

**TRABAJO DE FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E  
INTERPRETACIÓN**

*TREBALL DE FI DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ*

*Departament de Traducció i Comunicació*

**TÍTULO / TÍTOL**

**La traducción de la onomatopeya en el manga**  
*One Piece: tipología y técnicas*

**Autor/a: Laura PÉREZ ÁLVARO**

**Tutor/a: Frederic CHAUME VARELA**

**Fecha de lectura/ Data de lectura: 20 de enero de 2017**





## **Agradecimientos**

Quiero agradecer a María Ferrer su ayuda en las fases iniciales de este trabajo y a mi profesora de japonés Toshiko Fujii todo el tiempo y el conocimiento que ha puesto a mi alcance para que pudiera comprender cada onomatopeya de esta investigación. También quiero darles las gracias a mi familia y amigos por darme su apoyo incondicional y sus palabras de ánimo siempre que los he necesitado. Finalmente, quiero agradecer a mi tutor, Fede Chaume, que haya confiado en mí y me haya asistido en cada tramo del camino.

## **Resumen/ Resum:**

Este trabajo es un estudio de caso de la traducción de las onomatopeyas en el primer tomo del manga *One Piece* (Eiichiro Oda).

El objetivo que se persigue con esta investigación es comprobar si la posición de las onomatopeyas en diferentes lugares de las páginas de un cómic, es decir, dentro o fuera de bocadillo de diálogo, influye en el método de traducción empleado. Los métodos que se incluyen en el análisis son el método literal y el método interpretativo-comunicativo y se aplica el modelo de Martí Ferriol (2010), junto con el listado de técnicas de traducción de onomatopeyas del manga de Inose (2009), para determinar a cuál de los dos métodos se adscriben las técnicas de traducción registradas en las fichas de análisis. Además, se realizará una revisión bibliográfica en la que se viajará brevemente por la historia del cómic y por la historia de la traducción del cómic en España y se presentarán los rasgos básicos y los usos más frecuentes de las onomatopeyas españolas y japonesas.

Para comprobar la hipótesis se extraerán todos los ejemplos de onomatopeyas utilizados en el corpus y se completarán las fichas de análisis para determinar qué técnica se ha utilizado para su traducción, dependiendo de su forma y su significado, con la ayuda de diccionarios españoles monolingües, diccionarios japoneses bilingües y diccionarios de onomatopeyas españolas. Con estos datos se calcularán porcentajes de uso de cada técnica y, con esta información, se llegará a la conclusión y se plantearán usos futuros de esta investigación.

## **Palabras clave/ Paraules clau: (5)**

Cómic, manga, onomatopeya, traducción audiovisual, *One Piece*

## Índice

1. Introducción .....	1
1.1. Justificación y motivación .....	1
1.2. Objetivos del trabajo e hipótesis.....	1
1.3. Estructura.....	1
2. Marco contextual .....	3
2.1. La traducción del cómic .....	3
2.2. La onomatopeya .....	6
2.2.1. Comparativa de características y usos (español-japonés).....	6
2.2.2. La traducción profesional de las onomatopeyas en el cómic .....	9
2.3. Métodos de traducción y sus técnicas.....	10
2.3.1. Extranjerización.....	11
2.3.2. Familiarización.....	11
2.3.3. Técnicas de traducción propias de cada método .....	12
3. Metodología y corpus .....	15
3.1. Metodología.....	15
3.2. Fases de la investigación .....	15
3.3. Contexto, presentación y justificación del corpus .....	15
3.4. Ficha de análisis.....	17
4. Análisis .....	19
4.1. Onomatopeyas dentro de bocadillo .....	19
4.1.1. Equivalente acuñado.....	19
4.1.2. Préstamo .....	20
4.1.3. Creación discursiva .....	21
4.1.4. Otras técnicas .....	21
4.2. Onomatopeyas fuera de bocadillo .....	25
4.2.1. Préstamo .....	25
4.2.2. Equivalente acuñado.....	25
4.2.3. Creación discursiva .....	26
4.2.4. Otras técnicas .....	26
5. Conclusiones .....	29

5.1.	Reflexiones sobre los resultados.....	29
5.2.	Perspectivas de futuro.....	29
6.	Bibliografía .....	31
7.	Apéndices.....	33
7.1.	Apéndice A: fichas de análisis de onomatopeyas dentro bocadillo.....	33
7.2.	Apéndice B: fichas de análisis de onomatopeyas fuera de bocadillo .....	45
7.3.	Apéndice C: figuras extraídas del corpus .....	65

## 1. Introducción

### 1.1. Justificación y motivación

El presente trabajo trata sobre la traducción al español de las onomatopeyas en el primer tomo del manga japonés *One Piece* (Oda, 1997).

En él se pretende mostrar, a grandes rasgos, qué método y técnicas de traducción son más utilizados en el ámbito profesional a la hora de traducir las onomatopeyas de un manga. También se intentará comprobar si la posición de las mismas, es decir, cuando aparecen dentro o fuera de los bocadillos de diálogo, es un factor determinante para que se opte por un método u otro.

La motivación que me llevó a realizar este trabajo surgió del encuentro entre mi afición por el manga japonés y mi interés por cómo se expresa y se traduce la oralidad en textos escritos. En esta intersección se encuentran las onomatopeyas, un recurso de la lengua muy explotado en los cómics. Esta investigación, por tanto, me permitirá ampliar mis conocimientos sobre el uso de onomatopeyas en los dos idiomas tratados (japonés y español) y sobre su traducción profesional. Además podré, desde el punto de vista del traductor en formación, revisar qué técnicas se usan con más frecuencia en casos más complejos de traducción, como en aquellas ocasiones en que la onomatopeya japonesa pueda no contar con un equivalente acuñado en español. El cómputo de las técnicas utilizadas, así como su orientación hacia los polos extranjerizante y familiarizante me permitirán observar qué método de traducción se prefiere para el trasvase de esta categoría oracional, aunque siempre con las limitaciones de un estudio de caso.

### 1.2. Objetivos del trabajo e hipótesis

El objetivo principal de este estudio es comprobar **qué técnicas de traducción se utilizan con más asiduidad en la traducción de onomatopeyas en el manga**. Ello permitirá comprobar la hipótesis de si, en el caso de este manga, *la traducción de las onomatopeyas que se encuentran dentro de bocadillo es más familiarizante que la traducción de las onomatopeyas que se encuentran fuera de bocadillo*. Para ello, se extraerán todas las onomatopeyas presentes en el primer tomo del manga *One Piece* (Oda, 1997) y con ellas se completarán las fichas de análisis cuantitativo.

### 1.3. Estructura

Este trabajo de investigación lo conforman siete apartados.

En el primero, se encuentra la introducción, en que se presentan la motivación y justificación de este estudio, la hipótesis que se pretende comprobar y los objetivos que se persiguen. En torno a estas dos últimas cuestiones clave girará el trabajo.

En el segundo apartado se encuentra el marco contextual, en el que se hará un repaso bibliográfico sobre la traducción del cómic y de la onomatopeya japonesa, así como también sobre las técnicas de traducción más utilizadas en la traducción audiovisual (que nos sirve de base para afrontar el análisis de textos verbo-icónicos, como el presente, aunque no sean audiovisuales). Este apartado servirá también como base teórica para poder comprender los criterios en los que se basa el análisis del corpus. Por su parte, los referentes bibliográficos que aquí se presentan condicionarán de manera significativa la forma de tratar los datos y de presentar los resultados de este estudio.

En el tercer apartado se presentan la metodología y el corpus utilizados. En él, se describirá detalladamente cómo se ha realizado esta investigación y se explica y se justifica la estructura de la ficha en la que se basa el análisis. Además, se ofrecerán los datos bibliográficos del corpus y se justificará su razón de ser como objeto de este estudio.

A continuación, en el cuarto apartado se encuentra el análisis, donde se presentarán los resultados a los que se ha llegado mediante el estudio de las fichas de análisis.

En el quinto apartado se encuentran las conclusiones, donde se discutirá si se ha comprobado la hipótesis planteada en la introducción y se mostrarán perspectivas de futuro con respecto a este trabajo.

En el sexto apartado se podrán consultar las referencias bibliográficas utilizadas para realizar esta investigación. Finalmente, en el séptimo apartado se encuentran los apéndices, donde están compiladas todas las fichas de análisis completas y algunas páginas extraídas de las obras que forman el corpus.



## 2. Marco contextual

### 2.1. La traducción del cómic

Antes de hacer un repaso a la traducción de cómics y a sus características, se presenta brevemente su historia para poder comprender qué sucesos fueron los que marcaron su identidad como género textual. Así, parece necesario tratar someramente aspectos históricos de los dos focos principales de la producción de cómics a escala mundial: Estados Unidos y Japón. A continuación, se presentarán también datos relevantes sobre la historia del cómic en España.

La tira cómica se considera que nació en 1896 en Estados Unidos con las tiras de Richard Fenton Outcalt en los periódicos neoyorquinos. A partir de la década de los años 30 del siglo XX, este género se comenzó a expandir por el mundo hasta llegar masivamente a países europeos, sudamericanos y asiáticos, donde los cánones estadounidenses se fusionaron con los de los cómics propios de dichos países (Zanettin, 2008: 1-2).

En el cómic japonés, o manga, también se puede observar esta influencia. Sin embargo, al finalizar la segunda guerra mundial, el país nipón comenzó a afianzar su industria de cómics y sus características propias, como el orden de lectura de derecha a izquierda y de arriba abajo o su gran variedad de géneros como, por ejemplo, el manga *shounen*, destinado en primera instancia a hombres adolescentes; el manga *shoujo*, destinado a mujeres adolescentes o el *kodomo manga*, destinado a niños pequeños, entre muchos otros (Pilcher y Brooks, 2005: 93). Durante la década de los años 60, el manga se expandió por el resto de Asia mediante traducciones, pero su entrada en masa a los mercados occidentales no llegó hasta los años 90 (Zanettin, 2008: 4).

Por su parte, en España, el cómic comenzó a surgir a principios del siglo XX, si bien se pueden encontrar antecedentes en la prensa infantil y la prensa satírica para adultos a finales del siglo XIX. En 1917, la revista *TBO* comenzó a promover el género en nuestro país con publicaciones nacionales e importadas, estas últimas precederían a la notable entrada de cómics estadounidenses a partir de los años 30. Finalmente, en los años 90, se popularizaron el cómic estadounidense de superhéroes y el manga, causa de que en las primeras décadas del siglo XXI, la producción de cómics en España esté centrada en la traducción de obras extranjeras (Pérez, 2016).

Con la expansión de los cómics fuera de sus fronteras lingüísticas, la traducción se convirtió en una actividad clave para su desarrollo y asentamiento. Sin embargo, al tratarse de textos donde conviven palabra e imagen, el proceso de traducción se ve influido por estas

características. Por ello, a continuación se describen las limitaciones y problemas de traducción que se han planteado en este género.

En primer lugar, una restricción propia de la traducción de cómics es la imagen, por lo que se la clasifica como un tipo de traducción «subordinada» (Mayoral, Kelly y Gallardo, 1988), en que elementos visuales acompañan (y condicionan) a elementos verbales. En estas, la imagen tiene gran importancia, ya que mantiene una estrecha relación con los elementos verbales aunque no siempre con el mismo grado de dependencia. Por tanto, es tarea del traductor saber identificar cuál es la relación presente entre los diferentes elementos del cómic y decidir dónde conviene utilizar técnicas más familiarizantes y dónde técnicas más extranjerizantes, pues la imagen del cómic contiene muchos rasgos culturales y sociales propios de la lengua y de la cultura de origen (Valero, 2000; Celotti, 2008).

Las imágenes, además, tienen un sistema de narración propio que el traductor debe comprender, ya que este aporta connotaciones concretas al texto y a la trama, por ejemplo, variando la forma de las viñetas o del contorno de los bocadillos de diálogo (Celotti, 2008: 37). Asimismo, la posición de las imágenes y de los elementos textuales en la página condiciona también el orden de lectura y, con ello, el orden en la narración y en la posterior traducción de la obra.

Por tanto, el traductor debe saber interpretar correctamente la relación que mantienen la imagen y la palabra para evitar errores de traducción derivados de una interpretación incorrecta del mensaje completo. Así, como afirma Celotti (2008), para el traductor de cómics, la imagen debe entenderse como un elemento de ayuda para comprender mejor la trama y el texto escrito y no tanto una restricción que le dificulte su tarea.

No obstante, sí es cierto que la imagen genera ciertas restricciones concretas sobre los elementos textuales. Estas restricciones se pueden clasificar en dos grupos: cuantitativas y cualitativas. Las restricciones cuantitativas están relacionadas con los problemas de espacio que derivan de la combinación de letra e imagen, ya que esta combinación compromete al traductor a trabajar con un espacio limitado en el que debe caber su traducción, con lo que no puede introducir largas perífrasis o explicaciones. Las restricciones cualitativas están relacionadas con la exposición del texto original a ojos del receptor, por lo que en todo momento debe haber coherencia entre el texto y la imagen, lo que impediría adaptaciones culturales que fueran contradictorias con el dibujo (Valero, 2000: 77). A modo de símil, las restricciones cuantitativas podrían compararse con la sincronía labial en doblaje, mientras que las restricciones cualitativas se podrían comparar con la vulnerabilidad de la traducción en subtitulación (Celotti, 2008: 34)

Además, en los cómics, el texto puede aparecer en diferentes lugares que se describen a continuación y que el traductor debe decidir si son sujetos de traducción o no (Celotti, 2008: 38-39):

- Bocadillos de diálogo: es el lugar principal en el que podemos encontrar texto. En la mayoría de ocasiones representa diálogo entre personajes.
- Texto de apoyatura: suele encontrarse en cuadros de texto en la parte superior de las viñetas escrito en tercera persona, lo que le profiere un estilo más narrativo. Puede señalar tiempo y lugar en los que sucede la acción, así como también cualquier información relevante relacionada con la imagen.
- Títulos: aparte del título principal de la obra, también se pueden encontrar títulos de los capítulos seriados.
- Paratexto verbal: en esta categoría se encuentra todo texto que forme parte de la imagen, es decir, que no pertenezca a ninguna de las tres categorías anteriores. En la mayoría de ocasiones, suele tratarse de onomatopeyas o efectos sonoros que acompañan a la acción de la imagen; en otros casos, son elementos que aportan credibilidad y realismo a la imagen o que ayudan en la comprensión de la trama como texto en las páginas de un periódico o los títulos en los lomos de los libros, entre otros.

Aparte podemos identificar también problemas lingüísticos como diversidad de variedades del lenguaje, juegos de palabras u onomatopeyas, entre otros.

En primer lugar, se pueden encontrar problemas relacionados con la variedad del lenguaje, que pueden provocar que en la misma obra se detecten diferentes registros, sobre todo el coloquial, y dialectos muy dispares, cuyas connotaciones culturales y sociales cambian entre lenguas y regiones y evolucionan con el paso del tiempo. Por tanto, el traductor debe identificarlos correctamente y, en su caso, adaptar sus características a la audiencia a la que vaya dirigida la obra. Para ello, es indispensable contar con un gran conocimiento de diferentes registros tanto en la lengua original como en la lengua meta para saber en qué momentos conviene traducir por registros propios de la lengua meta y cuándo estos perjudicarían a la traducción (Valero, 2000: 79).

En segundo lugar, se pueden identificar juegos de palabras, dobles sentidos, onomatopeyas y sonidos transcritos, cuya presencia dificulta la tarea del traductor (Valero, 2000: 78-79).

Los juegos de palabras y los dobles sentidos contribuyen en muchas ocasiones a crear momentos de humor, pero no siempre existen equivalentes verbales en la lengua meta que se

adecuen al mismo sentido. Por ello, es más recomendable que el equivalente guarde relación con la imagen para mantener la coherencia de la obra, o que se traduzca literalmente y se compense el momento de humor en otro lugar de la obra. En otras ocasiones son las referencias culturales las que crean humor, pero no se recomienda abusar de perífrasis o explicaciones sobre ellas, ya que terminarían por romper la espontaneidad de la obra original (Valero, 2000: 80).

La traducción de onomatopeyas y sonidos en el cómic se tratará con más detalle en el siguiente subapartado.

## **2.2. La onomatopeya**

### **2.2.1. Comparativa de características y usos (español-japonés)**

Antes de abordar las características de la traducción de onomatopeyas, se realizará una pequeña revisión a las características propias de las onomatopeyas españolas y japonesas y de sus usos más habituales.

En primer lugar, se tratará la onomatopeya española. Estas onomatopeyas se caracterizan, según Rodríguez Guzmán (2011), por presentar la alternancia clara de una consonante y una vocal en su morfología u otras combinaciones como consonante-vocal-consonante. Otra característica fundamental de las onomatopeyas es la repetición de sus elementos para intensificarlos y propiciar una correcta descodificación de su forma, o para transmitir la duración o el ritmo del sonido que se pretende representar.

Entre los usos de la onomatopeya española, podemos encontrar el de representar sonidos de la naturaleza como voces humanas, voces de animales o sonidos producidos por objetos y seres inanimados (Mayoral, 1984). Su uso, además, le aporta expresividad al idioma, función que se percibe claramente en el cómic, del que es una característica fundamental y donde se la puede encontrar integrada de forma natural, no solo dentro de los bocadillos de diálogo, sino también como parte de las imágenes. Esta versatilidad permite a autores y traductores adaptar las onomatopeyas a las necesidades de la obra variando sus tipografías, alargando los sonidos vocálicos o dibujándolas de formas diferentes a las habituales (Valero, 2000: 84).

Sin embargo, el español no cuenta con tanta productividad onomatopéyica como otras lenguas como el japonés o el inglés (Inose, 2009). En palabras de Valero (2000: 84): «el español, y en general las lenguas romances, encuentran más dificultad para reproducir sonidos inarticulados y crear onomatopeyas». Esta escasez condicionó históricamente la traducción y la creación de formas nuevas. Así, en los inicios de la traducción cómics en España, las

onomatopeyas de la imagen no se modificaban por cuestiones técnicas y se mantenían en inglés. Estas formas competían con las españolas cuando se daba una equivalencia, ya que los préstamos ganaban popularidad por la necesidad de aportar exotismo a la obra, o por difuminar la figura del traductor. Cuando no existía una forma española para traducir la onomatopeya, la forma inglesa se mantenía intacta, lo que provocó que estas se asentaran en nuestro idioma. Por ello, se observaban onomatopeyas inglesas tanto en obras traducidas como en obras originales españolas, ya que los lectores las aceptaron por la naturalidad y la espontaneidad con las que acompañaban a las acciones dibujadas (Mayoral, 1992).

En décadas posteriores, los avances técnicos posibilitaron modificar las onomatopeyas de la imagen y se propició el uso de formas onomatopéyicas autóctonas y de nuevas formas creadas para tal fin. En este contexto surgió también un movimiento que defendía la creación de onomatopeyas nuevas a partir de la combinación de las formas españolas y las formas extranjeras, generalmente procedentes del inglés (Mayoral, 1992).

Teniendo en cuenta esta evolución de usos y formas, Mayoral (1984) estableció la siguiente clasificación de las onomatopeyas según su forma:

- Formas inarticuladas no onomatopéyicas
- Formas inarticuladas onomatopéyicas
- Onomatopeyas articuladas

Las onomatopeyas articuladas no se incluyen en esta clasificación ya que, como afirma el autor en su artículo, son más propias de la lengua inglesa que de la española, que es la que nos ocupa en esta investigación.

Asimismo, en este estudio se tratarán las onomatopeyas y las formas inarticuladas sin hacer distinciones entre ellas, pues la frontera que divide ambos conceptos todavía sigue siendo difusa entre los estudiosos (Cabanillas y Tejedor, 2009).

Antes de pasar a explicar las características y los contextos de uso de las onomatopeyas japonesas, se explicarán brevemente las características básicas del sistema de escritura japonés, ya que de este modo se podrán comprender más fácilmente algunos rasgos de la morfología de la onomatopeya japonesa.

En primer lugar, cabe destacar que la escritura japonesa está formada por dos tipos de símbolos: los *kana* y los *kanji* (Matsuura y Porta, 2000) y que, en general, las obras impresas, entre las que se incluye el manga, se leen en dirección de arriba abajo y de derecha a izquierda.

Los *kana* son un conjunto de dos silabarios, pues el sistema fonético japonés se basa en sílabas, con cuarenta y seis signos fonéticos básicos cada uno. Estos silabarios se llaman *hiragana* y *katakana*. El silabario *hiragana* se muestra con trazos más curvos y con él se escriben las flexiones de adjetivos, las desinencias verbales, las partículas o posposiciones, las conjunciones, los adverbios y algunos sustantivos cuyo *kanji* ya no se utiliza. Por su parte, el silabario *katakana* presenta los mismos sonidos que el silabario *hiragana*, pero su escritura tiene un aspecto mucho más rectilíneo, característica visual que le hace sobresalir sobre el *hiragana* o sobre los *kanji*. Este hecho ha propiciado que podamos encontrarlo sobre todo al escribir palabras de origen extranjero, onomatopeyas en los manga o términos que, aunque normalmente aparezcan escritos en *hiragana*, se quieran resaltar visualmente sobre el resto de la oración por algún motivo concreto (Matsuura y Porta, 2000).

En cuanto a los *kanji*, son caracteres de origen chino que se utilizan para representar conceptos. Normalmente se utilizan para escribir la raíz de sustantivos, verbos y adjetivos (Matsuura y Porta, 2000).

También hay sistemas de romanización, conocidos en japonés como *roumaji*, que permiten transliterar al abecedario occidental la pronunciación de la escritura japonesa. El método de romanización que se ha utilizado en esta investigación es el Hepburn, que busca acercarse más a la pronunciación y no tanto a la escritura y por ello se adapta a las alteraciones de consonantes y a los alargamientos vocálicos. Este sistema está basado en los sonidos de las consonantes inglesas y las vocales italianas (Matsuura y Porta, 2000).

La onomatopeya japonesa tiene funciones muy importantes, ya que además de representar sonidos y voces, también se utiliza para representar el estado de objetos, sentimientos y emociones humanas (Matsuura y Porta, 2000). Además, su uso no queda relegado al ámbito infantil o al de la producción de manga, sino que se utiliza en casi todos los niveles de la lengua, sobre todo en el contexto coloquial, donde intensifica oraciones y aporta expresividad. Así pues, encontramos las onomatopeyas japonesas clasificadas en tres grandes grupos: *giseigo*, *giongo* y *gitaigo* (Inose, 2009).

Las onomatopeyas *giseigo* se utilizan para representar voces animales y humanas, mientras que las onomatopeyas *giongo* representan únicamente sonidos realizados por objetos. Por su parte, las onomatopeyas del grupo *gitaigo* también se conocen como mímesis, ya que su función es la de expresar fonéticamente expresiones que no producen ningún sonido, como pueden ser el estado físico de objetos o personas, sensaciones y estados emocionales. Cabe destacar también que gramaticalmente las onomatopeyas japonesas funcionan en la mayoría de ocasiones como como adverbios, aunque las del grupo *gitaigo*

también pueden llegar a funcionar como verbos y como adjetivos si van acompañadas de las desinencias o de los verbos auxiliares correspondientes (Inose, 2009).

No obstante, dadas las limitaciones de este trabajo, en el apartado del análisis no se hará distinción entre las onomatopeyas de un grupo o de otro y se tratarán todas al mismo nivel.

Antes se ha nombrado el extendido uso de las onomatopeyas en el idioma japonés. Ahora se mostrarán las funciones concretas que adquieren en el manga. Así pues, Inose (2009) divide las onomatopeyas según formen parte de los bocadillos de diálogo o no. Las onomatopeyas que se encuentran dentro de bocadillo funcionan como lo harían normalmente en una narración. Sin embargo, las onomatopeyas que se encuentran fuera de bocadillo actúan de forma independiente y funcionan de forma similar a los efectos sonoros del cine. Esta situación provoca que las segundas carezcan de función gramatical al contrario que las primeras. Por ello, al autor de manga tiene libertad para crear nuevas formas onomatopéyicas que se adapten a las necesidades de su obra. Esto es posible, además, por la gran productividad del idioma japonés para formar neologismos y expresiones irregulares.

### **2.2.2. La traducción profesional de las onomatopeyas en el cómic**

Como indica Valero (2000: 83): «[I]a representación del sonido, ya sean ruidos, música u onomatopeyas, adopta formas muy diferentes en las diversas lenguas. [...] Ello lógicamente plantea serios problemas que requieren soluciones diferentes».

Según Mayoral (1992), existen cinco procedimientos diferentes por los que traducir onomatopeyas en español, principalmente cuando se trata de onomatopeyas de origen inglés: omisión, compensación, verbalización, equivalente acuñado y préstamo.

Sin embargo, pese a que se ofrece esta lista de procedimientos, en ciertos casos se utiliza un procedimiento concreto de forma sistemática. Así, cuando se deben traducir sonidos que expresan sentimientos o actitudes, se recurre al equivalente español, al igual que con los sonidos producidos por humanos. No obstante, en las voces animales se puede encontrar tanto la forma española como la inglesa, mientras que los sonidos producidos por objetos suelen mantener su forma inglesa (Valero, 2000: 84-86).

En cuanto a la traducción al español de onomatopeyas en el manga, los lectores pueden influir en gran medida en la traducción. Así, muchos lectores desean consumir un producto más cercano a la lengua y la cultura originales, por lo que desean encontrar en la imagen onomatopeyas sin traducir aunque no conozcan la lengua y estas pasen a tener una función meramente estética dentro de la obra (Inose, 2009: 146). Este fenómeno ha propiciado que algunas onomatopeyas y mimesis que se encuentran fuera de bocadillo terminen por

mantenerse en la forma original (Inose, 2009: 155). No obstante, la mayoría de ellas sí se acaban traduciendo por alguna de las dos técnicas profesionales siguientes que presenta Inose (2009: 155):

- No se realiza ninguna modificación en la imagen, pero se añade una traducción al lado con un tamaño de letra notablemente inferior al de la forma original. Podría considerarse como una forma de subtitulación.
- Se modifica la imagen original y se elimina la onomatopeya japonesa para insertar en su lugar la onomatopeya traducida.

Inose (2009: 190-191), además, proporciona un listado con nueve técnicas de traducción diferentes que se utilizan para traducir al español onomatopeyas del manga:

1. Traducir por una onomatopeya equivalente
2. Traducir por una onomatopeya inglesa
3. Mantener la onomatopeya japonesa
4. Traducir por una onomatopeya creada por el traductor
5. Traducir por una onomatopeya cuyo significado no es equivalente al de la onomatopeya original
6. Cambiar la categoría de la onomatopeya o la mimesis traduciendo una mimesis por una onomatopeya y viceversa
7. Traducir por un adverbio
8. Cambiar la onomatopeya por otra forma de expresión como el diálogo o por una perífrasis explicativa
9. Omitir

En el apartado siguiente se establece una relación entre estas técnicas de traducción y las presentadas por Martí Ferriol (2010).

### **2.3. Métodos de traducción y sus técnicas**

En traductología se entiende el concepto de método, según Hurtado (2001: 241), como «la manera en que el traductor se enfrenta al conjunto del texto original y desarrolla el proceso traductor según determinados principios». El método, aunque en muchas ocasiones sea elegido conscientemente por el traductor, realmente viene condicionado por factores que escapan a su control, como los socioculturales, o la finalidad que se le vaya a dar a la traducción, condicionamientos que afectarán directamente a las decisiones del traductor y que podrán observarse a lo largo de toda la traducción (Hurtado, 2001).



Así pues, dependiendo del objetivo que se persiga con el texto traducido, se pueden distinguir cuatro métodos básicos bien diferenciados según Hurtado (2001): el interpretativo-comunicativo, el literal, el libre y el filológico. En este trabajo, los dos métodos que se utilizarán son el interpretativo-comunicativo, que también se denominará *familiarización*, y el literal, al que se denominará *extranjerización* (Carbonell, 1997).

Para aplicar estos métodos se pueden usar las técnicas de traducción, que se definen, según Hurtado (2001: 256) como un «procedimiento verbal concreto, visible en el resultado de la traducción, [que se emplea] para conseguir equivalencias traductoras». Su diferencia con el método es que no afectan al texto de manera global, sino que solo se encuentran presentes en segmentos menores del texto, y afectan únicamente a la traducción resultante, no al proceso de traducción (Hurtado, 2001). Puesto que son procedimientos que se pueden observar en el texto meta, permiten determinar con relativa sencillez y seguridad la metodología por la que se decantó el traductor en las fases iniciales del proceso.

### **2.3.1. Extranjerización**

El método literal, o extranjerización, se caracteriza por no buscar la reexpresión del texto, sino traducir palabra por palabra, manteniendo la sintaxis y la morfología originales. Su objetivo no es tanto que el texto traducido evoque en el receptor las mismas sensaciones producidas a los receptores del texto original, sino que se mantengan su forma y sus significados aunque en la cultura meta no llegue a comprenderse de la misma manera (Hurtado, 2001).

### **2.3.2. Familiarización**

El método interpretativo-comunicativo, o familiarización, se caracteriza por intentar mantener el mismo efecto en el destinatario sin permutar la finalidad, la función o el género textual. Para ello, este método requiere que el traductor comprenda perfectamente el texto original, ya que deberá hallar recursos en la lengua y cultura metas para reexpresar los significados y las sensaciones transmitidos sin alterar segmentos importantes para la trama o el contenido originales (Hurtado, 2001).

### **2.3.3. Técnicas de traducción propias de cada método**

Las técnicas de traducción tienden a ser inherentes a un único método traductor. Por tanto, si en el texto traducido se distingue cierta recurrencia de uso de una técnica, se puede indicar qué método se empleó para la traducción del texto. No obstante, el hecho de que en una traducción predomine un método concreto, no implica que todas las técnicas de traducción utilizadas sean las pertenecientes a dicho método (Hurtado, 2001).

Así pues, esta investigación toma como base la clasificación de técnicas propuesta en Martí Ferriol (2010: 98), pues este autor completa el listado de Hurtado (2001), lo aplica al caso de la traducción audiovisual, y divide las técnicas según el método al que se adscriban, ya sea el interpretativo-comunicativo o el literal, cosa que no sucede en el listado de Inose (2009), presentado en el subapartado anterior. En la siguiente clasificación no se incluyen todas las técnicas presentadas en Martí Ferriol (2010: 92-94), sino solo las que se han empleado en esta investigación. En esta taxonomía, se relaciona cada técnica de Martí Ferriol con las presentadas por Inose (2009) para el caso de la traducción de onomatopeyas:

1. Préstamo. Relacionado con las técnicas 2 y 3 de Inose (2009, vid. supra). Se emplea en casos en que un término se incorpora en el texto meta sin modificaciones. Existen dos tipos: puros (sin cambios) y naturalizados (adaptados a la ortografía de la lengua meta).
2. Equivalente acuñado. Relacionado con la técnica 1 de Inose (2009). Se refiere a los términos aceptados por el diccionario o el uso lingüístico.
3. Omisión. Relacionada con la técnica 9 de Inose (2009). Se emplea cuando un elemento del texto origen se suprime por completo.
4. Reducción. Se utiliza en los casos en los que se suprime en el texto meta parte de la carga informativa del texto origen.
5. Transposición. Relacionada con la técnica 7 de Inose (2009). Se refiere a cambios en la categoría gramatical o voz verbal.
6. Descripción. Relacionada con la técnica 8 de Inose (2009). Se emplea en casos en que una descripción sustituye al término original.
7. Amplificación. Se utiliza cuando en el texto meta se aporta información no presente en el texto origen.

8. Modulación. Relacionada con las técnicas 5 y 6 de Inose (2009). Se utiliza cuando se realiza un cambio del punto de vista de la acción original.
9. Creación discursiva. Relacionada con la técnica 4 de Inose (2009). Se emplea en los casos en que la equivalencia presentada en el texto meta es imprevisible fuera de contexto.

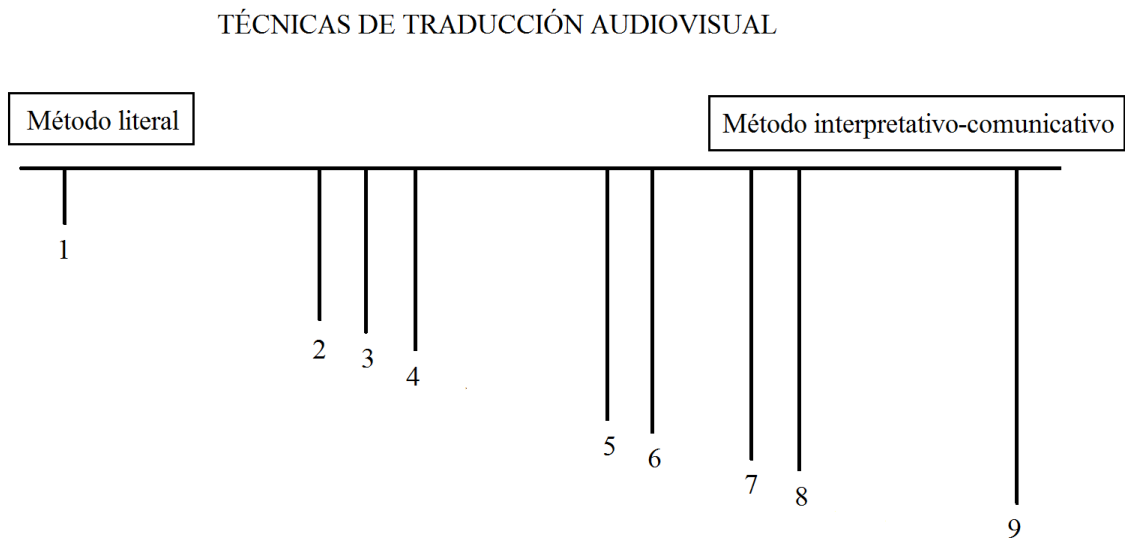


Figura 1. Técnicas de traducción según su método



### 3. Metodología y corpus

#### 3.1. Metodología

La metodología que se ha utilizado en esta investigación es descriptiva, ya que no pretende ofrecer pautas nuevas ni evaluar la traducción analizada, sino que se centra en observar los datos y clasificarlos de la manera más objetiva posible, utilizando criterios enunciados previamente por académicos y profesionales, para poder describir qué rasgos caracterizan a esta traducción. Se trata, en último extremo, de un estudio de caso, por lo que no pretende más que apuntar tendencias de traducción que habría que verificar en un estudio más ambicioso.

#### 3.2. Fases de la investigación

En primer lugar se concretó qué aspecto de la traducción se quería estudiar y qué género textual sería el más idóneo para trabajarlo. Una vez determinados estos puntos, se planteó una hipótesis y se establecieron la metodología y las fases que se realizarían durante esta investigación.

A continuación, se buscó un corpus que contara con suficientes casos del problema de traducción que se quería estudiar, para que sirviera para comprobar o desmentir la hipótesis.

También se buscó bibliografía especializada relacionada con el tema del estudio para poder establecer la base teórica del trabajo, afianzar la estructura del análisis y poder crear fichas de análisis en las que se pudieran clasificar los datos que se necesitaran para comprobar la hipótesis.

Finalmente, se completaron las fichas de análisis con los datos extraídos del corpus, se estudiaron los datos, se valoraron los resultados, se comprobó la hipótesis y se elaboraron las conclusiones.

#### 3.3. Contexto, presentación y justificación del corpus

El objeto de este estudio se enmarca dentro de la traducción de cómics.

Para formar el corpus del estudio, se ha seleccionado el primer tomo del manga *One Piece* (Oda, 1997), tanto en su edición japonesa como en su edición española. Sus datos bibliográficos se presentan en la siguiente tabla:

TÍTULO ORIGINAL <i>One Piece. Romance Dawn</i> —防家の夜明け — 巻一	TÍTULO TRADUCIDO <i>One Piece. Romance Dawn</i> : el albor de la aventura. Vol. 1
AUTOR Eiichiro Oda	TRADUCTORA Ayako Koike (Daruma Serveis Lingüístics)
AÑO DE PUBLICACIÓN Diciembre 1997	AÑO DE TRADUCCIÓN 2012
EDITORIAL JAPONESA Shueisha	EDITORIAL ESPAÑOLA Editorial Planeta

Tabla 1. Ficha técnica del corpus de estudio

A día de hoy, *One Piece* (Oda, 1997) cuenta con el récord Guinness de ser el cómic de un único autor con más copias publicadas (Swatman, 2015). Es un manga de género *shounen*. Este género, destinado a un público joven masculino, se caracteriza por su contenido violento y por sus connotaciones sexuales.

El manga *One Piece* (Oda, 1997) está ambientado en la era pirata y cuenta la historia de Luffy, un chico de 16 años que de pequeño comió una fruta del diablo que le convirtió en un humano de goma, pero que al mismo tiempo le arrebató su flotabilidad en el agua. Tras adquirir estas habilidades especiales, decidió convertirse en el rey de los piratas y cumplir una promesa que le hizo a Shanks, un famoso bucanero al que él admiraba. Para ello, Luffy deberá encontrar el *One Piece*, un gran tesoro que dejó escondido antes de su ejecución el anterior rey de los piratas Gol D. Roger. Durante su viaje en busca de este gran tesoro, Luffy irá formando una tripulación y enfrentándose a todo aquel, ya sea marine o pirata, que le impida alcanzar su sueño o el de sus compañeros.

Se decidió que esta obra formaría el corpus de esta investigación porque, debido a que contiene numerosas escenas de acción, presenta muchos ejemplos de onomatopeyas tanto dentro como fuera de bocadillo. Además, es un manga que, por su fama mundial, es relativamente sencillo de encontrar a la venta tanto en versión original como traducida. Además, también constituye uno de los objetos de estudio más idóneo dentro de este género, ya que la traducción al español está realizada directamente desde el japonés.

### 3.4. Ficha de análisis

A continuación se presenta la ficha de análisis que se ha utilizado para clasificar los datos extraídos del corpus, así como los campos que la componen. Se ha utilizado el mismo modelo para analizar las onomatopeyas que se encuentran dentro de bocadillo y fuera de bocadillo. Las fichas de análisis completas pueden consultarse en los Apéndices A y B.

CAP	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITERACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA

Tabla 2. Ficha de análisis

**CAP.:** Identifica el capítulo en que se encuentra el ejemplo.

**PÁG.:** Identifica la página en que se encuentra el ejemplo.

**VIÑ.:** Identifica la viñeta en que se encuentra el ejemplo.

**TO:** Ejemplo extraído de la obra original. Cuando las onomatopeyas forman parte de una oración, estas se han resaltado en negrita.

**TRANSLITERACIÓN:** Transcripción mediante *roumaji* (abecedario occidental) del caso extraído de la obra original. Cuando las onomatopeyas forman parte de una oración, estas se han resaltado en negrita.

**SIGNIFICADO:** Significado de la onomatopeya y/o descripción de su contexto de uso y connotaciones. No se trata de una propuesta de traducción, sino de su significado en contexto. Cuando las onomatopeyas forman parte de una oración, estas se han resaltado en negrita.

**TT:** Traducción de la onomatopeya japonesa en la obra traducida al español. Cuando las onomatopeyas forman parte de una oración, estas se han resaltado en negrita.

**TÉCNICA:** Se nombra la técnica, según Martí Ferriol (2010), que se ha utilizado para traducir la onomatopeya.





#### 4. Análisis

Para esta investigación se utilizarán, como se ha mencionado anteriormente, la clasificación de técnicas de traducción propuesta en Martí Ferriol (2010), aunque atendiendo también a la clasificación de Inose (2009). A continuación, se presentarán en tablas los porcentajes de uso resultantes de cada técnica. En primer lugar, se mostrarán los resultados de las onomatopeyas del interior de bocadillos de diálogo y posteriormente los de las onomatopeyas situadas fuera de bocadillo. Las técnicas se presentan en ambos subapartados de mayor a menor según su porcentaje de uso resultante y van acompañadas de ejemplos que se pueden consultar en los Apéndices A y B. Las páginas del corpus correspondientes a dichos ejemplos se pueden consultar en el Apéndice C.

##### 4.1. Onomatopeyas dentro de bocadillo

En esta investigación se ha hallado un total de 176 onomatopeyas dentro de bocadillos de diálogo.

###### 4.1.1. Equivalente acuñado

Se han considerado equivalentes acuñados todas las onomatopeyas traducidas al español que se encuentren registradas en Fundación del Español Urgente (2011), Gasca y Gubern (2008) o en Real Academia Española (2014). Además, su significado debe ser igual o similar al de la onomatopeya japonesa, por lo que en algunos casos podrá observarse en las fichas de análisis de los Apéndices A y B que onomatopeyas con forma española aceptada no se han identificado como equivalentes acuñados.

Casos registrados	Porcentaje
77	43,75 %

Tabla 3. Resultados de equivalente acuñado dentro de bocadillo

Un ejemplo significativo de esta técnica es el siguiente:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITERACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
1	33	3	スッ	Suu	Movimiento rápido	CHAS	Equivalente acuñado

Tabla 4. Ejemplo de equivalente acuñado dentro de bocadillo

Un ejemplo donde la onomatopeya española no mantiene su significado acuñado es el siguiente y se puede consultar en el Apéndice B:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITERACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
6	3	2	ムクッ...	Mukuu	Incorporarse tras estar tendido en el suelo	CHAS...	Creación discursiva

Tabla 5. Onomatopeya acuñada con significado diferente

En este caso, la onomatopeya española *chas* se utiliza para representar «un chasquido» (Fundación del Español Urgente, 2011) o «una acción que se realiza con movimientos rápidos» (Gasca y Gubern, 2008), pero en el segundo ejemplo adquiere un significado diferente.

#### 4.1.2. Préstamo

Se han considerado préstamos todas las onomatopeyas traducidas que no se correspondieran con ninguna forma acuñada en nuestro idioma, como formas inglesas o formas japonesas. Además, se han distinguido en préstamos puros y naturalizados. Los préstamos puros, más cercanos al método extranjerizante, presentan la forma original de la onomatopeya en otro idioma sin modificaciones, mientras los préstamos naturalizados son formas no aceptadas en la lengua meta pero modificadas según sus reglas ortotipográficas.

Casos registrados	Porcentaje
61	34,65 %

Tabla 6. Resultados de préstamo dentro de bocadillo

En este caso, 15 de ellos son préstamos puros ingleses y 46 son préstamos naturalizados al español, que suponen un 8,52 % y un 26,13 % del total, respectivamente.

Dos ejemplos significativos de cada uno de los tipos de préstamos son los siguientes:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITERACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
1	3	3	ふん!!	Fun!!	Soportar dolor	¡¡UGH!!	Préstamo puro (inglés)
1	4	2	がはは は飲め 飲め	<b>Ga ha ha ha</b> nome nome	Carcajear	¡GA, JA, JA, JA! ¡BEBED, BEBED!	Préstamo naturalizado

Tabla 7. Ejemplos de préstamo dentro de bocadillo

En el primer caso, se emplea la opción inglesa frente a la española *ay*, mientras que en el segundo únicamente se adapta la onomatopeya a la ortografía española.

#### 4.1.3. Creación discursiva

Se ha considerado esta técnica para casos en que la onomatopeya traducida no existiera ni en español ni en inglés ni en japonés o en casos en que la onomatopeya traducida tuviera una forma similar a una forma aceptada en español pero que no se pareciera a la forma japonesa.

Casos registrados	Porcentaje
21	11,93 %

Tabla 8. Resultados de creación discursiva

Tres ejemplos de este caso son los siguientes:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITE-RACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
2	9	1	おうっ	Ouu	Gritar	¡UOGH!	Creación discursiva
1	1	2	ニヤ...	Niya...	Sonreír ampliamente	JIAS...	Creación discursiva

Tabla 9. Ejemplos de creación discursiva

En el primer caso, se ha traducido por una onomatopeya inexistente. En el segundo, se observa una modificación de la onomatopeya española *ji* pero que no guarda parecido alguno con la forma original en japonés.

#### 4.1.4. Otras técnicas

En este apartado se recogen las otras técnicas que suponen menos de un 5 % de uso del total.

##### Modulación

Esta técnica se ha indicado en ejemplos en que se producía un cambio en el punto de vista de la acción.

Casos registrados	Porcentaje
5	2,84 %

Tabla 10. Resultados de modulación dentro de bocadillo

Un ejemplo de uso de esta técnica es el siguiente:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITERACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
4	14	1	ふんっ	Funn	Realizar un gran esfuerzo	¡HOP!	Modulación

Tabla 11. Ejemplo de modulación dentro de bocadillo

En este caso, la acción de realizar un gran esfuerzo un personaje para estirar el brazo se intercambia por la onomatopeya relacionada con la acción de saltar para mostrar cómo estira el brazo hacia el cielo.

### Reducción

Esta técnica se ha empleado para indicar los casos en los que la onomatopeya y su fuerza expresiva quedan diluidas dentro de la oración.

Casos registrados	Porcentaje
4	2,27 %

Tabla 12. Resultados de reducción dentro de bocadillo

Un ejemplo es el siguiente:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITERACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
3	18	2	一つ残らずバリバリ食ってたよ	Hitotsu nokorazu <b>bari bari</b> kutteta yo	Masticar, comer	NO DEJÓ NI UN GRANO DE ARROZ, AUNQUE ESTABA TODO CUBIERTO DE TIERRA.	Reducción

Tabla 13. Ejemplo de reducción dentro de bocadillo

### Descripción

Esta técnica se ha utilizado para indicar casos en los que la onomatopeya se ha traducido por una forma no onomatopéyica con la que se muestra su significado.

Casos registrados	Porcentaje
3	1,7 %

Tabla 14. Resultados de descripción dentro de bocadillo

Un ejemplo de esta técnica es el siguiente:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITERACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
6	1	1	わかった らさっさ とこの縄 を解け!!	Wakattara <b>sassa</b> to kono nawa o toke!!	Rápidamente, sin demora	¡¡YA TE LO HE DICHO!! ¡¡DATE PRISA EN DESATAR ME!!	Descripción

Tabla 15. Ejemplo de descripción dentro de bocadillo

### Amplificación

Esta técnica se ha utilizado cuando la traducción presentaba connotaciones inexistentes en la onomatopeya del texto original, pero deducibles por la imagen o por el desarrollo de la trama.

Casos registrados	Porcentaje
2	1,13 %

Tabla 16. Resultados de amplificación dentro de bocadillo

Un ejemplo de esta técnica es el siguiente:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITERACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
4	18	2	ああっ	Aaa	Gritar	¡NOOO!	Amplificación

Tabla 17. Ejemplo de amplificación dentro de bocadillo

### Transposición

Se ha indicado cuando se produce un cambio de categoría gramatical y la onomatopeya pasa a ser otro tipo de palabra u otra categoría oracional en japonés se traduce con una onomatopeya en español.

Casos registrados	Porcentaje
2	1,13 %

Tabla 18. Resultados de transposición dentro de bocadillo

Un ejemplo de esta técnica es el siguiente:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITERACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
5	1	4	いたああ また殴っ たあーっ!!	<b>Itaaa</b> mata nagutaaa!!	No es una onomatopeya. Es el adjetivo japonés いたい (itai) que significa 'doloroso'	¡AYYY! ¡¡ME HA VUELTO A PEGAR!!	Transposición

Tabla 19. Ejemplo de transposición dentro de bocadillo

Se observa que mientras en el texto original encontramos un adjetivo, en la traducción al español se ha utilizado una voz onomatopéyica.

### Omisión

Se ha indicado cuando el significado de la onomatopeya y su forma no aparecían en la traducción.

Casos registrados	Porcentaje
1	0,56 %

Tabla 20. Resultados de omisión dentro de bocadillo

El ejemplo es el siguiente:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITERACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
3	19	1	少しでも 逆らえば すぐ死刑 でみんな びくびく してるの	Sukoshi demo sakaraeba sugu shikei de minna <b>biku</b> <b>biku</b> shiteru no	Tener miedo	SI LES LLEVAS LA CONTRA- RIA, TE EJE- CUTAN. LA GENTE NO SABE QUÉ HACER.	Omisión

Tabla 21. Ejemplo de omisión dentro de bocadillo

## 4.2. Onomatopeyas fuera de bocadillo

A continuación, se presentan las técnicas registradas en la traducción de onomatopeyas fuera de bocadillo de diálogo, de las que se han identificado 398 ejemplos. Las técnicas presentadas aquí se han utilizado bajo las mismas condiciones que en el subapartado anterior. No obstante, pueden especificarse algunas variaciones de uso.

### 4.2.1. Préstamo

En el caso de los préstamos puros se han incluido también las onomatopeyas japonesas cuya escritura mantiene su forma original sin adaptarse a la ortografía española (es decir, donde no se ha producido ni siquiera una transliteración).

Casos registrados	Porcentaje
255	64,07 %

Tabla 22. Resultados de préstamo fuera de bocadillo

Así pues, se han identificado 218 préstamos puros, de los cuales 208 proceden del japonés, que suponen un 52,26 % del total; 10 préstamos de lengua inglesa, que suponen un 2,51 % del total; y 37 casos de préstamos naturalizados, que suponen un 9,29 % del total.

Tres ejemplos de estos usos son los siguientes:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITERACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
1	1	3	ウオオオオ オ	Uooooo	Gritar	ウオオオオ オ	Préstamo puro
3	3	4	ガタン!!	Gatan	Golpear con fuerza	;;CRAAA SH!!	Préstamo puro (inglés)
3	14	6	ひえっひ えっ	Hiee hiee	Reír (creación propia de autor)	JIE JIE	Préstamo naturalizado

Tabla 23. Ejemplos de préstamo fuera de bocadillo

### 4.2.2. Equivalente acuñado

Casos registrados	Porcentaje
82	20,60 %

Tabla 24. Resultados de equivalente acuñado fuera de bocadillo

Un ejemplo de uso de esta técnica es el siguiente:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITE-RACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
1	44	4	パサ...	Pasa...	Caer un objeto ligero (creación propia del autor)	PLAF	Equivalente acuñado

Tabla 25. Ejemplo de equivalente acuñado fuera de bocadillo

#### 4.2.3. Creación discursiva

Casos registrados	Porcentaje
45	11,30 %

Tabla 26. Resultados de creación discursiva fuera de bocadillo

Un ejemplo de uso de esta técnica es el siguiente:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITE-RACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
1	36	6	ド ン . . . . !	Don....!	Golpear con fuerza. Suceso impactante	¡ZATS!	Creación discursiva

Tabla 27. Ejemplo de creación discursiva fuera de bocadillo

#### 4.2.4. Otras técnicas

En este subapartado se presentan todas las técnicas que suponen menos de un 5 % del total.

##### Modulación

Casos registrados	Porcentaje
13	3,26 %

Tabla 28. Resultados de modulación fuera de bocadillo

Un ejemplo de uso de esta técnica es el siguiente:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITE-RACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
2	6	1	しゅん	Shun	Estar deprimido	SNIF	Modulación

Tabla 29. Ejemplo de modulación fuera de bocadillo

En este caso, se ha traducido el estado anímico por la onomatopeya inglesa *snif*, utilizada para representar el sonido realizado al sorber con fuerza por los conductos nasales, según Gasca y Gubern (2008), y que podría tener cierta analogía con el llanto.



Descripción

Casos registrados	Porcentaje
1	0,25 %

Tabla 30. Resultados de descripción fuera de bocadillo

El ejemplo identificado es el siguiente:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITE-RACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
2	12	5	ずーん	Zuun	Estar deprimido	HUNDIDO	Descripción

Tabla 31. Ejemplo de descripción fuera de bocadillo

Amplificación

Casos registrados	Porcentaje
1	0,25 %

Tabla 32. Resultados de amplificación fuera de bocadillo

El ejemplo identificado es el siguiente:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITE-RACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
8	15	1	∅	∅	No había onomatopeya en el texto original	OOOH	Amplificación

Tabla 33. Ejemplo de amplificación fuera de bocadillo

Este caso y el siguiente podrían tratarse de un error de maquetación, en que una onomatopeya se hubiera insertado en una viñeta que no le correspondiera.

Omisión

Casos registrados	Porcentaje
1	0,25 %

Tabla 34. Resultados de omisión fuera de bocadillo

El ejemplo identificado es el siguiente:

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITE-RACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
6	3	1	オオオ	Ooo	Grito de batalla	∅	Omisión

Tabla 35. Ejemplo de omisión fuera de bocadillo



## 5. Conclusiones

### 5.1. Reflexiones sobre los resultados

La hipótesis de este trabajo buscaba determinar si las onomatopeyas del manga se traducen siguiendo un método más familiarizante o extranjerizante dependiendo de su posición dentro o fuera del bocadillo de diálogo. A continuación, se presentarán los resultados de este estudio y se verificará si la hipótesis se cumple o no.

En primer lugar, por lo que respecta a la traducción de las onomatopeyas dentro de bocadillo de diálogo y atendiendo a los datos extraídos, tras cotejarlos con la clasificación de técnicas de Martí Ferriol (2010), se observa que, porcentualmente, predominan las técnicas más cercanas al método extranjerizante, que constituyen un 81,23 % del total de onomatopeyas traducidas de interior de bocadillo. La técnica dominante es el equivalente acuñado, con un 43,75 % de todos los ejemplos del corpus. La segunda técnica, por orden de aparición, es el préstamo, con un 34,65 % de todos los ejemplos del corpus. Estas dos técnicas, sumadas a las otras técnicas de carácter extranjerizante (reducción y omisión), suman ese 81,23% del total de los ejemplos.

En segundo lugar, con respecto a la traducción de las onomatopeyas que forman parte de la imagen, basándonos en los datos extraídos y en la clasificación de Martí Ferriol (2010), se observa que predominan también las técnicas más cercanas al método extranjerizante, que constituyen un 84,92 % del total de las onomatopeyas traducidas fuera de bocadillo. La técnica dominante es el préstamo, con un 64,07 % de todos los ejemplos del corpus. La segunda técnica, por orden de aparición, es el equivalente acuñado, con un 20,60 % de todos los ejemplos del corpus. Estas dos técnicas, sumadas a la otra técnica de carácter extranjerizante (omisión), suman ese 84,92% del total de los ejemplos.

Así pues, se puede concluir que la hipótesis enunciada no se cumple ya que, aunque sí es cierto que el porcentaje de uso del método extranjerizante es superior en la traducción de onomatopeyas del paratexto, la diferencia entre ambos resultados no es, en absoluto, significativa.

### 5.2. Perspectivas de futuro

Al tratarse de un estudio de caso, podría resultar verdaderamente útil ampliar esta investigación con un corpus mayor en que se incluyeran obras traducidas por otros traductores y de diferentes editoriales para comprobar si estas tendencias son generales a la práctica traductora actual, si son prácticas profesionales individuales o si estos resultados se deben a

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

dictados específicos de la editorial responsable. Para ello, también sería conveniente realizar entrevistas a editoriales y traductores para comprobar cuáles son las motivaciones que subyacen a sus decisiones traductológicas.

## 6. Bibliografía

- AHLSTRÖM, Kim; Miwa AHLSTRÖM y Andrew PLUMMER (s.f.): *Jisho*. Utilizado por última vez el 7 de diciembre de 2016 de <http://jisho.org/>
- CARBONELL I CORTÉS, Ovidi (1997): *Traducir al otro: traducción, exotismo, poscolonialismo*, Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha.
- CELOTTI, Nadine (2008): «The Translator of Comics as a Semiotic Investigator» en Federico ZANETTIN (ed.): *Comics in Translation*, Manchester, St. Jerome Publishing, pp. 33-49.
- DE LA CRUZ CABANILLAS, Isabel y Cristina TEJEDOR MARTÍNEZ (2009): «La influencia de las formas inarticuladas, interjecciones y onomatopeyas inglesas en los tebeos españoles», *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, (4), pp. 47-58. Recuperado el 27 de junio de 2016 de <http://polipapers.upv.es/index.php/rdlyla/article/view/734/720>
- FUNDACIÓN DEL ESPAÑOL URGENTE (2011): «¡Tachán: 95 onomatopeyas!». Recuperado el 8 de junio de 2016 de <http://www.fundeu.es/escribireninternet/tatatachan-95-onomatopeyas/>
- GASCA BURGÉS, Luis María Francisco y Román GUBERN GARRIGA-NOGUÉS (2008): *Diccionario de onomatopeyas del cómic*, Madrid, Ediciones Cátedra.
- HURTADO ALBIR, Amparo (2001): *Traducción y traductología: introducción a la traductología*, Madrid, Cátedra.
- INOSE, Hiroko (2009): *La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas al español y al inglés: los casos de la novela y el manga* (tesis doctoral), Granada, Universidad de Granada. Recuperado el 2 de julio de 2016 de <http://hera.ugr.es/tesisugr/18193778.pdf>
- MARTÍ FERRIOL, José Luis (2010): *Cine independiente y traducción*, Valencia, Tirant lo Blanch.
- MATSUURA, Junichi y Lourdes PORTA FUENTES (2000): *Nihongo: Bunpō. Gramática de la lengua japonesa*, Barcelona, Herder Editorial.
- MAYORAL ASENSIO, Roberto (1984): «Notas sobre la traducción de cómics», *Babel: revista de los estudiantes de la EUTI*, (1), pp. 92-101. Recuperado el 26 de junio de 2016 de [http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Notas\\_Comics.pdf](http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Notas_Comics.pdf)
- MAYORAL ASENSIO, Roberto (1992): «Formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en inglés y español. Problemas de traducción», *Sendeban: boletín de la E.U.T.I. de Granada*, (3), pp. 107-139. Recuperado el 24 de junio de 2016 de [http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Onomatopeyas\\_.pdf](http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Onomatopeyas_.pdf)
- MAYORAL ASENSIO, Roberto; Dorothy KELLY y Natividad GALLARDO (1988): «Concept of Constrained Translation. Non-linguistic Perspectives of Translation», *Meta: Translators' Journal*, (33), pp. 354-367. Recuperado el 29 de junio de 2016 de [http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Constrained\\_Translation.pdf](http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Constrained_Translation.pdf)
- ODA, Eiichiro (1997): *One Piece. Romance Dawn 防家の夜明け一 Bouken no yoake* [One Piece. Romance dawn: el albor de la aventura], Tokio, Shueisha.
- ODA, Eiichiro (2014): *One Piece. Romance dawn: el albor de la aventura* (Ayako Koike,

trad.), Barcelona, Editorial Planeta. (Obra original publicada en 1997).

OXFORD UNIVERSITY PRESS (s.f.): *Oxford Dictionaries*. Utilizado por última vez el 7 de diciembre de 2016 de <https://es.oxforddictionaries.com/>

PÉREZ GARCÍA, Juan Carlos (2008): «El cómic en España». Documento de notas recuperado en el II Curso de Extensión Universitaria en Traducción de cómics (2016) de la Universidad de Málaga.

PILCHER, Tim y Brad BROOKS (2005): *The Essential Guide to World Comics*, Londres, Collins & Brown.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2014): *Diccionario de la lengua española*. Utilizado por última vez el 16 de diciembre de 2016 de <http://dle.rae.es/>

RODRÍGUEZ GUZMÁN, Jorge (2011): «Morfología de la onomatopeya. ¿Subclase de palabra subordinada a la interjección?», *Moenia: revista lucense de lingüística y literatura*, (17), pp. 125-178. Recuperado el 16 de julio de 2016 de <http://www.usc.es/revistas/index.php/moenia/article/viewFile/208/207>

SWATMAN, Rachel (2015): «Japanese manga One Piece sets record for most printed comic series by one autor ever», *Guinness World Records*. Recuperado el 12 de junio de 2016 de <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2015/6/japanese-manga-%e2%80%9ccone-piece%e2%80%9d-is-most-printed-comic-series-by-one-author-ever-385868>

VALERO GARCÉS, Carmen (2000): «La traducción del cómic: restos, estrategias y resultados», *Trans: Revista de traductología*, (4), pp. 75-88. Recuperado el 24 de junio de 2016 de [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_4/t4\\_75-88\\_CGarces.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_4/t4_75-88_CGarces.pdf)

ZANETTIN, Federico (2008): «Comics in Translation: An Overview» en Federico ZANETTIN (ed.): *Comics in Translation*, Manchester, St. Jerome Publishing, pp. 1-32.

## 7. Apéndices

## 7.1. Apéndice A: fichas de análisis de onomatopeyas dentro bocadillo

CAPÍTULO	PÁGINA	VIÑETA	TO	TRANSLITERACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
1	1	2	ニヤ...	Niya...	Sonreír ampliamente	JIAS...	Creación discursiva
1	1	3	ザン...!!	Zan...!!	Decapitar	¡¡ZRATS!!	Préstamo naturalizado
1	3	2	だっはっはおう !やってみろ	<b>Daa haa ha</b> ou! Yattemiro	Carcajear	¡ <b>DAH, JA, JA!</b> ¡PUES ADELANTE!	Préstamo naturalizado
1	3	3	ふん!!	Fun!!	Soportar dolor	¡¡UGH!!	Préstamo puro (inglés)
1	4	2	がははは飲み飲 め	<b>Ga ha ha ha</b> nome nome	Carcajear	¡ <b>GA, JA, JA, JA!</b> ¡BEBED, BEBED!	Préstamo naturalizado
1	8	2	ボッ	Boo	Encender fuego	ZRISH	Creación discursiva
1	9	5	ふふふ!期待し て待ってるわ	<b>Fu fu fu!</b> Kitai shite matteru wa	Reír entre dientes	¡ <b>JU, JU, JU!</b> ESTARÉ ESPERANDO.	Equivalente acuñado
1	9	5	しししし	Shi shi shi shi	Reír (creación propia del autor)	SHI, SHI, SHI, SHI...	Préstamo naturalizado
1	10	2	コツン	Kotsun	Golpear con un objeto metálico	TAC	Equivalente acuñado
1	14	6	カチカ...	Kachika	Tintinear el vidrio	CHAS	Creación discursiva
1	16	4	ぷつ!!	Putsu!!	Resoplar por contener la risa	¡¡PFFF!!!	Equivalente acuñado
1	16	5	っだーっはっは っは何てざまだ お頭!!	<b>Ddaaa haa haa ha</b> nante zama da okashira!!	Carcajear	¡¡ <b>DAH, JA, JA,</b> <b>JA!!</b> ¡¡ <b>MENUDAS</b> <b>PINTAS,</b> <b>CAPITÁN!!</b>	Préstamo naturalizado
1	17	1	はっはっはっは っは!!	Haa haa haa haa ha!!	Reír	¡¡ <b>JA, JA, JA, JA,</b> <b>JA!!</b>	Equivalente acuñado
1	17	6	がしっ	Gashii	Coger algo o alguien con la mano con un	CHAS	Equivalente acuñado

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

					movimiento rápido		
1	19	4	モーっ	Moou	Mugir	MUUUH...	Préstamo naturalizado
1	19	6	にひ	Nihi	Sonreír ampliamente	JIAS	Creación discursiva
1	24	4	う...!!	U...!!	Soportar dolor	¡¡UH...!!	Préstamo naturalizado
1	29	1	ガチャ...	Gacha...	Chascar un metal	TCHAC	Equivalente acuñado
1	29	1	頭吹き飛ばすぞ ハハハハ!!	Atama fuki tobasu zo <b>ha ha ha ha!!</b>	Reír	O TE VUELO LA CABEZA. ¡¡JA, JA, JA, JA!!	Equivalente acuñado
1	29	2	へへへへ!!	He he he he!!	Reír	¡¡JE, JE, JE, JE!! ¡¡JE, JE, JE, JE!!	Equivalente acuñado
1	32	2	はっはっはっはっ っ	Haa haa haa haa	Reír	¡JA, JA, JA, JA!	Equivalente acuñado
1	33	2	ジュウッ!!	Juuu!!	Sonido al quemar carne	¡¡FSSSH!!	Préstamo naturalizado
1	33	3	スッ	Suu	Movimiento rápido	CHAS	Equivalente acuñado
1	34	1	ボッ	Boo	Encender fuego	FLISH	Creación discursiva
1	35	1	ちっ	Chii	Chasquear la lengua	TSK	Préstamo puro (inglés)
1	36	2	はっはっはっはっ っはっ!!	Haa haa haa haa haa!!	Reír	¡¡¡JA, JA, JA, JA, JA!!!	Equivalente acuñado
1	36	5	プッ	Puu	Resoplar por contener la risa	PFFF...	Equivalente acuñado
1	37	4	はっはっはっはっ っは!!	Haa haa haa haa ha!!	Reír	¡¡JA, JA, JA, JA, JA!!	Equivalente acuñado
1	37	5	情けねエ奴らだ !!はっはっはっ はっはっ!!	Nasake nee yatsura da!! <b>Haa haa haa haa haa!!</b>	Reír	¡¡VAYA PANDA DE TRISTES!! ¡¡JA, JA, JA, JA, JA!!	Equivalente acuñado
1	38	2	はははははははは はあーっはっは っは!!	<b>Ha ha ha ha ha ha ha ha</b> <b>ha aaa haa haa ha!!</b>	Reír	¡¡¡JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA!!! ¡¡¡AAAH, JA, JA,	Equivalente acuñado



						<b>JA, JA!!!</b>	
1	38	2	がぼ…ぶはっ!!	<b>Gabo...</b> Buhaa!!	Ahogarse	<b>GUAJ...</b> ¡¡BUOF!!	Préstamo naturalizado
1	38	2	がぼ…ぶはっ!!	Gabo... <b>Buhaa!!</b>	Ahogarse	GUAJ... ¡¡BUOF!!	Préstamo naturalizado
1	38	2	ば	Ba	Ahogarse (continúa del ejemplo anterior)	AGH	Equivalente acuñado
1	38	4	グルルルルル...	Gurururu...	Rugir	GRRR...	Equivalente acuñado
1	38	6	ぎゃあああああーっ!!!!	Gyaaaaaaaa!!!!	Gritar	¡¡¡AAAA-AAAGH!!!	Equivalente acuñado
1	39	2	うわあああかば…ば!!	<b>Uwaaaa</b> kaba... ba!!	Gritar	¡¡UAAAAH!! ¡¡GUAJ!!	Préstamo naturalizado
1	39	2	うわあああかば…ば!!	Uwaaaa <b>kaba... ba!!</b>	Ahogarse	¡¡UAAAAH!! ¡¡GUAJ!!	Creación discursiva
1	39	2	ば…だれか…助けば…!!	<b>Ba...</b> Dare ka... tasukeba...!!!	Ahogarse (continúa del ejemplo anterior)	¡SOCORRO...! ¡¡ME AHOGO...!!! ¡GUAJ!	Creación discursiva
1	39	3	うわああああああああ	Uwaaaaaaaaa	Gritar	¡UAAAAAAH!	Préstamo naturalizado
1	41	1	ひっく…!!	Hikku...!!	Hipo	¡¡HIP...!!	Equivalente acuñado
1	41	1	えぐ……	Egu...	Sollozar	¡¡UH...!!	Equivalente acuñado
1	42	2	…う…う…!!	... <b>U...</b> uu...!!	Sollozar	<b>UH...</b> ¡¡UGH...!!	Equivalente acuñado
1	42	2	…う…う…!!	... U... <b>uu...</b> !!	Sollozar	UH... ¡¡UGH...!!	Préstamo puro (inglés)
1	42	3	うわああああああああ	Uwaaaaaaaaaaaa	Llorar	¡¡BUAAAA-AAAAAA-AAAAAAAH!!	Préstamo naturalizado
1	46	4	ギーコ…ギーコ…	Giiko... Giiko...	Crujir la madera	ÑIEEEK ÑIEEEK	Equivalente acuñado
1	47	1	グルルルル...	Gurururu...	Rugir	GRRR...	Equivalente acuñado
1	50	3	にっ	Nii	Reír	JI	Equivalente acuñado

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

2	1	1	クークーツ	Kuuu Kuuu	Graznar	COO... COO...	Préstamo naturalizado
2	3	3	ツー...	Tsuu...	Suavemente	FLIIS	Creación discursiva
2	4	2	どさっ	Dosaa	Golpe sordo	PLAF	Equivalente acuñado
2	4	5	ビクッ	Bikuu	Tener miedo	GLUPS	Equivalente acuñado
2	5	4	え...えへへへ す.....すみません	E... E <b>he he he</b> su... sumimasen	Reír	EH, <b>JE, JE, JE...</b> LO SIENTO MUCHO.	Equivalente acuñado
2	5	5	えへへ	E <b>he he</b>	Reír	EH, <b>JE, JE...</b>	Equivalente acuñado
2	6	6	は...はいもちろん! ぼ...ぼくは何も見てません! えへへへ...!	Ha... Hai mochiron! Bo... Boku wa nanimo mitemasen! E <b>he he he</b> ...!	Reír	¡POR SUPUESTO! ¡YO NO HE VISTO NADA! ¡EH, <b>JE, JE, JE!</b>	Equivalente acuñado
2	7	2	目ェまわって死ねかと思っ たよ!!はっはっはっ はっは!!	Mee mawatte shineka to omotta yo!! <b>Ha ha ha ha ha!!</b>	Reír	¡¡CREÍA QUE ME MORÍA DEL MAREO!! ¡¡ <b>JA, JA, JA, JA!!</b>	Equivalente acuñado
2	8	1	ん?	N?	Dudar. Sonido bilabial o nasal.	¿HUM?	Equivalente acuñado
2	8	5	ぐおっ	Guoo	Gritar	¡UOGH!	Préstamo naturalizado
2	8	5	ぎゃあ	Gyaa	Gritar	¡AGH!	Equivalente acuñado
2	9	1	うわっ	Uwaa	Gritar	¡UAH!	Préstamo naturalizado
2	9	1	おうっ	Ouu	Gritar	¡UOGH!	Creación discursiva
2	10	5	はははは!	Ha ha ha ha!	Reír	¡JA, JA, JA, JA!	Equivalente acuñado
2	12	5	え...えへえへえへ へえへへへへへへ ...!!	E... E <b>hee hee hee hee hee hee hee hee...</b> !!	Reír	EH... <b>JE, JE, JE, JE...</b> EH, <b>JE, JE, JE, JE...</b>	Equivalente acuñado

## 7. Apéndices

2	14	4	えへへへ...	E he he he...	Reír	EH, JE, JE, JE...	Equivalente acuñado
2	16	3	うわあ!!	Uwaa!!	Gritar	¡¡¡UAAAHH!!!	Préstamo naturalizado
2	17	2	.....!! え..... えへへ	E... E he he	Reír	EH... EH, JE, JE...	Equivalente acuñado
2	18	4	あっはっはっは っはっはっは!!	Aa haa haa haa haa haa ha!!	Reír	¡¡AH, JA, JA, JA, JA, JA, JA, JA!!	Equivalente acuñado
2	18	6	っアアアアーっ !!!!	Aaaaaa!!!!	Gritar	¡¡¡AAAAAH!!!	Equivalente acuñado
2	19	4	にい	Nii	Sonreír ampliamente	JIAS	Creación discursiva
2	21	4	しししし!	Shi shi shi shi!	Reír (creación propia del autor)	¡SHI, SHI, SHI, SHI!	Préstamo naturalizado
3	3	6	ふーん	Fuun	Interesarse. Sonido bilabial o nasal	MMM...	Equivalente acuñado
3	4	3	はっはっはっは おもしろい店だ ったなーっ	<b>Haa haa haa ha</b> omoshiroi mise datta naaa	Reír	<b>¡JA, JA, JA, JA!</b> QUÉ CANTINA MÁS DIVERTIDA.	Equivalente acuñado
3	8	2	ん?	N?	Dudar. Sonido bilabial o nasal	¿HUM?	Equivalente acuñado
3	8	2	ひい!!	Hii!!	Gritar	¡¡AYYYY!!	Equivalente acuñado
3	9	6	ん?	N?	Dudar. Sonido bilabial o nasal	¿HUM?	Equivalente acuñado
3	11	4	チッ	Chii	Chasquear la lengua	TSK	Préstamo puro (inglés)
3	12	2	ぷへえっ	Puheee	Escupir	BUAJ...	Equivalente acuñado
3	12	6	ひえっひえっひ えっ	Hiee hiee hiee	Reír (creación propia del autor)	JIE, JIE, JIE.	Préstamo naturalizado
3	12	6	グリグリ	Guri guri	Pisotear	CHAS, CHAS	Equivalente acuñado
3	12	7	ひえっひえっ	Hiee hiee	Reír	JIE, JIE...	Préstamo naturalizado
3	14	6	ひえっひえっひ えっ! あー守る	<b>Hiee hiee hiee!</b> Aa mamoru!!	Reír (creación propia del autor)	<b>¡JIE, JIE, JIE!</b> ¡¡CLARO QUE SÍ!!	Préstamo naturalizado

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

			!!				
3	15	2	ボーッとしてると親父にいいつけられるぜ	<b>Booo</b> to shiteru to oyaji ni ii tsukerareruze	Estar embobado	COMO TE VEA, SE LO DIRÁ A SU PAPAÍTO.	Reducción
3	16	6	ん?	N?	Sorprenderse. Sonido bilabial o nasal.	¿HUM?	Equivalente acuñado
3	17	2	ガタガタぬかすな	<b>Gata gata</b> nukasuna	Quejarse	ABSTENTE DE HACER COMENTARIOS.	Reducción
3	17	2	あ	A	Abrir la boca	AAAH...	Equivalente acuñado
3	17	3	バリッバリッモグッ!!	<b>Barii barii</b> moguu!!	Masticar comida crujiente o que contiene arena	<b>GRISH... ZRISH...</b> ¡¡ÑUM!!	Creación discursiva
3	17	3	バリッバリッモグッ!!	<b>Barii barii</b> moguu!!	Masticar comida crujiente o que contiene arena	<b>GRISH... ZRISH...</b> ¡¡ÑUM!!	Creación discursiva
3	17	3	バリッバリッモグッ!!	<b>Barii barii</b> moguu!!	Masticar	<b>GRISH... ZRISH...</b> ¡¡ÑUM!!	Equivalente acuñado
3	17	4	ゴ...ゴクン!!	Go... gokun!!	Tragar	<b>GLUC...</b> ¡¡GLUPS!!	Creación discursiva
3	17	4	ゴ...ゴクン!!	Go... gokun!!	Tragar	<b>GLUC...</b> ¡¡GLUPS!!	Equivalente acuñado
3	17	5	ゴブッ...あ...あのガキに伝えてくれねェか...!!	<b>Gobuu...</b> A... Ano gaki ni tsutaete kure nee ka...!!	Eructar y regurgitar	<b>GUOJ...</b> ¿PODRÍAS DECIRLE A LA CRÍA UNA COSA DE MI PARTE?	Creación discursiva
3	17	7	……はは！	... Ha ha!	Reír	¡JA, JA...!	Equivalente acuñado
3	18	2	一つ残らずバリバリ食ってたよ	Hitotsu nokorazu <b>bari bari</b> kutteta yo	Masticar, comer	NO DEJÓ NI UN GRANO DE ARROZ, AUNQUE ESTABA TODO CUBIERTO DE TIERRA.	Reducción
3	19	1	少しでも逆らえ	Sukoshi demo sakaraeba sugu shikei	Tener miedo	SI LES LLEVAS LA CONTRARIA,	Omisión

			ばすぐ死刑でみんなびくびくしてるの	de minna <b>biku biku</b> shiteru no		TE EJECUTAN. LA GENTE NO SABE QUÉ HACER.	
3	19	2	ひえっひえっひえっひえ!!頭が高エっつってんだろ親父に言うぞ!!	<b>Hiee hiee hiee hie!!</b> Zu ga takeee tsuttendaro oyaji ni iu zo!!	Reír (creación propia del autor)	¡¡ <b>JIE, JIE, JIE, JIE!!</b> ¡¡BAJAD MÁS LA CABEZA O SE LO DIGO A MI PADRE!!	Préstamo naturalizado
3	19	5	ひえっひえっ	Hiee hiee	Reír (creación propia del autor)	JIE, JIE, JIE.	Préstamo naturalizado
3	20	1	キャーっ!!	Kyaaa!!	Gritar	¡¡¡KYAAAAH!!!	Préstamo naturalizado
4	4	2	フー...	Fuu...	Dar una calada a un cigarro	FUUUH...	Creación discursiva
4	11	3	うわああああ	Uwaaaa	Gritar	¡UAAAHAH!	Préstamo naturalizado
4	12	4	グイ	Gui	De un tirón	CHAS	Equivalente acuñado
4	12	4	グイ	Gui	De un tirón	ÑUG	Creación discursiva
4	13	4	はっ!!	Haa!!	Sorprenderse	¡¡AGH!!	Equivalente acuñado
4	13	4	ガチン...	Gachin...	Golpear	CLANG	Equivalente acuñado
4	14	1	ふんっ	Funn	Realizar un gran esfuerzo	¡HOP!	Modulación
4	14	2	ガッ	Gaa	Engancharse de forma repentina	CHAS	Equivalente acuñado
4	15	3	うわああ	Uwaaa	Gritar	¡UAAAHAH!	Préstamo naturalizado
4	15	4	うわっ	Uwaa	Gritar	¡UOH!	Creación discursiva
4	15	6	ガッ!!	Gaa!!	Engancharse de forma repentina	¡¡CHAS!!	Equivalente acuñado
4	18	1	はあああああ放せ貴様親父助けてエ!!	<b>Haaaaaa</b> hanase kisama oyaji tasuketee!!	No es una onomatopeya. Repite la primera sílaba de	¡ <b>AAAHAH!</b> ¡¡SUÉLTAME!! ¡¡SOCORRO,	Amplificación

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

					la palabra que va a decir a continuación	PAPÁ!! ¡¡AYÚDAME!!	
4	18	2	ああっ	Aaa	Gritar	¡NOOO!	Amplificación
4	19	2	えへへへ…ぼくも驚きましたけど	E <b>he he he</b> ... Boku mo odorokimashita kedo	Reír	EH, <b>JE, JE</b> ... YO TAMBIÉN ME SORPRENDÍ.	Equivalente acuñado
5	1	4	いたあまた殴ったあーっ!!	<b>Itaaa</b> mata naguttaaa!!	No es una onomatopeya. Es el adjetivo japonés いたい (itai) que significa 'doloroso'	¡ <b>AYYY!</b> ¡¡ME HA VUELTO A PEGAR!!	Transposición
5	2	1	ん?	N?	Sorprenderse. Sonido bilabial o nasal.	¿EH?	Equivalente acuñado
5	2	2	ぎいやあああああ	Giiyaaaaaa	Gritar	¡¡GYAAAAH!!	Préstamo naturalizado
5	2	3	あああああ	Aaaaaa	Gritar	¡AAAAH!	Equivalente acuñado
5	2	3	あああああ	Aaaaaa	Gritar	¡AAAAH!	Equivalente acuñado
5	2	4	ああああああ!!	Aaaaaa!!	Gritar	¡¡UAAAAAGH!	Creación discursiva
5	2	5	ドクドク	Doku doku	Correr un líquido	BLOP BLOP	Equivalente acuñado
5	3	4	はっ…	Haa...	Jadear	AH...	Modulación
5	3	4	はふっ……!!	Hafuu...!!	Jadear	¡¡UAGH!!	Creación discursiva
5	3	4	はっ	Haa	Jadear	ARF	Préstamo puro (inglés)
5	3	4	はっ	Haa	Jadear	ARF	Préstamo puro (inglés)
5	3	4	いえ!!...はっ... そうだあなたの縄を解かなきゃ...!!	Ie!! ... <b>Haa</b> ... Sou da anata no nawa o tokanakya...!!	Jadear	¡¡NO!! <b>AGH</b> ... LA PRIORIDAD ES DESATARTE...	Modulación
5	4	1	はっ	Haa	Jadear	ARF	Préstamo puro (inglés)

## 7. Apéndices

5	4	1	はっ	Haa	Jadear	ARF	Préstamo puro (inglés)
5	4	3	はっ	Haa	Jadear	ARF	Préstamo puro (inglés)
5	4	3	はっ	Haa	Jadear	AGH	Modulación
5	6	2	ん?	N?	Sorprenderse. Sonido bilabial o nasal	¿EH?	Equivalente acuñado
5	8	1	やーっ	Yaaa	Gritar	¡¡YAAAAH!!	Préstamo naturalizado
5	8	2	く…!!	Ku…!!	No es una onomatopeya. Es el adjetivo japonés く やしい (kuyashii) que significa ‘humillante’ o ‘lamentable’	¡¡UGH…!!	Préstamo puro (inglés)
5	8	3	フンっ!!なんて情けないの?	<b>Funn!!</b> Nante nasakenai no?	Burlarse	¡ <b>BUF!</b> ¿NO TE DA VERGÜENZA?	Equivalente acuñado
5	10	1	やーっ	Yaaa	Gritar	¡YAAAAH!	Préstamo naturalizado
5	10	1	やーっ	Yaaa	Gritar	¡YAAAAH!	Préstamo naturalizado
5	10	2	ハア	Haa	Jadear	ARF	Préstamo puro (inglés)
5	10	2	ハア	Haa	Jadear	ARF	Préstamo puro (inglés)
5	11	1	うあーっ	Uaaa	Gritar	¡UAAAAH!	Préstamo naturalizado
5	11	1	やーっ	Yaaa	Gritar	¡YAAAAH!	Préstamo naturalizado
5	16	6	にいつ	Niii	Sonreír ampliamente	JIAS	Creación discursiva
5	17	2	うおおおおおっ!!	Uoooooo!!	Gritar	¡¡UOOOOH!!	Préstamo naturalizado
5	17	3	んなっはっはっはっは!!	N naa haa haa haa ha!!	Carcajear	¡¡JUAAA, JA, JA, JA, JA!!	Equivalente acuñado
6	1	1	わかったらさっ	Wakattara <b>sassa to</b>	Rápidamente, sin	¡¡YA TE LO HE	Descripción

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

			さこの縄を解け!!	kono nawa o toke!!	demora	DICHO!! ¡¡DATE PRISA EN DESATARME!!	
6	2	4	お…うおおおお	O… Uooooo	Grito de lucha	¡SÍ, SEÑOR! ¡UOOOOOOOOH!	Préstamo naturalizado
6	3	1	おい!!グズグズするな!!	Oi!! Guzu guzu suru na!!	Lentamente (el verbo auxiliar que lo acompaña se encuentra en forma negativa)	¡¡VAMOS, APRESÚRATE!!	Descripción
6	3	2	…んん…	… Nn…	Dudar. Sonido bilabial o nasal	MMM…	Equivalente acuñado
6	3	3	うわっ	Uwaa	Gritar	¡UAH!	Préstamo naturalizado
6	7	2	ケッ	Kee	Reír	JE…	Equivalente acuñado
6	7	4	ザッ	Zaa	Pisar arena	ZRISH	Creación discursiva
6	10	1	ムチャクチャだ!!あんな奴ら…!!	Muchakucha da!! Anna yatsura…!!	Hacer algo sin pensar	¡¡ESTO ES UNA LOCURA!! ¡¡NO ESTÁN A NUESTRO ALCANCE!!	Transposición
6	15	2	ぐは!!	Guha!!	Escupir al recibir un golpe en la cara	¡¡GUAJ!!	Préstamo naturalizado
6	16	4	ひゅっ…	Hyyu…	Esquivar un golpe	FIUSH	Préstamo naturalizado
6	21	1	ぶほっ!!	Buhoo!!	Escupir al recibir un golpe en la cara	BUOJ	Préstamo naturalizado
7	1	3	キン…	Kin…	Ruido metálico	TCHIN	Equivalente acuñado
7	3	4	にっ	Nii	Reír	JE	Equivalente acuñado
7	8	2	てめェらだってモーガンにゃ抑えつけられてビクビクしてたじ	Temeera datte Moogan nya osaetsukerarete biku biku shiteta janee ka!!	Tener miedo	¡¡VOSOTROS MISMOS ESTABAIS SOMETIDOS POR MIEDO A	Descripción





La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

8	10	3	ニコッ	Nikoo	Sonreír	JE	Equivalente acuñado
8	11	3	ぎゃあーっ!!	Gyaaaaa!!	Gritar	¡¡UAAAGH!!	Equivalente acuñado
8	14	2	ハッハッ	Haa haa	Jadear	ARF ARF	Préstamo puro (inglés)
8	15	1	おあーっ	Oaaa	Gritar	¡UAAAH!	Préstamo naturalizado
8	15	3	うおおっ	Uooo	Gritar por ir a gran velocidad	¡UOOOH!	Préstamo naturalizado
8	15	3	きゃあ	Kyaa	Gritar	¡KYAH!	Préstamo naturalizado
8	17	2	あ	A	Sorprenderse	AY	Modulación
8	18	1	こ…	Ko…	No es una onomatopeya. Es la primera sílaba del demostrativo con matiz despectivo こいつ (koitsu), que significa ‘este tipo’	TSK…	Reducción

## 7.2. Apéndice B: fichas de análisis de onomatopeyas fuera de bocadillo

CAP.	PÁG.	VIÑETA	TO	TRANSLITERACIÓN	SIGNIFICADO	TT	TÉCNICA
1	1	3	ウオオオオ	Uooooo	Gritar	ウオオオオ	Préstamo puro
1	2	3	バサッ…!	Basaa…!	Ondear una bandera	バサッ…!	Préstamo puro
1	3	1	むきっ!	Mukii!	Mostrar los dientes o el poder de uno	¡GRRR!	Equivalente acuñado
1	3	1	どん!!	Don!!	Suceso impactante	どん!!	Préstamo puro
1	3	3	ブス…!!	Busu…!!	Clavar un cuchillo en un material blando como la carne	¡¡ZUOSH!!	Creación discursiva
1	3	5	ああああああ	Aaaaaa	Gritar	ああああああ	Préstamo puro
1	4	2	ぎゃはははははははは	Gya ha ha ha ha ha ha ha	Carcajear	ぎゃはははははははは	Préstamo puro
1	5	1	だっはっはっはっはっ	Daa haa haa haa haa	Carcajear	だっはっはっはっはっ	Préstamo puro
1	5	2	どんっ!	Donn!	Suceso impactante	どんっ!	Préstamo puro
1	5	4	DON!	Don!	Golpear con fuerza	DON!	Préstamo puro
1	6	3	はーっ	Haaa	Estar ilusionado	はーっ	Préstamo puro
1	7	2	がはははは	Ga ha ha ha ha	Carcajear	JA JA JA JA	Equivalente acuñado
1	7	5	ゴクゴク	Goku goku	Tragar	GLU GLU	Equivalente acuñado
1	7	6	だっはっはっはっは	Daa haa haa haa ha	Carcajear	DAH JA JA JA JA	Préstamo naturalizado
1	7	6	ガーン	Gaan	Suceso impactante	GLUUUPS	Equivalente acuñado
1	8	6	ぷぷっ	Pupuu	Resoplar por contener la risa	PFFF	Equivalente acuñado
1	9	2	どん!!	Don!!	Suceso impactante	どん!!	Préstamo puro
1	9	4	ドン!	Don!	Golpear con fuerza	¡DANG!	Préstamo naturalizado
1	9	5	クスッ	Kusuu	Reír disimuladamente	JUS	Préstamo naturalizado
1	10	1	わいわい	Wai wai	Conversaciones de fondo	BLA BLA	Equivalente acuñado

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

1	10	1	がやがや	Gaya gaya	Conversaciones de fondo	BLA BLA	Equivalente acuñado
1	10	2	プチッ	Puchii	Chasquido	ÑUGS	Creación discursiva
1	10	3	ぼーっ	Booo	Decir algo en tono soñador	ぼーっ	Préstamo puro
1	11	1	バキ!!	Baki!!	Golpear con fuerza un objeto plano	バキ!!	Préstamo puro
1	11	2	ガランガラン!!	Garan garan!!	Sonido metálico fuerte	CLANG CLANG	Equivalente acuñado
1	11	7	ズイ...	Zui...	Directamente, sin dudar	ズイ...	Préstamo puro
1	12	2	どん	Don	Suceso impactante	どん	Préstamo puro
1	13	4	バリィン!	Bariin!	Estrépito debido a un golpe	バリィン!	Préstamo puro
1	13	4	バシヤッ!!	Bashaa!!	Salpicar	バシヤッ!!	Préstamo puro
1	14	1	ポタポタ	Pota pota	Gotear	ポタポタ	Préstamo puro
1	14	3	びら!	Pira!	Moverse un folio de papel	¡FLIPS!	Equivalente acuñado
1	15	2	ス...	Su...	Desenvainar lentamente una espada	FSH	Préstamo naturalizado
1	15	3	ガシャァン!	Gashaan!	Chocar o romperse algo	ガシャァン!	Préstamo puro
1	16	5	ぎやはははは	Gya ha ha ha ha	Carcajear	JAAA JA JA JA JA	Equivalente acuñado
1	17	6	スタスタ	Suta suta	Caminar con decisión	TAP TAP	Equivalente acuñado
1	18	1	ぶうーっ!!	Buuuu!!	Escupir un líquido involuntariamente	;;BFFF!!	Préstamo naturalizado
1	18	1	びよーん!	Biyoon!	Estirar un objeto elástico	びよーん!	Préstamo puro
1	18	4	あああああ	Aaaaa	Gritar	あああああ	Préstamo puro
1	19	2	あああああ	Aaaaa	Gritar	UAAAAAH	Creación discursiva
1	19	4	たったったっ	Ta tta ttaa	Correr pisando fuerte	TAP TAP	Equivalente acuñado

## 7. Apéndices

1	19	6	ドーン	Doon	Suceso impactante	ドーン	Préstamo puro
1	20	3	びよんびよん	Biyon biyon	Estirar un objeto elástico	ŊUIG ŊUIG	Creación discursiva
1	20	4	どん	Don	Suceso impactante	どん	Préstamo puro
1	20	5	ガミガミガミガミ	Gami gami gami gami	Refunfuñar	ガミガミガミガミ	Préstamo puro
1	21	3	ゴロゴロ	Goro goro	Rodar	ゴロゴロ	Préstamo puro
1	22	3	どどん!!	Dodon!!	Suceso muy impactante	どどん!!	Préstamo puro
1	22	4	ゾロリ…	Zorori…	Personas agrupadas	ゾロリ…	Préstamo puro
1	22	4	バン!	Ban!	Golpear	¡BAM!	Equivalente acuñado
1	23	4	バン!!	Ban!!	Golpear	バン!!	Préstamo puro
1	24	2	ブン!	Bun!	Sacudir	ブン!	Préstamo puro
1	24	3	グイッ!!	Guii!!	De un tirón	¡¡ZAS!!ッ!!	Equivalente acuñado
1	24	3	グイッ!!	Guii!!	De un tirón	¡¡ZAS!!ッ!!	Préstamo puro
1	24	4	ドドッ…!!	Dodoo…!!	Golpear con fuerza	¡¡BOUM!!	Equivalente acuñado
1	25	1	だっ!!	Daa!!	Dar una pisada fuerte	だっ!!	Préstamo puro
1	25	5	ドスン!!	Dosun!!	Golpear con fuerza	ドスン!!	Préstamo puro
1	26	6	がばっ	Gabaa	De repente y enfáticamente	CHAS	Equivalente acuñado
1	27	2	グシャ!!グシャ!!	Gusha!! Gusha!!	Pisotear	CHUF CHUF	Equivalente acuñado
1	27	4	スラッ…	Suraa…	Tener sangre fría (creación propia del autor)	FLIS	Creación discursiva
1	28	1	ドン!	Don!	Suceso impactante	ドン!	Préstamo puro
1	29	1	ザッ…	Zaa…	Pisar arena	CHAS	Equivalente acuñado
1	29	5	ドン!!	Don!!	Suceso impactante	ドン!!	Préstamo puro
1	30	1	ドサッ…!!	Dosaa…!!	Dar un golpe seco	ドサッ…!!	Préstamo puro
1	32	5	ウオオオオ	Uoooo	Sorprenderse	UOOOOH	Préstamo naturalizado
1	33	6	ガガガンッ!	Gagagann!	Golpear con fuerza	DANG DANG	Préstamo

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

					con un objeto de metal	DANG	naturalizado
1	34	1	ガチャ...	Gacha...	Chascar un metal	TCHAC	Equivalente acuñado
1	35	1	ボウン!!	Boun!!	Explotar	¡BOUM!!	Equivalente acuñado
1	36	4	ひゅっ	Hyyu	Esquivar un golpe	FIUH	Préstamo naturalizado
1	36	4	バツ	Baa	Ondear una tela	ZAT	Creación discursiva
1	36	6	ドン.....!	Don....!	Golpear con fuerza. Suceso impactante	¡ZATS!	Creación discursiva
1	37	5	わはははは	Wa ha ha ha ha	Carcajear	わはははは	Préstamo puro
1	38	1	ドボン!!	Dobon!!	Salpicar	ドボン!!	Préstamo puro
1	38	2	バシヤバシヤ!!	Basha basha!!	Salpicar	バシヤバシヤ!!	Préstamo puro
1	38	4	ザバア...	Zabaa...	Emerger del agua	ザバア...	Préstamo puro
1	38	6	バキバキ	Baki baki	Crujir o romperse la madera	バキバキ	Préstamo puro
1	38	6	バクン!!	Bakun!!	Comer de un bocado	バクン!!	Préstamo puro
1	39	1	ギョロツ!!	Gyoro!!	Mirar fijamente	ギョロツ!!	Préstamo puro
1	39	2	バシヤバシヤ	Basha basha	Salpicar	バシヤバシヤ	Préstamo puro
1	39	3	ガバア!!	Gabaa!!	Abrir la boca grandes animales marinos para coger algo	ガバア!!	Préstamo puro
1	39	4	ガギッ!!	Gagii!!	Cerrar la boca los animales	ガギッ!!	Préstamo puro
1	40	1	ギロツ	Giroo	Mirar fijamente	ギロツ	Préstamo puro
1	40	2	ビクッ	Bikuu	Tener miedo	GLUPS	Equivalente acuñado
1	40	3	ガタガタ	Gata gata	Temblar	ガタガタ	Préstamo puro
1	40	3	じわっ	Jiwaa	Sollozar o empezar a llorar	じわっ	Préstamo puro
1	40	5	ガタガタ	Gata gata	Temblar	ガタガタ	Préstamo puro
1	40	5	ブルブル	Buru buru	Temblar	ブルブル	Préstamo puro

## 7. Apéndices

1	40	6	ザパン…!!	Zapan…!!	Sumergirse haciendo ruido colas de animales marinos, sobre todo	ザパン…!!	Préstamo puro
1	41	3	ひっくひっく	Hikku hikku	Hipo	ひっくひっく	Préstamo puro
1	41	4	ドン!	Don!	Suceso impactante	ドン!	Préstamo puro
1	42	3	うわああああああ あああああ	Uwaaaaaaaaa	Llorar	UAAAAA- AAAAAAAH	Préstamo naturalizado
1	43	3	ベー	Bee	Burlarse	MEEEH	Préstamo naturalizado
1	44	4	パサ…	Pasa…	Caer un objeto ligero (creación propia del autor)	PLAF	Equivalente acuñado
1	45	4	オオオオオ	Ooooo	Grito de batalla	UOOOOOH	Préstamo naturalizado
1	46	1	どんっ!	Donn!	Golpear con fuerza. Suceso impactante	どんっ!	Préstamo puro
1	46	3	クークー	Kuu kuu	Graznar	COO COO	Préstamo naturalizado
1	47	1	ザバァ!!	Zabaa!!	Emerger del agua	ザバァ!!	Préstamo puro
1	47	4	ガァ!!	Gaa!!	Abrir mucho la boca	ガァ!!	Préstamo puro
1	48-49	1	ズドオン!!	Zudoon!!	Golpear con mucha fuerza	ズドオン!!	Préstamo puro
1	50	2	バチン…!!	Bachin…!!	Golpe seco	バチン…!!	Préstamo puro
1	50	3	ザッパァーン!!	Zappaaan!!	Sumergirse haciendo mucho ruido	ザッパァーン!!	Préstamo puro
1	50	4	ぐるぐる	Guru guru	Girar	ぐるぐる	Préstamo puro
1	51	2	どーん!!	Doon!!	Suceso impactante	どーん!!	Préstamo puro
2	1	2	どーん!!	Doon!!	Suceso impactante	どーん!!	Préstamo puro
2	2	1	どーん!!	Doon!!	Suceso impactante	どーん!!	Préstamo puro
2	2	1	ゴゴゴゴゴゴゴ オオオオ	Go go go go go go go gooooo	Ambiente maligno	ゴゴゴゴゴゴゴ ゴオオオオ	Préstamo puro
2	2	3	ぐる	Guuru	Girar	ZRIIIS	Creación discursiva
2	2	3	ゴゴゴゴゴゴゴ	Go go go go go go go go	Ambiente maligno	FSHUOOO	Creación discursiva

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

2	2	3	ぐる	Guuru	Girar	ZRIIIS	Creación discursiva
2	2	5	ゴゴゴゴゴ	Go go go go go	Remolino de agua grande	FIOOOOH	Creación discursiva
2	2	6	ザバツ	Zabaa	Emerger del agua	¡ZAPS!	Préstamo naturalizado
2	2	7	ゴゴゴ	Go go go	Remolino de agua grande	ゴゴゴ	Préstamo puro
2	2	8	ゴゴゴゴゴ	Go go go go go	Remolino de agua grande	ゴゴゴゴゴ	Préstamo puro
2	3	1	ザザーン	Zazaan	Olas del mar	SHAAAFS	Creación discursiva
2	3	2	ドン	Don	Suceso impactante	ドン	Préstamo puro
2	4	1	ガンッ!	Gann!	Golpear con fuerza con un objeto metálico	¡DANG!	Préstamo naturalizado
2	4	3	ゴオオオ...	Goooo...	Ambiente maligno	ゴオオオ...	Préstamo puro
2	4	4	ビクビク...	Biku biku...	Temblar por miedo o por nervios	TEK TEK	Creación discursiva
2	4	5	ガンガン!!	Gan gan!!	Golpear con fuerza con un objeto metálico	DANG DANG	Préstamo naturalizado
2	5	2	どん	Don	Suceso impactante	どん	Préstamo puro
2	5	3	ガン!!	Gan!!	Golpear con fuerza con un objeto metálico	ガン!!	Préstamo puro
2	6	1	しゅん	Shun	Estar deprimido	SNIF	Modulación
2	6	3	ゴロ...	Goro...	Rodar	CLOC	Creación discursiva
2	6	6	ギロ	Giro	Mirar fijamente	GRRR	Modulación
2	7	1	バキィ!!	Bakii!!	Crujir la madera al romperse	バキィ!!	Préstamo puro
2	7	2	くーっ	Kuuu	Reír eufóricamente	くーっ	Préstamo puro
2	7	2	どん!!	Don!!	Suceso impactante	どん!!	Préstamo puro
2	8	1	しーん	Shiin	En completo silencio	しーん	Préstamo puro
2	8	4	ヒュンヒュン	Hyun hyun	Objeto girando en el aire, como un	ヒュンヒュン	Préstamo puro



## 7. Apéndices

					bumerán		
2	8	5	ドゴオン!!	Dogoon!!	Golpear con mucha fuerza	ドゴオン!!	Préstamo puro
2	9	1	ガサッ	Gasaa	Caer en picado	ガサッ	Préstamo puro
2	9	1	ガンッ	Gann	Golpear con fuerza	ガンッ	Préstamo puro
2	9	2	プス...プス...	Pusu... Pusu...	Humo emitido al quemarse algo	プス...プス...	Préstamo puro
2	9	3	ズオオン...	Zuoon...	Persona grande (creación propia del autor)	ズオオン...	Préstamo puro
2	9	6	どーん	Doon	Suceso impactante	どーん	Préstamo puro
2	11	4	ふー	Fuu	Suspirar	UF	Equivalente acuñado
2	11	5	ボローン...	Boroon...	Estar muy estropeado (creación propia del autor)	ボローン...	Préstamo puro
2	12	2	ブンブンブンブン ブンブンブン	Bun bun bun bun bun bun	Sacudir (en este caso la cabeza)	NO NO NO NO NO NO	Modulación
2	12	2	ビュッ	Byuu	Silbar el aire por un movimiento rápido (en este caso al sacudir la cabeza muy enérgicamente y muchas veces seguidas)	NO	Modulación
2	12	3	ズウーン	Zuuun	Grupo de personas que impone o da miedo (creación propia del autor)	ズウーン	Préstamo puro
2	12	3	ガーン	Gaan	Suceso impactante	ガーン	Préstamo puro
2	12	4	ひゃーっ	Hyaaa	Sorprenderse por algo que no se sabía o es decepcionante	ひゃーっ	Préstamo puro
2	12	5	ずーん	Zuun	Estar deprimido	HUNDIDO	Descripción
2	12	5	はっはっは	Haa haa ha	Reír	JA JA JA	Equivalente acuñado
2	13	1	にいっ	Nii	Sonreír ampliamente	JIAS	Creación

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

							discursiva
2	14	3	ガツーン	Gatsuun	Golpe seco	CHAAAN	Creación discursiva
2	15	3	ポロ	Poro	Gotear	SNIF	Modulación
2	16	3	ドカン!!	Dokan!!	Golpear con fuerza	ドカン!!	Préstamo puro
2	17	1	ゾロリ...!!	Zorori...!!	Personas agrupadas	ゾロリ...!!	Préstamo puro
2	17	3	ずどーん	Zudoon	Sorprenderse	ずどーん	Préstamo puro
2	17	4	ブチブチ	Buchi buchi	Enfadarse (creación propia del autor)	ブチブチ	Préstamo puro
2	18	3	ゴオオ...	Gooo...	Ambiente maligno	ゴオオ...	Préstamo puro
2	18	4	はっはっはっは	Haa haa haa ha	Reír	はっはっはっは	Préstamo puro
2	19	1	どんっ	Donn	Suceso impactante	どんっ	Préstamo puro
2	19	2	ゴイン!!	Goin!!	Golpear	ゴイン!!	Préstamo puro
2	20	5	ダウン!!	Doun!!	Golpear con mucha fuerza	ダウン!!	Préstamo puro
2	21	5	ポロ...	Poro...	Gotear	PLOP	Equivalente acuñado
3	2	1	ずどーん	Zudoon	Paisaje impresionante	ずどーん	Préstamo puro
3	2	2	どん	Don	Suceso impactante	どん	Préstamo puro
3	3	4	ガタン!!	Gatan	Golpear con fuerza	;;CRAAASH!!	Préstamo puro (inglés)
3	3	5	ビクビク...	Biku biku	Tener miedo	TEK TEK	Creación discursiva
3	3	6	ひそひそ	Hiso hiso	Susurrar	BSSS BSSS	Préstamo naturalizado
3	4	2	ガタガタァン!!	Gatagataan!!	Golpear con mucha fuerza	;;CATA-CRAAASH!!	Préstamo naturalizado
3	4	3	かっはっはっは	Kaa haa haa ha	Reír	JA JA JA JA	Equivalente acuñado
3	5	1	どーん!!	Doon!!	Suceso impactante	どーん!!	Préstamo puro
3	5	3	びょん	Pyon	Saltar	びょん	Préstamo puro
3	6	2	ゴク...	Goku...	Tragar	GLUPS	Modulación
3	6	3	ゴオオオ	Goooo	Ambiente maligno	FIOOOOH	Creación discursiva
3	6	4	ドキドキ	Doki doki	Latir el corazón	BUM BUM	Equivalente

## 7. Apéndices

							acuñado
3	6	4	そろ...	Soro...	Lentamente	CHAS	Creación discursiva
3	6	5	ドクンドクン!!	Dokkun dokkun!!	Latir el corazón con fuerza	BUBUM BUBUM	Equivalente acuñado
3	7	1	ドン!!	Don!!	Suceso impactante	ドン!!	Préstamo puro
3	8	3	ゴオオオオ	Gooooo	Ambiente maligno	ゴオオオオ	Préstamo puro
3	9	3	ギロリ...	Girori...	Mirar fijamente	GRRR	Modulación
3	9	4	ドーン	Doon	Suceso impactante	ドーン	Préstamo puro
3	9	5	ガタッ	Gataa	Arrastrar un mueble (en este caso una escalera)	TACS	Creación discursiva
3	10	1	こそこそ...	Koso koso...	A hurtadillas	CHAS CHAS	Creación discursiva
3	11	1	ガシャン...!	Gashan...!	Ruido metálico	¡CLANG!	Equivalente acuñado
3	11	1	どん!!	Don!!	Suceso impactante	どん!!	Préstamo puro
3	12	1	ひょい	Hyoii	De repente	CHAS	Equivalente acuñado
3	12	2	おえーっ	Oeee	Tener arcadas, vomitar	あえーっ	Préstamo puro
3	12	4	グシャグシャグシャ!!	Gusha gusha gusha!!	Pisotear	グシャグシャグシャ!!	Préstamo puro
3	12	7	グチャ...!!	Gucha...!!	De textura pastosa	グチャ...!!	Préstamo puro
3	13	1	ボロボロ...	Boro boro...	Llorar	PLOP PLOP	Equivalente acuñado
3	13	2	ちっ	Chii	Chasquear la lengua	TSK	Préstamo puro (inglés)
3	13	4	グイッ	Guii	Estrechar con las manos y tirar de algo o alguien	グイッ	Préstamo puro
3	14	2	ドサッ...!	Dosaa...!	Golpe sordo	¡PLAFS!	Equivalente acuñado
3	14	3	パンパン...	Pan pan...	Darse palmadas para sacudirse la ropa	PLAS PLAS	Equivalente acuñado
3	14	6	ひえっひえっ	Hiee hiee	Reír (creación propia de autor)	JIE JIE	Préstamo naturalizado

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

3	14	6	スタスタ...	Suta suta...	Caminar con decisión	スタスタ...	Préstamo puro
3	17	3	モグ!!	Mogu!!	Masticar	;;NAM!!	Equivalente acuñado
3	17	3	バリ!!バリッ!!	Bari!! Bari!!	Masticar comida crujiente o que contiene arena	;;DRISH!! ;;CRISH!! バリッ!!	Creación discursiva
3	17	3	バリ!!バリッ!!	Bari!! Bari!!	Masticar comida crujiente o que contiene arena	;;DRISH!! ;;CRISH!! バリッ!!	Creación discursiva
3	17	3	バリ!!バリッ!!	Bari!! Bari!!	Masticar comida crujiente o que contiene arena	;;DRISH!! ;;CRISH!! バリッ!!	Préstamo puro
3	17	5	ウップ	Uppu	Eructar	BUF...	Creación discursiva
3	17	5	オウツ...	Ouu	Sentir malestar de estómago	UGH...	Préstamo puro (inglés)
3	19	3	ひえっひえっ	Hiee hiee	Reír (creación propia de autor)	JIE JIE	Préstamo naturalizado
3	19	3	ズラッ...!	Zuraa...!	Presencia de personas malvadas o de grupos delictivos	ズラッ...!	Préstamo puro
3	19	4	ざわざわっ	Zawa zawaa	Conversaciones de fondo	BLA BLA	Equivalente acuñado
3	19	5	ぶぷーっ!!	Bupuuu!!	Resoplar por contener la risa	PFFFF	Equivalente acuñado
3	20	1	ドカッ!!	Dokaa!!	Dar un puñetazo	ドカッ!!	Préstamo puro
3	20	1	キヤー	Kyaa	Gritar	KYAAAAH	Préstamo naturalizado
3	20	3	キヤー	Kyaa	Gritar	KYAAAH	Préstamo naturalizado
3	20	3	ワー	Waa	Gritar	UAAAH	Préstamo naturalizado
3	20	4	キヤー	Kyaa	Gritar	KYAAAH	Préstamo naturalizado
3	20	4	ワーッ	Waaa	Gritar	UAAAAH	Préstamo naturalizado

## 7. Apéndices

4	1	1	どよどよっ!!	Doyo doyoo!!	Hablar un grupo grande de gente sobre un rumor o suceso	;;EEEEEH!?	Equivalente acuñado
4	1	2	ざわ	Zawa	Conversaciones de fondo	BLA BLA	Equivalente acuñado
4	1	2	キャー	Kyaa	Gritar	KYAAAAH	Préstamo naturalizado
4	1	2	ざわ	Zawa	Conversaciones de fondo	BLA	Equivalente acuñado
4	2	2	ビクッ!!	Bikuu!!	Tener miedo	;;GLUPS!!	Equivalente acuñado
4	2	5	だだだだだ	Da da da da da	Correr pisando con fuerza	TROMP TROMP TROMP	Creación discursiva
4	2	5	パサ...	Pasa...	Caer un objeto ligero (creación propia del autor)	PLOF	Equivalente acuñado
4	3	3	バタッ	Bataa	Dar un portazo	BLAM	Equivalente acuñado
4	3	3	バタン...	Batan...	Dar un portazo	BLAM	Equivalente acuñado
4	3	6	バタン...	Batan...	Dar un portazo	BLAM	Equivalente acuñado
4	3	7	あああああ	Aaaaa	Gritar	UAAAH	Creación discursiva
4	4	3	どーん	Doon	Suceso impactante	DOON	Préstamo naturalizado
4	5	1	ばんっ!!	Bann!!	Dar un portazo	;;BLAM!!	Equivalente acuñado
4	7	4	はっはっは	Haa haa ha	Reír	JA JA JA	Equivalente acuñado
4	8	5	ドゴォ!!	Dogoo!!	Golpear con mucha fuerza	ドゴォ!!	Préstamo puro
4	9	2	どん!	Don!	Suceso impactante	どん!	Préstamo puro
4	11	3	ザクッ!!	Zakuu!!	Cortar piezas grandes	ザクッ!!	Préstamo puro
4	11	4	ドサ...!!	Dosa...!!	Tener mucho miedo (creación propia del autor)	ドサ...!!	Préstamo puro

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

					autor)		
4	12	3	ビクッ!!	Bikuu!!	Tener miedo	;;GLUPS!!	Equivalente acuñado
4	12	4	バン!	Ban!	Suceso impactante	バン!	Préstamo puro
4	12	4	ゴゴゴゴゴゴ	Go go go go go go go	Subir algo grande o erigir una estatua	ゴゴゴゴゴゴ	Préstamo puro
4	13	3	ゴゴゴゴ	Go go go go go	Subir algo grande o erigir una estatua	ゴゴゴゴ	Préstamo puro
4	13	7	ぐぐっ...!!	Gu guu...!!	Poner una pose para prepararse para realizar una acción, como tirar una pelota	;;ÑUUUG!!	Creación discursiva
4	14	1	びよーん	Biyoon	Estirar un objeto elástico	びよーん	Préstamo puro
4	14	3	ググ...!!	Gugu...!!	Ponerse en cuclillas para tomar impulso para saltar	;;ÑUUUG!!	Creación discursiva
4	14	5	バシュッ!!	Bashuu!!	Salir disparado arrastrando arena	バシュッ!!	Préstamo puro
4	15	2	ゴオッ...	Gooo...	Ambiente maligno	ゴオッ...	Préstamo puro
4	15	3	ひゅうっ	Hyyyy	Silbar el aire por un cuerpo moviéndose a gran velocidad	FIUSH	Préstamo naturalizado
4	15	6	グイッ...!!	Guii...!!	De un tirón	;;ÑUIGS!!	Creación discursiva
4	16	1	バカッ!!	Bakaa!!	Golpear con mucha fuerza y de forma impactante	バカッ!!	Préstamo puro
4	17	2	ガシャァン!!	Gashaan!!	Estruendo debido a un golpe	ガシャァン!!	Préstamo puro
4	17	3	グオオ	Guoo	Estar encolerizado	グオオ	Préstamo puro
4	18	3	フーフーフ	Fuuu fuuu	Suspirar	フーフーフ	Préstamo puro
4	19	3	パン	Pan	Disparar	パン	Préstamo puro
4	19	7	ズリズズズズダダダッ	Zurizuzuzuzuzu-dadadaa	Correr arrastrando un objeto por el suelo	ズリズズズズダダダッ	Préstamo puro
5	1	1	ズズズズズズズッ	Zu zu zu zu zu zu zu zuu	Llevar un objeto arrastrándolo por el	ズズズズズズズッ	Préstamo puro

## 7. Apéndices

					suelo		
5	1	2	キキッ!!	Kikii!!	Chirriar a causa de un frenazo	;;ZRIISH!!	Creación discursiva
5	1	3	ゼーイゼーイ	Zeei zeei	Jadear	<b>AGH ARF</b>	Modulación
5	1	3	ゼーイゼーイ	Zeei zeei	Jadear	<b>AGH ARF</b>	Préstamo puro (inglés)
5	1	4	ボカ!!	Boka!!	Golpear	ボカ!!	Préstamo puro
5	1	5	ガチャ...	Gacha...	Ruido metálico	ガチャ...	Préstamo puro
5	2	1	ずいっ	Zuii	Empujar, entregar algo inesperadamente	CHAS	Equivalente acuñado
5	2	2	ズドドド	Zudodododo	Correr hacia adelante	ズドドド	Préstamo puro
5	2	2	あああああ	Aaaaa	Gritar	あああああ	Préstamo puro
5	2	4	あああああ	Aaaaa	Gritar	あああああ	Préstamo puro
5	3	2	フウ	Fuu	Suspirar	UF	Equivalente acuñado
5	4	1	ドカッ!!	Dokaa!!	Dar un puñetazo	ドカッ!!	Préstamo puro
5	4	1	キヤー	Kyaa	Gritar	キヤー	Préstamo puro
5	4	1	キヤー	Kyaa	Gritar	キヤー	Préstamo puro
5	5	1	ザッ...	Zaa...	Pisar arena	ザッ...	Préstamo puro
5	5	4	ばんっ!	Bann!	Dar un portazo	¡BLAM!	Equivalente acuñado
5	6	2	ガクーン	Gakuun	Desmayarse	ガクーン	Préstamo puro
5	6	5	ズウ...ン!!	Zuu... n!!	Presencia de personas malvadas o de grupos delictivos	;;CHAAAN!!	Creación discursiva
5	7	2	ガチャ...!!	Gacha...!!	Chascar un metal	;;TCHAC!!	Equivalente acuñado
5	8	1	バシッ!!	Bashii!!	Violentamente	;;PLAS!!	Modulación
5	9	1	どんっ	Donn	Suceso impactante	どんっ	Préstamo puro
5	9	2	ギャーギャー	Gyaa gyaa	Gritar	ギャーギャー	Préstamo puro
5	9	3	ババシッ	Babashii	Violentamente	ババシッ	Préstamo puro
5	10	1	ビシッ!	Bishii!	Ruido seco	ビシッ!	Préstamo puro
5	10	1	バシッバシッ!!	Bashii bashii!!	Violentamente	バシッバシッ!!	Préstamo puro
5	10	3	ハア	Haa	Jadear	ハア	Préstamo puro

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

5	10	6	ザワザワ...	Zawa zawa...	Presencia de un público numeroso [en este caso es una metáfora, ya que no hay nadie más]	ザワザワ...	Préstamo puro
5	11	2	キン! キキン!	Kin! Kikin!	Chocar espadas	キン! キキン!	Préstamo puro
5	11	3	キンキィン!!	Kin kiin!!	Chocar espadas	キンキィン!!	Préstamo puro
5	11	4	ザクッ!!	Zakuu!!	Clavarse una espada con fuerza	ザクッ!!	Préstamo puro
5	11	6	ドス... ドス...	Dosu... Dosu...	Clavarse una espada en el suelo	ドス... ドス...	Préstamo puro
5	13	4	ぐいっ	Guii	Hacer algo con un solo movimiento	SNIFS	Creación discursiva
5	13	5	ガシッ!!	Gashii!!	Firmemente	ガシッ!!	Préstamo puro
5	15	3	ぐぐぐ...	Gu gu gu...	Poner una pose para prepararse para realizar una acción, como tirar una pelota	ぐぐぐ...	Préstamo puro
5	15	4	パリーン!!	Pariin!!	Romperse vidrio	パリーン!!	Préstamo puro
5	15	5	ギュオ!!	Gyuo!!	Silbar el aire por un cuerpo moviéndose a gran velocidad	ギュオ!!	Préstamo puro
5	16	1	ドン!!	Don!!	Suceso impactante	ドン!!	Préstamo puro
5	16	1	ズドドドド	Zudododododo	Disparar balas de forma continuada, como una ametralladora	ズドドドド	Préstamo puro
5	16	6	びよーん	Biyoon	Estirar un objeto elástico	ÑUIIG	Creación discursiva
5	17	1	どびゅん!!	Dobyun!!	Realizar un movimiento amplio para impresionar (creación propia del autor)	どびゅん!!	Préstamo puro
5	17	2	ズザザザザ	Zuzazazaza	Rebotar balas	ズザザザザ	Préstamo puro
5	18	1	ブクブク	Buku buku	Burbujear (en este caso sacar espuma)	ブクブク	Préstamo puro



## 7. Apéndices

					por la boca)		
5	18	2	にいっ	Nii	Sonreír ampliamente	JIAS	Creación discursiva
6	2	2	どよっ	Doyoo	Hablar un grupo grande de gente sobre un rumor o suceso	¿EEEEH?	Equivalente acuñado
6	2	4	オオオオオオ	Oooooo	Grito de batalla	オオオオオオ	Préstamo puro
6	3	1	オオオ	Ooo	Grito de batalla	∅	Omisión
6	3	2	ムクッ...	Mukuu	Incorporarse tras estar tendido en el suelo	CHAS...	Creación discursiva
6	3	3	ビクッ!	Bikuu	Tener miedo	¡GLUPS!	Equivalente acuñado
6	3	3	オオオオオ	Ooooo	Grito de batalla	UOOOOH	Préstamo naturalizado
6	3	5	オオオ	Ooo	Grito de batalla	UOOOH	Préstamo naturalizado
6	3	7	ああああ	Aaaa	Gritar	ああああ	Préstamo puro
6	4	1	ガキン!!	Gakin!!	Golpear con un objeto metálico	¡¡¡TCHIIIN!!!	Equivalente acuñado
6	4	2	どん!	Don!	Suceso impactante	どん!	Préstamo puro
6	5	5	ガチーン!!	Gachiin!!	Quedarse paralizado por estar aterrorizado	ガチーン!!	Préstamo puro
6	7	3	ビクッ!!	Bikuu!!	Tener miedo	ビクッ!!	Préstamo puro
6	7	3	ゴオオオオ	Gooooo	Ambiente maligno	ゴオオオオ	Préstamo puro
6	8	1	ズバァン!!	Zubaan!!	Golpear con un látigo	ズバァン!!	Préstamo puro
6	10	2	どどんっ!	Dodonn!	Suceso muy impactante	どどんっ!	Préstamo puro
6	11	3	ビクッ	Bikuu	Tener miedo	GLUPS	Equivalente acuñado
6	11	4	ガチャ...	Gacha...	Chascar un metal	TCHAC	Equivalente acuñado
6	12	1	ばっ!!	Baa!!	Coger algo con la boca	ばっ!!	Préstamo puro
6	12	2	だだだっ!!	Dadadaa!!	Correr pisando fuerte	だだだっ!!	Préstamo puro

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

6	12	4	ドゴ!!	Dogo!!	Golpear con mucha fuerza	ドゴ!!	Préstamo puro
6	13	4	ばっ	Baa	Ondear una tela	ばっ	Préstamo puro
6	13	5	グオ	Guo	Estar encolerizado	グオ	Préstamo puro
6	13	6	どーん	Doon	Suceso impactante	どーん	Préstamo puro
6	14	1	グオオン!!	Guoon!!	Estar encolerizado	グオオン!!	Préstamo puro
6	14	2	ズパッ...!!	Zupaa...!!	Cortar un objeto muy duro	ズパッ...!!	Préstamo puro
6	15	1	ぐっ...!!	Guu...!!	Poner una pose para prepararse para realizar una acción, como tirar una pelota	;;ÑUG...!!	Creación discursiva
6	15	2	ドカン!	Dokan!	Golpear con fuerza	ドカン!	Préstamo puro
6	15	3	ザザッ...!!	Zazaa...!!	Pisar arena	ザザッ...!!	Préstamo puro
6	16	2	グアッ	Guaa	Estar encolerizado	グアッ	Préstamo puro
6	16	4	ドゴォ!!	Dogoo	Golpear con mucha fuerza	ドゴォ!!	Préstamo puro
6	17	3	ズドッ!!	Zudoo!!	Golpear con mucha fuerza	ズドッ!!	Préstamo puro
6	18	1	グイッ...	Guii...	De un tirón	CHAS	Equivalente acuñado
6	18	5	ガン!	Gan!	Golpear con fuerza con un objeto de metal	ガン!	Préstamo puro
6	19	1	ひえっひえっ	Hiee hiee	Reír (creación propia de autor)	JIE JIE	Préstamo naturalizado
6	20	3	ゴオオ	Gooo	Ambiente maligno	ゴオオ	Préstamo puro
6	20	4	ガチ...	Gachi...	Castañetear los dientes al morder metal	CHAC...	Equivalente acuñado
6	21	1	バキヤ!!	Bakya!!	Dar un puñetazo (creación propia del autor)	バキヤ!!	Préstamo puro
6	22	2	ドスーン!!	Dosuun!!	Golpear con fuerza	ドスーン!!	Préstamo puro
6	22	3	ニッ	Nii	Reír	JE	Equivalente acuñado

## 7. Apéndices

7	1	3	どーん	Doon	Suceso impactante	どーん	Préstamo puro
7	2	1	うおおおおおお	Uoooooooo	Gritar por estar alegre	UOOOOH	Préstamo naturalizado
7	2	4	ドサァ...!!	Dosaa...!!	Golpe sordo	ドサァ...!!	Préstamo puro
7	3	1	わいわい	Wai wai	Conversaciones de fondo	BLA BLA	Equivalente acuñado
7	3	1	がやがや	Gaya gaya	Conversaciones de fondo	BLA BLA	Equivalente acuñado
7	3	2	ふーっ	Fuuu	Suspirar	UUUF	Equivalente acuñado
7	3	2	がやがや	Gaya gaya	Conversaciones de fondo	BLA BLA	Equivalente acuñado
7	3	3	ガッモグバク	Gaamogubaku	Comer con ansia	ŃAM ŃAM ŃAM ŃAM	Equivalente acuñado
7	5	1	ばんっ!ばんっ!!	Bann! Bann!!	Dar una palmada fuerte contra una tabla	¡BLAM! ¡¡BLAM!!	Equivalente acuñado
7	6	4	コツン	Kotsun	Golpear con un objeto metálico	TOC	Modulación
7	7	2	ガチャ...!!	Gacha...!!	Abrirse una puerta	¡¡TCHACS!!	Modulación
7	8	2	どよどよっ!!	Doyo doyoo!!	Hablar un grupo grande de gente sobre un rumor o suceso	¡¡BUUUH!!	Creación discursiva
7	8	4	ス...!	Su...!	Moverse lentamente	TAPS	Modulación
7	11	4	バキッ	Bakii	Dar un puñetazo	バキッ	Préstamo puro
7	12	3	ハァハァ	Haa haa	Jadear	ARF ARF	Préstamo puro (inglés)
7	12	5	バキ!!	Baki!!	Dar un puñetazo	バキ!!	Préstamo puro
7	13	1	ドカッ!!	Dokaa!!	Dar un puñetazo	ドカッ!!	Préstamo puro
7	13	1	バキッ!!	Bakii!!	Dar un puñetazo	バキッ!!	Préstamo puro
7	13	1	ボコ!!	Boko!!	Golpear repetidas veces	ボコ!!	Préstamo puro
7	13	3	ぐいつ	Guii	De repente y con fuerza	CHAS	Equivalente acuñado
7	14	3	ざわざわ	Zawa zawa	Conversaciones de fondo	BLA BLA	Equivalente acuñado

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

7	14	5	スタッ	Sutaa	Acercarse a alguien con decisión	CHAS	Modulación
7	16	1	どん!	Don!	Suceso impactante	どん!	Préstamo puro
7	16	5	コツコツ...	Kotsu kotsu	Taconear al caminar	TAP TAP	Equivalente acuñado
7	18	1	バシッ!!	Bashii!!	Con resolución	バシッ!!	Préstamo puro
7	18	5	ザッ...!!	Zaa...!!	Grupo de soldados en línea haciendo el saludo militar	;;CHAS!!	Creación discursiva
7	19	1	ワーツ	Waaa	Gritar	UOOOOH	Préstamo naturalizado
7	19	3	ザッ	Zaa	Grupo de soldados en línea haciendo el saludo militar	CHAS	Creación discursiva
8	2	5	バタッ	Bataa	Caer con un golpe sordo	PLOFS	Equivalente acuñado
8	2	5	バタッ	Bataa	Caer con un golpe sordo	PLAF	Equivalente acuñado
8	3	1	バサッ	Basaa	Batir las alas	FLAP	Préstamo puro (inglés)
8	3	2	バサッバサッ	Basaa basaa	Batir las alas	FLAP FLAP	Préstamo puro (inglés)
8	3	3	がぼっ	Gabaa	De repente y enfáticamente	CHAS	Equivalente acuñado
8	3	4	びよーん	Biyoon	Estirar un objeto elástico	びよーん	Préstamo puro
8	3	4	がしっ!!	Gashii	Coger algo o agarrarse con las manos	がしっ!!	Préstamo puro
8	3	5	バサッバサッ	Basaa basaa	Batir las alas	FLAP FLAP	Préstamo puro (inglés)
8	3	5	バシュン!	Bashun!	Salir disparado arrastrando arena	バシュン!	Préstamo puro
8	4	4	バサッバサッ	Basaa basaa	Batir las alas	FLAP FLAP	Préstamo puro (inglés)
8	4	4	あああああ	Aaaaaa	Gritar	AAAAAAH	Equivalente acuñado
8	4	5	あああああ	Aaaaa	Gritar	AAAAH	Equivalente

## 7. Apéndices

							acuñado
8	4	5	ギーコ	Giiko	Crujir la madera	ÑIEEK ÑIEEEK ÑIEEEK	Equivalente acuñado
8	4	5	ギーコギーコ	Giiko giiko	Crujir la madera	ギーコギーコ	Préstamo puro
8	5	1	あああああ	Aaaaa	Gritar	AAAAH	Equivalente acuñado
8	5	1	ギーコギーコ	Giiko giiko	Crujir la madera	ÑIEEEK ÑIEEEK	Equivalente acuñado
8	5	3	ザザザザ	Zazazaza	Olas del mar	ZRAAAASH	Préstamo naturalizado
8	5	4	ザザァーッ!!	Zazaaa!!	Olas del mar	ザザァーッ!!	Préstamo puro
8	6	1	ギーコギーコ	Giiko giiko	Crujir la madera	ギーコギーコ	Préstamo puro
8	6	3	ずいっ!!	Zuii!!	Personas malvadas agazapadas, antiguo saludo entre miembros de la mafia	ずいっ!!	Préstamo puro
8	7	1	ギーコッ! ギーコ ッ!!	Giikoo! giikoo!!	Crujir la madera	ÑIEEEK ÑIEEEK	Equivalente acuñado
8	7	2	ギーコ! ギーコ!	Giiko! Giiko!	Crujir la madera	ÑIEEEK ÑIEEEK	Equivalente acuñado
8	9	5	にーん	Niin	Sonreír de forma malévola	にーん	Préstamo puro
8	10	2	ぐっしっし	Guu shii shi	Reír (creación propia del autor)	GUH SHI SHI	Préstamo naturalizado
8	10	2	びょん!	Pyon!	Saltar	¡¡CHAS!!	Creación discursiva
8	11	1	どおお...	Dooo...	Acercarse nubes de tormenta	DZIUUUH...	Creación discursiva
8	11	3	ドオオオオ	Dooooo	Hundirse un barco por una lluvia muy fuerte	ZUOSH	Creación discursiva
8	11	4	バサッ...!	Basaa...!	Golpear el viento contra la vela de un barco	¡FLAPS!	Préstamo puro (inglés)
8	11	5	ザアアア	Zaaaa	Olas del mar	FSHAAAA	Préstamo naturalizado

La traducción de la onomatopeya en el manga *One Piece*: tipología y técnicas

8	13	1	どーん！	Doon!	Suceso impactante	どーん！	Préstamo puro
8	13	2	がらん	Garaan	Desierto, vacío	がらん	Préstamo puro
8	14	1	だだだだだ	Dadadadada	Correr pisando con fuerza	TROMP TROMP TROMP TROMP	Creación discursiva
8	14	2	タタタタ	Tatatata	Correr pisando con fuerza	TAP TAP TAP TAP	Equivalente acuñado
8	14	3	ぐっ	Guu	Apretar un objeto en las manos	ÑUG	Creación discursiva
8	14	4	ドタドタドタ	Dota dota dota	Correr pisando con fuerza	ドタドタドタ タ	Préstamo puro
8	14	6	あああああ	Aaaaa	Gritar	AAAAAH	Equivalente acuñado
8	15	1	ドオオン!!	Dooon!!	Golpear con fuerza	DOUUUM	Préstamo naturalizado
8	15	1	∅	∅	No había onomatopeya en el texto original	OOOH	Amplificación
8	15	2	ひゅるるるる	Hyururururu	Precipitarse desde el cielo a gran velocidad	FIOOOH	Creación discursiva
8	15	3	ズドオオン	Zudoon	Golpear con mucha fuerza	BOUUUM	Equivalente acuñado
8	15	6	もくもく	Moku moku	Elevarse humo	もくもく	Préstamo puro
8	16	1	どーん	Doon	Suceso impactante	どーん	Préstamo puro
8	16	4	ぴゅう	Pyuu	Silbar el aire por un cuerpo moviéndose a gran velocidad	ZIUSH	Préstamo naturalizado
8	16	5	ズオッ...	Zuoo...	Presencia de personas malvadas o de grupos delictivos	ズオッ...	Préstamo puro
8	17	1	スパァン	Supaan	Dar una bofetada	スパァン	Préstamo puro
8	17	3	ゴッ！	Goo!	Golpear con fuerza	ゴッ！	Préstamo puro
8	17	4	ザザァ...！	Zazaa...!	Pisar arena	ザザァ...！	Préstamo puro
8	17	5	パサ...	Pasa...	Caer un objeto ligero (creación propia del autor)	PLAF	Equivalente acuñado
8	18	1	おおおお	Ooooo	Grito de batalla	おおおお	Préstamo puro

7.3. Apéndice C: figuras extraídas del corpus



Figura 2. Ejemplo de equivalente acuñado dentro de bocadillo TO



Figura 3. Ejemplo de equivalente acuñado dentro de bocadillo TT







Figura 2. Ejemplo de préstamo puro (inglés) dentro de bocadillo TO



Figura 3. Ejemplo de préstamo puro (inglés) dentro de bocadillo TT





Figura 10. Ejemplo de creación discursiva dentro de bocadillo TO



Figura 11. Ejemplo de creación discursiva dentro de bocadillo TT



Figura 12. Ejemplo de creación discursiva dentro de bocadillo TO



Figura 13. Ejemplo de creación discursiva dentro de bocadillo TT



Figura 14. Ejemplo de modulación dentro de bocadillo TO



Figura 15. Ejemplo de modulación dentro de bocadillo TT



Figura 16. Ejemplo de reducción dentro de bocadillo TO



Figura 17. Ejemplo de reducción dentro de bocadillo TT



Figura 4. Ejemplo de descripción dentro de bocadillo TO



Figura 19. Ejemplo de descripción dentro de bocadillo TT



Figura 20. Ejemplo de amplificación dentro de bocadillo TO



Figura 21. Ejemplo de amplificación dentro de bocadillo TT







Figura 24. Ejemplo de omisión dentro de bocadillo TT



Figura 25. Ejemplo de omisión dentro de bocadillo TO



Figura 26. Ejemplo de préstamo fuera de bocadillo TO



Figura 27. Ejemplo de préstamo fuera de bocadillo TT



Figura 28. Ejemplo de préstamo puro (inglés) fuera de bocadillo TO



Figura 29. Ejemplo de préstamo puro (inglés) fuera de bocadillo TT





Figura 32. Ejemplo de equivalente acuñado fuera de bocadillo TO



Figura 33. Ejemplo de equivalente acuñado fuera de bocadillo TT





Figura 36. Ejemplo de modulación fuera de bocadillo TO



Figura 37. Ejemplo de modulación fuera de bocadillo TT







Figura 40. Ejemplo de amplificación fuera de bocadillo TO



Figura 41. Ejemplo de amplificación fuera de bocadillo TT



Figura 42. Ejemplo de omisión fuera de bocadillo TO



Figura 43. Ejemplo de omisión fuera de bocadillo TT