

Universidad Femenina del Sagrado Corazón
Facultad de Traducción, Interpretación y Ciencias de la
Comunicación
Escuela Profesional de Traducción e Interpretación

TIPOS DE ONOMATOPEYAS ADAPTADAS AL ESPAÑOL EN LOS SUBTÍTULOS DE UN ANIME, 2025

Tesis presentada por:
FIORELLA DEL PILAR LIZA QUISPE

Para obtener el Título Profesional de:
Licenciada en Traducción e Interpretación

Línea de Investigación:
Traducción audiovisual, accesibilidad y responsabilidad social

Asesor (a):
Dra. Rossana María Soriano Vergara
Cód. ORCID: 0000 0001 8078 1342

Lima – Perú
2025

Los miembros del jurado han aprobado el estilo y el contenido de la tesis sustentada por:

FIORELLA DEL PILAR LIZA QUISPE

Dra. Rossana María Soriano Vergara

Asesor: Nombre(s) y Apellidos

Mtro. Carmen Verónica Vidaurre Güiza

Presidente de Jurado: Nombre(s) y Apellidos

Dra. Gabriela Victoria Garcia Salazar

Miembro de Jurado 1: Nombre(s) y Apellidos

Dr. Jesus Fernando Cornejo Sánchez

Miembro de Jurado 2: Nombre(s) y Apellidos



Carmen Verónica Vidaurre Güiza
Decana
Facultad de Traducción, Interpretación y
Ciencias de la Comunicación

Declaratoria de Originalidad del Asesor

Facultad o Escuela de Posgrado:	FACULTAD DE TRADUCCIÓN, INTERPRETACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN								
Escuela Profesional o Programa Académico:	TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN								
Dependencia a la que pertenece el docente asesor:	DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE IDIOMAS Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN								
Docente asesor que verifica la originalidad:	Dra. Rossana María Soriano Vergara								
ORCID:	0000 0001 8078 1342								
Título del documento:	TIPOS DE ONOMATOPEYAS ADAPTADAS AL ESPAÑOL EN LOS SUBTITULOS DE UN ANIME, 2025								
Autora(s) del documento:	FIGUEROA DEL PILAR LIZA QUISPE								
Mecanismo utilizado para detección de originalidad:	Software Turnitin								
Nº de trabajo en Turnitin: (13 dígitos)	3117:506315369								
Porcentaje de similitud detectado y Fuentes originales:	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 70%;">Porcentaje de similitud</td> <td style="text-align: right;">4%</td> </tr> <tr> <td>Fuentes de internet</td> <td style="text-align: right;">3%</td> </tr> <tr> <td>Publicaciones</td> <td style="text-align: right;">1%</td> </tr> <tr> <td>Trabajos del estudiante</td> <td style="text-align: right;">4%</td> </tr> </table>	Porcentaje de similitud	4%	Fuentes de internet	3%	Publicaciones	1%	Trabajos del estudiante	4%
Porcentaje de similitud	4%								
Fuentes de internet	3%								
Publicaciones	1%								
Trabajos del estudiante	4%								
<p>4% Similitud general</p> <p><small>El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...</small></p> <p>Filtrado desde el informe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Bibliografía ▶ Texto citado ▶ Coincidencias menores (menos de 14 palabras) <hr/> <p>Fuentes principales</p> <p>3% Fuentes de Internet</p> <p>1% Publicaciones</p> <p>4% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)</p>									
<p>El docente asesor declara ha revisado el informe de similitud y expresa que el porcentaje señalado cumple con las “Normas Internas de Investigación e Innovación” establecidas por la Universidad Femenina del Sagrado Corazón.</p>									
Imagen de fecha de entrega: (día, mes, año y hora)	<p>Fecha de entrega</p> <p>1 oct 2025, 10:36 GMT-5</p>								

RESUMEN

La investigación se inscribe en el marco de las tesis sobre traducción audiovisual, esta analiza las onomatopeyas adaptadas del inglés al español en el subtítulo de la serie (anime) *Komi-san no puede comunicarse* y las clasifica con base en el modelo teórico propuesto por Chapman (1984). La investigación fue cualitativa, nivel descriptivo y diseño de corpus bilingüe. La muestra estuvo conformada por un anime de donde se extraen 19 onomatopeyas. Los resultados revelaron la predominancia de onomatopeyas vinculadas a acciones humanas, es decir, vocalizaciones no-verbales y sonidos artificiales y a los efectos de estas sobre su entorno. Se concluye que el énfasis de las onomatopeyas del anime son los actos humanos sobre sí mismos y sobre su entorno.

Palabras clave: onomatopeyas, subtitulación, anime, traducción audiovisual

ABSTRACT

This research falls within the framework of theses on audiovisual translation. It analyzes the onomatopoeia adapted from English to Spanish in the subtitling of the anime series **Komi-san Can't Communicate** and classifies them based on the theoretical model proposed by Chapman (1984). The research was qualitative, descriptive, and employed a bilingual corpus design. The sample consisted of one anime series from which 19 onomatopoeias were extracted. The results revealed a predominance of onomatopoeia linked to human actions, that is, non-verbal vocalizations and artificial sounds, and their effects on the environment. It is concluded that the emphasis of the anime's onomatopoeia is on human actions, both on themselves and on their surroundings.

Keywords: onomatopoeia, subtitling, anime, audiovisual translation

DEDICATORIA

A mi papá, porque sin ti nada de esto habría sido posible. Te amo mucho y te extraño cada día. Ten por seguro que este logro también es tuyo. A mi familia, cuyo apoyo ha sido fundamental para conseguir mis objetivos.



ÍNDICE

RESUMEN	4
ABSTRACT	4
DEDICATORIA	5
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
1.1 Planteamiento del problema	11
1.2 Justificación de la investigación	13
1.3 Delimitación y limitaciones de la investigación	14
1.3.1 <i>Delimitación de la investigación</i>	14
1.3.2 <i>Limitaciones de la investigación</i>	14
1.4 Objetivos de la investigación	15
1.4.1 <i>Objetivo general</i>	15
1.4.2 <i>Objetivos específicos</i>	15
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	16
2.1 Antecedentes de la investigación	16
2.1.1 <i>Antecedentes nacionales</i>	16
2.1.2 <i>Antecedentes internacionales</i>	17
2.2 Bases teóricas	20
2.2.1 <i>Subtitulación</i>	21
2.2.1.1 Clasificación de la subtitulación	23
2.2.1.1.1 <i>Clasificación según criterios lingüísticos</i>	23
2.2.1.1.2 <i>Clasificación según la disponibilidad de tiempo:</i>	25
2.2.1.1.3 <i>Clasificación según criterios técnicos:</i>	26
2.2.1.2 Desafíos para la subtitulación	27
2.2.2 <i>Onomatopeyas</i>	28
2.2.2.1 Clasificación de las onomatopeyas	30
2.3 Definición de términos	33
2.4 Hipótesis	34
CAPÍTULO III: MÉTODO	35
3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación	35
3.2 Corpus	36
3.2.1 <i>Corpus Genérico y Corpus específico</i>	36
3.3 Categorías de investigación	37

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	38
3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos	39
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	40
4.1 Objetivo general	40
<i>4.1.1 Sobre los tipos de onomatopeyas</i>	40
4.2 Objetivos específicos	41
<i>4.2.1 Sobre las vocalizaciones no-verbales (humanas)</i>	41
<i>4.2.2 Sobre los sonidos naturales no-humanos</i>	43
<i>4.2.3 Sobre los sonidos artificiales</i>	43
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	45
5.1 Tipos de onomatopeyas	45
5.2 Vocalizaciones no-verbales (humanas)	45
5.3 Sonidos naturales no-humanos	49
5.4 Sonidos artificiales	49
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	52
6.1 Conclusiones	52
6.2. Recomendaciones	53
REFERENCIAS	54
APÉNDICES	61
Apéndice 1. Matriz de consistencia	61
Apéndice 2. Matriz de categorización	62
Apéndice 3. Fichas de análisis	63
Apéndice 4. Corpus genérico	83

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. <i>Matriz de categorías</i>	37
Tabla 2. <i>Frecuencia de aparición de los tipos de onomatopeyas</i>	40
Tabla 3. <i>Vocalizaciones no-verbales (humanas)</i>	41
Tabla 4. <i>Sonidos artificiales</i>	43



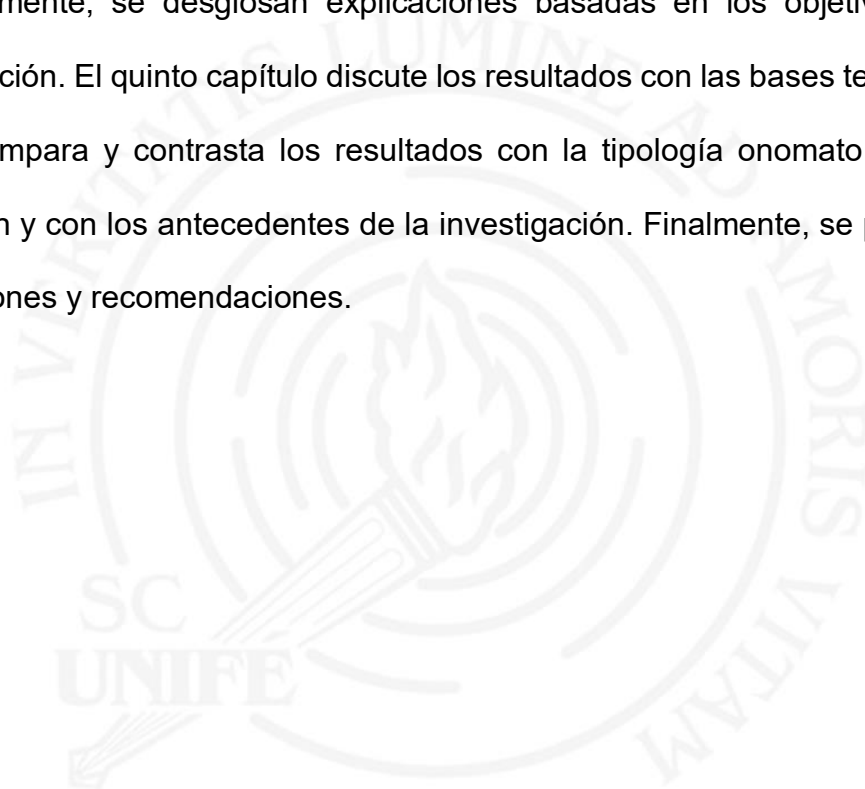
INTRODUCCIÓN

La creciente difusión de series animadas (*anime*) originadas o inspiradas en el estilo *manga* japonés ha propiciado la incorporación de sus prácticas comunicativas en el mundo audiovisual. Uno de estos elementos recurrentes es la onomatopeya, cuyo uso dentro de este tipo de entretenimiento trasciende su función meramente evocadora de sonidos y, además, sirve para expresar una gama más amplia de significados y matices comunicativos. En otras palabras, las onomatopeyas, dentro del *anime* y el *manga*, son elementos cruciales para el entendimiento de la historia. En consecuencia, las prácticas traductológicas aplicadas a las onomatopeyas enfrentan un desafío mayor, dado que los mensajes expresados no deben perderse al momento de adaptar las onomatopeyas a la lengua meta. A este escenario se suma el hecho de que la adaptación se produce, principalmente, en el subtítulo, el cual conforma un dominio que constriñe la práctica traductológica, pues limita espacial y temporalmente las posibilidades de adaptación de este elemento lingüístico.

Frente a este panorama, cabe preguntarse cómo se están elaborando actualmente los subtítulos para los *animés* más populares en las plataformas de *streaming*. Por lo expuesto, la presente investigación se propone analizar tipológicamente las onomatopeyas adaptadas en la serie *Komi-san no puede comunicarse*, con el propósito de entender cómo estas se adaptan y cuáles son las clases más usadas en esta serie.

El primer capítulo plantea el problema; discute las dificultades existentes para adaptar las onomatopeyas; justifica el problema desde las perspectivas teórica, práctica y metodológica; delimita el problema; y plantea los objetivos de

la investigación. El segundo capítulo se enfoca en presentar el marco teórico en que el análisis se sustenta. Se muestran estudios precedentes relativos a las onomatopeyas; las bases teóricas y conceptuales para el subtítulo y la onomatopeya, asimismo, se enfatiza qué tipología se escogió para el análisis; y se sustenta la falta de hipótesis. El tercer capítulo presenta la metodología de la investigación. El cuarto capítulo muestra los resultados obtenidos. En primera instancia, se presentan cuantitativamente las tablas de frecuencia y, sucesivamente, se desglosan explicaciones basadas en los objetivos de la investigación. El quinto capítulo discute los resultados con las bases teóricas, es decir, compara y contrasta los resultados con la tipología onomatopéyica de Chapman y con los antecedentes de la investigación. Finalmente, se presentan conclusiones y recomendaciones.



CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En este capítulo se sustenta la elección del tema de investigación, por lo que se presenta el planteamiento del problema y su justificación desde tres perspectivas. Asimismo, se enumeran las limitaciones del estudio y sus delimitaciones espaciotemporales.

1.1 Planteamiento del problema

La onomatopeya es una forma lingüística que se utiliza para imitar el sonido. Dentro del campo audiovisual, esta puede también usarse para imitar impresiones no sonoras, como las formas o los sentimientos (Rohan et al., 2021). En el campo de la traducción, las onomatopeyas representan un gran desafío, ya que, según la teoría traductológica, el traductor debe transmitir de forma completa y precisa el texto, preservando su estilo y expresividad (Adzhimuratova, 2020). Sin embargo, dado que las onomatopeyas varían según el idioma y la cultura, los traductores se enfrentan a problemas como la pérdida del significado fonético pretendido por el artista, la expresión incorrecta de los mensajes, etc. (Kho et al., 2024).

A lo largo de la historia, la traducción de onomatopeyas ha sido un problema debido a su naturaleza, ya que suelen estar profundamente ligadas a la cultura de cada idioma (Sasamoto, 2021). También presentan desafíos particulares, como la frecuente confusión con las interjecciones, porque, si bien comparten rasgos expresivos y aparecen en contextos similares, cumplen funciones semánticas y pragmáticas distintas (Constantinou, 2022). Las onomatopeyas reproducen sonidos y tienen una función mimética de los ruidos

del entorno; mientras que las interjecciones expresan emociones, reacciones o actitudes del hablante (García de Diego, 1968, citado por Magazzino, 2008; Неповнюца, 2023).

La traducción de onomatopeyas requiere que el traductor considere la equivalencia fonética y la convencionalidad cultural, ya que una onomatopeya puede ser reconocible y convencional en una lengua, pero no en otra (Sharonov, 2023). Este proceso se complica cuando las onomatopeyas se emplean en las series o los cómics, donde su función es sonora y expresiva, lo que obliga a buscar equivalentes funcionales más que formales (Ebrahimi et al., 2022). Además, algunas onomatopeyas pueden adquirir funciones de interjección, como “bang” o “crash”, que imitan sonidos y marcan acciones o emociones (Kanerva, 2020).

La confusión de funciones surge porque tanto onomatopeyas como interjecciones pueden aparecer aisladas, carecen de flexión gramatical y suelen estar cargadas de expresividad (Castellanos & Hernández, 2022). Sin embargo, mientras la onomatopeya remite a un sonido externo, la interjección remite a una reacción interna del hablante, por lo que la distinción es relevante en la traducción, dado que un error puede llevar a una pérdida de sentido en el texto meta (Kho et al., 2024). Por lo tanto, resulta imprescindible el análisis cauteloso de estas unidades lingüísticas con el fin de evitar efectuar traducciones viciadas.

De acuerdo con la revisión bibliográfica, se sabe que los estudios sobre las onomatopeyas suelen presentar ciertos desafíos recurrentes. Por ejemplo, la traducción de sonidos de lenguas como el coreano o el japonés al español requiere que el traductor realice una clasificación de las onomatopeyas para asegurar una traducción de calidad (Bahón-Arnaiz, 2020). Pérez et al. (2023)

afirmaron que las onomatopeyas deben de ser adaptadas al traducirlas del inglés al español, para que se pueda mantener el sentido original del autor. Un estudio peruano afirmó que la adecuación de las onomatopeyas del inglés al español puede permitir que la traducción transmita la intención del texto fuente (Guevara, 2020).

Por lo expuesto, se advierte que las onomatopeyas representan un elemento de cuidado para la labor traductológica. En ese sentido, el presente estudio tiene como objeto describir las formas en las que las onomatopeyas del inglés se adaptan en la lengua española a través de los subtítulos. Este ejercicio permitirá vislumbrar qué consideraciones y convenciones traductológicas se emplean para lograr transmitir el mensaje original. De este modo, se espera contribuir a la comprensión más específica de este fenómeno.

En consideración con todo lo expuesto, se planteó como pregunta: ¿Cuáles son los tipos de onomatopeyas en español adaptados en los subtítulos de un anime? Asimismo, se plantearon tres preguntas específicas: (i) ¿Cuáles son las vocalizaciones no-verbales (humanas) en español adaptadas en los subtítulos de un anime? (ii) ¿Cuáles son los sonidos naturales (no-humanos) en español adaptados en los subtítulos de un anime? (iii) ¿Cuáles son los sonidos artificiales en español adaptados en los subtítulos de un anime?

1.2 Justificación de la investigación

El estudio se justifica desde la perspectiva teórica en que podrá ser un referente para estudios posteriores de traducción onomatopéyica y la traducción en subtítulos de series/anime. Asimismo, se sustenta en la teoría de Chapman (1984), quien clasifica las onomatopeyas según su origen y semántica. Se realizó

tanto la identificación, clasificación y el análisis de las onomatopeyas, tomando como base la clasificación de este autor.

Desde el punto de vista práctico, el estudio ayuda a los traductores en el abordaje de las onomatopeyas y su traducción en los subtítulos al español en series/animes. Dado que estas palabras ocasionan grandes problemas al traducirlos, este estudio es un aporte para la práctica traductológica y, se espera, pueda ayudar a reducir estos problemas.

Finalmente, a nivel metodológico, el estudio se inscribe en una larga tradición de estudios cualitativos que recurren al análisis de contenido. Esta técnica garantiza la credibilidad de los datos puesto que no solo implica detallar la información explícita del fenómeno, sino que también permite sistematizar la información, detallar información implícita, comprender las elecciones realizadas al momento de traducir, establecer vínculos con la literatura consolidada respecto al tema y concebir nuevas formas de interpretación de los datos.

1.3 Delimitación y limitaciones de la investigación

1.3.1 Delimitación de la investigación

El estudio se desarrolló entre los meses de mayo y octubre del 2025. El entorno donde se trabajó la recolección y procesamiento de datos fue eminentemente virtual, dado que el anime se encuentra disponible en la plataforma de *streaming* Netflix. Se analizaron los tipos de onomatopeyas de un anime.

1.3.2 Limitaciones de la investigación

La primera limitación identificada en el estudio fue la accesibilidad a la fuente de información, debido a que el anime elegido se encuentra en la

plataforma Netflix. Para ello, se requirió suscribir en una cuenta para poder acceder al material de estudio.

La segunda limitación fue la falta de información disponible relacionada con los tipos de onomatopeyas. A pesar de que la investigación sobre la traducción en onomatopeyas es diversa, son pocos los estudios (con resultados disponibles) que abordan la traducción de onomatopeyas en los subtítulos de un anime.

La tercera limitación fue el posible sesgo del traductor debido al tipo de onomatopeyas utilizadas en los subtítulos del anime; considerando que estas responden a criterios culturales más que lingüísticos.

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo general

Analizar y describir los tipos de onomatopeyas en español adaptados en los subtítulos de una serie.

1.4.2 Objetivos específicos

Analizar y describir las onomatopeyas del subtipo «vocalizaciones no-verbales (humanas)» adaptadas al español en los subtítulos de una serie.

Analizar y describir las onomatopeyas del subtipo «sonidos naturales no-humanos» adaptadas al español en los subtítulos de una serie.

Analizar y describir las onomatopeyas del subtipo «sonidos artificiales» adaptadas al español en los subtítulos de una serie.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

En este capítulo se presentan tanto antecedentes como el fundamento teórico del estudio. Se presentan únicamente tres antecedentes nacionales debido a la falta de estudios recientes sobre el tema en cuestión. Asimismo, se definen conceptos clave para una mejor comprensión de la investigación.

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Antecedentes nacionales

Quiliche (2022) tuvo como propósito realizar un análisis detallado de la traducción del inglés al español realizada en los subtítulos de una película disponible en una video plataforma. Para ello, realizó un estudio básico, descriptivo y cualitativo. Empleó una ficha de análisis de contenido, en la cual registró los subtítulos de la película. Sus resultados evidenciaron que la dificultad principal para traducir del inglés al español fue la lingüística, donde se encuentran las onomatopeyas. La solución de estas complicaciones se logró a través de las técnicas de traducción directa y generalización. También se empleó la extranjerización para la subtitulación en la película. Finalmente, concluyó que los subtítulos de la película son comprensibles y han superado las dificultades lingüísticas en la traducción.

Enciso (2020) tuvo como propósito describir los problemas al traducir las onomatopeyas de inglés a español en un cómic. Fue un estudio cualitativo, que analizó 60 viñetas de diálogo mediante una ficha de análisis individual que identificaba problemas lingüísticos y extralingüísticos. Sus resultados evidenciaron que las onomatopeyas y las interjecciones fueron los principales

problemas lingüísticos en la traducción, ya que requería de evaluación constante por parte de los traductores. Asimismo, los problemas extralingüísticos no son comunes en el cómic, pero el lenguaje común dificultó la traducción del cómic en cuestión. Finalmente, concluyó que las onomatopeyas e interjecciones fueron graves problemas lingüísticos en la traducción; mientras que el vocabulario coloquial fue el principal problema extralingüístico.

Guevara (2020), en su investigación, tuvo como propósito analizar la traducción onomatopéyica del inglés al español en un cómic. Para ello, realizó un estudio cualitativo, de estudio de caso, utilizando Fichas de Análisis. Consideró una muestra de 166 onomatopeyas en inglés y español del cómic. Sus resultados identificaron varios tipos de onomatopeyas: 66 monosilábicos, 5 grafías, 12 de repetición, 24 de alargamiento, 13 con función sintáctica, 10 de préstamo y 36 interjecciones. Asimismo, identificó las razones por las que se tradujeron las onomatopeyas: mejorar la comprensión e interpretación, mejorar la comprensión del español, identificar onomatopeyas de distinto origen y reconocer expresiones asociadas a emociones. Concluyó que es necesario adaptar las onomatopeyas traducidas al país destino para una mejor comprensión.

2.1.2 Antecedentes internacionales

Kho et al. (2024) se plantearon como objetivo describir los tipos de onomatopeyas en un webtoon, así como las estrategias empleadas para su traducción. Para ello, desarrollaron un estudio cuantitativo y descriptivo. En sus resultados, identificaron los tipos de onomatopeyas: la directa (44.44%), la ejemplar (31.04%) y la asociativa (24.5%). Asimismo, emplearon cuatro técnicas

de traducción: equivalencia (69,5%), préstamo (17,37%), traducción literal (11,8%) y modulación (1,3%). Finalmente, concluyeron que la identificación de los tipos de onomatopeyas en el webtoon permitía adoptar de forma efectiva la técnica de traducción.

Farida y Kamelia (2023) tuvieron como propósito abordar la traducción de onomatopeyas en un manga. Realizaron un estudio cualitativo, descriptivo y aplicativo. El corpus constó de 19 páginas de dicho manga, las cuales fueron traducidas y catalogadas de acuerdo con las siguientes técnicas traductológicas: el proceso de préstamo, la traducción semántica y la transcripción fonética. Los tipos de onomatopeyas identificados fueron: sonidos no verbales humanos (*gasp, slam, TMP*, etc.) y sonidos artificiales (*Ka-wham, Da-Doom, Fwap*, etc.). También mostraron que el papel del traductor se extiende a mantener la coherencia en los nombres de los personajes, adaptar la dirección de los globos (o bocadillos) de diálogo para la lectura en árabe y gestionar las variaciones en el espacio textual. Finalmente, concluyeron que la sensibilidad cultural, la competencia lingüística y la estética visual en los textos gráficos influyen en la traducción de onomatopeyas.

Tomenchuk et al. (2022) tuvieron como propósito analizar la traducción de las onomatopeyas en dos cómics. Realizaron un estudio cualitativo y descriptivo. Compararon y analizaron los textos origen y meta para determinar las formas de onomatopeyas y jergas. Sus resultados mostraron que las onomatopeyas más comunes fueron de índole artificial, es decir efectuadas a partir de la interacción humana con el entorno. Por ejemplo, “bang” o “¡bam!”. Asimismo, las onomatopeyas se tradujeron según su tipo, y la traducción se realizó mediante transliteración o su equivalente en la lengua meta, que puede obtenerse con un

diccionario. En el caso de las jergas, hallaron que estas se traducen, ocasionalmente, de acuerdo con el estatus social de los personajes. Finalmente, concluyeron que expresiones como “vamos” u otras poseían un significado ambiguo y su traducción dependió de la correlación entre la imagen y el texto.

Xu y Chen (2022) tuvieron como propósito explorar la traducción de onomatopeyas en una novela. Realizaron un estudio cualitativo y descriptivo. Sus resultados identificaron los tipos de onomatopeyas: sonidos naturales no humanos, artificiales y repeticiones. Todas las estrategias demuestran esfuerzos evidentes por extranjerizar la onomatopeya traducida y producen un efecto extranjero reforzado. Asimismo, identificaron tres estrategias de traducción: transliteración en cursiva, transliteración en cursiva con equivalentes meta, y transliteración en cursiva con explicación. Finalmente, concluyeron que una estrategia extranjerizante permite preservar los efectos sonoros de la onomatopeya, mientras que su aceptación sugiere una mayor tolerancia hacia las obras literarias traducidas en el sistema de destino.

Elveljung (2020) tuvo como objetivo analizar las onomatopeyas japonesas en dos mangas, y si la traducción al inglés cambia el significado de las palabras. Fue un estudio cuantitativo y descriptivo. Los datos se recopilaron a través de copias digitales, y las onomatopeyas relacionadas con los deportes y la cocina fueron el foco del estudio. En sus resultados, identificaron los tipos: sonidos artificiales no humanos (“zudon”, “sakuri”, etc.) y vocalizaciones no-verbales humanas (“kyun”, “chirari(to)”, etc.). Finalmente, concluyó que un cambio de fuente en la traducción puede alterar la forma en que se interpreta el sonido en la versión en inglés.

Mansur et al. (2020) plantearon como objetivo en su estudio identificar los tipos de onomatopeyas en un cómic británico, así como las técnicas empleadas para su traducción. El método usado fue el descriptivo-cuantitativo. En sus resultados identificaron 103 onomatopeyas, las cuales fueron: sonidos misceláneos (74.8%), sonidos humanos (19.4%), sonidos animales (3.9%) y sonidos de la naturaleza (1.9%). Asimismo, las técnicas de traducción empleadas fueron la adaptación (72.8%), el préstamo (9.7%), la amplificación (2.9%) y la compensación (0.9%). Finalmente, concluyeron que los tipos de onomatopeyas influyen en la elección de las técnicas seleccionadas.

Santoso y Setyaningsih (2020) plantearon el objetivo de analizar cómo se traducen al indonesio las onomatopeyas que aparecen en un cómic. Desarrollaron un estudio cualitativo y descriptivo. Obtuvieron los datos de un cómic y su versión traducida. En sus resultados identificaron 47 onomatopeyas, las cuales fueron: 43 icónicas (“critch cratch”, “diling diling”, etc.) y 4 no icónicas (“bletak” o “hi hi hi”). La traducción no pudo mantener la iconicidad de algunos sonidos, pero no afectó su significado. Finalmente, concluyeron que las formas de las onomatopeyas en la lengua de origen y la de llegada difirieron, pero la traducción mantuvo sus significados en cada contexto.

2.2 Bases teóricas

Se presentan las bases teóricas con respecto a la subtitulación y onomatopeyas que sustentan la presente investigación.

2.2.1 Subtitulación

La subtitulación se ha convertido en una de las formas más ampliamente utilizadas en el ámbito de la traducción audiovisual (TAV). Esta técnica surgió

como una de las primeras soluciones adoptadas a finales de la década de 1930, cuando el cine sonoro irrumpió en esta industria. A medida que las películas empezaron a incluir diálogos hablados, fue necesario encontrar una manera de hacer accesible el contenido a personas que no entendían el idioma original, así como a personas que, por motivos de inaccesibilidad auditiva, requerían la lectura para la comprensión del material expuesto. Es así como surgieron los subtítulos, permitiendo que los espectadores pudieran seguir la trama y comprender los diálogos a través de la traducción escrita en su idioma nativo.

Munday (2004) sostiene que la subtitulación refiere a una forma de comunicación lingüística que proporciona un texto escrito, generalmente en la parte inferior de la pantalla, en un producto audiovisual. Para Díaz-Cintas y Remael (2014a), el objetivo de la subtitulación es representar los diálogos de los actores, así como los elementos discursivos presentes en la imagen (cartas, letreros, pancartas, etc.) o en la pista de sonido (canciones, voces en off, etc.). En consonancia con lo expuesto por los autores precedentes, Álvarez (2012) afirma que la subtitulación conforma una de las categorías centrales de la traducción audiovisual, pues brinda un texto escrito, a menudo en la parte inferior de la pantalla, que puede llegar a convertirse en un arma de alto calibre para comprender—o, en su defecto, no comprender—un elemento audiovisual. Por otro lado, dado que la subtitulación se halla circunscrita necesariamente a un producto audiovisual, esta se encuentra sujeta a los desarrollos que esta industria fuere a tener.

A nivel teórico, se advierte que la subtitulación muestra una naturaleza multimodal, debido a que interactúa con elementos verbales, visuales y sonoros (Díaz-Cintas y Remael, 2014b). El subtítulo no se presenta de forma aislada, sino

que forma parte de un sistema semiótico, en el que la imagen, el sonido y el texto escrito se combinan en la construcción de significados. Esta integración exige que el subtítulo respete la cohesión y coherencia del discurso y se adapte a restricciones espaciales y temporales. La subtitulación también presenta restricciones espaciales y temporales que condicionan la cantidad de información y la forma en que se segmenta el texto (Díaz-Cintas, 2020). Los subtítulos deben ser breves para ser leídos, pero completos para transmitir el sentido del diálogo y las referencias contextuales. Estas limitaciones hacen de la subtitulación un proceso de negociación constante entre fidelidad, legibilidad y economía expresiva.

En el plano semiótico, la subtitulación es una forma de traducción intersemiótica en la que el mensaje se traslada de un canal oral a uno escrito, y de un código lingüístico a otro (Park, 2023). Para ello, debe mantener la mayor fidelidad posible al contenido original, pero adaptarse a las convenciones y expectativas de los espectadores. Este proceso implica evaluar de forma constante la relación entre literalidad y funcionalidad, para buscar la máxima naturalidad dentro del medio audiovisual. Sobre este respecto, Perego (2005) señala que la subtitulación ofrece a los espectadores la posibilidad de explorar, comprender, disfrutar, interpretar y retener una obra audiovisual, aunque en ciertas ocasiones puede influir o restringir las distintas interpretaciones que el espectador pueda hacer. En otras palabras, la subtitulación puede pasar desapercibida y facilitar la experiencia, pero también puede ser intrusiva y demandante para la audiencia.

2.2.1.1 Clasificación de la subtitulación

A nivel tipológico, la subtitulación puede clasificarse desde los siguientes criterios: lingüísticos, de disponibilidad de tiempo y técnicos. Díaz-Cintas y Remael (2014a) advierten, sin embargo, que los criterios sugeridos están propensos a la obsolescencia o reclasificación, debido al cambio constante al que se ven sujetas estas tecnologías.

2.2.1.1.1 Clasificación según criterios lingüísticos

De acuerdo con Díaz-Cintas y Remael (2014a), esta clasificación, que suele ser la más tradicional en el ámbito traductológico, posee cinco tipos. No obstante, para los propósitos de la tesis, se ha seleccionado únicamente tres categorías:

Subtitulación intralingüística (Díaz-Cintas y Remael, 2014a).

Esta clase de subtitulación refiere al proceso de conversión, dentro de una misma lengua, de las enunciaciones orales hacia el registro escrito. Dada su condición, de ser mayoritariamente un acto de transcripción, suele ponerse en duda su condición de traducción. Convencionalmente, esta clase de subtitulación tiende mostrar líneas copadas de piezas léxicas repetitivas y oraciones incompletas. Los subtítulos intralingüísticos suelen aparecer en bloques de hasta cuatro líneas; asimismo, estos pueden incluir particularidades en la tipografía usada (cambio de colores, cursivas o negritas) para enfatizar los diálogos de un personaje en escena o para describir el tipo de situación. Las motivaciones para su uso responden, fundamentalmente, a la accesibilidad del contenido para personas sordas o con problemas auditivos. Este tipo de subtitulación ofrece

información complementaria al contenido lingüístico, es decir, descripciones sonoras del ambiente o, incluso, emociones. Además de este uso, se reconoce su valor como herramienta didáctica para la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera (Dollerup, 1974).

En síntesis, este tipo de subtítulos ocurre dentro del mismo idioma de origen. Se usa, primordialmente, para transcribir diálogos poco inteligibles, para la enseñanza de idiomas o como base para la siguiente tipología debido al nivel de detalle de las transcripciones.

Esta categoría implica la traducción desde una lengua origen a una lengua meta. También es denominada “subtitulación diagonal” (Gottlieb, 1994), porque implica el cambio lingüístico entre dos lenguas, así como el modo en el que esta se manifiesta, es decir, desde lo oral hacia lo escrito.

Tradicionalmente, este tipo de subtítulos se oponía a la subtitulación intralingüística debido a que la última tenía como público objetivo a la población sorda o con problemas auditivos y la primera a la población oyente. No obstante, este panorama ha cambiado con la masificación del acceso a materiales audiovisuales por ambas poblaciones. Actualmente, es posible hallar subtítulos específicos para cada necesidad del público espectador.

En suma, esta clase de subtítulos ocurre entre dos lenguas y dos modalidades distintas. Asimismo, constituye la clase más común de subtitulación.

Subtitulación bilingüe (Díaz-Cintas y Remael, 2014a).

Esta categoría de subtítulos implica, como su nombre sugiere, la inclusión de subtítulos en dos lenguas. Estos escenarios ocurren, fundamentalmente, en países donde las lenguas a subtitular gozan del mismo

estatus y aceptación. Convencionalmente, se incluyen en dos líneas, aunque es posible su inclusión en cuatro líneas.

Para los propósitos de esta tesis, el análisis se decanta por la subtitulación interlingüística, dado que el contenido audiovisual que analizaremos tiene el audio original en inglés y los subtítulos mostrados están en español.

2.2.1.1.2 Clasificación según la disponibilidad de tiempo:

Según Díaz Cintas y Remael (2014a), este criterio establece dos tipos de subtitulación: pre-preparada y en tiempo real.

Subtitulación pre-preparada

Esta se realiza en un estadio posterior a la grabación o animación del contenido audiovisual. Se reconocen dos subtipos basados en la densidad léxica. El primero implica la subtitulación “completa”, que, aunque pretende transmitir la información con una fidelidad alta, está restringida por los límites que estipula el medio audiovisual. Por otro lado, el segundo subtipo implica la subtitulación “reducida”, que proporciona una guía de lo que se está diciendo hacia la información más relevante. En ambos casos, se recurre a la traducción del contenido original.

Subtitulación en tiempo real

Este tipo de subtitulación se efectúa de manera simultánea. Del mismo modo que la categoría precedente, tiene dos subtipos. El primero es la subtitulación en tiempo real hecha por un equipo humano. Implica el trabajo en conjunto de intérpretes y un *velotypist*. El primero debe interpretar el mensaje de modo condensado, de modo que el *velotypist*, con ayuda de teclados especiales, efectúe la subtitulación con velocidad y precisión. Por otra parte, tenemos la

subtitulación en tiempo real asistida por máquinas. En este caso, con el fin de evitar el retraso de la visualización de los subtítulos, se recurre al uso de *software* para el reconocimiento de voz, el cual transcribe y traduce simultáneamente. A pesar de la practicidad que supone este último subtipo, se precisa de revisores humanos para corregir los elementos subtitulados y traducidos.

La presente tesis analizó las onomatopeyas en la modalidad de subtitulación pre-preparada, debido a que este anime fue subtitulado en un tiempo posterior a la grabación o animación del contenido. De modo específico, este anime fue subtitulado en la modalidad pre-preparada completa, dado que los subtítulos mantienen un alto grado de fidelidad al mensaje original.

2.2.1.1.3 Clasificación según criterios técnicos:

Desde un criterio técnico, podemos identificar dos tipos de subtitulación:

Subtitulación encapsulada

Esta clase de subtitulación implica que el texto es inalienable del material audiovisual. Posee la ventaja de no requerir *software* adicional para su visualización.

Subtitulación opcional

Este tipo de subtitulación posibilita la elección del televidente para mostrar o no el texto. No obstante, precisa de ciertas condiciones técnicas en el equipo de reproducción. Para los fines de esta tesis, observamos que el tipo de subtitulación disponible es de carácter opcional, puesto que esta puede ser activada o desactivada a discreción del usuario de la plataforma.

2.2.1.2 Desafíos para la subtitulación

Con relación a los desafíos para la subtitulación interlingüística óptima, Díaz-Cintas y Remael (2014a) identifican una serie de elementos a considerar. En primer lugar, la variación lingüística constituye un reto traductológico, ya que, al ser la lengua, por naturaleza, un fenómeno multifacético y cambiante, el condensar información dialectal, lexical, sintáctica y otros rasgos gramaticales implica la pérdida necesaria de ciertos matices.

Otros elementos para tener en cuenta son los significados denotativos y connotativos (Díaz-Cintas y Remael, 2014a), los cuales tienden a ser pasados por alto para constituir oraciones estereotípicamente ‘correctas’. Por el contrario, estos elementos deberían ser analizados sistemáticamente para observar si la adición, sustitución o elisión son útiles para que el espectador pueda “leerlos sin darse cuenta” (Díaz-Cintas y Remael, 2014a, p. 185).

Otro reto traductológico por superar es cómo proceder ante términos estrechamente relacionados a aspectos culturales de un determinado lugar (Díaz-Cintas y Remael, 2014a). En estos encontramos referencias hacia hitos geográficos, tipologías geográficas, nombres de animales, términos de parentesco, referencias a formas de administración del poder, referencias a las artes, etc. El problema con este escenario surge cuando la lengua meta no posee equivalentes léxicos o culturales respecto a la referencia.

En conclusión, la subtitulación es una técnica esencial en el mundo de la traducción, ya que brinda accesibilidad, inclusión y enriquecimiento de la experiencia visual a diferentes culturas y lenguajes para disfrutar y comprender estas obras sin barreras lingüísticas. Por ende, corresponde realizar una traducción que sortee las limitaciones técnicas y traductológicas que supone este

medio. No basta con una mera transcripción de lo expuesto, sino la comprensión de convenciones culturales, el uso de equivalencias funcionales y el ejercicio constante de comprender y aprehender la diversidad lingüística.

2.2.2 Onomatopeyas

El concepto de onomatopeya ha sido objeto de debate y análisis en la lingüística teórica, debido principalmente a su naturaleza icónico-simbólica y a la dificultad de encasillar a esta categoría en los sistemas tradicionales del lenguaje. En esencia, la onomatopeya se define como la formación de palabras cuyo sonido evoca, imita o sugiere el sonido natural de aquello que designan (Körtvélyessy, 2020), por lo que establece una relación directa entre la forma fónica de la palabra y su referente acústico.

Además, las onomatopeyas son recursos lingüísticos que buscan reproducir de manera simbólica el sonido que emana de la realidad y buscan transmitir esa esencia sonora de un objeto o acción (Droga et al., 2020). Por ello, estas palabras permiten recrear de manera auditiva situaciones y acciones, lo cual facilita la comunicación a través de una conexión directa con los sonidos de nuestro entorno.

Según Márquez (2016), es “un término que se basa en palabras del griego: el sustantivo ὄνομα (‘nombre’) y el verbo ποιέω (‘hacer’). Entonces se la entiende como el acto de “formar nombres”. Se comprenden que las onomatopeyas presentan dos significados diferentes, pero están unidos entre sí. Lamentablemente, las onomatopeyas no han sido investigadas a profundidad, ya que son palabras difíciles de precisar, puesto que corresponden al lenguaje oral.

Asimismo, Bueno (1994) indica que las onomatopeyas inician en el ámbito popular y estas han pasado por distintas etapas. Al principio solo se mostraban como una imitación simple de ruidos concernientes a la física, luego evolucionó hasta alcanzar diferentes niveles culturales. Sin embargo, algunas de ellas se vieron dañadas por un proceso de lexicalización que ocasionó que perdieran parte de su valor imitativo.

Desde una perspectiva semiótica, la onomatopeya desafía la arbitrariedad del signo lingüístico, ya que su iconicidad reside en la semejanza perceptible entre el sonido y su representación (Körtvélyessy, 2024). No obstante, la imitación no es una copia, sino una transformación mediada por las limitaciones del aparato fonador humano, lo que da lugar a convenciones fonéticas y variaciones entre culturas. Así, la onomatopeya es un fenómeno universal, pero particular para cada idioma.

Salaya (2018) afirma que las onomatopeyas son la imitación de sonidos naturales por parte de los seres humanos. Por ello, son palabras creadas a partir de la reproducción de un sonido, ruido o de un fenómeno visual y está relacionada con su significado. En consecuencia, su uso como forma de comunicación ha marcado el origen del lenguaje tal como lo es en la actualidad.

Por su parte, Vassilieva et al. (2019) también señalan que la finalidad principal de las onomatopeyas es la forma en que se expresan, la manera en que transmiten el sonido y cómo imitan al objeto o fenómeno; así también como tener el poder de crear nuevas categorías gramaticales.

Desde la perspectiva léxica, la onomatopeya es un grupo idiosincrático de palabras que se caracteriza por su motivación fonética y su capacidad para expresar la realidad extralingüística (Assaneo et al., 2011). A diferencia de otras

palabras, cuya relación con el referente es arbitraria, las onomatopeyas mantienen un vínculo perceptible con el fenómeno que designan, lo que las convierte en un puente entre el sonido y el significado.

En suma, las onomatopeyas buscan crear un vínculo entre el signo lingüístico y la realidad que representa, puesto que su objetivo es que la forma de la palabra se asemeje al sonido que hace referencia.

2.2.2.1 Clasificación de las onomatopeyas

A través del tiempo, las onomatopeyas han sido más reconocidas, pese a que no muchos autores desean indagar más sobre el tema. Es por ello por lo que no se obtiene una clasificación similar.

Algunos autores distinguen entre un sentido estricto, que limita a los sonidos naturales, y un sentido amplio, que evocan sensaciones o movimientos, aunque no imiten un sonido particular (Droga et al., 2020). Esta situación ha generado debates en la delimitación del término, pero permite reconocer la riqueza expresiva y las funciones que desempeñan las onomatopeyas.

De acuerdo con Mayoral (1992), las onomatopeyas se presentan en dos niveles: verbalización o articulación e imitación onomatopéyica. Además, se catalogan de las siguientes formas:

- Inarticulada no onomatopéyicas: uy, ah, oh.
- Inarticuladas onomatopéyicas: brr, bff, psh.
- Articuladas onomatopéyicas: (i) verbos que representan la acción de producir el sonido (zumbir, chirriar, tronar), (ii) verbo y representación con la misma base onomatopéyica (mugir, rugir), (iii) verbo-representaciones que indican la acción (inhalar, silbar).

- Formas articuladas no onomatopéyicas (verbos): aplaudir, aullar, chascar.
- Onomatopeyas articuladas: Son infrecuentes y hace alusión a sonidos que están formados por oraciones y frases cuyo concepto se tiene que buscar en canciones u obras literarias.

Rodríguez (2011) divide a las onomatopeyas de acuerdo con los siguientes literales:

- A. Iteración: Es uno de los rasgos más característicos, aunque no es exclusivo, puesto que también se presenta en las interjecciones. Ej. *ñam/ñam*. Asimismo, señala tres funciones: (i) Continuidad, es decir, se lleva a cabo una o más veces. (ii) Refuerzo perceptivo, puesto que intensifican de manera perceptiva para formar, realzar y asegurar su decodificación. (iii) Marca de pautas prosódicas (“tic-toc”), ya que intenta presentar armonía y ritmo del ruido.a
- B. Derivación: Se utilizan para describir ruidos producidos por caídas o para expresar acciones repentinas. Contribuyen a la precisión semántica y contextual de las palabras para añadir matices y connotaciones adicionales. Así, estas se ven en su mayoría reflejadas en las onomatopeyas derivadas de los prefijos, puesto que se combinan entre sí con la repetición y la armonía vocálica. Ej. *Cata-*: *cataplum*, *cataplum*, *catapum*.
- C. Composición: es un tipo de expresión que no varía y puede presentar diferentes métodos de aglutinación, yuxtaposición, repetición de forma

parcial o total, o incluso derivación. Sus variaciones no afectan su integridad formal o semántica. Ej. *gluglú, ping pong, etc.*

Chapman (1984) realiza una clasificación de acuerdo con la semántica al origen de las onomatopeyas. Estableció los siguientes tipos:

- A. Vocalizaciones no-verbales humanas: sonidos que muestran diferentes emociones durante el proceso comunicativo. En su mayoría van acompañadas de exclamaciones, las cuales están compuestas por fonemas que no pueden representarse de manera adecuada sin un contexto en específico. Ej. “*sh*” en inglés denota silencio, mientras que “*br*” sin vocal refleja una reacción al frío.
- B. Sonidos naturales no humanos: son aquellos que son producidos por animales y fenómenos naturales comunes, tales como “maullar”, “gruñir”, “lloviznar”, entre otros.
- C. Sonidos artificiales: sonidos generados por instrumentos musicales o relacionados con la intervención humana en los sonidos naturales. Ej. En inglés, “*squeak*” se utiliza para describir el roce de una superficie dura y representar el sonido emitido por ratones u otros animales pequeños.

Para efectos de esta investigación se utilizó la clasificación de Chapman que consta de 3 tipos de onomatopeyas (vocalizaciones no-verbales humanas, sonidos naturales no humanos y sonidos artificiales) con los cuales se analizará el corpus de la investigación.

2.3 Definición de términos

- **Subtitulación:** Forma de traducción audiovisual que muestra un texto escrito, a modo de inciso, en la parte inferior de la pantalla, para representar el diálogo de los personajes (Romero, 2022; Díaz-Cintas y Remael, 2014).
- **Onomatopeya:** Uso de palabras para describir o imitar sonidos. (Sasamoto y Jackson, 2016).
- **Vocalización:** Patrón de comportamiento complejo en el que intervienen varias estructuras corticales y subcorticales para producir una salida vocal adecuada (Hage, 2010).
- **Sonidos:** Perturbación de un medio material (por ejemplo, aire, agua o sólidos) en forma de ondas mecánicas propagadas que se pueden detectar por el oído humano o por algunos instrumentos (Sueur, 2018).
- **Traducción audiovisual:** Campo traductológico que se especializa en la transferencia lingüística y semiótica de textos audiovisuales: aquellos en los que se combinan elementos visuales, verbales y sonoros (Chaume, 2019).
- **Equivalencia funcional:** Técnica en el que el texto traducido cumple la misma función y provoca respuestas equivalentes en los lectores de la lengua meta, tal como en el texto fuente (Chao, 2025).
- **Sonido no verbal:** Representación de sonidos mediante gestos o elementos visuales (Assaneo et al., 2011).
- **Convenciones culturales:** Acuerdos que se comparten en una comunidad sobre prácticas, normas o símbolos que, si bien son

arbitrarios, sus miembros respetan y consideran apropiadas para interactuar entre ellos (Slors, 2021).

- **Interjecciones:** Palabras, expresiones o sonidos que suelen aparecer aisladamente en los discursos, cuyo propósito es expresar emociones, reacciones espontáneas, actitudes o facilitar interacciones (Hamawand, 2024).
- **Transcripción fonética:** Representación escrita de los sonidos del habla mediante simbología convencionalizada por una institución rectora; por ejemplo, el Alfabeto Fonético Internacional (Cucchiarini y Strik, 2021).

2.4 Hipótesis

De acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (2014), las hipótesis son explicaciones tentativas del fenómeno investigado. Estas se suelen presentar como una proposición, es decir, un grupo de respuestas provisionales que pueden ser conferidas o refutadas a lo largo de la investigación. Sin embargo, los objetivos de investigación de la presente tesis no se enmarcan dentro de un fenómeno experimental (Hernández-Sampieri et al, 2014), en consecuencia, las hipótesis en esta investigación son prescindibles.

CAPÍTULO III: MÉTODO

En este capítulo se definen los aspectos metodológicos del estudio. Se establece el enfoque, el corpus a analizar y el instrumento utilizado para recoger la data necesaria para el estudio. Al final, se detalla la forma en que se procesaron y analizaron los datos.

3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación

El nivel de la investigación fue descriptivo, dado que se propone detallar las características del fenómeno estudiado antes que experimentar sobre él con hipótesis (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

En lo que respecta al tipo, el estudio fue básico porque se buscó ampliar los conocimientos sobre un tema en específico en lugar de buscar aplicaciones inmediatas de los resultados (Vizcaíno et al., 2023). La identificación de los tipos de onomatopeyas en el anime estudiado brindó nuevos conocimientos sobre este tipo de palabras a la comunidad traductora.

El enfoque del estudio fue cualitativo, cuya característica primordial es comprender de forma efectiva un fenómeno sin la necesidad de recurrir a datos numéricos, sino mediante la interpretación de estos (Aspers y Corte, 2021). El enfoque se cierce al diseño hermenéutico, cuyo objeto es considerar los factores externos como la cultura y los contextos a fin de entender el mensaje transmitido en los subtítulos (Arias y Covinos, 2021).

El método de estudio de la presente tesis es el corpus bilingüe. Según Rojo y Cifuentes-Férez (2018), este tipo de estudios se constituyen por textos originales y su traducción a una lengua diferente, los cuales se someten a

análisis de índole comparativa. En esta investigación, se analizaron las onomatopeyas en los subtítulos en español de un anime cuyo audio está disponible en inglés (con audio original en japonés). Consecutivamente, se clasificarán los resultados con base en la tipología onomatopéyica de Chapman (1998).

3.2 Corpus

3.2.1 Corpus Genérico y Corpus específico

«Komi-san» es originalmente una historia de *manga*, escrita e ilustrada por Tomohito Oda, publicada como *one-shot*, es decir, como historia de un solo capítulo, en la revista semanal *Shūkan Shōnen Sunday* de *Shogakukan* en septiembre de 2015. Debido al éxito que obtuvo, fue serializada, es decir, recibió la luz verde para su producción audiovisual, desde el 18 de mayo de 2016 hasta el 29 de enero de 2025. En este periodo, se realizaron dos temporadas.

El universo de este estudio, no obstante, está compuesto solamente por las onomatopeyas de los subtítulos en español de los 24 capítulos de la primera temporada de la serie, cuya lengua de origen es el japonés. Sin embargo, en esta tesis se trabajó con el subtítulo en inglés como lengua origen para facilitar el proceso de análisis. Finalmente, se conformó el corpus genérico a partir de la extracción del total de 60 onomatopeyas de los 24 capítulos de la primera temporada del anime «Komi-san no puede comunicarse» (véase el [Apéndice 4](#)).

3.2.2 Corpus Específico

El corpus específico está compuesto por 20 onomatopeyas en inglés, subtituladas al español, del anime «Komi-san no puede comunicarse». La

selección de un tercio del corpus genérico responde a dos motivos: la saturación de categorías debido a la redundancia de algunas onomatopeyas, y la búsqueda de profundización analítica que se puede lograr con una muestra más reducida (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Sobre la primera razón, se observó que el corpus genérico presentaba una sobrerrepresentación de sonidos artificiales (32 unidades). En contraste, las vocalizaciones no-verbales (humanas) presentan menor proporción de redundancia. En consecuencia, luego de efectuar una depuración, se obtuvo un 45% del total para la primera categoría mencionada y un 55%, para la segunda. Sobre el segundo motivo, se este procedimiento permitió obtener explicaciones más detalladas del fenómeno.

3.3 Categorías de investigación

A continuación, se presentan las categorías de la investigación.

Tabla 1.

Matriz de categorías

Categoría	Definición de la categoría	Subcategorías	Definición de subcategorías
Onomatopeyas	La onomatopeya es la conversión y adecuación de los sonidos, por lo que posee un fuerte carácter en las articulaciones que deben ser semejantes al movimiento que representa (Bueno, 1994).	Vocalizaciones no verbales	Sonidos que muestran diferentes emociones durante el proceso comunicativo.
		Sonidos naturales no-humanos	Sonidos producidos por animales y fenómenos naturales.
		Sonidos artificiales	Sonidos generados por instrumentos musicales o relacionados con la intervención humana.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas se refieren a todos los procesos o las actividades que un investigador debe de cumplir para obtener la data necesaria para su estudio y responder a sus objetivos (Hernández y Duana, 2020). En este contexto, las técnicas empleadas en el estudio **fueron la observación** y el análisis del contenido mediante fichas. Estas técnicas se emplean para identificar las onomatopeyas y reconocer el contexto de su aparición. Por un lado, la observación permite explorar con detenimiento cómo se manifiestan las onomatopeyas en la subtitulación y determinar patrones de ocurrencia (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018); mientras que el análisis de contenido permite sistematizar la información, detallar las cualidades del fenómeno, comprender las funciones de las onomatopeyas y vincular el hallazgo con el conocimiento existente (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

En cuanto al instrumento, tomando en consideración las técnicas, se desarrolló una ficha de análisis, la cual ayuda a recopilar información de manera cronológica considerando características, patrones o momentos significativos (Sánchez, 2022). Asimismo, la ficha de análisis facilita la sistematización de los datos, lo que permite comparar los hallazgos encontrados.

La ficha de análisis se elaboró de tal forma que permita registrar información de forma sistemática y objetiva (Apéndice 2). El orden en que se ingresó la información fue la siguiente:

1. Serie: se explicita el nombre del anime.
2. Capítulo y tiempo: se menciona el episodio y el momento en el que la enunciación sucede.
3. Contexto: se incluye una explicación de la escena.

4. Versión origen y versión meta: se menciona la onomatopeya en su idioma original y el subtítulo en español.
5. Tipo de onomatopeyas: se selecciona de acuerdo con la tipología de Chapman (1998).
6. Análisis: se realizan anotaciones sobre la onomatopeya según autores previos.
7. Observaciones: se comenta cualquier aspecto relevante para el estudio.

3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

El estudio fue realizado en dos etapas. En primer lugar, se transcribieron 60 onomatopeyas presentes en los subtítulos en español de los 24 capítulos del anime «Komi-san no puede comunicarse» (véase el [Apéndice 4](#)). Posteriormente, se realizaron la selección de las 20 onomatopeyas que constituyen el corpus específico. A continuación, se empleó la ficha de análisis (véase el [Apéndice 2](#)) para especificar la onomatopeya, el contexto donde aparece y el momento temporal en la que aparece. Sucesivamente, se identificó la categoría a la que pertenecía cada onomatopeya según la tipología de Chapman (1984). Finalmente, se sustentó y complejoizó el análisis con ayuda de la literatura científica citada en la tesis. Se espera que de este modo los resultados del análisis sean objetivos y libres de cualquier sesgo.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

En este capítulo se detallan los resultados del análisis de acuerdo con los objetivos establecidos en la investigación. Se presenta el panorama general en el primer subapartado y, en el segundo, se pormenorizan los hallazgos.

4.1 Sobre los resultados del objetivo general

De acuerdo con lo establecido en el objetivo general de la investigación, se encuentra la siguiente frecuencia de tipos de onomatopeyas en español en la presente serie.

Tabla 2.

Frecuencia de aparición de los tipos de onomatopeyas

Categoría de onomatopeya	Frecuencia	Porcentaje
Vocalizaciones no-verbales (humanas)	12	60%
Sonidos naturales no-humanos	0	0%
Sonidos artificiales	8	40%
TOTAL	20	100%

Las frecuencias presentadas en la **Tabla 2** indican la presencia mayoritaria de la categoría *vocalizaciones no-verbales (humanas)* con un 60% con respecto al total de muestras analizadas, seguido de la categoría *sonidos artificiales* con un 40% de representatividad. En contraposición, se observa la ausencia de ejemplos en la categoría de *sonidos naturales no humanos* (0%).

La **Tabla 2** evidencia que el 60% de las muestras analizadas pertenecen a la categoría *vocalizaciones no-verbales (humanas)*, cuya implicación más resaltante es el hecho de que la serie analizada tiende a mostrar de manera más enfática los actos emocionales de los protagonistas. De manera próxima a esta cifra, se obtiene que la categoría *sonidos artificiales* posee un 40% del total de ejemplos, cifra que muestra la importancia de la agencia humana para la generación de este tipo de sonidos. Finalmente, la categoría de *sonidos naturales no-humanos* no presenta ningún ejemplo, pues representa el 0% del total. De manera sintética, se puede aseverar que el énfasis de las onomatopeyas en la serie analizada es el factor humano y su incidencia en el entorno.

4.2 Objetivos específicos

4.2.1 Sobre las vocalizaciones no-verbales (humanas)

Con respecto al objetivo específico 1, la **Tabla 3** muestra la distribución de las onomatopeyas de la categoría *vocalizaciones no-verbales (humanas)* encontradas en la serie analizada.

Tabla 3.

Vocalizaciones no-verbales (humanas)

Lengua origen	Lengua meta
<i>BBBRRRZZZZZZZ</i>	BRR
<i>POP!</i>	¡PUM!
<i>HA HA TEE-HEE</i>	JA, JA, JI, JI
<i>Guurgh!</i>	¡Agh!
<i>Eek!</i>	¡Uf! [1]

<i>GULP!</i>	¡GULP!
<i>Hmph!</i>	¡Bah!
<i>AH HA HA HA</i>	JA, JA, JA
<i>PHEW</i>	UF [2]
<i>Achoo!</i>	¡Achú!
<i>Tsk</i>	Puf.

En la **Tabla 3**, se obtuvo que existe presencia de onomatopeyas que recurren a la adaptación sonora, en distintas medidas y matices, del sonido de la lengua origen (**brr, ja ja ji ji, gulp, ja ja ja, guau, achú**). El objetivo de adaptar sonoramente la onomatopeya es conservar la esencia de la enunciación original (**brr, ja ja ji ji, ja ja ja, achú**) o demostrar la omnipresencia de una onomatopeya en las distintas lenguas del mundo (**gulp**). Por ejemplo, **gulp** es una onomatopeya empleada para el atragantamiento ante un acto inesperado, caso suscitado en el anime entre los personajes principales (ver Apéndice 3). En el otro grupo onomatopéyico, se observa el uso de expresiones equivalentes (**pum, agh, bah, puf**) para expresar un sentido similar al de la lengua origen. Este proceso se originó, dada la necesidad de expresar las onomatopeyas en enunciaciones que le resulten más cotidianas a los usuarios de la lengua meta. Los casos mencionados se usan para expresar un sobresalto ante algo vergonzoso (**pum**), desconcierto ante un acto inesperado (**agh**), indiferencia ante una disculpa (**bah**) y expresar incomodidad ante la presencia de alguien no grato (**puf**). Finalmente, se identificó la presencia de una única forma léxica para expresar distintos conceptos del inglés (**uf [1], uf [2]**). Este escenario surge dado que en algunas lenguas es posible usar la misma palabra para expresar ideas

distintas; en este caso, es posible expresar el temor (**uf [1]**) y el alivio (**uf [2]**) del mismo modo en la lengua española.

4.2.2 Sobre los sonidos naturales no-humanos

Los resultados demostraron la ausencia de esta categoría en la serie analizada. Las razones que imposibilitan la presencia de estos sonidos son principalmente la temática de la serie y la ausencia de elementos autónomos. En primer lugar, la serie se enfoca en las interacciones de la protagonista con un entorno estudiantil, donde las escenas se dan, muchas de las veces, en la escuela. Por otro lado, y relacionado con el punto anterior, se observa la ausencia de personajes no autónomos o escenarios que no requieran la intervención humana para su generación. Es decir, no se presentan muchas escenas con animales o con entornos naturales como el agua.

4.2.3 Sobre los sonidos artificiales

La **Tabla 4** presenta las onomatopeyas que surgen a partir de la intervención humana con su entorno.

Tabla 4.

Sonidos artificiales

Lengua origen	Lengua meta
<i>CREAK...</i>	CRIC...
<i>TAP TAP TAP TAP</i>	TAP TAP TAP
<i>POP!</i>	¡POP!
<i>TA-DA</i>	¡TARÁN!
<i>BEEP</i>	BIP

<i>TRILL</i>	PRIII
<i>RING</i>	RING
<i>CLICK...</i>	CLIC...
<i>BOOM-BOOM</i>	BUM, BUM

En la **Tabla 4**, se observa la predominancia de los sonidos adaptados a nivel fonético. Por ejemplo, **creak** y **cric** comparten, sonoramente, la noción de algo moviéndose o crujiendo. Estas onomatopeyas acaecen cuando la protagonista se avergüenza y huye. Sucede lo mismo con los sonidos que describen las interacciones con el teléfono móvil (**bip**, **ring** y **clic**), donde se deduce que su percepción sonora tiende a ser homogénea. Por otro lado, se tiene el caso de una expresión equivalente (**priii**) para expresar la noción de vibración del teléfono, algo que **trill** no lograría si se transfiriese directamente a la lengua meta. En el caso de **tap tap tap**, se visualiza la transferencia cuasi total de la expresión original, cuyo propósito es mostrar el efecto de una caminata presurosa. Sucesivamente, tenemos el caso de **pop**, que en este contexto no se adapta por equivalencia dado que se quiere mostrar la explosión de una burbuja de pensamiento. Finalmente, se tiene la onomatopeya **bum, bum**, la cual se usa para hacer referencia a los latidos del corazón. La razón por la que esta pertenece a un sonido artificial responde al hecho de que el sonido se produce por acción de la persona, incluso aunque esta no sea una acción plenamente consciente, ya que se refiere a un proceso vital y automático.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En este capítulo se detalla la discusión de resultados de acuerdo con los objetivos planteados en esta investigación.

5.1 Tipos de onomatopeyas

La presente investigación ha encontrado que, en la serie *Komi-san no puede comunicarse*, existen dos tipos de onomatopeyas presentes de las tres que presenta Chapman (1984) en su tipología. La primera categoría es conocida como *vocalizaciones no-verbales (humanas)*, cuya presencia en las interacciones y diálogos es mayoritaria. En esta clase de onomatopeyas se prioriza la demostración de emociones, sentimientos y sensaciones; es decir, se evoca, fundamentalmente, reacciones naturales sin complejidad lingüística. La segunda categoría es conocida como *sonidos artificiales*, esta clase refiere a las onomatopeyas que surgen por la intervención humana en su entorno. Estos resultados contrastan con la presencia nula de *sonidos naturales no-humanos* en la muestra; caso que, no obstante, no es ajeno, puesto que Mansur et al. (2020) encuentran una proporción ínfima de esta categoría.

5.2 Vocalizaciones no-verbales (humanas)

Este inciso presenta a detalle los hallazgos presentados en la **Tabla 3**, ahonda en sus características, asimismo, dialoga con los trabajos presentados en los antecedentes y con el corpus teórico.

La primera lista de hallazgos de esta categoría está conformada por **brr**, **ja ja ji ji**, **gulp**, **ja ja ja**, **guau** y **achú**. La primera característica común entre estas

onomatopeyas es el hecho de que son similares a sus congéneres en inglés, porque, tanto en esa lengua como en el español, tienen motivaciones sonoras. Esto se detalla en las fichas de análisis, donde, por ejemplo, las risas **ja ja ji ji** y **ja ja ja** son transparentes tanto a nivel sonoro como en sus intenciones (expresar risas no convencionales y risas ordinarias). Sucesivamente, **gulp**, como se adelantó, se constituye como un elemento que ha trascendido la lengua inglesa y puede comprenderse como un atragantamiento ligero en distintas lenguas. Por otro lado, para **achú**, se evidencia que la motivación de su uso es la percepción sonora de estos actos, es decir, una tos fortuita. Este primer desglose de los datos analizados se condice con la definición provista por Chapman (1984), quien establece que las *vocalizaciones no-verbales* reflejan emociones durante el proceso comunicativo, el cual, aquí, gira en torno a las risas y la reacción al frío.

La segunda lista de hallazgos la conforman **pum**, **agh**, **bah**, **puf**, que constituyen el grupo de onomatopeyas adaptadas por equivalencia. En el caso de la primera onomatopeya (**pum**), esta responde a la necesidad de expresar el sobresalto ante un hecho, puesto que **pop** en la lengua español representa una explosión minúscula. Por su lado, **agh** expresa un ligero gruñido ante una situación incómoda o atemorizante; esta emoción no sería transmitida si se transfiriese directamente la expresión **guurgh**. En lo respectivo a **bah**, se busca evocar la indiferencia ante una situación; con relación a **hmph**, observamos que esta expresión no podría transmitir ese significado, puesto que su función en la lengua española no queda clara, ni es convencional. Por su parte, **puf** expresa molestia ante un evento y, aunque **tsk** en inglés evoca directamente la fonética

17:16

CONTEXTO: El corazón de Komi suena mientras escribe temblorosamente en su teléfono.

V. O.: BOOM-BOOM (inglés)

V. M.: BUM, BUM

TIPO DE ONOMATOPEYAS Vocalizaciones no-verbales

(humanas)

Sonidos naturales no-humanos

Sonidos artificiales

ANÁLISIS:

En esta situación se emplea la forma BOOM-BOOM, en la lengua inglesa, para representar el sonido del latido del corazón. El correlato en español es muy similar, dado que buscan representar el sonido tal y como se escucha, con la única diferencia de tener escritura distinta, dadas las normas ortográficas distintas.

De acuerdo con Chapman (1984), se categoriza dentro de los sonidos artificiales, porque, como se arguyó previamente, independientemente de la consciencia o ausencia de esta en una persona, no puede constituir una vocalización.

OBSERVACIONES:

Sin observaciones de esta sensación, en español no se tiene convencionalizado el uso de tres consonantes juntas para expresar ideas.

La última lista la conforman el par homófono **uf**, cuya duplicidad de significados la distinguen de las anteriores onomatopeyas presentadas. En este

caso tenemos que la primera significación de **uf [1]** remite a la sensación de temor que se experimenta ante un hecho fortuito (**EEK** en inglés), mientras que la segunda acepción de **uf [2]** expresa el alivio que se siente ante la resolución de una situación tensa. En este caso, podemos observar un mecanismo próximo a la propuesta de Santoso y Setyaningsih (2020) en el sentido de que, aunque las dos onomatopeyas adaptadas constituyen una sola unidad, el significado diferido se mantiene, pues el contexto permite la desambiguación.

Esta categoría es la más heterogénea en sus métodos de adaptación de significado, puesto que se reconoce la necesidad de establecer equivalencias y respetar las convenciones culturales de la lengua meta como los estudios de Sharonov (2023) y Ebrahimi et al. (2022). Sin embargo, debe tenerse en consideración que, cuando se agotan las alternativas mediante las técnicas de traducción convencionales es admisible decantarse por la extranjerización. Este procedimiento es validado por Quilche (2022), quien considera que el propósito de todo acto de subtitulado es la comprensión. Mientras tanto, Xu y Chen (2022) resaltan la necesidad de la extranjerización para transferir las onomatopeyas generales. Se observa que esta investigación recurre a ello, especialmente, con el caso de **gulp**.

A nivel contrastivo, hallamos que esta investigación, aunque posee las dificultades metodológicas que todo trabajo relativo a las onomatopeyas enfrenta (por ejemplo, Enciso, 2020, reporta dificultades en la traducción de cómics), a diferencia de Quilche (2022), se procura recurrir a la adaptación de las onomatopeyas, de modo que suenen naturales ante los hablantes de la lengua meta. A este respecto, vemos que Guevara (2020) procura adaptar los contenidos antes que extranjerizar las muestras. Así también, Kho et al. (2024)

procuran encontrar onomatopeyas equivalentes en la lengua árabe, de modo que estas se comprendan de inmediato al momento de leerse.

5.3 Sonidos naturales no-humanos

Este inciso presenta los motivos por los cuales no se hallaron muestras significativas para analizar; sucesivamente, establece un vínculo contrastivo con la literatura citada para comprender la incidencia del fenómeno.

Como se estableció en la sección homónima del capítulo anterior, no existen muestras representativas de esta categoría en la serie analizada. Las condiciones narrativas y ambientales propuestas en la serie impiden que los sonidos ajenos a lo humano se generen, pues el énfasis está en las interacciones humanas y en los actos que estos realizan sobre el entorno. La ausencia de esta categoría, no obstante, no es particular de esta investigación. El contraste con la literatura citada en esta investigación nos revela que, por ejemplo, Mansur et al. (2020) encuentran que, del total de onomatopeyas en su investigación, solo 1.9% pertenece a este dominio. En ese sentido, se considera admisible la inexistencia de esta categoría en la muestra analizada.

5.4 Sonidos artificiales

Este inciso presenta a detalle los hallazgos presentados en la **Tabla 4**, además, presenta un ejercicio de contraste con los trabajos presentados en los antecedentes y con el corpus teórico.

Los hallazgos de esta categoría están compuestos principalmente por transferencias directas desde la lengua origen hacia la lengua meta. La lista de “onomatopeyas telefónicas” (**bip**, **ring** y **clic**), nos demuestran que la percepción

que se tiene de estos tiende a ser homogénea, aunque con las diferencias esperables de los sistemas ortográficos de ambas lenguas. Por otra parte, tenemos la expresión del crujido del cuello mediante la forma **cric**, que, aunque puede remitir a otras onomatopeyas (como la del grillo), puede entenderse sin necesidad de recurrir a otro elemento de la lengua meta. En lo que respecta a **tap tap tap** y **pop**, observamos que su remisión a los pasos apresurados y a la explosión corta de un diálogo son transparentes; cabe añadir que **pop** no es equivalente a español a **pum** (como sí sucede en la lengua inglesa donde *pop* tiene dos significaciones). Sucesivamente, tenemos un único caso de equivalencia con **prii**, que recurre al énfasis en un sonido trillado para representar la idea de vibración que la onomatopeya inglesa **trill** busca comunicar. En este último caso es posible vislumbrar lo que Santos y Setyaningsih (2020) resaltan con relación a la mantención del significado, a pesar de no mantener la iconicidad total de la onomatopeya original. Finalmente, se obtuvo la onomatopeya **bum, bum**, cuya particularidad reside en el hecho de representar a un sonido «humano» de índole artificial. Esto se explica debido a que la generación de un latido depende, en cierto grado de la intervención humana —incluso si es inconsciente— en su propio cuerpo, por consiguiente, se alinea con los lineamientos establecidos por Chapman (1984).

En contraste con los trabajos previamente citados, se vislumbra una mayor proporción de transferencias directas, es necesario citar la postura de Guevara (2020), quien considera la no adaptación como una reticencia a la comprensión de estos elementos, puesto adaptar permite identificar de mejor modo las onomatopeyas de distinto origen y las emociones que estas plantean. Sin embargo, Xu y Chen (2022) plantean un grado de permisividad ante las

onomatopeyas de lenguas extranjeras, porque permiten conservar mejor los efectos sonoros de la onomatopeya. El presente análisis se ha valido, en ese sentido, de la idea de que es necesario hacer ciertas concesiones adaptativas para preservar de mejor modo la transferencia de significados y emociones. Este escenario es, ciertamente, opuesto al presentado en las investigaciones de Enciso (2020), Guevara (2020) y Kho et al. (2024), quienes son partidarios de las equivalencias entre la lengua origen y la lengua meta.



VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este capítulo se presentan las conclusiones provenientes de los objetivos planteados y, posteriormente, se formulan recomendaciones dirigidas al colectivo de traductores.

6.1 Conclusiones

La investigación se propuso, como objetivo general, analizar los tipos de onomatopeyas en español adaptados en los subtítulos de un anime. Los resultados demuestran la predominancia de los sonidos pertenecientes a la categoría *vocalizaciones no-verbales (humanas)* con un 60% de incidencias, sucesivamente se halló un 40% de ocurrencias para la categoría *sonidos artificiales*. Sin embargo, no se hallaron ejemplificaciones de *sonidos naturales no-humanos* (0%), por lo que es posible aseverar que el énfasis de las onomatopeyas del anime son actos humanos propios y sobre su entorno.

Con respecto a los objetivos específicos, se propuso analizar las vocalizaciones no-verbales (humanas), los sonidos naturales no-humanos y los sonidos artificiales. El primer objetivo específico versa sobre las *vocalizaciones no-verbales (humanas)*. Dentro de esta categoría, se encontró que los mecanismos por los cuales se adaptan las onomatopeyas están repartidos entre la transferencia directa y la adaptación por equivalencia. Estas onomatopeyas tienden a referir a risas, sonidos del tracto bucal y sensaciones emotivas variadas. Sobre el segundo objetivo específico, que versa sobre *los sonidos naturales no-humanos*, como se informó en el párrafo anterior, no hubo muestras para ser analizadas, de modo que se concluye que, en el anime

estudiado, esta categoría es inexistente. Finalmente, con respecto al tercer objetivo específico, es decir, sobre los *sonidos* artificiales, se observó que estos tienden a representar elementos telefónicos o de contacto con las superficies con las que los personajes interactúan directamente. Su traslación se efectúa mediante préstamo desde la lengua origen y, en un solo caso, a través de equivalencia con expresiones de la lengua meta.

6.2. Recomendaciones

Los estudios posteriores respecto de las onomatopeyas podrían analizar también la recepción de las adaptaciones en el público. Más allá de las técnicas empleadas, la comprensión de las enunciaciones es una pieza fundamental para juzgar la calidad de un trabajo de adaptación. Asimismo, se debería incluir cursos especializados en la investigación de la subtitulación y la adaptación de onomatopeyas, e incluso interjecciones, puesto que estudiarlos nos ayuda a comprender mejor la comunicación cotidiana. Finalmente, la comunidad traductora y los profesionales del rubro deberían tener cautela al momento de enfrentarse ante interjecciones y onomatopeyas, puesto que, aunque pueden cubrir lugares similares durante la comunicación, no comprenderlas a cabalidad puede resultar en mala adaptación que dificulte la comprensión del mensaje.

REFERENCIAS

- Adzhimuratova, Z. N. (2020). The problem of translation of onomatopoeic words in the Crimeantatar language. *Language and Text*, 6(1), 126–130. <https://doi.org/10.17759/langt.2019060121>
- Álvarez, C. T. (2012). *La subtitulación amateur. La subtitulación amateur de series online: el caso de Lost* [Tesis de maestría]. University of Vic.
- Arias, J. L., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting. <https://bit.ly/40ZFICb>
- Aspers, P., & Corte, U. (2021). What is Qualitative in Research. *Qualitative Sociology*, 44(4), 599–608. <https://doi.org/10.1007/s11133-021-09497-w>
- Assaneo, M. F., Nichols, J. I., & Trevisan, M. A. (2011). The Anatomy of Onomatopoeia. *PLoS ONE*, 6(12), e28317. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0028317>
- Bahón-Arnaiz, C. (2020). The translation of Korean onomatopoeia into Spanish: the case of webtoons. *Estudios Hispánicos*, 97(0), 75–96. <https://doi.org/10.21811/EH.97.75>
- Bueno, L. (1994). La onomatopeya y su proceso de lexicalización notas para un estudio. *Anuario de Estudios Filológicos*, 17, 15–26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=58804>
- Castellanos, B. S., & Hernández, R. (2022). Contraste fonético-ortográfico entre las interjecciones imitativas del inglés y el español. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 1856–1875. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3201
- Chao, W. (2025). The Application of Nida's Functional Equivalence Theory in the English Translation of Chinese Brands. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 12(3), 277–279. <https://doi.org/10.14738/assrj.123.18542>

- Chapman, R. (1984). *The treatment of sounds in language and literature*. B. Blackwell in association with A. Deutsch
- Chaume, F. (2019). Audiovisual translation. In *The Routledge Handbook of Spanish Translation Studies* (pp. 311–351). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315520131-1>
- Constantinou, G. (2022). Interjections et onomatopées : quelle richesse pour la bande dessinée ? *Langues & Cultures*, 3(01), 43–60.
<https://doi.org/10.62339/jlc.v3i01.141>
- Cucchiaroni, C., & Strik, H. (2021). The Nature of Phonetic Transcription. In *Manual of Clinical Phonetics* (pp. 141–151). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780429320903-11>
- Díaz-Cintas, J., & Remael, A. (2014a). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315759678>
- Díaz-Cintas, J., & Remael, A. (2014b). *Subtitling for the Deaf and Hard of Hearing: A New Approach to Accessibility*.
- Díaz-Cintas, J. (2020). The Name and Nature of Subtitling. In *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility* (pp. 149–171). Springer.
https://doi.org/10.1007/978-3-030-42105-2_8
- Dollerup, C. (1974). On subtitles in television programmes. *Babel* 20: 197-202
- Droga, M. A., Yurchenko, N. V., & Funikova, S. V. (2020). The linguistic nature of onomatopoeia. *Verhnevolzhski Philological Bulletin*, 23(4), 67–73.
<https://doi.org/10.20323/2499-9679-2020-4-23-67-73>
- Ebrahimi, Z., Reza Esfandiari, M., & Rahimi, F. (2022). Translation Quality Assessment of Sounds in Comics: A Comparative Study for Analyzing Onomatopoeias and Interjections in Persian Translations. *London Journal of*

Research in Humanities and Social Sciences, 22(8), 19–30.

<https://journalspress.com/translation-market-disorders-any-chance-to-diminish-them/>

Elveljung, D. (2020). *A Thud or a Bang?: A Study of the Translation of Onomatopoeia in Manga* [Tesis de grado, Gothenburg University].
<http://hdl.handle.net/2077/64785>

Enciso, N. G. A. (2020). *Estudio sobre los problemas de traducción en cómics, tomando como referente el cómic Garfield de inglés a español* [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48404>

Farida, S., & Kamelia, O. (2023). *Translating Onomatopoeia in a Manga Argued translation of One Piece Manga's 4th chapter "The Great Captain Morgan"* [Tesis de grado, Université Mouloud Mammeri].
<https://dspace.ummt0.dz/handle/ummt0/24108>

Forni, P., & De Grande, P. (2020). Triangulación y métodos mixtos en las ciencias sociales contemporáneas. *Revista Mexicana de Sociología*, 82(1), 159–189.
<https://doi.org/10.22201/IIS.01882503P.2020.1.58064>

Gottlieb, H. (1994). Subtitling: diagonal translation. *Perspectives: Studies in Translatology* 2(1): 101-121.

Guevara, D. V. (2020). *Análisis de la traducción directa de las onomatopeyas del inglés al español del cómic "Diary of The Wimpy Kid"*¹ [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/45940>

Hage, S. R. (2010). Neuronal networks involved in the generation of vocalization. In *Handbook of Behavioral Neuroscience* (pp. 339–349). Elsevier.
<https://doi.org/10.1016/B978-0-12-374593-4.00032-2>

- Hamawand, Z. (2024). The status of interjections in Cognitive Grammar. *Cognitive Linguistic Studies*, 11(2), 274–295. <https://doi.org/10.1075/cogls.00122.ham>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Hernandez, S., & Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51–53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Неповнюща, В. В. (2023). *The Problems of Translating English Onomatopoeias and Interjections into Ukrainian (case study of modern fiction texts)* [Tesis de grado]. Kyiv National Linguistic University.
- Kanerva, O. A. (2020). Russian onomatopoeic verbal interjections. Why use “non-words” instead of ordinary ones? *Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies*, 7, 130–146. <https://doi.org/10.28995/2686-7249-2020-7-130-146>
- Kho, V., Gozali, K. K., Susilo, J. Y., & Santoso, W. (2024). Onomatopoeia Types and Translation Strategies. *SALEE: Study of Applied Linguistics and English Education*, 5(1), 271–289. <https://doi.org/10.35961/salee.v5i1.964>
- Körtvélyessy, L. (2020). Onomatopoeia – A Unique Species? *Studia Linguistica*, 74(2), 506–551. <https://doi.org/10.1111/stul.12133>
- Körtvélyessy, L. (2024). In search of a semiotic model for onomatopoeia. *Folia Linguistica*, 58(3), 783–809. <https://doi.org/10.1515/flin-2024-2036>
- Magazzino, R. (2008). La traducción de las interjecciones en el habla juvenil audiovisual en contrastividad entre español e italiano. Alma Mater Studiorum. (Tesis doctoral). Universidad de Boloña

- Mansur, A. A., Hadiyani, T., & Purnamasari, E. (2020). Representing Onomatopoeias in the Britain Comic and their Translations in Indonesia. *SSRN Electronic Journal*.
<https://doi.org/10.2139/ssrn.3528404>
- Márquez, C. (2016). *La onomatopeya y su traducción* [Tesis de grado, Universitat Pompeu Fabra]. <http://hdl.handle.net/10230/27831>
- Mayoral, R. (1992). Formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en inglés y español. Problemas de traducción. *Sendeban: Revista de La Facultad de Traducción e Interpretación*, 3, 107–140.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=254633>
- Munday, J. (2004). Díaz Cintas, Jorge (2003). Teoría y práctica de la subtitulación: Inglés-Español. *The Journal of Specialised Translation*, 1, 110–113.
<https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2004.832>
- Park, A. (2023). Subtitling in the Context of Multimodality. *Consilience Humanities Society*, 2(3), 71–78. <https://doi.org/10.59227/ch.2023.2.3.71>
- Perego, E. (2005). *La traduzione audiovisiva*. Carocci.
- Pérez, M. de los Á., Morales, E., & Aguilera, M. (2023). Onomatopeyas en la traducción inglés-español de cómics. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 4762–4779. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4798
- Quilia, J. V. M., Rimache, M., Alfaro, J. A., Riveros, M. A., & Quilia, T. G. (2024). *Explorando hacia la excelencia investigativa: la metodología científica en ciencias empresariales y contables*. Editorial Despertar Científico.
<https://editorialdespertarcientifico.com/index.php/editorial/catalog/book/3>
- Quiliche, M. C. (2022). *Análisis de la traducción de los subtítulos de la película: Las Locuras del Emperador, Trujillo 2022* [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/117528>

- Rodríguez, J. (2011). Morfología de la onomatopeya. ¿Subclase de palabra subordinada a la interjección? *Moenia* 17, 125-178
- Rohan, O., Sasamoto, R., & O'Brien, S. (2021). Onomatopoeia: A relevance-based eye-tracking study of digital manga. *Journal of Pragmatics*, 186, 60–72. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2021.09.018>
- Rojo, A., & Cifuentes-Férez, P. (2018). La investigación en traducción: una revisión metodológica de la disciplina [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/117528>
- Romero, P. (2022). Subtitulación. In *Encyclopedia of Translation and Interpreting (ENTI)* (pp. 1–36). Zenodo. <https://zenodo.org/records/6370772>
- Salaya, C. C. (2018). Interpretación y Representación de las Onomatopeyas en el Lenguaje Oral y Escrito al Momento de Traducción. *Perspectivas Docentes*, 28(65). <https://doi.org/10.19136/pd.a28n65.2301>
- Sánchez, D. V. (2022). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación. *TEPEXI Boletín Científico de La Escuela Superior Tepeji Del Río*, 9(17), 38–39. <https://doi.org/10.29057/estr.v9i17.7928>
- Santoso, A. A., & Setyaningsih, N. (2020). Iconicity adaptation: an analysis of onomatopoeias in Finance Smurfs comic and its Indonesian translation Smurf bendahara. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 16(1), 120–134. <https://doi.org/10.33633/lite.v16i1.3487>
- Sasamoto, R., & Jackson, R. (2016). Onomatopoeia – Showing-word or Saying-word? Relevance Theory, lexis, and the communication of impressions. *Lingua*, 175–176, 36–53. <https://doi.org/10.1016/j.lingua.2015.11.003>
- Sasamoto, R. (2021). Onomatopoeia, translation and relevance. *Pragmatics & Cognition*, 28(2), 347–375. <https://doi.org/10.1075/pc.21011.sas>

- Sharonov, I. (2023). Onomatopoeic words – between speech and language. *Linguistica Fundamentalis*, 1, 23. <https://doi.org/10.18254/S294939000025615-6>
- Slors, M. (2021). A cognitive explanation of the perceived normativity of cultural conventions. *Mind & Language*, 36(1), 62–80. <https://doi.org/10.1111/mila.12265>
- Sueur, J. (2018). What Is Sound? In *Sound Analysis and Synthesis with R. Use R!* (pp. 7–36). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-77647-7_2
- Tomenchuk, M., Томенчук, М. В., & Bet, K. (2022). *The translation of onomatopoeia and slang in comics* [Репозитарій ДВНЗ “УжНУ,” Tesis de grado]. <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/handle/lib/48450>
- Vassilieva, V. N., Bairamova, L. K., & Ostroumova, O. F. (2019). Sobre la cuestión de la clasificación del léxico onomatopéyico de la lengua francesa. *Onomázein Revista de Lingüística Filología y Traducción*, 45, 278–291. <https://doi.org/10.7764/onomazein.45.09>
- Vizcaíno, P. I., Cedeño, R. J., & Maldonado, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723–9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658
- Xu, M., & Chen, T. (2022). Foreignized Translation of Onomatopoeia in The Last Lover. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 14(1). <https://doi.org/10.21659/rupkatha.v14n1.04>

APÉNDICES

Apéndice 1. Matriz de consistencia

Título: “Tipos de onomatopeyas adaptadas al español en los subtítulos de un anime”

Problema	Objetivos	Hipótesis	Categoría	Subcategoría	Metodología
<p>Problema general</p> <p>¿Cuáles son los tipos de onomatopeyas en español adaptados en los subtítulos de un anime?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Analizar y describir los tipos de onomatopeyas en español adaptados en los subtítulos de un anime.</p>				<p>Enfoque</p> <p>Cualitativo: hermenéutico</p> <p>Nivel</p> <p>Descriptivo</p> <p>Tipo</p> <p>Básica</p> <p>Método</p> <p>Estudio de corpus bilingüe</p> <p>Corpus</p> <p>Serie: <i>Komi-san no puede comunicarse</i></p> <p>Técnica</p> <p>Análisis de contenido</p> <p>Instrumento</p> <p>Ficha de análisis</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuáles son las vocalizaciones no-verbales (humanas) en español adaptadas en los subtítulos de un anime?</p> <p>¿Cuáles los sonidos naturales no-humanos) en español adaptados en los subtítulos de un anime?</p> <p>¿Cuáles los sonidos artificiales en español adaptados en los subtítulos de un anime?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Analizar y describir las vocalizaciones no-verbales (humanas) en español adaptadas en los subtítulos de un anime.</p> <p>Analizar y describir los sonidos naturales no-humanos en español adaptados en los subtítulos de un anime.</p> <p>Analizar y describir los sonidos artificiales en español adaptados en los subtítulos de un anime.</p>	No aplica	Tipos de onomatopeyas	<p>Vocalizaciones no-verbales (humanas)</p> <p>Sonidos naturales no-humanos</p> <p>Sonidos artificiales</p>	

Apéndice 2. Matriz de categorización

SERIE: Komi-san no puede comunicarse	Capítulo y tiempo:
---	---------------------------

CONTEXTO:

VERSIÓN OR:

VERSIÓN ES:

TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas)
	<input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos
	<input type="checkbox"/> Sonidos artificiales

ANÁLISIS:

OBSERVACIONES:

Apéndice 3. Fichas de análisis

SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 1 – 2:28
CONTEXTO: Hitoito Tadano intenta iniciar una conversación con Komi Shouko, pero ella, imposibilitada de hablar por el mutismo selectivo, se acongoja y gira la cabeza temerosamente. Durante el momento del giro, se genera la onomatopeya.		
V.O.: <i>CREAK...</i>		
V.M.: CRIC		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input checked="" type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>En la versión subtitulada en español, se escogió la onomatopeya cric para referir a la onomatopeya creak en la lengua inglesa. Las motivaciones para su elección responden a la similitud fonética entre ambas y al uso que se le da para evocar movimientos temblorosos ante un evento, en especial para enfatizar la acción.</p> <p>De acuerdo con Chapman (1984), cric puede clasificarse como un sonido artificial, puesto que, para la ejecución de esta onomatopeya, se requiere la acción humana. En este caso, se observa que la onomatopeya se produce únicamente cuando Komi, atemorizada, gira la cabeza y observa a Hitoito.</p>		
OBSERVACIONES:		
<p>Mayoral (1992) proporciona otra interpretación de cric. Este autor señala que cric es utilizado comúnmente para referirse a los sonidos emitidos por animales como el grillo o chirrido de algún objeto. En consecuencia, la onomatopeya analizada debe situarse en un contexto no ambiguo para su correcta interpretación.</p>		



SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 1 – 2:38
CONTEXTO: Ante el saludo inesperado de Hitoito Tadano, Komi, ansiosa por su incapacidad para responder, procede a retirarse rápidamente y produce la onomatopeya con sus pisadas.		
V. O.: TAP TAP TAP TAP (inglés)		
V. M.: TAP TAP TAP		
TIPO ONOMATOPEYAS	DE	<input type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input checked="" type="checkbox"/> Sonidos artificiales
ANÁLISIS:		
<p>En la versión subtitulada en español, se escogió la onomatopeya tap tap tap para referir a la misma (tap tap tap tap) en lengua inglesa. La motivación fundamental para esta elección es el préstamo de la lengua inglesa para expresar pisadas con fuerza.</p> <p>En este caso, Komi produce la onomatopeya al retirarse rápidamente mientras hace pasos fuertes. Se observa, de acuerdo con el modelo de Chapman (1984), que Komi incurre en la generación del sonido; en consecuencia, se puede aseverar que esta onomatopeya se inscribe en la categoría de sonido artificial.</p>		
OBSERVACIONES:		
<p>Otros usos propuestos para esta onomatopeya se hallan en el <i>Oxford English Dictionary</i>, que indica que también se emplea para referirse al sonido del agua al caer. Por otro lado, Márquez (2016), en su investigación de fin de grado, menciona que el tap tap tap tap es una onomatopeya en inglés del sonido que produce al llamar a la puerta.</p>		



SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 1 – 6:20
CONTEXTO: Hitoito Tadano le devuelve el borrador a Komi, así que ella intenta agradecerle el gesto, pero al intentar hacerlo se traba y genera un sonido.		
V. O.: <i>BBBRRRZZZZZZZ</i> (inglés)		
V. M.: BRR		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input checked="" type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>En la versión subtitulada en español, se optó por interpretar la onomatopeya <i>bbbrrrrzzzzzzz</i> como brr. La elección responde a que ambas se emplean para evocar el estremecimiento o nerviosismo de una persona. Por ejemplo, Márquez Prieto (2016) asevera que además del uso general de brr como onomatopeya de un motor, se encuentra el uso para describir el estremecimiento.</p> <p>En esta escena, Komi desea enunciar un agradecimiento hacia Tadano, pero debido al nerviosismo, solo atina a generar sonidos no verbales. Por lo expuesto, la categoría a la que pertenece brr, según Chapman (1984), es vocalización no-verbal (humana).</p>		
OBSERVACIONES:		
Se opta por adaptar la enunciación original para reflejar el nerviosismo.		

SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 1 – 16:44
CONTEXTO: Komi le agradece a Tadano por su ayuda y se retira presurosamente. Ante el gesto, Tadano se sobresalta sonrojado y genera un sonido.		
V. O.: POP!		
V. M.: ¡PUM!		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input checked="" type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>Para la onomatopeya en inglés pop, se escogió la onomatopeya española pum. En esta escena, Hitoito tiene un sobresalto debido a la actitud escurridiza de Komi. En ese sentido, se opta por describir la situación con la onomatopeya mencionada, pues la onomatopeya de origen no expresa la noción de pausa o sobresalto en español.</p> <p>Lo expuesto se justifica en la mención que hace la Fundéu RAE (2011) con respecto al uso de pum. Según la entidad, esta onomatopeya expresa disparos, explosiones y golpes en general. Por extensión, se considera el sobresalto un tipo de golpe. Por lo tanto, con ayuda de la tipología de Chapman (1984), se identifica que Tadano ejecuta una vocalización no-verbal (humana) para expresar la sorpresa que le causa la retirada de Komi.</p>		
OBSERVACIONES:		

Como se sugirió en el análisis, **pum** refiere también a las onomatopeyas para disparos y explosiones. En consecuencia, debe considerarse adecuadamente el contexto para su uso.

SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 2 – 2:40
CONTEXTO: Hitoito Tadano se encuentra pensando una forma de encontrar amistades para Komi. Cuando cree encontrar la adecuada, se revienta una viñeta de pensamiento.		
V. O.: <i>POP!</i> (inglés)		
V. M.: ¡POP!		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input checked="" type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>La propuesta para onomatopeya en este caso es pop, un préstamo de su congénere en inglés (<i>pop</i>). La elección de esta onomatopeya responde al hecho de que se referencia al estallido breve de una viñeta de pensamiento ante la percatación del entorno. Este contexto diferencia a pop de pum, cuyo uso se da en un contexto de sobresalto.</p> <p>Para ahondar en la elección, se recurre al diccionario en línea Merriam-Webster (2008), donde se menciona que pop es una onomatopeya utilizada para referirse a un sonido parecido al descorchado de una botella, para hacer o estallar un sonido agudo, entre otros. Bajo dicha premisa, se concluye que la onomatopeya pop se considera un sonido artificial de acuerdo con la clasificación de Chapman (1984).</p>		

OBSERVACIONES:



SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 2 – 2:46
CONTEXTO: Tadano intenta acercarse a Ren Yamai para expresarle su intención de amistarla con Komi. Antes de que se aproxime, esta se muestra riéndose con dos compañeras del salón		
V. O.: HA HA TEE-HEE		
V. M.: JA, JA, JI, JI		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input checked="" type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>Para este escenario, se propone la onomatopeya ja, ja, ji, ji, cuya interpretación es la de una risa más ligera o contenida, lo cual se evidencia en la escena, donde las compañera y Ren Yamai no ríen de manera cotidiana. Se observa que, del mismo modo, en el inglés, la onomatopeya propuesta es ha ha tee-hee, lo cual sugiere que no es una risa convencional.</p> <p>Para justificar lo expuesto, recurrimos a lo que menciona la RAE (2019) en torno a las risas. Se establece que, si ja, ja, ja se reemplaza por je, ji, jo y ju, se dan distintos matices de la risa. En ese sentido, Krohn (2020) menciona, en su investigación sobre las funciones pragmáticas con las transcripciones de la risa, que la risa ji, ji muestra continuamente emociones de ternura y vergüenza.</p> <p>En este escenario, con base en la tipología de Chapman (1984), se concluye que la onomatopeya es de tipo vocalización no-verbal (humana).</p>		
OBSERVACIONES:		

Londoño (2016) en el diario online de El Mundo menciona que la onomatopeya **jijji** es utilizada hoy en día por las redes sociales como un sinónimo de travesura.

SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 2 – 14:50
CONTEXTO: Maa toma como amenazante el acto afable de Komi, quien le entrega sus llaves de manera sin recurrir a la violencia. En ese momento, Maa genera el sonido.		
V. O.: <i>Guurgh!</i> (inglés)		
V. M.: ¡Agh!		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input checked="" type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>En la subtitulación al español, se opta por la onomatopeya agh para expresar el contenido que entraña guurgh. La razón de dicha elección responde a que estas onomatopeyas sirven para expresar cierto gruñido por la sorpresa ante un acto. En este caso, el personaje Maa toma como raro el acto de Komi, quien le entrega sus llaves de manera afable. Esto contrasta con el actuar tosco que posee Maa.</p> <p>De acuerdo con el contexto de esta onomatopeya, el personaje realiza una vocalización no-verbal (humana) (Chapman, 1984) para representar una emoción de asombro y miedo.</p>		
OBSERVACIONES:		

Según Pérez (2017), en su investigación de grado acerca de la traducción de las onomatopeyas en un manga, esta onomatopeya es un equivalente acuñado a la onomatopeya japonesa **ba**, y que se utiliza para un sonido de ahogo.



SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 2 – 15:05
CONTEXTO: Maa, atemorizado por el acto afable de Komi, confunde la situación y la imagina como una asesina serial. En ese interín, Maa produce el sonido.		
V. O.: <i>Eek!</i> (inglés)		
V. M.: ¡Uf! [1]		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input checked="" type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>El uso de uf para cumplir el rol de la onomatopeya inglesa eek responde al hecho de la proximidad de significados entre ambas, es decir, por equivalencia de significado. Ambas tienen como propósito demostrar una emoción de miedo ante un enunciado. En este caso, Maa se siente atemorizado ante la confusión del mensaje de Komi.</p> <p>Por consiguiente, de acuerdo con este contexto, el personaje sobresalta con miedo, lo que produce una vocalización no-verbal (humana) como indica Chapman (1984) en su clasificación de las onomatopeyas.</p>		
OBSERVACIONES:		
<p>En este caso, la propuesta de adaptación de onomatopeya pertenece también al grupo de interjecciones. Por otro lado, debe añadirse que, según Arias (2020), uf se emplea para expresar deseo.</p>		

SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 2 – 17:05
CONTEXTO: Najimi se percata de la presencia de Tadano y le pregunta si comerá solo. Tadano se sorprende y se avergüenza, luego traga saliva y se produce la onomatopeya.		
V. O.: <i>GULP!</i> (inglés)		
V. M.: ¡GULP!		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input checked="" type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>De acuerdo con el diccionario <i>WordReference</i> (2023), gulp es una onomatopeya del inglés y toma el significado de tragar saliva, engullir, tragar y bocanada. En esta escena, se muestra a Tadano avergonzado, motivo por el cual traga saliva rápidamente. Se colige que se cumplen los requisitos para expresar esta onomatopeya como gulp en español, de modo que se recurre al préstamo.</p> <p>La onomatopeya gulp en español mantiene la forma de su correlato en inglés debido a que pocas onomatopeyas del inglés son irremplazables, y tal es el caso de gulp y snif, por lo que en el proceso de adaptación se recomienda escribirlas con los signos ortográficos del castellano (¡!).</p> <p>Por lo tanto, de acuerdo con el contexto presente, según la tipología de Chapman (1984), esta es una onomatopeya vocalizada no-verbal (humana).</p>		
OBSERVACIONES:		

SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 2 – 22:24
CONTEXTO: Najimi se disculpa por reprocharle una confusión a Komi. Sin embargo, esta se resiente, voltea la cabeza y genera la onomatopeya.		
V. O.: <i>Hmph!</i> (inglés)		
V. M.: ¡Bah!		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input checked="" type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>En la versión subtitulada al español, se observa que la onomatopeya inglesa <i>hmph</i> se adapta como bah. La onomatopeya inglesa indica que existe indiferencia de Komi ante las disculpas de sus dos compañeros. Por ese motivo, se emplea bah, que es una onomatopeya utilizada para mostrar indiferencia, desinterés o, incluso, desdén.</p> <p>Por consiguiente, según el contexto, la onomatopeya bah es una vocalización no-verbal (humana), tal como indica la clasificación de Chapman (1984).</p>		
OBSERVACIONES:		
<p>Otra interpretación de bah, de acuerdo con Mayoral (1992), es la adaptación de la onomatopeya inglesa <i>phoey</i> y muestra un sonido producido por humanos que muestran un sentimiento o actitud de incredulidad.</p>		

SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 3 – 8:11
CONTEXTO: Antes del inicio de la clase, Komi le muestra emocionada su primer celular a Tadano. Durante la presentación del teléfono, se produce el sonido.		
V. O.: TA-DA (inglés)		
V. M.: ¡TARÁN!		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input checked="" type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>En la versión subtitulada al español, se adapta ta-da como tarán. En esta escena, Komi, de modo sorpresivo, le muestra a Tadano su nuevo teléfono.</p> <p>Ta-da y tarán se hallan vinculados estrechamente. Según muestra el foro de Word Reference (2013), la onomatopeya tarán es una variable de la onomatopeya tada, y esta se utiliza cuando se revela o muestra algo sorprendente o impresionante.</p> <p>Por otra parte, el diccionario de americanismos de la Asociación de Academias de la Lengua Española (2010) menciona que tarán expresa asombro ante algo o alguien que aparece repentinamente.</p> <p>Por lo tanto, tarán es una onomatopeya de tipo artificial (Chapman, 1984), puesto que el personaje realiza una acción con el teléfono para que el sonido se manifieste.</p>		
OBSERVACIONES:		

SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 3 – 8:20
CONTEXTO: Komi intenta responder la pregunta que Hitoito Tadano le realiza y empieza a presionar las teclas de su nuevo celular.		
V. O.: <i>BEEP</i> (inglés)		
V. M.: BIP		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input checked="" type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>En esta escena, se observa a Komi pulsando los botones de su teléfono nuevo. En el inglés, el sonido que genera la pulsación se manifiesta como beep mientras que en la lengua española se presenta como bip. Esto indica que en ambas lenguas el acto de pulsar las teclas se concibe de manera similar a nivel fonético.</p> <p>De acuerdo con la clasificación de Chapman (1984), la onomatopeya bip se inscribe en la categoría de sonidos artificiales, dado que se requiere la intervención humana para que se ejecute.</p>		
OBSERVACIONES:		

SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 3 – 15:20
CONTEXTO: Komi, en su habitación, explora los sonidos de su celular. Durante esta exploración, suenan una serie de onomatopeyas.		
V. O.: <i>TRILL</i> (inglés)		
V. M.: PRIII		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input checked="" type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>En la versión subtitulada al español, se opta por adaptar la onomatopeya <i>trill</i> como <i>priii</i>. El motivo de esta elección responde al hecho de que <i>trill</i> refiere a un sonido vibrante, de modo que escoger una onomatopeya que emplee el sonido vibrante en español hace sentido. Contextualmente, sabemos que el teléfono posee sistemas hápticos y de vibración, así que es plausible que la onomatopeya represente un sonido vibrante.</p> <p>De acuerdo con la clasificación de Chapman (1984), la onomatopeya <i>priii</i> se inscribe en la categoría de sonidos artificiales, dado que se requiere la intervención humana para que se ejecute.</p>		
OBSERVACIONES:		

SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 3 – 15:37
CONTEXTO: Komi, después de probar los sonidos de su teléfono, revisa la lista de contactos. Finge estar hablando y llama por error a Tadano. En este momento, se produce el sonido.		
V. O.: <i>RING</i> (inglés)		
V. M.: RING		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input checked="" type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>En el subtítulo en español se observa que la elección para describir el sonido del teléfono llamando es ring, el cual coincide con su contraparte inglesa ring. El sonido en cuestión es una onomatopeya compartida entre ambos idiomas y evoca fonéticamente el sonido que emite el teléfono al llamar.</p> <p>A este respecto, Marquez (2016) menciona que la onomatopeya ring es un sonido que produce el teléfono al sonar. Asimismo, Según la Fundeú RAE (2011), la onomatopeya ring es un sonido de timbre. Por lo tanto, de acuerdo con la tipología de Chapman (1984), ring constituye el grupo de sonidos artificiales, puesto que requiere que se ejecuten acciones humanas para que exista.</p>		
OBSERVACIONES:		

SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 3 – 15:41
CONTEXTO: Tadano, sorprendido por la inesperada llamada de Komi, le contesta la llamada. Al momento de aceptar la llamada, se genera el sonido.		
V. O.: <i>CLICK...</i> (inglés)		
V. M.: CLIC...		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input checked="" type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>En la versión subtitulada al español, se recurre a la onomatopeya clíc para hacer referencia al acto de concreción de una llamada. En esta situación, Tadano contesta la llamada errónea de Komi y el teléfono hace un sonido de confirmación. La onomatopeya en español es muy similar a la correspondiente en inglés (click), por cuanto su evocación es fonética.</p> <p>Según la clasificación de Chapman (1984), clíc pertenece al grupo de onomatopeyas artificiales, puesto que se necesitó de que Tadano actúe, o responda la llamada, para que el sonido existiese.</p>		
OBSERVACIONES:		
<p>Los puntos suspensivos pueden ser por el silencio de Komi. Segundos después Komi cuelga la llamada y no se incluye el sonido.</p>		

SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 3 – 17:15
CONTEXTO: Las compañeras de Komi, se encuentran jugando con las manos. Komi observa cómo este grupo de alumnas se ríen mientras juegan.		
V. O.: AH HA HA HA (inglés)		
V. M.: JA, JA, JA		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input checked="" type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>La onomatopeya en español ja, ja, ja evoca la misma intención que la onomatopeya inglesa ah, ha, ha, ha, es decir, mostrar algarabía y diversión. En este caso, a diferencia de un ejemplo anterior, la risa es plena, es decir, se ejecuta sin matices que den pie a otra interpretación (RAE, 2019).</p> <p>En ese sentido, dada la transparencia de la onomatopeya, se clasifica dentro del tipo de vocalizaciones no-verbales (humanas) (Chapman, 1984).</p>		
OBSERVACIONES:		

SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 7 – 20:27
CONTEXTO: Komi incomoda inicialmente a un bebé que está siendo atendido por su madre en la biblioteca. Afortunadamente, estos tienen que irse y Komi se alivia. Durante la expresión del alivio, Komi genera el sonido.		
V. O.: <i>PHEW</i> (inglés)		
V. M.: UF [2]		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input checked="" type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>El subtítulo uf se emplea para expresar alivio ante una situación incómoda o de presión. El uso es similar a la onomatopeya inglesa <i>phew</i>. Se vislumbra que cumplen el mismo nicho expresivo. En esta escena, se observa a Komi aliviándose ante la partida de una madre y su hijo, a quien, debido a su incapacidad para expresarse, termina por asustar.</p> <p>De acuerdo con la tipología de Chapman, uf se inscribe en la categoría de vocalizaciones no-verbales (humanas), puesto que expresa una emoción de alivio.</p>		
OBSERVACIONES:		

SERIE: Komi-san no puede comunicarse	CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 8 – 7:11
CONTEXTO: Komi está conversando con su abuela, quien le pregunta si ha conseguido amistades y, posiblemente una relación más especial. Ante esta pregunta, Komi se intimida y, por causa del nerviosismo, estornuda. Coincidentemente, Hitoito Tadano también estornuda y genera la onomatopeya que se va a analizar.	
V. O.: <i>Achoo!</i> (inglés)	
V. M.: ¡Achú!	
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input checked="" type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input type="checkbox"/> Sonidos artificiales
ANÁLISIS: El subtítulo en español para referir al estornudo es achú , cuyo correlato en inglés es achoo . La motivación de la onomatopeya original y su adaptación responden a un mismo factor, la percepción fonética de este acto. Por consiguiente, dada la transparencia de la onomatopeya, se puede clasificar esta en la categoría de vocalizaciones no-verbales (humanas). Si se sigue la tipología de Chapman (1984), es posible identificar la demostración de una sensación, que, en el caso de esta escena, corresponde al estornudo.	

SERIE: Komi-san no puede comunicarse		CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 9 – 17:16
CONTEXTO: El corazón de Komi suena mientras escribe temblorosamente en su teléfono.		
V. O.: <i>BOOM-BOOM</i> (inglés)		
V. M.: BUM, BUM		
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input checked="" type="checkbox"/> Sonidos artificiales	
ANÁLISIS:		
<p>En esta situación se emplea la forma <i>BOOM-BOOM</i>, en la lengua inglesa, para representar el sonido del latido del corazón. El correlato en español es muy similar, dado que buscan representar el sonido tal y como se escucha, con la única diferencia de tener escritura distinta, dadas las normas ortográficas distintas.</p> <p>De acuerdo con Chapman (1984), se categoriza dentro de los sonidos artificiales, porque, como se arguyó previamente, independientemente de la consciencia o ausencia de esta en una persona, no puede constituir una vocalización.</p>		
OBSERVACIONES:		
Sin observaciones.		

SERIE: Komi- san no puede comunicarse	CAPÍTULO Y TIEMPO: Cap. 20 – 3:25
CONTEXTO: Omoharu Nakanaka y Ren Yamai, quienes no tienen una buena relación, se sientan en la misma línea de asientos en el avión. Ren inicia quejándose de su desdicha. Omoharu replica con un comentario burlesco y, ante esto, Ren replica de manera más severa. En vez de contestar a la última respuesta, Omahuro produce un sonido.	
VERSIÓN OR: <i>Tsk</i>	
V. M.: Puf.	
TIPO DE ONOMATOPEYAS	<input checked="" type="checkbox"/> Vocalizaciones no-verbales (humanas) <input type="checkbox"/> Sonidos naturales no-humanos <input type="checkbox"/> Sonidos artificiales
ANÁLISIS: La onomatopeya inglesa <i>tsk</i> se analiza como un mecanismo para expresar incomodidad con un enunciado. En esta escena de la serie, Omoharu tiene una ligera discusión con Ren, de modo que, para finalizarla, gesticula dicho sonido, pues halla que la réplica será inútil. En ese sentido, se emplea la onomatopeya española puf , ya que se emplea comúnmente para expresar molestia ante un enunciado. Consecuentemente se colige que, de acuerdo con Chapman (1984), puf constituye una onomatopeya de vocalización no-verbal (humana).	
OBSERVACIONES: Sin observaciones.	

Apéndice 4. Corpus genérico

	Onomatopeyas		Clasificación
	Lengua O.	Lengua M.	
1	Huh?	¿Eh?	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
2	Tsk	Puf	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
3	Huh?	¿Eh?	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
4	BBBBRRRZZZZZZZ	BRR	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
5	Meow	Miau	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
6	POP!	¡PUM!	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
7	BBBBRRRZZZZZZZ	BRR	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
8	HA HA TEE-HEE	JA, JA, JI, JI	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
9	HEE-HEE	JJ, JJ	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
10	EEK!	AAY	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
11	L-L-L-L-L-L!	ro, ro, ro, ro	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
12	NGH!	NGH	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
13	EHM	EHM	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
14	BBBBRRRZZZZZZZ	BRR	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
15	Guurgh!	¡Agh!	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
16	Eek!	¡Uf!	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
17	GULP!	¡GULP!	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
18	Hmph!	¡Bah!	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
19	AH HA HA HA	JA, JA, JA	Vocalizaciones no-verbales (humanas)

20	PHEW	UF	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
21	Achoo!	¡Achú!	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
22	TA-DA	¡Tarán!	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
23	GULP!	¡GULP!	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
24	Snif, snif	Achís	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
25	Ouch	¡Auch!	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
26	Bam	¡Pum!	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
27	Bam	¡Pum!	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
28	Tsk	Puf	Vocalizaciones no-verbales (humanas)
29	CREAK...	CRIC	Sonido artificial
30	TAP TAP TAP TAP	TAP TAP TAP	Sonido artificial
31	TAP TAP TAP TAP	TAP TAP TAP	Sonido artificial
32	JOLT!	¡CHAS!	Sonido artificial
33	BLUSH	¡BLUSH!	Sonido artificial
34	TAP TAP TAP TAP	TAP TAP TAP	Sonido artificial
35	Zing	Fshh	Sonido artificial
36	POP!	¡POP!	Sonido artificial
37	BANG!	PUM	Sonido artificial
38	TREMBLE TREMBLE	trrrrr	Sonido artificial
39	TA-DA	¡TARÁN!	Sonido artificial
40	BEEP	BIP	Sonido artificial
41	BEEP	BIP	Sonido artificial
42	TRILL	PRIII	Sonido artificial
43	RING	RING	Sonido artificial
44	CLICK...	CLIC...	Sonido artificial
45	CLICK...	CLIC...	Sonido artificial
46	POOM POOM	PUM-PUM	Sonido artificial

47	RING	RING	Sonido artificial
48	BOOM	¡BUM!	Sonido artificial
49	BEEP	BIP	Sonido artificial
50	BEEP	BIP	Sonido artificial
51	BOOM-BOOM	BUM, BUM	Sonido artificial
52	BOOM	BUM	Sonido artificial
53	TA-DA	¡TARÁN!	Sonido artificial
54	POP!	¡POP!	Sonido artificial
55	PLAF	¡POP!	Sonido artificial
56	RING	¡RING!	Sonido artificial
57	CRASH	¡Cataplám!	Sonido artificial
58	POP!	¡Pop!	Sonido artificial
59	RING	¡RING!	Sonido artificial
60	Plop	¡Plop!	Sonido artificial