

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN
Trabajo de Fin de Grado

LA TRADUCCIÓN SUBORDINADA Y LA TRADUCCIÓN POR FANS

Análisis y comparación de traducciones del
webtoon Cuentos del Olimpo.



VNiVERSiDAD
D SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

Autora: Noa Graña Míguez

Tutor: Jesús Torres del Rey

Salamanca, 2023

Resumen

El objetivo de este trabajo es analizar y comparar la versión original de la obra *Lore Olympus* con sus dos traducciones: una realizada por fans y una profesional. Para ello se aplicará un enfoque teórico a la vez que práctico. Primero se construirá un marco teórico que explore áreas como la traducción subordinada —con especial atención al caso de los cómics—, la traducción por fans y el *webtoon*. Posteriormente, se realizará un esquema de análisis para el estudio de las tres versiones de *Lore Olympus* que nos ocupan. A continuación se examinarán 10 casos: se hará uso de tablas que presenten cada caso, los problemas que encierra, las técnicas empleadas y los errores a los que llevan. Tras desarrollar esta información, se aportará una alternativa propia. Por último, se ofrecerá una conclusión acerca de la calidad y los resultados de la traducción por fans frente a la profesional.

Palabras clave: *Lore Olympus*, *webtoon*, cómic, traducción subordinada, traducción por fans.

Abstract

The aim of this paper is to analyze and compare the original version of *Lore Olympus* with its two translations into Spanish: a fan translation and one done by a professional. In order to achieve this, the approach will be both theoretical and practical. First, a theoretical framework will be constructed to explore fields such as subordinate translation focusing on the case of comics, fan translation and the webtoon. This will be followed by an outline for the analysis of the three versions of *Lore Olympus* under discussion. Ten cases will then be examined using tables to present each of them; the problems involved, the techniques used and the errors to which they led. This information will then be explained, and an alternative translation will be provided. Finally, a conclusion will be drawn about the quality and results of fan translation versus professional translation.

Keywords: *Lore Olympus*, webtoon, comic, constrained translation, fan translation.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1	INTRODUCCIÓN	3
2	PRESENTACIÓN DE LA OBRA, AUTORA Y SU CONTEXTO	5
2.1	Obra original: contexto, plataforma y personajes	5
2.1.1	Contexto	5
2.1.2	Plataforma.....	7
2.1.3	Índice de personajes.....	10
2.2	El <i>webtoon</i> como género: definición e historia	14
2.2.1	Definición	14
2.2.2	Historia	14
2.3	Impacto y popularidad	16
2.4	Autora y recepción.....	16
2.5	Traducciones: contextos.....	18
2.5.1	Libro publicado , traductora y recepción.....	18
2.5.2	Traducción por fans	20
3	TRADUCCIÓN SUBORDINADA: EL CASO DE LOS CÓMICS.....	21
3.1	Definición, ejemplos y características	21
3.2	El caso de los cómics	21
4	LA TRADUCCIÓN POR FANS	24
4.1	Definición e historia.....	24
4.2	Pros y contras	25
5	ANÁLISIS DE TRADUCCIONES	28
6	ANÁLISIS COMPARATIVO	34
6.1	Conclusión del análisis	48
7	CONCLUSIONES	52
8	BIBLIOGRAFÍA.....	53

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: El Olimpo.	6
Ilustración 2: El Inframundo.....	6
Ilustración 3: Árbol genealógico de Lore Olympus. Editado con traducción propia. (Lore Olympus Wiki, s.f.).....	14
Ilustración 4: Retrato de Rachel Smythe en la Convención de Cómics de Los Ángeles en 2019.	16
Ilustración 5: Retrato de Noemí Risco Mateo.	19
Ilustración 6: Opinión de @trad_julia en Twitter.	20
Ilustración 7: Opinión de @crimsonflower23 en Twitter.	20
Ilustración 8: Opinión del usuario @LetiCianuro en Twitter.	26
Ilustración 9: Opinión del usuario @ElMundoKurieta en Twitter.	26
Ilustración 10: Opinión del usuario @khunppi en Twitter.	26
Ilustración 11: Opinión del usuario @HADrovert12 en Twitter.	26
Ilustración 12: Viñeta del capítulo 4.....	39
Ilustración 13: Viñeta del capítulo 9.....	44
Ilustración 14: Viñeta del capítulo 14.....	46
Ilustración 15: Viñeta del capítulo 21.....	47
Ilustración 16: Gráfico que representa los tipos de problema encontrados.	49
Ilustración 17: Gráfico que presenta los tipos de error encontrados.	49
Ilustración 18: Gráfico que compara los errores hallados en ambas traducciones.	50
Ilustración 19: Gráfico que presenta los tipos de técnica encontrados.	50
Ilustración 20: Gráfico que compara las técnicas empleadas en ambas traducciones....	51

1 INTRODUCCIÓN

El objetivo subyacente a este trabajo es estudiar la traducción del *webtoon*¹ *Lore Olympus*, tanto la traducida por una profesional como la traducida por fans, comparándolas a partir del análisis de la versión original. Para ello se ha optado por una aproximación teórica y práctica. En primer lugar se contextualizará la obra: se presentará *Lore Olympus*, su autora, la plataforma WebToon en la que se publica, las traducciones disponibles de dicho cómic y el género *webtoon* (se trata de un concepto relativamente nuevo y no muy popular en España). Posteriormente se tratarán los ámbitos y fenómenos que permiten contextualizar nuestro objeto de estudio: la traducción subordinada (con especial énfasis en la traducción de cómics) y la traducción por fans —un fenómeno relativamente reciente con defensores y detractores—. Asimismo se recopilarán y estudiarán varias propuestas de evaluación de la práctica traductora y sus resultados (en forma de estrategias, técnicas y errores) y se diseñará un esquema de análisis para la evaluación y comparación de las tres versiones. Este es el esquema que se empleará para analizar 10 casos. Todo ello nos servirá para llegar a una conclusión acerca de la calidad y los resultados de la traducción realizada por fans en comparación con la profesional.

He elegido esta obra en particular por el gran interés que ha despertado en mí. Conocí *Lore Olympus* gracias a una publicación en Instagram, me llamó la atención el estilo de la ilustración y me descargué la aplicación WebToon; desde entonces, sigo la serie cada domingo. Este *webtoon* atrapa al lector desde el primer momento gracias al atractivo estilo artístico de la autora e ilustradora. Su atención al detalle, los colores vivos, el increíble diseño y la gran expresividad de los personajes... todo ello llama la atención del receptor. En resumen, es la unión de magníficas ilustraciones, un argumento cautivador y el gran diseño y desarrollo de personajes lo que ha conquistado a más de seis millones de lectores alrededor del mundo, que cada domingo esperan la actualización de la serie.

Me han servido de apoyo en la realización del trabajo los cuatro años de Traducción e Interpretación que he cursado, pero hay dos asignaturas que han sido esenciales: una ha

¹ Morales (2012, 25) define *webtoon* como «imágenes pictóricas y de otros tipos, yuxtapuestas en secuencia deliberada, con la intención de transmitir información y/o producir una respuesta estética en el usuario; en función de las normativas lingüísticas y sintácticas propias de los medios digitales». Empleamos este término en inglés dado que no existe un equivalente en castellano. Usar *webcómic* sería incorrecto dado que, como se explicará más adelante, este término no hace referencia al mismo concepto.

orientado la parte teórica del trabajo y otra la práctica: Traducción audiovisual (inglés) y Seminario de traducción primera lengua extranjera inglés. En la primera aprendí acerca de la traducción subordinada, qué es, lo que implica y cómo abordarla. A pesar de centrarse en el doblaje y el subtitulado, he podido y adaptar estos conocimientos a la traducción de cómics, donde es necesario adaptar el texto a las imágenes y el espacio existentes.

En Seminario de traducción estudié el análisis y la comparación de traducciones. La evaluación y comparación de traducciones es un proceso de análisis y reflexión crítica que permiten examinar detalladamente una traducción concreta y contrastar distintas versiones de un mismo texto. Esto permite analizar cómo diferentes traductores han abordado y resuelto los desafíos lingüísticos, culturales y estilísticos presentes en el texto original. Al comparar las versiones traducidas, se pueden distinguir puntos fuertes y débiles de cada una de ellas, estudiar cómo distintos traductores han enfocado aspectos concretos de la traducción y valorar las técnicas empleadas. Entendemos así que no todos los traductores encontrarán la misma intención en un problema de traducción, y que no suele ser una cuestión de blancos y negros, de aciertos y errores, sino de distintos enfoques. Este estudio de diferentes versiones de un mismo texto resulta de gran utilidad para entender las elecciones hechas por el traductor, valorar su calidad y eficacia, y perfeccionar la práctica traductora.

2 PRESENTACIÓN DE LA OBRA, AUTORA Y SU CONTEXTO

2.1 Obra original: contexto, plataforma y personajes

2.1.1 Contexto

Cuentos del Olimpo es un popular *webtoon* creado por Rachel Smythe. Esta obra se publica en la plataforma WebToon cada domingo desde 2018 y se trata de una adaptación moderna de historias de la mitología griega en la que deidades y criaturas míticas coexisten en un ambiente contemporáneo, mientras que el mundo mortal tiene lugar en la Grecia clásica.

En esta historia se tratan varios temas utilizando la mitología griega como telón de fondo. El tema principal es el amor, que gira sobre todo en torno a la historia de Hades y Perséfone, pero también se exploran otras relaciones como la de Eros con Psique, Dafne y Tánatos y otras no tan formales como Hades y Mente o Zeus y Tetis. Otro tema recurrente en la historia es la identidad, pues encontramos varios personajes —entre ellos los protagonistas— que luchan por conocerse, aceptarse y encontrar su lugar. Asimismo, se abordan temas más oscuros, como el abuso emocional y físico, el trauma y la recuperación. Algunos personajes, como Perséfone, luchan por superar sus experiencias pasadas (una madre que la manipula emocionalmente y un dios que abusa de ella sexualmente).

Rachel Smythe define esta obra como una deconstrucción (Ekis 2019). Comenta que fundamentalmente trató de analizar determinados géneros y transformarlos, como es el caso del género conocido en inglés como *monster-boyfriend*²: la autora hace al monstruo amable y deseable desde el primer momento, sin pasar por un periodo de «domesticación» de la bestia. Parte de la trama consiste en replantear la convencional percepción que generaría la relación de un personaje masculino (el «monstruo», Hades) y otro femenino (su interés romántico, Perséfone), en la que el primero es mucho mayor de edad, lo que normalmente provocaría cierto recelo desde un punto de vista feminista, ya que lo habitual es presumir que si el primero es mayor, se trata de alguien «mayor y sabio» que sabe más que la mujer debido a su edad. La autora transformó este tópico convirtiendo a Hades en un interés romántico de mayor edad que la protagonista sin caer en ese motivo

² Género en el que una misteriosa criatura letal experimenta un gran desarrollo personal a través del amor y la amistad de su interés romántico (Stanley, 2021).

de superioridad, en su historia de amor la edad o sabiduría de los personajes no tiene relevancia en la trama. Además, Smythe afirma que diseñó a Perséfone con el objetivo de que la gente —especialmente las mujeres jóvenes— pudiera identificarse con ella, ya que consideraba que en muchos casos, cuando se presenta un «personaje femenino fuerte», se trata de una mujer atlética y enérgica que salva el mundo gracias a su fuerza física. Comenta que la interpretación estereotípica de ese tipo de personaje sin duda tiene cabida y es muy importante. Pero la autora perseguía, sobre todo, la representación de protagonistas más sensibles, cuya idea de fortaleza no se basa en las habilidades físicas sino en la evolución personal, como por ejemplo aprender a defenderse por sí mismos. Se trata de reflejar pequeñas cosas con las que uno se puede sentir identificado de manera más íntima (ibid.).

Respecto del estilo artístico de la obra, esta consiste en arte a la acuarela con una paleta de colores atrevida y marcada por un contraste que define personajes y atmósferas escénicas. A cada deidad se le designa un color: por ejemplo, Perséfone es rosa y Hades, azul. Smythe ha afirmado que los colores de los protagonistas no son aleatorios: el objetivo tras esta decisión es crear un contraste entre los dos personajes y sus ambientes, ya que buscaba que Perséfone resaltara en el Inframundo —que se representa en un azul intenso— y que Hades destacara en el Olimpo —ilustrado en tonos rosados— (Smith 2022, 6).



Ilustración 1: El Olimpo.



Ilustración 2: El Inframundo.

Algunos personajes comparten colores, como los hermanos Artemisa y Apolo, que son ambos de color púrpura (aunque de tonos ligeramente diferentes). Algunas razones que explican la elección de color pueden ser el parentesco—Apolo podría ser violeta por ser hijo de Zeus—, sus poderes como dioses —vinculando a Eros con el rosa por su relación con el amor— o sus parejas —uso de colores complementarios, como el caso de Hera (amarillo) y Zeus (violeta)—. Smythe ha declarado que el significado del color va de funcional a complementario; y aunque afirma que sus conocimientos de teoría cromática no son muy amplios, se basa en gran medida en el color y la iluminación para contar la historia (Smith 2022, 6).

2.1.2 Plataforma

En cuanto a WebToon, esta es una plataforma de cómics digitales en línea creada en Corea del Sur por la empresa Naver en 2004. Se lanzó con el nombre de NaverWebToon, pero tras la salida al mercado internacional de la página web y la aplicación en 2014, pasó a llamarse LINE Webtoon (y más tarde simplemente WEBTOON) debido a que la marca Naver no es ampliamente reconocida fuera de su país de origen y sus servicios no se encuentran disponibles en otros lugares del mundo.

En la actualidad, Naver WebToon tiene una base de usuarios activos mensuales que supera los 46 millones y se posiciona como el principal proveedor global de servicios de manga y ficción en línea en más de 70 países (WebToon 2018).

Podemos acceder a esta plataforma a través de su sitio web (<https://www.webtoons.com>) o de la aplicación, la cual es gratuita y está disponible tanto para sistemas iOS como Android. WebToon se encuentra en nueve idiomas: español, inglés, francés, alemán, japonés, coreano, chino, indonesio y tailandés.

WebToon ofrece tanto contenido gratuito como de pago. Los cómics se pueden leer de forma gratuita, pero también se ofrecen adelantos de pago y otras compras en la aplicación. Estas compras se hacen con las llamadas *monedas*, que permiten a los lectores apoyar a sus artistas favoritos y acceder a obras completas o contenido exclusivo de *pase rápido*. Dicho pase permite leer capítulos antes de su fecha de estreno habitual y la cantidad de *monedas* necesaria para desbloquear el contenido varía en cada serie. Además, las *monedas* permiten acceder a episodios del *pase diario* mientras la serie esté

disponible. Sin *monedas*, cada vez que se desbloquea un capítulo de una serie que funcione con *pase diario*, solamente se puede acceder a él durante catorce días.

En 2017, más de 10 millones de lectores leían en WebToon cada día y más de 40 millones cada mes; y en 2018, se habían consumido más de 35 000 millones de episodios de webtoons (Yecies et al. 2020, 51). La popularidad de WebToon se puede atribuir a varios factores. En primer lugar, el formato vertical de los cómics es perfecto para su lectura en dispositivos móviles, lo que hace que sea fácil para el lector acceder a ellos en cualquier momento y lugar. Por otro lado, la plataforma ofrece una extensa selección de categorías de cómics, que van desde el romance hasta la aventura, pasando por la ficción científica, historia y otras temáticas. Así, el público puede dar con cómics que satisfagan sus intereses y preferencias. De otra parte, su uso es muy intuitivo y puede usarse en línea o a través de la aplicación. En cuanto a los beneficios relacionados con los creadores, WebToon les permite publicar su obra de forma independiente y llegar a un público mundial. Esto lleva a una gran diversidad de voces y perspectivas en el mundo del cómic. Asimismo WebToon ofrece un lugar en el que los usuarios pueden interactuar con los artistas y ofrecerles retroalimentación a través de los comentarios.

WebToon Canvas es una herramienta de WebToon que facilita a los autores publicar su obra de manera independiente y gratuita. A diferencia a la sección principal de la WebToon, donde los cómics son seleccionados y corregidos por el equipo de la plataforma, Canvas brinda la posibilidad a cualquier artista de publicar su obra sin limitaciones. En otras palabras, los creadores pueden publicar historias sin estar obligados a cumplir con las pautas y requisitos específicos de la sección principal de la plataforma. En caso de que un cómic de Canvas se convierta en un éxito, existe la opción de ser elegido para su promoción a la sección principal de WebToon, lo que podría resultar en una mayor exposición y éxito para el autor.

Aunque WebToon es la plataforma más popular donde leer webtoons, existen otras similares. Tapas (<https://tapas.io/>), fundada en 2012 en Corea del Sur, le sigue en popularidad. La mayor parte del contenido publicado en esta plataforma pertenece a los géneros de romance y fantasía, aunque en la página web también es popular la sección de contenido explícito. Las publicaciones de Tapas solamente están disponibles en inglés, pero algunas obras se han traducido de otras lenguas. La mayor parte del contenido

procede de Estados Unidos y se estima que cuentan con unas veinte obras francesas y otras veinte coreanas. Actualmente la plataforma ofrece servicios de traducción del francés y el coreano para artistas seleccionados con el objetivo de analizar cómo funcionan esas obras en el mercado anglófono (Burszan 2013). En cuanto a su modelo de negocio, en Tapas algunas series pueden leerse de forma gratuita, mientras que otras requieren un pago después de ofrecer los primeros números sin costo. Al igual que WebToon, Tapas cuenta con una moneda virtual propia, que se llama «Ink» y puede adquirirse con dinero real o al realizar ciertas acciones como ver anuncios. Los usuarios pueden utilizar Ink para desbloquear episodios de una serie, así como para apoyar directamente a los creadores. Tapas es hogar de obras tan populares como *One of Those Days*, *Sarah's Scribbles* y *Cassandra Comics*. Otras plataformas similares son Lezhin Comics, Manta e INKR Comics.

WebToon presenta ciertas diferencias ante otras plataformas. En primer lugar, es destacable su facilidad de acceso. Aunque WebToon comenzó siendo un servicio web, en los últimos años la plataforma ha evolucionado hasta convertirse en un servicio basado en aplicaciones móviles, lo que crea una experiencia de lectura diferente. La página web sigue activa, pero la mayoría de los usuarios prefieren usar la aplicación. Por otro lado, en comparación con los cómics y las novelas gráficas tradicionales, WebToon destaca por el uso de efectos de sonido en forma de música, narraciones poéticas u otros sonidos como suspiros o gruñidos. A medida que el lector se desplaza por cómic, los efectos de sonido aparecen en el momento adecuado de la escena o reproducen la música que mejor se adapta a la atmósfera general del episodio, lo que provoca una gran experiencia de inmersión. Otro factor significativo es la comunicación entre autores y lectores, o el sentido de comunidad: en cada episodio, los usuarios pueden compartir sus opiniones, lo que sintieron o especulaciones sobre lo que ocurrirá a continuación en forma de comentario. En ocasiones, son los artistas quienes establecen contacto con sus lectores. Por ejemplo: algunos autores comparten detalles de su vida personal (como enfermedades o lesiones) con el fin de informar a sus lectores sobre cuándo pueden esperar futuras publicaciones. En otros casos, los creadores proporcionan información que puede resultar de interés para su audiencia. Es el caso de *Lore Olympus*, donde Rachel Smythe compartió información sobre recursos en línea y números de emergencia puesto que en varios capítulos de su obra se muestran situaciones de violencia sexual. Esta comunicación crea

una estrecha relación entre creador y lector. Por último, los usuarios valoran la inclusividad de las obras de WebToon, en cuanto a personajes y tramas, ya que pueden verse reflejados en ellos y perciben a la plataforma como un lugar seguro para comunidades diversas (Cho, Adkins, y Pham 2022).

2.1.3 Índice de personajes

En este apartado se presentará el elenco de personajes principales de la obra con el objetivo de facilitar la lectura de este trabajo y contextualizar el posterior estudio de casos. Las descripciones del reparto se basarán, parcialmente, en la caracterización propuesta en la Lore Olympus Wiki³, una enciclopedia en línea hecha por y para fans de *Lore Olympus*.

DIOSES/AS		
	Hades (<i>Hades</i>)	Es el Rey del Inframundo y el dios de los muertos. Tiene dos hermanos (Poseidón y Zeus) y tres hermanas (Deméter, Hera y Hestia). Es el jefe de la Corporación del Inframundo, una empresa que se encarga de reunir, organizar, entrenar y contratar a las almas mortales fallecidas. A pesar de su oscura reputación, Hades es un hombre sensible, amable, educado y melancólico —al contrario que sus hermanos, cuya fama de mujeriegos alborotadores les precede—. Sus traumas (Hades es víctima de abuso y abandono por parte de sus padres y ha sobrevivido a una guerra) le llevan a estar en una relación romántica tóxica y abusiva con la ninfa Mente.
	Perséfone (<i>Persephone</i>)	Es la diosa de la primavera, hija de Deméter y se crió en el Reino de los Mortales. Más tarde se mudó al Olimpo con la diosa Artemisa para estudiar Bioquímica becada por las Diosas de la Virginidad Eterna (un grupo de diosas que hacen un voto de castidad para servir a los demás). Al principio de la historia, no conocía el Olimpo debido a la sobreprotección de su madre. Perséfone es una joven dulce, amable y llena de vida. A pesar de su inexperiencia e ingenuidad,

³ https://lore-olympus.fandom.com/wiki/Lore_Olympus_Wiki.

		Perséfone demuestra una gran inteligencia al mostrar una gran destreza académica y habilidad en diferentes actividades, como el ajedrez.
	Zeus (<i>Zeus</i>)	Es el dios del trueno, Rey del Olimpo y de los Dioses y marido de Hera. Zeus es atrevido, egocéntrico y pícaro. Zeus puede ser muy terco, especialmente cuando se trata de su esposa, a quien parece querer; pero es un hombre promiscuo, sin escrúpulos y poco sincero en sus relaciones. Asimismo, es extremadamente egocéntrico y se ofende cuando los demás no cumplen con sus expectativas o no están de acuerdo con él, por lo que también se le podría describir como autoritario y prepotente.
	Poseidón (<i>Poseidon</i>)	Es el dios y el Rey de los mares. Sus características más significativas son su falta de inteligencia y su torpeza. También puede ser impulsivo e imprudente y tiene un carácter juguetón e infantil.
	Hera (<i>Hera</i>)	Es la diosa del matrimonio y la esposa de Zeus (lo que la hace reina del Olimpo y los dioses). Es orgullosa y testaruda. A menudo discute con su marido por el fuerte carácter de ambos; además él la engaña de forma recurrente con otras mujeres. Hera también tiene un lado cariñoso y empático, pero parece estar reservado sólo para aquellos que le agradan, y todos los demás llegan a verla como terca y decidida en sus ideales.
	Deméter (<i>Demeter</i>)	Es la diosa de la cosecha y la agricultura. También es propietaria de la marca de cereales Madre Cebada. Deméter es una mujer trabajadora y testaruda. Asimismo, es muy protectora y autoritaria, sobre todo en lo que respecta a su hija, Perséfone.
	Hestia (<i>Hestia</i>)	Es la diosa del hogar. Dirige el grupo de las Diosas de la Virginidad Eterna, cargo que disfruta y se toma muy en serio. Suele mostrarse como una persona dulce y cariñosa, pero puede llegar a ser muy superficial, priorizando la reputación del grupo en vez del bienestar de sus

		miembros. Mantiene una relación romántica con Atenea.
	Artemisa (<i>Artemis</i>)	Es la diosa de la caza y hermana gemela de Apolo. A primera vista, Artemisa es intimidante y arisca, pero es auténtica, madura, segura de sí misma y una amiga fiel. Al igual que Perséfone, es miembro de las Diosas de la Virginidad Eterna. También es muy competitiva (sobre todo con su hermano), conoce sus puntos fuertes y ha de ser la mejor en ellos.
	Apolo (<i>Apollo</i>)	Es el dios de la medicina, la música y el sol. Apolo es muy seguro de sí mismo, siente un gran orgullo por su apariencia física y sus habilidades. Es arrogante hasta rozar el narcisismo. También es posesivo y ambicioso.
	Afrodita (<i>Aphrodite</i>)	Es la diosa del amor y la belleza. Es vanidosa, presumida, vengativa y celosa. Más allá de estos aspectos negativos de la diosa, es una gran madre, se aprecia una relación especialmente estrecha con Eros, por quien está dispuesta a sacrificar su dignidad.
	Eros (<i>Eros</i>)	Es el dios del amor. En contraste con su madre, Eros es dulce y cariñoso, se preocupa por sus amigos y trata de aconsejarles. Aunque también tiene una vena traviesa: disfruta del cotilleo y suele meterse en relaciones ajenas.
	Hécate (<i>Hecate</i>)	Es la diosa de la hechicería. Trabaja como la principal ayudante de Hades en la Corporación del Inframundo y es una de las primeras amistades del dios de los muertos (ya que vivía en el Inframundo antes de que Hades lo gobernara). También es amiga de Perséfone gracias a su estancia en el Reino Mortal, donde residió durante un año para estudiar plantas venenosas. Hécate es inteligente, eficiente, trabajadora y directa.
NINFAS		
	Mente (<i>Minthe</i>)	Es una ninfa de río. Trabajaba de secretaria y asistente personal de Hades. Mente es sarcástica, irritable e insegura, lo que la conduce a ser una persona autodestructiva.

Mente es fácilmente manipulable y a la vez una experta manipuladora (manipula y agrede verbalmente a Hades). A pesar de intentar cambiar, cae en sus viejos hábitos.

Es incapaz de tolerar cualquier tipo de amabilidad hacia ella, comportándose de forma hostil y distante con aquellos que se la ofrecen. Una vez que intentó alejarse de Hades y él comenzó a interesarse por Perséfone, Mente reconoció las consecuencias de sus acciones y sintió celos. A pesar de querer superarse, fue incapaz de sobreponerse a su miedo al compromiso y a sus inseguridades; por lo que acabaron rompiendo su relación.

HUMANOS/AS



Psique
(*Psyche*)

Es una joven princesa humana. Psique es amable y curiosa, pero menudo busca la aprobación de los demás y se deja influenciar fácilmente.

Mantiene una relación romántica con Eros. Es gracias a esta relación que es capaz de pedir lo que realmente quiere y comienza a ser más directa y sincera.

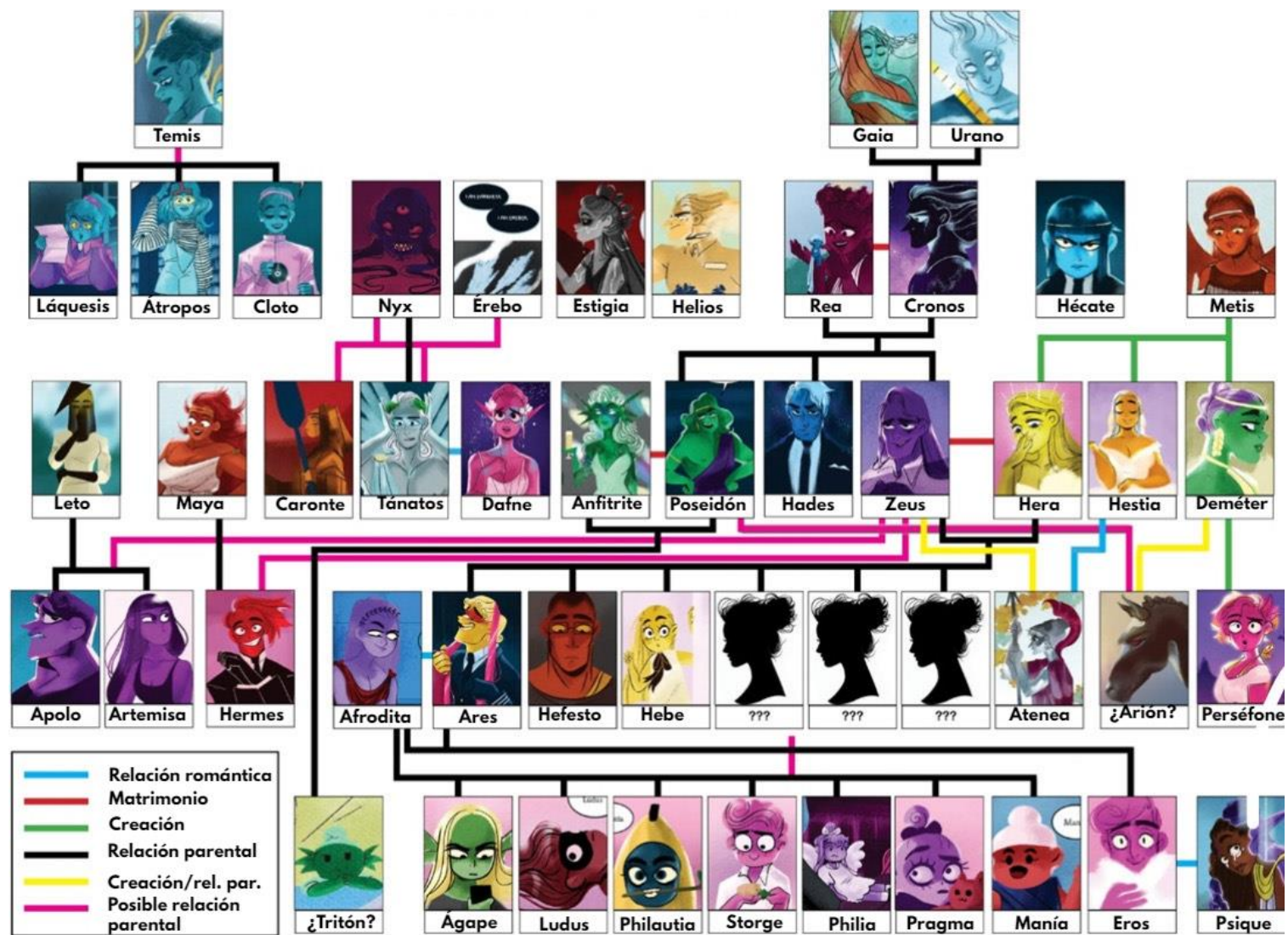


Ilustración 3: Árbol genealógico de Lore Olympus. Editado con traducción propia. (Lore Olympus Wiki, s.f.).

2.2 El *webtoon* como género: definición e historia

2.2.1 Definición

Como se mencionó anteriormente, esta historia es un *webtoon*. Morales (2012, 25) define *webtoon* como «imágenes pictóricas y de otros tipos, yuxtapuestas en secuencia deliberada, con la intención de transmitir información y/o producir una respuesta estética en el usuario; en función de las normativas lingüísticas y sintácticas propias de los medios digitales».

2.2.2 Historia

Los artistas Jaemin Lee y Seong In-Soo (2022) ilustran en su *webtoon A Brief History of Webtoons* (parte de la exposición llamada «Hallyu! The Korean Wave» abierta al público desde septiembre del año 2022 hasta junio del año 2023 en el Museo Victoria y Alberto de Londres) el nacimiento y la evolución de este género. La historia de este medio artístico es relativamente reciente, ya que el término «webtoon» (resultado de la unión de *web* y *cartoon*) se usó por primera vez en el año 2000. Los webtoons comenzaron siendo una especie de diarios en línea creados por personas sin empleo durante la crisis financiera asiática de 1997⁴. Con el transcurso del tiempo, progresaron hasta llegar a ser narraciones más complejas creadas tanto por expertos como por aficionados. Estas nuevas narraciones fusionaban estilos y géneros de manera inesperada y trataban temas de la sociedad coreana contemporánea.

A causa de la crisis financiera, los ciudadanos ya no tenían el poder adquisitivo para comprar cómics, por lo que recurrían al alquiler. Además, en 1998 el presidente de Corea del Sur, Kim Dae-jung, levantó gradualmente la prohibición de productos culturales japoneses —Corea del Sur impuso la censura como reacción al duro dominio colonial de Japón, que había comenzado en 1910. Bajo el dominio japonés, se había suprimido casi todo rastro de la cultura coreana—. Esto permitió entrar al país a un nuevo rival para el cómic coreano o *manwha*: el manga o cómic japonés (más adelante desarrollaremos las diferencias entre ellos). Al mismo tiempo, se introdujo el Internet de alta velocidad en Corea, por lo que se empezó a escanear, traducir y publicar los *manwhas* y mangas en

⁴ En 1997, Tailandia rebajó el valor de su moneda con relación al dólar estadounidense tras una especulación masiva en su mercado financiero y el agotamiento de las reservas de divisas del país. Esto provocó una grave crisis financiera en gran parte de Asia oriental («Asian Financial Crisis», 2022).

línea de forma gratuita. Estos factores hicieron que la industria del cómic en Corea se hundiera.

A principios de los 2000 nacieron varias empresas con un nuevo modelo de negocio: la venta y lectura de cómics en línea; pero esta idea no triunfó dado que la venta a través de internet era algo demasiado novedoso en el momento. Los artistas comenzaron a producir webtoons y publicarlos en sus propias páginas web como pasatiempo. Es en 2004 cuando cambian las reglas del juego: el portal web coreano DAUM presenta Daum Comics World. Y es en 2005 cuando la empresa rival (Naver) lanza Naver Webtoon, dando así comienzo a la era del webtoon. En 2020, las ventas de webtoons superaron por primera vez el billón de wones (unos 681 millones de euros), lo que representa un aumento interanual de más del 64 % . En la actualidad, los webtoons son el cimiento de la industria literaria coreana y se han convertido en una fuente inagotable de inspiración para series, películas, musicales y juegos de ordenador (Lee y In-Soo 2022).

El universo del cómic es amplio y diverso, y en su interior hallamos diversas tendencias y formatos, como el manga y los cómics coreanos (*manwha* y *webtoon*). A pesar de que estos poseen características en común, cada uno de ellos cuenta con rasgos singulares que los diferencian. Leguizamón (2017) señala que el *manwha* se lee de izquierda a derecha (al contrario que los mangas, que se leen de derecha a izquierda), las onomatopeyas se encuentran en coreano y las tramas tienen una tendencia marcada hacia la tragedia, además se encuentran otras diferencias relacionadas con el estilo de dibujo. En cuanto a los *webtoons*, las historias se publican en línea en una larga franja vertical que se desplaza hacia abajo para seguir leyendo. Además, este formato incorpora otros elementos como efectos de sonido e imágenes en movimiento. Se puede decir por tanto que la diferencia más notable entre ellos es la forma de lectura. Asimismo, es importante recordar que *webtoon* y *webcómic* no son sinónimos, ya que el *webcómic* también se lee en línea pero la historia se ilustra en varias páginas, al contrario que el *webtoon*, donde como comentamos, se lee una única página de forma vertical. Dewey (2022, 5) señala que la diferencia ente estos dos términos es relevante y clasifica al *webtoon* como un formato de *webcómic* y define *webcómic* como «any type of comic published on the web⁵».

⁵ «Cualquier tipo de cómic publicado en Internet». Traducción propia.

2.3 Impacto y popularidad

Un estudio realizado en la Universidad de Misuri (Cho, Adkins, y Pham 2022) señala varios motivos por los que la audiencia escoge leer en este formato. En primer lugar, los webtoons se presentan como un medio no intimidante ya que no exige una lectura profunda ni una inversión de tiempo importante. Los webtoons son fáciles de consumir, pero, a la vez, resultan igualmente sencillos de abandonar si la obra no genera interés o curiosidad. A pesar de dicha sencillez los lectores mantienen vínculos emocionales significativos con el formato y las historias y se sienten emocionalmente apegados a los personajes. Otro factor decisivo parece ser la estética, ya que parte del público se ve motivado a leer en este formato gracias a las ilustraciones. También parece que los consumidores de webtoon aprecian el novedoso formato de lectura vertical. Asimismo, parece que parte del atractivo de Webtoon reside en la posibilidad de «maratonear» historias, un fenómeno conocido en inglés como *binge-reading*: leer una gran cantidad de capítulos de una obra en un periodo de tiempo muy corto. Aunque la espera obligada de nuevos episodios por entregas también es un factor que incita a los lectores a volver a la plataforma de forma regular.

Algunos de los webtoons más populares son *Lore Olympus*, *Heartstopper*, *The God of High School*, *True Beauty* y *Wind Breaker*. Para aquellos que no están familiarizados con el mundo de los webtoons, *Heartstopper* y *Lore Olympus* son más populares gracias a la adaptación en acción real de la primera en Netflix y a las ventas de colecciones impresas de ambos (Arrant 2023).

2.4 Autora y recepción

Rachel Smythe es una dibujante y escritora de Nueva Zelanda. La autora está licenciada en Diseño gráfico digital por la Wanganui School of Design y trabaja como diseñadora gráfica autónoma desde 2007, aunque desde marzo del 2018 su principal ocupación es la publicación de *Lore Olympus* en WebToon.

Smythe tiende a ser muy reservada en cuanto a su vida personal, pero se comunica activamente con sus seguidores en convenciones de cómics y a través de



Ilustración 4: Retrato de Rachel Smythe en la Convención de Cómics de Los Ángeles en 2019.

las redes sociales. Su presencia en línea se centra en Twitter (@used_bandaaid) e Instagram (@usedbandaid), aunque también tiene TikTok (@loreolympusofficial). En la primera red social acumula un total de 224 700 seguidores, en Instagram 744 000 y en TikTok 85 500.

La autora explica que querría ser directora de cine, pero opina que siendo una mujer de treinta años graduada en diseño en Nueva Zelanda sería poco realista volver a formarse para ser directora. No obstante, señala que la creación de cómics tiene mucho en común con ser director, ya que se dispone de total libertad en lo que sucede en él (puedes elegir la vestimenta de los personajes, el desarrollo de la trama, el ritmo...) (WEBTOON 2020).

Otros cómics en los que trabajó antes de Lore Olympus son *The Doctor Pepper Show* y *The Doctor Foxglove Show*. La primera obra se lanzó en 2004, pero dejó de publicarse en 2006 (probablemente por el ingreso en la universidad como estudiante de la autora). En 2016 se estrenó en Webtoon Canvas *The Doctor Foxglove Show*, pero tan solo se publicaron dos capítulos. Respecto a su estilo, a lo largo de su trayectoria como artista, este ha cambiado y evolucionado. La autora afirma: «establishing a style is ongoing as long as you're creating art⁶» (Smythe 2018).

La autora cuenta que subió *Lore Olympus* a Webtoon Canvas como un reto creativo personal. Smythe comenta en una entrevista «I've been looking at different ways to self-publish and seeing WEBTOON I was like "Great!" It's got a built-in audience which is super handy it's got really high foot traffic. I had another title before Lore Olympus which was like, my trial one and I didn't know how to do it properly, so I failed⁷» (WEBTOON 2020).

En términos generales, *Lore Olympus* ha tenido una muy buena acogida. Desde su debut en 2018, la serie ha atraído a una gran cantidad de seguidores. La gran acogida de *Lore Olympus* se puede atribuir a diversos factores. Un primer componente es la facilidad de acceso a la obra al estar ésta disponible de forma gratuita en Internet. También es destacable, como comentábamos, el atractivo y distintivo estilo artístico de la obra. La autora ha mencionado que su uso del color es lo que hace que la obra destaque entre

⁶ «Establecer un estilo es un acto continuo en el proceso de creación artística». Traducción propia.

⁷ «Estaba buscando formas de autopublicar y al ver Webtoon pensé "¡Genial!" Tiene una audiencia incorporada, lo cual es muy útil, y además tiene un tráfico muy alto. Yo ya había publicado otra obra antes de *Lore Olympus*, era una especie de prueba, pero como no sabía hacerlo bien, fracasó». Traducción propia.

muchas otras relacionadas con la mitología griega (Gossamer Rainbow 2018). Por otro lado, el lector se puede sentir identificado con los personajes y las situaciones reflejadas en la historia. Los personajes son complejos y muchos presentan heridas tanto mentales como físicas. Un ejemplo es la inseguridad de Perséfone derivada de su falta de experiencia en el Olimpo e Inframundo tras haber sido criada en el mundo mortal. Asimismo, se ven situaciones que pueden resonar con el público: un ejemplo recurrente es la misoginia. A lo largo de este cómic, las mujeres señalan su desventaja y la estigmatización que se les atribuye en una sociedad patriarcal, como cuando Hécate enseña al protagonista la portada de revista cuya portada reza «¡Escándalo dominguero! ¡A la cama para llegar a la cima!» en la que se ve a Perséfone salir de la casa de Hades junto a él e insinúa que se habían acostado y Perséfone es una cazafortunas. Hécate reprende física y verbalmente al protagonista por sus acciones y señala que este rumor no les afectaría del mismo modo: ella será juzgada y él felicitado (Smith 2022, 10). En resumen, la popularidad de la obra se puede atribuir a su atractivo estilo, sus elaborados personajes y la proximidad de la historia al lector moderno. Todo ello es lo que ha contribuido a que la obra cautive a una amplia audiencia.

La popularidad de *Lore Olympus* ha dado lugar a la publicación en papel de la historia: a partir de noviembre de 2021 se han publicado cuatro volúmenes del libro. La autora ha anunciado que el quinto volumen se publicará en el mes de octubre de 2023. Asimismo, en 2020 se anunció que The Jim Henson Company⁸ elaboraría una edición animada de la obra. Sin embargo, tras este primer anuncio no se ha divulgado más información sobre la posible animación. Otro reflejo de su popularidad en la comunidad de cómics en línea son los premios y nominaciones que ha recibido, como el Goodreads Choice Award a Mejor novela gráfica y cómic, el Premio Ringo por Mejor webtoon/libro digital o el Premio Harvey a Libro digital del año.

2.5 Traducciones: contextos

2.5.1 Libro publicado , traductora y recepción

En 2021 la editorial Random Cómics (perteneciente al grupo editorial británico Penguin Random House) publicó en papel el primer volumen de la obra *Lore Olympus*. Este primer

⁸ The Jim Henson Company es una empresa estadounidense líder en entretenimiento familiar considerada pionera en la creación de marionetas, animatrónica y animación digital («Company Overview – Jim Henson» s.f.).

volumen recoge los capítulos del 1 al 25 publicados en WebToon e incluye un capítulo extra no publicado en la plataforma. A España llegó en el año 2022 de la mano de la traductora Noemí Risco Mateo con el título de *Lore Olympus: Cuentos del Olimpo*. Actualmente también podemos encontrar el segundo y tercer volumen traducidos por Risco. Estos volúmenes están disponibles también en papel en su lengua original; el segundo reúne los capítulos entre el 26 y el 49 (incluidos) y el tercero desde el capítulo 50 hasta el 75.



Ilustración 5: Retrato de Noemí Risco Mateo.

Risco se formó como traductora en la Universitat Autònoma de Barcelona. Ha traducido más de 90 títulos y entre ellos podemos encontrar obras tan populares como la trilogía *El corredor del Laberinto* o la serie *Assassin's Creed*. En su blog personal *Laberinto de Ideas* (<http://www.noemirisco.me/>), Risco se define como una «Traductora editorial de inglés y alemán a español, especializada en LIJ⁹ e interesada en los libros para todos los públicos donde la naturaleza es la protagonista. Protoescritora inmersa en literatura, cine y música». En su blog, Risco publica entradas acerca de sus intereses, las traducciones que lleva a cabo y podemos ver una recopilación de entrevistas que realiza y los encuentros literarios dedicados a escritores de renombre y tertulias temáticas que organiza desde 2009. Además, podemos encontrar a la traductora en Instagram (@noemi.risco) y en Twitter (@Noemi_Risco). Aparte de traducir, es escritora (ha escrito una novela y actualmente trabaja en una segunda y en una antología de relatos) y dirige y produce el pódcast *Viaje Alternativo*.

Noemí Risco se abrió camino en la traducción de cómics con *Lore Olympus*. En la revista *Vasos Comunicantes* de ACE Traductores, asociación a la que pertenece, comenta las principales dificultades de traducir esta obra: En primer lugar, presentó desafíos propios de la traducción de cómics, como la adaptación del texto a la imagen, el espacio de la viñeta, las onomatopeyas —para resolver esta última dificultad acudió al Diccionari d'onomatopeies i altres interjeccions—. También hay un arduo proceso de documentación detrás de una traducción de esta temática, ya que es necesario conocer la mitología y los nombres en español de sus protagonistas. Por último, trató de respetar el tono coloquial y

⁹ Literatura infantil y juvenil.

desenfadado del *webtoon*, respetando en el proceso a los personajes y el contexto (Vasos Comunicantes 2022).

En cuanto a su recepción, no existen reseñas académicas que comenten la traducción al español de la obra, pero sí las hay en fuentes populares. Vemos en Twitter diversas opiniones acerca de este tema: el usuario @trad_julia comenta que la traducción del *webtoon* le ha decepcionado, mientras que @crimsonflower23 afirma que le ha gustado la labor de Risco.

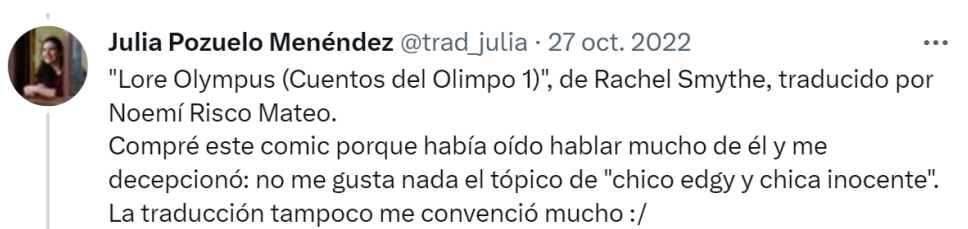


Ilustración 6: Opinión de @trad_julia en Twitter.

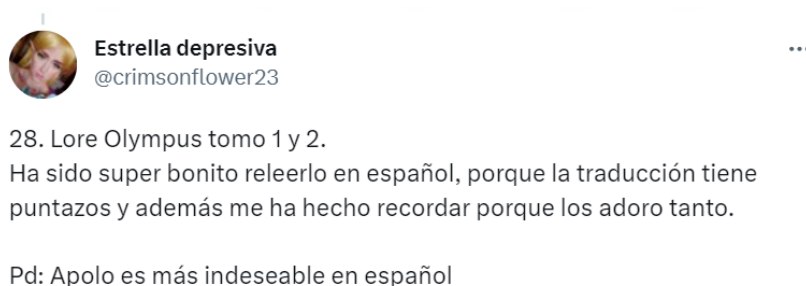


Ilustración 7: Opinión de @crimsonflower23 en Twitter.

2.5.2 Traducción por fans

En este caso no conocemos a los traductores encargados de esta traducción, ya que el equipo de traducción de WebToon permanece anónimo. La traducción del primer capítulo de la serie se publicó el 22 de noviembre de 2019, mientras que en inglés el primer capítulo se subió el 4 marzo de 2018. En la versión en línea se ha traducido hasta el momento (a día 28 de junio) hasta el capítulo 216, mientras que en la versión original encontramos 248 capítulos, por lo que la traducción española lleva un retraso de 32 capítulos. Actualmente parece que se actualiza el cómic en español cada semana, concretamente cada domingo, al igual que el original.

3 TRADUCCIÓN SUBORDINADA: EL CASO DE LOS CÓMICS

3.1 Definición, ejemplos y características

Fernando Toda (2005, 121) define la traducción subordinada como «cualquier traducción que esté condicionada por elementos extralingüísticos que influyen en la manera de producir el texto traducido, obligándolo a someterse a ciertas restricciones».

Las formas más comunes de traducción subordinada suelen presentarse en textos que contienen imágenes, segmentos de distribución irregular en cuadros o párrafos, pies de foto, tiras cómicas, traducción cinematográfica, canciones y textos que deben mantener la maquetación del original (Valero 2000, 119). Ejemplos de tipos de texto sometidos a restricciones son: subtítulo (por cuestiones relacionadas con tiempo, imagen, espacio disponible para el texto e isocronía¹⁰), traducción para doblaje (tiempo, imagen, sincronía labial y sincronía cinésica), folletos turísticos (maquetación), poemas (metro y rima) y, por supuesto, el cómic (espacio e imagen).

Según Mayoral et al. (1988, 362), existen dos condiciones que diferencian a la traducción subordinada de la no subordinada: en esta última tanto en la lengua origen como en la lengua meta el sistema escrito no se acompaña de otros sistemas y el mensaje tan solo ocupa un canal (el canal visual). Dichas condiciones afectan a la traducción y limitan la libertad que nos permite, en la prosa escrita aislada, dar con el máximo grado de equivalencia dinámica en el texto resultante (ibid., 363).

3.2 El caso de los cómics

La traducción de cómics se considera un tipo de traducción subordinada dado que está restringida por el elemento visual (Zanettin 1998). El enfoque tradicional de la traducción subordinada con relación a los cómics se apoya generalmente en dos premisas: se parte del supuesto de que el texto contenido dentro de los bocadillos o globos de diálogo es el único elemento del cómic que puede ser modificado en la traducción, mientras que el resto (es decir, las imágenes o ilustraciones) permanece inalterado. También se considera que las imágenes tienen un significado «universal». Zanettin (2008, 21) afirma que ambas premisas son incorrectas dado que el lenguaje verbal no es el único componente del cómic que se traduce, los elementos visuales también pueden alterarse, aunque lo cierto es que

¹⁰ La isocronía determina que la duración de la pista auditiva doblada no debe ser ni mayor ni más breve que la del original.

ajustar las imágenes (como por ejemplo, para eliminar o rehacer elementos no deseados o modificar el tamaño y la forma de los globos de diálogo) implica gastos adicionales y que las cuestiones económicas a menudo tienen prioridad. No obstante, existen factores sociales que pueden justificar este coste adicional: un ejemplo es la censura.

Valero (2020) señala tres aspectos problemáticos en la traducción del cómic más allá de las dificultades propias del trasvase de información entre lenguas. En primer lugar, el traductor ha de ser consciente del tipo de cómic ante el que se encuentra (cómic de acción, para adultos, educativos, etc.) y su relación con la imagen. La autora propone varias estrategias de compensación: la inclusión de elementos diversos y no solo texto, la adaptación de los recursos utilizados en el texto original a la nueva lengua persiguiendo lograr el mismo efecto, la modificación de determinados detalles para ajustarse a la realidad sociocultural de la lengua de llegada y la eliminación de detalles específicos tales como referencias a lugares, personajes o eventos conocidos en la cultura origen, pero irrelevantes o poco conocido en la cultura de llegada.

La segunda cuestión problemática tiene que ver con el impacto del contexto en el que se incorpora el contenido lingüístico y las restricciones que esto conlleva. El traductor ha de entender la forma particular en que se maneja el lenguaje en este tipo de escritos y emplear el discurso correspondiente y analizar ciertas modificaciones ocasionadas por restricciones técnicas que podrían tener un impacto en las elecciones de traducción. Cuando el texto se encuentra dentro de bocadillos, la dificultad de ajustar el largo del contenido se soluciona gracias a distintas técnicas: modificando el tamaño de la letra, agregando o suprimiendo signos de puntuación, aumentando o disminuyendo el espacio entre las palabras, añadiendo o eliminando texto y reorganizando las palabras. En ocasiones, se precisa de habilidad e ingenio para lograr el objetivo de ajustar el contenido al espacio disponible.

En tercer y último lugar, respecto a la representación y traducción de onomatopeyas, sonidos y ruidos. Es esencial poseer un amplio conocimiento de las representaciones de sonidos en la lengua meta y origen para evitar la incorporación innecesaria de términos en otras lenguas. Evitar el préstamo léxico es posible haciendo uso de recursos como la supresión de términos cuando no exista un equivalente adecuado. Ha de buscarse la compensación a través de otros signos como las explicaciones adicionales, el uso de otros símbolos convencionales, las metáforas visualizadas (o signos ortográficos) o la

traducción de una onomatopeya por lenguaje verbalizado (por ejemplo *Wow* por «¡Qué sorpresa!»).

4 LA TRADUCCIÓN POR FANS

4.1 Definición e historia

La traducción realizada por fans o *fan translation* es un fenómeno que ha ganado especial importancia en la era digital. Esta novedosa forma de traducción ha transformado el modo en que se comparte y consume contenido multimedia como series de televisión, películas y cómics a nivel global. Mangirón (2012, 38) define la traducción hecha por aficionados como una actividad realizada en grupos muy organizados que tiene el fin de traducir un producto no disponible en la lengua meta. Dichos grupos se reparten las tareas y la comunicación se realiza a través de páginas en línea especializadas, foros o chats. Se trata de un servicio de fans para fans y permite que los productos audiovisuales se disfruten en lenguas distintas a la lengua origen antes de que se produzca y distribuya una traducción oficial o como alternativa a esta (Evans 2020, 178). Aunque Howe (2006), a quien se le atribuye el término *crowdsourcing* (O'Hagan 2009), —derivado de *crowd* (multitud) y *outsourcing* (externalización)— añade que esta actividad también se puede realizar de forma individual en su definición: «The act of taking a job traditionally performed by a designated agent [...] and outsourcing it to an undefined, generally large group of people in the form of an open call. This can take the form of peer-production, but it is also often undertaken by a sole individual¹¹».

Mangirón (2012, 38) hace referencia a tres tipos de traducción hecha por fans: La *scanlation* (resultado de la combinación de las palabras *scan* y *translation*) es la traducción de manga. El *fansub* (combinación de *fan* y *subtitle*), se refiere a la traducción de anime. El término *rom-hacking* se usa para denominar la localización de videojuegos, fundamentalmente cuando los aficionados hackean el código original del juego.

Esta nueva forma de traducción nació en los años 80, pero fue en la década de los 90 y en particular desde el año 2000 (gracias al crecimiento de Internet) cuando la formación y estructuración de estos equipos se cimentó y la traducción realizada por fans se convirtió en el gran fenómeno que es hoy (Díaz Cintas y Muñoz Sánchez 2006).

O'Hagan (2009) señala cuatro aspectos esenciales para este fenómeno de traducción: En primer lugar la tecnología es la base de todo ello. Internet permite a personas con ideas

¹¹ «El proceso de delegar un trabajo tradicionalmente realizado por un agente designado [...] a un grupo indefinido de personas, habitualmente numeroso, en forma de convocatoria abierta. Puede tomar la forma de una producción entre iguales, pero también es frecuente que la lleve a cabo un único individuo». Traducción propia.

afines reunirse y trabajar juntas en proyectos relacionados con sus aficiones independientemente de su localización física. Asimismo, Internet proporcionó a esta comunidad las herramientas para generar y distribuir el contenido que traducen. Nace entonces la figura del «prosumidor», según la cual el potencial consumidor asume el rol de productor. En segundo lugar, a pesar de la incierta situación legal de los derechos de autor, los dueños del contenido traducido han permitido en gran medida esta práctica. Esto se debe en parte porque exponer el producto a un público lingüístico más amplio genera una publicidad previa significativa y gratuita. Por otro lado, la motivación detrás de esta labor es puramente el interés por el producto, ya que los fans no reciben compensación monetaria. Finalmente, la autora señala que en ocasiones la experiencia de los fans puede suplir su carencia de formación académica formal en el campo de la traducción.

4.2 Pros y contras

Esta nueva forma de traducción tiene dos caras: una positiva y una negativa. En cuanto a lo positivo de la traducción de fans, como ya comentábamos, se ofrecen traducciones para productos que no están disponibles. Además, este proceso de traducción suele ser más rápido que el profesional, permitiendo un acceso al contenido casi a la vez que para el público de la lengua origen y ampliando la audiencia global de una gran cantidad de títulos (O'Hagan 2009, 110).

De otra parte, la revolución digital ha empoderado a usuarios a formar parte de una comunidad en la que compartir sus conocimientos acerca de un género. Esto puede ayudar a ocultar el carácter altamente especializado de la labor del traductor dando la imagen de ser una tarea al alcance de cualquiera, con o sin formación (ibid.).

En cuanto a la calidad de las traducciones hechas por fans, esta es variable, por lo que no se podría clasificar como positiva o negativa. Podemos encontrar traducciones muy eficaces y otras de menor calidad (Mangirón 2012, 39). A pesar de que los fans tienden a conocer en profundidad el género y el material que están trabajando, no suelen ser traductores ni expertos en lengua. Por lo tanto, damos con errores de traducción y de ortografía, entre otros. Asimismo, se pueden observar diferencias en la forma de afrontar la tarea de traducción. Los traductores y editores profesionales tienden a la adaptación y al uso de un lenguaje idiomático, los fans sin embargo optan por un estilo muy literal, se

inclinan hacia el polo de la cultura origen e incluyen palabras, onomatopeyas y referencias a términos culturales de la lengua origen (ibid.).

Las opiniones de la comunidad de fans acerca de este tipo de traducción son diversas. Por un lado, algunos lectores parecen estar satisfechos con las traducciones y consideran que son lo bastante precisas y comprensibles como para poder disfrutar de su lectura. Por otro lado, hay quien tiene objeciones y considera que las traducciones no realizadas por profesionales no logran mantener el tono, el estilo o ciertos detalles del texto original, lo que repercute en su experiencia de lectura.

Podemos ver en Twitter ejemplos de esta variedad de puntos de vista acerca de la traducción por fans en la plataforma WebToon:



Ilustración 10: Opinión del usuario @ElMundoKurieta en Twitter.



También en Reddit podemos ver la división de opiniones entre los fans acerca de la traducción por fans en WebToon. El usuario @Otomelsekai¹² pregunta cómo se siente el público acerca de la calidad de la traducción en diferentes fuentes oficiales de plataformas como Tapas, Webtoon o Lezhin. Comenta que lee *scanlation* porque no es paciente para esperar a las versiones oficiales. Afirma que aunque la historia se transmite de diferentes maneras dependiendo de la calidad de la traducción, la mayoría de las veces aprecia más las traducciones oficiales que las no oficiales.

Este lector declara que ambas experiencias tienen su propio encanto y enumera diferentes características de ambas opciones. En primer lugar, sobre las versiones oficiales señala que su lectura resulta más fácil y el traductor suele ser del mismo trasfondo cultural que el original. Además, la calidad de la traducción a veces influye mucho en el aprecio general que se tiene por la historia, y valora la uniformidad que aporta este tipo de traducción frente a la fan realizada en grupos. Una trama política es mucho más atractiva si la traducción no es un galimatías y cambia el vocabulario cada vez que un nuevo grupo de traductores la retoma. En cuanto a la traducción por fans, comenta que su lectura es más informal y divertida y que la adición de notas del traductor son de agradecer, ya que explican matices culturales.

Este usuario también hace un *ranking* de las traducciones en diferentes plataformas, en la que coloca a WebToon en cuarto lugar.

Queda aún mucho por investigar sobre la traducción de aficionados, ya que los estudios publicados ahora abarcan tan solo una pequeña parte de los ámbitos en los que se realizan traducciones de aficionados, así como un número limitado de cuestiones relacionadas con esta actividad. Hay campos en los que se lleva a cabo la traducción por fans —por ejemplo el teatro musical y los juegos de mesa— que aún no han sido estudiados (Evans 2020, 180).

¹² https://www.reddit.com/r/OtomeIsekai/comments/s3uon4/translations_official_vs_unofficialfanscans/.

5 ANÁLISIS DE TRADUCCIONES

Para realizar un análisis de las traducciones disponibles de la obra y una comparación entre ellas se empleará un híbrido de dos modelos. Por un lado, el propuesto en *Manual de traducción* (Newmark 1992, 251-259), y por otro el planteado en *Traducción y Traductología. Introducción a la Traductología* (Albir 2007, 56-302). De una parte, se utilizará la estructura de comparación crítica de traducciones de Newmark; y de otra la definición, clasificación y subcategorización de errores, problemas¹³ y técnicas de Hurtado. El resultado es un esquema de trabajo que analiza y compara exhaustivamente tanto el original como las traducciones.

El análisis de las traducciones partirá de una tabla para cada caso concreto; en ella se reflejará la frase analizada perteneciente a la versión original (de aquí en adelante, TO), la traducción de Noemí Risco Mateo para la versión publicada en papel en castellano (TT1) y la frase traducida por un equipo de fans publicada en la plataforma (TT2). Asimismo, se mostrará en una columna el problema de traducción y en otra los errores a los que lleva dicho problema y las técnicas a las que se recurre para abordarlo.

Para contextualizar los ejemplos de la tabla, se analizará la situación comunicativa del texto original así como de los textos traducidos, y se clasificarán y analizarán los problemas, errores y técnicas que se identifiquen en cada caso. Asimismo, se compararán de forma detallada los textos teniendo en cuenta cómo se ha transmitido el mensaje y su posible impacto en el lector. A modo de conclusión se evaluarán las traducciones, se aportará una propuesta personal (TT3) y se señalará la técnica empleada en dicha propuesta.

Los casos escogidos forman parte del primer volumen impreso de la obra; es decir, del capítulo uno al 25 de los publicados en la plataforma. Se han seleccionado los casos de mayor interés —ya sea por su contraste con el original o por la evidencia del problema que se presenta— y se han ordenado por número de capítulo (en orden ascendente).

Como resultado, el esquema de contextualización que se empleará es el siguiente —las definiciones presentadas para cada problema, error y técnica provienen de la obra de Hurtado Albir (2007), mientras que el marco de análisis de la situación comunicativa

¹³ Se añade una subcategoría de problema propia: el problema extralingüístico multimodal con el objetivo de completar el esquema y adaptarlo a la tipología textual que nos concierne.

procede de Newmark (1992) y los ejemplos aportados son propios, principalmente del análisis realizado—:

1. **Análisis de la situación comunicativa del TO:** Breve análisis del texto de la LO. Intención del autor, aspectos funcionales, experiencia de lectura y contexto.
2. **Análisis de la situación comunicativa de los TT:** Interpretación del propósito de la traducción y experiencia de lectura.
3. **Análisis del problema y/o error:**

- **Problema**

Se considerarán problemas las dificultades de carácter objetivo con que puede encontrarse el traductor a la hora de realizar la tarea traductora. Se clasificarán en las siguientes categorías, y se abreviarán en la tabla inicial con siglas en mayúsculas con la letra «P» en primer lugar:

- Problema lingüístico (PL): de carácter normativo. Sobre todo, se trata de discrepancias entre las dos lenguas de trabajo en sus diferentes planos:
 - Morfosintáctico (PLM): tiene que ver con la estructura gramatical y las reglas morfológicas. Deriva en errores de concordancia, omisiones de elementos gramaticales, pobreza en la estructuración de oraciones...
 - Léxico (PLL): relacionado con el uso del vocabulario. Estos problemas pueden manifestarse en el uso incorrecto de palabras, problemas de significado o falta de precisión.
 - Estilístico (PLE): vinculado al estilo y la expresión del lenguaje. Implica el uso inadecuado de figuras retóricas, falta de coherencia y cohesión, repetición excesiva de frases o palabras, uso inadecuado del registro o pobreza en la elección léxica.

Ej.: Uso de un anglicismo cuando no hay un término acuñado en castellano (PLL).

- Problema extralingüístico (PE): no relacionado con la lengua de forma directa. Se dividirán en diferentes subcategorías:
 - Temático (PET): aspectos derivados del tema tratado entraña dificultades a la hora de traducir. Implica comprender y abordar conceptos, ideas y terminología específicos del tema en cuestión.

- Cultural (PEC): implica diferencias entre la cultura origen y la meta que se puede reflejar en el léxico del texto (por ejemplo, conceptos específicos de la cultura o conceptos no lexicalizados).
- Enciclopédico (PEE): requiere el dominio de un campo del saber. Las dificultades o desafíos que van más allá del tema o contenido específico y se relacionan con el conocimiento general o cultural necesario para comprender completamente el mensaje.
Se distingue del PET en que este se enfoca en dificultades relacionadas con un tema específico, mientras que un PEE aborda dificultades relacionadas con el conocimiento general.
- Multimodalidad (PEM): involucra referencias del texto a la imagen y a la inversa.

Ej.: Aparición de un término especializado sin equivalente en la lengua de llegada (PET).

- Problema instrumental (PI): derivados de la dificultad en la documentación (por requerir mucha búsqueda o búsquedas poco usuales) o del uso de herramientas informáticas.

Ej.: Caer en un error por no investigar lo suficiente un término.

- Problema pragmático (PP): derivados del encargo de traducción, las características del destinatario o el contexto en que se efectúa la traducción. También son problemas pragmáticos aquellos relacionados con los actos de habla presentes en el texto, la intencionalidad del autor, las presuposiciones y las implicaturas.

Ej.: El uso de la ironía.

- **Error**

Se tratarán como errores aquellas desviaciones entre el texto fuente y el texto meta en cualquiera de los niveles del análisis del discurso (pragmático, semántico, sintáctico, textual y cultural) que suponen propuestas inadecuadas para la tarea de traducción encargada. Los errores tienen diversos orígenes: pueden venir de inadecuaciones que proceden de la incomprensión del texto original, de inadecuaciones debidas a la expresión o de inadecuaciones pragmáticas (disconformidad con la intención de la traducción, el método, el género textual y sus convenciones...). Se categorizarán del siguiente modo, y

se abreviarán en la tabla inicial con siglas en mayúsculas (donde «P» no será nunca la primera letra, ya que se ha reservado para indicar problemas):

- Falso sentido (FS): mala apreciación del sentido¹⁴ de una palabra o de un enunciado en un contexto dado, por lo que se atribuye un sentido diferente al provisto en el texto original.
Ej.: «Tocar los huevos» para la expresión inglesa *to have blue balls*.
- Contrasentido (CS): atribuir a una palabra o grupo de palabras el sentido contrario al original.
Ej.: Traducir *that's a mood* por «así se hace».
- Sin sentido (SS): dar a un segmento del texto de partida una formulación totalmente desprovista de sentido o absurda. El original se transforma en una frase incomprensible y carente de claridad.
Ej.: «¿Me darías una mano, Artemisa?» para *Artemis, can you give me a hand with this?*
- Adición (A): introducir de manera injustificada elementos de información superfluos o efectos estilísticos ausentes del texto de partida.
Ej.: Traducir *let's get you fixed up* por «vamos a arreglarte el cabello».
- Omisión (O): no traducir, de modo injustificado, un elemento de sentido o un efecto estilístico del texto de partida.
Ej.: No traducir una palabra malsonante. Es el caso de *Demeter is such a f*cking helicopter* y «Deméter tan controladora como siempre».
- Hipertraducción (HT): elegir sistemáticamente, de entre varias posibilidades de traducción aceptables, el giro cuya forma se aleja más de la expresión original.
Ej.: Traducir *on my own* por «dueña de mí misma».
- Sobretraducción (ST): traducir explícitamente elementos del texto de partida que la lengua de llegada mantendría generalmente implícitos.
Ej.: La traducción de *No barking allowed at any hour* como «prohibido ladrar a cualquier hora».

¹⁴ Albir define «sentido» en *Traducción y Traductología* como una «síntesis, no verbal, realizada por el proceso de comprensión a partir de la confluencia de todos los elementos (lingüísticos y extralingüísticos, textuales y contextuales) que intervienen en la construcción de un texto». El sentido se relaciona con la interpretación y comprensión que se le da a una forma lingüística en un contexto específico, el significado se refiere a la relación convencional entre esa forma y su contenido semántico.

- Subtraducción (SBT): no introducir en el texto de llegada las compensaciones, ampliaciones o explicitaciones que exigiría una traducción idiomática y conforme al sentido del texto de partida.

Ej.: Traducir *you drink us under the table* como «eres el que más bebe».

4. Análisis de la técnica a la que se recurre

Según Hurtado Albir, la técnica es aquel procedimiento visible en el resultado de traducción utilizado para lograr la equivalencia traductora en microunidades textuales. Es significativo señalar que algunas técnicas pueden llevar a resultados percibidos como errores y pueden ser consecuencia de una estrategia global traductora. Se clasificarán del siguiente modo, y se usarán en la tabla inicial las siguientes abreviaturas, donde solo la primera letra irá en mayúscula:

- Naturalización (Nat.): Reemplazar un elemento cultural del original por otro propio de la cultura receptora.
Ej.: Sustituir *Baklava* por «hojaldres».
- Descripción (Desc.): Reemplazar un término o expresión por la descripción de su forma y/o función.
Ej.: Sustituir *Baklava* por «hojaldre relleno de pistacho».
- Amplificación (Ampl.): Introducir precisiones no formuladas en el original como paráfrasis explicativas, notas del traductor, etc.
Ej.: Añadir tras *Baklava*, «un dulce típico turco».
- Elisión (Eli.): No formular elementos de información presentes en el original.
Ej.: Omitir «capital española» como aposición a «Madrid».
- Calco (Cal.): Traducir literalmente una palabra o sintagma; puede ser léxico o estructural. Suelen estar acñados.
Ej.: «Jardín de infancia» para *Kindergarten*.
- Traducción literal (Trad. lit.): Traducción palabra por palabra de un sintagma o expresión.
Ej.: Traducir *blue balls* como «bolas azules».
- Préstamo (Pr.): Se mantiene una palabra o expresión de la otra lengua. Puede ser puro o naturalizado (transliteración de la lengua extranjera).
Ej.: En lugar de usar el vocablo «Vermú», emplear *Wermut*.
- Equivalente acñado (Eq. ac.): Utilizar un término o expresión reconocido en lengua de llegada (por el diccionario, por el uso lingüístico) como equivalente.

Ej.: La traducción «Dar cien vueltas bebiendo» para *Drink us under the table*.

- Generalización (Gen.): Utilizar un término más general para otro más específico del original.

Ej.: Uso de «olla» para «olla eléctrica de cocción lenta».

- Particularización (Part.): Emplear un término más preciso que el original.

Ej.: El empleo de «pétalo» en un texto en el que se repite mucho la palabra «flor».

- Compensación (Comp.): Introducir en otro lugar un elemento de información o efecto estilístico que no se ha podido reflejar en el lugar donde aparece originalmente.

Ej.: No ha sido posible trasladar un chiste en un momento concreto, pero se dan las condiciones para recrear otro un par de frases más tarde.

- Variación (Var.): Se cambian elementos lingüísticos que afectan a aspectos de la variación lingüística (diafásica, diastrática y diatópica): cambios de tono textual, estilo, sociolecto, dialecto, etc.

Ej.: Cambios de tono en adaptaciones de literatura para niños.

- Modulación (Mod.): Efectuar un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del original; puede ser léxica y estructural.

Ej.: Usar «Golfo árabe» o «Golfo pérsico», dependiendo de la ideología.

5. Análisis crítico de TO y sus TT: Comparación detallada y selectiva entre el TO, los TT, y entre TT1 y TT2.

- Comparación de la intención del autor y los traductores, de la forma en que ha transmitido el mensaje el original y las traducciones; y de los posibles efectos en el público.
- Conclusión: evaluación de las traducciones desde el punto de vista de un traductor crítico y aportación de una alternativa personal del problema original (TT3).

6 ANÁLISIS COMPARATIVO

CASO 1- Capítulo 1

		PROBLEMA	ERROR/Técnica
TO	POSEIDÓN: What's the problem? Normally you <u>drink us under the table</u> .	PLL	
TT1	¿Qué problema hay? Normalmente [nos das cien vueltas bebiendo].		Eq. ac.
TT2	¿Cuál es tu problema? Generalmente, [eres el que más bebe].		SBT

Hades se presenta en la fiesta de Zeus y se le puede ver malhumorado e irritado. El estado de ánimo del protagonista se debe a que su pareja, Mente, no se ha presentado con él a la fiesta porque no quería ser vista con él en público. En esta viñeta, Poseidón le pregunta a su hermano de forma desenfadada y burlona por qué no está bebiendo, ya que Hades es conocido por su recurrente consumo de alcohol. La autora muestra la relación de los tres hermanos y cómo se tratan entre ellos a través del lenguaje y las expresiones faciales. La intención de Smythe al emplear una expresión popular (*to drink someone under the table*) es retratar el carácter juguetón e informal del personaje Poseidón. El público percibe esta relación cercana, lo que también ocurre en las traducciones, que mantienen el carácter pícaro de Poseidón.

En este primer caso, nos encontramos con un error en la TT2: concretamente se trata de una subtraducción, ya que no vemos en la traducción una compensación, ampliación o explicitación necesarias en una traducción idiomática de la expresión, lo que reduce la percepción de familiaridad y complicidad entre los personajes.

En la TT1, Risco mantiene la intención de la autora recurriendo a un equivalente acuñado en la cultura meta, mientras que el traductor fan (TT2) se aleja de aquella, con la consecuencia de que el mensaje se ve distorsionado por un lenguaje más simple, puede que esto se deba a que el traductor no fuera capaz de dar con una expresión equivalente. La solución aportada por Risco es más natural e idiomática que la aportada por el fan. Por ello podemos afirmar que la aportación de Risco es más fiel al TO y la percepción del lector hispanohablante acerca del personaje sea más parecida a la del lector original.

En conclusión, Risco ha identificado la expresión popular y ha dado con un equivalente natural en castellano. Sin embargo, el fan se ha quedado en la superficie al no dar con una expresión popular semejante al original, distorsionando así la experiencia de lectura.

TT3	¿Qué problema hay? Si normalmente te [bebes hasta el agua de los floreros].	Eq. ac.
-----	---	---------

En mi propuesta he optado por recurrir a una expresión española equivalente al *drink us under the table* original con el objetivo de mantener la idiomaticidad y expresividad del TO y lograr una experiencia de lectura lo más cercana al original posible. En esta sugerencia se pierde el sentido de comparativa del original y magnifica el tono «acusatorio» de que bebe mucho alcohol en lugar de rebajarlo. He sacrificado ese matiz en favor de la idiomaticidad.

CASO 2- Capítulo 1

		PROBLEMA	ERROR/Técnica
TO	ZEUS: Oh, he's got <u>blue balls</u> because some nymph <u>dumped his sorry ass</u> .	¹ PP ² PLL	
TT1	Una ninfa le ¹ [ha tocado los huevos] y ya ² [está hasta el culo].		¹ FS ² SS
TT2	Ah, tiene las ¹ [bolas azules] porque una ninfa ² [le dio una patada en el trasero].		¹ Trad. lit. ² Calco

En esta escena, Hades comenta con sus hermanos que, tras una copa, se irá, a lo que Poseidón le responde que por qué no se quedaría más tiempo. Zeus responde metiéndose con su hermano Hades: ve que su cita (la ninfa Mente) no le acompaña a su fiesta, por lo que asume que lo han dejado y hace referencia a su excitación sexual no resuelta para justificar el mal humor del dios del Inframundo. La autora usa jerga para dar cuenta del ambiente informal y relajado entre los hermanos con la intención de mostrar el tipo de relación que tienen.

En esta frase se dan dos problemas relacionados con expresiones: por un lado, *to have blue balls* y por otro *dump his ass*. En cuanto a la primera, el TT1 contiene un falso sentido —se trata de una mala apreciación del sentido de un enunciado en el contexto, ya que

dicha expresión significa según el diccionario Merriam Webster¹⁵ «dolor en los testículos y el escroto tras una excitación sexual prolongada sin orgasmo»— y el TT2, una traducción literal—se ha traducido literalmente el sintagma—. También es posible que en esta segunda traducción se haya recurrido de forma consciente a una estrategia de extranjerización: se muestra la imagen que despierta el original (el azul de los testículos debido a la asfixia y a la vez el color del protagonista). Ambas soluciones mantienen *balls* (tal vez en un intento de compensar sus errores), pero se alejan del original en cuanto al sentido de la expresión.

Ambas traducciones tienen una intención similar a la de la autora, pero la experiencia de lectura se ve afectada en la TT2: el lector puede experimentar una lectura un tanto atropellada, ya que entender el sentido de «bolas azules» puede costar un poco de esfuerzo (sobre todo si no se trata de un elemento visual en la viñeta y se puede por tanto entender que hay bolas literales en la escena).

Es posible que los traductores no dieran con expresiones similares en el idioma de llegada. Algunas populares son *estar a palo seco*, *estar en sequía* y *tener una mala racha*. A pesar de que ninguna de las opciones mencionadas mantiene el elemento *balls*, sí son equivalentes de la expresión anglosajona.

La segunda expresión es traducida de nuevo por un sinsentido en el caso de Risco y por un calco en el caso del fan. La TT1 contiene un sinsentido ya que la expresión empleada por la traductora no mantiene el sentido del original. De acuerdo con el diccionario Cambridge, *to dump somebody's ass* significa «poner fin repentinamente a una relación sentimental que has mantenido con alguien». *Estar hasta el culo* significa estar harto, sobrepasado, por lo que no son expresiones equivalentes. Ambos traductores mantienen el elemento *ass*, tal vez con afán de compensar sus errores.

La intención de la autora es la misma que con la expresión anteriormente analizada, retratar una atmósfera desenfadada. Las traducciones mantienen dicha sensación despreocupada, pero a costa del significado. Una solución que respeta el contenido del original sería *mandar a la mierda*.

¹⁵ <https://www.merriam-webster.com/dictionary/blue%20balls#:~:text=plural%20noun,prolonged%20sexual%20arousal%20with%20orgasm>

Como conclusión, ambas traducciones se alejan del original en cuanto a significado específico de las expresiones. Sin embargo, las decisiones que tomaron no afectan a la experiencia global del público, ya que los tres lectores percibirán el ambiente que la autora describe.

TT3	Oh, ¹ [está en sequía] porque una ninfa ² [le mandó a tomar por culo].	¹ Eq. ac. ² Eq. ac.
-----	--	--

En este caso he optado de nuevo por el uso de equivalentes acuñados. En primer lugar, me distancié del original priorizando el significado antes que la conservación de los elementos del TO (*blue* y *balls*). Asimismo, en la segunda cuestión tratada, recurrí a una expresión idiomática en español buscando a la vez mantener el elemento *ass*. Sin embargo, es posible que esta solución baje demasiado el registro, otra opción sería «mandar a paseo», que no mantiene ningún elemento del original más allá del significado.

CASO 3- Capítulo 2

		PROBLEMA	ERROR/Técnica
TO	PERSÉFONE: <u>I feel out of my depth.</u> Everyone's going to think I'm some <u>stupid village girl.</u>	¹ PLL ² PLL	
TT1	¹ [Me siento fuera de lugar]. Todos van a creer que soy una ² [pardilla].		¹ FS ² SBT
TT2	¹ [Siento que no pertenezco]. Todos van a pensar que soy solo una ² [estúpida aldeana].		¹ FS ² Eq. ac.

Perséfone describe en esta viñeta su sentimiento de inseguridad e incomodidad ante la idea de ir a la fiesta organizada por Zeus. Esta inseguridad se debe a que es nueva en el Olimpo (ya que fue criada en el Reino Mortal, alejada de la vida de la corte), por lo que solo conoce a Artemisa y teme no encajar en el ambiente. Este fragmento es de gran importancia ya que la autora expone una gran inseguridad de la protagonista. Perséfone siente una gran inseguridad en cuanto a su capacidad para adaptarse a la sociedad de los dioses del Olimpo, teme que su falta de experiencia y conocimiento la haga parecer tonta o ingenua, ya que es una diosa joven e inexperta en comparación con los demás. Además, a menudo se siente incomprendida o subestimada por los otros dioses y diosas debido a su personalidad tímida e introvertida. Su ingenuidad sobre el mundo moderno es evidente desde el principio (nunca ha tenido un teléfono móvil ni redes sociales, no sabe utilizar

un ordenador y desconoce la jerga moderna) y se hace referencia a ello de forma recurrente.

Nos encontramos con dos problemas lingüísticos, ya que se han producido dificultades en la traducción de dos expresiones. Los traductores han tratado de traducir la primera expresión a través de otra con rasgos lingüísticos similares en el idioma de llegada, pero en ninguno de los casos son equivalentes. En la TT1 encontramos un falso sentido, ya que no se acaba de percibir la connotación del original de inseguridad dado a una mala apreciación del sentido. En la TT2 vemos una expresión poco idiomática en español, además de no transmitir dicho sentimiento de inseguridad.

En cuanto al segundo problema, la traductora profesional ha condensado el significado de tres palabras en «pardilla». Pero este adjetivo contiene tan solo parte del significado del original, ya que se pierde el hecho de que Perséfone es de un pueblo. Nos quedamos sin parte de la información signifiicante, ya que es una parte fundamental del personaje. Parece que la traductora dio prioridad a transmitir el significado *stupid girl*, dejando de lado *village*. Por otro lado, en la segunda traducción se expresa de manera más precisa el sentido, se percibe esa emotividad y falta de confianza. Comparando estas dos traducciones, la segunda acerca más al lector hispanohablante a la experiencia del público original.

TT3	¹ [Me siento fuera de mi elemento]. Todo el mundo va a pensar que soy una ² [chica tonta de pueblo].	¹ Eq. ac. ² Eq. ac.
-----	--	--

En mi traducción del primer problema lingüístico he buscado una expresión idiomática en español que mantuviera el significado del texto original y a la vez transmitiera la inseguridad de la protagonista. En cuanto al segundo problema, he tratado de conservar ambos significantes: *stupid* y *village girl*.

CASO 4- Capítulo 4

		PROBLEMA	ERROR/Técnica
TO	POSEIDÓN: <u>Yeesh</u> , <u>that's a mood</u> .	¹ PLL ² PLL	
TT1	¡ ¹ [Muy bien], ² [así se hace]!		¹ FS ² CS
TT2	¹ [Vaya], ² [qué mal humor].		¹ Eq. ac. ² FS

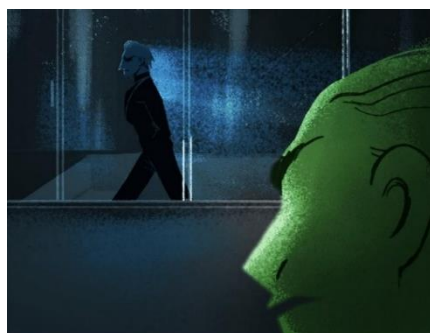


Ilustración 12: Viñeta del capítulo 4.

Poseidón exclama esta frase tras ver a su hermano, Hades, volviendo de intentar entablar su primera conversación con Perséfone, con una expresión enfadada en la cara. Se da a entender que su plan de hablar con la diosa no ha funcionado o ha salido mal, el público percibe el descontento de Hades y el tono burlón de Poseidón. Vemos aquí dos dificultades a la hora de traducir: se trata de dos expresiones informales que no cuentan con un equivalente claro en castellano.

En el TT1 vemos que se ha interpretado mal la expresión informal *yeesh*, la cual se utiliza para mostrar disgusto, consternación o desaprobación. Suele utilizarse en respuesta a algo desagradable, incómodo o vergonzoso. En general, *yeesh* es una forma de expresar sentimientos o reacciones negativas ante cierta situación. Sin embargo, la traductora ha interpretado mal no solo esa expresión, sino también la que le sigue: *that's a mood*. Por tanto, ha malinterpretado todo el mensaje. *That's a mood* es una expresión que se ha popularizado en los últimos años, sobre todo a través de las redes sociales. *Urban Dictionary*¹⁶ explica que esta expresión es similar a *same*, se emplea cuando alguien dice una frase o realiza una acción con la que te identificas. Se suele utilizar para describir un sentimiento o una situación particular que es común o afín a muchas personas. Traducir esta expresión como «así se hace» supone dar un sentido erróneo al original. Puede que estos errores deriven de la falta de conocimiento de la traductora de jerga informal anglófona. En la TT2, vemos que el significado se acerca más al del original en las dos expresiones, aunque el significado de la segunda expresión se alejó considerablemente

¹⁶ <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=that%27s%20a%20mood>.

del original, ya que refleja el estado de ánimo de Hades pero no el tono ni la totalidad del mensaje. En conclusión, en este caso el lector recibirá una experiencia de lectura más cercana y fiel al original leyendo la traducción realizada por fans.

TT3	¹ [Dioses], ² [cómo estamos].	¹ Comp. ² Eq. ac.
-----	---	--

En *Lore Olympus* a menudo se usa la expresión *Oh my gods* en lugar de *Oh my God* haciendo referencia a una sociedad en la que conviven múltiples dioses. He decidido trasladar esa expresión para compensar la pérdida de la expresión informal *yeesh* con una expresión usada a lo largo de la obra. En cuanto al segundo problema, en español no existe una expresión informal enteramente equivalente a *that's a mood* que describa un sentimiento con el que el emisor del mensaje se ve identificado. He recurrido a una expresión acuñada en castellano que mantiene el significado del original y su tono casual, informal e irónico.

CASO 5- Capítulo 5

		PROBLEMA	ERROR/Técnica
TO	EROS: She's like the personification of a <u>frigging cinnamon roll</u> . An adorable, pink, <u>cinnamon roll</u> .	¹ PLL ² PEC	
TT1	¡Es la personificación de un ¹ [puñetero] ² [pastelito]! Un adorable ² [pastelito rosa de canela].		¹ Eq. ac. ² Gen.
TT2	¡Es la personificación de un ² [pastelito horneado de canela]! ¡Un lindo y rosa ² [pastelito de canela]!		¹ O ² Desc.

Eros dice esta frase a su madre, Afrodita, como respuesta al ataque de celos de la diosa. Dichos celos derivan de que escuchó a Hades decir que Perséfone era más hermosa que ella. En esta escena Afrodita explica a su hijo su plan para vengarse de Perséfone y Hades, que consiste en ocultar a Perséfone en el coche de Hades, suponiendo que cuando él la encuentre, ella estará ebria y Hades pensará que es repugnante. En tanto, Perséfone asumirá que Hades la llevó borracha a su casa y lo considerará un viejo despreciable. Eros responde defendiendo la inocencia de la diosa, quien no hizo nada para merecer su furia.

En este caso damos con dos posibles problemas de traducción: primero vemos una palabra malsonante (*frigging*) y seguidamente un elemento no muy común en nuestra cultura (*cinnamon roll*).

Frigging es un término informal que se usa como eufemismo para sustituir la expresión más ofensiva o vulgar *fucking*. Su uso es el mismo, se emplea para intensificar o enfatizar una idea, pero *frigging* tiene un tono menos vulgar. Risco decide traducir la palabra, mientras que en la versión publicada en la aplicación vemos que se omite. Tal vez esta omisión se deba a que en la plataforma no se permite publicar palabras malsonantes, ya que las que vemos están censuradas usando asteriscos. La intención de la autora al introducir la expresión malsonante es hacer ver el enfado de Eros, quien regaña a su madre por sentir celos hacia Perséfone, a quien compara con un pastel. Al omitir esta expresión en la TT2, dejamos de ver esa ira, aunque no del todo, ya que contamos con el apoyo visual que ofrecen las viñetas. Es esta omisión lo que hace que la experiencia del lector sea más cercana en el caso de la versión de Risco.

En cuanto al segundo problema, en las pastelerías de nuestro país no es común ver rollos de canela. Por lo que tal vez no sea la solución más natural mantener el mismo elemento como se hace en ambas TT. Además, *cinnamon roll* cuenta con un segundo significado aparte del literal: fuentes como Urban Dictionary¹⁷ o Slang.net¹⁸ indican que puede hacer referencia a un personaje que es muy amable y dulce pero que se enfrenta a más dificultades y sufrimiento del que merece. La autora recurre a este elemento para mostrar el carácter dulce e inocente de Perséfone. Esta huella de ingenuidad y ternura lo vemos en ambas traducciones.

Las dos TT mantienen la idea del pastel, pero la TT1 recurre a una generalización, mientras que en la TT2 se opta por una descripción, lo cual interrumpe un poco el ritmo de lectura y resta naturalidad. Aunque en la TT1 vemos después una descripción, de cierto modo compensando la anterior generalización.

¹⁷ <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=cinammon+roll>

¹⁸ https://slang.net/meaning/cinnamon_roll#:~:text=A%20cinnamon%20roll%20is%20a,from%20a%20The%20Onion%20headline.

TT3	¡ ³ [Coño], pero si es un ¹ [maldito] ² [cacho de pan]! Un adorable ² [cacho de pan].	¹ Eq. ac. ² Nat. + O
TT4	¡ ³ [Coño], pero si es dulce como un ² [bollito]! Un adorable ² [bollito] rosa.	¹ O ² Ampl. + Nat. ³ A

En mis dos propuestas he añadido la palabra «coño» al principio de la oración para resaltar la actitud de cólera e irritación de Eros, aunque tal vez esta traducción no se podría incluir en la plataforma o tendría que ser censurada, ya que en WebToon no se permite la publicación de expresiones o palabras malsonantes. En mi primera sugerencia de traducción propongo un equivalente acuñado para *frigging* y naturalizo el segundo elemento, reemplazo el elemento cultural del original por otro perteneciente a la cultura receptora, que a la vez resulta en un equivalente acuñado, ya que la expresión «ser un cacho de pan» podría considerarse equivalente a *to be a cinnamon roll*. Asimismo, omito el color rosa porque no tendría cabida en la frase, ya que el pan no suele ser de este color.

En la TT4 he optado por omitir *frigging*. Además, he realizado una ampliación con una comparación: «ser dulce como». En cuanto al rollo de canela, he naturalizado el elemento y lo he sustituido por un bollo, solución que permitiría mantener el color rosa y el elemento de pastelería del original.

CASO 6- Capítulo 6

		PROBLEMA	ERROR/Técnica
TO	PERSÉFONE: <u>On my own</u> for 2 seconds... I've managed to wake up in a stranger's bed with no memory of getting here. Fantastic.	PLL	
TT1	[Dueña de mí misma] por dos segundos... Estoy en la cama de un extraño sin saber cómo he llegado hasta aquí. Fantástico.		HT
TT2	[Me quedo sola] dos segundos... Y me despierto en la cama de un desconocido sin saber cómo llegué aquí. Fantástico.		Eq. ac.

En esta escena Perséfone se despierta en la casa de Hades y se pregunta cómo ha llegado hasta ahí, ya que la noche anterior Afrodita y Eros la drogaron y la metieron en el coche de Hades con el objetivo de que el dios del Inframundo pensara mal de ella. En cambio, Hades cuidó de la diosa. A través de esta escena, Smythe refleja el lado atento de Hades

y la inseguridad de Perséfone, quien se lamenta de no poder ser independiente sin acabar en una posición perjudicial. El lector comienza a percibir en este capítulo las preocupaciones e inseguridades de la protagonista.

En este caso las soluciones de las traductoras ante *to be on your own* son diferentes. La traductora profesional ha hipertraducido la expresión. La opción «ser dueña de ti misma» mantiene la idea de que la persona se ha quedado encargada de sí misma, sin nadie que la controle, pero tal vez no sea la traducción adecuada para *on my own* en este contexto. La expresión elegida se aleja del original teniendo otras entre las que elegir como quedarse sola. Esta hipertraducción, además de alejarse del original, resta naturalidad a la lectura y hace consciente al lector del proceso de traducción. En contraste, el equipo de fans ha encontrado un equivalente acuñado en el idioma de llegada. Pese a que ambas soluciones mantienen el sentido del original, la TT2 se acerca más al significado del original, por lo que la experiencia de lectura es más similar a la del público anglófono (en ambas traducciones se refleja la inseguridad de Perséfone).

TT3	[Me dejan sola] dos segundos y me despierto en la cama de un desconocido sin recordar cómo llegué hasta aquí. Genial.	Eq. ac.
-----	---	---------

En la TT3 propongo un equivalente acuñado de la expresión natural en la lengua de llegada.

CASO 7- Capítulo 9

		PROBLEMA	ERROR/Técnica
TO	ZEUS: *Sigh* <u>Business calls</u> .	PLL	
TT1	En fin... [el deber me llama].		Eq. ac.
TT2	*Suspira* [Llamadas de trabajo].		Trad. lit. + FS

Este capítulo comienza con Perséfone y Hades charlando en la cocina sobre cómo acabó la protagonista en su casa. Hades explica que «provocó» a Afrodita afirmando que Perséfone era más bella. Zeus interrumpe la conversación llamando a Hades. El dios del trueno llama para preguntarle si está preparado para el *brunch*, a lo que Hades responde que no podrá asistir debido a un compromiso «extremadamente importante», pero Zeus insiste en que el *brunch* familiar es obligatorio, lo que ocasiona una discusión entre los hermanos. En esta escena la autora refleja la compleja y tensa relación de los hermanos y la actitud autoritaria y controladora de Zeus sobre ellos.

En esta viñeta vemos un problema lingüístico relacionado con el léxico. La expresión *business calls* puede tener dos significados: el primero sería el literal, se trataría de una llamada de trabajo. El segundo significado haría referencia a la expresión que indica que uno debe cumplir con una responsabilidad u obligación aunque prefiera hacer otra cosa. Se usa comúnmente para describir circunstancias o situaciones en las que es necesario dejar de lado los deseos propios para cumplir con una

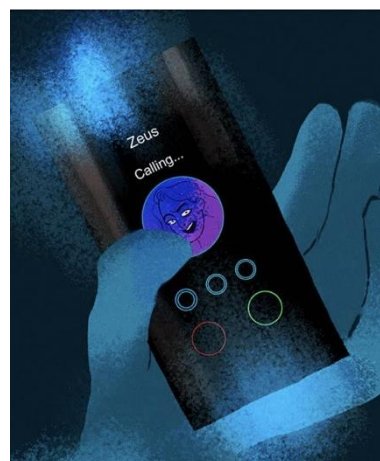


Ilustración 13: Viñeta del capítulo 9.

obligación. En cada traducción se ha hecho una interpretación diferente de la expresión, en la TT2 se ha interpretado literalmente y en la TT1 se ha interpretado la expresión de responsabilidad. Dado el contexto, parece que la autora no hace referencia a una llamada laboral. Este problema lingüístico ha llevado a Risco a un error, la traductora ha caído en un falso sentido puesto que en su traducción atribuye a la frase un sentido diferente al presentado en el texto original.

Comparando las dos versiones, parece que el lector recibirá una experiencia más cercana al original leyendo la traducción de Risco, que mantiene el significado del TO. El TT2 hace una interpretación errónea de la expresión, lo que cambia el significado del original y distorsiona el mensaje.

TT3	Uf... [el deber me llama].	Eq. ac.
-----	----------------------------	---------

Teniendo en cuenta el contexto, he optado por trasladar la expresión inglesa a nuestra lengua de forma no literal.

CASO 8- Capítulo 10

		PROBLEMA	ERROR/Técnica
TO	ARTEMISA: Look at you! Let's get you <u>fixed up</u> .	PLL	
TT1	¡Mírate! Vamos a [arreglarte el cabello].		Part.
TT2	¡Mírate! ¡Vamos a [arreglarte]!		Eq. ac.

En este capítulo Perséfone llega a la casa de Artemisa tras pasar la noche en el Inframundo. Artemisa se muestra preocupada y molesta con la protagonista dado que desconocía su paradero. Al ver el largo cabello de Perséfone, la arrastra nerviosa hacia su

casa para «arreglarle». Dicha preocupación no viene solo de su profunda amistad, sino que además, Artemisa es responsable de su estancia en el Olimpo.

En *Cuentos del Olimpo*, el pelo de Perséfone crece en momentos de tensión y nerviosismo, se trata de expresión física de su condición emocional. En este caso el pelo de Perséfone creció por la situación de estrés por la que pasó la noche anterior al ser drogada y secuestrada. Aquí Rachel Smythe nos muestra la relación entre las dos diosas y el lector ve la responsabilidad que Artemisa tiene con Perséfone.

En la TT1 vemos que la traductora ha decidido añadir un elemento no presente en el original, el pelo. Pese a que esta palabra no se encuentre en la frase original, sí vemos reflejado en la viñeta el largo pelo de la protagonista. Puede que Risco haya optado por la particularización porque es cierto que no van a arreglarse en el sentido de prepararse o mejorar la apariencia personal en general en un proceso que implicaría al cuerpo entero, sino que va a ocuparse de arreglar su cabello. Este proceso de traducción puede que ayude al lector a comprender la situación reflejada en la viñeta.

De otra parte, el equipo de traductores fans no ha traducido palabra a palabra el original. Comparando ambas opciones, la TT1 se aleja más del original pero mejora de cierta forma la experiencia del lector, ya que no resta naturalidad a la traducción y refuerza la información presentada en la imagen.

Tal vez otra solución sea adelantar la adición al principio de la oración. Esta opción sigue apoyando la información representada visualmente y tal vez se acerque más al sentido del original, ya que refuerza que lo que han de arreglar y lo que sorprende, es el cabello.

TT3	¡Mírate el pelo! Vamos a [arreglarlo].	Part.
-----	--	-------

Propongo una particularización al principio de la oración para reforzar la idea del original guiando al lector hacia el significado real de la situación: van a cortar el pelo de Perséfone, no a realizar actividades vinculadas al cuidado personal, tales como rasurarse el vello, cepillarse el cabello o maquillarse con el fin de mostrar una imagen más atractiva en cuanto a la apariencia se refiere.

CASO 9- Capítulo 14

		PROBLEMA	ERROR/Técnica
TO	The quick brown fox jumps over the lazy dog.	PEE	
TT1	El rápido zorro marrón salta sobre el perro perezoso.		SS/Trad. lit.
TT2	El rápido zorro marrón salta sobre el perro perezoso.		SS/Trad. lit.



Ilustración 14: Viñeta del capítulo 14.

En este capítulo, Psique está escribiendo el alfabeto letra a letra para practicar escritura. Para ello usa este conocido pangrama. Rachel Smythe refleja así una parte de la vida de las mujeres en el reino de las mortales. En los relatos mitológicos, no se menciona que Psique no sepa leer. Sin embargo, es importante tener en cuenta que en la antigua

Grecia, el acceso a la educación y la capacidad de leer y escribir no era algo común. La educación estaba reservada principalmente para los hombres de la élite social, mientras que las mujeres tenían menos oportunidades de recibir una educación formal. En *Cuentos del Olimpo* Rachel Smythe marca una clara diferencia entre el reino mortal y el reino de los dioses (Olimpo): El Olimpo es una metrópolis moderna, mientras que el reino mortal está ambientado en la época de la Antigua Grecia. Por lo tanto, es posible que en las representaciones artísticas de Psique, se la muestre sin saber leer para indicar que pertenece al reino mortal, comparando su falta de educación formal con las diosas y otras figuras mitológicas que se consideraban más cultas y sofisticadas. Los traductores trataron de representar este contraste entre los dos mundos traduciendo literalmente la frase.

En inglés, esta frase es un conocido pangrama —también conocido como frase holoalfabética—, es decir, es una frase que contiene todas las letras del alfabeto. Esta frase es muy conocida tanto en el mundo anglófono como para los hablantes de español. Ambos traductores han optado por una traducción literal, lo cual ha dado lugar a un sinsentido, ya que no se si traducimos la frase al castellano, deja de ser un pangrama dado que no contiene todas las letras del alfabeto español. Es posible que las traductoras

recurrieran a esta opción por no percatarse de la existencia de dichas frases holoalfabéticas.

Dado el contexto, sería adecuado buscar un equivalente, ya que Psique está aprendiendo a escribir dibujando las letras del alfabeto, y en la frase traducida hay varias letras que no vemos. Un ejemplo de un pangrama en español sería «un jugoso zumo de piña y kiwi bien frío es exquisito y no lleva alcohol». Pero hay que recordar que el espacio disponible es limitado, así que el equivalente empleado debe ser de una extensión similar al original.

TT3	La cigüeña tocaba el saxofón detrás del palenque de paja.	Nat.
-----	---	------

En mi sugerencia propongo un pangrama español con un número similar de caracteres al original. Busco así mantener el sentido del original teniendo en cuenta el espacio disponible.

CASO 10- Capítulo 21

		PROBLEMA	ERROR/Técnica
TO	PERSEPHONE: I can make something for dinner using the <u>crockpot</u> if you want?	PEC	
TT1	Puedo hacer algo de cena con la [olla eléctrica], si quieres.		Gen.
TT2	Si quieres, puedo preparar algo para la cena.		O

En este capítulo Perséfone se ofrece a preparar la cena para el grupo de amigos de Artemisa. En inglés se usa el término *crockpot*. Se trata de un electrodoméstico que cocina la comida a baja temperatura durante largos periodos de tiempo. En el mundo anglosajón este término se usa de forma genérica porque es la marca más reconocida de este tipo de ollas. Es un caso semejante al de Kleenex, donde usamos el nombre de la marca comercial para referirnos al producto.

En esta viñeta damos con un problema extralingüístico que se podría clasificar como cultural, ya que en España no conocemos la marca Crockpot ni solemos emplear un electrodoméstico que se asemeje. Ante este problema, los traductores han optado por dos caminos diferentes. La traductora profesional ha generalizado y por otro lado, en el TT2 se omite el elemento.



Ilustración 15: Viñeta del capítulo 21.

Ambos evitan el uso de la palabra *crockpot* porque el público español no reconocería esta herramienta. Es posible que en la TT1 se emplee una generalización pensando que unas viñetas más adelante vemos el electrodoméstico. Incluso se podría haber recurrido a una generalización más allá, como olla, ya que la ilustración podría pasar por una olla tradicional y esto no afectaría a la lectura, pues no se vuelve a mencionar este aparato de cocina ni tiene ninguna relevancia en la trama. Aunque la omisión también funciona en este contexto por el mismo motivo, el aparato carece de transcendencia en la historia. Las dos traducciones mantienen el sentido del original y no distorsionan la experiencia de lectura.

Otra opción de traducción sería emplear una descripción, algo como «olla eléctrica de cocción lenta», pero es innecesario añadir tantas palabras para un elemento que carece de relevancia en la historia. Sin embargo, no se podría sustituir la olla por otro electrodoméstico como un robot de cocina o incluso otra marca comercial conocida en España (como la Thermomix), pues el dibujo de la olla no es similar a tal aparato.

TT3	Sí quieres puedo sacar la [olla] y hacer algo de cenar.	Gen.
-----	---	------

En este caso me serví de una generalización para mantener el elemento original sin confundir al público español, ya que, como mencionamos, este no conocerá la marca Crockpot ni el tipo de electrodoméstico que es (en nuestra cultura no se suele emplear una olla eléctrica de cocción lenta).

6.1 Conclusión del análisis

A partir del análisis realizado en esta muestra de 10 casos, hemos dado con una serie de datos que ayudarán a llegar a ciertas conclusiones acerca de la toma de decisiones de los traductores implicados y la calidad del producto final.

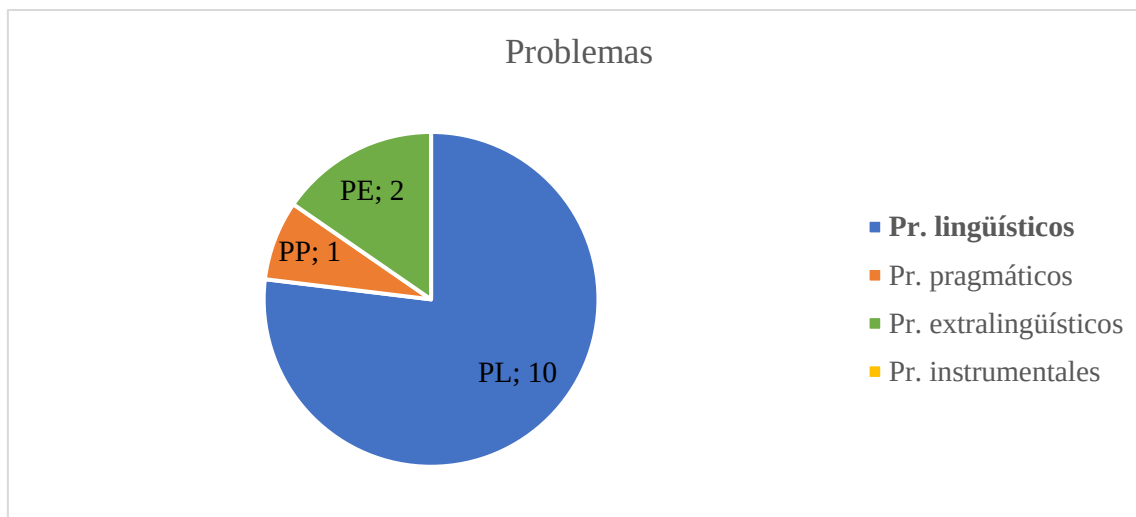


Ilustración 16: Gráfico que representa los tipos de problema encontrados.

Como podemos observar en el gráfico, la mayor parte de los problemas presentados por el texto original son de carácter lingüístico. Además, en el 100 % de los casos se trata de un problema lingüístico léxico, por lo que podemos decir que una de las mayores dificultades a la hora de traducir esta obra es el uso del vocabulario.

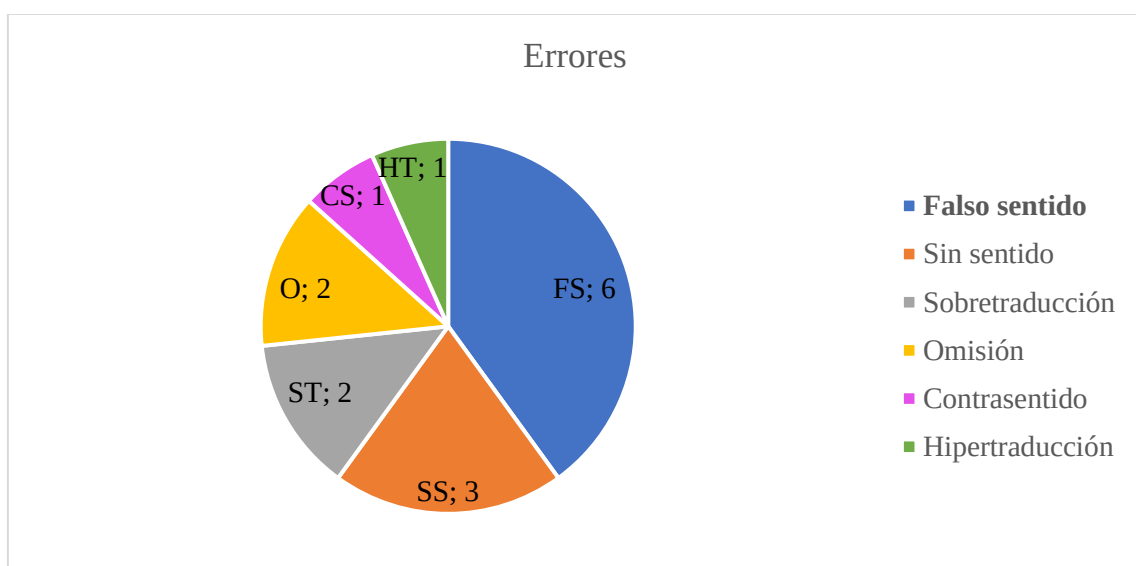


Ilustración 17: Gráfico que presenta los tipos de error encontrados.

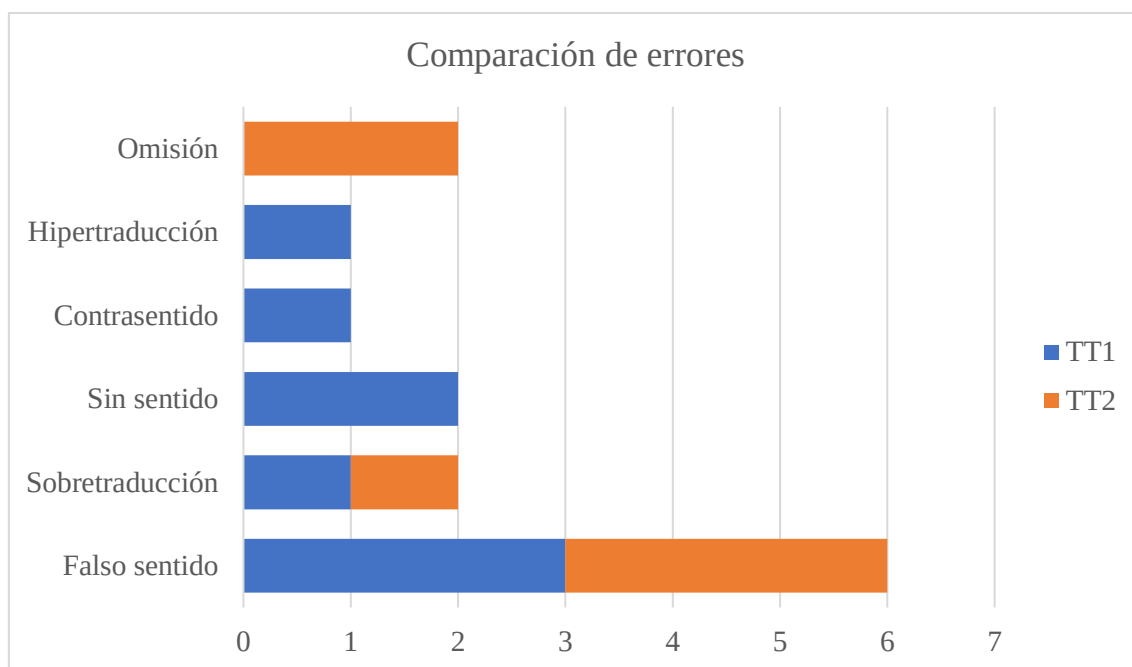


Ilustración 18: Gráfico que compara los errores hallados en ambas traducciones.

En cuanto a los errores analizados, si comparamos la cantidad de errores detectados en esta muestra, se puede observar que el texto traducido por una profesional cuenta con un error más (ocho) que la traducción realizada por fans (siete). Asimismo, podemos ver que el error más común es el falso sentido, que se repite tres veces en cada traducción. Para evitar caer en este error hemos de tener muy en cuenta el contexto con el objetivo de interpretar de forma correcta la información que se nos presenta.

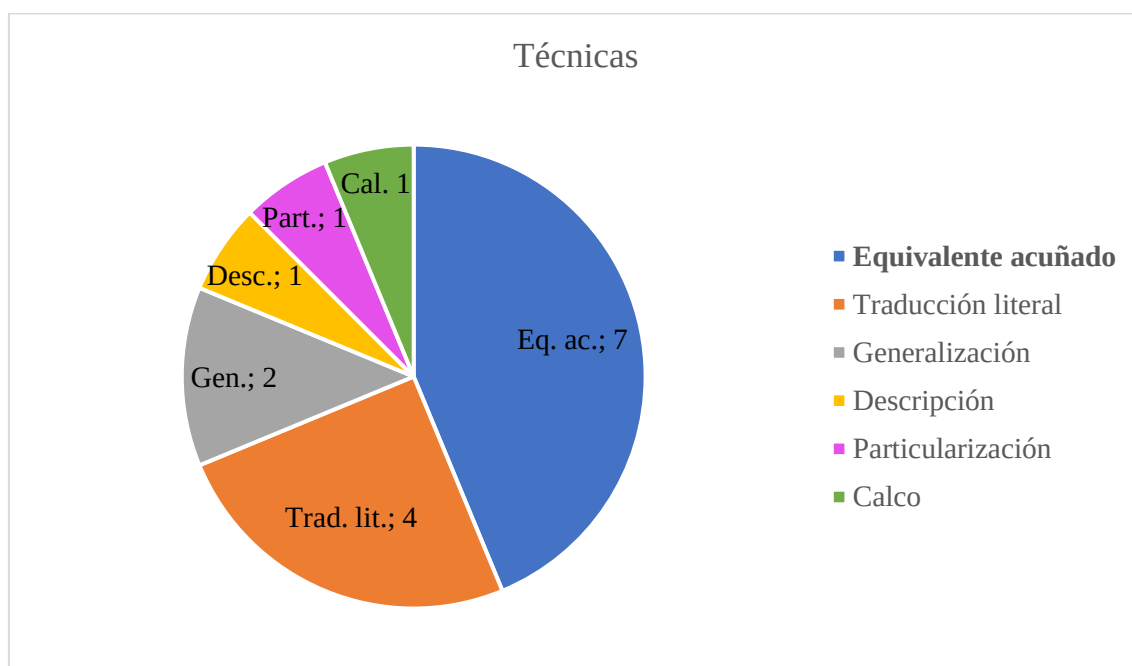


Ilustración 19: Gráfico que presenta los tipos de técnica encontrados.

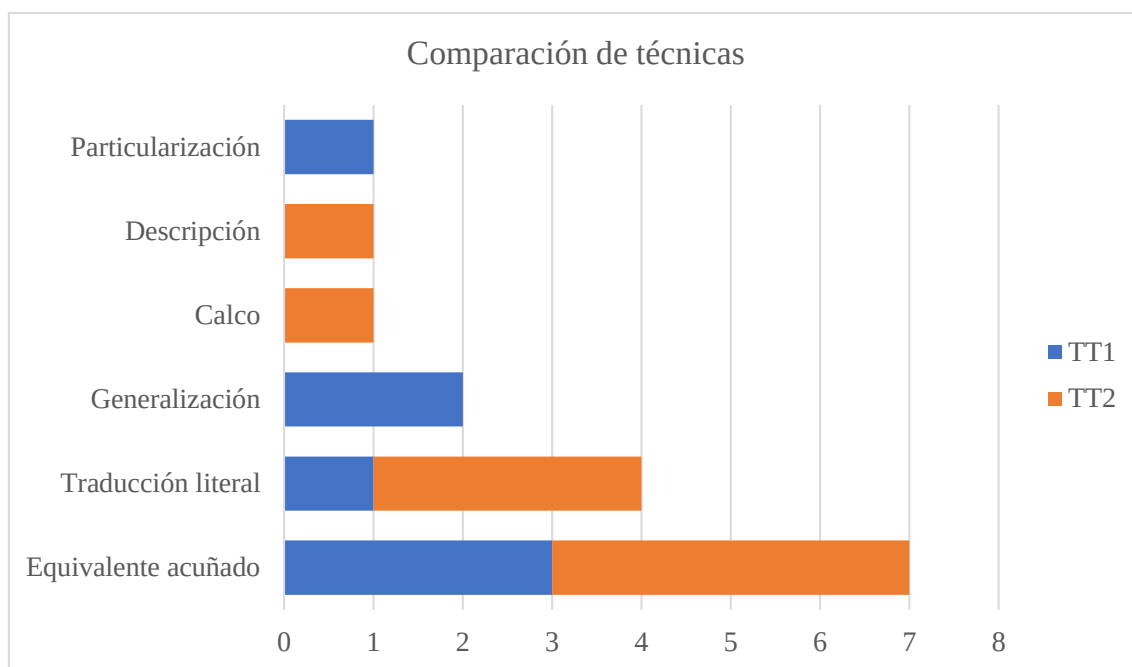


Ilustración 20: Gráfico que compara las técnicas empleadas en ambas traducciones.

Con respecto a las técnicas, de nuevo ambas traducciones coinciden en la más empleada, que es el equivalente acuñado. También coincide el número de diferentes técnicas detectadas en cada traducción: cuatro.

Dado el reducido tamaño muestral, no se puede considerar que la muestra sea representativa de la totalidad de la obra *Lore Olympus* y sus traducciones y por tanto los resultados son puramente descriptivos. Gracias a los datos recogidos en el análisis, podemos observar que ambas traducciones tienen puntos fuertes y débiles, pero una destaca por encima de la otra: la traducción de Noemí Risco. A pesar de encontrar en ella múltiples errores, su traducción es más fluida, natural, precisa y cercana al original que la realizada por fans, por lo que se puede decir que proporciona una mejor experiencia de lectura. El trabajo llevado a cabo por los traductores fans es eficaz, pero se trata de una traducción a menudo literal y poco precisa.

7 CONCLUSIONES

A modo de conclusión de este trabajo recordaremos que el cómic es una forma de traducción subordinada dado que el proceso de producción del texto de llegada se ve restringido por el contenido del bocadillo y los elementos visuales que componen la obra. A la hora de traducir este género textual es de vital importancia recordar las tres potenciales dificultades que nos podemos encontrar y sus posibles soluciones. En primer lugar, hemos de tener en cuenta el tipo de cómic y cómo se relaciona con la imagen, para lo que se sugiere compensar a través de la adición de elementos diversos (no tan solo texto), la adaptación de los recursos empleados en el texto original a la lengua meta persiguiendo lograr el mismo efecto y la modificación o eliminación de determinados detalles. También habrá que entender la forma particular en que se maneja el lenguaje en los cómics y emplear el discurso correspondiente analizando ciertas modificaciones ocasionadas por restricciones técnicas que podrían afectar a las elecciones de traducción. Por último, referido a la traducción de sonidos (como las onomatopeyas), es esencial tener un gran conocimiento del lenguaje para no incorporar vocablos extranjeros a la traducción.

En cuanto a la traducción por fans, hemos concluido que la gran ventaja de este tipo de traducción es su rapidez y su disponibilidad. Por otro lado, si bien es cierto que dominan el género y la obra que tratan, los traductores fans no suelen ser expertos en traducción o en lengua, lo que los lleva a cometer errores de ortografía y de traducción, mientras que la traducción profesional destaca por su calidad, precisión y coherencia. Las opiniones acerca de este tipo de traducciones son variadas: hay quien prioriza la velocidad y facilidad de acceso de una traducción realizada por fans, mientras que otros prefieren esperar a la traducción oficial y recibir un producto de «mayor calidad».

8 BIBLIOGRAFÍA

- Arrant, Chris. 2023. «2022 in Webtoons: The Most Popular Webtoons of 2022 on Tapas and Webtoons». Popverse. 3 de enero de 2023. <https://www.thepopverse.com/webtoons-webtoon-comics-webcomics-2022>.
- Burszan, David. 2013. «Interview with Chang Kim, CEO and Founder of Tapastic». Den of Geek. 5 de diciembre de 2013. <https://www.denofgeek.com/culture/interview-with-chang-kim-ceo-and-founder-of-tapastic/>.
- Cho, Heekyoung. 2021. «The Platformization of Culture: Webtoon Platforms and Media Ecology in Korea and Beyond». *The Journal of Asian Studies* 80 (1): 73-93. <https://doi.org/10.1017/S0021911820002405>.
- Cho, Hyerim, Denise Adkins, y Ngoc-Minh Pham. 2022. «“I Only Wish That I Had Had That Growing up”: Understanding Webtoon’s Appeals and Characteristics as an Emerging Reading Platform». *Proceedings of the Association for Information Science and Technology* 59 (1): 44-54.
- «Company Overview – Jim Henson». s. f. Accedido 8 de mayo de 2023. <https://www.henson.com/company-overview/>.
- Dewey, Moira. 2022. «Pondering Pauses: Experiencing Stillness in Scrolling Webcomics». Seattle Pacific University.
- Díaz-Cintas, Jorge, y Pablo Muñoz Sánchez. 2006. «Fansubs: Audiovisual translation in an amateur environment». *Jostrans: The Journal of Specialised Translation* 6: 37-52
- Ekis, Dan, dir. 2019. Lore Olympus Webtoon Comic Creator Rachel Smythe on Getting Noticed, Popularity, & More (2019) - YouTube. <https://web.archive.org/web/20210410203136/https://www.youtube.com/watch?v=2SgG6ZdZlp4>.
- Evans, Jonathan. 2020. «Fan translation». *Routledge encyclopedia of translation studies*, 177-81.

- Federal Reserve History. 2022. «Asian Financial Crisis». Federal Reserve History. 22 de noviembre 2022. Accedido 11 de mayo de 2023. <https://www.federalreservehistory.org/essays/asian-financial-crisis>.
- Howe, Jeff. 2006. «The rise of crowdsourcing». *Wired magazine* 14 (6): 1-4.
- Hurtado Albir, Amparo. 2007. *Traducción y traductología: introducción a la traductología*. 3a. ed. Madrid: Cátedra.
- Lee, Jaemin, y Seong In-Soo. s. f. «A Brief History of Webtoons · V&A». Victoria and Albert Museum. Accedido 13 de mayo de 2023. <https://www.vam.ac.uk/articles/a-brief-history-of-webtoons>.
- Leguizamón, Noelia. 2017. «¿Mirar webtoons o leer webtoons? Nuevos espacios y formas de lectura». Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
- «Lore Olympus Wiki». s. f. Accedido 19 de mayo de 2023. https://lore-olympus.fandom.com/wiki/Lore_Olympus_Wiki.
- Mangirón, Carmen. 2012. «Manga, anime and Japanese video games: analysis of key factors of their overall success». *Puertas a la lectura*, nº 24: 28-43.
- Morales, Diego. 2012. «Sorry y Perri: un webcomic para hablar de webcomics: estrategia digital para la narrativa gráfica visual». Tesis, Chile: Universidad de Chile.
- Newmark, Peter. 1992. *Manual de traducción*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- O'Hagan, Minako. 2009. «Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing». *The Journal of Internationalization and Localization* 1 (4): 94-121. <https://doi.org/10.1075/jial.1.04hag>.
- Risco Mateo, Noemí. s. f. «Blogger: Perfil del usuario Noemi Risco Mateo». Accedido 22 de mayo de 2023. <https://www.blogger.com/profile/08583051393040511245>.
- Smith, Caitlan. 2022. «“As it’s never been told before”: Investigating the popularity and impact of Rachel Smythe’s webcomic ‘lore olympus’». *Limina: A Journal of Historical and Cultural Studies* 27 (2): 1-12.

- Stanley, Meagan. 2021. «Trope Tuesday: Why We Can't Get Enough of Monster Boyfriends». 26 de octubre de 2021. <https://www.theyoungfolks.com/books/159653/trope-tuesday-why-we-cant-get-enough-of-monster-boyfriends/>.
- Smythe, Rachel. 2018. «Lore Olympus - Q&A». 10 de junio de 2018. https://www.webtoons.com/en/romance/loreolympus/qa/viewer?title_no=1320&episode_no=18.
- «The King and His Queen (to Be): An Interview with Rachel Smythe». 2018. Gossamer Rainbow (blog). 24 de noviembre de 2018. <https://gossamerrainbow.wordpress.com/2018/11/24/rachel-smythe-lore-olympus/>.
- Toda, Fernando. 2005. «Subtitulado y doblaje : traducción especial(izada)». Quaderns: revista de traducció, n.º 12 (enero): 119-32.
- Valero Garcés, Carmen. 2000. «La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados». trans. Revista de traductología, n.º 4: 75-88.
- Vasos Comunicantes | Revista de ACE Traductores. 2022. «Noemi Risco: Lore Olympus 1 y 2 de Rachel Smythe», 19 de septiembre de 2022. <https://vasoscomunicantes.ace-traductores.org/2022/09/19/noemi-risco-lore-olympus-1-y-2de-rachel-smythe/>.
- WEBTOON. 2018. «[Japan] LINE Manga Operator, LINE Digital Frontier, Procures JPY 8.6 B from NAVER WEBTOON | LINE Corporation | News». LINE Corporation. 30 de julio de 2018. <https://linecorp.com/en/pr/news/en/2018/2328>.
- WEBTOON, dir. WEBTOON. 2020. *ON THE AIR with Rachel Smythe, Creator of Lore Olympus* | WEBTOON. https://www.youtube.com/watch?v=Yy2WQSy_f5I
- Yecies, Brian, Aegyung Shim, Jack (Jie) Yang, y Peter Yong Zhong. 2020. «Global transcreators and the extension of the Korean webtoon IP-engine». *Media, Culture & Society* 42 (1): 40-57. <https://doi.org/10.1177/0163443719867277>.
- Zanettin, Federico. 2008. *Comics in Translation*. 1.^a ed. Manchester: St. Jerome Publishing.

Zanettin, Federico. 1998. «Fumetti e traduzione multimediale». Intralinea 1: 1-11.