FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

TRABAJO DE FIN DE GRADO

CURSO 2025-2026

Análisis de la traducción de las onomatopeyas en japonés.

El caso del manga Haikyū!!

Aina Da Silva Martí

NIU: 1632816

Tutor

JORDI MAS LÓPEZ

Barcelona, junio 2026



CRÉDITOS:

DADES DEL TFG

Títol: Anàlisi de la traducció de les onomatopeies en japonès. El cas del manga *Haikyū!!*

Autor/a: Aina Da Silva Martí

Tutor/a: Jordi Mas López

Centre: Universitat Autònoma de Barcelona

Estudis: Grau en Traducció i Interpretació

Curs acadèmic: 2025-2026

MOTS CLAU:

Onomatopeies japoneses, traducció japonès-castellà, traducció japonès-anglès, manga, shōnen, traductologia.

RESUM DEL TFG:

Aquest treball estudia els diferents patrons i tècniques de traducció de les onomatopeies i expressions mimètiques japoneses al castellà i a l'anglès, prenent com a cas d'estudi el primer volum de *Haikyū!!*, de Haruichi Furudate. Mitjançant una anàlisi descriptiva i comparativa de les traduccions publicades per Grupo Planeta i VIZ Media LLC del primer volum d'aquest manga esportiu, el treball pretén analitzar, descriure i explicar les estratègies predominants en les edicions estudiades.

Partint d'una revisió teòrica de la terminologia emprada en japonès per classificar els elements fonosimbòlics i dels principals enfocaments traductològics aplicats al manga, s'elabora un corpus de 528 fenòmens extrets del primer volum de l'obra. Aquest corpus es compara amb les versions en castellà i en anglès mitjançant l'anàlisi de la classificació tipològica dels elements fonosimbòlics i l'observació dels canvis que experimenten les onomatopeies després del procés traductològic.

Els resultats de l'anàlisi mostren que la majoria dels fenòmens presents en aquest primer volum són fenòmens sonors. Així mateix, s'observa que en ambdues versions es tradueix pràcticament la totalitat de les onomatopeies i expressions mimètiques presents en el text original, tant dins com fora dels globus de diàleg. Tot i això, la versió en castellà ho fa principalment mitjançant l'estratègia de l'anotació en el cas de les onomatopeies situades fora de la bafarada, mentre que la versió en anglès opta per traduir-les adaptant gràficament les il·lustracions del text original.

En conclusió, l'estudi demostra que les traduccions analitzades persegueixen objectius comunicatius similars mitjançant estratègies diferents. Els resultats evidencien com les particularitats lingüístiques i editorials de cada context condicionen la traducció dels elements fonosimbòlics en el manga.

DATOS DEL TFG

Título: Análisis de la traducción de las onomatopeyas en japonés. El caso del manga *Haikyū!!*

Autor/a: Aina Da Silva Martí

Tutor/a: Jordi Mas López

Centro: Universidad Autónoma de Barcelona

Estudios: Grado en Traducción e Interpretación

Curso académico: 2025-2026

PALABRAS CLAVE:

Onomatopeyas japonesas, traducción japonés-español, traducción japonés-inglés, manga, shōnen, traductología.

RESUMEN DEL TFG:

Este trabajo estudia los diferentes patrones y técnicas de traducción de las onomatopeyas y expresiones miméticas japonesas al castellano y al inglés, tomando el caso del primer volumen de *Haikyū!!* de Haruichi Furudate. A través de un análisis descriptivo y comparativo de las traducciones de Grupo Planeta y VIZ Media LLC del primer volumen del manga de deportes *Haikyū!!* busca analizar, describir y explicar las estrategias predominantes en las ediciones estudiadas.

Partiendo de una revisión teórica de la terminología usada en japonés para clasificar los elementos fonosimbólicos y de los principales enfoques traductológicos aplicados en el manga, se elabora un corpus de 528 fenómenos extraídos del primer volumen de la obra. Este corpus compara a las versiones en castellano e inglés comparando la clasificación tipológica de los elementos fonosimbólicos y observando los cambios que sufren las onomatopeyas después del proceso traductológico.

Los resultados del análisis muestran que la mayoría de los fenómenos presentes en este primer volumen son fenómenos sonoros. Asimismo, se observa que en ambas versiones se traduce prácticamente la totalidad de las onomatopeyas y mímesis presentes en el texto original, tanto dentro como fuera del bocadillo. Aun así, la versión en español lo hace usando principalmente la estrategia de anotación en el caso de las onomatopeyas fuera del bocadillo y la versión en inglés traduce las onomatopeyas adaptando las ilustraciones del texto original.

En conclusión, el estudio demuestra que traducciones analizadas persiguen objetivos comunicativos similares mediante estrategias diferentes. Los resultados evidencian cómo las particularidades lingüísticas y editoriales de cada contexto condicionan la traducción de los elementos fonosimbólicos en el manga.

ABOUT THIS THESIS

Title: Analysis of the translation of onomatopoeia in Japanese. The case of the *Haikyū!!* manga.

Author: Aina Da Silva Martí

Tutor: Jordi Mas López

University: Autonomous University of Barcelona

Studies: Major in Translation and Interpreting

Academic Year: 2025-2026

KEYWORDS:

Japanese onomatopoeia, Japanese-Spanish translation, Japanese-English translation, manga, shōnen, traductology.

ABSTRACT:

This thesis examines the different patterns and translation strategies used to render Japanese onomatopoeias and mimetic expressions into Spanish and English, taking the first volume of *Haikyū!!* by Haruichi Furudate as a case study. Through a descriptive and comparative analysis of the translations published by Grupo Planeta and VIZ Media LLC, this study aims to analyze, describe, and explain the predominant translation strategies employed in the editions under examination.

Drawing on a theoretical review of the terminology used in Japanese to classify phonosymbolic elements, as well as the main translation approaches applied to manga, a corpus of 528 phenomena extracted from the first volume of the work was compiled. This corpus was then compared with the Spanish and English versions by analyzing the typological classification of phonosymbolic elements and observing the changes undergone by onomatopoeias during the translation process.

The results of the analysis show that most of the phenomena identified in the corpus are sound-related. Furthermore, the findings reveal that both translations render virtually all the onomatopoeias and mimetic expressions present in the source text, both inside and outside speech balloons. However, the Spanish version mainly relies on annotation as a translation

strategy for onomatopoeias located outside speech balloons, whereas the English version translates them by graphically adapting the original artwork.

In conclusion, the study demonstrates that the translations analyzed pursue similar communicative goals through different strategies. The results highlight how the linguistic and editorial characteristics of each context influence the translation of phonosymbolic elements in manga.

Índice

1. Introducción 1

2. La traducción de onomatopeyas y mímesis japonesas 4

2.1. Las onomatopeyas y mímesis en japonés 4

2.1.1. Terminología en japonés 5

2.2. Comparación del papel de las onomatopeyas en japones, español e inglés 7

2.2.1. Las onomatopeyas y mímesis en español 8

2.2.2. Terminología en inglés 10

2.3. Traducción de elementos onomatopéyicos del japonés a otros idiomas 11

2.3.1. Traducción de las onomatopeyas en el manga 11

2.3.2. Estrategias de traducción 13

3. Análisis: las onomatopeyas en el primer volumen *Haikyū!!* 14

3.1. Metodología del análisis 14

3.2. Análisis de traducción 15

3.2.1. Edición en español *Haikyū!!* (2021) 17

3.2.2. Edición en inglés *Haikyū!!* (2016) 20

3.3. Contraste de ambas traducciones 21

3.3.1. Similitudes 21

3.3.2. Discrepancias 23

4. Conclusiones 24

Índice de figuras

Figura 1. Clasificación de onomatopeyas y mimesis en este trabajo *7*

Figura 2. Comparación de la clasificación de la RAE de las onomatopeyas con la terminología japonesa9

Figura 3. Comparación de clasificación terminológica de este trabajo con la clasificación según Chapman (1984) citado por Mayoral (1992:107-109)..... *10*

Figura 4. Porcentaje de onomatopeyas dentro de bocadillo y fuera de bocadillo en el primer volumen de Haikyū!! *16*

Figura 5. Porcentaje de aparición de los distintos tipos de onomatopeya en el primer volumen de Haikyū!! *17*

Figura 6. Comparación lexicográfica de las onomatopeyas fuera del bocadillo entre la versión en japonés y la versión en castellano *19*

Figura 7. Estrategias de traducción usadas en Haikyū!! (2021). Planeta Comic

..... *19*

Figura 8. Estrategias de traducción usadas en Haikyū!! Vol.1(2016). VIZ Media LLC *21*

Índice de imágenes

Imagen 1. Tablas de los silabarios hiragana y katakana extraída de JaponesAlDia (2019) *8*

Imagen 2. Haikyū!! Furudate. H (2016: 78-79). VIZ Media LLC. *20*

Imagen 3. Haikyū!! (2021:66). Planeta Comic *22*

Imagen 4. Haikyū!! (2016:66) VIZ Media LLC *22*

1. Introducción

Uno de los elementos más representativas del manga japonés para los lectores alrededor del mundo son las onomatopeyas que franquean los bordes de sus viñetas. En este trabajo, pretendemos estudiar y analizar estos elementos fonosimbólicos que para los lectores japoneses dicen tanto y para los lectores de otras lenguas dicen tan poco.

Las onomatopeyas son una parte fundamental del japonés, tanto en el ámbito oral como en el ámbito escrito, por su frecuencia de uso y su capacidad de expresar no solo sonidos, sino también estados y situaciones, a veces de gran complejidad contextual, que al pedir a un hablante nativo una explicación o definición de lo que significa alguna de estas, no es capaz de definirla sin usar la misma.

Esta dificultad, también se presenta a la hora de traducirlas a otra lengua, por la gran carga cultural de algunas de ellas. En el caso de producciones escritas en las que el texto no se ve limitado por el tamaño de la viñeta y/o del bocadillo los traductores disponen de cierta libertad para adaptarlas o introducir una pequeña aclaración que facilite la comprensión, pero en el caso del manga actuamos con las limitaciones que genera la ilustración.

En este trabajo, proponemos estudiar diferentes aspectos de la traducción de las onomatopeyas, dentro y fuera del bocadillo en el manga japonés y responder a las siguientes cuestiones:

- ¿Es el acto de dejar algunas onomatopeyas sin traducir en el manga un intento de acercar al lector a la cultura de la lengua origen? ¿Por qué?
- ¿Qué elementos determinan la traducción o no traducción de las onomatopeyas fuera del bocadillo en el manga?
- ¿Se usan las mismas estrategias para traducir onomatopeyas en el manga en español e inglés?
- ¿Las onomatopeyas dentro del bocadillo y las de fuera son diferentes a nivel lexicográfico en ambas traducciones?
- ¿Se mantiene el tipo de las onomatopeyas del original en la traducción? ¿Qué se pierde?

Para responder a estas preguntas, realizaremos una documentación exhaustiva sobre las onomatopeyas en español y en japonés, cuyo resultado será el marco teórico de este trabajo, y a partir de la información que se recoge en esa primera parte del trabajo realizaremos un análisis y comparación de las onomatopeyas del primer volumen del manga *Haikyū!!* de Haruichi Furudate (2012) en japonés y las ediciones en castellano, traducida por Editorial Planeta en 2021, e inglés, traducida por VIZ Media LLC en 2016.

El motivo de escoger estas dos ediciones ha sido que ambas editoriales tienen una gran relevancia. Además, en el caso del inglés, la edición de VIZ Media LLC traduce todas las onomatopeyas presentes en el primer volumen; y en el caso del castellano, en algunos casos se traducen las onomatopeyas fuera del bocadillo y en otros se añade la traducción en pequeño al lado de los caracteres en *katakana* o *hiragana*.

Por otra parte, la razón por la que hemos escogido este manga en particular es principalmente porque es un manga enfocado a un público joven y masculino que se ha terminado popularizando a nivel mundial. Lectores y lectoras de todas las edades le han dado la oportunidad, en algunos casos por primera vez a un manga de deportes, especialmente después de que se adaptara a la pantalla en la serie de animación con el mismo nombre entre los años 2014 y 2020.

Para este análisis recogeremos todas las onomatopeyas que aparezcan tanto dentro como fuera de los bocadillos en una tabla para comparar la versión original con la traducción en inglés y español. Asimismo, apuntaremos si estos fenómenos onomatopéyicos mantienen su naturaleza después de la traducción o si se traducen por otras categorías gramaticales. Y, en el caso de que se traduzcan por otras categorías gramaticales, también trataremos de buscar y establecer qué patrones de traducción se siguen en cada lengua y cómo el inglés y el castellano adaptan estas representaciones sonoras e insonoras.

De esta forma, también podremos analizar si hay alguna diferencia entre las estrategias de traducción usadas para traducir las onomatopeyas y mímesis dentro y fuera del bocadillo.

La razón por la que hemos escogido este tema como objeto de estudio es la curiosidad por la aparente arbitrariedad de la traducción (o falta de ella) en las ediciones traducidas de uno de los mangas más populares de los últimos años. *Haikyū!!* es un manga *shōnen* sobre voleibol. Este género se caracteriza por su temática de acción, aventuras y compañerismo; y es, por ende, uno de los géneros de manga que más usa onomatopeyas a modo de efectos especiales.

Como traductora y hablante de japonés, cuando leo un manga, lo mismo me da leer un «はああ あ ！ ！» [Haaaaa] para expresar incredulidad que un «¿¡Cómoooo!?». No obstante, cuando leyendo me encuentro un «ビッ» [Bí] cuando alguien retrocede repentinamente, o un «キュ» [Kyu], cuando representa el sonido de unas zapatillas de deporte al andar en la cancha, en el borde de la viñeta, cuando leo el *katakana* y pronuncio los efectos de sonido que el autor está intentando reproducir, es únicamente tras un breve proceso de interpretación contextual y con la ayuda de las imágenes que los acompañan, que entiendo el sonido que el autor trata de reproducir.

Es sobre todo en esos momentos, que pienso en todos aquellos lectores y lectoras alrededor del mundo que mirarán la página sin parar a preguntarse cuál es el significado de esas letras al borde de la viñeta y en cómo esos pequeños fragmentos de información que se pierden en la traducción afectarán a su experiencia de lectura.

En lo que respecta a las partes de este trabajo, empezaremos hablando sobre las onomatopeyas en japonés, sobre sus particularidades y las distintas y muy diversas disyuntivas a las que se han enfrentado los lingüistas japoneses a lo largo de los años para clasificar los distintos tipos de onomatopeyas y mímesis presentes en el japonés.

A partir de esta primera documentación, estableceremos la terminología que usaremos durante el resto del trabajo y que aplicaremos en el análisis del primer volumen de *Haikyū!!* No sin hablar también de la terminología y las nociones referentes a las onomatopeyas y mímesis tanto en inglés como en castellano, comparando el papel que desempeñan en cada lengua.

Partiendo de esta primera parte del trabajo, que funciona a modo de marco teórico y pone en contexto el resto del trabajo, compararemos las onomatopeyas y mímesis presentes en el sujeto de estudio original en japonés a las de la versión en castellano e inglés. Para conseguir comparar las tres versiones en igualdad de condiciones, clasificaremos las tres versiones usando el mismo sistema de categorización: la terminología y clasificación en japonés establecida en el punto 2.1.1. de este trabajo.

Después de una investigación profunda de las onomatopeyas en cada lengua, proponemos analizar las tendencias de traducción de estas en el ámbito del manga, y establecer, si las estrategias y recursos en castellano difieren de los usados en inglés y viceversa.

En el apartado 3. Analizaremos y compararemos las traducciones al inglés y al castellano del primer volumen del manga *Haikyū!!*, y aplicaremos los conocimientos adquiridos a partir del marco teórico del trabajo para entender y documentar las discrepancias entre versiones. Los resultados de este análisis se representarán en la tabla del anexo de este trabajo en la que analizaremos el tipo de onomatopeyas más frecuente en la versión original, separaremos las onomatopeyas dentro y fuera del bocadillo para ver su tipología y las características que las diferencian, si las hay. En el caso de las mímesis, también trataremos de averiguar qué estrategias usa cada lengua para traducirlas, ya que la cantidad de mímesis en castellano e inglés no se compara a la gran cantidad que se usan en el japonés.

Finalmente, en la conclusión de este trabajo recuperaremos las preguntas planteadas en esta introducción y trataremos de darles respuesta basándonos en los conocimientos adquiridos a partir de la documentación hecha en el marco teórico y en los resultados del análisis del primer volumen de un manga de deporte.

2. La traducción de onomatopeyas y mímesis japonesas

2.1. Las onomatopeyas y mímesis en japonés

El termino オノマトペ , *onomatope*, en japonés se usa cada vez más como un término genérico para referirse a lo que en español conocemos como onomatopeyas, definidas por el Diccionario de la Real Academia Española como: «1.f. Formación de una palabra por imitación del sonido de aquello que designa. 2.f. Palabra cuya forma fónica imita el sonido de aquello que designa; p.ej., runrún.»

En japonés, este término evita la yuxtaposición de otros términos usados históricamente en japonés para designar los distintos tipos de onomatopeyas y mímesis usadas en esta lengua, cuya clasificación ha sido objeto de estudio y debate entre los lingüistas en varias ocasiones.

Más adelante en el trabajo, clasificaremos las onomatopeyas y mímesis en japonés y hablaremos de la clasificación que se le da a estas tanto en inglés como en español.

La dificultad para definir la onomatopeya radica, según Ruiz (2015:41-42), que a su vez cita a Akita (2013:347-350) en seis de sus propiedades: «su morfología, la relación icónica entre sonido y significado, su semántica, sus propiedades cognitivas, sus funciones y su componente gramatical».

Si bien es difícil establecer una definición y clasificación de las onomatopeyas en japonés teniendo en cuenta todas estas categorías, en lo que están de acuerdo los lingüistas e investigadores es que «las onomatopeyas están fijadas culturalmente y han de ser aprendidas en cada código lingüístico» (Ruiz, 2015:44), esto también incluye la variación de las onomatopeyas a lo largo del tiempo y en distintas variantes dialectales.

Asimismo, la problemática de las onomatopeyas en japonés no se limita a una difícil clasificación, también tenemos el problema de la ausencia de un corpus de onomatopeyas en japonés que las defina claramente.

Ruiz (2015:44) define las onomatopeyas como un estrato lingüístico que separado del resto de léxico japonés con sistematizaciones propias, pero no las establece como una categoría gramatical en su pleno derecho. Justifica esta elección aludiendo a los diccionarios monolingües de japonés, que sí tienen apartados específicos para adverbios y sustantivos, pero no para onomatopeyas ni expresiones miméticas. Por lo que podemos decir que las onomatopeyas en japonés desempeñan un papel de pseudo-categoría gramatical sin llegar a ser una categoría en su pleno derecho y con una plasticidad que les permite desempeñar la función de adverbios, interjecciones, verbos y adjetivos.

2.1.1. Terminología en japonés

En japonés, la cuestión de la clasificación y nomenclatura de los subtipos de onomatopeyas ha sido y es todavía una cuestión de debate entre académicos y expertos.

Para hablar de la terminología y las distintas denominaciones usadas en japonés, me apoyaré sobre todo en el estudio hecho por Ruiz (2015) para su tesis doctoral: *La onomatopeya en japonés y su representación lexicográfica,* que apunta en su trabajo la problemática de clasificar no solo los distintos subgrupos de onomatopeyas en japonés, sino también la necesidad de actualizar los términos más generales de la clasificación de forma acorde para evitar interferencias entre términos.

Los términos que usaremos en este trabajo para clasificar las onomatopeyas en este trabajo son los siguientes:

- *Giseigo*:

Uno de los términos más empleados a lo largo de la historia, incluso como término genérico o hiperónimo para referirse a las onomatopeyas.

Sin embargo, con la aparición de otros términos genéricos procedentes de otras lenguas para referirse a las onomatopeyas en japonés, el término *giseigo* pasó a «asociarse a las expresiones únicamente imitativas de los sonidos del mundo físico» (Ruiz, 2015:72 citando a Nakazato 2008:138 en Ichimura 1969).

Este término volverá a especificarse todavía más para referirse a «las imitaciones de las voces humanas o de los animales.» (Inose, 2009:37 citando el Kojien, 1998), de ahí, nace el término *giseigo*, juntando los kanji siguientes: 擬 [gi] imitación, 声 [sei] voz y 語 [go] palabra; entendiendo *giseigo* como una «palabra que imita a la voz» (Ruiz, 2015). Por ejemplo: ワンワン [*wan wan*], que representa el ladrido de un perro.

Como consecuencia directa a la especificación del término *giseigo* nace la necesidad de crear nuevos términos para referirse a aquellas onomatopeyas no recogidas por esta definición.

- *Giongo*:

El término *giongo* se usa para referirse a esas onomatopeyas que representan o reproducen aquellos sonidos del mundo físico con una fuente sonora que no son voces. Este término se crea en contraposición dicotómica para el concepto de *giseigo* entendido como aquellas onomatopeyas que representan las voces.

Los kanji que constituyen esta palabra son los siguientes: 擬 [gi] imitación, 音 [on] sonido, 語 [go] palabra, entendiendo *giongo* como una palabra que imita sonidos, específicamente, fenómenos

sonoros del mundo físico que no son voces. Por ejemplo: ポツポツ[potsu potsu], que pretende reproducir el sonido de las gotas de lluvia al caer al suelo.

- *Gitaigo*:

Término que nace en contraposición de *giseigo* dentro de la categoría de onomatopeyas que buscan reproducir realidades o situaciones del mundo físico sin ser imitaciones de voces, sino expresiones fonéticas de realidades insonoras; «lo que no produce ningún sonido en realidad» (Inose, 2009). Equivale a lo que en español nos referimos como mímesis.

El término *gitaigo*, se usa para englobar aquellas onomatopeyas que expresan estados y acciones. No obstante, al mismo tiempo también se usa para referirse de forma general, como compañero dicotómico de *giseigo*. El significado de los *kanjis* que componen el término *gitaigo* es: 擬 [gi] imitación, 態 [tai] estado, condición, apariencia y 語 [go] palabra.

En el caso de Kindaichi (1978), citado por Ruiz (2015:75), también se distingue entre los términos *gitaigo*, para referirse a «los estados y acciones de seres inanimados» y *giyōgo* para referirse a los «estados y acciones de seres animados». En este trabajo usaremos el término *gitaigo* para las acciones y estados de seres tanto animados como inanimados, sin hacer la distinción entre *giyōgo* y *gijōgo* de Kindaichi.

En la quinta edición del Kojien (1998), citada por Inose (2009:36-37), los subtipos de onomatopeya se dividen en *giseigo* y *giongo* y las mímesis se agrupan todas bajo el término *gitaigo*, definido como «las palabras que expresan las impresiones que vienen de sentidos como la vista, el tacto, etc.». Por ejemplo: ふわふわ[fuwa fuwa], que denota la esponjosidad o suavidad de un objeto.

Asimismo, la clasificación de Inose (2009) añade el término *gijōgo* como compañero dicotómico de *gitaigo* dentro de las onomatopeyas que representan realidades insonoras.

- *Gijōgo*:

Gijōgo es el término dicotómico que se contrapone al término gitaigo, que se refiere a estados y acciones de seres animados e inanimados. Los kanji de este término significan: 擬[gi] imitación, 情 [jō] sentimiento o emoción, 語 [go] palabra. *Gijōgo* son aquellas mímesis que se usan para expresar fonéticamente un estado emocional o sentimiento de una persona. Por ejemplo: わくわく[waku waku], que expresa emoción o ilusión ante algo.

Expertos como Kindaichi (1978) y Kakehi y Tamori (1993), todos citados por Ruiz (2015:75-79) también añaden el término *giyōgo* como compañero tricotómico de los términos *gitaigo* y *gijōgo* distinguiendo entre los estados y acciones de seres animados (*giyōgo*) y los estados y acciones de seres inanimados (*gijōgo*).

A pesar de que otros lingüistas japoneses hacen otras propuestas dicotómicas y tricotómicas para clasificar los diferentes tipos de onomatopeyas en japonés, a continuación esquematizo, para que no quede duda, la clasificación y nomenclatura que usaremos en este trabajo para clasificar las onomatopeyas del primer volumen de *Haikyū!!!!* en la tabla que podrán encontrar completa en el segundo anexo de este trabajo y a la que me referiré reiteradamente a lo largo de este trabajo.

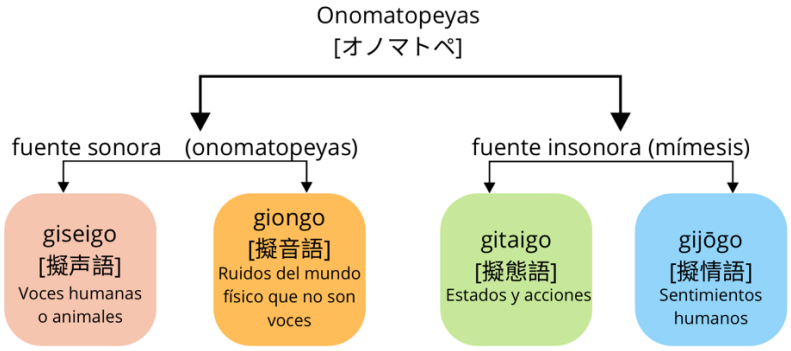

Figura 1. Clasificación de onomatopeyas y mimesis en este trabajo (Fuente: elaboración propia)

A aquellas onomatopeyas que provienen de una fuente sonora, nos referiremos con el término «onomatopeya» genérico, y a aquellas onomatopeyas que buscan reproducir una fuente insonora nos referiremos como «mímesis».

2.2. Comparación del papel de las onomatopeyas en japones, español e inglés

Para este apartado, me voy a apoyar mucho en la tesis doctoral *La traducción de onomatopeyas y mímesis japonesas al español y al inglés: los casos de la novela y del manga,* publicada en 2009 por Hiroko Inose.

Empezaré este bloque del trabajo partiendo de la cita siguiente, extraída de dicha tesis:

> El uso de las onomatopeyas y las mímesis en la lengua japonesa es vasto y no es comparable con sus equivalentes en el inglés o en el español. Se utiliza prácticamente en todos los niveles del idioma, desde la conversación coloquial hasta los artículos de los periódicos de calidad, en los nombres de los productos comerciales, en los cómics (mangas) o en las obras literarias.
>
> Inose, H. (2009:35)

Empezamos este apartado, entonces, partiendo de la idea de que las onomatopeyas en español, inglés y otras lenguas indoeuropeas no tienen el mismo papel o estatus en la lengua que el que tienen en japonés. Esto no quiere decir que las onomatopeyas no sean una parte importante de estas lenguas, sino que sencillamente no tienen un uso tan arraigado en nuestro día a día ni las particularidades que tienen en el japonés.

En el caso del castellano, podemos decir que las onomatopeyas están más asociadas al registro oral e incluso se les llega a atribuir una cualidad pueril. No obstante, en japonés no solo constituyen una parte fundamental del vocabulario usado por los hablantes de todas las edades, sino que también aparecen con frecuencia en novelas, artículos, revistas, etc.

Otra característica de las onomatopeyas japonesas, y una de las razones por las que muchas veces plantean dificultades de traducción para traductores, es la gran carga cultural de algunas de ellas. Lo que supone que no haya equivalencias exactas en la lengua de llegada.

El sistema de escritura japonés se compone de dos tipos de fonogramas: el *hiragana* y el *katakana*; junto con los *kanjis*; morfemogramas adaptados del chino. Para escribir las onomatopeyas se usan solo el hiragana y el katakana, puesto que lo que estas buscan expresar son «imitaciones puramente fonéticas de los sonidos y los estados» (Inose, 2009: 23).

Dentro de la distinción del uso de uno u otro fonograma hay distintas razones por las que podemos ver una onomatopeya escrita en *hiragana* en lugar de en *katakana*. Inose (2009), comenta varias de estas razones:

El uso de *hiragana* da una impresión de suavidad de la onomatopeya que se pretende reproducir, probablemente por la redondez y circularidad de sus caracteres en contraposición a los caracteres del katakana, que son más cuadrados y dan una sensación más mecánica y potente a las onomatopeyas que representan. Sin embargo, esto no es más que un efecto visual, ya que ambos morfemogramas representan el mismo número de sílabas y los mismos sonidos.



Imagen 1. Tablas de los silabarios hiragana y katakana extraída de JaponesAlDia (2019)

2.2.1. Las onomatopeyas y mímesis en español

Como se ha mencionado en este trabajo con anterioridad, las onomatopeyas en español no ocupan el mismo papel en la lengua que el papel que ocupan en japonés. Como bien expresa Mayoral

(1992:107-109) en su artículo *Formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en inglés y español. Problemas de traducción*, «aunque [las onomatopeyas] se utilizan como recursos expresivos en el habla común y en la lengua literaria, su aparición se suele asociar a géneros "inferiores" como son los tebeos y la literatura infantil».

Hace falta destacar que Mayoral (1992:107-109), habla en su trabajo de onomatopeyas que representan o imitan realidades sonoras, comparadas a sus equivalencias en inglés, pero no habla de realidades insonoras (mímesis).

La Real Academia Española (RAE) también ofrece una propuesta para la clasificación de las onomatopeyas en función del tipo de fuente que las produce:

a) Producidas por personas voluntaria o involuntariamente.
b) Producidas por animales.
c) Producidas por cosas, fenómenos naturales, o como resultado de acciones repentinas o violentas.

La RAE añade que «las onomatopeyas comparten con las interjecciones varias propiedades fonéticas, así como su naturaleza léxica relativamente convencional. Se diferencian, en cambio de ellas en que no denotan emociones o sensaciones».

A continuación comparo la terminología en japonés con la clasificación que da la RAE:

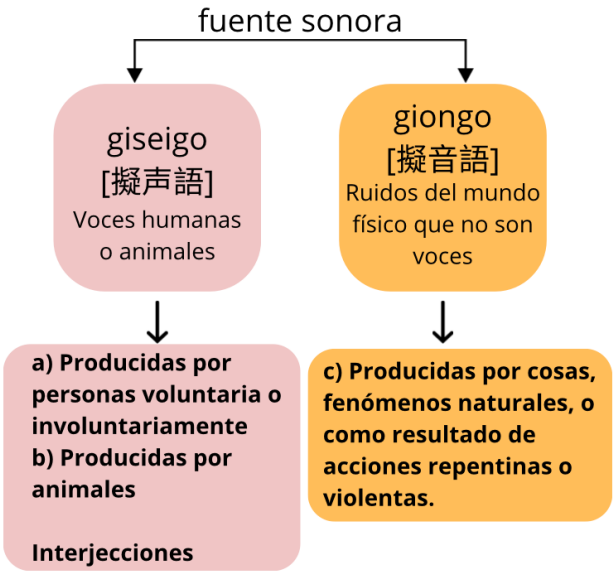

Figura 2. Comparación de la clasificación de la RAE de las onomatopeyas con la terminología japonesa

(Fuente: elaboración propia)

A pesar de que las interjecciones, por definición, tengan más similitudes con el término *gijōgo* las onomatopeyas de ese tipo representan realidades visuales o insonoras, mientras que las interjecciones representan sentimientos humanos expresados verbalmente.

2.2.2. Terminología en inglés

A las onomatopeyas en inglés les sucede lo mismo que en castellano, a pesar de que se usan frecuentemente en la lengua hablada, se asocian a un registro más informal y al lenguaje infantil.

Mayoral (1992:107-109) cita a Raymond Chapman y a su obra *The Treatment of Sounds in Language and Literature* (1984), que declara a la onomatopeya en inglés un recurso expresivo que se divide en tres categorías:

a) Vocalizaciones no verbales (humanas)
b) Sonidos naturales no-humanos
    i. Producidos por animales
    ii. Producidos por fenómenos naturales
c) Sonidos artificiales
    i. Producidos por instrumentos mecánicos
    ii. Música
    iii. Producidos por la interferencia del hombre con objetos naturales

Estas categorías presentan diversas correspondencias en algunos puntos con la clasificación de onomatopeyas de fuente sonora, que tanto han discutido los lingüistas japoneses. Estas correspondencias se muestran en la Figura 3.

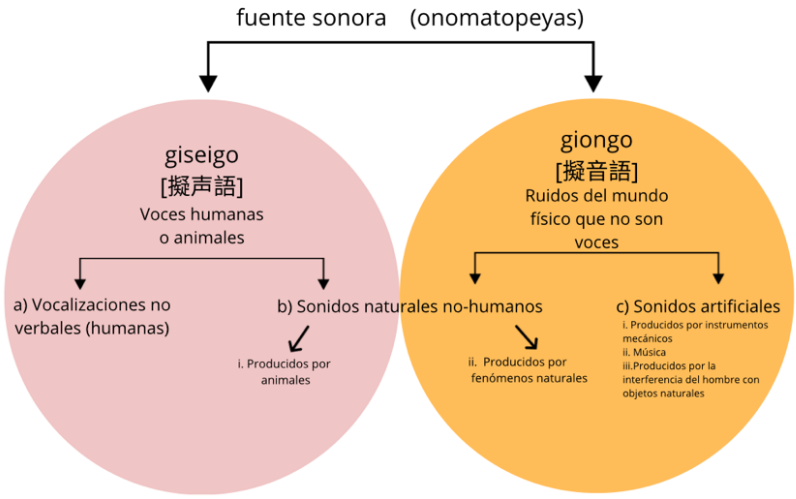

Figura 3. Comparación de clasificación terminológica de este trabajo con la clasificación según Chapman (1984) citado por Mayoral (1992:107-109) (Fuente: elaboración propia)

Dentro de la clasificación que hace Chapman (1984), Mayoral (1992:107-109) apunta la necesidad de establecer una distinción entre dos niveles para las onomatopeyas: primero, el nivel de articulación y verbalización de las onomatopeyas al representar un sonido y luego el de imitación. Es por eso por lo que Mayoral propone la clasificación siguiente:

A. Formas inarticuladas no onomatopéyicas

En esencia, lo que actualmente llamamos interjecciones articuladas, pronunciadas por una voz humana y con una estructura fonética definida por vocales y consonantes. Por ejemplo: ¡au!, ¡oh!, ¡uy!

B. Formas inarticuladas onomatopéyicas

Lo que actualmente conocemos como interjecciones inarticuladas o imitativas, que pretenden reproducir sonidos del entorno. Por ejemplo: ¡Pum!, ¡Zas!

C. Formas articuladas onomatopéyicas

Verbos y representaciones que representan un sonido. Por ejemplo: ladrar y guau-guau.

D. Formas articuladas no onomatopéyicas (verbos)

Verbos que se crean a partir del sonido que produce la acción que representan. Por ejemplo: chascar.

E. Onomatopeyas articuladas

Estas onomatopeyas, Mayoral (1992:107-109) avisa, son poco comunes e imitan sonidos representados en creaciones antiguas, como obras literarias o producciones musicales. El ejemplo que pone para este grupo de onomatopeyas es: *a-tissue*, onomatopeya en inglés que pretende representar un estornudo.

2.3. Traducción de elementos onomatopéyicos del japonés a otros idiomas

2.3.1. Traducción de las onomatopeyas en el manga

En el caso de las onomatopeyas en el manga y su traducción, los traductores y traductoras se enfrentan a dos retos principales: por un lado, la correcta interpretación de las onomatopeyas que se usan en el original porque si bien muchas se usan con mucha frecuencia y están, hasta cierto punto, estandarizadas otras tienen un carácter más bien idiosincrático o son particulares de un dialecto específico.

Del mismo modo, también deben saber reproducir el efecto que pretende dar el autor del original en la lengua meta.

Estos dos problemas nacen principalmente del hecho de que en el caso del manga, muchas de las onomatopeyas que aparecen en la viñeta, lo hacen de forma descontextualizada. Mientras algunas onomatopeyas aparecen dentro de un bocadillo, como parte de una oración que nos ayuda a comprender su significado, muchas otras aparecen descontextualizadas como parte de una imagen. Si bien una imagen vale más que mil palabras, en algunos casos puede resultar complicado discernir a qué se refieren, sobre todo en viñetas en las que más de una acción sucede simultáneamente.

Si hablamos de las onomatopeyas en el manga desde el punto de vista de la semiología, como afirma Thesome (2024:18): «*In the case of onomatopoeia in comic books, the signifier is the written expression, and the signified is the sound or concept it represents.*». Cuando hablamos de

las onomatopeyas que aparecen fuera del bocadillo en comics o mangas las letras o caracteres dibujados en la página son el significante y el sonido o idea que evocan es el significado.

Entonces, podemos decir que lo que deben buscar traducir o trasladar de una cultura a otra los traductores es el concepto o sonido que la onomatopeya busca evocar en el lector. Es decir, la prioridad traductológica debe ser generar el mismo efecto comunicativo y estético del fenómeno onomatopéyico en cuestión en el público del texto traducido, independientemente de las palabras que se usen para ello.

Sin embargo, es también por ese carácter idiosincrático de las onomatopeyas, que la misma onomatopeya puede evocar ideas distintas dependiendo del receptor.

En algunos casos, como veremos en el análisis del primer volumen de *Haikyū!!*, las onomatopeyas del texto fuente en japonés, no se traducen o sí lo hacen a modo de una equivalencia escrita en pequeño al lado del dibujo de los caracteres en *katakana* o *hiragana* del original. Antes de empezar este trabajo, me pregunté mucho sobre la razón tras esta tendencia.

No obstante, para entenderla hay que aceptar que el manga, de la misma manera o más que en el caso de los cómics, la experiencia de lectura del manga suele ir acompañada de la búsqueda de una estética particular, y la conservación de estas expresiones onomatopéyicas contribuye a mantener dicho efecto.

Elveljung (2019:5-7) también apunta apoyándose en Rohan et al. (2018:220) que las onomatopeyas también funcionan a modo de imagen acompañando a las ilustraciones del mismo manga y que, muchas veces, contribuyen de forma intrínseca al entendimiento de la idea o sonido que quieren expresar. A pesar de que el lector no sepa leer *hiragana* y/o *katakana*, porque de la misma manera que los hablantes japoneses relacionan el uso de las onomatopeyas escritas en *hiragana* con onomatopeyas que representan sonidos o realidades con un matiz de suavidad o más leves por su redondez, y las escritas con *katakana* evocan sonidos o realidades más ruidosas y estridentes por la rigidez de sus caracteres.

Esto, junto con el tamaño que el autor del original escoge para representar las onomatopeyas y mímesis del manga, contribuyen a un entendimiento, si no total, por lo menos parcial del receptor independientemente de su lengua materna.

Esta idea viene acompañada del concepto que introducen Rohan et al. (2018:8): *showing-saying continuum*, que entendemos como la realidad de que a pesar de que las onomatopeyas aparezcan descontextualizadas dentro de la viñeta, forman parte de un continuo constituido por las viñetas adyacentes que, en muchos casos, aclaran aquello que el autor del original quiere expresar creando un hilo conductor de la trama usando las imágenes y el diálogo.

2.3.2. Estrategias de traducción

La traducción y adaptación gráfica completa de las onomatopeyas del manga requiere tiempo y recursos (Viadel, 2023). Una posible explicación de este fenómeno es que algunas editoriales, como es el caso de Editorial Planeta en el primer volumen de *Haikyū!!* escoge estrategias de traducción alternativas para reducir costes.

Según Sell esto no cambia la experiencia del lector del producto traducido en comparación al lector del producto original porque el manga usa un conjunto de onomatopeyas particulares del género y a menudo creadas por el mismo autor y puestas en contexto dentro del mismo manga. Por lo que, los lectores japoneses muchas veces tampoco podrían entender dichas onomatopeyas fuera del contexto del manga y sin la asistencia de las ilustraciones que las acompañan. (Viadel, 2023:462 citando a Sell, 2011).

Por otra parte, como ya hemos mencionado anteriormente, el lector de manga puede llegar a apreciar o preferir una traducción extranjerizada más cercana al original, que busque mantener la estética de la versión japonesa.

Las estrategias más comunes para la traducción de onomatopeyas fuera de bocadillo según Rohan et al. (2021:61) y Viadel (2023:463) son:

a) La sustitución textual completa, en la que la onomatopeya del original en japonés se sustituye por una reproducción tipográfica de la traducción en la lengua meta. Esta estrategia de traducción es la que supone más costes para las editoriales por los costes no solo de la traducción sino también la adaptación y reproducción de la tipografía del original. Por eso, esta estrategia suele usarse más en ediciones especiales o de coleccionista.
b) La anotación; en que se deja la tipografía original acompañada de una traducción escrita en pequeño a modo de subtítulo, o una nota al borde de la viñeta en caso de no querer interferir con la ilustración.
c) La estrategia de recopilación, en la que se recogen todas las onomatopeyas en un glosario al final del tomo en el que se recoge el significado de cada una.
d) No traducción de las onomatopeyas.

En castellano, por norma general, la estrategia que se usa para traducir el manga es la estrategia de anotación.

En cuanto a la traducción del texto como tal, en el caso de aparecer dentro de bocadillo, los fenómenos onomatopéyicos aparecen como parte de una oración y, consecuentemente, desempeñan una función dentro de la frase. Por lo que se traducen de la misma manera que otros tipos de texto. Sin embargo, en el caso de las onomatopeyas fuera del bocadillo, el hecho de no tener funciones gramaticales da al traductor o traductora una mayor libertad para traducirlas (Inose, 2009: 164).

3. Análisis: las onomatopeyas en el primer volumen *Haikyū!!*

En este trabajo pretendemos analizar el tipo de onomatopeyas presentes en género de manga *shōnen* a nivel lexicográfico y las distintas estrategias usadas para transferirlas a otras lenguas. Asimismo, buscamos comparar las estrategias usadas en castellano e inglés.

El manga *shōnen* se caracteriza por relatar historias de aventuras y acción, lo que hace que se apoye mucho más que otros géneros de manga en el uso de onomatopeyas a modo de efectos especiales, que pretenden ayudar al lector a sumergirse de lleno en la historia.

Para esto, vamos a comparar las traducciones del primer volumen del manga *Haikyū!!* publicado por Haruichi Furudate en 2012. Serán objeto de nuestro estudio la edición en castellano publicada por Editorial Planeta SA en 2021 y la edición en inglés publicada por VIZ Media LLC en 2016. La decisión de usar solamente el primer volumen de este manga se justifica porque las onomatopeyas del primer volumen ya permiten generar un corpus suficiente sobre el que realizar el estudio.

La razón de escoger estas dos ediciones en concreto es en ambos casos una cuestión del nivel de familiarización que tengo con ambas variantes del español e inglés; ya que el español peninsular y el inglés de Estados Unidos son las variantes que empleo al hablar, leer e interactuar en ambos idiomas.

Otra razón por la que he escogido estas versiones de la traducción es la cuestión de la traducción o no traducción de las onomatopeyas en estas. Que, como podrá observar en la sección de análisis de este trabajo, la versión en inglés traduce la totalidad de las onomatopeyas del original tanto dentro como fuera del bocadillo, mientras en la edición en castellano, se traducen por completo solamente unas pocas y las otras se dejan como en el original (en *katakana*) acompañadas de una traducción escrita al lado del katakana del original.

3.1. Metodología del análisis

Para llevar a cabo este análisis, hemos creado una tabla en la que aparecen, por orden de aparición y omitiendo repeticiones, las onomatopeyas que aparecen tanto dentro como fuera del bocadillo en el primer volumen de *Haikyū!!*: *Hinata y Kageyama*. Esta tabla aparece completa en el segundo anexo de este trabajo y en ella se comparan las traducciones de las onomatopeyas en la versión en castellano y en inglés junto con las de la versión original. Analizamos solamente el primer volumen porque creemos que este ya nos permite crear un corpus suficiente para el análisis.

Lo que pretendemos con este análisis es evaluar los fenómenos onomatopéyicos presentes en el volumen del original con las onomatopeyas, mímesis y equivalencias dadas en las versiones traducidas. En el caso de que se haya traducido la onomatopeya por otra equivalente en la lengua

de llegada, la clasificaremos con la misma terminología que en japonés para establecer un criterio de clasificación común y así poder compararlas y comprobar si la equivalencia en ambas lenguas también se corresponde a nivel tipológico. Y, en el caso de traducirse la onomatopeya de una forma alternativa, documentar qué solución se ha dado y cómo se aprovecha cada lengua de sus particularidades para evitar perder parte del significado del original en la traducción.

En la tabla, que puede visualizar en el anexo de este trabajo, exponemos el desglose de las onomatopeyas y mímesis presentes en el primer volumen de *Haikyū!!* con el código de colores siguiente:

- Blanco: fenómenos onomatopéyicos que aparecen fuera de bocadillo
- Verde: fenómenos onomatopéyicos que aparecen fuera de bocadillo y sí se traducen en la versión española
- Gris oscuro: fenómenos onomatopéyicos que aparecen dentro de un bocadillo pero se refieren a sonidos ambientes.
- Gris claro: fenómenos onomatopéyicos que aparecen dentro de bocadillo de diálogo.

Las conclusiones extraídas a partir de la tabla se resumirán en los apartados de análisis de traducción de la versión en inglés y español del primer volumen del manga, para después poder contrastar las dos versiones en el bloque 3.3., en el que compararemos las estrategias de traducción predominantes en cada versión y cómo influencian la lectura.

Para terminar, el estudio que hacemos en este trabajo tiene un carácter descriptivo y comparativo y busca identificar tendencias de traducción en el corpus analizado, pero no pretende establecer estadísticas aplicables al género del manga en general.

3.2. Análisis de traducción

En este apartado resumiremos los aspectos más destacables de ambas traducciones del primer volumen de *Haikyū!!* por separado, para después contrastar las similitudes y discrepancias entre ambas.

El manga de Haikyū!! es un manga sobre voleibol escolar y, en consecuencia, se caracteriza por su dinamismo y el de sus personajes. Esto se ve reflejado en la gran cantidad de onomatopeyas usadas para representar movimientos bruscos y actividad física.

Por lo general, el registro del manga es informal e imita la forma de hablar de los estudiantes japoneses, pero debido al contexto en el que se desarrolla la historia, también hay momentos en los que el diálogo adopta un tono formal, usando las formas de respeto y los honoríficos usados para expresar respeto hacia los miembros más veteranos del equipo (*senpai*) y a las figuras de autoridad dentro de la jerarquía de la escuela en Japón.

El análisis hecho en este trabajo se hace sobre las 528 onomatopeyas presentes en la versión original del primer volumen. De estas 528 onomatopeyas totales, un 28,6% aparece dentro de un bocadillo de texto y un 71,4% aparece fuera de bocadillo ya sea a modo de efectos especiales o representando frases dichas por los personajes.

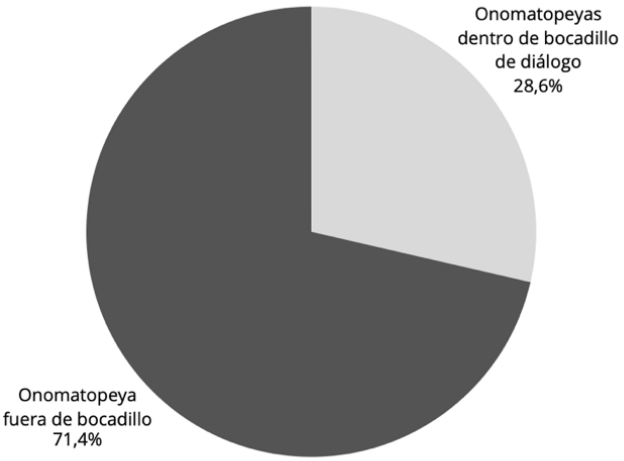

Figura 4. Porcentaje de onomatopeyas dentro de bocadillo y fuera de bocadillo en el primer volumen de *Haikyū!!*

(Fuente: elaboración propia)

Las onomatopeyas que predominan en este manga, por lo tanto, son aquellas que encontramos fuera del bocadillo. Un 90,7% de las que aparecen fuera de bocadillo funcionan a modo de efectos especiales y aparecen como parte de las ilustraciones del manga, y el 9,2% restante aparece en la ilustración en una fuente más pequeña.

Por otra parte, dentro del 28,6% de fenómenos onomatopéyicos que aparecen dentro de un bocadillo de texto un 79,5% lo hace dentro de un bocadillo de texto y representa palabras dichas por los propios personajes y el 25,5% restante aparece en un bocadillo negro y representa sonidos, a menudo bruscos, causados por objetos.

Hemos establecido cinco categorías en las que dividir las onomatopeyas de la versión original según el tipo de sonidos o realidades que representan usando los conceptos que hemos establecido anteriormente en este trabajo: *giseigo* y *giongo*, para la representación de sonidos de voces humanas y animales y sonidos del mundo físico respectivamente; y *gijōgo* y *gitaigo*, para la representación de emociones y sentimientos y acciones y estados respectivamente.

Hemos añadido también la categoría de *giongo/gitaigo* que, si bien pueden parecer términos contrarios, porque *giongo* representa realidades sonoras y *gitaigo* representa realidades insonoras, la línea entre ambos términos tiende a desdibujarse en aquellos casos en los que una onomatopeya describe a su misma vez una acción y el ruido que esta genera. Por ejemplo, en el caso de ドッ [Do], que hace dudar a uno al pensar si la onomatopeya se refiere a la acción de darle a la pelota con fuerza o al sonido que hace la mano al golpearla.

Por lo tanto, clasificamos las onomatopeyas presentes en el primer volumen de Haikyū!! en las siguientes categorías por orden de uso el orden sería el siguiente:

1. Giongo (33,1%)
2. Giseigo (31,4%)
3. Gitaigo (22,7%)
4. Giongo/Gitaigo (9,3%)
5. Gijōgo (3,4%)

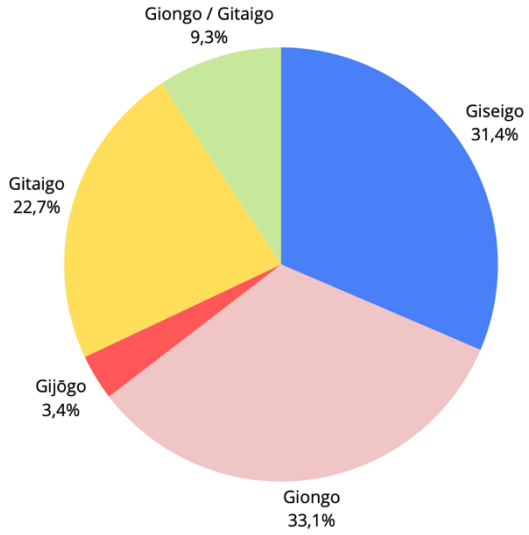

Figura 5. Porcentaje de aparición de los distintos tipos de onomatopeya en el primer volumen de *Haikyū!!*

(Fuente: elaboración propia)

En la versión en japonés, podemos decir entonces que los fenómenos onomatopéyicos que más aparecen son los que representan realidades sonoras, en primer lugar los que representan el mundo físico y, en segundo lugar, los que representan voces humanas o animales; seguidos de las mímesis que representan acciones y estados. Y en un grado menor, con solo un 3,4%, las mímesis que expresan emociones y sentimientos.

3.2.1. Edición en español *Haikyū!!* (2021)

A priori, lo que más destaca de la edición en español del primer volumen de *Haikyū!!* es que las onomatopeyas fuera del bocadillo se traducen escritas con la misma fuente y más o menos en el mismo tamaño que el texto dentro de los bocadillos, usando la estrategia de anotación para traducirlas.

En consecuencia a esta estrategia de traducción, podríamos decir que la versión en castellano ofrece una traducción que acerca al lector al texto y cultura originales, lo que puede contribuir a una experiencia de lectura tintada de la cultura y lengua japonesas.

La versión escogida como objeto de análisis de este trabajo es la traducción hecha por Planeta Cómic en el año 2021. Clasifico las onomatopeyas en dos grandes categorías teniendo en cuenta las estrategias de traducción usadas:

a) Las onomatopeyas dentro del bocadillo

En la versión traducida al castellano, las onomatopeyas dentro del bocadillo se traducen en su totalidad. Entonces, las estrategias más usadas para traducirlas son la adaptación y la equivalencia. En la medida de lo posible, en esta traducción se ha buscado reemplazar la onomatopeya del original por una versión parecida en castellano.

Sin embargo, a pesar de usar las mismas estrategias que se usan en la traducción de otros textos escritos, la traducción de las onomatopeyas dentro del bocadillo se hace considerando que el texto se verá siempre respaldado por las ilustraciones que lo acompañan y viceversa.

También se incluyen en esta categoría aquellas onomatopeyas que representan efectos de sonido, pero están dibujadas dentro de un bocadillo, muchas de ellas en un bocadillo negro en lugar de blanco. En el análisis realizado en este trabajo, estas onomatopeyas son las marcadas con un tono de gris oscuro.

A nivel lexicográfico, del 28,5% de onomatopeyas que aparecen dentro de un bocadillo, un 22,7% lo hace dentro de un bocadillo de diálogo (marcadas en gris en la tabla del anexo). Un 90,8% de estas onomatopeyas dentro del bocadillo de texto son *giseigo*, un resultado de esperar, teniendo en cuenta que el texto de los bocadillos representa la voz de los personajes en la mayoría de los casos.

b) Las onomatopeyas fuera del bocadillo

Igual que las onomatopeyas dentro del bocadillo y, tal vez, más incluso que estas, las onomatopeyas fuera de bocadillo se apoyan mucho en las ilustraciones que las acompañan. De hecho, las onomatopeyas y expresiones miméticas de fuera del bocadillo forman parte de las mismas ilustraciones.

En el caso de las onomatopeyas fuera de bocadillo en esta versión, la mayoría se traducen usando la estrategia de anotación, que consiste en poner en pequeño al lado de los caracteres de la versión original una adaptación del sonido o idea que representan.

Esta estrategia permite ofrecer una traducción en la que se pierde un mínimo de información de una versión a otra sin tener que asumir el coste económico que supondría adaptarlas al castellano.

Estos costes no solo son materiales, también reducen el tiempo de producción porque evitan tener que pasar por todo el proceso de adaptar no solo las letras, sino los dibujos, para que los caracteres encajen con la ilustración del original.

Por otra parte, solo un 12,7% de las onomatopeyas y mímesis que aparecen fuera del bocadillo en esta versión sí que se traducen adaptando y redibujado el texto de la versión original. Estas onomatopeyas y mímesis tienen en común los factores siguientes: que suelen estar dibujadas sobre un fondo blanco y se pueden adaptar fácilmente a la imagen que acompañan sin tener que alterar el dibujo original. Los resultados son compatibles con la posibilidad de que adaptar las onomatopeyas o traducirlas con anotación sea una cuestión basada en criterios de producción editorial y en ningún caso arbitraria. Otra particularidad es que un 87,3% de estos fenómenos son *giseigo.*

A nivel lexicográfico, las 377 onomatopeyas y mímesis que aparecen fuera del bocadillo se clasifican de la forma siguiente:

El tipo predominante es *giongo* (39%), particularidad que se mantiene en mayor medida en la versión traducida (48,3%). Este hecho es de esperar, puesto que la mayoría de las onomatopeyas fuera del bocadillo en el manga funcionan a modo de efectos especiales. En segundo lugar, también predomina el tipo *gitaigo* (29,4%), cuya presencia en la versión en castellano aumenta a un 31.1% y, en tercer lugar, el tipo giseigo que tiene un índice de aparición del 14,3% en la versión original y aumenta a un 14,7% en la versión en castellano.

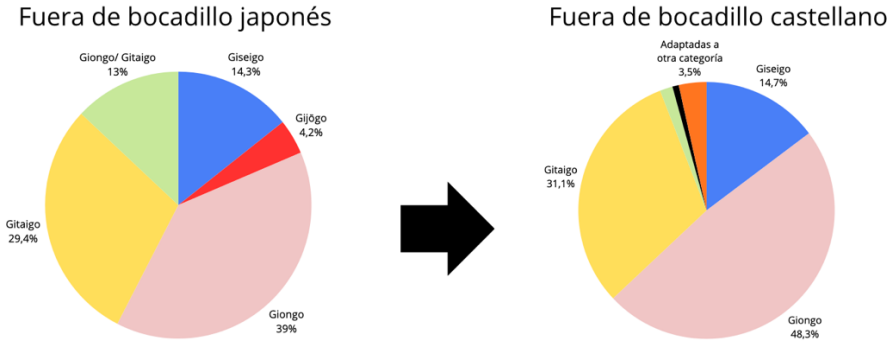

Figura 6. Comparación lexicográfica de las onomatopeyas fuera del bocadillo entre la versión *en japonés* y la versión en castellano (Fuente: elaboración propia)

Finalmente, en la versión de Planeta, un 76,7% de los 528 fenómenos onomatopéyicos se traducen por onomatopeyas o mímesis del mismo tipo que en la versión original.

En lo que respecta al 23,3% de fenómenos onomatopéyicos restantes, un 0,6% no se traduce, 8,5% de los casos se adaptan las onomatopeyas usando una categoría gramatical distinta o adaptándolas en la frase y en el 14,2% de los casos restantes se mantiene la onomatopeya pero se traduce por un tipo distinto al de la versión original.

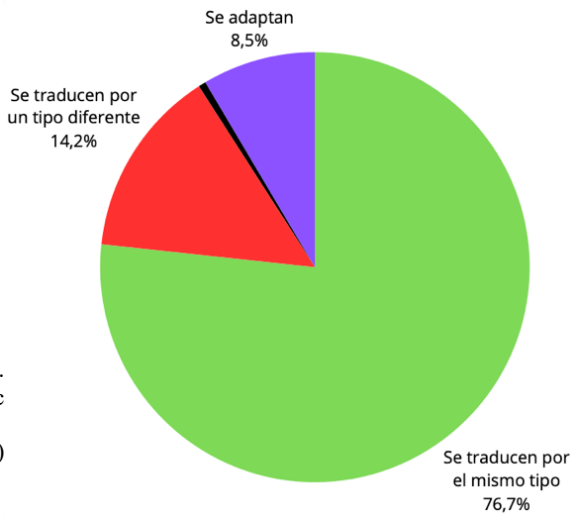

Figura 7. Estrategias de traducción usadas en Haikyū!! (2021). Planeta Cómic

(Fuente: elaboración propia)

Para terminar, me gustaría destacar que, si bien en el caso de la mayoría de los tipos de onomatopeya puede verse una predilección por mantener el tipo de onomatopeya de la versión

original, el caso del 6,3% de mímesis *gijōgo* que aparecen, todas se traducen por una onomatopeya de tipo distinto, tratando de evocar el sentimiento que el autor pretendía transmitir aludiendo a sonidos o acciones o, en caso de aparecer dentro del bocadillo, su sentido se adapta a modo de frase.

3.2.2. Edición en inglés *Haikyū!!* (2016)

En el caso de la edición en inglés publicada por VIZ Media LLC en 2016, las onomatopeyas se traducen casi en su totalidad (solo se deja un 0,8% sin traducir), tanto dentro como fuera del bocadillo. Por lo tanto, podríamos decir que el producto es una adaptación completa que pretende que el manga se diferencie lo mínimo posible de un comic producido en Estados Unidos. Esta elección por lo tanto apuesta por adaptar todos los efectos de sonido representados en la versión original al inglés. Por eso, el lector de la versión en inglés goza de la ventaja de poder discernir y entender en su plenitud todos aquellos efectos de sonido presentes en este volumen.

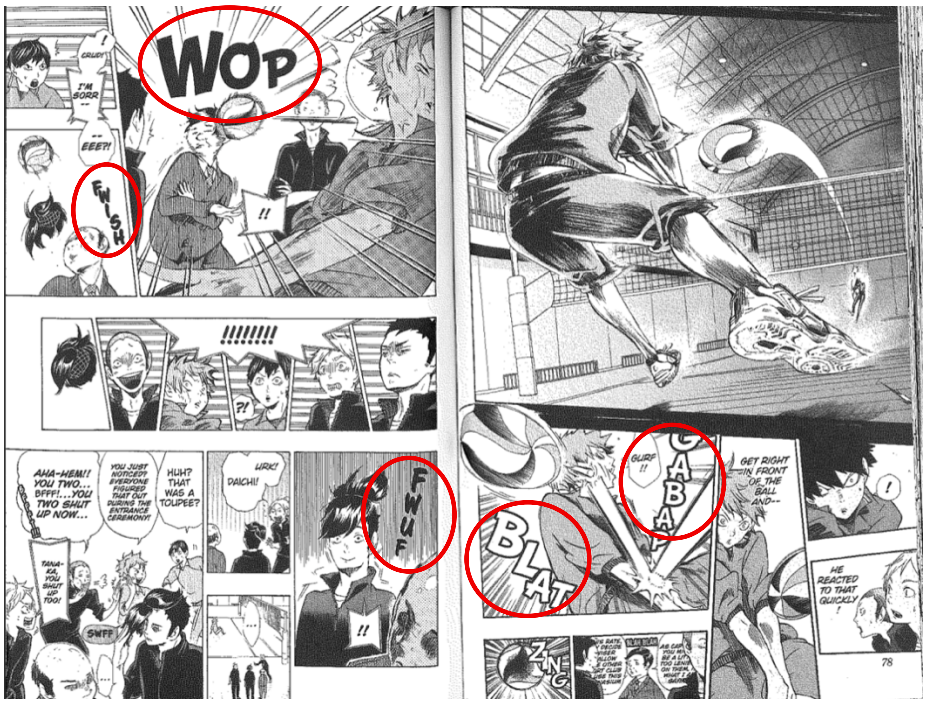

Imagen 2. Haikyū!! Furudate. H (2016: 78-79). VIZ Media LLC.

Sin embargo, esto se hace con la ayuda de las imágenes que acompañan a las onomatopeyas y mímesis porque, si bien en el caso del inglés, muchas onomatopeyas presentes en la versión traducida pueden entenderse sin necesidad de contexto, las onomatopeyas y mímesis siguen existiendo dentro del manga que las contextualiza.

Teniendo todo lo anterior en cuenta, podríamos afirmar que la elección de adaptar las onomatopeyas y mímesis presentes no supone una ventaja substancial para el lector de la traducción americana en comparación con la del lector de la versión en castellano.

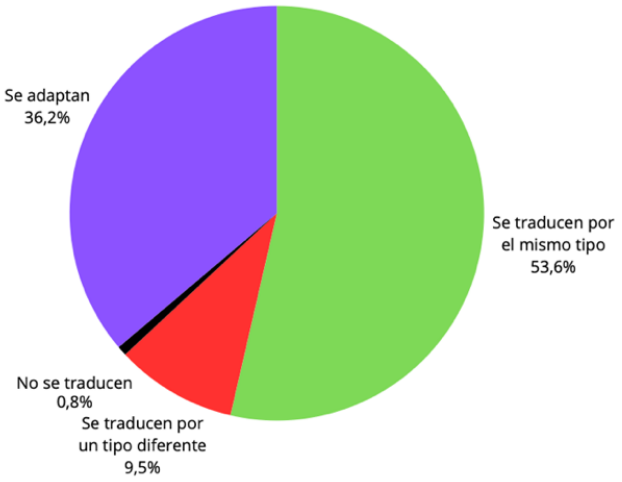

Figura 8. Estrategias de traducción usadas en *Haikyū!!* Vol.1(2016). VIZ Media LLC (Fuente: elaboración propia)

A nivel práctico, en la versión de VIZ Media LLC, un 53,6% de los 528 fenómenos onomatopéyicos mantienen la tipología de la versión original en la versión traducida. Asimismo, del 46,4% restante, un 0,8% no se traduce, el significado de un 36,2% se adapta en otras categorías gramaticales y un 9,5% se traduce por un tipo de onomatopeya distinto.

En el caso del inglés, hace falta destacar que mientras que las onomatopeyas de tipo *giseigo, giongo/gitaigo,* y *giongo* tienen una tendencia a traducirse por el mismo tipo de onomatopeya, las onomatopeyas *gijōgo* y las *gitaigo* se traducen principalmente por verbos. Por lo tanto, en inglés podemos observar una tendencia de traducir las mímesis japonesas por verbos.

3.3. Contraste de ambas traducciones

3.3.1. Similitudes

Partiendo de la idea de que ambas traducciones buscan localizar el texto original adaptándolo a la respectiva lengua meta, en ambas versiones se traducen cerca del 100% de las onomatopeyas presentes en el original, concretamente un 99,4% en castellano y un 99,2% en inglés.

Del mismo modo, en ambas versiones se busca crear una cohesión entre el dibujo y el texto que lo acompaña, incluso si eso implica dar una versión alternativa del original en lugar de traducir exactamente la onomatopeya del original.

Un ejemplo de esto es el caso que presentamos a continuación:



Imagen 3. Haikyū!! (2021:66). Planeta Comic

En la versión en español, la acción del personaje de la derecha se traduce con la onomatopeya «sniff», aludiendo a que el personaje está olfateando o haciendo algún tipo de ruido por la nariz.

En la versión original, la onomatopeya que se usa en ambos casos es «ズン» «ずん», «zun» que se escribe en katakana la primera vez y en hiragana la segunda.

La elección de un sistema de escritura o de otro, grada en este caso la intensidad de la realidad que representa.

En la versión en inglés, la acción del personaje de la derecha se traduce con la onomatopeya «DUN» que remite a «DOOM» indicando que este personaje tiene una presencia que impone. En la viñeta siguiente, la onomatopeya presente se traduce por «Hn!», aludiendo al ruido que hace el personaje para expresar autoridad.

Con este ejemplo, podemos ver dos formas distintas de cómo se traduce una onomatopeya fuera de bocadillo usando la ilustración a modo de contexto.

También podemos ver cómo los caracteres del inglés se adaptan tratando de mantener las características del original, con letras más gruesas, para no tener que alterar el dibujo demasiado.

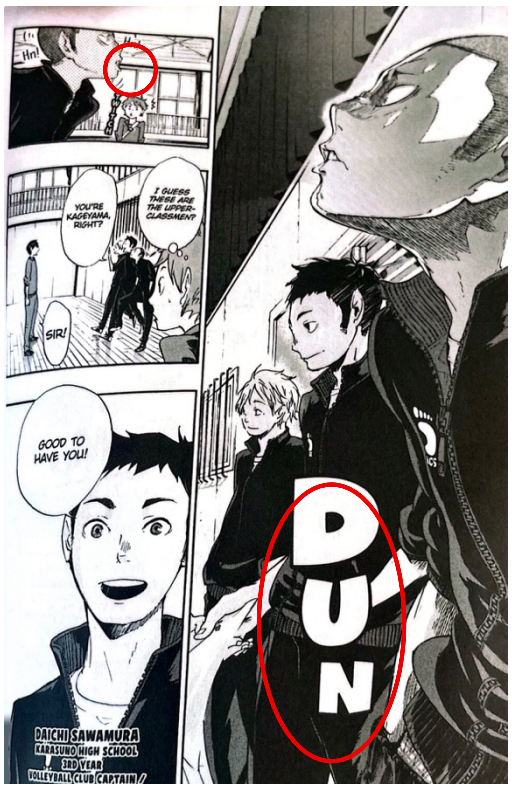

Imagen 4. Haikyū!! (2016:66) VIZ Media LLC

Además, en ambas traducciones se presenta una predilección intentar mantener el tipo de onomatopeya del original en la versión traducida, si bien en un grado mayor en la versión en castellano, en la que se mantiene el tipo del 76,7% de las onomatopeyas; que en la versión en inglés, que mantiene el tipo en un 53,6%.

3.3.2. Discrepancias

Si bien ambas versiones tratan de localizar el texto original para crear el mismo efecto en el lector de la versión traducida que el que se crea en el lector de la versión original. La discrepancia más aparente entre ambas versiones a primera vista es que la versión en americana traduce todas las onomatopeyas y efectos especiales fuera del bocadillo redibujando los caracteres de estos, mientras que en la versión española se mantienen las letras del texto original y se recurre a la traducción por anotación.

Otra discrepancia muy curiosa a nuestro parecer se presenta en el caso de la traducción de expresiones miméticas (*gitaigo* y *gijōgo*) que aparecen en la versión original y que constituyen un 26,1% de los fenómenos onomatopéyicos del volumen.

En el caso de la versión en castellano, se usan expresiones miméticas referentes a sonidos no necesariamente acuñados al castellano, pero referentes a efectos especiales típicos del género del cómic. Por ejemplo: chin (escalofrío, sorpresa), flis (salir volando), chaan (susto, intimidación). El significado de todos elementos no está necesariamente claro sin el contexto que dan las imágenes, pero se entienden perfectamente en un contexto.

De otra forma, el inglés se aprovecha de sus particularidades lingüísticas y la representación de los efectos de sonido (incluso los insonoros) en los cómics y traduce la mayoría de las mímesis (55,7%) por verbos. Muchos verbos en inglés tienen la particularidad de ser formados por pocas letras (los que se usan en el volumen 1 no suelen ser formados por más de 5 letras) o de poderse abreviar ligeramente al eliminar algunas vocales sin que se deje de entender lo que se quiere decir e incluso pudiendo mantener ciertos matices. Por ejemplo: thmp (thump), ratl (rattle), shuv (shove). Muchos de estos verbos nacen de las onomatopeyas en inglés de los sonidos que representan.

Gracias a la popularización e influencia de los cómics en España, también se pueden ver algunos de estos verbos en la versión en español, por ejemplo: crash, sniff, flip.

Posiblemente es por esto por lo que a pesar de que en ambas versiones hay una predilección por mantener el tipo de onomatopeya de la versión original, en castellano se intenta mantener las onomatopeyas y mímesis también en la traducción un 91,1%, mientras que en inglés solo se mantienen un 63% de onomatopeyas como onomatopeyas y un 36,2% se adaptan usando otras categorías gramaticales, sobre todo verbos.

4. Conclusiones

En este apartado vamos a exponer todas las conclusiones extraídas durante la realización de este trabajo y vamos a responder a las preguntas planteadas en la introducción del trabajo.

- ¿Es el acto de dejar algunas onomatopeyas sin traducir en el manga un intento de acercar al lector a la cultura de la lengua origen? ¿Por qué?

Para empezar, la conclusión que extraemos sobre la cuestión de si traducir o no las onomatopeyas en el manga es un intento de acercar al lector a la cultura de origen. La realidad es que solo un 0,6% de las onomatopeyas en la versión en castellano y un 0,8% en la versión en inglés del primer volumen de *Haikyū!!* no se traducen. En la versión en castellano un 64,7% de las onomatopeyas fuera de bocadillo pueden aparentar no estar traducidas porque las letras en *katakana* y *hiragana* del original se mantienen. Sin embargo, sí que se traducen pero con una anotación en letra pequeña debajo de las letras en japonés. Esta estrategia permite reducir los costes y el tiempo de adaptarlas a la lengua meta además de mantener elementos de la versión original.

Entonces, podemos decir que a pesar de que la intención principal de mantener los dibujos del original no sea acercar al lector a la cultura de origen, es un efecto colateral y un beneficio causado por una elección relacionada con una cuestión de recursos.

- ¿Qué elementos determinan la traducción o no traducción de las onomatopeyas fuera del bocadillo en el manga?

En la versión en castellano, un 12,7% de las onomatopeyas de fuera del bocadillo sí que se redibujan, la particularidad de estas onomatopeyas es que están escritas en una fuente mayor que las de dentro del bocadillo pero no son tan grandes como las que ocupan grandes proporciones dentro de la viñeta. Además, suelen estar dibujadas sobre un fondo blanco o elementos que no representan demasiada dificultad a la hora de redibujarse. Además, a nivel de contenido, la mayoría de estas onomatopeyas representan palabras dichas con convicción por los personajes. Podemos afirmar entonces que el criterio principal que rige a los traductores para adaptar o no el dibujo de estas onomatopeyas es el tiempo y recursos que se van a tener que dedicar para ello.

- ¿Se usan las mismas estrategias para traducir onomatopeyas en el manga en español e inglés?

En lo referente a las estrategias de traducción usadas en ambas versiones, tanto en inglés como en castellano se muestra una predilección por mantener como onomatopeyas y mímesis, las de la versión original. No obstante, mientras que en castellano se intenta mantener la naturaleza de las onomatopeyas y mimesis al traducirlas como tal en un 91,1% de los casos, en inglés solo se mantienen como onomatopeyas en un 63% de los casos, escogiendo traducirlas por otras categorías

gramaticales en un 36,2% de los casos. Al usar verbos, se mantiene en algunos casos el matiz de la onomatopeya japonesa original, por ejemplo usando el verbo *shove* en lugar de *push*, o el verbo *tromp* en vez de *walk*. El inglés se aprovecha entonces de las pocas letras que toma expresar una acción en comparación con el castellano. Por eso, podemos decir que no se usan las mismas estrategias para traducir las onomatopeyas del japonés al castellano que del japonés al inglés.

- ¿Las onomatopeyas dentro del bocadillo y las de fuera son diferentes a nivel lexicográfico en ambas traducciones?

Podemos decir que, efectivamente, las onomatopeyas dentro del bocadillo y las de fuera del bocadillo son distintas a nivel lexicográfico. El 90,8% de onomatopeyas dentro de los bocadillos de texto son *giseigo*, representan voces humanas o animales, mientras que un 81,4% de las de fuera de bocadillo son *giongo* o *gitaigo*, y principalmente representan efectos especiales sonoros e insonoros.

Aun así, eso no quiere decir que las onomatopeyas *giseigo* se encuentren solamente dentro del bocadillo y que las *giongo/gitaigo* se encuentren exclusivamente fuera de este. Todos los tipos de onomatopeyas están presentes tanto dentro como fuera del bocadillo si bien en mayor o menor medida. Por lo que la tipología de las onomatopeyas no influye en si redibujarlas o no.

- ¿Se mantiene el tipo de las onomatopeyas del original en la traducción? ¿Qué se pierde?

Finalmente, y para responder a la última pregunta planteada en la introducción de este trabajo, hemos podido ver que, efectivamente, las estrategias usadas para traducir las onomatopeyas y mímesis en inglés y en castellano son distintas. En la versión en castellano se mantiene el tipo de onomatopeya en un 76,7% de los casos, mientras que en la versión americana se mantiene en un 53,6% de los casos.

En el caso del inglés, se prioriza mantener hasta el matiz del significado del original en la medida de lo posible adaptando el texto original usando otras categorías gramaticales, principalmente verbos. En el caso del español, se prioriza mantener las onomatopeyas y mímesis como onomatopeyas. Si bien esto podría generar pérdidas en un texto meramente escrito, en el contexto del manga no supone una pérdida sustancial de contenido, pues las ilustraciones dan un contexto primordial.

Para concluir con este trabajo, me gustaría apuntar que en el manga se desdibuja la línea entre texto e ilustración, de la misma forma que la traducción desdibuja la línea entre dos idiomas y culturas. En este trabajo hemos tenido la oportunidad de comparar como dos editoriales han abordado la tarea de traducir un manga de tanto renombre; las estrategias, estándares y recursos que se usan en el proceso. Sin embargo, si algo queda claro es que lo que ambas traducciones intentan, con distintos métodos, es abrir una pequeña ventana a Japón durante la lectura.

BIBLIOGRAFÍA

Elveljung, D. (2019). *A Thud or a Bang? A Study of the Translation of Onomatopoeia in Manga*. University of Gothenburg.

Figura 2. Los silabarios Hiragana y Katakana. (2019, enero 6). JaponesAlDia. https://www.japonesaldia.com/2019/01/los-silabarios-hiragana-y-katakana-ii.html

Furudate, H. (2016). *Haikyu!!* (Vol. 1). VIZ Media LLC.

Furudate, H. (2021). *Haikyû!! Vol. 1* (Planeta Cómic, Vol. 1). Editorial Planeta SA.

Hooper, T. & Takahashi, M. (2024). *Stability of Translation Across Sound Effect Type: Focusing on Onomatopoeia in Japanese Shonen Manga*. *March*.

Ikuno, Y. (2017). Problemas de traducción de las onomatopeyas japonesas al español: Un análisis sintáctico-semántico de sus categorías léxicas. *Cuadernos CANELA*, (28), 150-159.

Inose, H. (2007). *Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words*. Universidad de Granada.

Inose, H. (2009). *La traducción de onomatopeyas y mímesis japonesas al español y al inglés: Los casos de la novela y el manga* [Universidad de Granada]. https://digibug.ugr.es/bitstream/10481/2410/1/18193778.pdf

Inose, H. (2012). Traducir las onomatopeyas y las mímesis de manga: Cómo recrear el simbolismo fonético japonés. *Puertas a la lectura*, *24*(Julio), 97-107. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4026673.pdf

Japanese onomatopoeia: The definitive guide. (2015, octubre 13). Tofugu. https://www.tofugu.com/japanese/japanese-onomatopoeia/

Marquez, C. (2016). *La onomatopeya y su traducción* [Bachelor's Thesis, Universitat Pompeu Fabra]. https://repositori.upf.edu/server/api/core/bitstreams/4511a19c-afa4-4800-bfed-c98497d19f12/content

Mayoral, R. (1992). Formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en inglés y español. Problemas de traducción. *Revista de la Facultad de Traducción e Interpretación*, *3*, 107-140. https://www.ugr.es/~rasensio/docs/Onomatopeyas_.pdf

Real Academia Española. (2024). Onomatopeya. En *Diccionario de la lengua española* (23.8 en línea). https://dle.rae.es/onomatopeya

Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española: (s. f.). *El buen uso del español*. Real Academia Española. Recuperado 23 de febrero de 2026, de https://www.rae.es/buen-uso-español/las-onomatopeyas

Rohan, O., Sasamoto, R., & Jackson, R. (2018). Argumentation, Relevance Theory and Persuasion: An Analysis of Onomatopoeia in Japanese Publications Using Manga Stylistics. *International Review of Pragmatics*, *10*(2), 219-242. https://doi.org/10.1163/18773109-01002005

Rohan, O., Sasamoto, R., & O'Brien, S. (2021). Onomatopoeia: A relevance-based eye-tracking study of digital manga. *Journal of Pragmatics*, (186), 60-72.

Ruiz, D. (2015). *La onomatopeya en japonés y su representación lexicográfica* [Trabajo de tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. https://gredos.usal.es/handle/10366/128798

Svensson, U. (2025). *Japanese-English and English-Japanese Translations of Onomatopoeia: A Comparative Pragmatic Analysis of Translation Consistency in Juvenile Fiction*. University of Gothenburg.

Teshome, M. (2024). *Onomatopoeia in a Japanese-to-English Translation of All Out!! – A Case Study*. Nippon Bunri University.

Viadel, R. (2023). La traducció de les onomatopeies en el manga: Anàlisi de la traducció de Kieta Hatsukoi a l'anglès i a l'espanyol. *Asiadémica. Revista universitaria de estudios sobre Asia oriental*, (18), 454-459. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9547417.pdf

古舘春一. (2012). *ハイキュー！！Vol. 1 日向と影山* (Shueisha Co. Ltd., Vol. 1). Jump Comics.

Anexo. Lista de onomatopeyas en Haikyu!! Vol. I

Leyenda:

Blanco	Onomatopeyas que aparecen fuera del bocadillo
Gris claro	Onomatopeyas que aparecen dentro del bocadillo
Gris oscuro	Onomatopeyas que aparecen dentro de bocadillo negro
Verde	Onomatopeyas fuera de bocadillo que no se traducen por anotación en la versión en castellano

Onomatopeya	**Tipo**	**Traducción Español**	**Tipo**	**Solución**	**Traducción Inglés**	**Tipo**	**Solución**
choo ii su チョイース	*Giseigo*	¡Buenas!	-	Interjección	Hey	-	Interjección
a ch ó あっ ちょっ	*Giseigo*	¡Ay!¡Hola!	-	Interjección	Uh…	*Giseigo*	
k y u k y ú キュ キュッ	*Giongo*	Ñig ñig	*Giongo*		TMP TMP	*Giongo*	
ワアアア…	*Giseigo*	¡UAAAH!	*Giseigo*		WAAA	*Giseigo*	
k í キッ	*Giongo*	k í キッ Ñig	*Giongo*		SKREE	*Giongo*	
z u d ó ズドッ！	*Giongo*	z u d ó ズドッ！	*Giongo*		BATAM!	*Giongo*	
k y u k y ú キュ キュッ	*Giongo*	k y u k y ú キュ キュッ Ñig ñig	*Giongo*		TA-TUMP	*Giongo*	
k y u d á n キュ ダンッ	*Giongo*	k y u d á n キュ ダンッÑig tam	*Giongo*		TAM TMP	*Giongo*	
za wa za wa za wa ざわざわざわ	*Giseigo*	za wa za wa za wa ざわざわざわ Bla bla bla	*Giseigo*		YAMMER	-	Verbo
d a n ダン！！	*Giongo*	d a n ダン！！TAM	*Giongo*		BAM!	*Giongo*	
k y ú k y u キュッキュ	*Giongo*	k y ú k y u キュッキュ ÑIG ÑIG	*Giongo*		TP TP	*Giongo*	
k y ú キュッ	*Giongo*	k y ú キュッ ÑIG	*Giongo*		TUMP	*Giongo*	
d a d á n ダダンッ	*Giongo*	d a d á n ダダンッ TATAM	*Giongo*		TA-TAM	*Giongo*	
k y ú キュッ	*Giongo*	k y ú キュッÑig	*Giongo*		TMP	*Giongo*	
da dan ダダン	*Giongo*	da dan ダダンTATAM	*Giongo*		TA-TAM	*Giongo*	

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
k y ú キュッ k y u k y ú キュキュッ	*Giongo*	k y ú キュッ k y u k y ú キュキュッ Ñig Ñig Ñig	*Giongo*		TMP TUMP	*Giongo*	
d á n ダンッ	*Giongo*	d á n ダンッ TAAM	*Giongo*		BAM!!	*Giongo*	
g ú ぐっ…	*Giongo*	g ú ぐっ… Ñug	*Giongo*		GRP	-	Verbo (Grip)
j i i i n じーん…	*Gijōgo*	j i i i n じーん… Cliin	*Gitaigo*		KWEEN	*Gitaigo*	
s o w a s o w a s o w a そわそわそわ	*Gijōgo*	s o w a s o w a s o w a そわそわそわ Fuss Fuss Fuss	*Gitaigo*		Twitch Twitch Twitch	-	Verbo
e h エ… ！？	*Giseigo*	¿¡Qué!?	-	Interjección	HUH?	*Giseigo*	
g e e n ゲーン	*Giseigo*	¡ARGH!	*Giseigo*		GONG	*Gitaigo*	
z a w a ざわ	*Giseigo*	z a w a ざわ Bla	*Giseigo*		MURMUR	-	Verbo
g a s h í がしっ	*Gitaigo*	g a s h í がしっÑag	*Gitaigo*		HUG	-	Verbo
z a w a z a w á ざわざわっ	*Giseigo*	z a w a z a w á ざわざわっ Bla Bla	*Giseigo*		YAMMER	-	Verbo
k y ú キュッ	*Giongo*	k y ú キュッ Ñig	*Giongo*		TMP	*Giongo*	
z o r o ぞろ	*Giongo*	z o r o ぞろ TROMP	*Giongo*		TROMP	-	Verbo
! á あっ o i m i r o オイ見ろ！	*Giseigo*	¡Ah! ¡Mira, mira!	*Giseigo*		Ah! Look!	*Giseigo*	
k y ú キュッ	*Giongo*	k y ú キュッ Ñig	*Giongo*		TMP	*Giongo*	
g i r ó ギロッ	*Gitaigo*	g i r ó ギロッ GÑII	*Giongo*		GLARE	-	Verbo
b i k u ú ビクウッ	*Gijōgo*	b i k u ú ビクウッ CHIN	*Gitaigo*		FLINCH	-	Verbo
f u i ふい	*Gitaigo*	f u i ふい FWIP	*Gitaigo*		WHRL	-	Verbo (Whirl)
p i i í ピッ	*Giongo*	PIIIII	*Giongo*		FWEE!	*Giongo*	
a … u n あ…うん……	*Giseigo*	Ah… Si…	*Giseigo*		Huh? Uh…Yeah…	*Giseigo*	
g i k ú ぎくっ	*Gitaigo*	g i k ú ぎくっ CHIN	*Gitaigo*		URK	*Giseigo*	

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
e h エッ	*Giseigo*	¿EH?	*Giseigo*		HUH!?	*Giseigo*	
g á がっ	*Gitaigo*	g á がっ Ñag	*Giongo*		GRP	-	Verbo (Grip)
w a á ワアッ	*Giseigo*	¡UAAAH!	*Giseigo*		WHRL	-	Verbo (Whirl)
g a n g a n ガンガン！	*Giongo*	g a n g a n ガンガン！ Pam Pam	*Giongo*		BAM! BAM!	*Giongo*	
z á ザッ	*Giongo*	z á ザッ Tap	*Gitaigo*		DUN	*Gitaigo*	
c o c h i i i i n コチーン！！	*Gitaigo*	c o c h i i i i n コチーン！！ Chiing	*Gitaigo*		GOOONG	*Gitaigo*	
o o おお…!	*Giseigo*	¡Así se habla!	*Giseigo*		YEAH!	*Giseigo*	
g ú ぐっ！	*Giseigo*	¡UGH!	*Giseigo*		GRP	*Giseigo*	
g u y u r u r u r u ぐゆるるる	*Giongo*	GRRR	*Giongo*		GURGLE	-	Verbo
a h d e m o s o n o m a e n i あっ…でもその前に b e n j o 便所っ…	*Giseigo*	Huy… Pero antes tengo que ir al váter…	*Giseigo*		But I gotta go to the bathroom first…	-	La onomatopeya se adapta dentro de la frase.
k y u きゅ…	*Giongo*	k y u きゅ… Ñug	*Giongo*		POK	*Giongo*	
b i k ú ビクッ	*Gitaigo*	b i k ú ビクッ Chin	*Gitaigo*		JOLT	-	Verbo
o r e n o h a r a g a …おれの腹が n a o r i j i d a i 治り次第っ…… u g ú うぐっ s h i a i d e i t a i m e 試合で痛い目 m i s h i t e y a r u k a r a 見してやるから k a k u g o s h i t o k e 覚悟しとけ y o よ u u u ううう…	*Giseigo*	En cuanto se me me pase el retortijón… ¡Urgh! Os pienso dar para el pelo en la pista; idos mentalizando. ¡Y tanto! UUUGH…	*Giseigo*		You'd better be ready! ULP! A… As soon as my gut…ULG! Feels better…I'mma go out on that court and thrash you— Goo… URRRRG…	*Giseigo*	
g u r u r u o ぐるるお	*Giongo*	ぐるるお GRRRRL	*Giongo/ Gitaigo*		GURRGL	-	Verbo (Gurgle)

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
kuuuuuuú く～～～～っ	*Giongo*	kuuuuuuú く～～～～っ GRRRRL	*Giongo/ Gitaigo*		RRRGH	*Giongo/ Gitaigo*	
guyurú ぐゅるっ	*Giongo/ Gitaigo*	GRRR	*Giongo/ Gitaigo*		GURGL	-	Verbo (Gurgle)
buhaaá ぶはーっ	*Giseigo*	buhaaá ぶはーっ Juas juas	*Giseigo*		BFFTAHA HA HA!	*Giseigo*	
chira チラ	*Gitaigo*	chira チラ Chin	*Gitaigo*		GLANCE	-	Verbo
ná なっ！？	*Giseigo*	¿¡Qué!?	*Giseigo*		HUH!?	*Giseigo*	
gikú ぎくっ	*Gitaigo*	chira チラ Gulps	*Gitaigo / Giongo*		URK	*Giseigo*	
sutakoraá すたこらーっ	*Gitaigo*	sutakoraá すたこらーっTromp Tromp	*Gitaigo*		DASH	-	Verbo
há はっ。。。	*Giseigo*	¡Ah!	*Giseigo*		AH	*Giseigo*	
giróñ ギロゾッ	*Giongo/ Gitaigo*	giróñ ギロゾッ Gñii	*Giongo*		GLARE	*Gitaigo*	Verbo (Glare)
úっ	*Giseigo*	¡Ugh!	*Giseigo*		H-HEY!!	-	Interjección
gugyú ぐぎゅっ	*Giongo*	GRRR	*Giongo*		GURGL	-	Verbo (Gurgle)
gorogurururu ゴログルルル…	*Giongo/ Gitaigo*	GRRR	*Giongo*		GLUGL GLRGL GLUUURG	*Giongo*	
zá ザッ…	*Gitaigo*	zá ザッ…	-		DOOM	-	Sustantivo
kurú くるっ	*Gitaigo*	kurú くるっっ Gurun	*Giongo*		WHRL	-	Verbo (Whirl)
á hizumin あっイズミン！！	*Giseigo*	¡¡Ah, Izumito!!	*Giseigo*		Ah! Izumin!	*Giseigo*	
ha は！？	*Giseigo*	¿¡Eh!?	*Giseigo*		HUH!?	*Giseigo*	
fuwá フワッ	*Giongo*	FWAH	*Gitaigo*		FWIF	*Gitaigo*	
dogá ドカッ	*Giongo*	dogá ドカッ PLAM	*Giongo*		BAM	*Giongo*	
sutó ストッ	*Giongo*	sutó ストッ TOC	*Giongo*		TUP	*Giongo*	
piiií ピーーッ	*Giongo*	piiií ピーーッ PIIII	*Giongo*		FWEEP	*Giongo*	
chochon チョチョン	*Gitaigo*	chochon チョチョン CHOOF	*Gitaigo*		PLUNK!	*Giongo*	

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
zazan ザザン	*Gitaigo*	zazan ザザン CHAAN	*Gitaigo*		LOOM	-	Verbo
doki doki ドキドキ	*Gijōgo*	doki doki ドキドキ BUBUM BUBUM	*Giongo*		BDMP BDMP	*Giongo*	
piiiiií ピーーーッ	*Giongo*	piiiiií ピーーーッ PIIIIII	*Giongo*		FWEEEE	*Giongo*	
bá ばっ	*Giongo/ Gitaigo*	bá ばっ FLAS	*Gitaigo*		BOW	-	Verbo
ó おっ	*Giseigo*	¡AH!	*Giseigo*		OOH!	*Giseigo*	
o hirunagenkinano おー居るな元気なの	*Giseigo*	¡Huy, uno está energético!	*Giseigo*		One of them's got some energy.	-	Onomatopeya adaptada a la frase.
ó おっ	*Giseigo*	Ya	*Giseigo*		Yeah.	-	Interjección
kanjiwarú カンジ悪っ heeénankai へーっなんかい kesukan けすかん！	*Giseigo*	Que repelente. Vaya parece… un capullo.	-	Interjección	Looks like. A jerk. Hunh. Don't like 'im	*Giseigo*	
zuoooon ズオーン。	*Gitaigo*	zuoooon ズオーン。 Zuooom	*Gitaigo*		LOOOOOM	-	Verbo
bó ボッ	*Giongo*	POM	*Giongo*		BOM	*Giongo*	
í いっ	*Giseigo*	¡IGH!	*Giseigo*		URK!	*Giseigo*	
bó ボッ	*Giongo*	bó ボッ POM	*Giongo*		BAP	*Giongo*	
boká ぼこっ	*Giongo*	boká ぼこっ PLOC	*Giongo*		BAP	*Giongo*	
gú ぐっ…	*Giongo*	gú ぐっ…ÑUG	*Giongo*		TMP	*Giongo*	
dowá ドワッ	*Gitaigo*	dowá ドワッ FUAAAM	*Gitaigo*		WOOSH	*Gitaigo*	
kikí ききっ	*Giongo*	kikí ききっ ÑIG	*Giongo*		KREEE	*Giongo*	
don dodon ドンドドン	*Giongo*	don dodon ドンドドン DOM DOM	*Giongo*		PON PA PON	*Giongo*	
waaaaa ワアアア…	*Giseigo*	¡UAAAH!	*Giseigo*		WAAAA	*Giseigo*	
waaaaa ワアアアア	*Giseigo*	UAAH!	*Giseigo*		(omisión)	-	

Onomatopeya	**Tipo**	**Traducción Español**	**Tipo**	**Solución**	**Traducción Inglés**	**Tipo**	**Solución**
pishiií ピシーッ！！	*Gitaigo*	pishiií ピシーッ！！ CHAAS	*Gitaigo*		Ba-Baan	*Giongo*	
haa はア。	*Giseigo*	JO.	*Giseigo*		OH.	*Giseigo*	
soo そお？	*Giseigo*	¿Ah, si?	*Giseigo*		OH?	*Giseigo*	
bokokon ボココン！	*Giongo*	bokokon ボココン！Pataplom	*Giongo*		DO-DOINK	*Giongo*	
doká ドカッ	*Gitaigo*	doká ドカッ PAAM	*Giongo*		KICK	-	Verbo
aá あっっ	*Giseigo*	¡AGH!	*Giseigo*		APH!!	*Giseigo*	
hó hó há ほっほっはっ	*Giseigo*	¡Hop, hop, hop!	*Giseigo*		Hup! Hup! Hup!	*Giseigo*	
byó びょっ	*Gitaigo*	byó びょっ Flis	*Gitaigo*		POINK	*Giongo*	
má ！！まっ	*Giseigo*	¡OH!	*Giseigo*		OOH!	*Giseigo*	
boon ぼーん	*Giongo*	boon ぼーん Plom	*Giongo*		BOFF	*Giongo*	
jin jin じんじん	*Gitaigo*	GÑI GÑI	*Gitaigo*		STING STING	-	Verbo
bú ぶっ	*Giseigo*	¡PFFT!	*Giseigo*		BFFT!	*Giseigo*	
gun gun gyuunyuu ぐんぐん牛乳	*Gitaigo*	gun gun gyuunyuu ぐんぐん牛乳	-	No se traduce	MOO-MOO MILK	*Giseigo*	
damu damú ダムダムッ	*Giongo*	TAM TAM	*Giongo*		Tam tam	*Giongo*	
juta じゅたっ	*Giongo/ Gitaigo*	juta じゅたっ Fiuun	*Gitaigo*		DASH	-	Verbo
shitakarakou-hyoí 下からこうヒョイ to っと	*Gitaigo*	Así, desde abajo.	-	Onomatopeya adaptada a la frase.	Underhand toss! That's it!	-	Verbo
póoon ポッーン…	*Giongo*	póoon ポッーン…PLOC	*Giongo*		PLUNK	-	Verbo
ah アー	*Giseigo*	Craaa	*Giseigo*		Kaw	*Giseigo*	
waioh ワイオー	*Giseigo*	¡Uno, dos!	-	Pronombres numerales	One! Two!	-	Pronombres numerales
shí しっ	*Giseigo*	¡Agh!	*Giseigo*		Hey!	-	Interjección

Onomatopeya	**Tipo**	**Traducción Español**	**Tipo**	**Solución**	**Traducción Inglés**	**Tipo**	**Solución**
f u u u u n ふーーーん	*Giseigo*	Si tú lo dices…	-	Oración subordinada condicional	Uh-huh.	*Giseigo*	
c h o o o n ちょーーん！	*Gitaigo/ Giongo*	p ó o o n ポッーン！ Tachán	-	Interjección	TA-DAAAH	-	Interjección
h o r e ホレ	*Giseigo*	Toma	-	Verbo	Here	-	Adverbio
g a s a がさ	*Giongo*	g a s a がさ Frash	*Giongo*		FWAP	*Giongo*	
j i i i i í じーーっ	*Gitaigo*	j i i i i í じーーっShiin	*Gitaigo*		STAARE	-	Verbo
b o k ó ぼこっ	*Gitaigo*	b o k ó ぼこっ PLOC	*Giongo*		BAP	*Giongo*	
g ú n グンッ	*Gitaigo*	g ú n グンッFUOOOM	*Giongo*		WOOSH	*Gitaigo*	
u ó うおっ！?	*Giseigo*	¿¡UOH!?	*Giseigo*		WHOA!	*Giseigo*	
g a g á n ガガンッ	*Gitaigo / Giongo*	g a g á n ガガンッ PATAAM	*Giongo*		BA BAM	*Giongo*	
d ó ドッ！！	*Giongo*	TOMP	*Giongo*		THMP!	-	Verbo (Thump)
a c h a a あチャー…	*Giseigo*	¡AUCH!	*Giseigo*		OUCH!	*Giseigo*	
h ó ほっ…	*Giseigo*	BUF…	*Giseigo*		WHEW	*Giseigo*	
d o n ドン…	*Giongo*	d o n ドン… CHAAN	*Gitaigo*		DUN	*Gitaigo*	
g u k í グキッ	*Gitaigo / Giongo*	g u k í グキッ ZUOOM	*Gitaigo*		LOOM	-	Verbo
d ó ドッ	*Gitaigo / Giongo*	d ó ドッ POTOM	*Giongo*		BA BAM	*Giongo*	
a á あああっ	*Giseigo*	AAAH…	*Giseigo*		Ah!	*Giseigo*	
p e c h í ペチッ	*Giongo*	p e c h í ペチッ PLAF	*Giongo*		SMEK	-	Verbo (Smack)
d o f ú ドフッ	*Giongo*	d o f ú ドフッ POF	*Giongo*		PAT	-	Verbo
p i í ピッ	*Giongo*	p i í ピッ FWIP	*Giongo*		ZIP	-	Verbo
k u ú くっ…	*Giseigo*	¡UGH!	*Giseigo*		NGH!	*Giseigo*	
c h í チッ	*Giseigo*	¡TCH!	*Giseigo*		TCH!	*Giseigo*	

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
スッ…	*Gitaigo*	スッ…Zus	*Gitaigo*		SWF	*Gitaigo*	
ドッ	*Giongo*	ドッ TOMP	*Giongo*		BOM	*Giongo*	
ボッ！	*Giongo*	ボッ！PLOM	*Giongo*		BAFF	*Giongo*	
うわっ	*Giseigo*	¡UAGH!	*Giseigo*		OOPS!	*Giseigo*	
ドンッ	*Giongo*	ドンッ DOM	*Giongo*		DUN	*Giongo*	
ダダダダ	*Gitaigo*	ダダダダ TAP TAP TAP TAP	*Giongo*		TMP TMP TMP TMP	*Giongo*	
ズベーッ	*Giongo*	ズベーッ PLAAF	*Giongo*		DOINK	*Giongo*	
ガンッ	*Giongo*	ガンッ PATAM	*Giongo*		WOMP	*Giongo*	
ポンッ	*Giongo*	POM	*Giongo*		SPLAT	-	Verbo
コロ…	*Giongo/ Gitaigo*	コロ… CROC…	*Giongo*		DINK	-	Verbo
うーん	*Giseigo*	¡HUUM!	*Giseigo*		UHHH	*Giseigo*	
びくっ	*Gitaigo*	びくっ CHIN	*Gitaigo*		TWITCH	-	Verbo
ざわっ	*Gitaigo*	ざわっ CHAAN	*Gitaigo*		SHIVER	-	Verbo
ぞっ…	*Gitaigo*	ぞっ… BRR	*Gitaigo*		ZIP	-	Verbo
ドガガッ	*Giongo*	ドガガッ PATAPLAAM	*Giongo*		BA BAM WHAP	*Giongo*	
タタタタ…	*Giongo/ Gitaigo*	タタタタ… TAP TAP TAP TAP	*Giongo*		TP TP TP TP		Verbo (Tap)
カッ	*Giongo*	TAC	*Giongo*		WAP	*Giongo*	
ポロッ	*Giongo*	FLOP	*Gitaigo*		WIFL	-	Verbo (Wiffle)
ボッ	*Giongo*	ボッ POM	*Giongo*		BOP	-	Verbo
ふんっ	*Giseigo*	¡MPF!	*Giseigo*		HNGH!	*Giseigo*	
くっ	*Giseigo*	¡UGH!	*Giseigo*		RGH…!	*Giseigo*	

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
ボッ (bó)	*Giongo*	ボッ (bó) POM	*Giongo*		BMP	-	Verbo (Bump)
あっ (á)	*Giseigo*	¡¡AH!!	*Giseigo*		OOPS!	*Giseigo*	
バッ (bá)	*Gitaigo/ Giongo*	バッ (bá) ZAS	*Gitaigo*		WSH	*Gitaigo*	
ゴッ (gó)	*Giongo/ Gitaigo*	ゴッ (gó) ZUOOSH	*Gitaigo*		WOOSH	*Gitaigo*	
ドシッ (doshí)	*Giongo/ Gitaigo*	ドシッ (doshí) DOOM	*Gitaigo*		THUMP	-	Verbo
どしゃーん！！ (doshaan)	*Giongo*	どしゃーん！！ (doshaan) CRAASH	-	Verbo (Crash)	KRAAASH	-	Verbo (Crash)
うひょーっ (uhyó)	*Giseigo*	うひょーっ (uhyó) Juas	*Giseigo*		HOO!!	*Giseigo*	
がばっ (gabá)	*Gitaigo*	がばっ (gabá) FLAS	*Giongo*		FLMP	-	Verbo (Flump)
ス… (su)	*Giongo/ Gitaigo*	ス… (su) ZUS	*Giongo/ Gitaigo*		SWFF	*Gitaigo*	
あ… (a)	*Giseigo*	AH…	*Giseigo*		AH.	*Giseigo*	
ス… (su)	*Giongo/ Gitaigo*	ス… (su)	-	-	FWIP	*Gitaigo*	
ピピーッ！！ (pipiií)	*Giongo*	PIIPIIII	*Giongo*		FWEFWEEEE!!	*Giongo*	
…あ。 (a)	*Giseigo*	AH…	*Giseigo*		AH.	*Giseigo*	
ザッザッザッ (zázázá)	*Giongo/ Gitaigo*	ザッザッザッ (zázázá) TAP TAP TAP	*Giongo*		TROMP TROMP TROMP	-	Verbo
だっ (dá)	*Gitaigo*	だっ (dá) DASH	-	Verbo	DASH	-	Verbo
タッ (tá)	*Giongo/ Gitaigo*	TAP	*Giongo*		TMP	*Giongo*	
ざっ… (zá)	*Giongo/ Gitaigo*	ざっ… (zá) ZAS	*Giongo*		WHRL	-	Verbo
ガバーッ (gabaá)	*Gitaigo*	ガバーッ (gabaá) FLAS	*Giongo*		BOW	-	Verbo
ジーワジーワ (shiiwa shiiwa)	*Giseigo*	ジーワジーワ (shiiwa shiiwa) RIIC RIIC	*Giseigo*		CHRRR CHRRR	*Giseigo*	
シャッ (shá)	*Giongo*	シャッ (shá) SHAA	*Giongo*		WHRRR	-	Verbo (Whirr)

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
kiiinkoonkaan キーンコーンカーン koon コーン	*Giongo*	kiiin キーンDING koon コーン DONG kaan カーン DANG koon コーンDONG	*Giongo*		BING BONG DING DONG	*Giongo*	
kí キッ	*Giongo*	kí キッ ÑIC	*Giongo*		SKREE	*Giongo*	
pera ペラ…	*Giongo/ Gitaigo*	pera ペラ… FLIP	-	Verbo	FWIP	*Giongo*	
kyú キュッ	*Giongo*	kyú キュッ FIUM	*Gitaigo*		ZOOM	-	Verbo
geen ゲーン！	*Giseigo*	¡ARGH!	*Giseigo*		DONG	*Giongo*	
dadadadadada だだだだだだ	*Giongo/ Gitaigo*	dadadadadada だだだだだだ TAP TAP TAP TAP	*Giongo*		DMP DMP DMP DMP	*Giongo*	
mú ムッ	*Giseigo*	HUM!	*Giseigo*		HNN?!	*Giseigo*	
dán ダンッ	*Giongo*	dán ダンッ TAAM	*Giongo*		TAM TAM	*Giongo*	
dadan ダダン	*Giongo/ Gitaigo*	dadan ダダン TATAM	*Giongo*		BATAM	*Giongo*	
gugú ぐぐっ…	*Gitaigo*	¡GRRR!	*Giseigo*		GRRR	*Giseigo*	
kí きっ	*Gitaigo*	kí きっ CHIN	*Gitaigo*		GLARE	-	Verbo
……á ……あっ	*Giseigo*	¡AAAH!	*Giseigo*		AH…!	*Giseigo*	
piku ピク…	*Gitaigo*	piku ピク…… PIC	*Gitaigo*		TWITCH	-	Verbo
bikú ビクッ！！	*Gitaigo*	bikú ビクッ！！CHIIN	*Gitaigo*		JOLT	-	Verbo
giró ギロッ	*Gitaigo*	giró ギロッ GÑII	*Giongo*		GLARE	-	Verbo
zun ズン…	*Giongo/ Gitaigo*	zun ズン…SNIFF	-	Verbo	DUN	*Gitaigo*	
zun ずん	*Giongo/ Gitaigo*	zun ずんSNIFF	-	Verbo	HN!	*Giongo*	
bikú びくっ	*Gitaigo*	bikú びくっ CHIN	*Gitaigo*		TWITCH	-	Verbo
gá to ガッと！！	*Gitaigo*	¡¡BIEN CLARITO!!	-	Adaptación	STEP IT UP! STEP IT UP!	-	Adaptación

Onomatopeya	**Tipo**	**Traducción Español**	**Tipo**	**Solución**	**Traducción Inglés**	**Tipo**	**Solución**
waiwai わいわい	*Giseigo*	waiwai わいわい Bla Bla	*Giseigo*		CHATTER	-	Sustantivo / Verbo
b i k u ú ビクウッ	*Gijōgo*	b i k u ú ビクウッCHIN	*Gitaigo*		JOLT	-	Verbo
bí ビッ	*Gitaigo*	bí ビッ ZIS	*Gitaigo*		POINT	-	Verbo
pá ぱっ	*Gijōgo*	pá ぱっ FLAS	*Gitaigo*		FWIP	*Gitaigo*	
pí ピッ	*Gitaigo*	pí ピッZIS	*Gitaigo*		SWISH	-	Verbo
ú うっ	*Giseigo*	¡UGH!	*Giseigo*		URK!	*Giseigo*	
á あっ	*Giseigo*	¡¡AH!!	*Giseigo*		AH!	*Giseigo*	
u o i うオイ！！ daichisan nohanashino 大地さんの 話 の tochuudarouga 途中だろうが！！	*Giseigo*	¡¡Vamos a ver!! ¡¡!Que Daichi aún está hablando!	*Giseigo*		Hey!! Daichi-san isn't done talking yet!	*Giseigo*	
k ó コッ	*Giongo*	k ó コッ TAC	*Giongo*		TMP	*Giongo*	
b y o k ó ビョコッ	*Gitaigo*	b y o k ó ビョコッ FLIS	*Gitaigo*		PEEK	-	Verbo
s á さっ	*Gitaigo*	s á さっ ZAS	*Gitaigo*		WSH	*Gitaigo*	
g é kyouto ゲッ教頭！	*Giseigo*	¡Ostras, el "subdi"!	*Giseigo*	Interjección	Gah! It's the VP!	*Giseigo*	
h í n ヒソッ	*Gitaigo*	h í n ヒソッ BSS	*Gitaigo*		PSST	*Giseigo*	
koku koku コクコク	*Gitaigo*	koku koku コクコク FLIN FLIN	*Gitaigo*		NOD NOD	-	Verbo
b i k ú ビクッ	*Gitaigo*	b i k ú ビクッ CHIN	*Gitaigo*		TWITCH	-	Verbo
suta suta すたすた	*Gitaigo*	suta suta すたすた TAP TAP	*Giongo*		TMP TMP	*Giongo*	
kora korakimitachi コラコラ君達 kattenakotowa 勝手な事は yamenasaine やめなさいね	*Giseigo*	Chicos, chicos, por favor. Hay que guardar las formas.	-	Vocativo	All right, you two. That's enough of that.	-	Vocativo
i r á イラッ	*Gijōgo*	¡GRRR!	*Giseigo*		GRR	*Giseigo*	
dan dadán ダン ダダンッ	*Giongo*	PAM TATAM	*Giongo*		TAM BATAM	*Giongo*	

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
きゅっきゅっ (k y ú k y ú)	*Giongo*	きゅっきゅっÑIG ÑIG (k y ú k y ú)	*Giongo*		TP TP	*Giongo*	
ス… (s u)	*Giongo/ Gitaigo*	ス… ZUS (s u)	*Gitaigo*		SWFF	*Gitaigo*	
ピッ (p í)	*Giongo*	ピッ FWISH (p í)	*Gitaigo*		ZWIP	*Gitaigo*	
ド (d o)	*Giongo*	ド PLOOM (d o)	*Giongo*		PAM	*Giongo*	
ギュ (g y u)	*Gitaigo*	ギュ FIUUN (g y u)	*Gitaigo*		ZWOOM	*Gitaigo*	
グオオッ (g u o ó)	*Giongo*	グオオッ FUOOOM (g u o ó)	*Gitaigo*		SWOOOOO	*Gitaigo*	
ばっ (b á)	*Giongo*	ばっ ZAM (b á)	*Gitaigo*		WSH	*Gitaigo*	
チッ (c h í)	*Giongo*	ZRIS	*Giongo*		ZING	*Giongo*	
ドガンッ (d o g á n)	*Giongo*	ドガンッ PATAAM (d o g á n)	*Giongo*		PLAT	*Giongo*	
キュッ (k y ú)	*Giongo*	キュッ ZUS (k y ú)	*Gitaigo*		DUN	*Gitaigo*	
ス… (s u)	*Giongo/ Gitaigo*	ス… POOM (s u)	*Giongo*		SWF	*Gitaigo*	
ピッ… (p í)	*Giongo*	PIIII	*Giongo*		ZWIP	*Giongo*	
ド (d ó)	*Giongo*	ド FWISH (d ó)	*Gitaigo*		BAM	*Giongo*	
くどくど (kudo kudo)	*Gitaigo*	くどくど BLA BLA (kudo kudo)	*Giseigo*		BLAH BLAH	*Giseigo*	
ヒュッ (b y ú)	*Giongo*	ヒュッ FIUN (b y ú)	*Gitaigo*		ZING	*Gitaigo*	
ボッ (b ó)	*Giongo*	ボッ POOM (b ó)	*Giongo*		WOP	*Giongo*	
ふあっ… (f u á)	*Giongo*	ふあっ…FWAH (f u á)	*Gitaigo*		FWISH	*Gitaigo*	
フォッフ！ (b u o ff u) お前らっ！プクック (o m a e r á) (p u k u k k u) 黙れ (damare)	*Giseigo*	¡MFF!¡Pero chavales! ¡PFFT! ¡callaos ¿no?!	*Giseigo*		Aha-hem!! You two… BFFF! ...You two shut up now…	*Giseigo*	
ブフーッ (b u h a á)	*Giseigo*	ブフーッ ¡PFFT! (b u h a á)	*Giseigo*		BFFFT!!!	*Giseigo*	
ス… (s u)	*Giongo/ Gitaigo*	FRUS	*Giongo*		SWFF	*Giongo*	

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
b a s a s a a バササー	*Giongo*	b a s a s a a バササー FLAP	*Giongo*		FLAP	-	Verbo
h ó ほっ…	*Giseigo*	h ó ほっ… BUF…	*Giseigo*		WHEW	*Giseigo*	
b i k u u ú ビクーッ	*Gitaigo*	b i k u u ú ビクーッ CHIN	*Gitaigo*		TWITCH	-	Verbo
a a á アーッ	*Giseigo*	CRAAA	*Giseigo*		KAW	*Giseigo*	
b á バッ	*Giongo*	b á バッ FLAS	*Gitaigo*		FWUF	*Gitaigo*	
b a sa sá バササッ	*Giongo/ Gitaigo*	b a sa sá バササッ FLAP FLAP	*Giongo*		FLAP FLAP	-	Verbo
d o k ú ドクッ	*Giongo*	d o k ú ドクッ FUAAM	*Gitaigo*		WOOOOSH	*Gitaigo*	
b i k ú ビクッ	*Gitaigo*	b i k ú ビクッ PIC	*Gitaigo*		EEEEEEEK	*Giseigo*	
sa sá ささっ	*Gitaigo*	sa sá ささっ ZAS ZAS	*Giongo*		SIDLE SIDLE	-	Verbo
b é べっ！！	*Giongo*	b é べっ！！ PLAF	*Giongo*		BLAP	*Giongo*	
p o i p o í ぽいぽいっ	*Gitaigo*	p o i p o í ぽいぽいっ FLING FLING	*Gitaigo*		TOSS TOSS	-	Verbo
p o r o r í ポロリッ	*Gitaigo*	PLOP	*Giongo*		TEETER	-	Verbo
g a r a r a r a ガラララ	*Giongo*	g a r a r a r a ガラララ RAAAAC	*Giongo*		SHOOOO	*Giongo*	
b á n バンっ	*Giongo*	b á n バンっ BLAAM	*Giongo*		WHAM	*Giongo*	
k a r a a n カラーン…	*Giongo*	CLOC	*Giongo*		KLUNK	*Giongo*	
p e r o n ぺろん	*Giongo*	p e r o n ぺろん FLIP	-	Verbo	FWAP	*Giongo*	
h a a a a a はあああ！！！？	*Giseigo*	¿¡Cómoooo!?	*Giseigo*		Whaaat?!	-	Adverbio
u w a a a a a a うわあああああ	*Giseigo*	¡UAAAAAAH!	*Giseigo*		UWAAAAAH	*Giseigo*	
a a a あーあ	*Giseigo*	¡AGH!	*Giseigo*		MAN!	-	Interjección
d ó n ドンっ	*Giongo*	d ó n ドンっ POM	*Giongo*		BONK	*Giongo*	

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
a t á あたっ nani s u n d a y ó 何すんだよっ imaore g a hanashite 今俺が話して	*Giseigo*	¡Auch! ¿¡Qué haces!? ¡Estaba hablando yo!	*Giseigo*		Ow! Hey! I'm talking right now--	*Giseigo*	
b a n b a n バンバン！	*Giongo*	b a n b a n バンバン！ BAM BAM	*Giongo*		BAM BAM!	*Giongo*	
g a r á ガラッ	*Giongo*	g a r á ガラッ RAAC	*Giongo*		RATL	-	Verbo (Rattle)
n ú ぬっ	*Gitaigo*	n ú ぬっ ZUM	*Gitaigo*		PEEK	-	Verbo
h á h á h á はっはっはっ！！	*Giseigo*	¡JA, JA, JA!	*Giseigo*		HA HA HA!	*Giseigo*	
n i k ó にこっ	*Giseigo*	¡JE!	*Giseigo*		GRIN	*Gitaigo*	
p i s h a a n ピシャーン	*Giongo*	p i s h a a n ピシャーン PLAAM	*Giongo*		SLAM!	-	Verbo
h a a a a a a はあああー	*Giseigo*	AAAAAAH…	*Giseigo*		SIIIIIIGH	*Giseigo*	
i r a i r a i r a イライライラ	*Gijōgo*	¡GRRRRRR!	*Giseigo*		GRUMP GRUMP	-	Adjetivo (Grumpy)
k y ú k y ú キュッキュッ	*Giongo*	ÑIG ÑIG	*Giongo*		TMP TMP	*Giongo*	
d a n d a n ダンダダン！	*Giongo*	TAM TAM TAM	*Giongo*		TAM TA-TAM	*Giongo*	
b á ばっ	*Giongo/ Gitaigo*	b á ばっ ZAS	*Gitaigo*		WHRL	-	Verbo (Whirl)
i r a i r a イライラ	*Gijōgo*	i r a i r a イライラ GRR GRR	*Giseigo*		GRRRRR	*Giseigo*	
g e e e n ゲェーン	*Giseigo*	g e e e n ゲェーン ¡GAAH!	*Giseigo*		GAAAH!	*Giseigo*	
p á ぱっ	*Gitaigo*	p á ぱっ FLAS	*Giongo*		WHAP	*Giongo*	
k í きっ	*Gitaigo*	k í きっ GÑII	*Giongo*		GLARE	-	Verbo
g a a a a n ガァーン	*Giongo/ Gitaigo*	g a a a a n ガァーン CHAAAN	*Gitaigo*		GOONG	*Gitaigo*	
y o r ó ヨロッ	*Gitaigo*	y o r ó ヨロッ WONG	*Gitaigo*		TOTTER	-	Verbo
p y o n ピョン	*Giongo/ Gitaigo*	p y o n ピョン BOING	*Giongo*		BOING	*Giongo*	

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
g u w a a t t e ぐわあああって n a n t t a なんった	*Giseigo*	Fue como “¡uaaaau!”	*Giseigo*		… and I was all like “hoaaaaa!” on the inside.	*Giseigo*	
g u w a a a a ぐわあああ？？	*Giseigo*	¿¡uaaau!?	*Giseigo*		“Hoaaa”?	*Giseigo*	
s u t ó ストッ	*Giongo*	s u t ó ストッ TOC	*Giongo*		TUMP	*Giongo*	
b i k u u ú ビクーッ	*Gitaigo*	b i k u u ú ビクーッ CHIIN	*Gitaigo*		JOLT	-	Verbo
d o k i d o k i ドキドキ	*Gijōgo*	d o k i d o k i ドキドキ BUBUM BUBUM	*Giongo*		BDMP BDMP	*Giongo*	
b a k u b a k u バクバク	*Giongo*	b a k u b a k u バクバク TUMP TUMP	*Giongo*		BDMP BDMP	*Giongo*	
k a t a カタ	*Giongo*	k a t a カタ CLAC	*Giongo*		RATL	-	Verbo (Rattle)
k í きっ	*Gitaigo*	k í きっ PING	*Gitaigo*		WHRL	-	Verbo (Whirl)
b u h ó m a j i d e k á フホッマジでカッ	*Giseigo*	¡Juas! ¡Estos tíos flipan!	*Giseigo*		Yer kidding! They really did it!!	-	Onomatopeya adaptada a la frase.
s e e n ó せーのっ	*Giseigo*	Uno, dos, y…	*Giseigo*		One… Two…	*Giseigo*	
b i b a t a n s a i b o u ビバ単細胞！！	*Giseigo*	¡¡Bravo, no tienen ni una neurona!!	-	Interjección	What’d I tell ya?! Not a braincell between ‘em!!	-	Onomatopeya adaptada a la frase.
u h a á ウハーッ	*Giseigo*	¡JUAAAS!	*Giseigo*		BWAH HA!	*Giseigo*	Compensación de la onomatopeya del bocadillo anterior
s e e n o t t e “せーの”って k i k o e t a n d a k e d o 聞こえたんだけど	*Giseigo*	Los he oído contar…	*Giseigo*		I heard a “one, two…”	*Giseigo*	
ú うっ	*Giseigo*	¡UGH!	*Giseigo*		URK!	*Giseigo*	
f u u u n ふーん…	*Giseigo*	HMM…	*Giseigo*		…REALLY.	*Giseigo*	
é えっ	*Giseigo*	¿EH?	*Giseigo*		HUH?	*Giseigo*	

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
d o f ú ドフッ	*Giongo*	d o f ú ドフッPLOF	*Giongo*		WAP	*Giongo*	
b i k ú ビクッ	*Gitaigo*	b i k ú ビクッ CHIN	*Gitaigo*		URK	*Giseigo*	
g a r a r a r a r a ガラララララ…	*Giongo*	g a r a r a r a r a ガラララララ… RAAAC	*Giongo*		SHOOOOOOO	*Giongo*	
n g u u んぐう	*Giseigo*	¡GRRR!	*Giseigo*		RGH!	*Giseigo*	
tsunagi gainochino “繋ぎ”が命の b a r e e b o o r u d e バレーボールで” bara bara n a c h i i m u バラバラ”なチーム wa yowai は弱い。	*Gitaigo*	La “conexión” es de vital importancia en el voleibol. Un equipo “fragmentado” es un equipo débil.	-	Adjetivo	**Connecting** is crucial in volleyball. A team that’s disjointed is weak.	-	Adjetivo
j a i j a i じゃいじゃい	*Giongo*	j a i j a i じゃいじゃい GRSH	*Giongo*		STMP STMP	-	Verbo (Stomp)
p i t á ピタッ	*Gitaigo*	p i t á ピタッ PIC	*Gitaigo*		FREEZE	-	Verbo
s u p a i k u b a s h i i i n スパイクバシーン t s u t t e つって	*Giongo*	¡PAM! ¡TOMA REMATE!	*Giongo*		BAM GOES THE KILL--	*Giongo*	
g u w á ぐわっ	*Giseigo*	g u w á ぐわっ GROAR	*Giseigo*		TWITCH	-	Verbo
k u á クアッ	*Gitaigo*	k u á クアッ ÑAAG	*Giongo*		YANK	-	Verbo
u w a a a a うわあああ！？	*Giseigo*	¡ARGH!	*Giseigo*		GYAAAH!!	*Giseigo*	
h e é へぇっ！？	*Giseigo*	¿¡QUÉ!?	*Giseigo*		BWAH?!	*Giseigo*	
h a a はあ！？	*Giseigo*	¿¡EH!?	*Giseigo*		BWUH?!	*Giseigo*	
p a ぱ	*Gitaigo*	p a ぱ FLAC	*Gitaigo*		WSH	*Giongo*	
r a o f ú n ラ オフンッ！	*Giseigo*	UH… ¡EJEM!	*Giseigo*		ER… AHEM!	*Giseigo*	
n n n h ó n んんっんっほんっ	*Giseigo*	¡¡MRGH!! ¡NGH! ¡EJEM!	*Giseigo*		HRM!! HEM HUM HMM…	*Giseigo*	
z á ざっ！	*Giongo*	z á ざっ！ TAP	*Giongo*		WSH	*Giongo*	
g a t a g a t a ガタガタ	*Giongo*	g a t a g a t a ガタガタ CLAC CLAC	*Giongo*		RATL RATL	-	Verbo (Rattle)

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
kyoro きょろ	*Gitaigo*	kyoro きょろ FWIP	*Gitaigo*		GLANCE	-	Verbo
jari じゃり	*Giongo*	jari じゃり GRSH	*Giongo*		TMP	*Giongo*	
jari jari じゃりじゃり	*Giongo*	jari jari じゃりじゃり GRSH GRSH	*Giongo*		SWSH SWSH	-	Verbo (Swish)
nya rí ニャリッ	*Gitaigo*	nya rí ニャリッ JIE	*Giseigo*		GRIN	-	Verbo
chariiin チャリーン	*Giongo*	chariiin チャリーンCLING	*Giongo*		JINGLE	-	Verbo
wahaha わはは！	*Giseigo*	¡JUA, JA, JA!	*Giseigo*		HA HA HA HA!!	*Giseigo*	
gacha ガチャ	*Giongo*	CHAC	*Giongo*		KLINK	*Giongo*	
waku waku わくわく	*Gijōgo*	waku waku わくわく FUSS FUSS	*Giongo*		VERY EXCITED	-	2 onomatopeyas adaptadas con adjetivo.
doki doki どきどき	*Gijōgo*	doki doki どきどき BUBUM BUBUM	*Giongo*				
garara ガララ…	*Giongo*	garara ガララ… RAAAC	*Giongo*		SHOOO	*Giongo*	
gui gui ぐいぐい	*Gitaigo*	gui gui ぐいぐい ÑUIG ÑUIG	*Giongo*		SHUV SHUV	-	Verbo (Shove)
gata gata ガタガタ	*Giongo*	gata gata ガタガタ CLAC CLAC	*Giongo*		RATL RATL	-	Verbo (Rattle)
irá イラッ	*Gijōgo*	irá イラッ ¡GRRR!	*Giseigo*		SNAP	-	Verbo
kyaa きゃあ	*Giseigo*	¡ARGH!	*Giseigo*		OOF!	*Giseigo*	
dokáá ドカッ	*Giongo*	dokáá ドカッ PATAM	*Giongo*		SHUV	-	Verbo (Shove)
pachi pachi pachi pachi パチパチパチパチ	*Giongo*	pachi pachi pachi pachi パチパチパチパチ CLIC CLIC CLIC	*Giongo*		KLIK KLIK KLIK	*Giongo*	
papapapapapa パパパパパパ	*Giongo*	papapapapapa パパパパパパ FLASH FLASH FLASH FLASH	-	Sustantivo	FP FP FP	*Giongo*	
chunchi chun ちゅんち ちゅん	*Giseigo*	chunchi chun ちゅんち ちゅん Pio Pio	*Giseigo*		PEEP CHIRP	-	Verbo

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
b o e e é ボェーッ	*Giseigo*	BUEEGH!	*Giseigo*		BURPH!!	*Giseigo*	
p o n ぽん	*Giongo*	p o n ぽん POM	*Giongo*		SPLAT	-	Verbo
z u b e e é ズベーッ	*Giongo*	z u b e e é ズベーッ PATAPLOF	*Giongo*		DOINK	*Giongo*	
g a b á がばっ	*Gitaigo*	g a b á がばっ FLAS	*Gitaigo*		GRAWR	*Giongo*	
g u w á ぐわっ	*Gitaigo/ Giongo*	g u w á ぐわっ GROAR	*Giongo*		RAWR	*Giongo*	
g a r a r á ガララッ	*Giongo*	g a r a r á ガララッ RAAAC	*Giongo*		SHWAK	*Giongo*	
h o a a ホアア！？	*Giseigo*	¿¡CÓMO!?	-	Adverbio	DWAAAA?!	*Giseigo*	
h y ó ひょっ	*Gitaigo*	h y ó ひょっ FLIN	*Gitaigo*		PEEK	-	Verbo
é えっ…！？a あ…！kú くっ…！	*Giseigo*	¿¡EH!? ¡AGH! ¡URGH!	*Giseigo*		HUH?! UM!! ER!!	*Giseigo*	
h o t s ú ホツッ	*Gitaigo*	¡BUF!	*Giseigo*		WHEW	*Giseigo*	
p o o ó n ポーンッ	*Giongo*	p o o ó n ポーンッ POM	*Giongo*		WSH	*Gitaigo*	
f u w á フワッ	*Giongo*	f u w á フワッ FWAH	*Gitaigo*		FWIF	*Gitaigo*	
r á ラッ	*Giseigo*	¡RAAAH!	*Giseigo*		HNN!	*Giseigo*	
s h a a a a i シャアアアイ！！！	*Giseigo*	¡TOMA ESTA!	-	Interjección	GRAAAH!	*Giseigo*	
d o g á ドガッ	*Giongo*	d o g á ドガッ PAAM	*Giongo*		BAM	*Giongo*	
b o k ó ぼこっ	*Giongo/ Gitaigo*	b o k ó ぼこっ POM	*Giongo*		BOP	*Giongo*	
m e r i m e r i めりめり	*Giongo/ Gitaigo*	m e r i m e r i めりめりGÑÑÑ	*Giongo*		SKWEEEZ	*Giongo*	
p o i p o i ぽいぽい	*Gitaigo*	p o i p o i ぽいぽい FLING FLING	*Gitaigo*		TOSS TOSS	-	Verbo
k a s h a k a s h a カシャカシャ	*Gitaigo*	k a s h a k a s h a カシャカシャ CRASH CRASH	*Gitaigo*		THNK THNK	*Giongo*	

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
k i i i n k o o o n キーンコーン k a a a n k o o o n カーンコーン	*Giongo*	k i i i n k o o o n キーンコーン k a a a n k o o o n カーンコーン DING DONG DANG DONG	*Giongo*		BING BONG DING DONG	*Giongo*	
z u g o o o o ズゴォー	*Giseigo*	z u g o o o o ズゴォー zzzz	*Giongo*		SNOOOOR	-	Verbo (Snore)
k a a a カー…	*Giseigo*	JJJJRRRRRR…	*Giongo*		SNOOOOR	-	Verbo (Snore)
p o o o n ポーン	*Giongo*	p o o o n ポーン POM	*Giongo*		FWIF	*Giongo*	
b o k ó ボコっ	*Giongo*	b o k ó ボコっ PLOC	*Giongo*		BAP	*Giongo*	
z u u u n ずーん	*Gijōgo*	z u u u n ずーん ZUUN	*Gitaigo*		GLOOOOM	-	Sustantivo
g o g o g o g o g o g o g o ゴゴゴゴゴゴゴ	*Giongo*	g o g o g o g o g o g o g o ゴゴゴゴゴゴゴ GRUOOOOM	*Giongo*		RRRMMMMMM	*Giongo*	
f u a h ふあ～	*Giseigo*	¡UAAAAAAAAAAH!	*Giseigo*		YAAAWN	*Gitaigo*	
p í ピッ	*Giongo*	PIIIIII	*Giongo*		BIP	*Giongo*	
p i i g o t o n ピーゴトン	*Giongo*	CLONG	*Giongo*		GAKLUNK	*Giongo*	
f u u u n ふーん…	*Giseigo*	Vaya…	-	Interjección	Hunh.	*Giseigo*	
z á z á ざっざっ…	*Giongo*	z á z á ざっざっ… TAP TAP	*Giongo*		TMP TMP	*Giongo*	
g i r i g i r i g i r i ぎりぎりぎり	*Giongo*	g i r i g i r i g i r i ぎりぎりぎり GÑÑÑ	*Giongo*		SKWEEEEEZ	-	Verbo (Squeeze)
w a s s h o o o i ワッショーイ！！	*Giseigo*	¡¡Toma esta!!	-	Interjección	HIYAAAAH!!	*Giseigo*	
d ó ドッ	*Giongo*	d ó ドッ PLOOM	*Giongo*		BAM	*Giongo*	
b á n バンッ	*Giongo*	b á n バンッ PAAM	*Giongo*		BMP	*Giongo*	
f u á ふあっ…	*Giongo*	f u á ふあっ… FWAH	*Gitaigo*		FWIF	*Giongo*	
m u k á むかっ	*Giseigo*	m u k á むかっ GRR	*Giseigo*		SNAP	-	Verbo
j a r i j a r i じゃりじゃり	*Giongo*	j a r i j a r i じゃりじゃり GRSH GRSH	*Giongo*		SAUNTER SAUNTER	-	Verbo
d o d ó ドドッ	*Giongo*	d o d ó ドドッ PLOM TOMP	*Giongo*		BAM BAMP	*Giongo*	

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
té té tee てってってー…	*Giongo*	té té tee てってってー… TEP TEP TEP	*Giongo*		TP TP TP	*Giongo*	
gara ガラ…	*Giongo*	gara ガラ… RAAC	*Giongo*		SHOOP	*Giongo*	
dan ダン	*Giongo*	dan ダン TAM	*Giongo*		BAM	*Giongo*	
e え、	*Giseigo*	¿EH?	*Giseigo*		BUH?	*Giseigo*	
bashí pí poi バシッピッ ぽい bí ビッ	*Giongo / Gitaigo*	bashí pí poi バシッピッ ぽい bí ビッ PLAF FWISH FLING ZIS	*Giongo / Gitaigo*		BASH BAFF BOFF BISH	*Giongo*	
gé ゲッ	*Giseigo*	¿¡QUÉ!?	-	Interjección	GEH!	*Giseigo*	
fugú ふぐっ	*Giseigo*	¡URGH!	*Giseigo*		ULG!	*Giseigo*	
pí ピッ	Giongo	pí ピッ FWISH	*Gitaigo*		BAFF	*Giongo*	
goá ゴアッ	*Giseigo*	goá ゴアッ GROAR	*Giongo*		PUFF	*Giongo*	
bashí バシッ	Giongo	bashí バシッPLAAF	*Giongo*		BASH	-	Verbo
há はっ！	*Giseigo*	¡¡AH!!	*Giseigo*		AH	*Giseigo*	
funu ふぬ	*Giseigo*	¡URGH!	*Giseigo*		HNGH	*Giseigo*	
botsú ボツッ	*Giongo*	botsú ボツッ PLOM	*Giongo*		BMP	-	Verbo (Bump)
hiiií ひいーっ	*Giseigo*	¡HIIIIIII!	*Giseigo*		HOO!	*Giseigo*	
zushaaá ズシャーッ	*Giongo*	zushaaá ズシャーッ PATAAM	*Giongo*		SPLAT	-	Verbo
shururu シュルル…	*Giongo/ Gitaigo*	shururu シュルル… SHURURU	*Giongo*		WIFFLE	-	Verbo
su ス…	*Giongo/ Gitaigo*	su ス… ZUS	*Gitaigo*		SWFF	*Gitaigo*	
sutó ストッ	*Giongo*	sutó ストッ TOC	*Giongo*		TUP	*Giongo*	
fuwá フワッ	*Giongo*	fuwá フワッFWAH	*Gitaigo*		FWIF	*Gitaigo*	

Onomatopeya	**Tipo**	**Traducción Español**	**Tipo**	**Solución**	**Traducción Inglés**	**Tipo**	**Solución**
fura fura フラフラ	*Gitaigo*	fura fura フラフラ BRR BRR	*Giongo*		TOTTER TOTTER	-	Verbo
haa zee haa ハア ゼエ ハア	*Giseigo*	¡ARF! ¡AGH! ¡ARF!	*Giseigo*		WHEEZE HUFF PUFF	*Gitaigo*	
yoro ヨロ…	*Gitaigo*	yoro ヨロ… WONG	*Gitaigo*		STAGGER	-	Verbo
d o pá ドパッ	*Giongo*	d o pá ドパッ PLAAM	*Giongo*		BAM	*Giongo*	
g e é hogeho ゲエッホゲホ！	*Giseigo*	¡COF! ¡COF! ¡UEGH!	*Giseigo*		KOFF! GAK! ULP!	*Giseigo*	
zee zee ゼエゼエ	*Giseigo*	zee zee ゼエゼエ ARF ARF	*Giseigo*		WHEEZE WHEEZE	-	Verbo
o i p pu オエップ	*Giseigo*	¡UEGH!	*Giseigo*		HRP…!	*Giseigo*	
haa haa ハアハア	*Giseigo*	¡ARF, ARF!	*Giseigo*		HUFF HUFF	*Gitaigo*	
puuui ぷーい	*Giongo/ Gitaigo*	puuui ぷーい FWIP	*Gitaigo*		HARUMPH	*Giongo*	
á z e a t á あっ ゼエ あたっ haa ハア a t a r i m ae d o u 当たり前どう a o e é あオエエッ	*Giseigo*	Cu… ¡AFH! Cuenta con ello… ¡BUEERGH!	*Giseigo*		Ah… Huff Of co… HUFF Of course we're gonna— ULP! BLEEA… … AARGH…	*Gitaigo / Giseigo*	
f a i o o ファイオー f a i o o ファイオー	*Giseigo*	¡Uno, dos! ¡Uno, dos!	*Giseigo*		Hup, Two! Hup. Two!	*Giseigo*	
niya niya ニヤニヤ	*Gitaigo*	¡JE! ¡JE!	*Giseigo*		HEH HEH	*Giseigo*	
h y ú ヒュッ	*Giongo*	h y ú ヒュッ FIUN	*Giongo*		ZIP	-	Verbo
b o e e é ボェーッ！？	*Giseigo*	¿¡BOOFH!?	*Giseigo*		BURFF?!	*Giseigo*	
w á わっ	*Giseigo*	Sí.	-	Adverbio	Ow!	*Giseigo*	
i r á イラッ	*Gijōgo*	¡GRRR!	*Giseigo*		GRR	*Giseigo*	
ch í チッ	*Giseigo*	¡TSK!	*Giseigo*		TCH!!	*Giseigo*	
b í ビッ	*Gitaigo*	b í ビッ ZIS	***Giongo***		POINT	-	Verbo

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
fu ふ	*Giseigo*	¡FUH!	*Giseigo*		NN…	*Giseigo*	
a a a a a あ~~~あ	*Giseigo*	¡¡UAAAH!!	*Giseigo*		YAAAAWN	-	Verbo
g i k u u ú ぎくーっ	*Gitaigo*	g i k u u ú ぎくーっ CHIIN	*Gitaigo*		URK	*Giseigo*	
é エッ	*Giseigo*	¿¡Qué!?	-	Interjección	DWUH?!	*Giseigo*	
f ú tobashi フッ飛ばし y a g a t t e やがって！！	*Giongo*	¡¡La has enviado a paseo!!	-	Adaptación de la frase entera	Now look where you sent it!	-	Adaptación de la frase entera
b y o n b y o n びょんびょん	*Gitaigo*	b y o n b y o n びょんびょん BOING BOING	*Giongo*		HOP HOP	-	Verbo
m u k á ムカッ	*Giseigo*	m u k á ムカッ GRR	*Giseigo*		GRR	*Giseigo*	
b o s ó ぼそっ	*Gitaigo*	b o s ó ぼそっ BSS	*Giseigo*		MUTTER	-	Verbo
g i r o o ギロオ…	*Gitaigo*	g i r o o ギロオ… GÑII	*Giongo*		GLARE	-	Verbo
b o k ó ぼこっ	*Giongo/ Gitaigo*	b o k ó ぼこっ PLOC	*Giongo*		BOP	*Giongo*	
s á さっ	*Giongo*	s á さっ	-	-	WSH	*Giongo*	
s u t ó すとっ	*Giongo*	s u t ó すとっ TOC	*Giongo*		TUMP	*Giongo*	
c h í チッ	*Giseigo*	¡TCH!	*Giseigo*		TCH!	*Giseigo*	
……k e けっ！	*Giseigo*	¡BAH!	*Giseigo*		FEH!	*Giseigo*	
p o o o n ポーン	*Giongo*	p o o o n ポーン POOM	*Giongo*		FWIF	*Giongo*	
o r á オラッ	*Giseigo*	¡Venga!	-	Interjección	THERE!	-	Adverbio
p í ピッ	*Giongo*	FWISH	*Giongo*		TOSS	-	Verbo
y o s s h a よっしゃ！	*Giseigo*	¡Muy bien!	-	Locución adverbial	ALL RIGHT! HERE I--	-	Locución adverbial
n ú ぬっ	*Gitaigo*	n ú ぬっ ZUOM	*Gitaigo*		LOOM	-	Verbo
p o n ポン	*Giongo*	POF	*Giongo*		PAFF	*Giongo*	
m ú ムッ	*Giseigo*	¿¡HM!?	*Giseigo*		HN?	*Giseigo*	

Onomatopeya	**Tipo**	**Traducción Español**	**Tipo**	**Solución**	**Traducción Inglés**	**Tipo**	**Solución**
さっ (s á)	*Gitaigo*	さっ (s á) ZAS	*Gitaigo*		WSH	*Gitaigo*	
むかーっ (m u k a a á)	*Giseigo*	むかーっ (m u k a a á) GRRR	*Gitaigo*		GRRRR	*Giseigo*	
…あ (a)？	*Giseigo*	¿Cómo?	-	Interjección	What?	-	Interjección
ぽーんぽーん (p o o o n p o o o n)	*Gitaigo*	ぽーんぽーん (p o o o n p o o o n) POC POC	*Giongo*		TOSS TOSS	-	Verbo
ハハッ (h a h á)	*Giseigo*	¡Ja, ja!	*Giseigo*		Ha ha!	*Giseigo*	
ピク (p i k u)	*Gitaigo*	ピク (p i k u) CHIN	*Gitaigo*		TWITCH	-	Verbo
ささっ… (s a s á)	*Gitaigo*	ささっ… (s a s á) ZAS	*Gitaigo*		SHVR	-	Verbo
ざっざっざっざっ (z á z á z á z á)	*Giongo/ Gitaigo*	ざっざっざっざっ (z á z á z á z á) TAP TAP TAP	*Giongo*		TMP TMP TMP	*Giongo*	
ザッ… (z á)	*Gitaigo*	ザッ… (z á) ZAS	*Gitaigo*		WSH	*Giongo*	
…ああ (a a)！	*Giseigo*	¡Ah, espera!	-	Interjección + verbo	Oh, wait!	-	Interjección + verbo
パッ… (p á)	*Gitaigo*	パッ… (p á) FLAC	*Gitaigo*		SWFF	*Gitaigo*	
ザッ (z á)	*Giongo/ Gitaigo*	ザッ (z á) TAP	*Giongo*		WSH	*Gitaigo*	
ポーンポーン (p o o o n p o o o n)	*Giongo/ Gitaigo*	ポーンポーン (p o o o n p o o o n) POC POC	*Giongo*		TOSS TOSS	-	Verbo
ヒュッ (h y ú)	*Giongo*	ヒュッ (h y ú) FIUN	*Gitaigo*		TOSS	-	Verbo
ズオッ (z u ó)	*Giongo/ Gitaigo*	ズオッ (z u ó) ZUOOSH	*Gitaigo*		WOOSH	*Gitaigo*	
ぞっ (z ó)	*Gijōgo*	ぞっ (z ó) BRR	*Gitaigo*		SHVR	-	Verbo
じろっ (j i r ó)	*Gitaigo*	じろっ (j i r ó) GÑII	*Giongo*		GLARE	-	Verbo
じりじり (j i r i j i r i)	*Gitaigo*	じりじり (j i r i j i r i) ZIS ZIS	*Gitaigo*		SKITTER SKITTER	-	Verbo
ムカッ (m u k á)	*Giseigo*	¡GRRR!	*Giseigo*		GRR!	*Giseigo*	
ざっざっざっ (z á z á z á)	*Giongo/ Gitaigo*	ざっざっざっ (z á z á z á) TAP TAP TAP	*Giongo*		STMP STMP STMP	-	Verbo (Stomp)

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
…イフイフすんだよ 無駄にアツい やつって	*Gijōgo*	Estos intensitos me ponen de mala leche.	-	Se adapta la frase entera a la lengua de llegada	Stupidly intense people who get all worked up over a dumb game piss me off.	-	Verbo
チラチラ	*Gitaigo*	チラチラ CHIN CHIN	*Gitaigo*		GLANCE GLANCE	-	Verbo
しーん	*Gitaigo*	しーん SHIIIN	*Gitaigo*		SILENCE	-	Sustantivo
よーし じゃあ始めろぞ！	*Giseigo*	¡Bien!¡Vamos a empezar!	-	Adverbio	All right, guys. Let's get this started!	-	Adverbio
ははは！	*Giseigo*	¡Ja, ja, ja!	*Giseigo*		Ha, ha, ha!	*Giseigo*	
キュキュ	*Giongo*	キュキュ Ñig ñig	*Giongo*		Tmp tmp	*Giongo*	
あー オホンッ	*Giseigo*	Esto… ¡Ejem!	*Giseigo*		Er… Ahem!!	*Giseigo*	
ねえねえっ	*Giseigo*	¡Psst, chicos!	*Giseigo*		Psst! Psst!	*Giseigo*	
ウフフ～	*Giseigo*	¡Ju, Ju, Ju!	*Giseigo*		Tee hee hee!	*Giseigo*	
ピーッ	*Giongo*	ピーッ PIIII	*Giongo*		FWEEP	*Giongo*	
ガンガン！	*Giongo*	ガンガン！ PAM PAM	*Giongo*		BAM BAM!	*Giongo*	
チッ…	*Giseigo*	TSK…	*Giseigo*		TCH!	*Giseigo*	
そオオオ	*Giseigo*	¡HYAAAA!	*Giseigo*		HNNN…	*Giseigo*	
らアアア！！！	*Giseigo*	¡TOMA ESTA!	-	Intejección	GRAAAAH!	*Giseigo*	
ドガガッ	*Giongo*	ドガガッ PATAAM	*Giongo*		BA BAM	*Giongo*	
おおっ あのデカい一年フッ 飛ばした！	*Giseigo* *Gitaigo*	¡Uaau! ¡Ha superado ese gigante de primero sin despeinarse!	*Giseigo* -	フッ se adapta en la frase.	Whoa! He smashed one right through that big first year!	-	Interjección

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
j a a a a ジャアアア s h a a á シャーッ s h a r a a a a シャラアアア！！	*Giseigo*	¡¡Síiiiii!! ¡¡Toma yaaa!!	-	Locución interjectiva	Yeeeeaaaah!! Woooooo!!!	-	Locución interjectiva
b u u b u u ブーブー	*Giseigo*	¡Buu!¡Buu!	*Giseigo*		Boo! Boo!	*Giseigo*	
o a a a オアアア！！	*Giseigo*	¡¡Síiiii!!	-	Adverbio	Yeaah!!	-	Interjección
f u w á フワッ	*Giongo*	FWAH	*Giongo*		FWIF	*Giongo*	
s a w á ざわっ…	*Gitaigo*	s a w á ざわっ… CHAN	*Gitaigo*		YAMMER	-	Verbo
d o k ú ドクッ	*Gitaigo*	d o k ú ドクッ FUAAM	*Gitaigo*		WOOSH	*Gitaigo*	
g u ó グオッ	*Gitaigo* / *Giongo*	g u ó グオッ ZUOSH	*Gitaigo*		SWOOO	*Gitaigo*	
b a c h í バチッ	*Giongo*	b a c h í バチッ PLAAS	*Giongo*		WHAP	*Giongo*	
z u o ズオ…	*Gitaigo*	z u o ズオ… ZUOOSH	*Gitaigo*		DOOM	-	Sustantivo
g á n ガンッ	*Giongo*	g á n ガンッ PATAAM	*Giongo*		BAM	*Giongo*	
g u k í グキッ	*Gitaigo*	g u k í グキッ ZUOOM	*Gitaigo*		LOOM	-	Verbo
k i n o u m o b i k k u r i s h i t a 昨日もビックリした k e d o k i m i y o k u t o b u けど君よく跳ぶ n e e ねぇ！	*Gitaigo*	Ayer me dejaste de piedra. ¡Es verdad que puedes saltar!	-	La onomatopeya se adapta en la frase.	I was really shocked when I saw that yesterday. For a shrimp, you sure can jump!	-	La onomatopeya se adapta en la frase.
a a a あー…	*Giseigo*	Aaaagh…	*Giseigo*		Aww!	*Giseigo*	
a r a a アラ～～…	*Giseigo*	Vaya…	-	Interjección	Dang it.	-	Locución interjectiva.
d o b a c h í ドバチッ…	*Giongo*	d o b a c h í ドバチッ… PLAAM	*Giongo*		WHAP	*Giongo*	
d ó ドッ	*Giongo*	POM	*Giongo*		THMP	*Giongo*	
b ó ボッ	*GIongo*	b ó ボッ POM	*Giongo*		BAP	*Giongo*	
z á ざっ	*Giongo*	z á ざっ CHAC	*Giongo*		URF	*Giseigo*	

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
chí チッ	*Giseigo*	¡Tch!	*Giseigo*		Tch!	*Giseigo*	
dán dadán ダンッ ダダンッ	*Giongo*	dán dadán ダンッ ダダンッ TAM TATAM	*Giongo*		TAM TATAM	*Giongo*	
bó ボッ	*Giongo*	bó ボッ PLOM	*Giongo*		BAM	*Giongo*	
pí ピッ	*Gitaigo*	pí ピッ FWISH	*Gitaigo*		-	-	
gó ゴッ	Gitaigo	gó ゴッ FUOSH	*Gitaigo*		FLINCH	-	Verbo
gyún ギュンッ	Gitaigo	gyún ギュンッ FIUN	*Gitaigo*		ZWOOM	*Gitaigo*	
zó ぞっ	Gitaigo	zó ぞっ BRR	*Giseigo*		-		
hií ひいっ	*Giseigo*	¡HIIII!	*Giseigo*		EEP!	*Giseigo*	
dó ドッ	*Giongo/ Gitaigo*	dó ドッ POOM	*Giongo*		BMP	*Giongo*	
fuwá フワッ	Giongo	fuwá フワッ FWAH	*Giongo*		FWIF	*Giongo*	
dodó ドドッ	Giongo	dodó ドドッ POM TOM	*Giongo*		BA BAM	*Giongo*	
gí ぎっ	*Giseigo*	¡IGH!	*Giseigo*		GAK!	*Giseigo*	
hahá ハハッ	Giseigo	¡Ja, ja!	*Giseigo*		Ha ha!	*Giseigo*	
kú くっ	*Giseigo*	¡Ngh!	*Giseigo*		Ngh!	*Giseigo*	
há はっ	Giseigo	¡Ah!	*Giseigo*		Huff	-	Verbo
bishí ビシッ	Gitaigo	bishí ビシッ ZIS	*Gitaigo*		POINT	-	Verbo
haha ハハ	*Giseigo*	¡Ja, ja!	*Giseigo*		Ha ha!	*Giseigo*	
pú プッ	*Giseigo*	¡Pfff!	*Giseigo*		Bff!	*Giseigo*	
irattosuru イラッとする	Gitaigo	… Me saca de quicio	-	La onomatopeya se adapta en la frase.	…Makes me sick	-	La onomatopeya se adapta en la frase.
gyarí ギャリッ	Giongo	gyarí ギャリッ GRIIC	*Gitaigo*		WHRL	-	Verbo (Whirl)
bí ビッ	Giongo/ Gitaigo	bí ビッ FWISH	*Gitaigo*		ZIP	-	Verbo

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
f u g ú ふぐっ	*Giseigo*	¡UNGH!	*Giseigo*		HNGH!	*Giseigo*	
b ú n ぶんっ	Giongo	b ú n ぶんっ SHUM	*Giongo*		SWISH	-	Verbo
k a s ú かすっ	Giongo	k a s ú かすっ PLAC	*Giongo*		BINK		
p e r ó n へろんっ	Gitaigo	p e r ó n へろんっ FLIIS	*Gitaigo*		WIFFLE	-	Verbo
t é n てんっ	Giongo	POC	*Giongo*		DOINK	*Giongo*	
d o k i d o k i ドキドキ	Gijōgo	d o k i d o k i ドキドキ BUBUM BUBUM	*Giongo*		BDMP BDMP	*Giongo*	
z u n z u n ずんずん	Giongo	z u n z u n ずんずん TROMP TROMP	*Giongo*		STMP STMP	-	Verbo (Stomp)
p o o o n ポオーン	Gitaigo	p o o o n ポオーン FIUUN	*Gitaigo*		TOSS	-	Verbo
g u r ú ぐるっ	Gitaigo	g u r ú ぐるっ GURUN	*Gitaigo*		WHRL	-	Verbo (Whirl)
b i s h í ビシッ	Gitaigo	b i s h í ビシッ ZIS	*Gitaigo*		POINT	-	Verbo
m u k á ムカッ	*Giseigo*	m u k á ムカッ GRR	*Giongo*		SNAP	-	Verbo
g ú ぐっ…	Giseigo	g ú ぐっ… GÑÑ	*Giseigo*		NAB	-	Verbo
k i r i r j きりり	Gitaigo	k i r i r j きりり ZAS	*Gitaigo*		WHRL	-	Verbo (Whirl)
b u n b u u n ブンブーン	Gitaigo	b u n b u u n ブンブーン FIUN FIUN	*Gitaigo*		WSH WSH	*Gitaigo*	
k u i k u i くいくい	Gitaigo	PIC PIC	Gitaigo		POINT POINT	-	Verbo
k o k u k o k u k o k o k u こくこくここく	Gitaigo	k o k u k o k u k o k o k u こくこくここく FLIN FLIN	*Gitaigo*		NOD NOD NOD	-	Verbo
b u a a ブアア！！？	*Giseigo*	¿¡QUÉ!?	-	Interjección	MWHAAA?!	*Giseigo*	
s u k a s u k a すかすか	Gitaigo	s u k a s u k a すかすか FLAS FLAS	*Gitaigo*		WHIFF WHIFF	-	Verbo
b á ばっ	*Giongo/ Gitaigo*	b á ばっ ZAM	*Giongo*		WSH	*Gitaigo*	
s u t ó すとっ	Giongo	s u t ó すとっ TOC	*Giongo*		TUP	*Giongo*	

Onomatopeya	**Tipo**	**Traducción Español**	**Tipo**	**Solución**	**Traducción Inglés**	**Tipo**	**Solución**
t e e e n てーん	Giongo / Gitaigo	t e e e n てーん POOM	*Giongo*		DINK	*Giongo*	
b í ビッ	Gitaigo	b í ビッ FWISH	Gitaigo		ZING	Gitaigo	
b ú n ぶんっ	Gitaigo	b ú n ぶんっ SHUM	*Gitaigo*		SWISH	-	Verbo
s u k á すかっ	Giongo	s u k á すかっ FLAS	*Giongo*		WHIFF	*Gitaigo*	
z á ざっ	*Giongo*	z á ざっ CHAC	*Giongo*		FLUMP	*Giongo*	
p í ピッ	Giongo	p í ピッ PII	*Giongo*		FWEEP	*Giongo*	
z e e e z e e e ゼー…ゼー…	Giseigo	¡ARF! ¡ARF!	*Giseigo*		WHEEZE HUFF	-	Verbo
b a g u w á バグワッ	Giongo	b a g u w á バグワッ ZUAM	*Giongo*		SWISH	-	Verbo
o m a e h a n n o u h a y a i お前反応速い n d a k a r a m o t t o k o u んだからもっとこう b á t t o k o i y o バッ！っと来いよ g u w á t t o グワッ！っと！	Giongo	¡Vamos, tío, tienes unos reflejos rapidísimos! ¡Tiene que ser más en plan ¡PAM!, ¡ZAS!, ya me entiendes!	*Giongo*		C'mon, you're fast! Can't you, I dunno, come in more like… WOOSH! You know… ZOOM!	*Giongo*	
「b á バッ！」n a n o k a なのか 「g u w á グワっ！」n a n o k a なのか d o c c h i d a どっちだ！！！	Giongo	¡¡A ver, aclárate!! ¿¡¡¡Lo hago en plan "PAM" o en plan "ZAS"!!!?	*Giongo*		"WOOSH" or "ZOOM," which is it?!	*Giongo*	
á e e e t t o あっえーっと	*Giseigo*	¡Ah! Esto…	*Giseigo* + *Interjección*		Oh! Ummm…	*Giseigo*	
c h u u g a k k o u d e o m a e n o g i r i 中学でお前のギリ g i r i a w a s e t e k u r e t a ギリ合わせてくれた y u u s h u u n a s e n s h u t o w a c h i g a u 優秀な選手とは違う	*Gitaigo*	No es como los jugadores excepcionales que tenías en la escuela media. Y ellos a duras penas te seguían.	-	Locución adverbial	He's not like the elite hitters you had in middle school who could barely keep up with you.	-	Adverbio

Onomatopeya	Tipo	Traducción Español	Tipo	Solución	Traducción Inglés	Tipo	Solución
oremo omaetoonaji 俺も…お前とおなじ setta adakarakyounen セッターだから去年 noshiai omaemite の試合…お前見て bibittayo ビビったよ	Gitaigo	Mira… Yo también soy colocador, y cuando te vi… en el partido del año pasado, se me pusieron los pelos de punta.	-	Onomatopeya adaptada a la frase	See, um… I'm a setter like you are. Watching you in last year's game… I was stupefied.	-	Adjetivo
dooon どーん	Gitaigo	dooon どーん CHAAAN	*Gitaigo*		GOOOONG	*Gitaigo*	
jiró じろっ	Gitaigo	jiró じろっ CHIN	*Gitaigo*		GLANCE	-	Verbo
shiiin しーん	Gitaigo	shiiin しーん SHIIN	*Gitaigo*		SILENCE	-	Sustantivo