

La traducción del cómic



PACO
ROCA



La traducción del cómic

Francisco Rodríguez Rodríguez, Sergio España Pérez
(coord.)



LA TRADUCCIÓN DEL CÓMIC

Colección *Tebeobits* n°1

ACyT Ediciones, diciembre 2019

Publicación electrónica integrada por artículos previamente publicados en línea en el monográfico coordinado por Francisco Rodríguez Rodríguez y Sergio España Pérez para la revista *Tebeosfera*, tercera época, n° 7, en junio de 2018.

Coordinación de esta edición: Félix López.

Adaptación y maquetación: Marina M. Mangado y Fulgen Sanmartín.

© 2019 Asociación Cultural Tebeosfera (ACyT) por la presente edición.

© 2019 Alfonso Aranda Subirana, Isabel Benjumea Martín, Salomón Doncel-Moriano Urbano, Sergio España Pérez, Celia Filipetto Isicato, Julia C. Gómez Sáez, André Höchemer, Marta Ichaso Fábrega, Leopoldo Kulesz, Carlos Mayor Ortega, Ángelo Néstore Ferrante, Francisco Rodríguez Rodríguez y Miguel Sanz Jiménez por sus respectivos textos.

© 2019 Paco Roca por la ilustración de portada.

© 2019 Los dibujantes, diseñadores y editores, o sus herederos legales en su caso, de las muestras reproducidas como acompañamiento del texto. Estas imágenes se han usado exclusivamente con afán divulgativo e ilustrativo, sin ánimo de lucro.

TEBEOSFERA: tebeosfera.com / contacto@tebeosfera.com

ACyT: asociacionculturaltebeosfera.blogspot.com / acyt@tebeosfera.com

Apdo. 17028 – 41080 SEVILLA

La Asociación Cultural Tebeosfera (ACyT) es una organización sin ánimo de lucro que no recibe ayuda ni subvención institucional alguna, sosteniéndose exclusivamente con la financiación privada aportada, mediante donaciones, por sus miembros, a los que desde aquí agradecemos sinceramente su apoyo y su confianza.



Reproducción sujeta a la licencia de Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Unported.

Depósito legal: SE 1542-2019

ISBN: 978-84-09-09193-5

Editorial

¿Saben los amantes del cómic en español que la gran mayoría de los títulos que disfrutan son traducciones? ¿Saben quienes los leen que la habilidad al traducir no solo depende del conocimiento de idiomas? ¿Puede llegar a imaginarse alguna vez quien no ha traducido nunca el poder que tiene sobre el texto y la obra la persona que traduce su cómic favorito? ¿Está la industria preparada o predispuesta para reconocer la aportación de los traductores al mundo del cómic? Sirvan estas preguntas como introducción al universo traductor en el que *Tebeosfera* ha decidido, confiamos que con acierto, aventurarse.

Puede que alguna vez nos encontráramos con un editor que nos dijera: «El día que me puedas demostrar que una buena traducción vende más que una traducción mediocre, vuelve a verme y hablamos de tus tarifas». O puede que lo escucháramos en una conversación entre profesionales de la traducción. O que lo leyéramos en alguna revista de traducción para traductores. O puede, simplemente, que lo sueñe un traductor cualquiera que piensa en su trabajo de manera neurótica e intenta justificarse las horas infinitas que le dedica a un encargo: ¿puedo mejorar mi texto?, ¿merece la pena hacerlo?, ¿puedo entregar sin más un texto que aún es mejorable?, ¿me lo permite la ética?, ¿me lo permite el bolsillo?

Todas estas cuestiones nos llevan, irremisiblemente, a una sola: ¿qué es traducir? Prolífico es el debate que genera esta pregunta. Dejemos que los especialistas, si pueden, se pongan de acuerdo. De lo que no cabe duda es de que se lleva haciendo desde hace ya miles de años. Este no es el lugar adecuado para entrar en el debate ontológico ni fundacional de la traducción, aunque sí queremos recoger una brevísima reflexión sobre el nacimiento de la

disciplina. Nada mejor para este propósito que el fragmento de un cuento del traductor Javier Calvo que aparece en su libro *El fantasma en el libro*, publicado por Editorial Planeta en 2016:

La traducción empezó siendo un oficio de príncipes y de sabios, que la usaron a menudo para cambiar la historia. Después estuvo en manos de los poetas y fue una modalidad de creación literaria que dio forma al canon de Occidente. A medida que se democratizaba, sin embargo, la traducción se fue volviendo una especie de profesión liberal de segunda fila, desligada de la creación literaria. El traductor dejó de ser un actor con voz propia en la escena cultural (página 21).

Pero entremos ya en materia, puesto que sí pretendemos contestar desde estas páginas a una pregunta que se deriva de la anterior y que limita el campo de la respuesta: ¿qué es traducir cómics? Vayamos por partes.

La historieta es un medio joven, infinitamente más joven que la otra forma de expresión con la que se le suele confundir y con la que muchos la emparentan —desafortunadamente, a nuestro entender—: la literatura. Esto deriva también en el frecuente error de hablar de ella como si fuera un género. La traductología, por su parte, es una ciencia aún más joven, hija de la lingüística, que empieza a sentar sus bases en la segunda mitad del siglo XX. Si las reflexiones sobre la traducción literaria son, en consecuencia, relativamente recientes, los estudios sobre traducción de historietas apenas están naciendo.

Tras una primera época en la que los traductólogos hablaron de la traducción de cómic sustentándose en la denominada “traducción subordinada” (siguiendo a autores como Spillner, Mayoral, Valero o Hurtado), nuevos investigadores (como Zanettin, Celotti o Sinagra) han aportado un enfoque a nuestro entender mucho más fresco y completo. Más allá de estos estudios, escasos y seminales, nos consta que en los últimos años está creciendo el interés académico sobre la materia. Confiamos en que este número especial de *Tebeosfera* pueda, por una parte, propiciar este interés, y por otra, visibilice la importancia de esta especialidad de traducción —tal y como nosotros la reivindicamos— en la propia maquinaria de la industria editorial.

Por lo pronto, vemos que algo está pasando. En mayo de 2014, el Salón Internacional del Cómic de Barcelona acogía por vez primera [una mesa redonda sobre traducción de cómics](#) gracias al impulso de Aptic. Dos años después, en octubre de 2016, la Université Bordeaux-Montaigne acogía el [primer evento académico europeo sobre traducción de cómic](#) de cierta

envergadura. Ahora, en el verano de 2018, Tebeosfera nos ha confiado —no sabemos si de forma temeraria, pero sí sabemos que estamos profundamente agradecidos por darnos voz a quienes traducimos o investigamos en la traducción de historietas— la coordinación de este número especial. Sí, algo está pasando. Y ese algo tiene un origen claro que podemos conocer gracias a los informes de Tebeosfera de los últimos años, que nos aclaran que el número de traducciones no ha dejado de crecer en España: suponían apenas un 15% del total de novedades en 1962, casi un 50% en 1983 y más del 83% en 2017.

Desde que el ser humano entra en contacto con otras culturas, husmea, mercadea, existe la traducción. De igual modo, se traduce historieta prácticamente desde su alumbramiento tal y como la concebimos hoy día. Ahora bien, ¿quién ha traducido y cómo se ha traducido? Durante mucho tiempo, en el mundo del cómic la traducción ha corrido a cargo de actores de su ciclo cultural que no eran traductores profesionales: guionistas, dibujantes, secretarios, editores, etc. En suma, un reducido y heterogéneo grupo dentro de la industria, conocedores y amantes del cómic, pero que no siempre tenían que pensar en la traducción como una actividad creativa y laboriosa. A menudo ha sido un simple estipendio complementario para poder dedicarse a fondo a sus actividades principales. Más allá de que haya innumerables ejemplos de buenas traducciones hechas por traductores no profesionales, y no pocos ejemplos de malas traducciones hechas por profesionales, tendemos a pensar que un trabajo hecho por un traductor especialista tiene muchas más posibilidades de dar un resultado óptimo.

¿Hay datos que nos confirmen todas estas afirmaciones? Apenas, por eso estamos expectantes por conocer las conclusiones de los trabajos en marcha y los que, creemos y deseamos, están por llegar, sobre los más diversos extremos: la situación del sector, los pormenores del mercado, los mecanismos de traducción, la sistematización de su práctica, la identificación de los rasgos lingüísticos que se dan en las historietas, el lugar que ocupa en los estudios de la traductología, etc.

Como parte de ese anhelo nace esta entrega de *Tebeosfera* consagrada a la traducción de historietas. Ante nosotros, un enorme reto en el que hemos puesto toda la pasión de nuestro oficio, nuestro amor por el medio, aquella mirada crítica y muchas horas de reflexión. Tal vez te resulte este número de la revista, amiga lectora, amigo lector, un tanto atípico. Desde el principio, al asumir el encargo de coordinarlo hemos querido verter un equilibrio que

entendemos necesario entre el desempeño de la profesión y la teorización sobre su práctica. Por eso encontrarás contribuciones de experimentados profesionales y de investigadores sin cuyas aportaciones difícilmente se puede propiciar la especialización en este inmenso placer que es traducir cómics.

Así pues, el número se abre con un acercamiento puramente teórico a la traducción de historietas de Paco Rodríguez en el que repasa de forma somera la producción científica sobre este particular. Además de justificar la necesidad de traductores especialistas en la industria española, establece los rasgos paradigmáticos con un enfoque traductológico.

André Höchmer y Carlos Mayor son profesionales que nos hablan desde su experiencia. El primero, traductor al alemán de *Mortadelo* o de *El arte de volar*, por ejemplo, nos explica cómo le condicionan las limitaciones de espacio a las que se ve enfrentado el traductor y qué recursos se emplean para superarlas. Por su parte, Carlos Mayor, con una vasta experiencia para editoriales como Ponent Mon, Salamandra, Debolsillo o Reservoir Books, por citar solo unas cuantas, se adentra desenfadado en la tarea de traducir el humor, un desenfado que no resta ni un ápice de seriedad a tamaño reto.

Isabel Benjumea, investigadora de la Universidad de Sevilla, introduce la importancia que también en Italia ha tenido desde principios del siglo XX la traducción, utilizada como herramienta de censura por el régimen fascista ante la importación de obra estadounidense. Miguel Sanz, de la Universidad Complutense, analiza las dificultades lingüísticas que se derivan de la traducción de la saga de Batman *La guerra de bromas y acertijos*, explicando las estrategias de compensación del humor metalingüístico y la adaptación de onomatopeyas y muletillas.

Por su parte, Ángelo Néstore, profesional y profesor de traducción en la Universidad de Málaga, coteja algunos ejemplos de las versiones italiana y española de la novela gráfica *Fun Home* (de Alison Bechdel) para poner de manifiesto las dificultades de traducir el lenguaje homosexual y del propio lenguaje del cómic.

Salomón Doncel-Moriano Urbano, de la Universidad de Granada, explica la función caracterizadora de la antroponimia en *Sailor Moon*. Para sus propósitos, lleva a cabo un análisis contrastivo de sus dos traducciones al castellano y arroja unas reflexiones sobre la recepción por parte de los aficionados a la serie.

Celia Filipetto fue durante casi veinte años la traductora de *Spiderman*. Y nos cuenta, desde la distancia del tiempo pero desde dentro, quiénes traducían en un pasado no muy remoto para las editoriales españolas, cómo era el proceso y cuáles los derechos que han de reivindicar los traductores del sector.

Alfonso Aranda, abogado, trae un análisis sobre los derechos y las obligaciones que tiene el traductor de cómics en el mundo editorial. Esto nos ayuda a reivindicar también la legitimidad del papel que desempeñamos en el ciclo cultural.

Finalmente, Julia C. Gómez entrevista a Leopoldo Kulesz, cofundador y editor de la editorial argentina Libros del Zorzal, que en 2015 asumió la publicación con una nueva traducción de los veinticuatro primeros álbumes del galo universal creado por Goscinny y Uderzo. Mucho se ha escrito y se ha comentado sobre las antiguas ediciones. Ya iba siendo hora de mirar al presente y al futuro de la traducción de cómics con optimismo. Esta entrevista es prueba de ello.

Volviendo a nuestras reflexiones, los premios de traducción se están abriendo al mundo del cómic. ¿Imaginamos un premio nacional a la obra de un traductor de historietas en España? Si Spiegelman obtuvo el Pulitzer por *Maus*, antes o después pasará. Por lo pronto, dos de los redactores de este número especial han sido galardonados con el Premio de Traducción Esther Benítez, el premio anual de ACE Traductores: no han sido premiados por una traducción de cómic, ya que es un premio de traducción literaria, pero desde luego esto habla muy bien de la calidad de nuestros traductores insignia.

En las nominaciones de la edición de 2018 de los Premios Eisner se ha acreditado por primera vez a los traductores de los premios de material extranjero. Este pequeño paso para la industria del cómic es un gran salto para el gremio de los traductores especialistas. Deseamos que otros grandes encuentros imiten a la Comic-Con y, en Europa, tanto en los festivales de Angulema como en los de Barcelona o Madrid, empiecen a acreditar a los traductores de obra extranjera.

Albergamos la esperanza de que la industria empiece a hacer justicia a un colectivo largamente olvidado por los diferentes actores del cómic. Entendemos que los editores han de concebir la traducción como una inversión. Creemos que los lectores tienen derecho a saber quién ha escrito en su idioma las obras que disfrutan por sus ilustraciones, por el guion, por el color, por la calidad de la impresión y, por supuesto, por las palabras que leen.

Querida lectora, querido lector, con este número te trasladamos una declaración de intenciones en toda regla.

Traducción, traductología e historieta

Una mirada panorámica

PACO RODRÍGUEZ (Universidad de Córdoba)



Edición: [TEBEOSFERA \(2016, ACYT\) -3ª EPOCA- 7, 29-VI-2018](#)

Resumen / Abstract: La traducción de cómics, a pesar del interés que suscita en cierto número de investigadores, sigue siendo una gran desconocida tanto en el ámbito de la investigación como en el mundo editorial. Este olvido se debe, en parte, a la ausencia de una teoría capaz de situar la especialidad de la traducción de cómics en los estudios de traductología y de explicar sus características y el suculento reto que implica. Este trabajo no tiene por objeto enumerar todos los rasgos y desafíos que presenta esta especialidad de la traducción. Sin embargo, pretendemos poner de manifiesto los que nos parecen más paradigmáticos: la interrelación de códigos y la oralidad prefabricada. Como paso previo, definiremos el cómic con la intención de paliar una carencia que hemos podido observar en los escasos estudios que se adentran en esta materia y que, en consecuencia, ha llevado a abordarla con falta de rigor. / The translation of comics is still unknown among editing professionals and between researchers, despite the interest it arouses among them. This is due in part to the fact that there

is no theory that fits the specificity of comic translation into translation studies in order to explain its characteristics and the challenge it entails. The present article does not attempt to enumerate the traits and challenges that this specialty implies within the translation, only the paradigmatic cases: the prefabricated orality and the interrelation of codes. We add a definition of comics as a previous step because we want to cover a lack that we have observed in the few studies on this particular and that, for that reason, has lacked the necessary rigor.

Palabras clave / Keywords: Oralidad, Traducción de cómics, Oralidad prefabricada, Interrelación de códigos, Traductología, Traducción, Definición de historieta / Oral speech, Comics Translation, Intended Orality, Interrelations of codes, Traductology, Translation, Definition of Comics

Título en inglés: Translation, translatology and comics

Traducción, traductología e historieta

1. Estado de la cuestión

Con el fin de rastrear los estudios de traducción de historietas y de determinar el lugar en el que se sitúan, hemos tomado como punto de partida la amplia panorámica que Amparo Hurtado (2004) lleva a cabo tanto de la traducción como de la traductología. Su ambicioso recorrido presenta los conceptos de una forma general y no trata de dar una explicación precisa de las distintas teorías que se desarrollaron a partir de la segunda mitad del siglo XX, sino que tan solo las esboza y las cataloga. Consideramos que su trabajo pone de manifiesto que la traducción de cómics no parece interesar lo suficiente como para dedicarle la atención que merece. Hemos podido constatar, además, que no es infrecuente entre los investigadores en traductología que se dé un desconocimiento del lenguaje propio del cómic, razón por la que abundan trabajos centrados exclusivamente en sus componentes verbales, como si de textos únicamente escritos se tratara.

La mayor parte de los mencionados trabajos suelen presentar un enfoque fragmentario y parcial, deteniéndose en aspectos muy concretos —como las limitaciones de espacio, el carácter lúdico o las onomatopeyas— que arrojan luz, ciertamente, en el tratamiento de los distintos problemas inherentes a la labor traductora, pero no se adentran en este campo de una forma integral y completa, lo cual nos lleva a reivindicar una mayor profundidad y coherencia al respecto. Dichos estudios asientan con frecuencia sus bases en la denominada

traducción subordinada” —que explicaremos más adelante—, una premisa, a nuestro parecer, incompleta aunque no errónea. Véanse, por ejemplo, los trabajos de Castillo (1996), Valero (2000), Villena (2000), Carreras (2008) o Ponce (2009), que giran en torno a tal concepto y que inciden en el condicionamiento al que se ve sometido el traductor, haciendo hincapié en las limitaciones que ha de superar.

Zanettin (2008a: 20) sostiene que los cómics son utilizados con frecuencia para servir de ejemplo en los distintos tipos de procedimientos de traducción, estrategias u orientaciones. El autor señala, además, que la mayor parte del análisis sobre este particular se ha centrado en la traducción de aspectos lingüísticos tales como los juegos de palabras, las onomatopeyas o los nombres propios, y que numerosas investigaciones han versado sobre conocidas series como *Astérix* o *Tintín*, lo que contribuye a no dotar de la seriedad suficiente a estos estudios.

Precisamente Zanettin asume en 2008 la edición de *Comics in Translation*, la única monografía sobre la materia que hemos hallado. Distintos autores abordan los más diversos aspectos con un rigor que nos lleva a considerar esta obra el máximo referente publicado hasta la fecha. El propio editor del volumen desarrolla, a modo de introducción, una panorámica en la que expone los rasgos que, en su opinión, han de ser tenidos en cuenta cuando se aborda la traducción de cómics. Asimismo, cierra el volumen con una interesante aunque no exhaustiva bibliografía comentada de 149 referencias publicadas entre 1972 y 2006. Zanettin (2008b: 270) señala que dichas referencias abarcan un amplio espectro de aspectos sobre la materia, así como otros relacionados con la misma.

Así pues, los primeros trabajos consagrados a la teoría y la práctica de la traducción de cómics se remontan a la década de los setenta. El enfoque, por lo general, se sustenta en las teorías de Jakobson (1971) y su “traducción intersemiótica”, apelando de esta manera a las limitaciones que impone al traductor la interacción entre texto e imagen. Spillner (1980) emprende el camino hacia la traducción subordinada, afirmando que:

No pocas de las dificultades se derivan de que los textos están constituidos de forma multimedial por el elemento lingüístico y la imagen, pero por lo general el traductor, por motivos comerciales y editoriales, no tiene la posibilidad de modificar los elementos visuales del texto. Si se concibe el cómic como un texto multimedial, la teoría traductológica debe tener en cuenta la modificación del elemento visual del texto en el proceso traductor (Spillner, 1980: 83).

Más tarde, Roberto Mayoral y Dorothy Kelly introducen la cuestión en *Babel: revista de los estudiantes de la EUTI* en 1984 con la publicación de dos artículos [1] sobre distintos aspectos en los que introducen el concepto de traducción subordinada aplicada al cómic, de los que se desprende cierta carga de negatividad de la que pretendemos huir o, cuando menos, matizar.



Fragmento de WILD, N. (2008). *Kabul disco. Cómo no fui secuestrado en Afganistán*. RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, F. y ESPAÑA PÉREZ, S. (trad.). Rasquera: Ponent Mon.

El lenguaje del cómic comparte numerosas similitudes con los textos audiovisuales, lo cual implica que las estrategias y mecanismos de traducción aplicadas se asemejan en buena medida también. Esto explica que los estudios de traducción de historietas partan de las mismas bases que aquellos y que en este trabajo así lo hayamos considerado, por lo que abundan las referencias a trabajos centrados en la traducción audiovisual.

Díaz Cintas, estableciendo una vinculación entre la práctica de la subtitulación y el mundo académico, reconoce que «a la hora de estudiar las diferentes modalidades de TAV ha habido una tendencia a meterlas todas en un mismo cajón de sastre, cuando en ocasiones los estudios ganarían en profundidad si se hicieran de modo individual. Aunque compartan características comunes, las diferencias que las separan justifican una aproximación más específica» (Díaz Cintas, 2007: 695). Coincidiendo con la opinión del autor, aunque aplicando sus criterios a la traducción de historietas, esta presenta particularidades y rasgos suficientes como para merecer un

estudio emancipado tanto de la traducción audiovisual como de su etiquetado dentro de la traducción subordinada.

Esto nos empuja igualmente a preguntarnos por qué motivo la investigación en torno a la traducción de cómics, su ubicación dentro de los estudios de traductología y el establecimiento de metodologías contrastadas y rigurosas siguen estando relegados a trabajos subsidiarios de otras especialidades y siempre parcelarios.

2. La traducción en la industria del cómic

Un trabajo como el presente no sería riguroso si no atendiera a su vertiente industrial. Si nos atenemos al caso español, el cómic, en palabras de Álvaro Pons, queda establecido definitivamente como forma artística y cultural a lo largo del siglo XX. En su opinión, se trata de un medio que hunde sus raíces en la cultura popular, pero que ha de asumir la dualidad entre forma de entretenimiento y de arte. Asimismo, el autor entiende que el reconocimiento de su entidad propia se enfrenta a una dicotomía «que está en la base de todo el debate que el llamado noveno arte ha generado desde su propia definición, todavía incompleta y sujeta a cambios continuos que vienen en muchos casos derivados por las tensiones que provoca su afiliación como producto infantojuvenil» (Pons, 2011: 265).

Esta circunstancia afecta a la cantidad de trabajos de investigación histórica sobre el cómic como producto cultural. Aunque el número de aquellos crece paulatinamente, siguen faltando cifras concretas en las que basarse, puesto que, según Barrero y López (2013: 797), «no han descrito con total precisión la evolución de la industria editorial, por falta de un corpus completo de este tipo de prensa y por desconocer los datos básicos sobre su difusión». Pons (2011: 266) afirma que la escasez de datos fiables sobre la industria del cómic en España implica que todo análisis será, irremediabilmente «cualitativo y sujeto a revisión». El autor argumenta que los resultados obtenidos de este modo «no dejan de ser comunicaciones personales o datos muy dispersos que no están validados por referentes externos como pueden ser las empresas destinadas a la justificación de difusión, por lo que su veracidad no es comprobable».

Barrero y España (2017: 497-506) profundizan en la fuerte dependencia de las obras extranjeras que experimenta nuestro país desde principios del siglo

XX, poniendo de relieve que, salvo el periodo de políticas autárquicas durante la dictadura de Franco, los títulos traducidos parecen tener un carácter predominante, con una fuerte presencia a partir de mediados de los sesenta de la historieta franco-belga, británica y estadounidense. En los años ochenta comienza a imponerse el material de procedencia americana, y desde 1992 irrumpe de forma vertiginosa el manga. Los autores aseveran que «nuestra industria del cómic actual se sustenta sobre una base de edición que en un 75% de su volumen exige la labor de los traductores» (Barrero y España, 2017: 506).

IDIOMAS EN 2017

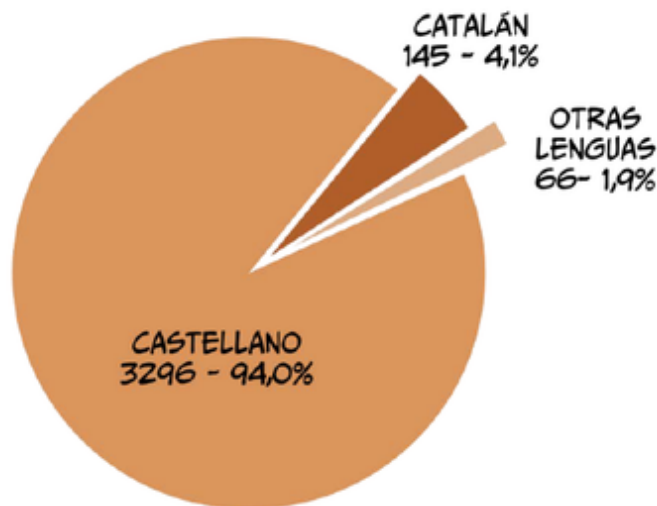


Figura 1: Proporciones de lenguas en España en el cómic según el *Informe Tebeosfera 2017* (ACyT, 2018: 32).

Por fortuna, las carencias estadísticas a las que hemos aludido se han ido paliando en los últimos años. En nuestra opinión, el trabajo más riguroso y, por ende, fiable, es el que viene realizando la Asociación Cultural Tebeosfera (ACyT) desde 2013, que publica de forma anual el informe *La industria del cómic en España* [2], basado en los datos recogidos en *El gran catálogo*. Habida cuenta de los límites de nuestro estudio y de la extensión del informe, nos centraremos exclusivamente en los datos y conclusiones que afectan a la práctica de la traducción en la industria editorial del cómic. A tal efecto, nos remitimos al epígrafe consagrado a los tipos de edición, determinados en función del origen de la obra publicada. De este modo, se han separado los tebeos de primera edición de aquellos que fueron producidos en el exterior y luego traducidos a

las lenguas de España, con un predominio absoluto de la lengua española sobre las lenguas autonómicas, tal y como se puede observar en el gráfico anexo.

Asimismo, se han discriminado los libros teniendo en cuenta el origen de la obra publicada, distinguiendo así «si el tebeo fue lanzado como primera edición, como reedición o recopilación de material ya ofrecido antaño o bien como edición no original, traducida desde una anterior aunque lleve autoría española» (ACyT, 2018: 35). Los resultados obtenidos para los años 2013 a 2017 revelan una clara línea ascendente en lo que a traducción de obras extranjeras se refiere:

Años	2013	2014	2015	2016	2017
Tebeos comerciales	2.558	2.548	2.959	2.979	3.507
Tebeos traducidos	1.501	1.644	1.918	2.053	2.469
Primeras ediciones	517	510	497	452	431
Reciclajes	540	392	544	473	607
○ Recopilaciones	215	185	163	173	320
○ Reediciones	325	207	381	300	287

Figura 2: Cifras de tipos de edición según el Informe Tebeosfera 2017 (ACyT, 2018: 35).



Figura 3: Proporciones de tipos de edición según el Informe Tebeosfera 2017 (ACyT, 2018: 36).

Los editores ponen de manifiesto el descenso de tebeos de primera edición y autoría española que se ha venido produciendo en los últimos cinco años, así como una rotunda afirmación: «El reparto deja claro que lo que ha aumentado el sector del tebeo en estos cinco años ha sido la edición de traducciones»

(ACyT, 2018: 35). Los porcentajes resultantes quedan recogidos en el siguiente gráfico de la derecha.

Un análisis más detallado refleja la relación de países productores de novedades publicadas en España, reunidos en cuatro grandes grupos: Norteamérica (que incluye Estados Unidos y Canadá únicamente), Asia, Europa (categoría en la que se ha incluido España), Latinoamérica y otras procedencias. En la tabla inferior se ponen de manifiesto los cambios experimentados en los últimos cinco años con respecto a las cifras según el origen de las obras publicadas en España. Por ejemplo, la traducción de cómics procedentes de Norteamérica superó con creces en 2017 la traducción de cómic procedente de los países europeos. Además, se constata el imparable crecimiento del manga en el mercado nacional:

Años	2013	2014	2015	2016	2017
Tebeos comerciales	2.558	2.548	2.959	2.979	3.507
Norteamérica	1.059	1.065	1.163	1.256	1.599
Asia	421	387	628	696	811
Europa	1.060	1.131	1.183	983	1.033
○ España	713	625	647	574	559
○ Francia	178	217	234	233	301
○ Bélgica	97	108	103	83	120
○ Italia	42	80	98	35	16
○ UK / Australia	23	38	47	39	30
○ Otros europeos	7	13	14	19	8
Latinoamérica	19	23	22	12	17
Sin datos / varios países	18	1	3	32	47

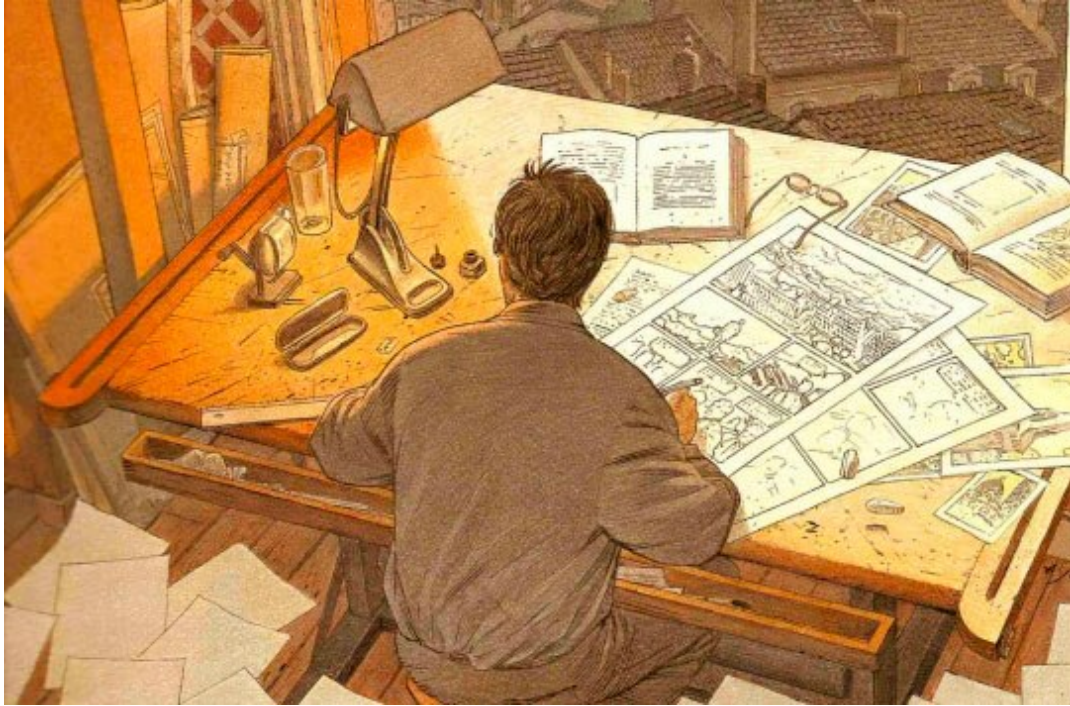
Figura 4: Origen de las obras publicadas según el *Informe Tebeosfera 2017* (ACyT, 2018: 39).

Todas estas estadísticas nos llevan a confirmar un paradigma indiscutible: la mayor parte de los cómics que se publican en España son traducciones. Cabe, en consecuencia, cuestionarse por qué la traducción de cómics no ha recibido la atención que merece por parte de la industria editorial, tal vez preocupada por sobrevivir en un mercado global en el que no supone un importante porcentaje. Nos sumamos, pues, a la reivindicación de Barrero y España (2017: 513), según la cual la profesionalización de los traductores debería ser uno de los objetivos principales de los editores.

3. Definición del medio

Como planteábamos al principio, un problema recurrente en los trabajos que hemos consultado es la falta de conocimiento sobre el lenguaje del cómic y su definición, lo cual induce a frecuentes errores al respecto. Con el fin de paliar tal carencia y de aportar el rigor suficiente, nos hemos propuesto hallar una satisfactoria definición de la historieta, elaborada a partir de las distintas teorías que arrojan los estudiosos. Previamente, queremos aclarar que no nos referiremos a aquella como “género” o “subgénero”. Peeters (2003: 6) señala igualmente la frecuente amalgama que se produce entre “género” y “medio”, siendo esta última denominación, a nuestro parecer, más pertinente puesto que dota a la historieta de una merecida entidad propia. Barrero (2015: 229) recoge la tendencia que se produce en algunos ámbitos académicos o desde las teorías literarias o de las artes, según la cual el cómic y el humor gráfico serían géneros literarios o artísticos antes que un medio.

Dadas sus particulares características, la historieta constituye un ámbito de estudio singular, además de relativamente reciente. Altarriba (2011: 9) señala el escaso interés que aquella ha suscitado apuntando al tono satírico y al sesgo caricatural que presentaba en el siglo XIX o el carácter infantil, con frecuencia moralizante, y la popularidad no exenta de vulgaridad que alcanzó en la primera mitad del siglo XX. Como consecuencia, la historieta se ha visto durante todo este tiempo excluida del estudio de las muchas disciplinas de las que participa, como la literatura, el dibujo, la pintura, el grabado, el periodismo, el cine u otras como el teatro, el diseño y la arquitectura, a pesar de la relación que guarda con todas ellas. Dados los objetivos que perseguimos en nuestra investigación, habremos de sumar a estas disciplinas la traducción y la traductología.



Imágenes procedentes de dos ilustraciones de François Schuiten.



En los años sesenta del pasado siglo surge un movimiento que reivindica, recupera y comienza a catalogar el vasto patrimonio historietístico, dando lugar

a sus primeros estudios, de los que se extrae una conclusión todavía vigente: se trata de un campo más complejo de lo que cabe suponer en un principio. Tanto es así que los especialistas disienten acerca de su definición, su funcionamiento y su origen.

Eisner (2002: 15) refleja los dos instrumentos comunicativos de los que se sirve este medio: la imagen y la palabra, aunque reconoce que se trata de una separación arbitraria. El potencial expresivo del cómic reside, según Eisner, en «el manejo diestro de palabras e imágenes», una yuxtaposición con la que se ha venido experimentando desde tiempos remotos. El autor define su concepto de “arte secuencial” y se refiere a la escritura de cómics como «la concepción de una idea, la disposición de los elementos gráficos, la construcción de la secuencia de dicha narración y la composición de diálogos». Así pues, las funciones de escritura y dibujo se encuentran irrevocablemente entrelazadas, alcanzando en el “arte secuencial” el acto de tramar un tejido (Eisner, 2002: 124).

Thierry Groensteen (1999: 15) afirma que las definiciones que aparecen tanto en diccionarios y enciclopedias como en obras especializadas resultan insuficientes. El autor propone renunciar a dos ideas habituales que, aunque hayan inspirado numerosos enfoques semióticos, en su opinión suponen un freno para la comprensión real del medio. La primera de ellas es que el estudio de la historieta, como el de cualquier otro sistema semiótico, debería poder descomponerse en unidades elementales. La segunda es que la historieta es «esencialmente» una mezcla entre texto e imagen, una combinación específica de códigos lingüísticos y visuales, un punto de encuentro entre «dos formas de expresión» (Groensteen, 1999: 3). Otra de sus grandes contribuciones al estudio de la historieta es el concepto de *solidarité iconique*, que establece como único fundamento ontológico de aquella, según el cual un conjunto de imágenes solidarias se relacionan. De este modo, el denominador común y el elemento central de cualquier historieta, de orden fundacional, es la «solidaridad icónica». Son imágenes solidarias aquellas que, participando de una continuidad, presentan la doble característica de estar separadas y de influirse plástica y semánticamente por el propio hecho de su coexistencia presencial (Groensteen, 1999: 21). Sin embargo, en otro trabajo posterior, reconoce que la solidaridad icónica no permite por sí misma articular una verdadera definición de la historieta. Aunque admite que es una condición necesaria en todos los casos, no

tiene por qué ser suficiente, dado que no alcanza a discriminar entre todos los objetos que puedan ser sometidos a estudio (Groensteen, 2015: 116).

La contribución de Barrero en la definición de la historieta nos parece de suma importancia, puesto que su carácter sintético e integrador hace de ella una buena forma de concluir este apartado consagrado a la definición del medio: «Narraciones dibujadas con imágenes fijas, e impresas para su difusión múltiple, que contienen elementos verboicónicos articulados entre sí con el propósito de emitir un relato autónomo» (Barrero, 2011: 15).

El autor matiza que la impresión y, especialmente, la difusión, son condiciones necesarias para admitir la existencia de este medio, si bien no lo son para consensuar el modelo expresivo, puesto que puede darse por otras vías. En una construcción de este tipo, por otra parte, siempre existen elementos verbales, aunque pueden estar elididos, pero los elementos icónicos son condición necesaria, y han de ser gráficos (se incluyen también los fotográficos u otros materiales). La autonomía que menciona en la definición arriba señalada alude al hecho de que no se trata de obras supeditadas a una construcción lingüística aneja (como un texto u otra ilustración) y se podría emitir un mensaje similar incluso siendo trasvasadas a otro soporte (Barrero, 2011: 15-16).

En apartados sucesivos veremos cómo interactúan imagen y palabra en la historieta para producir sentido, además de otros códigos. Para el traductor, por supuesto, el más relevante de todos ellos es el lingüístico, pero aquel siempre habrá de tener presente que la interrelación de códigos es precisamente la característica que hace del medio lo que es. Por tanto, su labor estará permanentemente determinada por este rasgo definitorio.

4. Interrelación de códigos

Zabalbeascoa (2001: 118-121) sostiene que los elementos paralingüísticos acompañan siempre toda comunicación verbal, al igual que los factores contextuales y situacionales. La transmisión de las palabras, sostiene el autor, no puede ser llevada a cabo «en estado puro», por lo que han de ser plasmadas en un soporte físico, ya sea fonético o grafémico. Así pues, los modos de comunicación verbal irán siempre acompañados de elementos paralingüísticos, ya se trate de transmisión verbal escrita como oral y audiovisual. En la misma

línea argumental, el autor afirma que el código verbal del canal acústico [3] —plasmado en el cómic de múltiples formas— no siempre se subordina a la imagen, especialmente cuando es muy «separable» [4] de ella. Al contrario, más que dominarlo, la imagen acompaña, ilustra al componente verbal que se encuentra presente en el texto. El autor incide en la necesidad de conocer «la importancia relativa del código verbal respecto del no verbal y el tipo de relación que se establece en cada momento y en el conjunto del texto audiovisual» (Zabalbeascoa, 2001: 122).

Los postulados de Chaume, que al igual que los de Zabalbeascoa se refieren a la traducción audiovisual, son aplicables al tipo de textos que nos ocupa, pudiéndose agrupar igualmente en un género paradigmático cuyo significado emana de la interacción entre la información verbal y la no verbal. Cuando el autor alude a la “información no verbal”, incluye tanto «la información paralingüística, musical o sonora en general, transmitida por el canal acústico, como esencialmente la información visual que nos aportan las imágenes, transmitida por el canal visual» (Chaume, 2004: 186). De este modo, la suma de las dos narraciones, la verbal y la no verbal, formaría un complejo constructo que se asemeja a lo que Eco (1977: 221) denomina “texto”. Entendemos, pues, que el funcionamiento de toda historieta se asemeja en este sentido al de los textos audiovisuales. Los distintos signos interactúan mediante determinados mecanismos: los rasgos paralingüísticos, los rasgos cinésicos y los rasgos proxémicos. El resultado es un constructo semiótico que el traductor habrá de conocer —al igual que el lector—, tomando conciencia de la simultaneidad de la información transmitida mediante diversos canales, como refleja Baños (2009). La autora —legataria de las ideas de Chaume— señala la importancia que tiene esta concepción, ya que pone de manifiesto «la unión de elementos verbales y no verbales, así como la construcción de significado a partir de la interacción del código lingüístico con el resto» (Baños, 2009: 19).



Secuencia extraída de KA, O. y ALFRED (2006). Pourquoi j'ai tué Pierre. Paris: Delcourt.



Versión de la secuencia anterior en español: KA, O. y ALFRED (2007). Por qué he matado a Pierre. RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, F. y ESPAÑA PÉREZ, S. (trad.). Rasquera: Ponent Mon.

No podremos negar que, de todos estos códigos, el lingüístico es el que mayor relevancia presenta en la traducción, tanto que es el responsable de que

los cómics sean susceptibles de ser traducidos. Sin embargo, tal como afirma Chaves: «Resulta imposible separar las imágenes de los sonidos, lo verbal de lo no verbal en la génesis del sentido, y en ello es justamente en lo que estriba la especificidad de la presente modalidad de traducción. Por todo ello, la aproximación al texto audiovisual no puede ser la misma que a un texto escrito» (Chaves, en Baños, 2009: 19). Hacemos nuestras las palabras de Chaves para reivindicar la especificidad de la traducción de cómics, o al menos una de ellas, tanto desde un enfoque teórico como práctico.

Carmen Valero incide en estas relaciones que se dan en el cómic desde la perspectiva de la traducción subordinada, entendiendo que se trata más de restricciones que de una fructífera interacción, tal y como lo concebimos en nuestro trabajo. Sin embargo, recoge una idea a todas luces fundamental: «La interrelación texto/imagen que se da en este tipo de publicación exige una lectura y una traducción diferente, puesto que nos encontramos con dos niveles inseparables, el significado de cada uno de los cuales depende del otro» (Valero, 2000: 77). La autora refleja, a partir de esta idea, uno de los problemas que se plantean en este tipo de traducción: el traductor, por lo general, solo puede intervenir en uno de los niveles [5], el texto, sin poder alterar el conjunto. Salvo raras excepciones, el editor no modificará la imagen para adaptar el texto por cuestiones lingüísticas o socioculturales.

Apoyándose en la obra de Barbieri, Zanettin (2008: 13) sostiene que los cómics son un entorno semiótico en el que se dan cita textos, medios de expresión y discursos. En su opinión, diferentes sistemas semióticos están presentes e interactúan a distintos niveles, estando determinados culturalmente según el enfoque que se aplique de espacio y tiempo. Puesto que en este tipo de medio es posible representar los elementos no verbales de la interacción (lenguaje corporal, expresiones faciales, uso del espacio, etc.), los diálogos de los cómics se acercan más a los del teatro que a los de la novela. El autor pone, asimismo, el acento en el hecho de que los cómics, en primer lugar, son textos visuales que pueden incluir un componente verbal. Esto implica que en la traducción interlingüística de los cómics (la traducción “propriadamente dicha”) se ha de tener en cuenta el contexto interpretativo visual: la lengua no es sino otro sistema más, y tanto originales como traducciones están conformados por distintos sistemas de signos (Zanettin, 2008: 12).

La función del traductor, por lo general, es la de trasladar de una lengua a otra el mensaje verbal que, en el caso de los cómics, se encuentra ubicado,

según Celotti (2008: 38-39) en los globos, las cartelas, los títulos y los paratextos lingüísticos. Los paratextos pueden cumplir, de acuerdo con la autora, tanto la función visual como la verbal, y correspondería al traductor decidir a cuál de ellos darle prioridad. Disentimos de su opinión, puesto que en la mayoría de los casos será el editor quien tome tales decisiones, independientemente de su pertinencia o no desde una perspectiva traductológica.

Más allá de la propuesta clasificatoria de las distintas estrategias de traducción que hace Celotti (2008: 39-42) [6], queremos incidir en la relación que mantienen el mensaje visual y el verbal. La autora toma como punto de partida de sus reflexiones al respecto el trabajo de Barthes (1964), y en particular la doble función del mensaje lingüístico con respecto al mensaje icónico: de anclaje (*ancrage*) y de relevo (*relais*).

Celotti (2008: 43) subraya que los lectores habituales de cómics identifican con facilidad la relación complementaria entre el mensaje verbal y el visual, pero los que no lo son —al igual que los traductores legos en la materia— pueden tender a no interpretar ambos mensajes simultáneamente, centrándose en exclusiva en el mensaje verbal. Aunque parezca una obviedad, muchos de los errores que se cometen en este tipo de traducción vienen provocados por la falta de interrelación entre los dos mensajes señalados. En multitud de ocasiones, una imagen es polisémica, por lo que la función de anclaje del mensaje verbal despeja las dudas y proporciona las aclaraciones necesarias con respecto a la interpretación del mensaje icónico. Así pues, Celotti señala al traductor como artífice de la armonía y la coherencia que deben reinar entre el mensaje verbal y el icónico, al tiempo que se aleja de los presupuestos de la traducción subordinada y de la “tiranía” de la imagen (Celotti, 2008: 47).

Siguiendo la creciente estela de autores que optan por alternativas al concepto de traducción subordinada, Yuste (2011: 260) redonda en el carácter indisoluble de la pareja que conforman texto e imagen, dos instancias que asumen su capacidad de narración y que participan conjuntamente en la construcción del sentido. El autor sostiene que para garantizar el éxito, entre otras cosas, de una historieta, el traductor ha de leer, interpretar y traducir no solo los elementos textuales, sino también los elementos paratextuales que componen el imaginario presente en toda entidad iconotextual [7] que forman la pareja texto-imagen.

Por su parte, Sinagra (2014: 135) incide en la idea de que el traductor no puede traducir únicamente el texto sin tener en cuenta la imagen. En su estudio,

identifica tres dimensiones en las que se producen los intercambios verbales: la dimensión vocal, la paraverbal y la no verbal. En este punto, nos interesa especialmente esta última (plasmada, según la autora, únicamente por la imagen mediante elementos estáticos como la indumentaria, los gestos o las miradas).

En conclusión, aunque el traductor ha de centrar buena parte de su atención en el código verbal, es imprescindible que tenga en consideración cómo este interactúa con los demás elementos que conforman el sentido de toda historieta.



Viñeta original procedente de LARCENET, M. (2010). *Le combat ordinaire. Intégrale*. Paris: Dargaud.



Viñeta traducida en LARCENET, M. (2010). *Los combates cotidianos. Integral*. Barcelona: Norma.

5. Limitaciones de espacio y restricciones

Una de las observaciones más recurrentes que hemos encontrado en los distintos estudios se refiere a la limitación del espacio que soporta el código textual. Sirva como punto de partida la que hace Hurtado al explicar los rasgos más genéricos que presenta esta especialidad, siempre desde el enfoque de la traducción subordinada: «La traducción de comics está condicionada por las limitaciones de espacio (bocadillo) y de la propia imagen, que es inalterable y puede contar con elementos idiosincráticos (gestos, costumbres, etc.), y por las

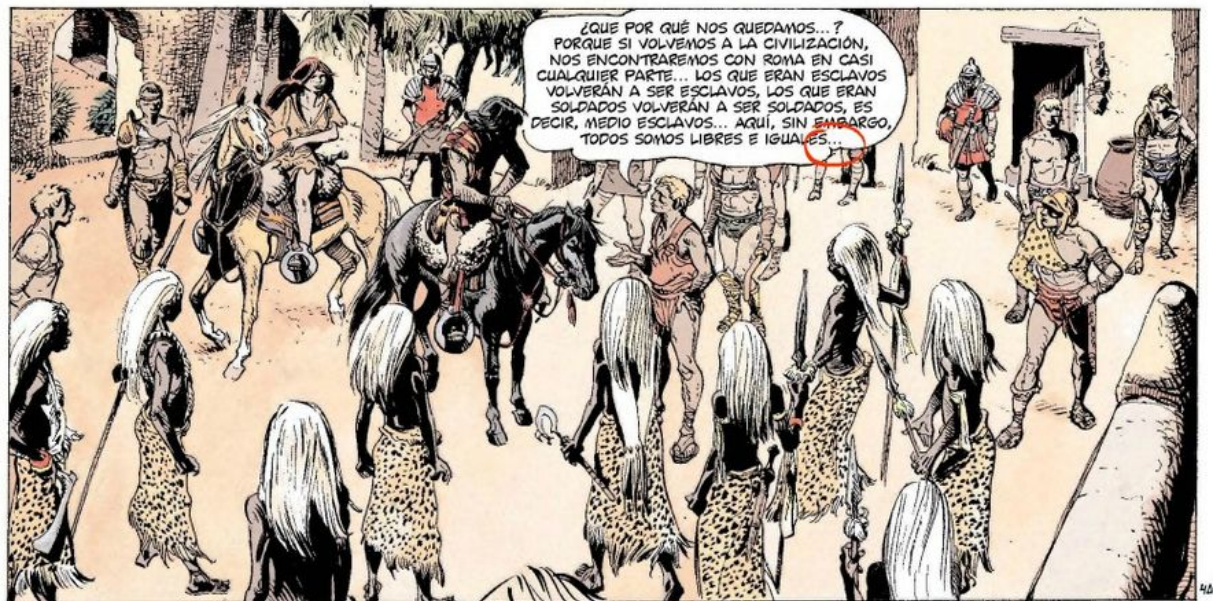
características propias de lenguaje de los comics (uso de onomatopeyas, interjecciones, argot, etc.)» (Hurtado, 2004: 65).

En este sentido, Castillo (1996: 15) afirma que «el elemento subordinante con más incidencia es el espacio: el traductor debe ceñir su traducción al espacio de que dispone, que es insuficiente por naturaleza». El autor nos recuerda que «el espacio reservado al texto en el tebeo original es el apropiado para el texto fuente, pero siempre representa una traba para el traductor, quien debe ceñir la longitud de la traducción al territorio de que dispone» (Castillo, 1996: 15).

Castillo sugiere que se eviten las traducciones explicativas, las ampliaciones o las notas a pie de página —una postura que compartimos—. En aras de una mayor aceptabilidad, además, recomienda «despojar sistemáticamente al texto de toda información prescindible» (Castillo, 1996: 16). En la misma línea, Valero se refiere a las restricciones de espacio bajo el apelativo de “carácter cuantitativo”, e identifica la existencia de un espacio máximo que dificulta e incluso impide las perífrasis y las explicaciones (Valero, 2000: 77). La misma estela sigue Ponce cuando afirma que «el TM [Texto Meta] debe despojarse en muchas ocasiones de información prescindible, tal y como también sucede en otros ámbitos como, por ejemplo, la traducción audiovisual» (Ponce, 2009: 113). Hallamos la vinculación con este tipo de traducción en las palabras de Rosa Agost: «Los diálogos de los textos audiovisuales forman un todo dinámico en el que los personajes que intervienen cooperan para que haya una comunicación. Los traductores deben mantener los principios cooperativos a pesar de las dificultades y restricciones del texto original» (Agost, 1999: 104).



Viñeta tomada de FRANZ y VERNAL, J. L. (2012). *Jugurtha. Intégrale 4*. Bruxelles: Le Lombard.



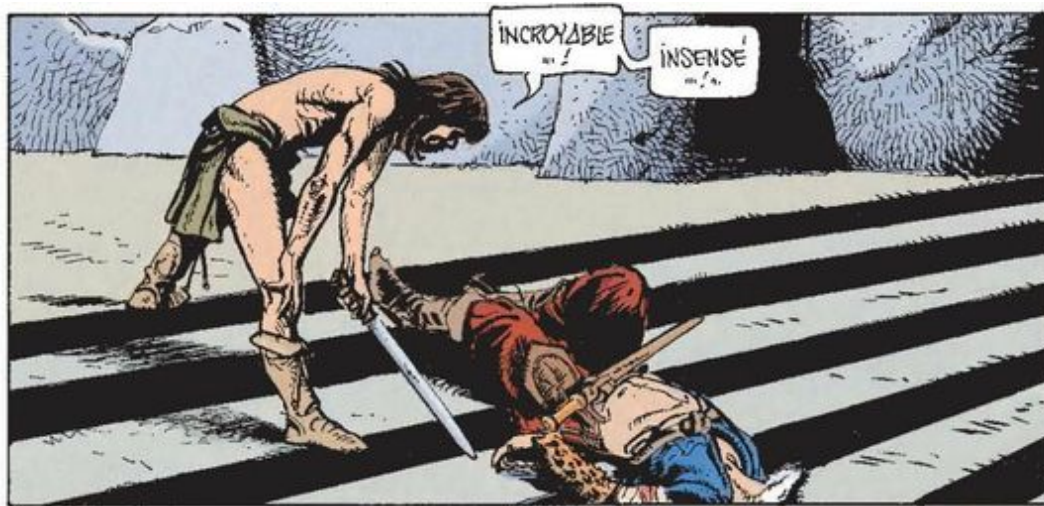
Viñeta tomada de la versión en castellano, de FRANZ y VERNAL, J. L. (2015). *Yugurta. Integral 4*.
 RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, F. y ESPAÑA PÉREZ, S. (trad.). Rasquera: Ponent Mon.

La autora entiende que excederse en la cantidad es una solución que va en contra de la economía lingüística, un principio que impera también en los textos presentes en los cómics. Con el fin de paliar esta restricción, Maria Carreras propone una serie de soluciones que no compartimos, tales como reducir el tamaño de los caracteres o eliminar los signos de puntuación iniciales. Sin embargo, nos parecen pertinentes otras medidas que sugiere, como la

búsqueda de sinónimos más cortos, la abreviación sintáctica y el alejamiento de las perífrasis (Carreras, 2008: 16).

Nos ha llamado la atención que, en gran medida, los trabajos que hemos consultado ven como un mal menor recurrir a la reducción de los caracteres empleados en el texto meta. Si atendemos a las observaciones acerca del valor oral de los distintos elementos que componen el lenguaje del cómic, esta solución es, en nuestra opinión, desacertada y puede perjudicar seriamente la transmisión del mensaje prevista por el autor. Algo similar sucede cuando la opción lingüística resultante implica que las palabras sean cortadas por un guion, provocando una pérdida del impacto visual o de la transmisión de la oralidad.

En conclusión, queremos insistir en la importancia que tiene el hecho de que el traductor conozca el valor que aportan los distintos elementos narrativos del cómic, entendiendo como tales incluso el espacio o la colocación del texto dentro de los globos. A tal efecto, deberá prestar la atención que requieren todos estos elementos, a sabiendas de que pueden sufrir modificaciones por parte de los demás actores en el proceso de traslación de una lengua a otra (en especial, el maquetador o rotulista y el editor).



Viñeta tomada de FRANZ y VERNAL, J. L. (2012). *Jugurtha. Intégrale 4*. Bruxelles: Le Lombard.



Viñeta en su versión en castellano, tomada de FRANZ y VERNAL, J. L. (2015). *Yugurta. Integral 4*. RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, F. y ESPAÑA PÉREZ, S. (trad.). Rasquera: Ponent Mon.

6. Traducción de historietas en los estudios de traductología

En la década de los cincuenta se empiezan a dar las primeras reivindicaciones de un análisis sistemático de la traducción (Hurtado, 1996: 154), dando lugar en la década siguiente al surgimiento de la disciplina encargada de estudiar la traducción en sus diversas manifestaciones: la traductología. Hacia finales del pasado siglo se consolida particularmente esta disciplina en sus tres vertientes: los estudios teóricos, descriptivos y aplicados.

Jakobson expone tres formas distintas de interpretar un signo verbal, proponiendo así una primera distinción entre traducción interlingüística, traducción intralingüística y traducción intersemiótica (Jakobson, 1971: 261). Este enfoque amplía los márgenes del concepto de traducción a cualquier proceso de interpretación de signos. La traducción entre lenguas solo es uno de los tres supuestos, aunque Jakobson señala que la traducción interlingüística es la verdadera traducción. Sin embargo, el tercer y último supuesto, el de la “traducción intersemiótica” o *transmutation*, siguiendo su denominación, es el punto de partida idóneo para todos aquellos casos en los que el mensaje se transmite por más de un código semiótico, algo que ocurre en el medio que nos ocupa.

Desde esta perspectiva, si nos ceñimos al traslado que se produce entre la lengua origen y la lengua meta en los textos que aparecen en una historieta, nos

adscribimos a la etiqueta de traducción interlingüística. Como se apuntaba en apartados anteriores, con estos planteamientos pretendemos ir más allá de una mera transferencia entre lenguas dado que traducir cómics implica otros aspectos a tener en cuenta: no podemos obviar la relación entre los códigos verbales y los iconográficos, además de la presencia de paratextos que afectan a la transmisión del mensaje y a la interpretación por parte del lector. Hurtado reconoce, no obstante, que:

[...] en la concepción moderna que se tiene de la traducción, entendida como un acto de comunicación en el que intervienen procesos interpretativos y semióticos, los límites entre los tres tipos de traducción señalados por Jakobson se difuminan y los tres conceptos se integran al estar relacionados entre sí por las transformaciones de diversa índole (semióticas y lingüísticas) que requiere el acto traductor (Hurtado, 2004: 28).

Así pues, no negaremos que la traducción predominante en el caso de las historietas es la interlingüística, pues se trata en definitiva de textos, pero hemos de considerar en todo momento esa difusa frontera, que nos llevará con frecuencia a situarnos del lado de la traducción intersemiótica como consecuencia de las relaciones entre diferentes códigos a las que ya hemos hecho mención.

A pesar de que Hurtado declara que en ciertos casos, como los cómics, las fronteras entre tipos y modalidades se difuminan por el peso del medio, se acercan a la traducción icónico-gráfica, una modalidad que define en los siguientes términos: «traducción de textos subordinados de tipo icónico-gráfico, como jeroglíficos, crucigramas, sopas de letras y carteles publicitarios» (Hurtado, 2004: 71). A nuestro parecer, la traducción de historietas no debería presentar dudas con respecto a su inclusión en la modalidad icónico-gráfica propuesta por la autora. Tras haber hecho alusión a los casos híbridos en los que se produce un cambio de modo, la traducción de cómic solo se recoge en una suerte de cajón de sastre bajo la denominación de “traducción subordinada” (*constrained translation*), empleando la terminología acuñada por Titford en 1982, y que se refiere a:

[...] aquellas variedades de traducción [que se ejercen con textos en los que confluyen medios diferentes: textos audiovisuales, canciones, cómics e historietas, carteles publicitarios, jeroglíficos, crucigramas, etc.; en la traducción de esos textos, aunque lo que se traduce es el código lingüístico, la traducción se ve condicionada por los otros códigos (Hurtado, 2004: 72).

Refiriéndose a la traducción de textos audiovisuales, en concreto al subtítulo, Titford (1982) emplea el término *constrained translation* aludiendo a los problemas que conlleva la mencionada práctica. Su contribución, aunque breve, supuso un importante impacto puesto que serviría de base a posteriores estudios, como los de Mayoral, Kelly y Gallardo (1988), citados con frecuencia en el campo de la traducción audiovisual en general y de la traducción de cómics en particular.

Mayoral aplica los presupuestos de Titford a la traducción audiovisual y más tarde a la traducción multimedia, pero incorpora el cómic de una forma muy transversal. Nos sirven, no obstante, sus palabras para situar la traducción de este medio y los rasgos que presenta: «Desde el momento en que la traducción no sea únicamente de textos escritos, sino que estos estén en relación con otros medios (imagen, música, lengua oral, etc.), la tarea del traductor se ve complicada y a la vez limitada (subordinada) por estos» (Mayoral, 1986: 95).



Imágenes procedentes de dos ilustraciones de François Schuiten.



Por su parte, Rosa Rabadán, que adopta igualmente la denominación “traducción subordinada”, defiende el intercambio o la interacción de distintos códigos en determinados textos cuando concurren aquellas modalidades de transferencia interpolisistémica en las que intervienen otros códigos además del lingüístico (cine, canción, cómic, etc.) (Rabadán, 1991: 149). La autora atribuye a uno de estos códigos —la imagen— el valor de lenguaje universal, no como hecho cultural que posee un significado concreto, sino como un elemento restrictivo: «Soporte icónico: La imagen, el código universal que restringe e impone limitaciones a la expresión lingüística —el código local— en los casos de traducción subordinada» (Rabadán, 1991: 296).

Esta conclusión la lleva a concebir la imagen (el soporte icónico) como un elemento que restringe y limita la capacidad del traductor, enlazando de esta manera con la “tiranía” y el “servilismo complementario” que Edmond Cary (1985: 66) planteaba analizando la práctica del doblaje cinematográfico.

Yves Gambier (2007: 55) sostiene que cualquier tipo de producción textual (libros, publicidad, artículos científicos, legislación, etc.) experimenta limitaciones, puesto que el propio texto interactúa con otros elementos iconográficos. Según el autor, las limitaciones propias del soporte y la interacción de distintos códigos semióticos forman parte intrínseca de toda

comunicación verbal. Por tanto, la noción de subordinación no está relacionada exclusivamente con el medio.

Por lo general, los estudios de traducción, señala Chaume (2004: 186), se han centrado en el proceso de transferencia de los enunciados verbales de una lengua a otra —un proceso que, en palabras de Jakobson, se incluiría en la traducción interlingüística—. La información no verbal, por tanto, sería la parcela menos estudiada de dicha transferencia: o bien ha sido ignorada por completo, o bien se ha dado por supuesto que la traducción interlingüística (de los elementos verbales) incluía o recogía los elementos paralingüísticos, cinéticos o proxémicos que acompañan a las palabras.

Zabalbeascoa (2008: 32) cree en la necesidad de matizar el concepto de traducción subordinada, dado que la tendencia inicial de las primeras investigaciones al respecto concebían el texto origen y texto meta como dos textos entre los que había que establecer correspondencias exactas según los elementos verbales y no verbales. Nadine Celotti (2000: 42) identifica la ventaja que tiene la introducción de este concepto: los estudios sobre traducción de cómics empiezan a hacerse visibles definitivamente cuando se asimilan a la traducción subordinada. Desde este planteamiento, la autora reconoce sentir cierto regocijo por la ubicación de pleno derecho que el cómic ha adquirido junto a otros textos verbo-icónicos en las reflexiones sobre traductología. Sin embargo, se muestra decepcionada por la forma en que aquella ha alcanzado su estatus: el lenguaje icónico sigue percibiéndose como un condicionante (Celotti, 2000: 44).

Queda, pues, de manifiesto que el concepto de traducción subordinada ha servido de base a numerosos estudios que abordan textos en los que confluyen distintos códigos de significación, particularmente a los que se centran en la traducción audiovisual. Sin embargo, no nos parece un concepto lo suficientemente completo como para dar explicación a los fenómenos que presenta la traducción de historietas y su estudio.

A raíz de sus investigaciones, Yuste pone de manifiesto la necesidad de introducir un nuevo término traductológico que llame la atención sobre lo que sigue relegado a un segundo plano en traductología: los paratextos descritos por Genette. Las producciones paratextuales no suelen considerarse objeto de estudio en traducción por no tratarse de textos propiamente dichos. Según Yuste:

La noción de “paratraducción” fue creada para analizar, desde un principio, el espacio y el tiempo de traducción de todo paratexto que rodea, envuelve, acompaña, introduce, presenta y prolonga el texto traducido para asegurar en el mundo de la edición su existencia, su recepción y su consumo no solamente bajo la forma de libro sino también bajo cualquier otra forma de producción editorial posible en la era digital (Yuste, 2015: 322).

Es innegable que la paratraducción supone un interesante enfoque epistemológico, cuando menos, particularmente en la especialidad objeto de nuestro estudio. De él queda constancia en las investigaciones sobre traducción de historietas más contemporáneas. Isabel Cómitre, por ejemplo, que considera que el cómic presenta un discurso de diversos códigos, afirma con rotundidad que la teoría que deben manejar los traductores de cómic es la paratraducción (Cómitre, 2015: 134). Sin embargo, de poco sirve dicho enfoque si no consigue arrojar unos mecanismos de traducción que tengan una aplicación práctica. Sinagra (2014: 162) reconoce la utilidad del concepto de paratraducción en otros campos, pero puntualiza que en el caso del cómic pronto se alcanzan los límites.

Tras un análisis en mayor profundidad, descubrimos que la teoría de la paratraducción —tal vez demasiado general para los textos que nos ocupan— no alcanza a explicar con precisión los retos y los mecanismos aplicables a la traducción de historietas. Esto nos lleva, inevitablemente, a reivindicar de nuevo tanto la práctica como la teorización sobre traducción de cómics como una especialidad en sí misma. Ante nosotros se abre un camino que —queremos creer— promete paliar unas inmerecidas y hasta incomprensibles carencias.

7. Oralidad y oralidad prefabricada

Sin dejar de reconocer el mérito que implica abrir camino en un campo de investigación inexplorado, no parece que se haya tenido en cuenta un aspecto crucial y que, en nuestra opinión, es el nexo entre todas las características que predominan tanto en la producción de narrativa textual del cómic como en la traducción de esta: la oralidad, un concepto que Walter Ong define de esta forma:

La oralidad —la expresión de la palabra hablada— es la forma más natural, elemental y original de producción del lenguaje humano. Es independiente de cualquier otro sistema: existe por sí misma, sin la necesidad de apoyarse en otros elementos. Esta característica la

diferencia de la escritura, estructura secundaria y artificial que no existiría si, previamente, no hubiera algún tipo de expresión oral (Ong, 1987: 21).

Blanche-Benveniste (1998: 22) sostiene que, frente a la lengua escrita, en la oral los hablantes siguen la ley del menor esfuerzo, sirviéndose de simplificaciones, acortamientos o inacabamientos, al tiempo que se ven sometidos a la ley de la expresividad que los obliga a reforzar sus expresiones, a repetir o a hacer redundancias. En este sentido, Gadet y Guérin (2007: 21) nos recuerdan que la oposición entre oral y escrito no remite, habitualmente, a fónico frente a gráfico, sino a la distinción entre la lengua que se rige por unos estándares o se aleja de ellos.

Por su parte, Koch y Oesterreicher reconocen que:

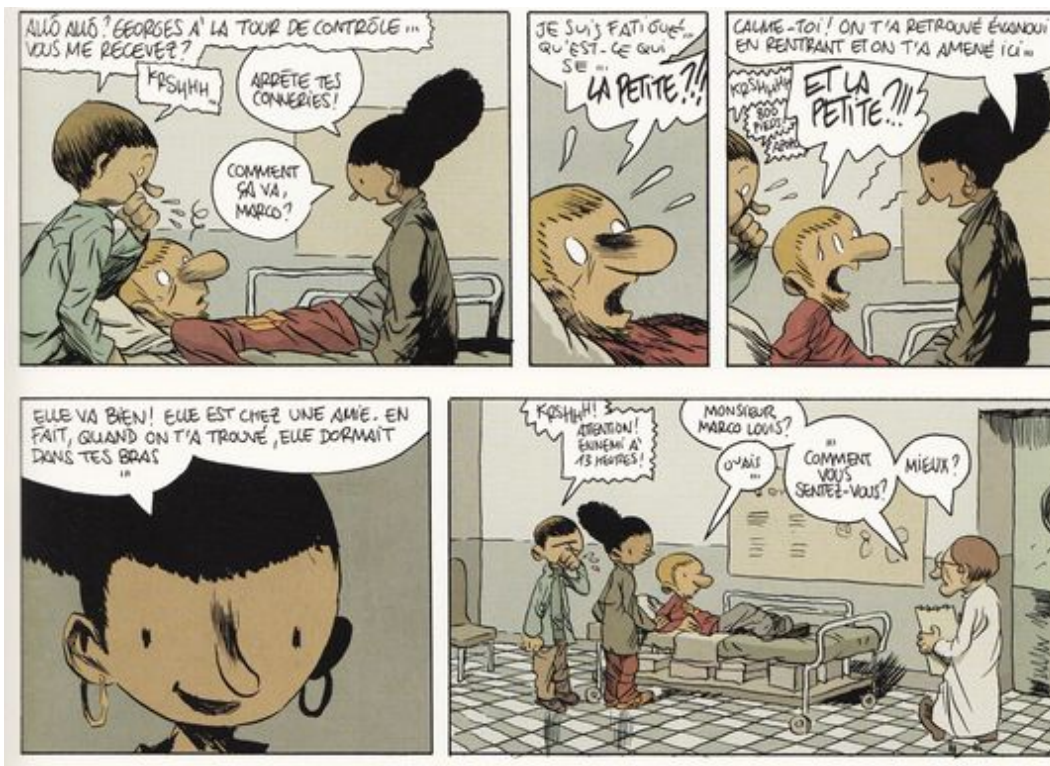
[...] en la propia ciencia lingüística, los términos ‘hablado’/‘oral’ y ‘escrito’/‘escritural’ designan en primera instancia la realización material de expresiones lingüísticas, es decir, el hecho de que estas se manifiesten, bien en la forma de sonidos (fónica), bien en la forma de signos escritos (gráfica). Sin embargo, por mucho que la justificación de esta diferenciación sea evidente, por sí misma no da cuenta de la compleja problemática de la oralidad/escrituralidad (Koch y Oesterreicher, 2007: 20).

Cuando al menos dos participantes en un acto de comunicación lingüística establecen un contacto entre sí —muchas veces de forma alternativa—, asumen los papeles de emisor y receptor. Así pues, surge un mensaje, un discurso o un texto que se refiere a objetos y circunstancias de la realidad extralingüística. El emisor y el receptor se encuentran inmersos en campos deícticos personales, espaciales y temporales, siempre dentro de unos contextos concretos y en unas condiciones emocionales y sociales. Aunque más interesantes, si cabe, son sus conceptos de inmediatez y distancia comunicativas, los dos polos extremos del *continuum* hablado/escrito. Entre ambas formas de la comunicación lingüística se ubican, por tanto, todas las posibilidades entre la oralidad y la escrituralidad (Koch y Oesterreicher, 2007: 26-27).

Llegados a este punto conviene establecer la distinción esencial que se da entre el discurso oral espontáneo y el discurso oral elaborado (un concepto que, dependiendo de los autores, recibe la denominación de “oralidad fingida” u “oralidad prefabricada”). Según Jenny Brumme (2008: 10), no resulta fácil determinar el lugar que ocupa la “oralidad fingida”, una modalidad específica y estructurada que se encuentra entre la oral y la escrita o, más precisamente, entre las polaridades del lenguaje de inmediatez comunicativa y el lenguaje de

distancia. La autora sostiene que no se trata de una simple plasmación del lenguaje coloquial en un texto escrito, sino que se da una intervención por parte del autor, que selecciona determinados rasgos típicos de la oralidad. No cabe duda de que el medio que nos ocupa se adapta perfectamente a esta concepción. El guionista se ve constreñido a reproducir el habla oral, someténdola, cuando es necesario, a modificaciones imprescindibles para alcanzar el máximo efecto de naturalidad posible.

Chaume (2004: 16) defiende que las características que comparten todos los textos audiovisuales —y que podemos aplicar igualmente a los cómics— son una suerte de equilibrio entre oralidad y escritura, así como la confluencia y la interacción del código lingüístico con otros códigos de significación, un rasgo definitorio en el que ya nos hemos detenido. Siguiendo la estela del autor, Baños (2009: 401) sostiene que el discurso de los textos audiovisuales es pretendidamente espontáneo, aunque elaborado, y comparte abundantes características con el primero —al que pretende imitar—, pero manteniendo algunas propias de la escritura. Los postulados de la autora son aplicables a las historietas, sus lectores y las consignas que han de seguir los traductores de este tipo de textos. Baños pone de relieve que el particular modo discursivo de los textos audiovisuales —escritos para ser dichos fingiendo espontaneidad— repercute directamente en la labor del traductor. Esto implica el conocimiento y el dominio de los mecanismos con que cuenta su lengua para emular el registro oral espontáneo. De este modo, el traductor es un segundo guionista que ha de trasladar las intervenciones de los personajes para que, al leerlas resulten naturales y espontáneas (Baños, 2009: 401).



Secuencia tomada de Larcenet, M. (2010). *Le combat ordinaire. Intégrale*. Paris: Dargaud.

Con el fin de centrarnos en las especificidades de la historieta y del carácter oral que presenta, nos remitimos al trabajo de Sinagra (2014), que fundamenta su investigación en torno a la noción de la oralidad presente en el cómic. Partiendo de las ideas de Koch y Oesterreicher, aunque no reproduzca fielmente la oralidad espontánea, al tratarse de ficción, el código lingüístico puede ser asociado a la lengua oral. La investigadora identifica distintos procedimientos que emplean los historietistas para que “se oiga hablar” a los personajes (Sinagra, 2014: 89).

Para poder interpretar de forma simultánea los códigos lingüístico y sonoro, y poder oír el tono del texto sin tener que recurrir a perífrasis, los cómics incorporan elementos sonoros en la grafía del texto y del dibujo. Resulta muy interesante la distinción que establece Sinagra (2014: 90-94) entre los dos grandes grupos de lo que denomina “marcas de la oralidad” que se dan en el cómic: las paralingüísticas y las lingüísticas. A su vez, divide las primeras en marcas fonografológicas y visuales, de orden tipográfico, de puntuación y estilísticas. Por su parte, las marcas lingüísticas se dividirían en marcas gramaticales, sintácticas y registros.

Las marcas paralingüísticas fonografológicas y visuales representan distintos volúmenes de voz (gritos, susurros, etc.) o la velocidad de dicción (rapidez o lentitud). La tipografía se agranda, se alarga, cambia de color y de aspecto — tanto dentro como fuera del bocadillo— con objeto de que el lector “oiga” el sonido. Las mayúsculas y las negritas cumplen unas funciones similares. Los signos de puntuación atribuyen un “énfasis de la oralidad”, poniendo de manifiesto la ira, el asombro o la perplejidad de los personajes. Los puntos suspensivos —estrechamente vinculados con las marcas lingüísticas de oralidad— se emplean para indicar las dubitaciones, las frases inconclusas, las interrupciones, etc.

Si bien es cierto que no coincidimos plenamente con los planteamientos de Sinagra, particularmente en lo que se refiere a algunos aspectos metodológicos, compartimos su visión sobre la traducción de los aspectos señalados. De esta forma, somos conscientes de que las marcas fonografológicas y visuales rara vez serán modificadas por el traductor puesto que corresponderá al editor tomar tales decisiones. Sin embargo, entendemos que no estará de más señalar estos aspectos con objeto de que sean recogidos en el proceso de maquetación del texto resultante.

En cuanto a las marcas lingüísticas, esta pretendida naturalidad de la oralidad prefabricada se expresa mediante el empleo de coloquialismos, idiomatismos, vulgarismos, argot y jerga propios de los personajes de la historia; por la presencia de frases a menudo muy cortas o inacabadas, así como de palabras interrumpidas, y mediante la transcripción de elementos fonéticos que pretenden expresar rasgos particulares de dichos personajes. En referencia a este último recurso, puede tratarse de reproducir gráficamente un determinado acento, un modo de hablar infantil, una actitud en particular. Todos estos elementos tienen como función la caracterización, sin emplear las imposiciones a las que la norma prescriptiva apela.

Con frecuencia, no resulta difícil para el traductor resolver estas situaciones puesto que aquel reproducirá los mismos recursos que haya empleado el guionista en su intento por plasmar la oralidad a la que ya hemos hecho alusión. Si en el texto origen aparece una palabra o un sintagma interrumpido, se procederá del mismo modo en el texto meta. También se emplearán marcadores discursivos equivalentes, así como unos registros orales similares.

8. Conclusiones

Uno de nuestros propósitos al adentrarnos en este campo de investigación es poner de manifiesto la inexplicable escasez de estudios sobre traducción de historietas. A tal efecto, hemos llevado a cabo un somero recorrido por los trabajos que, desde el ámbito de la traductología, se introducen en aquel. Queda patente la necesidad de una mayor especialización, puesto que la traducción de cómics suele ser empleada para presentar procedimientos de traducción o estrategias, centrándose con frecuencia en determinados fenómenos lingüísticos y desde el prisma de la traducción subordinada.

Creemos haber demostrado la relevancia de la traducción en el seno de la industria editorial del cómic en España. Habida cuenta del alto porcentaje de publicaciones traducidas en nuestro país, el sector editorial ha de contar, ineludiblemente, con la labor de los traductores especialistas en la materia, y confiamos en que tome conciencia de la importancia de esta labor en el ciclo cultural del cómic.

Nos ha parecido pertinente establecer una definición del cómic básica. Esta nos lleva a concluir que el traductor ha de tener siempre presente que sus decisiones no afectan solo al texto, sino también a la interrelación entre el código verbal y los demás códigos semióticos (la imagen, la kinésica, el espacio con el que cuenta, el concepto de distancia y de ubicación física de los hablantes, etc.). De esta relación surgen, asimismo, las restricciones a las que se ve sometido el traductor, que ha de establecer pautas para una resolución lo más airosa posible de aquellas.

Al rastrear en los estudios generales de traductología la existencia de trabajos sobre traducción de cómics corroboramos la falta de atención que ha recibido esta especialidad, así como el carácter subsidiario de otros ámbitos que presentan los trabajos existentes. Buena parte de ellos se sustentan, como hemos dicho, en la traducción subordinada. Aunque no nos parece un enfoque incorrecto, planteamos que la relación que mantienen los códigos semióticos en el cómic es enriquecedora y, por ende, facilita la tarea del traductor. Por su parte, la paratraducción es una noción que —aunque novedosa— solo tiene una aplicación teórica y, por tanto, no es útil para establecer una metodología de trabajo sistemática.

Hemos decidido, por último, describir y diferenciar los conceptos de oralidad y oralidad prefabricada con el fin de poner de manifiesto la importancia que suponen en cualquier historieta. En nuestra opinión, tal

fenómeno no ha recibido la suficiente atención, a pesar de que gobierna constantemente en los textos de los cómics y, por ende, en su traducción.

Bibliografía

ACyT (2018). *Informe Tebeosfera 2017. La industria del cómic en España en 2017*. ACyT. 101 p. Disponible en: https://www.tebeosfera.com/anexos/informe_tebeosfera_2017.pdf [consultado el 15 de junio de 2018].

AGOST, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.

ALTARRIBA, A. (2011). “Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta”, *Arbor*, 187. [En línea]. Disponible en: <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1369/1378> [última consulta: 20/06/2018].

BAÑOS, R. (2009). *La oralidad prefabricada en la traducción para el doblaje. Estudio descriptivo-contrastivo del español de dos comedias de situación: Siete vidas y Friends*. Tesis doctoral inédita, Universidad de Granada.

BARRERO, M. (2011). “Orígenes de la historieta española, 1857-1906”, *Arbor*, 187. [En línea]. Disponible en: <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1370/1379> [última consulta: 12/06/2018].

BARRERO, M. (2015). *Diccionario terminológico de la historieta*. Sevilla: ACyT Ediciones.

BARRERO, M., y ESPAÑA, S. (2017). “Statu quo de la traducción de cómic en España”. En ORTEGA, E., y MARTÍNEZ, A. (eds.). *Cartografía de la traducción, la interpretación y las industrias de la lengua. Mundo profesional y formación académica: interrogantes y desafíos*. Granada: Comares, pp. 497-513.

BARRERO, M., y LÓPEZ, F., et alii (2013). *Gran catálogo de la historieta: inventario 2012: catálogo de los tebeos en España, 1880-2012*. Sevilla: ACyT Ediciones.

BARTHES, R. (1964). “Rhétorique de l'image”, *Communications*, 4, pp. 40-51.

BLANCHE-BENVENISTE, C. (1998). *Estudios lingüísticos sobre la relación entre oralidad y escritura*. Barcelona: Gedisa.

BRUMME, J. (2008). *La oralidad fingida: descripción y traducción: teatro, cómic y medios audiovisuales*. Madrid: Iberoamericana Editorial Vervuert.

CARRERAS, M. (2008). *La traducción de cómics. Corto Maltés, Lupo Alberto y Dylan Dog en español*. Roma: Aracne.

CARY, E. (1985). *Comment faut-il traduire?* Lille: Presses universitaires de Lille.

CASTILLO, D. (1996). “El discurso de los tebeos y su traducción”. [En línea]. Disponible en: <https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebeos-traduccion.pdf> [última consulta: 28/09/2016].

CELOTTI, N. (2000). “Méditer sur la traduction des bandes dessinées: une perspective de sémiologie parallèle”, *Rivista internazionale di tecnica della traduzione / International Journal of Translation*, 5, pp. 29-61.

CELOTTI, N. (2008). “The translator of comics as a semiotic investigator”. En: ZANETTIN, F. (ed.). *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Pub, pp. 33-49.

CHAUME, F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.

CÓMITRE, I. (2015). “Traduction et créativité dans la bande dessinée En route pour le Goncourt de J.-F. Kierzkowski et M. Ephrem”, *Çédille*, 11, pp. 131-154.

DELESSE, C. (2001). “Les dialogues de BD: une traduction de l'oral?” En: BALLARD, M. (ed.). *Oralité et Traduction*. Arras: Artois Presses Université, pp. 321-340.

DÍAZ CINTAS, J. (2007). “La subtitulación y el mundo académico: perspectivas de estudio e investigación”. En: PERDU, N. (ed.). *Inmigración, cultura y traducción: reflexiones interdisciplinarias*. Terrassa: Editorial Bahá'í, pp. 693-706.

- ECO, U. (1977). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.
- EISNER, W. (2002). *El Comic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.
- GADET, F., y GUÉRIN, E. (2008). “Le couple oral/écrit dans une sociolinguistique à visée didactique”. En: *Le Français aujourd'hui*, 3, pp. 21-27.
- GAMBIER, Y. (2007). “Le sous-tirage: une traduction sélective”. En: *Tradterm*, 13, pp. 51-69.
- GROENSTEEN, T. (1999). *Système de la bande dessinée*. Paris: Presses universitaires de France.
- GROENSTEEN, T. (2015). *La bande dessinée, mode d'emploi*. Bruxelles: Les Impressions Nouvelles.
- HULLEY, B. (2014). *La traduction de l'illusion de son dans la bande dessinée*. Trabajo fin de máster inédito, Université de Strasbourg.
- HURTADO, A. (2004). *Traducción y traductología: introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.
- JAKOBSON, R. (1971). *Selected Writings II. Word and Language*. The Hague/Paris: Mouton.
- KOCH, P., y OESTERREICHER, W. (2007). *Lengua hablada en la Romania: español, francés, italiano*. Madrid: Gredos.
- MAYORAL, R., y KELLY, D. (1984). “Notas sobre la traducción de cómics”. En: *Babel, Revista de los Estudiantes de la EUTI*, 1, pp. 92-100.
- MAYORAL, R.; KELLY, D., y GALLARDO, N. (1988). “Concept of constrained translation. Non-linguistic perspectives of translation”. En: *Meta: Journal des traducteurs/Meta: Translators' Journal*, 33, pp. 356-367.

ONG, W. J. (1987). *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.

PEETERS, B. (2003). *Lire la bande dessinée*. Paris: Flammarion.

PONCE, N. (2009). *La traducción del humor del alemán al castellano: un análisis contrastivo-traductológico de la versión castellana del cómic "Kleines Arschloch" de Walter Moers*. Tesis doctoral inédita, Universidad de Sevilla.

PONS, A. (2011). "La industria del cómic en España: radiografía de ¿un mito o una realidad?", *Arbor*, 187, 265-273. [En línea]. Disponible en: <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1381/1390> [última consulta: 27/10/2016].

RABADÁN, R. (1991). *Equivalencia y traducción: problemática de la equivalencia transléctica inglés-español*. León: Universidad de León.

SINAGRA, N. (2014). *La traduction de la bande dessinée: enjeux théoriques et proposition méthodologie*. Tesis doctoral inédita, Université de Genève.

SPILLNER, B. (1980). "Semiotische Aspekte der Übersetzung von Comics-Texten". En: WILSS, W. (ed.). *Semiotik und Übersetzen*. Tübingen: Gunter Narr, pp. 73-85.

TITFORD, C. (1982). "Subtitling: constrained translation". En: *Lebende Sprachen. Zeitschrift für Fremde Sprachen in Wissenschaft und Praxis Berlin*, 27, pp. 113-116.

VALERO, C. (2000). "La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados". En: *Trans: Revista de traductología*, 4, pp. 75-88.

VILLENA, I. (2000). *Problemática teórico-práctica de la traducción subordinada de cómics. Análisis de un caso práctico: La colección de historietas de Astérix en francés y en español*. Tesis doctoral inédita, Universidad de Málaga.

YUSTE, J. (2011). "Traduire l'image dans les albums d'Astérix. À la recherche du pouce perdu en Hispanie". En: RICHET, B. (ed.) *Le tour du monde d'Astérix*. Paris:

Presses Sorbonne Nouvelle, pp. 255-271.

YUSTE, J. (2015). “Paratraducción: la traducción de los márgenes, al margen de la traducción”. *Delta*, 31, pp. 317-347.

ZABALBEASCOA, P. (2001). “La traducción de textos audiovisuales y la investigación traductológica”. En: CHAUME, F., y AGOST, R. (eds.). *La traducción en los medios audiovisuales*. Castellón de la Plana: Universitat Jaime I, pp. 49-55.

ZABALBEASCOA, P. (2008). “La credibilidad de los diálogos traducidos para audiovisuales”. En: BRUMME, J. (ed.). *La oralidad fingida: descripción y traducción*. Madrid: Iberoamericana Editorial Vervuert, 157-175.

ZANETTIN, F. (2008a). Comics in Translation: An Overview. En: ZANETTIN, F. (ed.). *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, pp. 1-32.

ZANETTIN, F. (2008b). “Comics in Translation: An Annotated Bibliography”. En: ZANETTIN, F. (ed.). *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, pp. 270-306.

Notas

[1] Nos referimos a "Notas sobre la traducción de cómics", publicado en el número 1 de la mencionada revista por ambos autores, y "Los cómics: de la reproducción gráfica de sonidos a los verbos dibujados en inglés. Más sobre problemas de traducción", publicado en el número 2 y firmado solo por Mayoral.

[2] Con el fin de ofrecer la información más rigurosa posible, nos hemos remitido únicamente al informe más actual, que se refiere a los datos de 2017. Dicho informe se puede consultar en: ACyT (2018). *Informe Tebeosfera 2017. La industria del cómic en España en 2017*. ACyT. 101 p. Disponible en: https://www.tebeosfera.com/anexos/informe_tebeosfera_2017.pdf [consultado el 15 de junio de 2018].

[3] En este sentido, remitimos al trabajo de Bartholomew Hulley titulado *La traduction de l'illusion de son dans la bande dessinée* (2014), aún inédito, quien, al igual que Sinagra (2014) o Delesse (2001), sostiene que el lenguaje del cómic emplea distintos mecanismos para representar el sonido y que han de ser considerados y resueltos por el traductor.

[4] Hemos de aclarar que, cuando emplea el término "separable", el teórico se refiere «a la posibilidad de que al menos una de las partes resultantes de la separación pueda funcionar de manera autónoma, o en otro medio, aunque será frecuente el caso en el que la otra parte se caracterice por ser un texto (si puede seguir llamándose así) "mutilado" o incompleto» (Zabalbeascoa, 2001: 121).

[5] Hemos respetado la denominación que utiliza Valero, conscientes de que es preferible hablar de códigos semióticos por ser una perspectiva más integradora y completa.

[6] Dicha propuesta se refiere a los paratextos lingüísticos e incluye seis estrategias distintas, a saber: traducción propiamente dicha, traducción con nota a pie de viñeta o página, adaptación, ausencia de traducción, omisión o la combinación entre estas distintas estrategias.

[7] Por "entidad iconotextual" Yuste entiende una estructura indisoluble de texto e imagen en la que el texto no está "subordinado" a la imagen y en la que esta no cumple una función "ilustrativa" del texto. Cada una de estas instancias representan una parte en la narración, generando ambas sentido: el texto guía la interpretación de la imagen y la imagen orienta la lectura del texto (Yuste, 2011: 260).

La buena traducción, si (igual de) breve, dos veces buena

ANDRÉ HÖCHEMER (Universität Kassel)



Edición: [TEBEOSFERA](#) (2016, ACYT) -3ª EPOCA- 7, 29-VI-2018

Resumen / Abstract: Este artículo se centra en la traducción de cómics, condicionada por las limitaciones de espacio que afectan de manera fundamental a la forma en que se traducen. Explica brevemente la forma de traducir un cómic, en qué consisten dichas limitaciones y con qué recursos y métodos se pueden superar, todo ello partiendo de mi propia experiencia. / This article deals with the translation of comics and the conditions that space imposes in the way they are translated. It explains briefly how to translate a comic, what are the limitations for it and what resources and methods to use to overcome them, based on my own experience.

Palabras clave / Keywords: Traducción de cómics, Traducción del humor, Paco Roca, Antonio Altarriba / Comics Translation, Translating humor, Paco Roca, Antonio Altarriba

Título en inglés: Good translation, if (same as) short, twice good

La buena traducción, si (igual de) breve, dos veces buena

1. Qué es la traducción de cómics

Para volver al título, ¿qué hace que una traducción sea doblemente buena si es (igual de) breve? Para responder a esta pregunta, primero quisiera explicar las particularidades de la traducción de cómics. Considerando el cómic una forma de literatura —aunque por su lenguaje gráfico vaya más allá—, es obvio que la disciplina que se encargue de trasladarlo a otra lengua sea la traducción literaria. No obstante, en el cómic existe una serie de condiciones o, mejor dicho, de limitaciones que son propias de una modalidad llamada «traducción subordinada», que Roberto Mayoral (1997: 1) establece del siguiente modo:

Definíamos traducción subordinada como aquella que se ve sometida a dos tipos de circunstancias condicionantes:

- la existencia de varios sistemas de comunicación distintos (mensaje constituido por el sistema lingüístico más música, imagen, etc.), que impone diferentes tipos de sincronismo entre todos ellos;
- el cambio del canal visual al auditivo (adaptación del mensaje a las pautas de la lengua oral).

En la traducción del cómic nos encontramos con un sistema de comunicación que combina texto e imagen, dos elementos que están conectados de forma inseparable, como pasa también en la traducción audiovisual (doblaje y subtítulo), o en la traducción o localización de

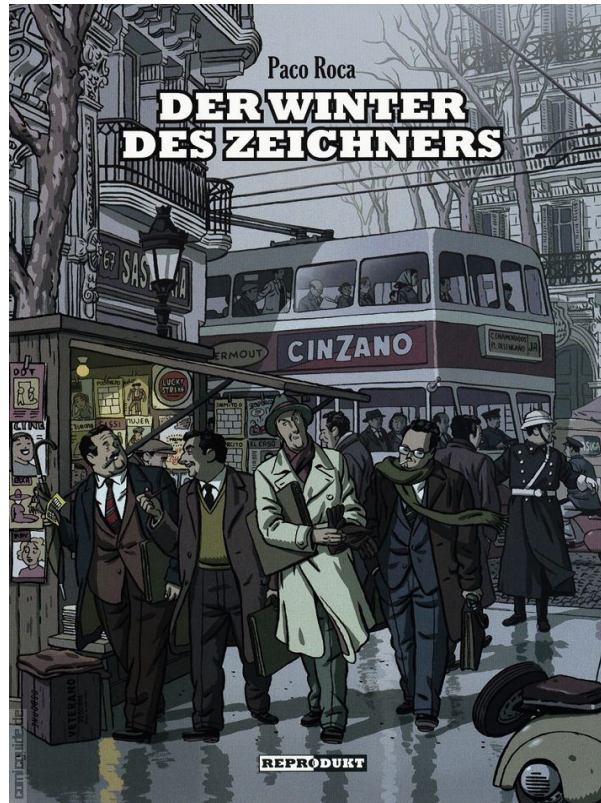
programas informáticos, entre otros. Esta conexión repercute en dos grandes limitaciones:

En general, la traducción subordinada impone dos tipos de restricciones específicas fundamentalmente de carácter cuantitativo y cualitativo. Por un lado, el espacio (existe un espacio máximo que dificulta e incluso impide las perífrasis, explicaciones, etc.), y por otro lado, el margen de desviación (si el lector está al mismo tiempo oyendo el texto en lengua original o si hay una imagen que describe una situación concreta, disminuyen las posibilidades de realizar traducciones que incluyan, por ejemplo, algún tipo de adaptación cultural) (Valero, 2000: 77).

De acuerdo con la anterior definición de Mayoral, las imágenes del cómic se consideran una circunstancia condicionante, pero no solo por su interacción con el mensaje del texto que las acompaña, sino también por el espacio físico que se les concede. Y es que el texto suele quedar encerrado en recuadros, globos o bocadillos, que forman parte de la viñeta y que, a su vez, suelen estar limitados por las imágenes de esta. Por lo tanto, el traductor se encuentra con un claro condicionante al que debe subordinar su traducción:

El *texto* [...] tiene la limitación física de los bocadillos, que nos delimitan la extensión de nuestra traducción, ya que suponen un yugo para la traducción en todos los sentidos. De esta manera, podemos vernos obligados tanto a acortar nuestra traducción para que quepa en el bocadillo que le corresponde como a alargarla porque no podemos dejar vacío el bocadillo en cuestión, aunque a veces el propio espacio en blanco del bocadillo puede ser tan importante para la comunicación como el propio texto (Villena Álvarez, 1999: 510).

Esta limitación física depende en gran medida del estilo y de la forma de trabajar de cada autor. Los hay que planifican sus viñetas con bocadillos espaciosos, que ciertamente facilitan la labor del traductor, si bien este no debe abusar del espacio disponible, por ser un recurso narrativo en sí mismo: «Es preciso tener en cuenta que el espacio en blanco del cómic original puede estar desempeñando una función comunicativa tan importante como la del texto. En muchos casos, un espacio que parece disponible debería mantenerse intacto en aras del funcionamiento correcto del mensaje» (Castillo Cañellas, 1996: 18).



Dos cómics traducidos por este autor al alemán.

En todo caso, conviene tener en cuenta que la obra original se crea basada en el idioma de partida, no en la eventual traducción a otro(s) idioma(s). Esta premisa repercute en la traducción en muchos niveles, y entre otros, también en el espacio ordenado por el autor y condicionante para el traductor. El espacio que el autor concede al texto dentro del conjunto de una viñeta, tira o página es el que considera adecuado para el enunciado original. «No hay que olvidar que los tebeos, como es natural, no se conciben pensando en su traducción, por mucha atención que los autores puedan prestar a esta —caso de Goscinny y Uderzo con *Astérix*, que se ocupaban de supervisar las adaptaciones de su obra a las variopintas culturas a que va dirigida—» (Castillo Cañellas, 1996: 15).

Habitualmente, los autores de cómic tienen dos formas de trabajar a la hora de diseñar las páginas de sus obras: algunos conciben primero la viñeta sin el texto; es decir, crean las imágenes junto con los globos, que luego rellenan. Otros, sin embargo, proceden al revés y anotan primero el texto, para luego dibujar el globo o recuadro adaptado a su extensión, y terminan ilustrando la viñeta.

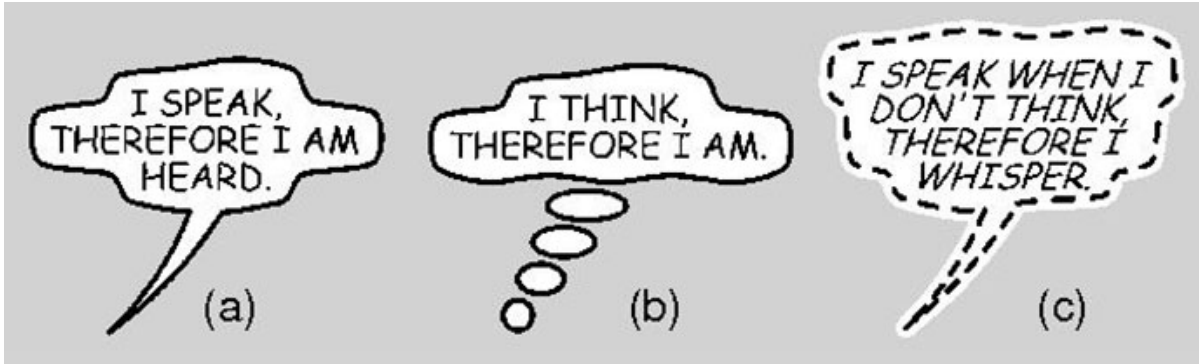


Ejemplo de bocadillos rellenos (pág. 58) de Arrugas. © 2008 Astiberri.



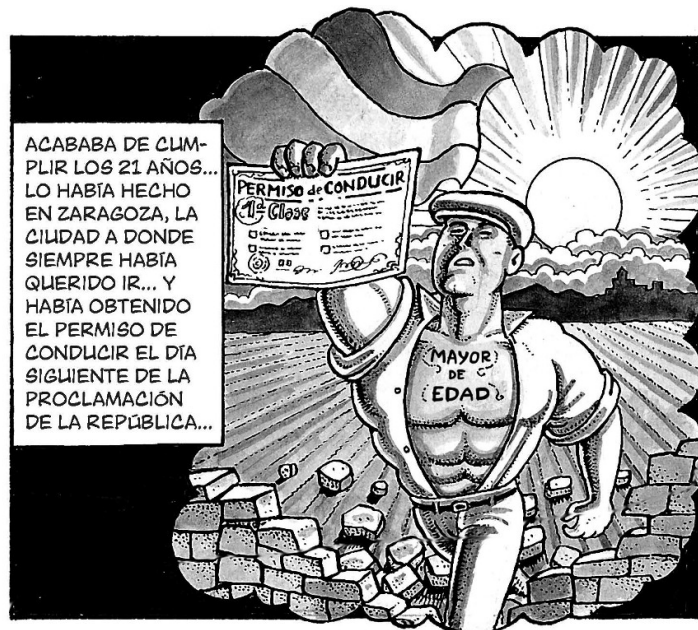
Ejemplo de bocadillos adaptados (pág. 87) y de *Cenizas*. © 2012 Astiberri.

Aparte del “tamaño” de los globos y recuadros, otro condicionante para la traducción puede ser la “forma” de estos. No todos consisten en óvalos, círculos o rectángulos. A menudo nos encontramos con formas irregulares, sobre todo si se trata de un autor que escribe primero los textos y adapta los globos y recuadros luego (ver imagen más abajo). Entonces surgen formas ajustadas al texto, que pueden limitar la elección de las palabras en la traducción. En el caso (a) de la imagen (Kurlander, Skelly y Salesin, 1996: 5), por ejemplo, la traducción deberá empezar y terminar con una palabra corta que quepa en las partes sobresalientes —arriba y abajo, respectivamente— del bocadillo.



Ejemplos de bocadillos irregulares de Comic Chat.

Algo similar sucede en el caso de los textos incorporados en la imagen sin separación o delimitación alguna, como pueden ser onomatopeyas, rótulos o inscripciones varias. Al contar con una extensión adaptada a la imagen de la que forman parte, dichos textos no admiten mucha flexibilidad en la traducción. A menudo resulta difícil incluso alargarlos un carácter o dos más con respecto al original. En las imágenes —un extracto de *El arte de volar*, de Altarriba y Kim, y de mi traducción al alemán, respectivamente— se aprecian dos casos así en una sola viñeta: un papel con texto y un “tatuaje”.



Viñeta original (pág. 42) de *El arte de volar*.



Viñeta traducida (pág. 36) de *Die Kunst zu fliegen*.

Si un texto incorporado en la imagen forma parte del relato, es decir, si aporta un mensaje al lector, también deberá ser traducido, aunque la editorial puede decidir mantener el texto original. El traductor valora cada caso, pero es la editorial la que toma la decisión final. En este sentido, hay quien nos cree más influyentes a los traductores de lo que realmente somos: «Ante estos problemas, los traductores suelen adoptar un comportamiento pasivo, dados los altos costes de modificación y considerando que la pérdida de información para el lector de la traducción suele ser mínima con respecto al mensaje global» (Brandimonte, 2012: 155).

2. Cómo se traduce un cómic

Antes de analizar algunas soluciones que permiten superar el “yugo” del espacio —tal y como lo llama Villena (cf. cita más arriba)—, quisiera resumir brevemente cómo se procede a la hora de traducir un cómic.

Los traductores raras veces recibimos el original en un formato de texto editable. Solemos traducir casi siempre partiendo del libro, es decir, sin la posibilidad de sobrescribir el texto original, algo que nos facilitaría la tarea de poder comparar la extensión del texto traducido con el original. Por lo tanto, solemos traducir con la obra original “en mano”, bien sea en papel o bien en

un fichero de PDF, y vamos anotando la traducción en un fichero de texto (Word, etc.). Para ello, muchos disponemos de plantillas facilitadas por las editoriales —y que varían de una a otra— en las que quedan predefinidos el tamaño de letra, el interlineado y los márgenes de la página. Para facilitar la tarea del maquetador o del rotulador, se numeran las páginas, al igual que todos los textos que aparecen en el cómic original (recuadros, bocadillos, onomatopeyas, notas al pie, etc.). Seguimos el orden de lectura (occidental), es decir, de izquierda a derecha y de arriba abajo, como demuestra el siguiente ejemplo, un extracto de mi traducción al alemán de *El invierno del dibujante*, de Paco Roca, escrito en la plantilla de la editorial alemana.

Seite 3

1 Winter 1958

Seite 4

1 Los, Toni...

2 Du kommst schon wieder zu spät zur Schule.

3 Och menno, bitte...

4 Ich werd auch ganz viel lernen – Indianerehrenwort!

5 Mit dir verdien ich mir einen Platz im Himmel.

6 Den verdien ich wirklich.

Seite 5

1 Also gut...

2 Welches willst du?

3 Wenn dein Vater erfährt, dass ich dafür Geld ausgabe... Wie viel macht das?

4 Zwei fünfzig, Señora.

Seite 6

1 Wenn du es so nicht zum Minister bringst, kannst du was erleben.

2 Aber so mundauf, wie du bist, würde mich das wundern.

3 Soundword: Patsch

4 Wer hat den Kaffee und das Gebäck bezahlt?

Seite 7

1 Ich nicht. Ich habe Toto gespielt.

2 Was macht das?

3 Josep hat gezahlt.

Seite 8

Plantilla de traducción de la editorial alemana Reprodukt.

Este procedimiento, bastante rudimentario, puede parecer un detalle insignificante si no fuera porque nos impide poder yuxtaponer el texto traducido y su original para comprobar si tienen una longitud igual o parecida. De esta forma, la limitación del espacio de la traducción se hace “a ojo”, ya que tampoco nos podemos permitir ir contando los caracteres —un método, por lo demás, no muy eficaz, puesto que las letras tienen anchos diferentes—.

El método requiere cierta destreza y experiencia, y no es del todo infalible, por lo que, en ocasiones, podemos vernos obligados a adaptar y sintetizar texto en una fase posterior si en la maquetación de la traducción resulta que esta excede el espacio disponible. Y es que se intenta evitar tener que modificar el tamaño de los bocadillos para adaptarlos a la longitud de la traducción, ya que significaría una injerencia en la imagen o ilustración. Susana Lago Ballesteros (2011: 31) detalla las dificultades de limitación de espacio en los globos o bocadillos al decir que:

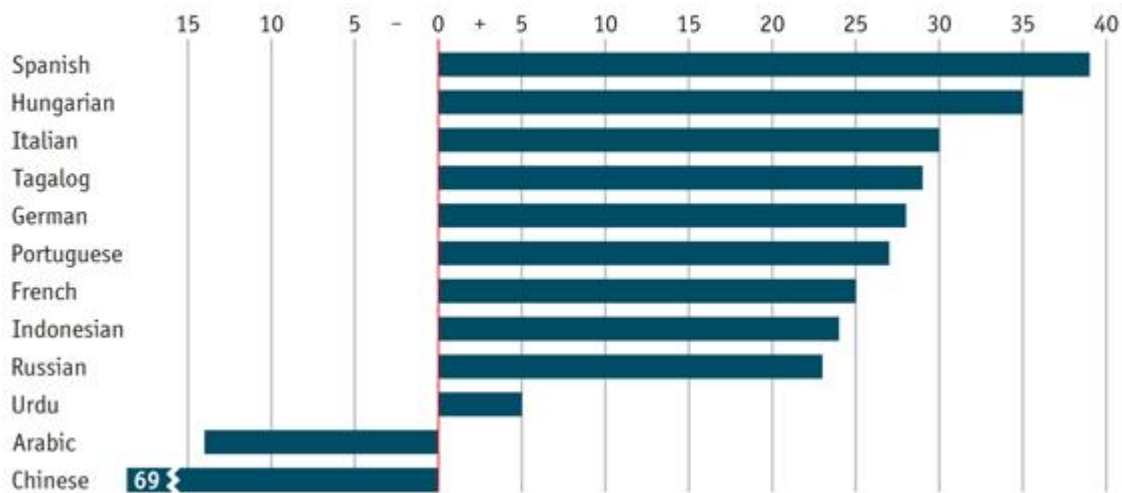
Hay que tener presente que un solo carácter de más en un globo puede ser definitivo, puesto que el espacio que el autor o [los] autores originales han dedicado a dicho globo es también el espacio concedido consecuentemente a la ilustración, así que ampliar el tamaño de un bocadillo, aunque sea ligeramente, modificaría la imagen, con los dilemas ya apuntados de carácter ético, económico y técnico.

3. Dificultades habituales y posibles soluciones

En el caso ideal, la primera versión de la traducción tiene la misma longitud que el texto original, lo que no siempre ocurre, dadas las particularidades de cada idioma. Por lo general, la extensión de las palabras o expresiones varía de un idioma a otro, como demuestra la siguiente tabla, que refleja los cambios de longitud de un texto de mil caracteres, incluyendo espacios, cuando se traduce del inglés a lenguas como el español, el italiano o el alemán, entre otras:

Change in length when translating 1,000 characters of English text

Including spaces, %



Source: Today Translations, London

Tabla con los cambios de longitud de texto al traducir del inglés, de *Lost (or gained) in translation*.

Por lo tanto, dependiendo de las lenguas de partida y de destino, pueden darse dos situaciones extremas: que la traducción sea más larga que el original o que sea más corta que este. Personalmente, al traducir del español al alemán, experimento más casos en los que la traducción es más larga (ejemplo: “alcalde” → “Bürgermeister”), aunque la particularidad del alemán de convertir en una sola palabra compuesta una cadena de palabras en español (“oficina de empleo” → “Arbeitsamt”) puede suponer una ventaja de este idioma, cuya fama —no del todo injustificada— es la de contar con palabras interminables.

De acuerdo con la necesidad de adaptar la extensión de la traducción, existen diferentes soluciones, de las que me gustaría comentar solo las más comunes según mi propia experiencia (se encontrarán más recursos en Lago Ballesteros, 2011: 31). Si se trata de tener que reducir el texto traducido, algo habitual para los traductores del inglés al español o, en mi caso, del español al alemán, podemos recurrir, entre otros, a:

— Usar una **paráfrasis**, es decir, reformular la frase con otras palabras manteniendo el significado original:

Ejemplo: «Me gustaría pintar un cuadro». → «Ich möchte ein Bild malen». (lit.: «Quisiera pintar un cuadro»).

— **Eliminar redundancias:**

Ejemplo: «Que sí, Paco, que sí». → «Ja doch, Paco».

— **Omitir letras o signos de puntuación repetidos, un recurso habitual en algunos tebeos:**

Ejemplo: «¡¡¡¡¡Hurraaaa!!!!!». → «Hurraa!!!».

— **Representar números mediante cifras:**

Ejemplo: «Tiene diecinueve años». → «Sie ist 19 Jahre alt».

— **O redistribuir el texto entre varios bocadillos:**

Ejemplo: «Yo...» «no sé nadar». → «Ich kann ...» «... nicht ...» «... schwimmen». (La traducción del texto, que aparece en dos bocadillos en el original, se ha tenido que distribuir en tres bocadillos por la falta de espacio):



Viñeta original (pág. 165) de *Los surcos del azar*.



Viñeta traducida (pág. 36) de *Die Heimatlosen*.

Sin embargo, en ocasiones puede ser necesario alargar el texto traducido para asemejarlo a la relación entre el texto y el espacio del original. No suele ser el caso en mis traducciones al alemán, pero, de hacerse, se recurre de nuevo a la mencionada paráfrasis, aunque siempre procurando que el resultado no quede artificialmente largo.

En todo caso, hay que entender que los criterios estéticos del original deben respetarse en la traducción, por lo que, salvo en casos excepcionales y previa autorización, no se debe recurrir a soluciones que modifiquen aspectos formales como, por ejemplo, el tamaño, el tipo o el formato de la letra o el espacio, que, como ya hemos mencionado antes, también puede funcionar como un recurso narrativo.

Solo recuerdo un caso entre mis traducciones en el que la editorial se viese obligada a reducir el tamaño de letra, con un resultado que apenas se diferenciaba del original:



Víñeta original (pág. 11) de *El arte de volar*. © 2009 De Ponent.



Viñeta traducida (pág. 5) de *Die Kunst zu fliegen*. © 2009 De Ponent.

4. Conclusiones

Como hemos visto, el espacio puede suponer, en ocasiones, un rompecabezas para los traductores de cómics. Por suerte, disponemos de un abanico de recursos para procurar que el lector de la traducción no perciba estas dificultades en el resultado final: la obra “escrita” en su lengua.

Por lo tanto, a modo de conclusión, quisiera recordar que una buena traducción es la que no se nota y deja fluir la lectura. Algo que se consigue, siempre que sea posible, respetando el original, de forma que nos tilden lo menos posible de *traduttori, traditori*.

Bibliografía

ALTARRIBA, A. y KIM (2016): *El arte de volar*, Norma Editorial, Barcelona.

ALTARRIBA, A. y KIM (2012): *Die Kunst zu fliegen*, avant-verlag, Berlín.

BRANDIMONTE, G. (2012): “La traducción de cómics: algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor”. En *Metalinguaggi e metatesti. Lingua, letteratura, traduzione*, Università degli Studi di Messina, pp. 155-86, disponible en línea el 23-V-2018 en: https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/23/23_151.pdf

CASTILLO CAÑELLAS, D. (1996): “Limitaciones en la traducción de tebeos”, texto elaborado sobre la revisión de “Limitaciones en la traducción de tebeos”, en *Memoria de licenciatura de Daniel Castillo Cañellas*, presentada en la Universidad de Málaga en 1996, disponible en línea el 23-V-2018 en: https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebeos_traduccion.pdf

KURLANDER, D.; SKELLY, T., y SALESIN, D. (1996): “Comic Chat”, en *Proceeding SIGGRAPH '96 Proceedings of the 23rd annual conference on Computer graphics and interactive techniques*, ACM, Nueva York, pp. 225-236, disponible en línea el 23-V-2018 en: <https://pdfs.semanticscholar.org/fad3/743bf8106905327344e93798e3ef5c294688.pdf>

LAGO BALLESTEROS, S. (2011): *Las dificultades de traducción del tebeo: traducción de L'enfant de l'Orage de Manuel Bichebois et Didier Poli* (trabajo académico), Universidad Pompeu Fabra, disponible en línea el 23-V-2018 en: https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/16138/Lago_Ballesteros_Susana_TA.pdf?sequence=1

MAYORAL, R. (1997): *Sincronización y traducción subordinada: de la traducción audiovisual a la localización de software y su integración en la traducción de productos*

multimedia, disponible en línea el 23-V-2018
en: http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Multimedia_.pdf

ORTIZ, Á. (2012): *Cenizas*, Astiberri, Bilbao.

ROCA, P. (2008): *Arrugas*, Astiberri, Bilbao.

ROCA, P. (2015): *Die Heimatlosen*, Reprodukt, Berlín.

ROCA, P. (2013): *Los surcos del azar*, Astiberri, Bilbao.

The Economist. (2018). *Lost (or gained) in translation*, disponible en línea el 23-V-2018 en: <https://www.economist.com/graphic-detail/2012/03/30/lost-or-gained-in-translation>

VALERO GARCÉS, C. (2000): “La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados”, en *TRANS. Revista de Traductología*, n.º 4, pp. 75-88, disponible en línea el 23-V-2018 en: http://www.trans.uma.es/Trans_4/t4_75-88_CGarces.pdf

VILLENA ÁLVAREZ, I. (1999): “Peculiaridades de la traducción subordinada de cómic”, en Vega Cernuda, Miguel Angel; Martín-Gaitero, Rafael (eds.), *Lengua y cultura: estudios en torno a la traducción: volumen II de las actas de los VII Encuentros Complutenses en torno a la traducción*, Universidad de Málaga, pp. 509-514, disponible en línea el 23-V-2018 en: https://cvc.cervantes.es/lengua/iulmyt/pdf/lengua_cultura/63_villena.pdf

Traducir cómics cómicos

CARLOS MAYOR (Universidad Pompeu Fabra)



Edición: [TEBEOSFERA \(2016, ACYT\) -3ª EPOCA- 7, 29-VI-2018](#)

Resumen / Abstract: Un repaso somero a los recursos que requiere la traducción del humor en los tebeos, a partir de algunos de los libros traducidos por el autor del artículo en los últimos años. Se incluyen ejemplos extraídos de títulos de Nicolas de Crécy, Art Spiegelman, Aleix Saló, Tom Gauld, Zerocalcare, Benjamin Renner y Bryan Lee O'Malley. / A succinct overview of the resources required for the translation of humour in comics, based on several titles translated in recent years by the author of this article. The illustrations include examples taken from books by Nicolas de Crécy, Art Spiegelman, Aleix Saló, Tom Gauld, Zerocalcare, Benjamin Renner and Bryan Lee O'Malley.

Palabras clave / Keywords: Gradación en la traducción, Contraste en la traducción, Anacronismos, Juegos de palabras, Referencias culturales, Oralidad, Traducción del humor, Traducción de cómics / Translation progression, Translation contrast, Anachronisms, Play on words, Cultural references, Oral speech, Translating humor, Comics Translation

Título en inglés: Comic comics translation

Traducir cómics cómicos

Hace unos años, David Bellos, el autor de *Un pez en la higuera. Una historia fabulosa de la traducción* (2012), ese libro donde está todo, pronunció una famosa conferencia sobre la traducción del humor. Nada más empezar, planteó un reto a los asistentes: pidió que le contaran chistes a partir de la premisa «Entran dos traductores en un bar y...». Uno de los más divertidos fue: «Entran dos traductores en un bar y... Bah, da igual, el original tenía más gracia».

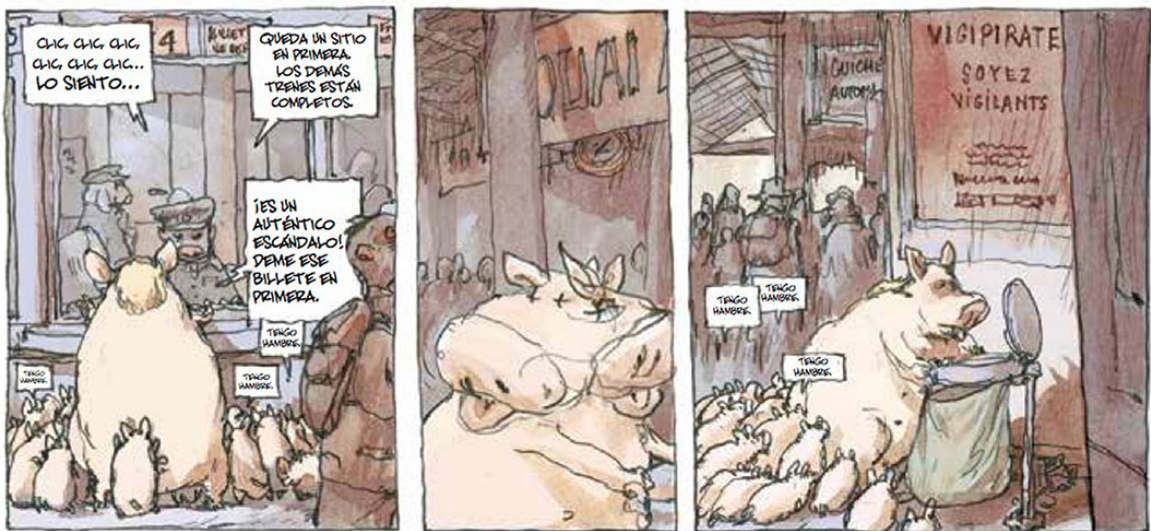
El humor tiene muchos resortes, y con ese chiste (ja, ja) se activa uno de lo más perturbador: el del miedo. Nada nos espanta más a los traductores que nos adentramos en el mundo del humor que el miedo paralizante a que alguien mire debajo de la alfombra y acabe diciendo precisamente eso: «El original tenía más gracia». Pero ¿dónde se esconde el humor? ¿Cómo se aplica? ¿Cómo se replica?

Hay humor en primer plano y humor que se mete en los pliegues de las frases, en las sombras de las viñetas, pero los obstáculos con los que nos encontramos suelen (snif) repetirse: la diferencia cultural, el ritmo, los juegos de palabras, las referencias (un beso, referencias), el contraste... Para saltarlos con brío y donaire, es clave entender bien la intención, el efecto que se busca, qué clase de risa, de sonrisa o, simplemente, de seducción arterial se persigue.

Es una cuestión a la que damos muchas vueltas los traductores de literatura, en este caso de literatura con dibujitos. Aquí, con ejemplos de traducciones propias de tebeos cómicos que he ido haciendo a lo largo de los últimos años, voy a intentar ilustrar ese proceso. Los originales están en cuatro idiomas distintos, lo cual debería dar una fina pátina de diversidad y amplitud de miras a este repaso eminentemente acientífico en el que pretendo responder a la

siguiente pregunta: ¿cómo evitar en la medida de lo posible que lo que anuncia ese (argh) miedo paralizante se haga realidad?

Podemos empezar con algo bastante directo: un tebeo de Nicolas de Crécy, la edición integral de *Salvatore* (2010), publicada originalmente en Francia y unos años más tarde en España (2015). En este ejemplo el humor está en la situación (una cerda entrañable, pero de armas tomar, que quiere ir en tren a Grenoble y se escandaliza porque solo queda un billete en primera), en la reducción del cuerpo de letra de algunos bocadillos y, sobre todo, en la repetición (los doce cerditos se quejan aquí y en otras ocasiones del hambre que pasan):



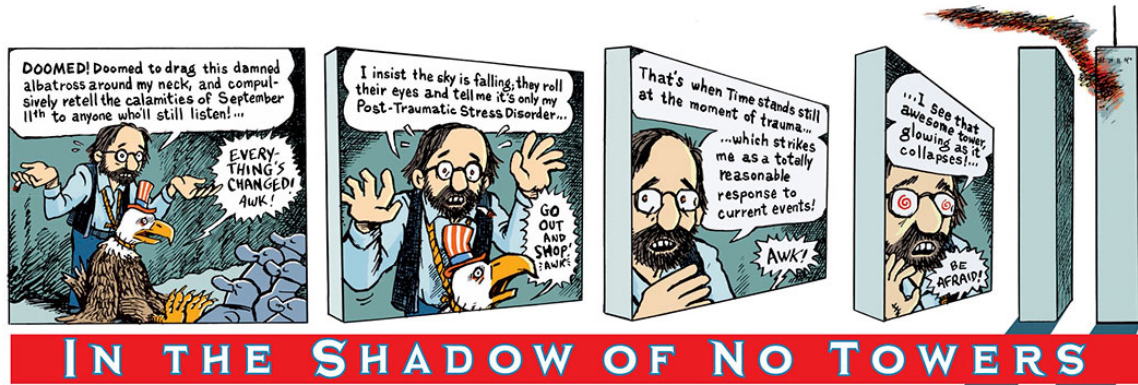
También vemos ahí uno de los problemas clásicos de la traducción de tebeos: la limitación de espacio. Está claro que «Tengo hambre» es más largo que «J'ai faim», pero en este caso el obstáculo puede salvarse con facilidad reduciendo un poco el texto, que de hecho es el mismo recurso utilizado en el original para imitar las vocecitas de los hijos de la cerda con un toque cómico. En español sencillamente le hemos dado otra vuelta de tuerca.

Vamos a complicarlo un poco más. Que pasen los condicionamientos gráficos y las referencias culturales, por favor.

Tenemos aquí un ejemplo de imagen que condiciona la traducción y que además encierra un par de referencias culturales. Se trata de unas viñetas de Art Spiegelman sacadas de *In the Shadow of No Towers* (2004), publicada en español como *Sin la sombra de las torres* (2015) y en la que el artista analiza su reacción ante los atentados del World Trade Center de Nueva York.

En este caso, el autor se lamenta de estar condenado a llevar un albatros colgado del cuello. ¿Y eso qué quiere decir? Además, ese albatros no parece un albatros, ¿verdad? En realidad se trata de una frase hecha, una alusión a *La balada del viejo marinero* de Coleridge que significa simplemente soportar una carga psicológica como una maldición. Y el ave en este caso es un águila calva, el símbolo nacional de Estados Unidos, que Spiegelman cree en peligro tras los atentados y que va tocada con un simpático sombrero del Tío Sam.

¿Qué hacer con todo eso? La imagen pedía a gritos (o graznidos) una explicación. La solución elegida fue desarrollar brevemente en el texto lo que se veía en la viñeta, para no arrebatarse información al lector, y dejar que el drama, con su contrapunto de humor, se defendiera por sí solo con los elementos presentes. En el fondo, se aplicó la gran máxima de la traducción: aspirar a que tu lector reciba lo mismo que recibía el de la versión original.

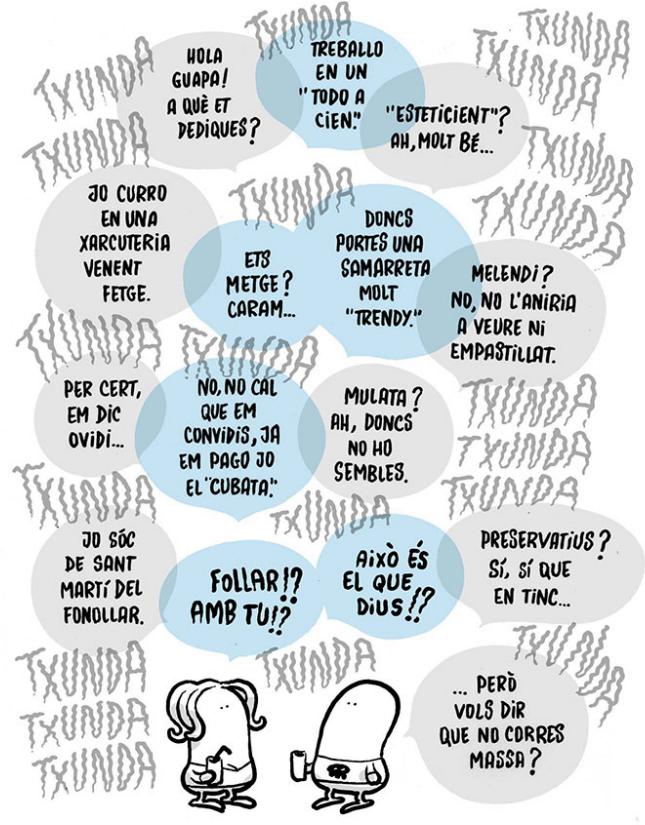


© 2018 A. Spiegelman

Referencias culturales, aunque de otro cariz, y condicionamientos gráficos tampoco faltan en la siguiente obra, *Fills dels 80. La generació bombolla* (2009), de Aleix Saló, y en su traducción castellana, *Hijos de los 80. La generación burbuja* (2014). En este caso el factor decisivo es la proximidad del castellano y del catalán y de sus ámbitos culturales. Hay superposiciones y hay incompatibilidades que a veces obligan a recurrir a equivalencias en apariencia lejanas.

Fills dels 80 fue el primer libro que publicó Saló, tras ganar en Cataluña un premio para autores de cómic jóvenes. Siguió *Espanñistán, Simiocracia* y *Euro Pesadilla*, los tres aparecidos simultáneamente en castellano y en catalán. En el año 2014, cuando se decidió traducir *Fills dels 80*, vimos que para conservar el humor del original había que rebuscar en dobles muy variados del original. Por ejemplo, en esta página en la que dos jóvenes nacidos en los ochenta entablan contacto en una discoteca. La traducción española se prestaba a conservar algunas de las rimas o a buscar otras que fueran por los mismos derroteros:

Ni van evitar que els joves ens reuníssim en llocs foscos i sorollosos, propicis per al sexe fàcil.



Ni pudieron evitar que los jóvenes nos reuniéramos en lugares oscuros y ruidosos, propicios para el sexo fácil.





© 2018 A. Saló

En otros casos, sin embargo, cuando entraban en juego referencias culturales, el castellano no siempre podía quedarse en la misma casilla que el original. Veamos tres ejemplos más. En el primero el chiste se hace con un cantante de rock catalán, Gerard Quintana. La solución fue el cambalache: quedó convertido en un cantante conocido en toda España que pudiera cumplir la misma función y tuviera un aspecto físico similar. Además, hubo que sustituir la referencia a la subvención pública del libro original en catalán.





© 2018 A. Saló

Sin embargo, no todos los escollos tenían la misma solución. En estos otros dos ejemplos, la cosa televisiva estaba mucho más delimitada territorialmente:

DE LA CAIXA TONTA VAN SORGIR TOTS AQUELLS PERSONATGES QUE ALGUN DIA VAN SER ELS NOSTRES **MODELS DE CONDUCTA** (AIXÒ EXPLICA MOLTES COSES...).



EL CERT ÉS QUE AQUESTS PERSONATGES EREN PERFECTES MODELS, RESPECTIVAMENT, DE VIOLÈNCIA MASCLISTA, ESQUIZOFRÈNIA, TARTAMUDESIA I EXPLOTACIÓ INFANTIL. PERÒ, ÉS CLAR, LLAVORS ENCARA NO S'HAVIA INVENTAT LA **CORRECCIÓ POLÍTICA**.

ALGUNES SÈRIES HISTÒRIQUES:

DR. SLUMP

UNA SÈRIE EN LA QUE ELS CAGARROS TENIEN VIDA PRÒPIA, PARLAVEN, PASSEJAVEN, JUGAVEN A CARTES I FEIEN LA DECLARACIÓ DE LA RENTA.



EL PETIT XEF

AVENTURES D'UN NEN CUINER TAN RO DUE



ELLS SEUS CLIENTS
TENIEN ORGASMES QUAN
TASTAVEN ELS SEUS PLATS.



© 2018 A. Saló

En la primera página, las referencias al célebre J. R. de la serie *Dallas* con una frase mítica de los inicios de TV3 (¿quién sería el genial traductor?) y a un personaje infantil de la misma cadena solo funcionaban en un ámbito cultural determinado. Algo parecido sucedía con las dos series del segundo ejemplo. ¿Cuál fue aquí la solución? Aprovechar la buena disposición de Saló, que accedió a retocar algunas páginas, y combinar las propuestas del traductor y del propio autor para buscar chistes equivalentes que funcionaran en el conjunto de España y no solo en Cataluña. Tenían que ser referencias de la misma época y lograr un efecto similar. La cosa quedó así:

DE LA CAJA TONTA SURGIERON TODOS LOS PERSONAJES QUE EN ALGÚN MOMENTO FUERON NUESTROS **MODELOS DE CONDUCTA** (ESO EXPLICA MUCHAS COSAS...).



LO CIERTO ES QUE ESTOS PERSONAJES ERAN MODELOS PERFECTOS, RESPECTIVAMENTE, DE MACHISMO, ESQUIZOFRENIA, CLASISMO Y EXPLOTACIÓN INFANTIL. PERO, CLARO, POR ENTONCES AÚN NO SE HABÍA INVENTADO LA **CORRECCIÓN POLÍTICA**.

ALGUNAS SERIES HISTÓRICAS:

LAS TORTUGAS NINJA

SI A TI UN VERTIDO RADIATIVO TE PROVOCARÍA UN TUMOR TAMAÑO MELÓN, A ELAS LES DIO SUPERPODERES.

SUPERPODERES PARA HINCHARNOS A PIZZA SIN PERDER LOS ABDOMINALES.



DAVID EL GNOMO



UNA ALEGORÍA
SOBRE TU FUTURO
LABORAL.



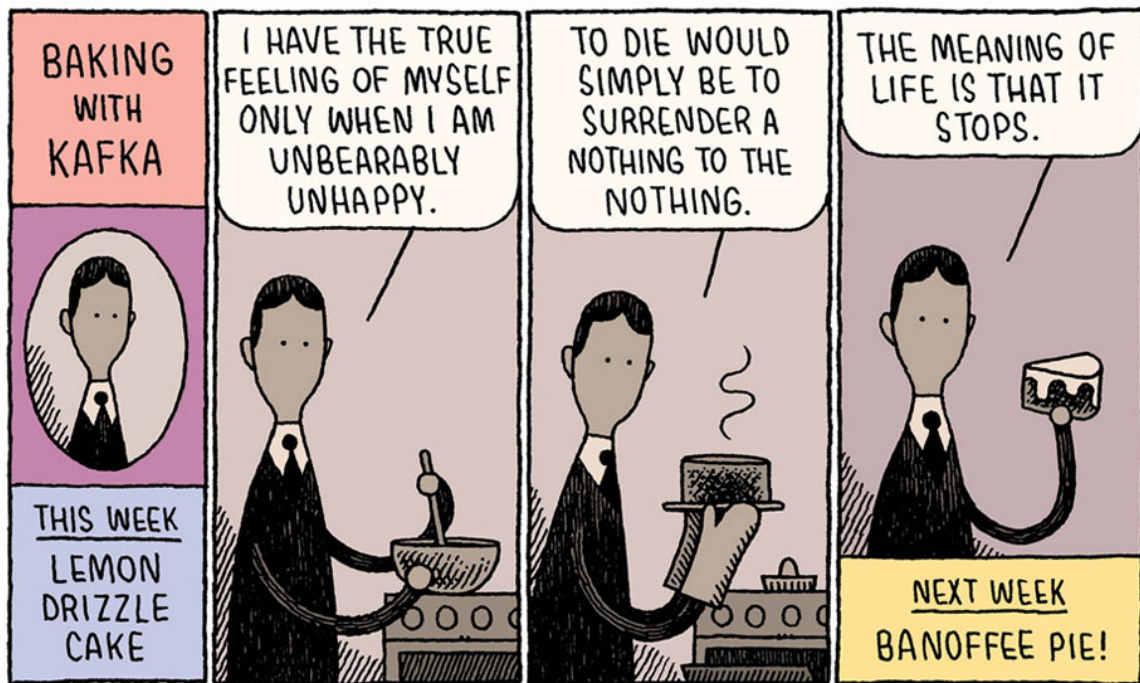
¡399 AÑOS Y AÚN
TRABAJANDO Y
SIN JUBILACIÓN!

© 2018 A. Saló

Por descontado, la adaptación de referentes culturales en los tebeos de humor se pone más espinosa cuanto más se alejan los ámbitos culturales del original y la traducción. Puede servirnos de ejemplo el caso de Tom Gauld, autor escocés del que he tenido la suerte de traducir dos obras, *Un policía en la Luna* (2017b) y *En la cocina con Kafka* (2018).

En las tiras y viñetas recopiladas en este segundo libro, aparecidas sobre todo en el periódico *The Guardian*, y en menor medida en la revista *New Scientist*, el artista ofrece relatos humorísticos con una economía de elementos pasmosa que conectan muy bien con el público. Como ha dicho con frecuencia, el secreto del humor gráfico no es saber dibujar bien ni saber contar chistes, sino saber combinar imagen y texto para contar una historia que llegue al lector.

Empecemos por la tira que da nombre al libro, *Baking with Kafka* (2017a), un buen ejemplo de cómo trabaja Gauld, yuxtaponiendo elementos culturales a priori alejadísimos. En este caso, *The Guardian* le encargó que ilustrara un análisis de los programas de cocina de la televisión británica y su reacción inmediata fue buscar el contraste. Primero pensó en Nietzsche, pero no le funcionó. De ahí pasó a Kafka y, sirviéndose de citas auténticas del escritor, logró la oposición entre una serie de pensamientos sombríos sobre la muerte y la alegría forzada que asociamos al entretenimiento ligero televisivo. El anacronismo, el título, los pasteles elegidos y hasta el signo de admiración del final refuerzan ese recurso.



© 2018 T. Gauld

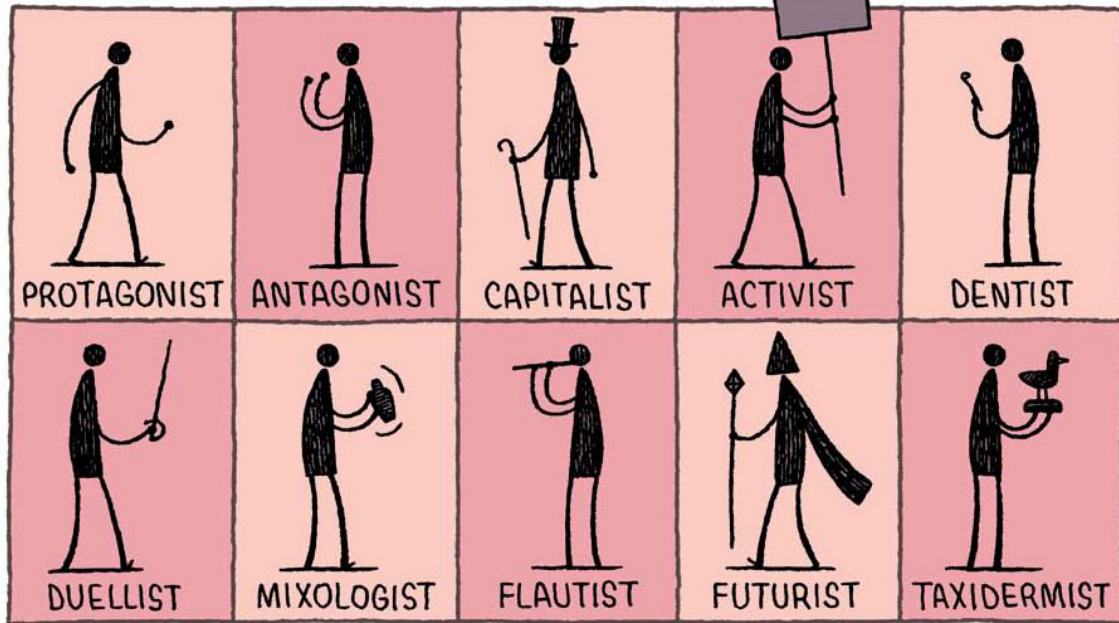
¿Qué se hizo en la versión española? Parecía claro que el humor podía estar en los mismos elementos sin excesivos problemas: un nombre gracioso para el programa que apelara a los referentes del lector español (y que además gustara a la editora como título de toda la recopilación), pasteles que funcionaran por sí solos sin una equivalencia exacta con el original, las mismas citas tétricas y, por supuesto, ¡los signos de admiración!



© 2018 T. Gauld

En la adaptación española de este libro, la colaboración del autor, que resultó amabilísimo, fue fundamental. El próximo ejemplo ilustra varias cosas: lo cerca que puede estar el inglés del español, sobre todo cuando utiliza palabras de origen latino o griego; lo importante que es la gradación en el humor, de la mano de la repetición y el contraste, y que ni al traductor ni a su entorno más cercano (paciente, sondeado y resignado) se le ocurrió nada que acabara en «-ista» y encajara con el dibujo del coctelero.

THE CHARACTERS IN MY NEW PLAY



© 2018 T. Gauld

Mi solución fue pedirle al autor que, por favor por favor, modificara el personaje en cuestión para convertirlo en «trapecista, ajedrecista, electricista, exorcista, dadaísta o cubista». (Reconozco que con los dos últimos quizá me pasé un poco.) Gauld aceptó, si bien, con sabiduría y simplicidad, lo dejó en un estupendo malabarista:

LOS PERSONAJES DE MI NUEVA OBRA DE TEATRO




© 2018 T. Gauld

El siguiente caso requirió un cambio más evidente, necesario para conservar la lógica de las frases en español. Simplemente le pedimos al autor que intercambiara el orden de las tres primeras columnas de esta viñeta:

SHAKESPEARE ADAPTATION GENERATOR

CHOOSE ONE ITEM FROM EACH COLUMN TO
CREATE AN INNOVATIVE PRODUCTION IDEA!



SILENT	KUNG FU	HAMLET	WITH A NEW ENDING
NUDE	BICYCLING	MACBETH	ON MARS
FRENCH	ROBOT	RICHARD III	ABOARD A SPEEDBOAT
COCKNEY	ZOMBIE	OTHELLO	ON WALL STREET
STALINIST	HIP HOP	KING LEAR	WITH DINOSAURS
DRUNK	COWBOY	ROMEO & JULIET	IN A CAR PARK

© 2018 T. Gauld

Así, la traducción pudo funcionar bien sin grandes dificultades:

GENERADOR DE ADAPTACIONES DE SHAKESPEARE

¡ELIJA UN ELEMENTO DE CADA COLUMNA
PARA MONTAR UNA FUNCIÓN INNOVADORA!

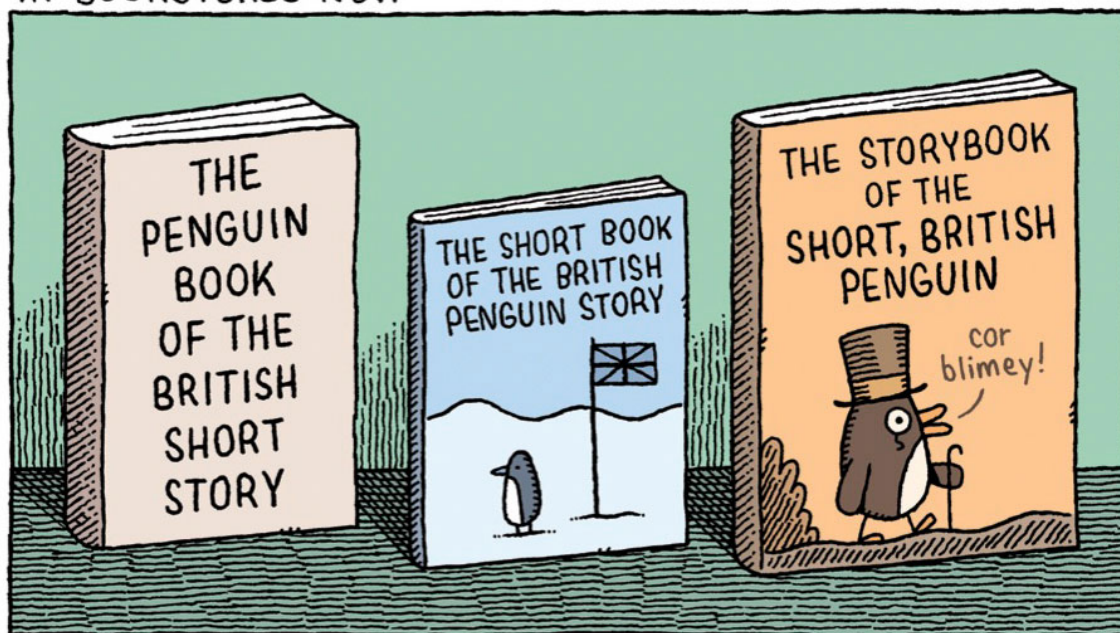


HAMLET	MUDO	CON KUNG FU	CON OTRO FINAL
MACBETH	DESNUDO	EN BICI	EN MARTE
RICARDO III	FRANCÉS	CON ROBOTS	EN LANCHAS MOTORA
OTELLO	COCKNEY	CON ZOMBIS	EN WALL STREET
EL REY LEAR	ESTALINISTA	CON HIP-HOP	CON DINOSAURIOS
ROMEO Y JULIETA	BORRACHO	CON VAQUEROS	EN UN APARCAMIENTO

© 2018 T. Gauld

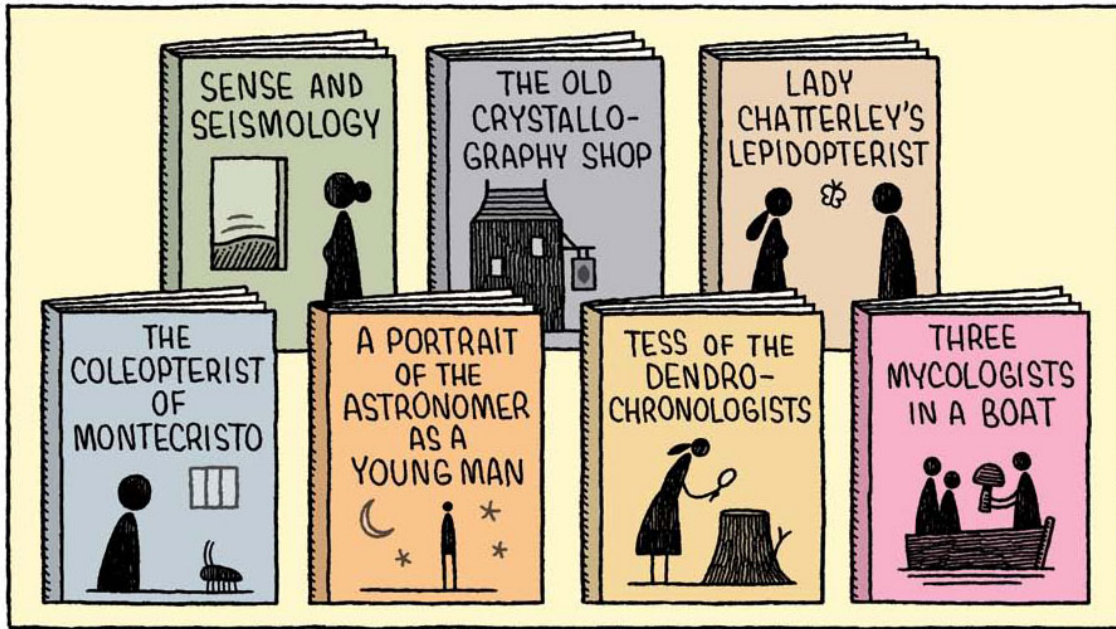
Y, ahora, dos fracasos. Dos fracasos en dos viñetas de esta misma obra que no acabaron de funcionar. Las dos se tradujeron y se maquataron, pero al final no salieron en la edición española y el autor envió otras dos que no aparecían en la recopilación inglesa.

IN BOOKSTORES NOW



© 2018 T. Gauld

CLASSIC LITERATURE WITH ADDED SCIENCE!



En el primer caso, el chiste, muy determinado por la imagen, surgía de una referencia editorial: a partir de un libro de la editorial Penguin, en su famosa serie *The Penguin Book of...*, juega con los elementos hasta llegar al absurdo. Todas las soluciones en español quedaban forzadas, con el «Penguin» editorial y el «pingüino» animal enfrentados, y el «breve» y el «bajo» también enemistados. El traductor no estuvo a la altura y pidió el comodín de la llamada al autor. Se traicionaba la intención original de la viñeta: no hacía gracia.

En el segundo ejemplo, el chiste está en dar una vuelta a títulos clásicos de la literatura con un nuevo ingrediente científico. Y el humor reside, por supuesto, en la cercanía entre el título original y el nuevo, cuyo sustantivo clave empieza por la misma letra. De «sentido», «sismología»; de «conde», «coleopterista», etcétera. Y el traductor se empeñó en que si alguna no encajaba en ese esquema la gracia se resentía. Modificó el título del segundo libro, ya que con *La tienda de antigüedades* de Dickens no se entendía demasiado bien la referencia, y pidió cambios en dos dibujos: el amante del tercer libro y los hombres del séptimo tenían que determinar el término científico de sus nuevas versiones, porque *El lepidopterista de lady Chatterley* y *Tres micólogos en una*

barca no tenían ninguna gracia. En este caso, finalmente, se prefirió no modificar los dibujos y elegir otra viñeta inédita.

De nuevo encontramos referencias, esta vez del ámbito cultural italiano y de unas décadas muy concretas, en los libros del creador italiano Zerocalcare, del que ya he traducido tres obras al español: *La profecía del armadillo* (2016b), *Kobane Calling* (2016a) y *Olvida mi nombre* (de próxima aparición).

Este artista ~~romano~~ del barrio de Rebibbia, de enorme éxito en su país, se caracteriza por el humor descarnado de sus tebeos, mitad denuncia social y mitad retrato generacional. Y a menudo recurre a referencias de la cultura de masas. Algunas veces se dejan trasladar sin oponer resistencia y ni el texto ni la imagen obligan a hacer piruetas: el abuelo de Heidi es el abuelo de Heidi, Maléfica es Maléfica y las citas de *La chaqueta metálica* o de Yoda tienen su reflejo en español y pueden cumplir la misma función.

LINGUE



LENGUAS



RECUERDO QUE EL DIRECTOR DEL CENTRO EL SEÑOR TAKETO HASTA





© 2018 Zerocalcare

Otras veces, en cambio, sí que hay que darle un poco a la lavadora y buscar equivalencias, de modo que, por ejemplo, *Lupin* se convierte en *Oliver y Benji*. Con ello el personaje pasa de aludir a una serie de dibujos animados japonesa con sintonía famosa que un nacido en 1983 puede recordar con nostalgia y que tuvo mucho éxito en Italia... a aludir con la misma carita de inocente a una serie de dibujos animados japonesa con sintonía famosa que un nacido en 1983 puede recordar con nostalgia y que tuvo mucho éxito en España y, lo que es fundamental para dar credibilidad a la referencia, también en Italia (con el título de *Holly e Benji*).



© 2018 Zerocalcare

Y, de nuevo, la imagen puede determinar los recursos del traductor. Así, el tentempié preferido del *alter ego* de Zerocalcare, el *plum cake* (y que no tiene

nada que ver con lo que en España se denomina *plum cake*), quedará convertido a lo largo las distintas entregas de sus aventuras en una *madalena*. Y su amigo el Suppli (dibujado como un *suppli* para proteger su intimidad) se transformará en Croqueta. Y el traductor, con un leve castañeteo de dientes, espera que eso tenga la misma gracia.





Otro rasgo fundamental de los cómics cómicos, y de las historietas en general, es la oralidad, la fluidez del diálogo. Es uno de los aspectos en los que el traductor necesita más agilidad y también más conexión con los personajes. Veamos, por ejemplo, unas viñetas de *Le Grand Méchant renard* (2015a), de Benjamin Renner, publicado en español con el título de *El malvado zorro feroz* (2015b). El libro cuenta la historia de un zorro que se muere de ganas de zamparse a alguna gallina, pero no lo consigue debido a su torpeza. Y a que, en realidad, tiene su corazoncito (no es que sea bueno, es que lo han dibujado así).

Aquí el humor de la vertiente textual no está en las referencias culturales, o no solo: se apoya sobre todo en el trazo de los personajes, en las situaciones y en un claro dominio del diálogo.

Ese lenguaje oral, fresco y con gancho era lo que pedían los personajes entrañables de esta obra, una delicia que me hizo reír en todas y cada una de las fases del trabajo:





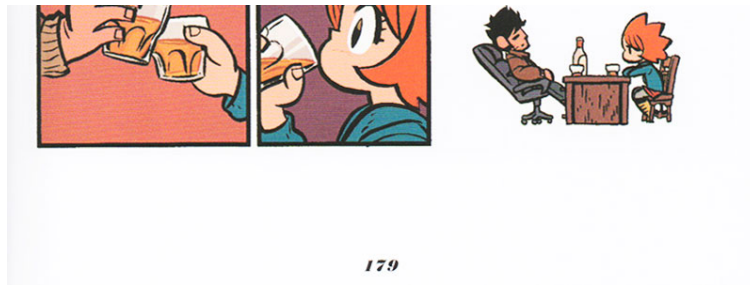
© 2018 B. Renner

Del tebeo, claro, se traduce todo. Y merecen mención aparte las onomatopeyas, a menudo vinculadas al humor, y su adaptación, tanto textual como gráfica cuando la obra lo pide (cosa que no sucede siempre). Si es importante el cariño del autor a la hora de dar luz verde a retoques que, al cambiar la obra, permitan serle fiel en la distancia, también lo es, y mucho, la disposición de la editorial a adaptar un tebeo con cariño. Y un clásico es el retoque de las onomatopeyas, como ya hemos visto en algunos ejemplos anteriores y podemos apreciar claramente en esta página de *Seconds* (2014a y 2015b) de Bryan Lee O'Malley.



173

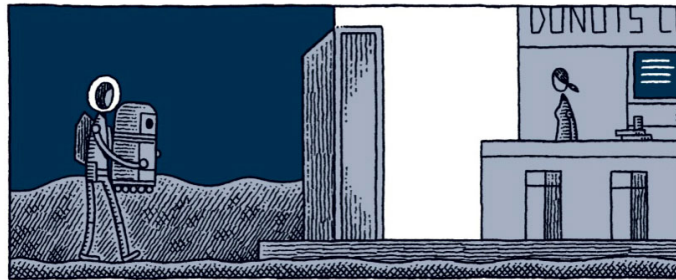
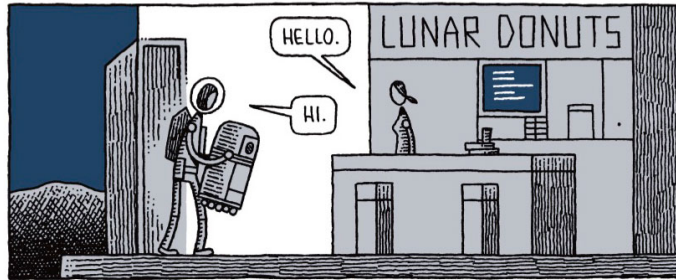
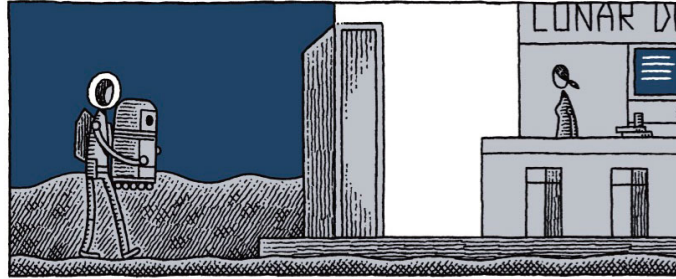
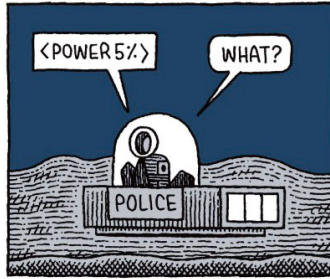




179

© 2018 B. L. O'Malley

El mismo cariño editorial es evidente en la adaptación de estas viñetas de la mencionada *Un policía en la Luna* (2017) de Tom Gauld, *Mooncop* en su edición original (2016), cuando el agente protagonista entra en su establecimiento selenita preferido para recargar a THR-446, la unidad psicoterapéutica que le han enviado desde la Tierra al detectar que estaba algo deprimido.





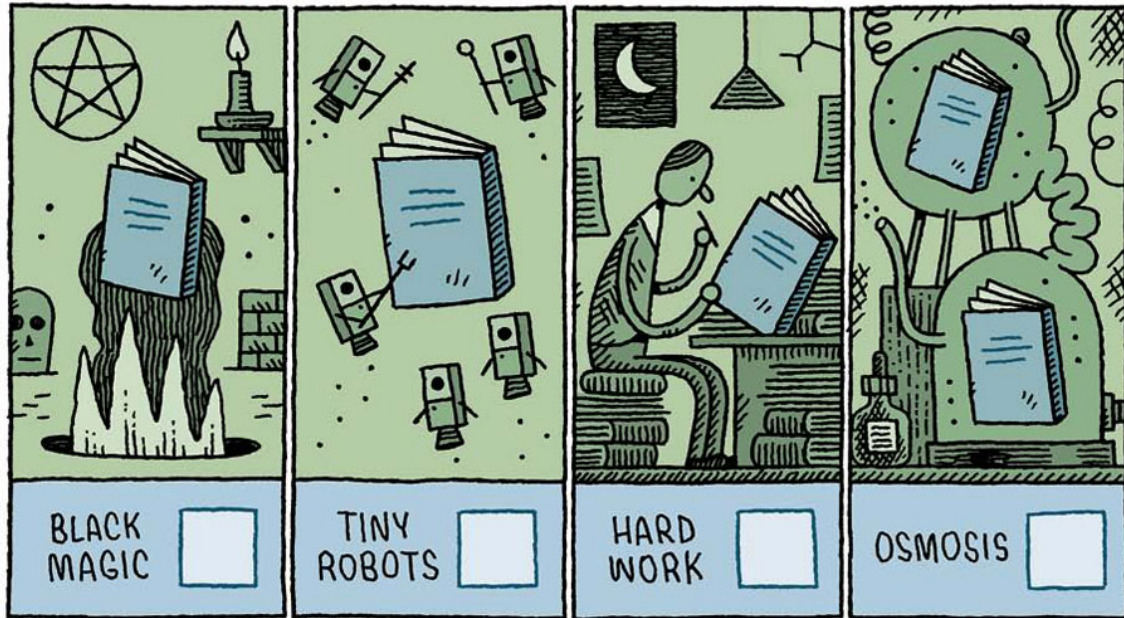
© 2018 T. Gauld

Vemos la importancia del retoque en los dos rótulos, pero también, y sobre todo, en la ampliación del último bocadillo. En caso de no haberlo modificado, y aunque a simple vista parezca paradójico, habríamos sido menos fieles a la versión inglesa. La gracia está en encontrar la justa medida de equivalencia y de compensación para que se cumpla esa verdad ancestral: a menudo, para ser fiel al original hay que saber alejarse.

Este mismo autor puede servirnos perfectamente para cerrar este somero repaso a los intrínquilis de la traducción de tebeos graciosos. Hemos visto hasta ahora humor que, en la vertiente textual, se basaba en la oralidad, en las referencias culturales, en la ironía, en el contraste, en la gradación, en los juegos de palabras, en los anacronismos, en la concisión o en la repetición. En Gauld están todos esos elementos (¡referencias culturales a él!). Y funcionan con una economía de medios fascinante.

A veces, incluso hace chistes sobre este oficio nuestro. Verbigracia:

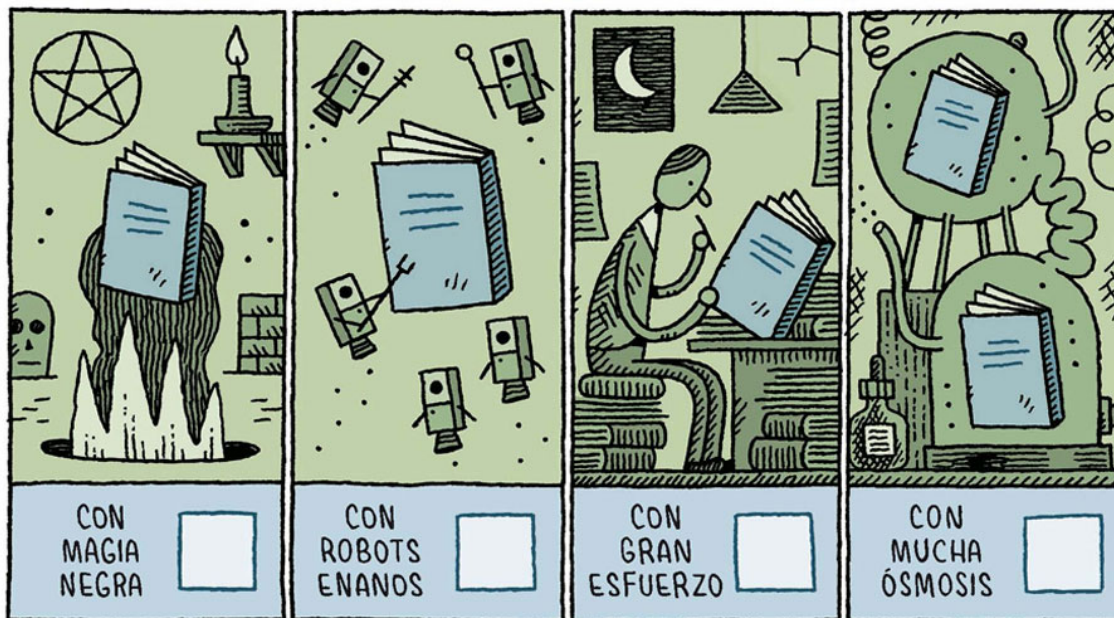
QUIZ: HOW DO NOVELS GET TRANSLATED? (TICK ONE BOX)



© 2018 T. Gauld

El chiste parece sencillo de trasladar, pero en este caso la traducción avanzó a trompicones y tuvo varias variantes. La definitiva es esta:

ENCUESTA: ¿CÓMO SE TRADUCE UNA NOVELA? (MARQUE UNA CASILLA)



© 2018 T. Gauld

En las primeras versiones fallaba la repetición del ritmo. Además, la limitación de espacio también impedía poner en la segunda viñeta distintas soluciones con «diminutos», «pequeñitos» o el prefijo «mini-» (que habría afeado la cosa al tener que dividir «mini-robots»). Luego, la preposición pidió paso para que las respuestas funcionaran con más naturalidad en español y permitió unificar, pero seguía faltando ritmo. Había una pata más corta. La clave estuvo en dejar tres palabras en todas las respuestas, de ahí ese «mucho» que llegó al final. (Por cierto, la respuesta correcta, como todo el mundo sabe, es la última.)

Con todos los malabarismos que hemos visto, los traductores espantamos ese miedo del que (ay) hablábamos al principio, para que, por arte de birlibirloque, lo que hacía reír a unos haga reír a otros. Para que la traducción del humor no acabe siendo el humor de la traducción. Y suele conseguirse, aunque a veces la gracia esté en otro sitio por la ley de la compensación. O, directamente, sea una gracia distinta que después de mucho pensar nos ha parecido equivalente.

Y, por descontado, todo eso lo hacemos siempre pensando en el lector, en su risa y en su sonrisa. Bueno, en el lector y (ejem) en el autor, no vaya a ser

que...

EL AUTOR Y EL TRADUCTOR



Bibliografía

BELLOS, D. (2012): *Un pez en la higuera. Una historia fabulosa de la traducción*, trad. de Vicente Campos, Barcelona, Ariel.

CRÉCY, N. DE (2010): *Salvatore*, París, Dupuis.

—, (2015): *Salvatore*, Rasquera, Ponent Mon.

GAULD, T. (2016): *Mooncop*, Montreal, Drawn & Quarterly.

—, (2017a): *Baking with Kafka*, Montreal, Drawn & Quarterly.

—, (2017b): *Un policía en la Luna*, trad. Carlos Mayor, Barcelona, Salamandra Graphic.

—, (2018): *En la cocina con Kafka*, trad. Carlos Mayor, Barcelona, Salamandra Graphic.

O'MALLEY, BRYAN LEE (2014a): *Seconds*, Nueva York, Ballantine Books.

—, (2014b): *Seconds*, trad. Carlos Mayor, Barcelona, Debolsillo.

RENNER, B. (2015a): *El malvado zorro feroz*, trad. Carlos Mayor, Barcelona, Reservoir Books.

—, (2015b): *Le Grand Méchant renard*, París, Éditions Delcourt.

SALÓ BRAUT, A. (2009): *Fills dels 80. La generació bombolla*, Barcelona, Editores de Tebeos.

—, (2014): *Hijos de los 80. La generación burbuja*, trad. Carlos Mayor, Barcelona, Debolsillo.

SPIEGELMAN, A. (2004): *In the Shadow of No Towers*, Nueva York, Pantheon Books.

—, (2015): *Sin la sombra de las torres*, trad. Carlos Mayor, Barcelona, Reservoir Books.

ZEROCALCARE (2012): *La profezia dell'armadillo*, Milán, Bao.

—, (2016a): *Kobane Calling*, Milán, Bao.

—, (2016b): *La profecía del armadillo*, trad. Carlos Mayor, Barcelona, Reservoir Books.

—, (2017): *Kobane Calling*, trad. Carlos Mayor, Barcelona, Reservoir Books.

—, (en prensa): *Olvida mi nombre*, trad. Carlos Mayor, Barcelona, Reservoir Books.

Traducir cómics bajo lupa

De *comics* estadounidenses a *fumetti* italianos en la primera mitad del siglo XX

ISABEL BENJUMEA



Edición: [TEBEOFERA \(2016, ACYT\)](#) -3ª EPOCA- 7, 29-VI-2018

Resumen / Abstract: Hablar de la historia del cómic en Italia es hablar, sobre todo al principio, de traducción. El éxito de las historietas norteamericanas llega a Italia a principios del siglo XX y promueve el nacimiento de las primeras revistas para los más pequeños, protagonizadas en su mayoría por personajes extranjeros. Ante este fenómeno, el régimen fascista, contrario a las ideas de EE UU, adopta dos posturas: limita y finalmente censura los cómics estadounidenses y, al mismo tiempo, copia el estilo y lo utiliza para promover su política. Este artículo describe brevemente los inicios del cómic en Italia y el papel desempeñado por los traductores, esencial para evitar el fin del cómic norteamericano en Italia a manos de la censura.
/ To speak about the history of comics in Italy is to speak about translation. The American comics came to Italy at the beginning of the 20th century and its success promoted that

magazines aimed at children were plagued by foreign characters. Seen the popular phenomenon, the fascist regime, contrary to US policies, adopted two positions: limited the entry of American comics and also censored them. Soon, they began to be copied and used as propaganda. This article describes the beginnings of the comic in Italy and the important role of the translators of those comics, who managed to keep them safe from censorship.

Palabras clave / Keywords: Historieta en Italia, Globos, Régimen fascista italiano, Censura, Traducción de cómics / Fumetti Balloons, Italian Fascism, Censorship, Comics Translation

Título en inglés: Translate comics under magnifying glass

Traducir cómics bajo lupa

1. Introducción

La historia del nacimiento del *fumetto* en Italia y la de la importación y traducción de *comics* norteamericanos al italiano van de la mano. El cómic extranjero, principalmente estadounidense, empieza a aparecer en los periódicos italianos de forma gradual durante los primeros años del siglo XX, aunque lo hace de un modo un tanto particular.

Pero, antes de aterrizar en el siglo XX italiano, hemos de viajar en el tiempo y en el espacio hasta los Estados Unidos del siglo XIX, cuando comienzan a proliferar en algunas historietas una pequeña nube «como de humo» (*fumo* en italiano) que parece salir de la boca de los personajes y que contiene el mensaje que emite en primera persona: lo que hoy conocemos como bocadillos o globos. El primer personaje que adquirió popularidad por hablar de esta manera fue Yellow Kid, de la tira *Hogan's Alley* de Richard F. Outcault, y su éxito fue tal que pasó a protagonizar su propia historieta, además de sentar un precedente y convertirse en un modelo a imitar dentro y fuera de las fronteras del país.

2. Cómics sí, globos no

Conocedores del éxito de los cómics al otro lado del océano y de las propias historietas de origen europeo, en 1908 sale a la luz en Italia el *Corriere dei Piccoli*, suplemento de la edición dominical del *Corriere della Sera*. Como su

nombre indica, se trata de una publicación dirigida a los más pequeños, a los niños, y en ella se encuentran desde el primer número alguna que otra historieta de producción italiana (entre las que destaca *Bilbolbul*) y también otras extranjeras, en su mayoría norteamericanas: *Buster Brown*, *Felix the Cat* y *And her name was Maud*, entre otras. Son historietas de género cómico, protagonizadas muchas de ellas por niños o por animales humanizados. Las importadas se presentan italianizadas desde el título, así *Buster Brown* sería *Mimmo*, *Mammola e Medoro*, *Felix the Cat* pasa a ser *Mio Mao*, *Checca e Ciccio* es el nombre italiano de *And her name was Maud*, y *Arcibaldo e Petronilla* el de *Bringing up Father*. Estas adaptaciones simplifican el título de las historietas, reducido al nombre de uno o varios de sus personajes.

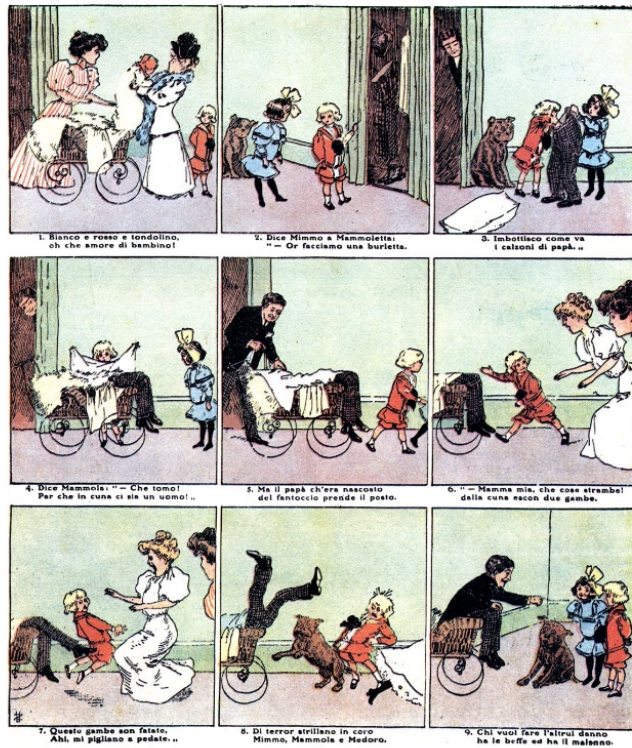
CORRIERE dei PICCOLI

ANNO SEMESTRE
 PREZZO: ANNO L. 5. - SEMESTRE L. 2.50

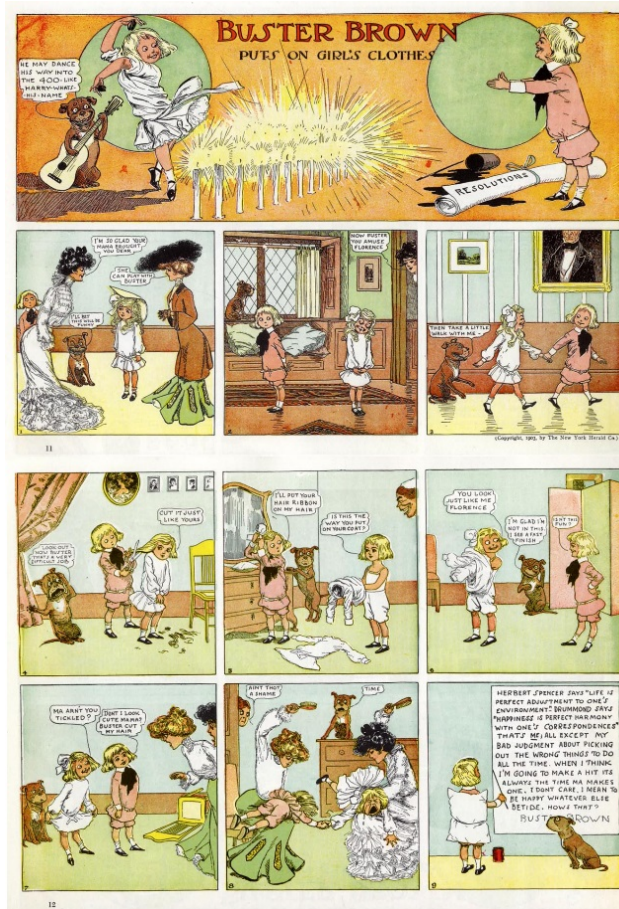
SUPPLEMENTO ILLUSTRATO del CORRIERE DELLA SERA

UFFICIO DEL GIORNALE VIA SOLFERINO, N. 28. MILANO.

Anno I. - N. 1. 27 Dicembre 1908. Cent. 10 il numero.



Buster Brown en el diario *New York Herald* en 1903. Fuente: <https://www.fulltable.com>.



Mimmo, Mammola e Medoro en el primer número de *Corriere dei Piccoli* el 27 de diciembre de 1908, sin bocadillos y con rimas al pie. Fuente: <http://www.corriere.it>

Sin embargo, no es el título lo único que cambia. La forma original de los cómics con globos a través de los cuales hablaban los personajes no es considerada por los pedagogos italianos una buena influencia para los niños porque, además de empobrecer su lenguaje con traducciones desnaturalizadas de otras lenguas, podrían no entender bien la historieta. No obstante, sería injusto decir que los cómics con bocadillos no aparecieron en la prensa italiana hasta décadas después, pues encontramos en *Il Novellino* de 1899 algunas tiras traducidas de *The Yellow Kid* y *The Katzenjammer kids* respetando la forma original. Pero, exceptuando esas escasas publicaciones, como norma general los bocadillos se borraban u omitían en los nuevos dibujos y, en su lugar, aparecían unas acotaciones o notas al pie de la viñeta con pareados de los que un narrador omnisciente se servía para describir la sucesión de acontecimientos o, en su defecto, recitar algo que no desentonara demasiado con la imagen. Estos pareados emitían un claro mensaje moralizante y

utilizaban un lenguaje infantil. Un apasionado lector, o quizá sería más apropiado decir consumidor, de esta publicación fue Italo Calvino, y así lo describe en su obra póstuma de 1985:

En aquel tiempo en Italia el sistema de los *balloons* con las frases del diálogo no era todavía un recurso habitual (...); el *Corriere dei Piccoli* redibujaba las historietas norteamericanas sin los bocadillos, que eran sustituidos por dos o cuatro versos rimados al pie de cada imagen. Pero yo, que no sabía leer, podía prescindir perfectamente de las palabras, porque me bastaban los dibujos. (...)

Cuando aprendí a leer, la ventaja que obtuve fue mínima: aquellos versos simplotes de rimas pareadas no proporcionaban una información esclarecedora; eran a menudo interpretaciones conjeturales, igual que las mías; era evidente que el versificador no tenía la más mínima idea de lo que estaba escrito en los *balloons* del original, porque no sabía inglés o porque trabajaba con *cartoons* ya redibujados y enmudecidos. En todo caso, yo prefería ignorar las líneas escritas y seguir con mi ocupación favorita de fantasear dentro de cada viñeta y en su sucesión (Calvino, 1985:52).

En esta época, por lo tanto, la labor del traductor (cuando contaban con él) consistía en narrar la trama de la historieta con un lenguaje simplificado y con tono moralizante. Maria Pezzé Pascolato, pedagoga y conocida traductora de narraciones infantiles de la época, declara en el prefacio de su traducción de *Le Novelle*: «Io non ho fatto una traduzione: ho raccontato (...) liberamente com'era più adatto ai bambini che avevo d'intorno; e poi ho scritto il meglio che ho saputo» (Hauff, 1910)^[1].

No sabríamos decir si a pesar o gracias a estas traducciones, el *Corrierino* se coronó hasta los años treinta como el periódico para niños por excelencia, y sirvió como referencia para otros dirigidos a niños y jóvenes. Además, la influencia que tenía sobre ellos no pasó desapercibido entre las grandes esferas políticas del momento, que crearon sus propias publicaciones con fines propagandísticos y aleccionadores, como el periódico socialista *Cuore* (1920) o *Il Balilla* (1923), financiado por el régimen fascista. Todos ellos, si bien su mensaje era claramente diferente, tenían una cosa en común: en sus cómics no aparecía un solo bocadillo.

3. *American style*

En una época en la que el gusto por lo extranjero, especialmente lo norteamericano, no estaba demasiado bien visto, los italianos Vecchi y Nerbini

deciden en 1932, con dos semanas de diferencia, publicar nuevas revistas de historietas, algunas con contenido casi exclusivamente estadounidense y, por primera vez y gracias a Vecchi, tal y como Outcault lo trajo al mundo: con bocadillos (a pesar de seguir manteniendo las acotaciones al pie). De este modo, aparecieron en Italia las revistas *Jumbo* y *Topolino*, esta última denominada así por ser el nombre italiano de Mickey Mouse. Al ver el éxito de los globos de los personajes de la *Jumbo* de Vecchi, Nerbini también los dejará en sus publicaciones.

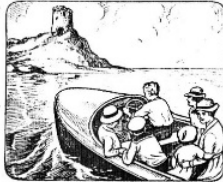
Estos dos editores lanzan también revistas de cómics para jóvenes como son *L'Avventuroso* y *L'Andace*, ambas de 1934, con temas menos infantiles, de aventura, protagonizados por héroes como Mandrake, Flash Gordon, Tarzan y Braccio di Ferro (Popeye). Los traductores utilizaban el material original para construir una trama con la que salvar en lo posible la situación antes de autocensurarse al traducir al italiano. Su labor, junto a la de los dibujantes, es un fiel reflejo de la postura del fascismo ante los cómics: por un lado, había que italianizar todo lo posible a los extranjeros, no solo traduciendo de inglés a italiano, también eliminando toda referencia a ideales y estilos de vida diferentes a los de la Italia del momento; por el otro, los cómics italianos se “inspiraban” en los norteamericanos porque, después de todo, el formato y el estilo gustaban al público, y podían ser utilizados como publicidad del fascismo. Dos claros ejemplos de esto los encontramos en *Lucio L'Avanguardista* (1932) y *Lio e Dado* (1934). El primero es una llamativa adaptación italiana de la historieta británica *Rob the Rover*, a cuyo protagonista convirtieron entre guionistas y traductores en un fascista que pilotaba su avioneta Dux en compañía de su amiga Romana; el segundo es una producción italiana que recuerda mucho a la norteamericana *Tim Tyler's Luck*, traducida anteriormente en Italia como *Cino e Franco*. En esta nueva versión, sin embargo, los dos niños pertenecen a una organización de jóvenes fascistas (Gaducci *et al.*, 2011: 21-22; Negri, 2006: 177).

ROB, THE ROVER.

THE PICTURE STORY OF A BRAVE BOY WHO WAS ALL ALONE IN THE WORLD.
Introducing Old Daniel and Log Jim



1. There was a gentleman who owned a motor-boat, and he taught Rob how to work it. "You know as much about it as I do now, Rob," he said one day. "So I can trust you to take my family for a trip."



2. The way to New York was delightful to Rob himself in charge of the motor-boat, and quite good to think he was going to such a pleasant place. Away they went to get a visit to the old castle across the bay.



3. Leaving the motor-boat at the landing-stage, Rob set out with the lady and her two little girls to explore the castle. The two boys said that as they had been to the castle before, they would stay and look after the boat.



4. Rob led the way up to the castle, the history of which he knew by heart, and had all sorts of stories to tell about it, which kept him so employed that he never thought of the danger the two little boys might be getting into through their love of mischief.



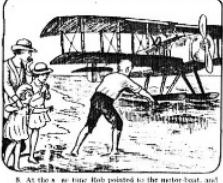
5. The first to start did happen. Tom and Jack, like all boys, were very restless, and they got into the motor-boat to play with the wheels and levers, and see how they worked. Nobody's trouble when they were, and off the motor-boat started.



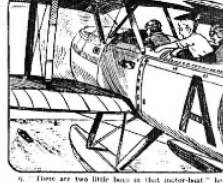
6. "Stop it! Stop it!" cried Tom in alarm. "Look!—run away! Jack!" "I don't know how to stop on the boat here. Remember the others had climbed to the top of the castle." "Look!—run away!" cried Rob. "The two have been playing about in the boat, and started her off."



7. Straight out to sea the motor-boat was taking the two boys. "They will be drowned!" shouted their poor-hearted mother. "There's only one way of catching up with them," cried Rob as he caught sight of a seagull speeding across the bay. "Practically he's started to it."



8. At the same time Rob pointed to the motor-boat, and the flying seagull took to the air, and was seen to fly. They shut off the engine, and the machine tilted down and it came to rest on the surface of the water, then Rob waded out and climbed aboard.



9. There are two little boys at that motor-boat—let's see, anyway, and they don't know how to stop her. If only you would fly over the boat I could drag into it and prevent anything worse happening. I know how to stop and stay it."



10. The flying man saw the great peril that threatened the two wretched boys in the motor-boat, and gladly will he risk Rob's suggestion. And you may be sure they greatly



11. The Rob's boat set out on its run of the wind, and just as the engine was giving over the runaway motor-boat he let himself drop and landed safely in it, greatly to the



12. Next moment Rob was seated at the steering wheel, and all things were peaceful. In a very short time he took the boys safely back to their mother, who, you may be

Rob the Rover en Puck en 1920. Fuente: <http://annitrenta.blogspot.com.es>



Lucio L'Avanguardia en Jumbo en 1935. Fuente: <http://annitrenta.blogspot.com.es>.

4. Juego de derechos

A pesar de la presencia fascista y las carestías de la época, la popularidad de los cómics era cada vez mayor. Aparecen más editoriales, como Mondadori, y casi todas las publicaciones persiguen lo mismo: publicar historietas norteamericanas. Es entonces cuando empieza una competición en la que Guglielmo Emanuel, agente en Italia de King Features Syndicate, desempeña un papel clave informando y negociando, casi siempre por carta, los derechos de publicación en Italia de los principales cómics estadounidenses, incluidos los de Disney. Así, los dirigentes de las casas editoriales escribían a Emanuel porque habían oído hablar de cierta historieta y la querían en su revista: a veces había suerte y eran los primeros, a veces llegaban tarde, y otras se sospecha que

el mismo Emanuel las reservaba para quien más le conviniera en ese momento. King Features Syndicate no era la única agencia de cómics norteamericanos y extranjeros que negociaba con las editoriales italianas, pero sí la mayor.

Sea como fuere, en el país en el que la censura hacia todo lo extranjero empezaba a asomar las orejas hasta el punto de presentar en 1936 al trompetista Louis Armstrong como Luigi Braccioforte, el cómic estaba viviendo su edad dorada (1934-1938) con hasta 34 revistas de historietas semanales en el quiosco en 1935, y los personajes norteamericanos, debidamente traducidos censurados según los ideales del régimen, eran sus grandes protagonistas.

5. Malabares con la censura

En 1938 el Ministero della Cultura Popolare italiano prohíbe la importación de cómics estadounidenses, con la excepción de Mickey Mouse. A los traductores y dibujantes no les queda otra entonces que hacer acopio de su ingenio para poder seguir publicando sin tener problemas con la censura del Gobierno, que acabaría en 1944. Hasta entonces, los cómics norteamericanos se disfrazan de italianos, cambiando el color del pelo de sus personajes o del traje de sus superhéroes y traduciendo sus nombres, italianizándolos al máximo (Tarzan pasa a llamarse Sigfrido, mientras que Mandrake será Mandrache, más acordes tanto a la escritura como a la pronunciación italiana). Otras historietas que ya habían sido rebautizadas a la italiana en un primer proceso de localización no tuvieron más remedio que volver a cambiar de nombre, así *The Phantom* (con traje violeta en el original) sería presentado en Italia por primera vez como *L'Uomo Mascherato* (con traje rojo) y después como *Il Giustiziere Mascherato* (con traje verde), en una adaptación durante la censura.

Estos “disfraces” más o menos elaborados lograban, si no engañar, al menos sí contentar a los censores, y al mismo tiempo permitían a los lectores continuar disfrutando con las aventuras de personajes ya familiares. Y no solo de ellos, pues, además de los cómics estadounidenses italianizados y de las copias disfrazadas, siguen apareciendo nuevas historietas nacionales de cierta apariencia norteamericana, como la exitosa *Dick Fulmine*, de Carlo Cossio.



L'Uomo Mascherato (1937) de Casa Editrice Nerbini. Fuente: <http://comicskingdom.com>.



Il Giustiziere Mascherato de R. Lemmi (1939). Fuente: <http://claycamel.org/>

6. Adiós a los *comics*

En 1941, poco después de la entrada de Italia en la Segunda Guerra Mundial, el Gobierno prohíbe por completo los cómics extranjeros y su formato (los bocadillos), esta vez incluyendo los de Disney. Esta nueva situación deja imágenes tan peculiares como que en la revista de nombre *Topolino* en lugar del propio ratón Topolino aparezca un niño italiano, bastante parecido, de nombre Tuffolino, con los diálogos al pie en vez de los ya familiares globos.

Esto, además, conllevaba muchas veces irremediables pérdidas en la traducción, como juegos de palabras, aliteraciones, etc. Un caso, que es algo posterior a la época que aquí nos ocupa, nos sirve como ejemplo; lo encontramos en el número 42 de la revista *Linus*. El contenido del bocadillo original de *Albert the alligator*: «O' snap yo' fingerbones an' wingle yo' toes an' shoo fly home in yo' Sunday clo'es»^[2] (Kelly, 2011: 24), se traduce por «T'incontro alla domenica – tutta vestita a nuovo – ma vieppiù nevrastenica – ogni volta ti trovo»^[3] (*Linus* 42, 1968: 36). Lo único que conserva el traductor es la ropa de domingo, todo lo demás se pierde y aparecen nuevos elementos en la nueva rima. Cuesta, además, imaginar, en una lengua actualmente tan abierta a los anglicismos como el italiano, y en un medio tan propicio a ello como el cómic, historietas escritas completamente en italiano, pero la prohibición de historietas extranjeras incluía el uso de palabras extranjeras en cualquier publicación.

Entre la prohibición de norteamericanos y los problemas derivados de la guerra, como la falta de papel, casi todas las publicaciones entran en crisis, y las pocas que quedan están protagonizadas por el italiano Dick Fulmine y otras historietas nacionales.

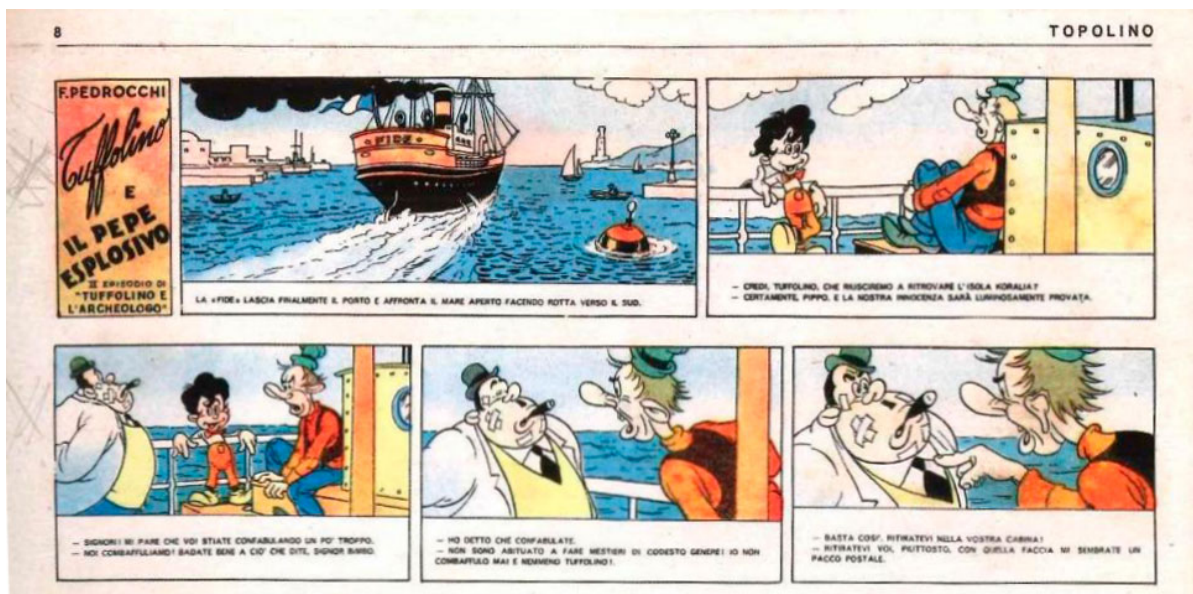
7. Posguerra

Acaba la guerra, y con ella, el veto a los norteamericanos, permitiendo que de Estados Unidos lleguen nuevos cómics de aventuras como *Buffalo Bill* (1951) y *Pecos Bill* (1949), de estilo parecido al del *Tex Willer* (1948) de Sergio Bonelli Editore. No obstante, a la falta de papel hay que sumar los problemas económicos tanto de los lectores como de los propios editores. Estos últimos, para salvar la situación, publican las aventuras de Tex en un formato nuevo en Italia (pero no en EE UU), más pequeño y, por lo tanto, más económico: los *albi a striscia*, el cuaderno o álbum con forma de tira, muy apaisado, que propiciará durante diez años la difusión de cómics en Italia.

8. Los cómics bajo lupa

Por motivos pedagógicos, culturales, religiosos, políticos, etc., desde su aparición en Italia, las historietas siempre estuvieron en el punto de mira.

Desde la desnaturalización del cómic, privándole de globos y convirtiendo sus diálogos en rimas moralizantes al pie, hasta la localización extrema bajo la presión de la censura fascista, la historia de los *fumetti* (como se conocerán a partir de los años cincuenta) continuó gracias a la constancia de las casas editoriales, la paciencia de los lectores y el esfuerzo tanto de dibujantes como de guionistas y traductores, cuyo trabajo era revisado minuciosamente para que no se mostrara ni dijera nada contrario a las ideas del régimen. Aunque, como ya sabemos, lo que es válido en una época no tiene por qué serlo en las siguientes, y en muchas historietas “aptas” en la posguerra, tanto importadas (*Pecos Bill*) como italianas (*Tex Willer*), texto e imagen tuvieron que ser retocados y reescritos apenas una década después para, por ejemplo, suavizar la violencia del guion.



Tuffolino en *Topolino*, en 1942. Fuente: <http://www.novecento.org>



Comparación de Mickey Mouse y Tuffolino. Fuente: <http://www.kvaak.fi>

9. Conclusiones

Los cómics, además de constituir una entretenida lectura, funcionan como cápsulas del tiempo que, al ser abiertas y analizadas cuentan dos historias: por un lado, la narración del cómic en sí; por el otro, la del contexto en el que fueron escritos, dibujados y, no menos importante, traducidos. De esta “lectura contextual” de los cómics italianos de la primera mitad del siglo XX inferimos que los traductores, cuyo trabajo hemos referido brevemente aquí, vieron durante aquellos años su labor supeditada a obstáculos que iban más allá de lo meramente lingüístico. En un primer momento, convinieron en adaptar las denominaciones y características originales americanas al gusto del público italiano. Posteriormente, cuando la censura se impuso, intentaron sortearla ante el interés de los editores de continuar aprovechándose del éxito de estos cómics. Incluso lograron mantener la presencia de algunos de ellos en el mercado mediante argucias como la traducción replegada a la propaganda

impuesta y con nuevas fórmulas como el formato de *albo en striscia*. En cierto modo, traductores, dibujantes, guionistas y editores actuaron como defensores del cómic, perpetuando su historia en Italia hasta el día de hoy.

Bibliografía

BONOMI, GIUSEPPE; GALLO, CLAUDIO (2006): *Tutto cominciò con Bilbolbul... Per una storia del fumetto italiano*, Perosini Editore, Verona.

CALVINO, ITALO (1985): *Seis propuestas para el nuevo milenio*, Ediciones Siruela, Madrid.

GADUCCI, FABIO; GORI, LEONARDO; LAMA, SERGIO (2011): *Eccetto Topolino*, Nicola Pesce Editore, Roma.

HAUFF, WILHELM (1910): *Le novelle*, Hoepli, Milán.

KELLY, WALT (2015): *I go Pogo*, Ishi Press International, Nueva York y Tokio.

NEGRI, MARTINO (2016): “Antonio Rubino, fascista ‘gentile’”, en Castoldi: *Piccoli eroi: libri e scrittori per ragazzi durante il ventennio fascista*. Angeli, Milán. pp. 177-195.

RESTAINO, FRANCO (2004): *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Libreria, Turín.

ZANETTIN, FEDERICO (2008): *Comics in translation*, St. Jerome Publishing, Manchester.

Notas

[1] Traducción nuestra: «Yo no he traducido: he narrado (...) libremente como era más apropiado para los niños de mi entorno; y además he escrito lo mejor que he sabido».

[2] Traducción nuestra: «Chasquea los dedos de la mano y mueve los de los pies y lárgate a casa con tu ropa de domingo.»

[3] Traducción nuestra: «Te encuentro el domingo vestida con ropa nueva pero cada vez que nos vemos estás más neurasténica.»

La visibilidad del traductor en *La guerra de bromas y acertijos*

MIGUEL SANZ JIMÉNEZ



Edición: [TEBEOSFERA \(2016, ACYT\) -3ª EPOCA- 7](#), 29-VI-2018

Resumen / Abstract: El objetivo de este artículo es analizar las particularidades lingüísticas que suponen una dificultad añadida para el traductor de cómics en la saga *La guerra de bromas y acertijos*, en el marco de la serie regular *Batman*. Debido a las estrategias que compensan el humor metalingüístico y adaptan las onomatopeyas y las muletillas de los personajes, la labor del traductor sale a relucir ante los lectores. / The aim of this paper is to analyze the linguistic traits that pose an extra challenge for the translator of comic-books in the story *The War of Jokes and Riddles*, originally published in the ongoing *Batman* monthly series. Due to the strategies that compensate metalinguistic humor and adapt sounds and catch phrases, translator's work gets readers' attention in the target language.

Palabras clave / Keywords: Traducción de cómics, Humor metalingüístico, Traducción del humor, Batman / Comics translation, Metalinguistic humor, Translating humor, Batman

Título en inglés: The translator's visibility

La visibilidad del traductor

1. Introducción

Este artículo se inscribe en el campo de los estudios descriptivos de traducción, por lo que se entiende que «traducción es todo lo que la cultura receptora considera traducción» (Toury, 1985: 20) y se explican las obras traducidas en el marco del polisistema literario de la cultura meta. El objeto de estudio está formado por el arco argumental *La guerra de bromas y acertijos*, dentro de la serie regular *Batman*, y por su correspondiente traducción al castellano, obra de Felip Tobar Pastor (King, Janín y Mann, 2017). El título del arco argumental original es *The War of Jokes and Riddles*, que alude a los dos villanos con los que se enfrentaba el héroe: el Joker, traducible al castellano por «bromista», y The Riddler, el Acertijo en español.

El objetivo principal de este trabajo es estudiar las particularidades del lenguaje de estos cómics, en los que el traductor se encuentra con la dificultad añadida de lidiar con el humor metalingüístico de los chistes y las adivinanzas de los villanos protagonistas, el Joker y el Acertijo. Con este fin, se observará la breve pero interesante trayectoria del guionista Tom King (1978) y su contribución al universo del hombre murciélago para, a continuación, repasar algunas consideraciones traductológicas acerca de la traducción de cómics. En las secciones siguientes, el estudio de los textos y sus respectivas traducciones al castellano se dividirá en cuatro apartados en los que, debido a las decisiones tomadas, la labor del traductor se hace visible a ojos de los lectores. Los apartados son los siguientes: las bromas, los acertijos, el tratamiento de las

onomatopeyas y los insertos y, por último, la traducción de las muletillas del Hombre Cometa, el personaje secundario que articula la saga en cuestión.

2. Los cómics de Tom King

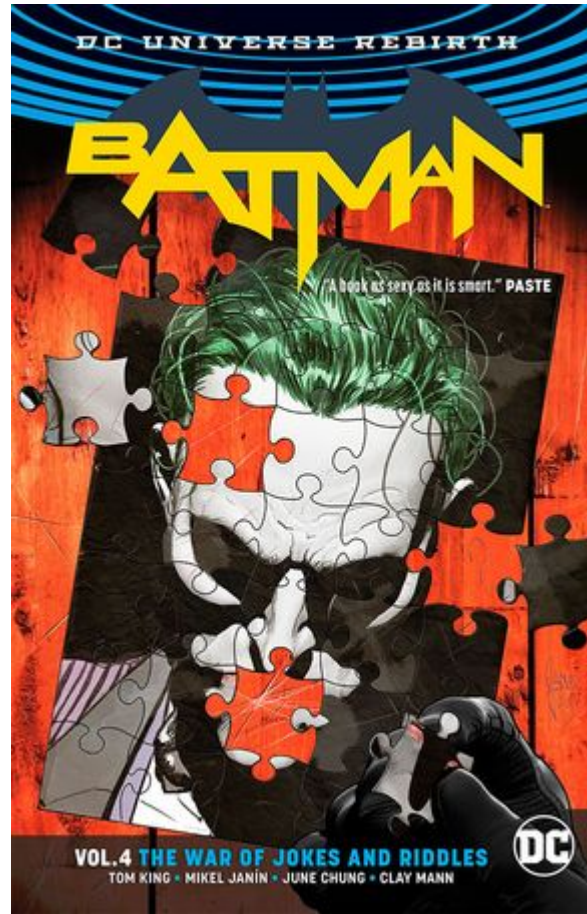
Uno de los guionistas más destacados del panorama actual del cómic estadounidense es Tom King, en buena medida por lo insólita que resulta su breve carrera. A finales de los años noventa, comenzó a trabajar para la editorial Marvel en calidad de ayudante del guionista de las colecciones protagonizadas por los personajes mutantes, Chris Claremont. Tras los atentados del 11 de septiembre de 2001, el aspirante a escritor pasó a trabajar en la división contra el terrorismo de la CIA, y hasta 2014 no volvió al mundo de la narrativa secuencial. En aquella ocasión lo contrataron para encargarse de los guiones de la serie *Nightwing* en DC Comics, junto a Tim Seeley.

Dos años después, en 2016, King llamó la atención de los lectores y de la crítica con la publicación de tres títulos, dispares pero complementarios, que se conocen con el sobrenombre de *La trilogía de las buenas intenciones*. Se trata de tres series limitadas de doce números cada una que, aparentemente, no guardan relación alguna, si bien tienen ciertos motivos en común (Santori, 2016). Los cómics que componen esta trilogía son *Omega Men*, *El sheriff de Babilonia* y *La Visión*, con traducciones al castellano de Jaime Valero, Guillermo Ruiz y Santiago García, respectivamente. La primera de estas obras narra las aventuras de Kyle Rayner, antiguo Linterna Verde, con un grupo de forajidos galácticos; la segunda se centra en Chris Henry, el encargado de asesorar a las tropas iraquíes después de la invasión estadounidense de Bagdad, y la última, publicada por Marvel, ofrece el retrato de la vida que llevan el androide Visión y su familia robótica a las afueras de Washington D. C. A pesar de contar con unas premisas tan dispares, los tres títulos comparten un misterioso asesinato que sirve de detonante de la trama, a una mujer poderosa que se oculta detrás del héroe masculino (la princesa Kalista de *Omega Men*, Sofia Al Aqani en *El sheriff de Babilonia* y Virginia, la esposa de la Visión) e interesantes reflexiones acerca de los procesos de colonización, ya sea de mundos alienígenas, de la Bagdad posterior a la derrota de Sadam Hussein o de la Norteamérica suburbana por parte de una familia de androides. Formalmente, las tres coinciden en la preferencia por las páginas divididas en nueve viñetas del

mismo tamaño, si bien cada título cuenta con el dibujo de artistas diferentes (Toby Cypress y Barnaby Bagenda, Mitch Gerads y Gabriel Hernández Walta, respectivamente).

Tal fue el éxito de la mentada trilogía que DC decidió confiar a King los guiones de una de sus series estrella, *Batman*, en el marco del «renacimiento» que vivió la cabecera a mediados de 2016. Ante semejante reto, el escritor decidió poner a prueba a Bruce Wayne, quien intenta superar el trauma de la muerte de sus padres (Polo, 2017), y lo enfrentó a los hermanos Gotham, además de recuperar a Bane, uno de sus enemigos más peligrosos, y obligó a Wayne a afrontar los sucesos de la cruenta guerra de bromas y acertijos en la saga que hoy nos ocupa. Al comienzo de este arco argumental, que cuenta con los dibujos de Mikel Janín y de Clay Mann, Wayne pide matrimonio a Selina Kyle, alias Catwoman, pero antes de que ella tome una decisión le revela uno de sus secretos más oscuros: el papel que Batman jugó en una guerra de bandas entre el Joker, a quien ya nada le parecía gracioso, y el Acertijo, que quería vengarse del payaso después de que este intentara asesinarlo. Con esta premisa, el vigilante de Gotham rememora las vidas inocentes que se perdieron en el fuego cruzado, se desvela el origen del Hombre Cometa y los lectores asisten a una sucesión de enrevesadas bromas y acertijos, como reza el título, que suponen una dificultad añadida para la labor traductora, como se examinará en este trabajo.

El siguiente apartado aborda, precisamente, una serie de cuestiones específicas relativas a las dificultades de la traducción de cómics y al modo en que la presencia del traductor puede hacerse notar entre las viñetas. No obstante, antes de pasar a la siguiente sección, cabe mencionar brevemente la nueva obra de Tom King. Se trata de *Mr. Milagro*, una reinterpretación de los nuevos dioses de Jack Kirby que DC Comics comenzó a publicar en la segunda mitad de 2017 y que cuenta, al igual que *El sheriff de Babilonia*, con el dibujo de Mitch Gerads y la traducción al castellano de Guillermo Ruiz.





Cubiertas de la edición en libro (trade paperback) de este arco argumental en los EE UU. © 2017 DC Comics.

3. Algunas dificultades de la traducción de cómics: las onomatopeyas

En su libro sobre la noción de equivalencia en traducción, Rabadán dedica un capítulo a la traducción del cómic. En «El cómic y la historieta» (1991: 154-155) señala que la traducción de cómics es un caso de traducción subordinada, al igual que la audiovisual, dado que el texto en la lengua meta depende de las limitaciones del medio, que en este caso son las dos siguientes, según la autora: las limitaciones físicas, que se corresponden con el espacio de los bocadillos y los cuadros de texto, y las limitaciones técnicas y lingüísticas, aquellas relacionadas con reemplazar las onomatopeyas y otros insertos gráficos presentes en los dibujos originales, caso de los textos que figuran en carteles, periódicos, pancartas, etc. Rabadán explica cómo las onomatopeyas se han lexicalizado en inglés; por ejemplo, *roar!* ilustra el rugido de un león, si bien también es la palabra que recoge el significado de «rugido», por lo que se subraya la dificultad de traducir las onomatopeyas al español, que suelen derivar en préstamos de la lengua fuente que terminan por asimilarse en el lenguaje del cómic, caso de *bang!* para los disparos. Esta traductóloga, además, contempla la posibilidad de recurrir a apéndices explicativos o notas a pie de página para los fragmentos que presenten dificultades insalvables debido a las restricciones de espacio.

En la misma línea que Rabadán, Valero Garcés clasifica la traducción de cómics como una modalidad de traducción subordinada y advierte sobre los problemas derivados de las restricciones de espacio, especialmente en el caso de las onomatopeyas (2000: 76-77). A propósito del escollo que supone para el traductor la representación del sonido de forma gráfica, esta autora apunta que las onomatopeyas adoptan «formas muy diferentes en las diversas lenguas» (2000: 83) que requieren buscar un equivalente en la lengua meta (por ejemplo, *mua* en castellano para el inglés *smak*), adaptar la ortografía (pasar de *haha* a *ja, ja*) o bien conservar la forma original (el archiconocido *bang*). Distingue, asimismo, entre aquellas onomatopeyas que se perciben igual en las dos

lenguas, de forma que el traductor solo necesita adaptar la grafía (verter *haha* a *ja, ja*) y las que se oyen de manera diferente en ambos idiomas (por ejemplo el ladrido del perro, que cambia de *bark!* a *¡guam!*), y se lamenta por la entrada masiva de onomatopeyas inglesas al castellano, caso de *boom* y *crash*, que ya se han gramaticalizado en español (2000: 83-85). Con el fin de recoger y documentar estos procesos, Gubern y Gasca estudiaron en detalle el fenómeno de las onomatopeyas en el extenso *Diccionario de onomatopeyas del cómic* (2008).

Las observaciones de Valero Garcés enlazan con el trabajo de Zanettin, quien sostiene que la traducción de cómics conlleva mucho más que reemplazar los componentes verbales de la lengua fuente por los de la lengua meta, ya que, en realidad, se trata de trasladar una cultura visual y su representación gráfica a otra distinta (2008: 12). En la práctica de la traducción de cómics, no obstante, los signos lingüísticos sí se suelen reemplazar por los correspondientes de la lengua meta, se hallen en bocadillos, recuadros o insertos, mientras que los no lingüísticos no suelen cambiarse, ya que estos últimos requieren más tiempo y habilidades gráficas más complejas que reemplazar el texto; en definitiva, precisan unos costes más elevados (Gonçalves de Assis, 2016: 12-13).

Este repaso a algunas consideraciones acerca de la traducción de cómics permite tener en cuenta las restricciones con las que trabaja el traductor y el dilema de qué hacer con las onomatopeyas, las cuales se abordarán en detalle en la siguiente sección, que analiza las particularidades de la traducción de la saga *La guerra de bromas y acertijos*.



Dos imágenes emblemáticas de esta serie, con sus dos villanos principales, tomada del interior del cómic. © 2017 DC Comics.

4. La traducción de *La guerra de bromas y acertijos*

Como se ha explicado en el segundo apartado, los protagonistas de *La guerra de bromas y acertijos*, aparte de Batman, son dos de sus villanos más característicos, el Joker y el Acertijo. El propio título de la saga hace referencia al modo característico en que se expresan, a los chistes del príncipe payaso del crimen y a las adivinanzas de Edward Nygma, si bien, durante este arco argumental, la frontera entre ambos se vuelve difusa.

Lidiar con este tipo de humor metalingüístico, basado en juegos de palabras y dobles sentidos, supone una dificultad añadida a las limitaciones lingüísticas presentes en la traducción de cómics descritas en el tercer apartado. La tarea se complica aún más cuando ha de cumplirse en un tiempo ajustado, como es el caso, pues la serie *Batman* se publica con periodicidad mensual en formato de cuaderno grapado. Semejante labor corresponde a Felip Tobar Pastor, quien, según el catálogo de novedades del mes de mayo de 2018 de ECC Ediciones (uno de los pocos del panorama nacional que sí acreditan a los traductores por su nombre), traduce un mínimo de diez títulos al mes, sumando series regulares, por ejemplo *Batman*, *Detective Comics*, *Noches oscuras: Metal*, *Liga de la Justicia de América*, *Batman / Wonder Woman / Superman: Trinidad*, *Green Lantern* o *Injustice*, y tomos recopilatorios, caso de *Antes de Watchmen*, *La muerte de Green Lantern* o los volúmenes de *Grandes autores de Batman*. Hay que destacar que él mismo se encarga de traducir la mayoría de los títulos del universo del hombre murciélago, incluso vertió al castellano la etapa previa a la llegada de Tom King, la que firmó Scott Snyder, lo cual contribuye a aportar uniformidad lingüística a la disparidad de títulos que protagonizan Bruce Wayne y su *alter ego*.

Antes de pasar a analizar las soluciones de Tobar Pastor con relación a las dificultades de *La guerra de bromas y acertijos*, conviene plantearse un método para clasificar este humor metalingüístico desde un punto de vista traductológico. Para tal fin puede resultar útil el trabajo de Zabalbeascoa (2005: 189-190), quien distingue entre bromas sin restricciones —aquellas que se pueden trasladar de la lengua de origen a la de llegada sin necesidad de adaptarlas o sustituirlas por otras, ya que tienen un efecto cómico en ambas culturas— y bromas con restricciones —las que sí requieren algún tipo de adaptación al traducirlas porque dependen del conocimiento del mundo de los lectores, de lo familiarizados que estén con un tema determinado o de su pertenencia a un grupo social o étnico específico, es decir, se da un cierto sesgo cultural—. Asimismo, subraya la complejidad de traducir el humor metalingüístico y propone la estrategia de compensación para reproducirlo en el texto meta, una vez se han analizado los efectos del humor en el texto fuente. Por ejemplo, este estudioso sugiere sustituir las frases hechas del texto de origen por expresiones idiomáticas de la lengua de llegada que guarden connotaciones similares, aunque no necesariamente en el mismo lugar del texto (2005: 193).

Tras estas consideraciones metodológicas, a continuación se analizan las bromas y los acertijos de la saga objeto de estudio, las decisiones del traductor con relación a la problemática de la traducción de las onomatopeyas y el caso de las frases hechas del Hombre Cometa.

4.1. Las bromas

En los ocho números que dura *La guerra de bromas y acertijos*, reunidos en cinco cuadernos grapados en la edición española, se cuenta un total de diez bromas, entendidas como los chistes que cuenta el Joker en su intento por recuperar la capacidad de volver a reír. Solo tres de ellas son bromas sin restricciones, siguiendo la clasificación de Zabalbeascoa antes expuesta, y no necesitan de adaptación alguna al verterlas al castellano; por ejemplo: «A man goes to a toy store and says he would like to buy a new boomerang, and also, he would like to know how to throw his old one away» (n.º 25, p. 16) se convierte sin problemas en: «Un hombre entra en una juguetería y dice que le gustaría comprar un bumerán y saber cómo deshacerse del viejo» (n.º 13, p. 32), mientras que: «What goes “ha, ha, thump”? A man laughing his head off» (n.º 27, p. 13) se vierte como: «¿Qué es lo que hace “ja, ja, bum”? Un hombre que ríe hasta perder la cabeza» (n.º 14, p. 33), con el cambio pertinente de la onomatopeya que designa una explosión. Se trata, pues, de traducciones prácticamente literales que conservan en castellano el efecto cómico y macabro de las bromas del Joker.

Por otra parte, es con las siete bromas con restricciones de índole metalingüística con las que el trabajo del traductor se visibiliza en las páginas del cómic, ya que recurre a la compensación para buscar el efecto cómico en la lengua meta, caso de: «Knock, knock. Who's there? Europe. Europe who? No. You're a poo» (n.º 29, pp. 1-2), que se ha transformado en: «Toc, toc. ¿Quién es? Un tratado, ¿y tú? ¿Otro... Tratado? No. Eres un tarado» (n.º 15, pp. 25-26) para compensar el malentendido que genera la homofonía entre «Europe who» y «You're a poo» (literalmente, *eres una caca*). El mismo tipo de broma basada en la homofonía se aprecia en: «Knock, Knock. Who's there? Cows go. Cows go who? No, you twit, cows go moo» (n.º 31, pp. 13-14), que Tobar Pastor ha compensado en castellano con una broma a costa de la ortografía del nombre del rumiante y pasa a leerse en el texto meta como: «Toc, toc. ¿Quién

es? Una va con K. ¿Una va... Qué? No, idiota. Una vaca» (n.º 16, pp. 37-38). Sin embargo, de estos siete casos, hay uno en el que no se ha compensado la broma y las restricciones metalingüísticas han impedido que se conserve el efecto cómico en la lengua de llegada: «And the Lord said unto John: “Come forth and you shall have eternal life”. But John came fifth and won a toaster» (n.º 28, p. 4), que se ha traducido como: «Y el Señor le dijo a Juan: “Acércate y tuya será la vida eterna”. Pero Juan llegó en quinto lugar y ganó una tostadora» (n.º 15, p. 4), perdiéndose el efecto cómico de la homofonía entre *forth* y *fourth* en el proceso.



La traducción de las bromas con restricciones. © 2017 DC Comics.

4.2. Los acertijos

Las adivinanzas con las que el Acertijo, por su parte, acompaña sus fechorías superan en cinco a las bromas del Joker. La mayoría, nueve en concreto, son sin restricciones, por lo que su efecto humorístico funciona en la lengua fuente y en la meta y no obligan a que el traductor haga visible su presencia por medio de adaptaciones y recursos como las notas a pie de página, como se verá más adelante. En estos nueve casos, los acertijos sin restricciones se sirven del conocimiento del mundo compartido por los lectores de ambas culturas, como por ejemplo: «Why the end of the world never comes? Because it's round» (n.º 25, pp. 7-8), que se vierte, por medio de una traducción literal, a: «¿Por qué nunca llega el fin del mundo? Porque es

redondo» (n.º 13, pp. 25-26), o la referencia a la muerte de un roedor que queda atrapado en una ratonera en: «Little Tommy is dead. A metal bar is on his back; there's a bit of food on his lips. What happened? Little Tommy is nothing but a little mouse. Caught in a trap» (n.º 31, p. 17), que sencillamente se lee en la versión de ECC Ediciones de la siguiente forma: «El pequeño Tommy ha muerto. Con una barra de metal en la espalda y un poco de comida en los labios. ¿Qué ha sucedido? El pequeño Tommy no es más que un ratoncito. Atrapado en una ratonera» (n.º 16, p. 41).



La traducción de las adivinanzas sin restricciones. © 2017 DC Comics.

Resultan más interesantes, desde el punto de vista traductológico, las seis adivinanzas con restricciones en las que Tobar Pastor se sirve de la estrategia de compensación para verter al español el juego metalingüístico presente en el texto original. En ocasiones es suficiente con cambiar el referente, como en los dos acertijos que se recrean en la grafía de las expresiones numéricas y que se recogen en la tabla 1:

Tabla 1: La compensación de los acertijos numéricos

<p>The doorman says “twelve”, the visitor says “six” and is let in. The doorman says “six”, the visitor says “three” and is let in. The doorman says “ten”, the man says “five”. The man is turned away, rudely. But why? The code is the number of letters in the word. T-w-e-l-v-e is</p>	<p>El portero dice “ocho”, el visitante responde “cuatro” y puede entrar. El portero dice “catorce”, el visitante responde “siete” y puede entrar. El portero dice “diez”, el hombre responde “cinco”. El hombre se ve rechazado. Pero ¿por qué? El código es el número de letras de la palabra. O-c-</p>
---	---

six. S-i-x is three. T-e-n should therefore also be three (n.º 25, p. 19).	h-o es cuatro. C-a-t-o-r-c-e es siete. Por tanto, d-i-e-z también debería ser cuatro (n.º 13, p. 35).
Why did six fear seven? Because seven ate nine (n.º 25, p. 24).	¿Qué le dijo el uno al diez? Si quieres parecerte más a mí, tienes que ser sincero (n.º 13, p. 40).

Fuente: Elaboración propia.

Como puede observarse en la tabla, en ambas adivinanzas se cambian los referentes numéricos en castellano en busca del efecto cómico e ingenioso del texto original. La compensación ha sido, igualmente, la estrategia de la que se sirve el traductor para que los acertijos rimen en castellano, valiéndose de la repetición de la terminación de los verbos en infinitivo, por ejemplo en: «A ver si aciertas... Me encanta bailar, retorcerme y brincar. Sacudo mi cola al alejarme y navegar. Por lo más alto del cielo suelo volar. ¿Qué soy?» (n.º 14, pp. 34-35), un remedo de los pareados de: «Riddle me this, I love to dance and twist and prance. I shake my tail as away I sail. I fly high up into the sky. What am I?» (n.º 27, pp. 14-15). Esta estrategia se ha empleado para cambiar las expresiones relacionadas con lo que se puede hacer con un chiste, como sucede con la adivinanza: «Pueden estropearme. Me pueden inventar. Pueden contarme. Interpretarme. ¿Qué soy? Un chiste» (n.º 16, p. 20), y su contrapartida original: «I can be cracked. I can be made. I can be told. I can be played. What am I? A Joke» (n.º 30, p. 20); e incluso para alterar los objetos con los que escapar de una sala haciendo uso del humor metalingüístico y la homofonía, como puede leerse en la siguiente tabla:

Tabla 2: La compensación de los objetos para escapar de una sala

You're locked in a room with nothing but a table and a mirror. How do you get out? In the mirror you see what you saw, you get the saw, you cut the table in half, now, you put the halves together. Two	Estás atrapado en una sala sin nada más que un bote de bicarbonato y un espejo. ¿Cómo escapas de allí? En el espejo te ves reflejado y dices: “Oh, yo”. Das un paso adelante. Entonces abres el bote. Echas las sales de
--	--

halves make a whole. You go into the hole... And come out the other side (n.º 25, p. 5).

bicarbonato por encima. Entrás en el hoyo. Y sales... justo por el otro lado (n.º 15, p. 5).

Fuente: Elaboración propia.

El último caso de un acertijo con restricciones es de especial interés, ya que el villano hace un juego de palabras al hablar de las flores de mayo y referirse, en realidad, a los peregrinos puritanos que emigraron a Norteamérica a bordo del *Mayflower*. «If April showers bring may flowers... Well, then what do may flowers bring? You see, pilgrims, my dear. Mayflowers bring pilgrims» (n.º 26, pp. 10-11). La dificultad de adaptar este juego de palabras al castellano ha llevado al traductor a optar por una de las soluciones menos convencionales en la traducción de cómics y añadir la siguiente nota a pie de página (n.º 14, pp. 10-11): «*Flor de Mayo* es el nombre en español del *Mayflower* (barco del siglo XVIII que transportó a peregrinos desde Inglaterra hasta América del Norte)».



La referencia cultural al Mayflower. © 2017 DC Comics.

4.3. Las onomatopeyas y los insertos

Una vez se ha observado el uso de la estrategia de compensación para verter las bromas y acertijos con restricciones, en este apartado se van a examinar las decisiones traductoras relativas a los textos que no están separados del dibujo del cómic por medio de bocadillos y recuadros, es decir, las onomatopeyas y los insertos.

En el caso de las onomatopeyas se ha seguido la clasificación de Valero Garcés expuesta en el tercer apartado de este trabajo. Así, en la práctica totalidad de los casos la traducción de Tobar Pastor ha optado por mantener la forma inglesa de las onomatopeyas, puede que por convención o por ahorrar tiempo y costes, ya que se trata de un cómic de periodicidad mensual. Las onomatopeyas originales se conservan para los choques (*crash*, n.º 13, p. 43), los disparos y explosiones (*bang*, *zzzip*, *kerrnchh*, n.º 15, p. 13), los aplausos (*clap, clap, clap*, n.º 16, pp. 17-18) y los puñetazos y golpes de las peleas entre Batman y los villanos (*pow, bnt, thud*, n.º 17, pp. 6-7). El único caso en el que no se ha mantenido la forma inglesa para las onomatopeyas, sino que se ha adaptado su ortografía de acuerdo con la norma lingüística en castellano, ha sido el de las onomatopeyas de las carcajadas del Joker y del Acertijo, que pasan del *ha ha ha* de la edición estadounidense a *ja, ja, ja* en el primero y el último números del arco argumental objeto de estudio de este trabajo (n.º 13, p. 24, y n.º 17, p. 16).



Las onomatopeyas originales suelen conservarse en la traducción. © 2017 DC Comics.

Los insertos, en cambio, sí se han traducido al castellano y se ha reemplazado el texto de los dibujos originales por las traducciones de Tobar Pastor. No se han reproducido en cuadros de textos añadidos al dibujo, sino que se ha eliminado, digitalmente, el texto original para añadir la traducción del inserto en cuestión. Como se ve en la siguiente figura, el lema del póster de la campaña bélica del Joker, sobre el que han pintado los esbirros de Nygma: «The Joke is on you. Who's afraid of the big black bat?» (n.º 30, p. 3), se ha reemplazado por: «Bromeo a costa tuya. ¿Quién suele al murciélago negro temer?» (n.º 16, p. 3), intentando respetar la tipografía original.



La sustitución de los insertos. © 2017 DC Comics.

4.4. El Hombre Cometa

El último punto de este análisis se centra en el habla característica del Hombre Cometa, uno de los secundarios recurrentes de la etapa de Tom King en los guiones de Batman, cuyo origen se descubre en la saga objeto de estudio. Se trata de un absurdo villano de los cómics de la edad de plata reconvertido en ladronzuelo con experiencia en el campo de la aerodinámica que, además, solía trabajar para el Joker. En *La guerra de bromas y acertijos*, los lectores descubren que su nombre real es Charlie Brown, en homenaje al protagonista de las tiras de *Peanuts* (*Carlitos* y *Snoopy* en castellano). Su historia personal es uno de los puntos clave del conflicto de este arco argumental de *Batman*, pues el Hombre Cometa es, al mismo tiempo, una broma y un acertijo que nadie entiende hasta que, al final de la saga, se revela su origen tragicómico, que lo convierte en un trasunto de Sísifo, condenado a repetir sus errores (Polo, 2017).

Los juegos lingüísticos y las referencias culturales que marcan el habla de este extraño personaje suponen una dificultad añadida a la traducción del cómic. Solo en el caso de la canción que entona Brown al salir de una cafetería se ha optado por dejar la letra original y añadir la siguiente explicación a pie de

página para aclarar la referencia cultural (n.º 14, p. 27): «Fragmento de la canción *Come, Josephine, in my Flying Machine*, obra de Fred Fisher y Alfred Bryan, que data de comienzos del siglo XX». En las demás ocasiones, Tobar Pastor se ha servido de la estrategia de compensación para solucionar los giros lingüísticos que caracterizan el habla del Hombre Cometa. El ejemplo más ilustrativo es la traducción de «Hell yeah» (n.º 27, p. 6), expresión que usa su hijo y por la que Brown le regaña, ya que *hell* suele considerarse una blasfemia en el inglés norteamericano. La siguiente tabla muestra cómo la traducción ha compensado la explicación que Brown da a su hijo para que no diga esta palabra malsonante, de modo que en castellano la muletilla se convierte en «Diablos, sí»:

Tabla 3: La compensación del Hombre Cometa

<p>—Hell yeah. —Just say “yes”, buddy. You shouldn't say that word. [...] My mom, your grandma, she said... If you say that word, then you might go to that place (n.º 27, p. 6).</p>	<p>—Diablos, sí. —Basta con que digas “sí”, amigo. No deberías pronunciar esa palabra [...] Mi madre, tu abuelita, decía... que si pronuncias esa palabra, quizá termines en el mismo sitio que ellos (n.º 14, p. 26).</p>
---	--

Fuente: Elaboración propia.

La interjección «Diablos, sí» y el conflicto que genera entre el padre y el hijo se retoma en la trágica escena de la muerte de este último, que ha sido envenenado por el Acertijo y teme ir al infierno por haber blasfemado, lo que en español se vuelve a compensar con la alusión a los demonios que habitan el inframundo (n.º 14, p. 37): «He dicho... esa palabra, la que no hay que decir. ¿Eso significa... que ahora voy a ir a ese sitio, con ellos?». Finalmente, «Diablos, sí» acaba convirtiéndose en la muletilla que caracteriza al Hombre Cometa, el villano en el que se convierte Brown, desde el momento en que se pone el uniforme y se presenta ante el Joker para ofrecerle sus servicios en la guerra de bandas (n.º 14, p. 40).



La muletilla del hombre cometa. © 2017 DC Comics.

5. Conclusiones

Este artículo se proponía estudiar las características del lenguaje de la saga de cómics *La guerra de bromas y acertijos*, en especial los casos de humor metalingüístico que obligan al traductor a compensarlos en castellano, haciendo que su intervención resulte visible a los lectores de la edición española. En primer lugar, se ha repasado la breve pero interesante trayectoria del guionista Tom King, cuyo éxito lo ha puesto al frente de uno de los títulos más populares de DC Comics, *Batman*.

Una vez se ha contextualizado la saga de *La guerra de bromas y acertijos*, los apartados centrales de este estudio han repasado ciertas consideraciones traductológicas a propósito de la traducción de cómics, subordinada a las limitaciones físicas del medio y al requisito de manipular los dibujos originales si se quieren traducir los insertos y las onomatopeyas. Respecto a estas últimas, se han recogido las estrategias de adaptar la ortografía a la lengua meta o de conservar la forma original, si bien se aprecia la tendencia de normalizar las formas gramaticalizadas inglesas.

Asimismo, se ha adoptado la clasificación de Zabalbeascoa (2005) de bromas sin restricciones y con restricciones para abordar la traducción del humor en el cómic. De las diez bromas del Joker, siete son con restricciones, en cuyo caso la traducción de Tobar Pastor ha optado por la compensación para que no pierdan su efecto cómico en la versión española. Con las

adivinanzas del Acertijo sucede al contrario, pues nueve son sin restricciones y no requieren de adaptación alguna en castellano, mientras que las seis restantes requieren que el traductor compense los juegos metalingüísticos del original. En estos casos, la compensación ha consistido en cambiar los números, en buscar un patrón de rima final que recupere los ecos del original y en sustituir por otros distintos los objetos que han de utilizarse para escapar de una habitación cerrada, por ejemplo; si bien en una de las adivinanzas con restricciones el traductor ha tenido que recurrir a una nota a pie de página para explicar la alusión cultural al barco *Mayflower*, resultando su trabajo, así, visible para los lectores del cómic en castellano.

A continuación se ha constatado que las onomatopeyas se han dejado en su forma original inglesa en la edición española, salvo las carcajadas de los villanos, las únicas que se han adaptado ortográficamente al normativo *ja, ja, ja*. Por el contrario, los insertos de los carteles y de las pintadas en las paredes sí se han reemplazado por la traducción de Tobar Pastor, alterando el dibujo original. Igualmente, las muletillas del Hombre Cometa se han compensado para mantener la blasfemia que tanto preocupa a su hijo, y en el caso de la canción que entona con despreocupación, Tobar Pastor ha vuelto a recurrir a una nota a pie de página para esclarecer la alusión cultural.

Estas soluciones a los escollos de traducción, la compensación de bromas metalingüísticas con restricciones, el cambio de dos onomatopeyas e insertos y la adición de dos notas a pie de página, son las sutiles intervenciones con las que el traductor de cómics pone de manifiesto su presencia en el texto meta, si bien solo representan una pequeña muestra de la laboriosidad y minuciosidad de su trabajo.

Bibliografía

Bibliografía primaria

KING, T.; JANÍN, M. y MANN, C. (2017): *Batman* #25-32, Nueva York, DC.

KING, T.; JANÍN, M. y MANN, C. (2017-2018): *Batman: Renacimiento* #13-17, trad. F. Tobar Pastor, Barcelona, ECC.

Bibliografía secundaria

GONÇALVES DE ASSIS, É. (2016): “The Concept of Fidelity in Comics Translation”, en *TranscUltrAl*, 8, 2, pp. 8-23.

GUBERN, R. y GASCA, L. (2008): *Diccionario de onomatopeyas del cómic*, Madrid, Cátedra.

POLO, S. (2017): “How Batman’s villain, Kite Man, went from a joke to a tragic figure”, en *Polygon*, disponible en línea el 26-III-2018 en: <https://www.polygon.com/2017/10/19/16455276/batman-kite-man-dc-comics-tom-king-bill-finger>.

RABADÁN, R. (1991): *Equivalencia y traducción: Problemática de la equivalencia transléctica inglés-español*, León, Universidad de León.

SANTORI, M. (2016): “Dissecting the Trilogy of Best Intentions: *Omega Men*, *Vision*, and *Sheriff of Babylon*”, en *Comicosity*, disponible en línea el 26-III-2018 en: <http://www.comicosity.com/dissecting-the-king-in-black-trilogy-omega-men-vision-and-sheriff-of-babylon/>

TOURY, G. (1985): “A Rationale for Descriptive Translation Studies”, en Hermans, T. (ed.), *The Manipulation of Literature*, Londres, Croom Helm, pp. 16-41.

VALERO GARCÉS, C. (2000): “La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados”, en *Trans*, 4, pp. 75-88.

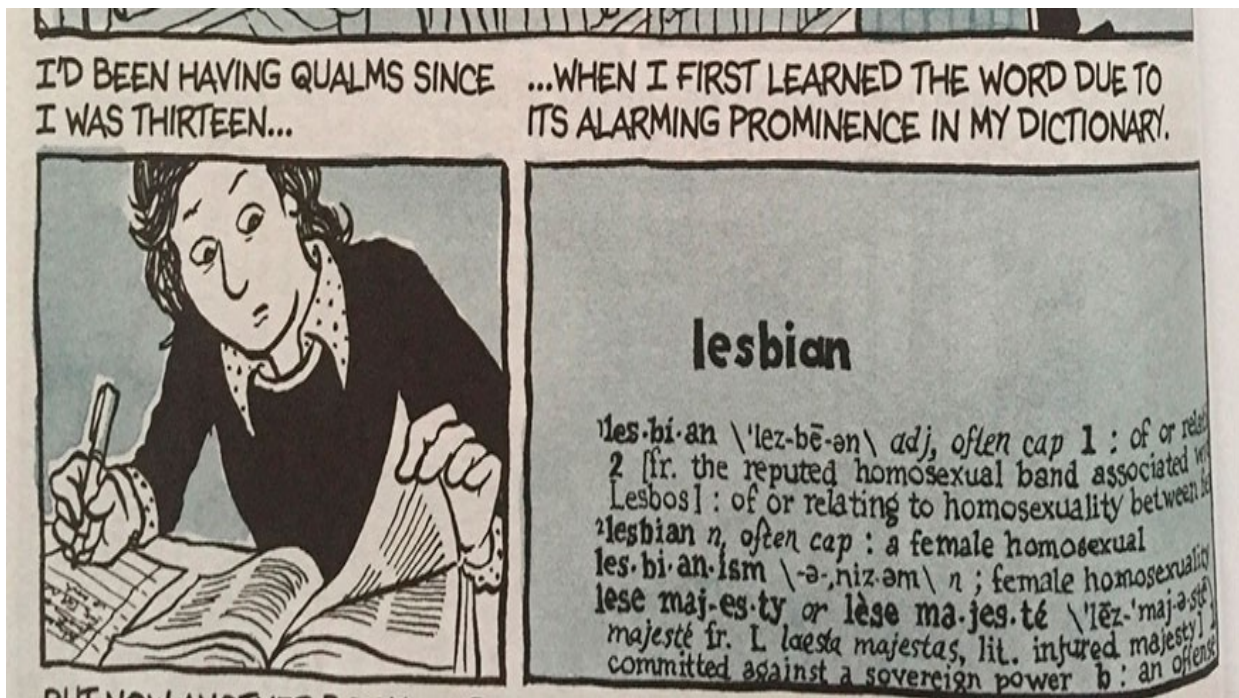
ZABALBEASCOA, P. (2005): “Humor and Translation: An Interdiscipline”, en *Humor*, 18, 2, pp. 185-207.

ZANETTIN, F. (2008): “Comics in Translation: An Overview”, en Zanettin, F. (ed.), *Comics in Translation*, Manchester, St. Jerome Publishing, pp. 1-32.

Pensar la traducción con una mirada *queer*

El caso de las versiones española e italiana de la novela gráfica en inglés *Fun Home*, de Alison Bechdel

ÁNGELO NÉSTORE (UNIVERSIDAD DE MÁLAGA)



Edición: [TEBEOSFERA \(2016, ACYT\) -3ª EPOCA- 7, 29-VI-2018](#)

Resumen / Abstract: En este artículo se presenta un estudio descriptivo de las traducciones al italiano y al español de algunas viñetas extraídas de la novela gráfica *Fun Home*, escrita e ilustrada por la autora estadounidense Alison Bechdel. Mediante esta comparación, emergen cuestiones inherentes a la práctica de la traducción específicas del lenguaje del cómic y que influyen en la toma de decisión de las traductoras. / This article aims to present a descriptive study of the Spanish and Italian translations of a selection of comic strips from American cartoonist Alison Bechdel's graphic novel *Fun Home*. Through this comparison, several specific comic translation-related issues emerge and play an active role in translators' decisions.

Notas: El presente artículo es un desarrollo de la tesis doctoral, defendida por el autor, Traducir la subversión. *Análisis queer de las versiones italianas y española de la novela gráfica Fun Home* de Alison Bechdel.

Palabras clave / Keywords: Traducción de cómics, Alison Bechdel, Queer / Comics Translation, Alison Bechdel, Queer

Título en inglés: Thinking translation with a queer eye

Pensar la traducción con una mirada *queer*

1. Introducción

La finalidad del presente artículo es cotejar algunos ejemplos extraídos de las traducciones italiana (de Martina Recchiuti) y española (de Rocío de la Maya) de la novela gráfica *Fun Home*, publicada por la autora norteamericana Alison Bechdel en 2006, para poner de manifiesto las dificultades a la hora de abordar la traducción, por un lado, del lenguaje homosexual, y por otro, del lenguaje propio del cómic. La primera versión publicada es la italiana, en 2007, gracias a Rizzoli, uno de los sellos editoriales con más prestigio y proyección de Italia. Un año después, en 2008, se lanza la edición española (única para todo el mundo) con Penguin Random House (entonces Random House Mondadori), una editorial *mainstream* con características formales parecidas a Rizzoli. Cabe destacar que en Italia se trata de la primera obra traducida de Alison Bechdel, mientras que en España ya habían aparecido las versiones en castellano de algunas entregas de los cómics *Dykes To Watch Out For*, publicados en Estados Unidos a partir de los años ochenta, en editoriales independientes como Egales o La Cúpula y traducidos como *Unas bollos de cuidado* por Rocío de la Maya, la misma traductora que se ha encargado de la versión española de *Fun Home*.

2. La pluma de Alison Bechdel y *Fun Home*

Antes de proceder al estudio de las traducciones de la novela gráfica *Fun Home*, es necesario proporcionar una breve introducción sobre la autora y su obra para poder comprender con más claridad el alcance de su discurso ideológico y político, y la importancia del impacto de las traducciones en el tejido literario y cultural de todo el mundo.



Autorretrato de Alison Bechdel.

La referencia bibliográfica más relevante y completa sobre Bechdel es la página web dykestowatchoutfor.com, gestionada por ella misma. La autora se define como una mujer «lesbiana, activista, feminista y de izquierdas». Su apuesta se puede encuadrar dentro de las teorías *queer*, término que inicialmente se empleaba de forma despectiva para referirse a personas homosexuales y que ha sido adoptado por la misma comunidad con la finalidad de neutralizar su uso negativo. Aunque la palabra *queer*, por su naturaleza híbrida, sigue en construcción y se escapa de cualquier definición categórica y estática, como apunta Annamarie Jagose [1], «demonstrating the impossibility of any “natural” sexuality, queer calls into question even such apparently unproblematic terms as “man” and “woman”»[2](Jagose, 2001). Se podría afirmar que su objetivo es representar y dar voz a sexualidades múltiples y diversas que no encajan en la cultura heteronormativa dominante.

Antes de publicar *Fun Home* en 2016, su primera novela gráfica[3], Alison Bechdel empezó a trabajar como autora de cómics en los años ochenta, cuando nacieron los personajes de las viñetas de *Dykes To Watch Out For*[4], que,

en un primer momento, se publicaron en revistas y periódicos, y sucesivamente en el formato de *comic book*. Gracias al éxito cosechado con sus tiras, la autora ha llegado a convertirse en una de las referentes con más relevancia del movimiento contracultural, hasta obtener numerosos galardones, como la beca para “genios” de la Fundación MacArthur en 2014, valorada en 485.000 euros.



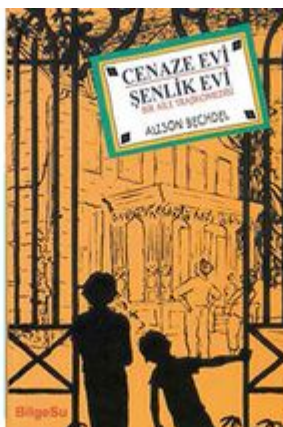
Ensayo del musical y viñeta de *Fun Home*.

Fun Home: A Family Tragicomic es una compleja novela gráfica autobiográfica que aborda temas candentes, entre ellos el suicidio, la homosexualidad en dos generaciones distintas (antes y después de los disturbios de Stonewall), el vínculo entre literatura y vida psicológica, la relación padre-hija y la política. La historia se centra en la evolución física, ideológica, sexual y política de la autora, prestando particular atención a la relación con su padre, Bruce Bechdel. Los contenidos y la ironía de la obra se reflejan de alguna manera en el título, ya que Fun Home es la denominación utilizada por la autora para la empresa funeraria familiar.

La publicación de *Fun Home* se enmarca en el tiempo en el *boom* del fenómeno novela gráfica, que, a partir de la segunda década del siglo XXI, ha sacudido los cimientos de la industria de la historieta occidental tanto en grandes centros de producción artística del cómic, como Estados Unidos o Francia, como en mercados periféricos (a los que pertenecen, por ejemplo, España o Italia, cuyas versiones se estudian en este trabajo).

El éxito cosechado por la obra ha dado pie a un proyecto a la vez ambicioso y único en su género: la transposición al formato de espectáculo musical de una novela gráfica, que se estrenó en Broadway el 22 de octubre de 2013. La crítica recibió con grandes elogios la propuesta escénica, que ha cosechado cinco premios Tony en la edición de 2015, incluido el de Mejor Musical, y ha sido nominada al Pulitzer^[5].

Finalmente, como muestra del impacto de la obra gráfica de Bechdel en el mundo, se presentan a continuación algunas de las cubiertas de las diecisiete traducciones de *Fun Home* publicadas hasta la fecha^[6]:



Cubiertas de *Fun Home*, de izquierda a derecha: versiones china, turca y griega.

3. La traducción del cómic: un mapa en construcción

Lo que se expone a continuación no pretende ser un estudio exhaustivo sobre la traducción del cómic. Solo tiene la finalidad de proporcionar una breve reflexión sobre el estado de la cuestión y aportar un sucinto contexto teórico para definir mi postura antes de adentrarme en el análisis posterior de las viñetas. Las aproximaciones a la traducción del cómic no cuentan con un marco teórico amplio y dibujan un mapa que sigue aún en construcción.

En general, la teoría de la traducción del cómic ha estado dispersa en aproximaciones que abarcan otras tipologías textuales, como la de «traducción subordinada», acuñada por Titford en 1982 cuando habló de «constrained translation» (*apud* Valero Garcés, 2000: 77) para referirse al subtítulo en películas. Fueron Roberto Mayoral, Dorothy Kelly y Natividad Gallardo quienes, en su célebre artículo publicado en 1986, colocaron el cómic dentro de los estudios de la traducción subordinada, aunque se trate de forma tangencial y sin profundizar su especificidad. En esta dirección, otros autores han esbozado definiciones para la traducción del cómic, como Amparo Hurtado Albir (2001) o Frederic Chaume (2004), dentro de un marco más amplio, o Federico Zanettin (2008), quien se adentra de pleno en la materia.

Sin embargo, defiende la concepción de la traducción del cómic como una especialidad en el marco de la traducción para el mundo editorial puesto que, en el caso del cómic y de la novela gráfica, por su naturaleza, las traductoras y traductores se enfrentan a una serie de condicionantes y factores específicos que no se encuentran en otras tipologías. Mi postura se acerca a las bases teóricas sentadas por Nadine Celotti (2008: 33), que, desde una perspectiva traductológica, define el cómic de la siguiente manera^[7]: «[c]omics are a narrative space where both pictures and words convey meaning and jointly create the story, with the translator ‘reading’ the meaning of the pictorial elements and their different relationship with the verbal messages»^[8].

4. Análisis de las viñetas

En este apartado se realizará un análisis comparativo de algunos ejemplos de las traducciones italiana y castellana de la novela gráfica *Fun Home* con su versión original y, en concreto, se presentarán dos casos para, por un lado, poner la atención en el uso de la jerga lesbiana, y por otro, para poner de manifiesto la unión entre signo gráfico y signo lingüístico que permite la creación del cómic, siguiendo los presupuestos teóricos de Celotti esbozados anteriormente.

4.1 Traducir la homosexualidad

El uso del léxico perteneciente a la jerga homosexual constituye un problema a la hora de traducir la carga subversiva de la obra, en especial modo en el contexto italiano, por la falta de terminología de uso frecuente y extendida en todo el territorio nacional para referirse a una mujer lesbiana. Por el contrario, la lengua española dispone de un vocabulario más rico y variado para describir este contexto. En el siguiente ejemplo se propone el problema de la traducción del sustantivo “butch”, que en inglés se refiere a «a mannish lesbian, often contrasted with a more feminine partner» (*New Oxford American Dictionary*).



Fun Home, de izquierda a derecha: versión inglesa (pág. 108), versión española (pág. 108), versión italiana (pág. 112).

En castellano, la traductora emplea el término “bollera”, que resulta apropiado en este contexto, mientras que Martina Recchiuti opta por “maschiaccia”, palabra que el diccionario italiano *De Mauro Paravia* (y otros diccionarios de manera similar) registra de esta manera:

maschiaccio

1. ragazzaccio | spec. iron., ragazzo o uomo molto robusto e attraente.
2. ragazza vitale ed esuberante, dai modi mascholini^[9].

En ninguna de las dos acepciones se hace referencia directa a una mujer homosexual, a diferencia del término inglés. Por estas razones, se deduce que se ha seleccionado un término no perteneciente a la jerga lesbiana normalmente empleado en italiano para describir a una mujer que actúa según los cánones masculinos. El esfuerzo de la traductora va más allá, y para que quede claro al público lector que se trata de una mujer lesbiana, crea el neologismo “maschiaccia”, cambiando la palabra de género. En este caso, el resultado queda claro, creativo y coherente con el texto de partida.

4.2 Traducir el lenguaje del cómic

La especificidad del lenguaje del cómic, tal y como apunta Celotti (2008), requiere unas habilidades diferentes y específicas con respecto a la traducción de un texto de otra tipología. Cualquier persona que traduzca del inglés a una lengua romance, es consciente de los problemas relativos al espacio, ya que en español, por ejemplo, el texto tiende a expandirse. Este fenómeno lingüístico no suele constituir un problema estructural en caso de que se trate de la traducción de prosa, pero en el caso del cómic perjudica la elaboración de la versión, ya que tanto el dibujo como la dimensión y la forma del bocadillo, en la mayoría de los casos, no se pueden alterar. Esto representa un reto a la hora de traducir, y para abordar el problema se puede adoptar una de las siguientes estrategias, propuestas por Gino Scatista (2002: 102 y ss.):

- Eliminar parte del texto: esta estrategia solo se puede emplear si las palabras que se eliminan representan una pérdida mínima.
- Utilizar palabras breves y concisas: la consecuencia de esta estrategia, en la mayoría de los casos, es la modificación del estilo del texto.
- Disminuir el tamaño de las letras: la desventaja de esta solución es que dificulta la comprensión y la lectura. Además, hay que tener en cuenta que en el lenguaje del cómic la disminución del cuerpo de letra suele indicar que el personaje está hablando en voz baja.

Como se observa en el siguiente ejemplo, que ilustra la estrategia general elegida por las traductoras a lo largo de toda la obra, la versión española y la italiana no coinciden^[10].

IN EVEN THE MOST ROUTINE ACTIVITIES, MY MOTHER HELD TO EXACTING STANDARDS.



INCLUSO EN LAS ACTIVIDADES MÁS COTIDIANAS, MI MADRE SEGUÍA UNA ESTRICTA RUTINA.





Fun Home, de arriba a abajo: versión inglesa (pág. 163), versión española (pág. 163), versión italiana (pág. 167).

En la tercera viñeta de la página 163 (figura 5), el bocadillo de la madre presenta el siguiente texto en inglés: «When am I supposed to find the time? Rehearsal starts Wednesday and I don't have my lines yet!», con un total de noventa y cuatro caracteres.

Del análisis contrastivo de las viñetas se deduce que Rocío de la Maya y la editorial Penguin Random House han preferido optar por la reducción del tamaño de la letra, sin alterar los contenidos, con el siguiente resultado: «¿De dónde se supone que voy a sacar tiempo? ¡Los ensayos empiezan el miércoles y todavía no me sé el papell!», ciento siete caracteres. La diferencia de trece caracteres, en un bocadillo, es bastante significativa, por tanto, la modificación de la fuente ha sido necesaria.

Por el contrario, en la versión italiana, publicada por Rizzoli, la estrategia general es la de eliminar segmentos de texto quizá considerados irrelevantes: «Dove trovo il tempo? Le prove iniziano mercoledì e non ho ancora le battute!»^[11]. Martina Recchiuti ha tenido la necesidad de elegir qué parte del enunciado sacrificar y, en este caso, se ha decantado por acotar la pregunta, eliminando el *supposed to* del original. El resultado es un texto con un total de setenta y seis caracteres, menos que el original.

5. Conclusiones

A diferencia del contexto lingüístico español, la falta de una terminología consolidada y extendida en todo el territorio nacional para referirse a las mujeres lesbianas en Italia influye en la traducción de la jerga homosexual, fomentando, en algunos casos, la creatividad de la traductora y la creación de neologismos, como en el ejemplo de “maschiaccia” para traducir el sustantivo inglés “butch”.

Las características propias del lenguaje del cómic requieren el desarrollo de habilidades específicas, como en el caso de la adaptación del texto en los bocadillos. Este aspecto cobra mayor relevancia en la traducción del inglés a una lengua romance como, por ejemplo, el español o el italiano. Esa peculiaridad puede conllevar la adopción de estrategias distintas por parte de las traductoras y traductores y de las editoriales y, por ende, de un producto final con características diferentes.

Bibliografía

Fuentes primarias

BECHDEL, A. (2006): *Fun Home. A Family Tragicomic*, Londres, Jonathan Cape.

— (2007): *Fun Home. Una tragicommedia familiare* [trad. Martina Recchiuti], Milán, Rizzoli.

— (2008): *Fun Home. Una familia tragicómica* [trad. Rocío de la Maya], Barcelona, Penguin Random House.

Fuentes secundarias

BECHDEL, A.: “Dykes to Watch Out For”, disponible en línea el 4-IV-2018 en: <http://www.dykestowatchoutfor.com>.

— (1986): *Dykes to Watch Out For*, Ann Arbor, Firebrand Books.

— (2004): *Unas bollos de cuidado* [trad. Rocío de la Maya], Barcelona, Egales.

BORODO, M. (2015): “Multimodality, translation and comics”, en *Perspectives: Studies in Translatology*, vol. 23, n° 1, pp. 22-41, disponible en línea el 4-IV-2018 en: <http://dx.doi.org/10.1080/0907676X.2013.876057>.

CELOTTI, N. (2008): “The translator of comics as a semiotic investigator”, en Federico Zanettin, *Comics in Translation*, Manchester, St. Jerome Publishing, pp. 33-49.

CHAUME, F. (2004): *Cine y traducción*, Madrid, Cátedra.

HURTADO ALBIR, A. (2001): *Traducción y traductología: introducción a la traductología*, Madrid, Cátedra.

JAGOSE, A. (2001): *Queer Theory: An introduction*, Nueva York, New York University Press.

GARCÍA, S. (2010): *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri.

SCATASTA, G. (2002): “Tradurre il fumetto”, en R. Zacchi y M. Morini (eds.), *Manuale di traduzioni dall'inglese*, Milán, Paravia Bruno Mondadori Editori, pp. 102-108.

VALERO GARCÉS, C. (2000): “La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados”, en *TRANS, revista de traductología*, nº 4, Málaga, Universidad de Málaga, pp. 75-88.

ZANETTIN, F. (2008): *Comics in Translation*, Manchester, St. Jerome Publishing.

Notas

[1] Todos los textos citados procedentes de fuentes en otros idiomas han sido traducidos por el autor del artículo. En caso contrario se indica la autoría de la versión.

[2] «Al demostrar la imposibilidad de cualquier sexualidad “natural”, lo *queer* llega a cuestionar términos que aparentemente no plantean problemas, como “hombre” y “mujer”».

[3] Para profundizar sobre el controvertido concepto de *novela gráfica*, véase el capítulo “Novela gráfica: un nombre viejo para un arte nuevo”, de Santiago García (2010: 21-37).

[4] Traducido al español como *Unas bollos de cuidado* (Egales, 2004) por Rocío de la Maya.

[5] Su eco en el mercado internacional ha sido tan atronador que en septiembre de 2018 se traducirá y representará por primera vez fuera de Estados Unidos y en otro idioma, concretamente en Barcelona y en catalán entre el 13 de septiembre y el 4 de noviembre.

[6] Se trata de la versión castellana, la italiana, la catalana, la brasileña, la china, la griega, la portuguesa, la alemana, la francesa, la coreana, la polaca, la finlandesa, la sueca, la holandesa, la checa, la danesa y la turca.

[7] Para profundizar sobre las últimas investigaciones en torno a la traducción del cómic, véase también el trabajo de Borodo (2015).

[8] «Los cómics son un espacio narrativo en el cual tanto las imágenes como las palabras vehiculan un significado y juntas crean la historia. Quien traduce “lee” el significado de los elementos gráficos y su distinta relación con el mensaje verbal».

[9] «1. chico malo | (irónico) chico u hombre robusto y atractivo. 2. chica vital y exuberante, con modales masculinos».

[10] Es preciso destacar que estas elecciones no dependen exclusivamente de la traductora o traductor, sino también de la editorial.

[11] ¿De dónde saco el tiempo? ¡Los ensayos empiezan el miércoles y todavía no me sé mi parte!

La traducción de *Sailor Moon*

Antroponimia, caracterización y *otakuismo*: factores clave para la traducción del manga *Sailor Moon*

SALOMÓN DONCEL-MORIANO
URBANO(WASEDA UNIVERSITY)



Edición: [TEBEOSFERA](#) (2016, ACYT) -3ª EPOCA- 7, 29-VI-2018

Resumen / Abstract: La antroponimia en el manga posee una función caracterizadora, dotando a personajes ficticios con nombres portadores de un significado profundo que a menudo refuerzan su personalidad, e implicando al lector en la historia. El presente artículo ilustra algunos de estos mecanismos caracterizadores presentes en el manga *Sailor Moon*, así como los distintos acercamientos presentes en sus dos traducciones oficiales al castellano junto con una reflexión sobre su recepción por parte de la comunidad de aficionados. /

Anthroponymy has a characterizing function in manga, providing fictional characters with names containing a profound meaning that reinforce their personalities and engage the reader in the story. This paper analyzes and illustrates some of these characterizing mechanisms in manga *Sailor Moon*, as well as the different approaches present in its both official translations into Spanish, along with a brief reflection regarding its reception among the fan community.

Palabras clave / Keywords: Traducción de cómics, Otakuología, Antroponimia, Caracterización, Sailor Moon / Comics Translation, Otakuology, Anthroponymy, Characterization, Sailor Moon

Título en inglés: Sailor Moon's translation

La traducción de *Sailor Moon*

1. Primeras pinceladas

Sailor Moon (*Bishōjo Senshi Seeraa Mūn*^[1], 1992-1997) es el título que da nombre a una serie de *shōjo* manga, dentro del género *magical girls*, escrita e ilustrada por Takeuchi Naoko. Su historia narra la vida de Tsukino Usagi, una patosa y despreocupada estudiante de secundaria del distrito tokiota de Azabu Jūban, y cómo una gata parlante llamada Luna le revela su *alter ego* como superheroína (Sailor Moon), cuyo destino es luchar por el amor y la justicia. A medida que avanza la historia, otras superheroínas se suman a la lucha contra las fuerzas malvadas: Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Jupiter, Sailor Venus, Sailor Uranus, Sailor Neptune, Sailor Pluto y Sailor Saturn, cada una de ellas regida por un astro del sistema solar, el cual les otorga misteriosos poderes que les permitirán derrotar el mal apocalíptico que se cierne sobre la Tierra.

Aparte de valores universales como el amor y la amistad, la obra toca temas muy profundos y de tinte esotérico, tales como la mitología, la astronomía, la astrología y la mineralogía, aspectos que a menudo se ven reflejados en los nombres de sus personajes.

1.1 Contextualización de las ediciones y formatos de *Sailor Moon*

Los 52 capítulos o actos de que consta el manga original se serializaron por primera vez en la revista *Nakayoshi* de la editorial Kodansha entre los años

1992 y 1997, para posteriormente recopilarse en dieciocho *tankōbon* o volúmenes. El manga contó con dos reediciones en Japón: una en 2003 en formato *shinsōban*^[2] (doce tomos más dos de historias cortas) y otra en 2013, constando de diez volúmenes en formato *kanzenban*^[3].

Asimismo, y como es habitual en los cómics japoneses, la serie se adaptó a la pantalla, con cinco temporadas de anime que sumaron un total de doscientos episodios y tres largometrajes animados. El año 2003 presenció el estreno de la versión *live action*, abarcando la primera temporada o arco de la obra. En 2014 se estrenó una nueva adaptación animada, de la cual se han emitido las tres primeras temporadas hasta la fecha a través de la plataforma *online* Niconico, con subtítulos en doce idiomas^[4]. La obra de Takeuchi ha contado con numerosos *artbooks*, musicales y videojuegos, teniendo un alcance y difusión internacional, considerándose a día de hoy uno de los clásicos universales del *shōjo* en Japón y en el resto del mundo.

El manga *Sailor Moon* fue publicado por primera vez en castellano por Glénat entre 1996 y 2000 con una traducción realizada por Estudio Phoenix basada en la edición francesa. En aquella época, muchos de los mangas que llegaban a España se basaban en ediciones extranjeras, y un considerable número de sus traducciones se realizaban a través de lenguas pivote^[5] (Espada, 2007). Entre 2012 y 2014, Norma publicó una reedición del manga en formato *shinsōban*, la cual incluía una nueva traducción de la mano de Noemí Cuevas Rebollo, partiendo de la obra original en japonés.



Portadas de la edición de Glénat.

1.2 El telón de fondo

El gusto de Takeuchi por la encriptación de significados en los nombres de los personajes que crea en sus obras queda patente en *Sailor V*, precuela de la obra objeto de nuestro análisis, cuyo título original (*Kōdo neemu wa Seeraa Bui*^[6]) podría traducirse como *Nombre en clave: Sailor V*. En dicho manga, la protagonista, Aino Minako (Sailor V), es descrita como la reencarnación de la diosa griega Afrodita. Dicha referencia entabla una relación intertextual con la *Teogonía* de Hesíodo (Doncel-Moriano, 2017) datada entre los siglos VII y VIII a. C. y narra el origen del cosmos y el linaje de los dioses de la mitología griega (Navok y Rudranath, 2009).

Centrándonos ya en el manga *Sailor Moon*, existen claras evidencias de sus referencias a la mitología y a la astronomía, las cuales sirven de trasfondo y base argumentativa a la obra. La romántica (e incluso trágica) historia de amor entre Usagi y Mamoru resulta paralela a la descrita por los primitivos textos griegos en el mito de Artemisa/Selene y el pastor, aunque de linaje divino y legítimo ocupante del trono de Élide, Endimión^[8]. Asimismo, los gatos parlantes de la historia fueron bautizados como Luna y Artemís, incidiendo en claras referencias al satélite de la Tierra y a la mitología griega respectivamente.

Si bien es cierto que Takeuchi pudo haber optado por una serie de códigos que no siempre fueran fácilmente identificables por el lector japonés (tales podrían ser las referencias a las mitologías occidentales, no tan reconocibles por el lector destinatario de la obra en su versión original), la carga de un significado estrechamente ligado a la historia apunta a que la creación y elección de estos nombres fue indudablemente deliberada por parte de su autora. La condición de heroínas anónimas y misteriosas que no deben revelar las identidades de sus *alter egos* apoyan la tesis de que Takeuchi, lejos de pretender ofrecer siempre una atribución antroponímica evidente, prefiriera tejer un telón de fondo que debiera ser gradualmente descifrado por el lector pese a no ser siempre palpable en una primera lectura.

2. Metodología

Lejos de pretender abarcar un extenso análisis teórico o de naturaleza estrictamente lingüística, este estudio propone un acercamiento transversal e integrador. Para dicho fin, en primer lugar se expondrá una breve revisión bibliográfica a tenor de la atribución antroponímica presente en obras de

ficción, resaltando cómo esta contribuye a la caracterización de los personajes y supone un reto en el proceso de traducción. A continuación se esbozará un análisis de los nombres propios más representativos dentro de la obra original de Takeuchi, atendiendo al significado de los *kanjis* que los componen y a la evocación semántica de los juegos de palabras que los integran. Seguidamente se contrastarán sus dos versiones en castellano con el propósito de identificar los diferentes acercamientos empleados en la práctica traductora, basándonos en los conceptos de extranjerización y domesticación de Venuti (1995). Por último, el presente estudio abordará una breve apreciación de los receptores de la obra basada en *fanliteratura*, enfoque que arrojará luz a las conclusiones.

Hemos de reparar, no obstante, en la diversa variedad y categorización de los nombres propios, tales como los antropónimos (nombres de persona), topónimos (nombres de lugares) y títulos de obras, entre otros. Como indica el título del presente artículo, el objeto de este estudio es analizar de forma exclusiva algunos de los nombres propios de los personajes de *Sailor Moon*, pese a que la obra encierra una amplia variedad de topónimos en clave, tal y como dejan entrever Navok y Rudranath en su monografía sobre la serie (2009).

Los personajes objeto de análisis antroponímico serán enunciados en el orden japonés, donde el apellido precede al nombre, a fin de ilustrar más claramente los juegos de palabras a los que hace alusión este análisis. De igual modo, las menciones a su autora se harán siguiendo dicho orden a fin de mantener la coherencia del discurso a lo largo de este breve estudio de caso.



Portadas de la edición de Norma manejada para este artículo.

3. La caracterización a través de la antroponimia

La función caracterizadora de los nombres propios ha sido discutida y analizada en el ámbito de la crítica literaria, centrándose principalmente en la narrativa convencional, en obras como la novela y el relato. En un estudio pionero al respecto, Nuessel (1992: 39) apunta a la calculada y consciente »atribución de nombres a los personajes literarios por parte de sus creadores con el fin de «transmitir mensajes a sus potenciales lectores». De forma similar, otros autores han subrayado el «placer añadido» de la lectura y el estrecho vínculo que se establece entre personaje y lector al dotar de significado a los nombres propios de los personajes en la literatura (Nilsen & Nilsen, 2007: xv). En el ámbito académico y el estudio del cómic, el nombre propio en general ha sido analizado haciendo referencia a su traducción, basándose en obras occidentales principalmente, tal como es el caso de *Astérix* (Villena, 2000), mientras que el discurso crítico en lo tocante a la traducción de antropónimos en el manga ha sido tratado principalmente en literatura divulgativa y de un modo meramente reivindicativo, como se apuntará en el antepenúltimo apartado del presente artículo.

En materia traductológica, a juicio de Torre (1994: 99), los nombres propios carecen de significado y de todo valor connotativo, (...) y no presentan en principio ningún problema para el traductor », visión totalmente contrapuesta a la que ofrece Cámara, quien apunta a la traducción de nombres propios como uno de los problemas de traducción en textos de todo tipo (2009: 48). De hecho, la afirmación de Cámara va más allá, incidiendo más concretamente en los antropónimos como uno de los «elementos centrales en torno a los que se articula una obra», especialmente en literatura infantil y juvenil, por lo que adquieren «especial relevancia por la simbología y representatividad de los mismos» (Cámara, 2016: 28). Otros autores apoyan dicha tesis aplicada al cómic, aludiendo a que los nombres propios de los personajes de cómic implican a menudo juegos de palabras (Delesse, 2008), algo que también sucede en el caso concreto del manga, desempeñando un papel significativo en las narraciones de este tipo de historieta.

Teniendo en cuenta que las historias narradas en el manga son, en su amplia mayoría, ficticias, dotar de peso y de trascendencia a los personajes a través de su atribución antroponímica resulta, a menudo, un recurso muy útil para

aportar cierto trasfondo al relato, así como para “acercar” los personajes al lector. Asimismo, el nombre propio de persona, en este sentido, posee una función determinante para envolver a la historia en un halo de misterio, codificando nombres en clave que, pese a ser potencialmente casuales, encierran una intención caracterizadora.

En la cultura japonesa, el nombre propio goza de gran importancia. Tanto es así, que la elección de nombres para los recién nacidos japoneses se hace de forma muy concienzuda y minuciosa, dado que el significado de los *kanjis* que los componen y el número de trazos de su escritura son decisivos para dotar de personalidad a su portador y atraer la buena suerte. No es de extrañar que los autores japoneses muestren un comportamiento similar cuando “dan a luz” a sus personajes.

Dicho esto, la lengua japonesa cuenta con útiles recursos para evocar significado mediante los nombres propios. No obstante, estos suponen un obstáculo difícil de salvar en la práctica traductora, dados los complejos mecanismos de evocación y codificación de significado del japonés, muy distintos a los que poseen las lenguas indoeuropeas y más concretamente el español.



En la edición de Glénat, Tsukino Usagi (Sailor Moon) fue rebautizada como “Bunny Tsukino”. ©1996 Takeuchi Naoko / KODANSHA Ltd. Vol 1. P. 3.



Presentación de Tsukino Usagi en la edición de Norma (2012) en la que se conservó su nombre original y donde figura acompañada de bocetos de conejos. ©2003 Takeuchi Naoko / KODANSHA Ltd. Vol 1. P. 5.

3.1 Métodos para la construcción de significado en los nombres japoneses

Pese a la posibilidad de analizar con mayor profundidad matices que permitan una categorización más afinada, en el caso particular del manga como objeto de estudio abarcaremos, *grosso modo*, dos métodos principales para la construcción de significado en torno a los nombres propios de sus personajes.

1- Construcción de significado mediante el uso de *kanjis*

Los *kanjis* son los sinogramas de la escritura japonesa que en origen representaban conceptos. Cada *kanji* posee uno o varios significados propios, pudiendo adquirir distintas denotaciones en combinación con otros *kanjis* en la formación de palabras. Asimismo, los *kanjis* tienen varias lecturas que dependen de su significado contextual y de su combinación con otros *kanjis*.

2- Construcción de significado mediante juegos de palabras

Los juegos de palabras constituyen un recurso frecuente en la lengua japonesa y a menudo pueden generar cierta ambigüedad en palabras de igual sonido, siendo la representación ortográfica mediante *kanjis* junto con el contexto en que aparecen las palabras los métodos desambiguadores por

excelencia. No obstante, la ausencia de *kanjis* en algunos nombres propios que aparecen en el manga de Takeuchi suele dar lugar a juegos de palabras en los que el significado sugerente o potencial nos llega ligado exclusivamente a su sonido.



Viñeta correspondiente a la edición de Norma (2012) en la que Mizuno Ami (Sailor Mercury) se presenta como la guardiana del agua y del conocimiento, enlazando tanto con el “kanji” de su apellido como con el carácter perspicaz y elocuente del dios grecolatino Hermes/Mercurio. ©2003 Takeuchi Naoko / KODANSHA Ltd. Vol 1. P. 188.



Viñetas correspondientes a la edición de Norma (2012) en la que Hino Rei (Sailor Mars) es presentada como la guardiana del fuego amparada por Marte. ©2003 Takeuchi Naoko / KODANSHA Ltd. Vol 1. P.122.

4. Análisis antroponímico

La narración de Takeuchi ofrece numerosos ejemplos de construcción de significado en la antroponimia mediante el uso de *kanjis* y juegos de palabras. A continuación se ofrece un somero análisis de los nombres de las cinco superheroínas que aparecen en el primer arco de la serie del manga, así como su relación con los astros del sistema solar y algunos de los elementos mitológicos a los que hacen referencia:

Tsukino Usagi

Personaje	<i>Kanji</i> clave	Juego de palabras
月野うさぎ Tsukino Usagi	月 /tsuki/ (Luna)	“Usagi” escrito con el <i>kanji</i> 兎 significa “conejo” El <i>kanji</i> 野 es homónimo de la partícula de posesión の /no/

«Conejo de la Luna»

Tabla 1. Tsukino Usagi

El *kanji* “tsuki” (月) del apellido de la protagonista significa “Luna”, haciendo referencia al astro del que recibe su poder como superheroína (Sailor Moon). El nombre de pila “Usagi”, pese a aparecer en *hiragana*[9] a lo largo de toda la obra (うさぎ), hace alusión a la palabra “conejo” en japonés. De hecho, son múltiples las referencias gráficas a dicho animal, que acompaña a Usagi a lo largo de la historia, tanto en el estilo de su peinado, el cual recuerda a las orejas de un conejo, como en los motivos decorativos de muchas de sus posesiones. De igual modo, son frecuentes las representaciones de Usagi en escenas cómicas mediante pequeños bocetos de conejos[10]. Asimismo, atendiendo exclusivamente a la evocación fonética del nombre, “Tsukino Usagi” establece un juego de palabras que hace referencia a un cuento popular japonés, según el cual se puede ver a un conejo amasando *mochi* (pastel de arroz japonés) en la superficie de dicho astro. A este proceso de amasar el *mochi* se le conoce como *mochitsuki*, denominación que se aproxima a la pronunciación en japonés de la expresión luna llena[11] (*mochi no tsuki*), actualmente en desuso. Casualmente, el peinado de Usagi se denomina *dango atama* debido la similitud que sus moños guardan con este típico plato japonés hecho a base de harina de arroz y que guarda una gran similitud con el *mochi*.

Mizuno Ami

Personaje	<i>kanji</i> clave	Juego de palabras
水野亜美 Mizuno Ami	/mizu/ (agua) 水星 /suisei/ (planeta Mercurio)	El <i>kanji</i> 野 es homófono de la partícula de posesión の /no/
«Ami del agua»		

Tabla 2. Mizuno Ami

El apellido del personaje establece un paralelismo directo con el planeta Mercurio en japonés, el cual comparte el *kanji* de su apellido (水). Asimismo,

de forma aislada, dicho *kanji* significa “agua”, elemento asociado a este planeta y base de los ataques de su *alter ego*, Sailor Mercury. De igual modo, el elemento “agua”, asociado en Oriente al norte y al invierno, explicaría los efectos de hielo de sus ataques. En el taoísmo, el elemento “agua” representa la inteligencia y la sabiduría, característica destacada en esta estudiosa protagonista que además combina a la perfección con el carácter perspicaz y elocuente del avisado dios grecolatino del comercio Hermes/Mercurio, mensajero de los dioses.

Hino Rei

Personaje	<i>kanji</i> clave	Juego de palabras
火野レ イ Hino Rei	火 /hi/ (fuego) 火星 /kasei/ (planeta Marte)	El <i>kanji</i> 野 es homónimo de la partícula de posesión の /no/ レイ /rei/ proviene del anglicismo “ray” (rayo)
	«Rayo de fuego»	

Tabla 3. Hino Rei

En el caso de Rei, tanto su nombre como su apellido poseen una carga semántica considerable. “Hino” contiene el *kanji* 火 /hi/, el cual significa “fuego”, elemento asociado al planeta Marte y al color rojo que identifica el uniforme de esta superheroína. A su vez, ello combina a la perfección con su nombre en *katakana* “Rei” (レイ), préstamo del inglés que significa “rayo”. De su evocación fonética se desprende el significado “rayo de fuego”, elemento base de los ataques de su *alter ego*, Sailor Mars. De forma similar, el *kanji* 火 aparece en la palabra japonesa que designa al planeta Marte, evidenciando la referencia al astro del sistema solar. Resulta interesante el hecho de que Rei sea una *miko*^[12] y que el atuendo que viste frecuentemente sea el *chibaya* propio de estas figuras religiosas sintoístas, consistente en un *hakama* rojo (una especie de pantalón con pliegues que cubre hasta los tobillos), un *haori* blanco (una especie de chaqueta) y unos *tabi* también de color blanco (calcetines tradicionales japoneses). Asimismo, el templo sintoísta donde vive y trabaja pertenece a la denominación “Hikawa”, donde “hi” 氷 significa “hielo”. En su

monografía acerca de la historia, Navok y Rudranath (2008) apuntan a la existencia de dicho templo en el distrito de Azabu (Tokio) y a cómo Takeuchi modificó el *kanji* que significa “hielo” por su homófono 火 (fuego) con el fin de reforzar el carácter y personalidad del personaje en el manga. De hecho, es habitual ver a Rei ilustrada meditando frente a una gran llama de fuego cuando realiza alguna de sus predicciones.

Kino Makoto

Personaje	<i>kanji</i> clave	Juego de palabras
木野ま こと Kino Makoto	木 /ki/ (árbol) 木星 /mokusei/ (planeta Júpiter)	まこと /Makoto/ aparece escrito en <i>hiragana</i> , dando lugar a ambigüedad de género

Tabla 4. Kino Makoto

La coincidencia del *kanji* 木 tanto en el apellido del personaje como en los *kanjis* que componen el planeta Júpiter hace evidente la referencia a este último y a la predestinación de Makoto como Sailor Jupiter. En cuanto a su nombre de pila, este aparece en *hiragana* y no en *kanji*, no permitiendo determinar el significado concreto del mismo y dando lugar a una potencial ambigüedad de género. De hecho, “Makoto” es un nombre habitualmente empleado para chicos, algo que concuerda con la visión masculina que varios personajes de la serie tienen de ella, en base a su fuerza física y otras características tradicionalmente asociadas a los hombres. Rasgos que, a la postre, se vinculan con el carácter superior del dios Zeus/Júpiter, principal deidad, rey y padre de los dioses del Olimpo. Zeus/Júpiter suponía a su vez el modelo de la perfecta masculinidad completa en la cultura grecolatina. Además, el rayo, uno de los principales atributos distintivos de este dios grecorromano, resulta el elemento base de ataque de esta *sailor senshi*.

Aino Minako

Personaje	<i>kanji</i> clave	Juego de palabras

愛野美 奈子 Aino Minako	愛 /ai/ (amor) 美 /mi/ (belleza) Venus es el planeta del amor y la belleza	El <i>kanji</i> 野 es homónimo de la partícula de posesión の /no/ 愛の /ai no/ (del amor) Lectura alternativa de los <i>kanjis</i> que componen su nombre: 美 /bi/ 奈 /na/ 子 /su/ ビーナス (Venus)
«Venus del amor»		

Tabla 5. Aino Minako

Si bien el apellido “Aino” carece del *kanji* 金 presente en el nombre del planeta Venus (金星 /kinsei/), las alusiones a su condición de diosa del amor y la belleza son frecuentes en la narración. Asimismo, la lectura alternativa de los *kanjis* que componen su nombre /bi-na-su/ se aproxima a la pronunciación del planeta Venus como anglicismo “katakanizado” /biinasu/. De igual modo, los ataques de Sailor Venus en el manga en su mayoría mencionan la palabra “amor”, haciendo, de algún modo, referencia a su planeta guardián^[13]. Precisamente este rasgo de guardiana-protectora se corresponde igualmente con el atribuido por Virgilio a la diosa Venus respecto a Eneas y su hijo Iulus, legendarios fundadores de Roma venidos desde Troya. Venus fue declarada por Julio César protectora del pueblo romano acogiéndose a dicha versión virgiliana que justificaba el nexo mítico-cultural del imperio con la cultura griega.

4.1 Etimología a través de los astros

Curiosamente, los días de la semana en japonés también comparten la raíz de su nombre con los astros guardianes de estas justicieras: “lunes” (月曜日) /getsuyōbi/ contiene el *kanji* de Luna, “martes” (火曜日) /kayōbi/, contiene el *kanji* de Marte, “miércoles” (水曜日) /suiyōbi/ contiene el de Mercurio, “jueves” (木曜日) /mokuyōbi/ lleva el de Júpiter y “viernes” (金曜日) /kinyōbi/ el de Venus. Esto sucede igualmente en los días de la semana en español, donde la raíz procede de los nombres de los mismos cuerpos celestes.

Ítem más, conviene prestar atención a la lectura más literal en japonés de los nombres de los planetas del sistema solar que son regentes de las cinco superheroínas a las que atenderemos en este estudio, lo cual apoya el análisis antroponímico que proponemos en este apartado. Tal y como apuntan Navok y Rudranath (2009), en japonés, 水星 /suisei/ (Mercurio) significa literalmente “estrella de agua”, 火星 /kasei/ (Marte) significa “estrella de fuego”, 木星 /mokusei/ (Júpiter) significa “estrella de madera” y 金星 /kinsei/ (Venus) significa “estrella de oro”. Esta interpretación guarda una estrecha relación con cuatro de los *Wu Xing* o cinco elementos de la cosmología tradicional china, componentes esenciales de todo el espacio, que simbolizan la energía cíclica del universo: agua, fuego, madera, metal y tierra.



Los ataques de Sailor Jupiter están inspirados en el rayo y el trueno, principales atributos del dios grecolatino Zeus/Júpiter. ©2003 Takeuchi Naoko / KODANSHA Ltd. Vol 2. P.93.



En la edición de Glénat, Aino Minako (Sailor Venus) fue rebautizada como “Carola Aino”. ©1996 Takeuchi Naoko / KODANSHA Ltd. Vol 2. P.103.

4.2 Análisis traductológico comparado

La primera edición del manga *Sailor Moon* fue publicada tras el éxito de la versión animada, la cual comenzó a emitirse en 1993 en España a través de Antena 3. Tanto el anime como el manga suponían un reto en su adaptación al español, dada la ausencia de equivalentes totales ya no solo de los nombres propios, sino de la terminología acuñada por la autora para la obra.

En primer lugar, el término “sailor senshi” (セーラー戦士) compuesto del anglicismo “katakanizado” *sailor*, el cual hace referencia al uniforme de marinero propio de las colegialas japonesas y que visten estas superheroínas, y “senshi”, que en japonés significa “guerrero” o “soldado”, fue traducido al

castellano como “guerrero”, en masculino, algo que se hizo extensible a los nombres de los *alter egos* de las superheroínas. De tal modo, Sailor Moon pasó a llamarse “Guerrero Luna”, nomenclatura que se aplicó al resto de protagonistas y que ocasionó una incongruencia de género en la lengua meta, en la que la palabra masculina “guerrero” pasó a designar a personajes femeninos.

En cualquier caso, y en relación con los antropónimos anteriormente descritos, a continuación ofrecemos una tabla que ilustra la adaptación que estos experimentaron en ambas traducciones del manga en España.

Nombre original	Edición Glénat (1996 - 2000)	Edición Norma (2012 - 2014)
月野うさぎ Tsukino Usagi	Bunny Tsukino	Usagi Tsukino
水野亜美 Mizuno Ami	Amy Mizuno	Ami Mizuno
火野レイ Hino Rei	Ray Hino	Rei Hino
木野まこと Kino Makoto	Patricia Kino	Makoto Kino
愛野美奈子 Aino Minako	Carola Aino	Minako Aino

Tabla 6. Análisis traductológico comparado

Teniendo en cuenta que la edición publicada por Glénat fue traducida desde la francesa, en la que los nombres ya habían sido adaptados, y partiendo de la base de que el anime se dobló y emitió en España con anterioridad a la publicación del manga con los nombres “adaptados”, no sorprende que el tratamiento antropónimo fuera el que refleja la tabla superior. En la traducción publicada por Glénat en la década de los noventa, los nombres de las superheroínas de la historia fueron, o bien “occidentalizados” guardando cierta relación semántica o fonética con los originales —tal es el caso de Usagi, Ami y Rei— o reemplazados por nombres sin ningún tipo de conexión con los

japoneses —como sucedió con Makoto y Minako—. Por otro lado, los apellidos se conservaron, siendo simplemente transliterados en su versión española.

La estrategia empleada en la edición de Glénat durante la década de los noventa tiende a la domesticación, dando lugar a la pérdida de algunos elementos culturales y caracterizadores, especialmente como resultado de la castellanización de los nombres de Makoto y Minako. No obstante, la traducción de Glénat fue coherente con la adaptación animada, la cual había sentado un precedente, y probablemente determinadas expectativas en los potenciales lectores del manga a juicio de la editorial^[14]. En cualquier caso, la adaptación de estos nombres supuso un nuevo obstáculo para el lector en el texto meta. Introducir un nombre “intermedio” carente de significado o vinculación con las características de los personajes rompe con el vehículo principal que permite la decodificación de su significado, levantando un muro que dificulta su comprensión.

En contrapartida, la edición de Norma mantuvo los nombres originales, limitándose a la transliteración de los mismos a caracteres romanos y a la anteposición del nombre al apellido, tal y como ocurre en Occidente, donde el apellido secunda al nombre. Si bien es cierto que la estrategia de Norma no hace accesible al lector información añadida que le permita “descifrar” los significados de los nombres propios, tampoco agrega un obstáculo mayor a los inherentes a la barrera lingüística relativa a los *kanjis* en la traslación del japonés al castellano. De tal modo, la estrategia adoptada por la traductora de la obra en esta reedición tiende a la extranjerización, sin muestras de intervencionismo que llamen la atención a tenor de la antroponimia.

5. Traducción y *otakuismo*: la opinión de los lectores

Son varios los investigadores que han redundado en los estudios de recepción en la traducción de manga y anime desde distintos ángulos. En un artículo pionero, Ferrer hace alusión a la influencia del aficionado en los criterios profesionales en materia traductora, dedicando unas líneas al nombre propio y cómo este ha tendido a su conservación frente a la traducción, pese a ser dotado de significados de peso dada la popularidad de los mismos entre las comunidades de aficionados (Ferrer, 2005: 43). Asimismo, Jüngst apunta a la

plena conciencia del lector de este tipo de géneros de estar leyendo traducciones y a su deseo de que el mayor número de elementos de la cultura origen sea conservado (2008: 50). Anderson secunda dichas afirmaciones en tanto que los consumidores de este tipo de obras esperan traducciones tan parecidas a las originales como sea posible, apuntando a las traducciones profesionales como «sospechosas», «carentes de status» y «alteraciones carentes de garantías del texto original» de cara al sector de aficionados (2013: 110).

En efecto, el *otaku* o aficionado al manga y al anime, y más particularmente el español, ha dejado constar su opinión acerca de las traducciones de estos géneros desde que se abrieran camino en el mercado español. Si nos remontamos a la década de los noventa, en la que *Sailor Moon* comenzó su publicación en España, la literatura fan nos da una reveladora visión histórica del aficionado de la época, así como de sus expectativas en cuanto a adaptación antroponímica. Si bien es cierto que el lector medio de manga en España no tiene por qué saber japonés ni poseer los conocimientos necesarios para identificar los elementos que se esbozan en este análisis, los fanzines que surgieron durante ese tiempo se dedicaron a difundir, de forma más o menos precisa, dicha información, haciendo de ellos una obviedad a día de hoy para la mayoría de adeptos a la serie. De tal modo, fueron varios los artículos que aludían a las relaciones entre los nombres de los personajes y algunos de los rasgos de su personalidad e historia.

A tenor de la antroponimia presente en la obra de Takeuchi, Lázaro Muñoz, crítico de este tipo de obras de ficción y contribuidor en *fanliteratura* y revistas especializadas, apuntó en el último número del fanzine *Minami* a la traducción de los antropónimos en *Sailor Moon* aportando las siguientes observaciones:

En este apartado también podríamos incluir las cosas “raras”, como puede ser el caso de *Sailor Moon*, en el que se “inglesiza” Usagi (que es “conejo” en japonés) por Bunny (“conejito” en inglés), se respetan Ami y Rei (más o menos) y se castellanizan Makoto y Minako (Patricia y Carola, respectivamente). Que alguien me lo explique, porque yo solo no llego a tanto (a lo mejor es que hace falta hacer un cursillo en la Sorbona para entenderlo) (Muñoz, 1996: 23).

Asimismo, ya en la primera entrega del fanzine *Animanga* se incluyó una sección dedicada a la obra que nos ocupa, donde se hacía eco de la serie con ilustraciones de *Sailor Moon* y *Sailor Mercury* acompañadas de sus nombres en japonés (Usagi y Ami, respectivamente) con su mera transliteración a

caracteres romanos (Navarro, 1994: 3-5). Otro tanto de lo mismo sucedió en un artículo publicado en la tercera entrega del fanzine *Minami* a modo de resumen de los cinco primeros tomos de la serie publicados por Glénat en España, donde las referencias a los personajes obviaban por completo los nombres que se utilizaron en dicha edición, haciendo alusión de forma exclusiva a los nombres originales de los personajes (Medina, 1996: 18-19). Este hecho, en una etapa tan temprana de la expansión del manga y el anime en España, resulta, cuando menos, curioso por la conciencia que el aficionado tenía de las obras originales.

De forma paralela, el número 1 del fanzine *S.M.S. Club* ofrecía un dossier de varias páginas dedicadas a *Sailor Moon*, donde el autor del mismo afirmaba dar detalles de «lo que no viene en la guía» y con las «auténticas biografías» de los personajes. De tal modo, en ella figuraban los principales personajes de la serie con una breve descripción de sus nombres en japonés y sus significados, lo cual venía precedido del siguiente texto:

Seguro que muchas veces habéis esperado con ansia ese dossier definitivo de vuestra serie favorita, y cuando por fin alguna editorial se ha dispuesto a realizarlo, nos hemos encontrado con que no tiene todo lo que esperabais o hay fallos garrafales. Pues eso me pasó a mí hace poco con *Sailor Moon* y por eso aquí os ofrezco datos que, en mi opinión, hubieran convertido esa guía en algo casi perfecto (Martínez, s. f.).

El texto que sigue a modo de nota a las mencionadas biografías bajo el título de «Curiosidades» menciona como algo «destacable que los nombres en japonés de las primeras cinco sailors encierran un doble sentido», aludiendo a cómo «Tsuki no Usagi» significa «conejo de la Luna», Mizuno Ami, deletreado «Mizu no ami», hace alusión al personaje como «amiga del agua^[15]» y así sucesivamente^[16].

El intento por dar a conocer los significados de las superheroínas de *Sailor Moon* a los adeptos a la serie no quedó ahí, llenando páginas de uno de los primeros fanzines publicados en España sobre la mítica serie *Dragon Ball*, de Toriyama Akira. La sección “Clases del maestro Nikito Nipongo”, a cargo de Núria López Balboa^[17], ilustraba, a modo de análisis, los significados de los apellidos de algunos de los personajes de la serie (1995: 10).

En efecto, la traducción del manga y el anime *Sailor Moon* dio mucho de qué hablar, algo que no solo se ha reflejado en literatura fan de la época, sino que

ha supuesto un factor a tener en cuenta en futuras ediciones, tal y como evidencia el acercamiento de Norma en la reedición del manga^[18].

6. Hacia el ideal de traducción antroponímica en el manga

Basándonos en el análisis desarrollado a lo largo de este breve artículo, resulta evidente que los nombres propios de persona presentes en *Sailor Moon* tienen un peso relevante para la transmisión del sentido completo de la obra, y por ello suponen un reto en su traducción debido a la ausencia de equivalentes totales en la lengua meta. Es posible que en la década de los noventa el potencial lector medio de este manga en España no fuera conocedor de la abundancia de significados que los nombres evocaban, y ni mucho menos contara con todos los medios necesarios para decodificarlos. No obstante, los fanzines de la época evidencian que cierto sector de aficionados a la serie sí que los conocían, bien por tener rudimentos de japonés o como resultado de la globalización de internet a finales de los noventa.

En cualquier caso, la edición de Glénat no lograba mantener el estrecho vínculo entre el lector y los personajes ni aportaba un placer añadido como consecuencia de la rica semántica de los antropónimos. El acercamiento relativamente domesticante^[19] que refleja la inclusión de versiones “intermedias” de los nombres propios de los personajes supuso un obstáculo añadido a la comprensión de su significado inherente y potencial. Pese a tratarse de una práctica relativamente habitual en series de televisión, obras literarias y demás productos de entretenimiento, el lector de manga suele ser muy crítico con este tipo de adaptaciones, especialmente cuando no son conducentes a un mejor entendimiento del significado intencional de la obra original. La adaptación de antropónimos en este tipo de obras supone un límite en su aplicabilidad a lo largo del tiempo, teniendo fecha de caducidad.

La versión de Norma, pese a no haber adaptado dichos nombres y no lograr posicionar al lector español al mismo nivel que el japonés, sí que le permite indagar en su significado en una época en que internet ofrece un sinfín de información, diccionarios de referencia y demás recursos en línea donde realizar consultas de forma inmediata y gratuita. Atendiendo a su durabilidad, la traducción de Noemí Cuevas Rebollo resulta más atemporal y

versátil, en tanto que parece estar más en sintonía con la comunidad de aficionados y en ningún momento añade nuevas barreras que alejen al lector de la obra y de sus personajes. No obstante, la edición se hubiera enriquecido enormemente de contar con notas de traducción o un prefacio aclaratorio que lo acompañara, dando al lector acceso a planos más profundos de la obra a través de los nombres de sus personajes.

7. Conclusión

El estudio de la obra original *Sailor Moon* pone de manifiesto la intención caracterizadora por parte de los autores de manga a través de la antroponimia, al igual que su función como vehículo a planos más profundos de este tipo de historietas. La relevancia del nombre japonés, así como sus mecanismos evocadores de significado en las obras de ficción quedan patentes a través del estudio del manga de Takeuchi, subrayando la dificultad que entraña su traslación a otras lenguas.

Asimismo, el análisis traductológico comparado de las dos versiones expuestas en el presente artículo evidencian un cambio de rumbo en las estrategias empleadas en la traducción profesional de manga tendente a la conservación antroponímica, el cual se ve impulsado por dos factores principalmente: por un lado, la especialización de los traductores de manga en España resulta decisiva, en tanto que actualmente las traducciones se realizan partiendo de las obras en japonés, otorgando pleno acceso a los antropónimos originales y permitiendo indagar en sus significados. Por otro lado, las publicaciones *amateur* ponen de relieve el carácter marcadamente crítico de los aficionados desde una etapa muy temprana de la edición de manga en España, visión plasmada en *fanliteratura* y que, como ya ha sido expuesto por Ferrer en el caso de los *fansubs* y las *scanlations* —traducciones por y para fans de anime y manga respectivamente— ejerce una importante influencia en el sector profesional de la traducción.

Del presente artículo se desprende una última conclusión en materia traductológica, pues si bien la domesticación suponía una opción viable en España durante la década de los noventa, la extranjerización se posiciona en la actualidad como acercamiento primordial, mediante el cual la mera transliteración de antropónimos supone la opción más favorable ante la

ausencia de mecanismos que permitan una adaptación satisfactoria en español. En efecto, el manga es indiscutiblemente un fenómeno de masas, dentro y fuera de las fronteras de su país natal, lo cual invita a estudios contrastivos y de recepción más amplios que abarquen otros elementos propios de la historieta japonesa, con el fin de determinar la evolución de las tendencias en la traducción de manga en su conjunto, más allá de los nombres propios de sus personajes.

Bibliografía

Fuentes primarias

TAKEUCHI, N. (1992): *Bishōjo Senshi Seeraa Mūn 1*, Tokio: Kodansha.

TAKEUCHI, N. (1992): *Bishōjo Senshi Seeraa Mūn 2*, Tokio: Kodansha.

TAKEUCHI, N. (1996): *Sailor Moon 1* (Trad. Estudio Phoenix), Barcelona: Glénat.

TAKEUCHI, N. (1996): *Sailor Moon 2* (Trad. Estudio Phoenix), Barcelona: Glénat.

TAKEUCHI, N. (2012): *Pretty Guardian Sailor Moon 1* (Trad. Cuevas Rebollo, N.), Barcelona: Norma.

TAKEUCHI, N. (2012): *Pretty Guardian Sailor Moon 2* (Trad. Cuevas Rebollo, N.), Barcelona: Norma.

Fuentes secundarias

ADERSON TERPSTRA, K. (2012): “Spreading the word: fan translations of manga in a global context”, disponible en línea el 11-XI-2017 en: <https://ir.uiowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3368&context=etd/>

CÁMARA AGUILERA, E. (2009): “The Translation of proper names in Children’s literature”, en *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y juvenil*, 7, pp. 47-61.

CÁMARA AGUILERA, E. (2016): “Traducción y asimetría: *Manolito Gafotas* y su traducción al inglés como ejemplo de intervencionismo”, en *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, 14, pp. 23-42.

DELESSE, C. (2008): “Proper Names, Onomastic Puns and Spoonerisms: Some Aspects of the Translation of *Astérix* and *Tintin* Comic Series, with special

Reference to English”, en Zanettin, F. (ed.), *Comics in Translation*, Manchester: St. Jerome, pp. 251-269.

DONCEL-MORIANO URBANO, S. (2017): “Intertextualidad y traducción: el caso de la traducción del manga *Sailor V* en la década de los noventa”, en *Eviterna*, 2, septiembre de 2017, disponible en línea el 1-VI-2018 en: <https://www.revistaeviterna.com/no-2>

ESPADA, A. (2007): “ZN entrevista a Annabel Espada, editor manga de Planeta”, disponible en línea el 12-X-2017 en: <http://www.zonanegativa.com/manga/>

FERRER SIMÓ, M. R. (2005): “Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales”, en Mayoral Asensio, R. (ed.), *Puentes*, 6, Granada: Atrio, pp. 27-44, disponible en línea el 10-I-2018 en: <http://wpd.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub6/04-Maria-Rosario-Ferrer.pdf>

JÜNGST, H. E. (2008): “Translating Manga”, en Zanettin, F. (ed.), *Comics in Translation*, Manchester: St. Jerome, pp. 50-78.

LÓPEZ BALBOA, N. (1994): “Las clases del maestro Nikito Nipongo”, en *Dragon Ball Magazine*, 8, pp. 7-10.

MARTÍNEZ, J. (s.f.): “*Sailor Moon*: lo que no viene en la guía”, en *S.M.S. Club*, 1, Málaga, pp. 16-24.

MEDINA, Z. (1996): “*Bisbojo senshi Sailor Moon*: Guapa guerrero Sailor Moon”, en *Minami: fanzine sobre manga y anime*, 3, Madrid, pp. 18-19.

MUÑOZ MUÑOZ, L. (1996): “No sé cómo demonios titular este artículo”, en *Minami* 6, Madrid, pp. 22-25.

NAVARRO RUSO, P. (1994): “*Sailor Moon*”, en *Animanga: fanzine del cómic y animación japonesa sin ánimo de lucro*, 3, pp. 4.

NAVOK, J., Y RUDRANATH, S. (2009): *Guerreras de leyenda: el reflejo de Japón en Sailor Moon*, Pontevedra: Ellago.

NUESSEL, F. H. (1992): *The Study of Names: A Guide to the Principles and Topics*, Westport: Greenwood.

NILSEN, A. P. y NILSEN, L. F. (2007): *Names and Naming in Young Adult Literature*, Lanham, Toronto y Plymouth: Scarecrow.

TORRE, E. (1994): *Teoría de la traducción literaria*. Madrid: Síntesis.

VENUTI, L. (1995): *The Translator's Invisibility. A History of Translation*, Londres y Nueva York: Routledge.

VILLENA ÁLVAREZ, I. (2000): “Problemática teórico-práctica de la traducción subordinada de cómics. Análisis de un caso práctico: la colección de historietas de *Astérix* en francés y en español”, Málaga: Universidad de Málaga, disponible en línea el 13-II-2018 en: <http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16282279.pdf>

Notas

[1] Título original: 美少女戦士セーラームーン

[2] Los *shinsōban* son ediciones renovadas que suelen incluir páginas en color, extras y nuevas portadas de los autores. En el caso de *Sailor Moon*, la edición *shinsōban* incluía, aparte de las características ya mencionadas, páginas redibujadas y diálogos reescritos por Takeuchi.

[3] Ediciones especiales completas o “definitivas”, generalmente libros gruesos de tamaño A5, que suelen incluir extras, páginas a color y portadas redibujadas por los autores de manga.

[4] Niconico es una plataforma oficial japonesa en línea para la difusión internacional de anime. En los subtítulos en español de esta nueva adaptación animada de *Sailor Moon* se optó por la conservación de los nombres originales de los personajes. Pese a que manga y anime constituyen medios y conceptos diferentes, la íntima relación que existe entre ambos es innegable. No solo la inmensa mayoría de series de animación japonesa están basadas en mangas, sino que ambas expresiones (cómic y audiovisual) suelen compartir el mismo público.

[5] El sistema de traducción a partir de lenguas pivot, también conocidas como “lenguas bisagra” o “lenguas intermediarias” consiste en la traducción basada en versiones intermedias (textos ya traducidos generalmente al inglés o al francés) en lugar de partir de los textos en su lengua original. Durante la década de los noventa, dicha práctica era habitual en la traducción de manga y anime debido a la escasez de profesionales de la traducción con un nivel avanzado de competencia lingüística en japonés.

[6] Título original: コードネームはセーラー

[8] Usagi y Mamoru poseen lo que podríamos denominar unos terceros *alter egos* al tratarse de las reencarnaciones de Serenity y Endimión. Pese a lo interesante del análisis de estos antropónimos y su evidente correlación con la historia y los nombres del mito griego de Selene y Endimión, estos no serán abarcados en profundidad en el presente análisis debido a las limitaciones de espacio propias de este tipo de trabajos.

[9] El *hiragana* es el silabario japonés empleado generalmente para la escritura de palabras autóctonas, partículas gramaticales y desinencias verbales, en contraste con el *katakana*, que se emplea para la escritura de préstamos de otros idiomas (especialmente del inglés), así como para resaltar palabras (principalmente en publicidad) y representar onomatopeyas (tal como sucede en el manga). Estos sistemas silábicos poseen un valor fonético, a diferencia de los *kanjis*, que poseen valor conceptual.

[10] Estos motivos pueden resultar a su vez un guiño de referencia a los más remotos precedentes histórico-artísticos del manga, como son las caricaturas antropomórficas *Chōjū-jinbutsu-giga*, en las que frecuentemente unos agitados conejos satirizaban, junto a otros animales, a los personajes y formas sociales de su época, el periodo Heian de mediados del siglo XIII.

[11] Semejanzas fonéticas aparte, la palabra *mochitsuki*, la cual hace referencia al amasado del *mochi* o pasta de arroz, y el arcaísmo *mochi no tsuki*, que alude a la luna llena, utilizan *kanjis* diferentes en su escritura (餅搗き y 望の月 respectivamente).

[12] Las *miko* constituyen una figura bien conocida de los templos sintoístas japoneses. Si bien tradicionalmente realizaban funciones asociadas a lo que actualmente se conoce como chamanismo, sus actividades han evolucionado con el tiempo. Actualmente, en la mayoría de los casos, las *miko* se dedican a asistir a los sacerdotes sintoístas en las liturgias, venden amuletos, realizan danzas rituales y “leen” el porvenir de los visitantes al templo. En las obras de ficción, más concretamente en el manga y el anime, las *miko* son representadas como heroínas que luchan contra los *yōkai* (demonios del folklore japonés) y los malos espíritus. Tal es el caso de Rei en *Sailor Moon*.

[13] Cabe recordar que Aino Minako es la protagonista del manga *Sailor V*, precuela de *Sailor Moon* donde lucha como superheroína bajo la identidad de Sailor V (nombre en clave de Sailor Venus).

[14] No obstante, y pese a la posible “coherencia intencional” de Glénat a la que este estudio hace mención, en dicha edición pudimos observar cómo en ocasiones los antropónimos se mantenían y en otras no, dando lugar a confusión, dado que algunos personajes llegaron a recibir hasta tres nombres diferentes.

[15] En esta instancia, el autor del mencionado artículo apuntaba a la presunta connotación del nombre propio del personaje, aludiendo a que Ami podría hacer referencia al francés *amie* (amiga). El autor del presente estudio no comparte esa afirmación, pues la autora probablemente hubiera optado por reflejar dicho antropónimo en silabario *katakana* al tratarse de un préstamo lingüístico, al igual que ocurrió en el caso de Rei.

[16] Cabe mencionar que, pese a no constar en las fichas de dicho fanzine, el resto de “sailor senshi” también fueron bautizadas con nombres en clave.

[17] Resulta interesante aclarar que la autora de dicha sección también colaboraba con el mencionado fanzine aportando *fan traducciones* de capítulos inéditos en España del manga *Dragon Ball*. Pese a no tratarse de traducciones profesionales sino más bien de una descripción subjetiva de lo que sucedía en las viñetas, estas venían a cubrir la ausencia de material actual, anticipándose a las ediciones oficiales de las editoriales españolas. Ello no solo refleja el estrecho vínculo entre un determinado sector de aficionados y las ediciones que venían publicándose en Japón en aquella fecha, sino que, además, denotaba un aventajado conocimiento sobre estos géneros que se pretendía compartir con el resto de la comunidad de *otakus*.

[18] El prefacio de traducción de la edición española de *Guerreras de leyenda: el reflejo de Japón en “Sailor Moon”* (Navok y Rudranath, 2009) pone de relieve no solo el debate que surgió en torno a la adaptación de nombres del manga y el anime *Sailor Moon*, sino que también apuntaba a las expectativas generalizadas de los consumidores de este tipo de obras japonesas.

[19] Término utilizado en traductología para hacer alusión al concepto de “domesticación” (adaptación a la cultura meta) en contraposición al de “extranjerización” (conservación de elementos propios de la cultura origen) que Venuti pone de relieve (1995).

Todo gran poder va acompañado de una traducción

CELIA FILIPETTO



Edición: [TEBEOSFERA \(2016, ACYT\) -3ª EPOCA- 7, 29-VI-2018](#)

Resumen / Abstract: Diecisiete años de traducción de cómics de Marvel vistos por la traductora de Spiderman, que describe cómo llegó al sector editorial dedicado a la publicación de cómics importados, su práctica editorial, la organización de Planeta Cómics, y los derechos de traducción en el sector. / Seventeen years translating Marvel comic books seen by Spider-Man's translator, who describes how she introduced herself into the comic-books publishing sector, her editorial practice, the organization of Planeta Comics, and translation rights and comics.

Palabras clave / Keywords: Planeta Comics, Spiderman, Traducción de cómics / Planeta Comics, Spider-man, Comics Translation

Título en inglés: Every great power comes with a translation

Todo gran poder va acompañado de una traducción

1. Antecedentes

En el principio fue la revista infantil *Billiken* de Constancio C. Vigil, publicada por editorial Atlántida. Después vinieron *Patoruzú* y *Patoruzito*, las revistas de Dante Quinterno. Si el presupuesto familiar y los intercambios con mis amigos lo permitían, complementaba la lectura de estas tres historietas de periodicidad semanal con la de revistas mexicanas como *Bugs Bunny*, *El pájaro loco*, *La pequeña Lulú*, o *Archie* de la editorial Novaro. Aunque vinieran todas de los Estados Unidos, las llamábamos mexicanas porque se traducían e imprimían en México y se exportaban a la Argentina.

La revista *Billiken* combinaba páginas de historietas, protagonizadas por personajes como la Hormiguita Viajera y Misia Pepa, con otras de contenido más didáctico en las que te machacaban con temas de historia como las invasiones inglesas, la declaración de la independencia y así, según mi madre, el contenido más útil de la publicación, porque eso de leer letra con dibujitos era esparcimiento, y, ya se sabe, en la escuela no ponían nota por eso.

Patoruzú, de la etnia tehuelche (bautizada con el nombre de *patagón* por Magallanes, de ahí el topónimo de Patagonia que, tras muchos avatares, acabó imponiéndose), me llevaba a la Patagonia, esa inmensidad tan alejada de Buenos Aires, y a los indios de esta historieta que iban a la escuela y tenían deberes, como yo, con la diferencia de que vivían en una estancia.

De *Patoruzú* recuerdo personajes como su amigo Isidoro Cañones, aprendiz de tehuelche, la Chacha, portentosa mujer que fumaba en pipa, repartía leña a quien se desmandaba y hacía unas empanadas de campeonato. Entre los malos recuerdo a Popof, el usurero, y al pirata Puro Brazo.

Sin embargo, las revistas mexicanas eran, sin duda, las mejores porque cumplían un requisito fundamental: venían del extranjero, y como ya se sabe, todo lo que viene de un país lejano siempre es mucho mejor que lo autóctono, y a los niños que nos criamos en los años cincuenta en Buenos Aires aquellas publicaciones nos parecían el colmo de la sofisticación, o al menos a mí me lo parecían. Para empezar, los personajes de las revistas mexicanas eran los mismos que protagonizaban los dibujos animados que veíamos en el cine antes de que comenzara la función propiamente dicha. Y esos personajes hablaban un castellano de lo más exótico. En la escuela no tenían turno de mañana o de tarde, como los niños argentinos, sino un horario distinto que los obligaba a llevar el almuerzo en una lonchera, comían frijoles y otros manjares desconocidos para los niños argentinos.

Mi contacto con las historietas duró desde los primeros años de la escuela primaria hasta que, ya adolescente, empecé a estudiar en el colegio secundario. Esa fue, básicamente, la cultura tebeística que traje a España junto con mi castellano rioplatense, el título de traductora pública de inglés (inexistente en España, a efectos profesionales equivale al nombramiento español de traductora / intérprete jurada) y unos cuantos años de práctica en la traducción técnica y jurada.



Lotes de los primeros cómics de Marvel que Forum tradujo al español. Sobre estas líneas *La Masa. El Increíble Hulk*. Bajo estas líneas, *Thor. El Poderoso* y *Spiderman. El Hombre Araña*.



2. El mundo barcelonés de la traducción de cómics de Marvel

A finales de los setenta, una vez radicada en Barcelona, mientras trabajaba a tiempo parcial de secretaria con idiomas, la que después sería su amiga y vecina traductora de *Spiderman* dedicaba el resto de la jornada a traducir para editoriales. En 1982 empecé a colaborar con Promovip, una agencia de promociones que llevaba la representación de los personajes de Hanna-Barbera y Marvel, entre otros.

En diciembre de 1982 se comenzó a gestar lo que sería Cómics Forum. José Manuel Lara Bosch nombró a Antonio Martín como director editorial, y este último designó a Pere Olivé como director artístico. A principios del año siguiente aparecieron los primeros tebeos de *Spiderman* y *La Masa* (Hulk), que dieron paso a *Los Vengadores* y *Los 4 Fantásticos*, y poco después a *La Espada Salvaje de Conan* y *Conan Rey*. La división de cómics creció de forma espectacular, y el equipo de Antonio Martín tuvo que buscar traductores, rotulistas, articulistas y colaboradores varios.

Por esa misma época, en Promovip me enteré de que los derechos de publicación en España de los cómics de Marvel, hasta entonces en manos de las editoriales Vértice, Bruguera y Montena, habían pasado hacía poco a Planeta, y de que Cómics Forum había crecido mucho y buscaban colaboradores. Así que me presenté en el edificio de la calle Córcega, de Barcelona, y me ofrecí como traductora.

2.1 De cómo entré en el mundo de los tebeos traducidos

Tenía muy buen nivel de inglés, práctica en la traducción de textos técnicos, comerciales y jurídicos, y había traducido algunos libros para editoriales españolas. Pero no había traducido una historieta en mi vida.

En Forum me dieron una prueba de traducción, la entregué y al cabo de unos días pasé por las oficinas de Planeta para conocer el veredicto. Pere Olivé me dijo que la traducción estaba bastante bien, pero que debía organizar el texto de otro modo e indicar páginas, viñetas y bocadillos. Antonio Martín, que pasaba por ahí en ese momento, echó un vistazo a las páginas, puso el grito en el cielo al ver cómo estaba presentado el texto, me ordenó que volviera a mecanografiarlo según las instrucciones de Pere y que ya veríamos.

Y cuando por fin vimos... ¡Cha chán! Entré a formar parte del mundo barcelonés de la traducción de cómics, en el que había escasa presencia

femenina, pocos titulados con idioma inglés y casi ninguno en traducción. Esto marcó, sin duda, mi forma de traducir. Mientras que mis compañeros, auténticos apasionados de los personajes, lectores voraces desde la infancia, suplían las lagunas en inglés con sus vastos conocimientos de las colecciones de la Marvel, mi enfoque no podía ser otro que el del texto impreso, con el apoyo del dibujo.

Y así, durante años traduje para Forum tebeos de las colecciones de *Spiderman* (comencé en el número 5 o 6), *Iron Man*, *Thor*, *Aventuras Bizarras*, *Sherlock Holmes*, *Barbie*, *Capitán América*, *La Masa*, *Telecomic (Star Wars)*, *Tope Chupi (Ewoks)*, *Indiana Jones*, *The Transformers*, *Estela Plateada* y *Los Osos Amorosos*. Hasta que al cabo de unos años, cuando en Forum reorganizaron la distribución del trabajo, me dediqué en exclusiva a los tebeos del increíble arácnido.

2.2 Sola ante el tebeo o la traducción antes de Google

Vuelvo al principio de mi carrera tebeística traductora. Una vez que aprendí a entregar las traducciones con indicación del número de página del cómic en inglés, número de viñeta y bocadillo, me vi sola ante el tebeo.

En aquella época los traductores trabajábamos con máquina manual. Internet no existía y faltaban años para que llegaran los buscadores Yahoo y Google, de manera que nos pasábamos horas en la biblioteca documentándonos. El contacto con otros colegas era escaso y el asociacionismo cosa de muy pocos. En mi experiencia personal, la cola en el departamento contable de las editoriales el día de cobro era el lugar donde conocí a muchos de mis colegas.

Como temía equivocarme y dejarme algún bocadillo en el tintero, mientras leía el texto iba numerando viñetas y bocadillos a lápiz. A continuación, buscaba todas las expresiones jergales en el *Dictionary of American Slang Based on Historical Principles*, de Wentworth y Flexner, que complementé después con el de Partridge, *A Dictionary of Slang and Unconventional English*, y las anotaba en un cuaderno con su posible versión. Completado este trabajo previo, escribía la traducción con mucho cuidado para no equivocarme demasiado, porque de lo contrario, me veía obligada a pasar en limpio páginas enteras. En total, unos

tres días de trabajo para traducir veintidós páginas de tebeo. Con la práctica esos tres días se fueron reduciendo progresivamente.

2.3 ¿En qué se diferencia la traducción de cómics de la de otros textos?

Los problemas que nos encontramos en la traducción de tebeos son los mismos que nos plantea cualquier texto literario, por ejemplo: referencias culturales, verosimilitud de los diálogos, jergas, etc. Pero existe uno que es propio de este medio: el espacio limitado que ofrece el bocadillo. Sabemos que al traducir de inglés a castellano, el texto crece entre un cinco y un diez por ciento, dependiendo del estilo más o menos verborrágico del traductor. Al principio, cuando no tenía mucha práctica, medía las frases constantemente. Contaba las palabras del bocadillo de partida y las del texto de llegada, teniendo siempre presente su extensión y el espacio disponible.

En inglés hay más profusión de monosílabos, mientras que en castellano abundan los polisílabos. Por lo tanto, lo que hacía era recortar un poco el texto. Normalmente quitaba adjetivos si había una serie de ellos. Y si con eso la frase no encogía lo suficiente para entrar en el espacio disponible, la reformulaba, atendiendo siempre a que el bocadillo de llegada reprodujera el sentido del de partida y respetando lo que expresaba el dibujo.

El inglés de los cómics marvelianos echaba mano del *slang*, estaba salpicado de referencias culturales que, si las pillaba, salvaba como podía, y si no, entono aquí un *mea culpa*. En Marvel tampoco empleaban palabras malsonantes, por lo tanto, en castellano estaban prohibidas las palabrotas (imagen 1).



NORMAS DE LA EDITORIAL

- ❖ No al lenguaje soez
- ❖ Traduce todos los nombres
 - ¿Spider-Man o Spiderman?
 - ¿Mocking Bird es Pájaro Burlón?
 - ¿Kingpin = Kingpin y no "Cerebro"
 - ¿Por qué Juggernaut y no "Gigante"

Imagen 1

El criterio editorial establecía que se debían traducir todos los nombres de los personajes. Las excepciones a este criterio no las establecíamos los traductores, sino que dependían de la editorial. Los traductores exponíamos la dificultad de traducir ciertos nombres, hacíamos nuestras propuestas y la editorial decidía.

El nombre de Spiderman, por ejemplo, no se tradujo, aunque a veces, si el contexto lo permitía, se llamaba a Peter Parker el Hombre Araña. Tras una serie de vaivenes, el guion del nombre de Spidey en inglés desapareció en castellano. Kingpin, cerebro o capo mafioso, se quedó como estaba, igual que Juggernaut, que se podía haber llamado Gigante.

En traducción, como en la vida, el tiempo no pasa en vano y deja huella. Lo mismo ocurre con los criterios de traducción, cada época tiene los suyos y lo que es correcto y habitual en un momento dado, tras unos años, puede parecernos todo lo contrario. O simplemente los criterios de antes dejan de ser aplicables porque la realidad, la lengua y su uso han cambiado.

2.4 Antes de que se me olvide: el vademécum

El mundo marveliano es como el de la mitología griega, a la que te despistas, no sabes si Ben Urich es el alias de un personaje con capa y yelmo o ese periodista de investigación, fumador empedernido, flaquito y gafudo que aparece en Spiderman y otros tebeos de Marvel.

En la época en que traducía tebeos de distintas colecciones, confeccioné unas fichas con los nombres de los personajes en las que incluía el título, el número del tebeo donde los había encontrado y su traducción, así como algún dato más. Cuando aparecía algún personaje de otras colecciones, consultaba con mis colegas con qué nombre se había traducido, si se había traducido. Al cabo de un tiempo, para reunir toda esta información, la editorial encargó a Francisco Pérez Navarro la confección de un vademécum. En la imagen 2 vemos un ejemplo:



VADEMÉCUM*	
A	A
<u>Aacon, the</u>	<u>Aacon, los</u>
<u>A'askvarii, the</u>	<u>A'askvarii, los</u>
<u>Abomination</u>	Abominación (A veces llamado "Abominable". No usar)
<u>Absorbing Man</u>	Hombre Absorbente
<u>"Crusher" Kreeel</u>	"Aplastador" <u>Kreeel</u>
<u>Acanti, the</u>	<u>Acanti, los</u>
<u>Ace</u>	<u>As</u>

* Documento de Word de 108 páginas

Imagen 2

3. Organización de Planeta Cómics

Como ya he comentado, a partir de 1983 la empresa Ediciones Forum, S. A., del grupo Planeta, comenzó a publicar los cómics de Marvel. En los años 1985 y 1986 se produjo el proceso de fusión de Forum con CUPSA (ambas propiedad de los editores Lara / Planeta) con la editorial Delta, que pertenecía a la sociedad italiana Istituto Geografico DeAgostini. Al cabo de unos años, la fusión de todas ellas dio lugar a Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. El sello Forum sobrevivió a estas transformaciones para recalar en la página de créditos de los tebeos de esta manera: «Es una realización de Cómics Forum».

3.1 Organización interna

La organización interna de la división de cómics era la siguiente:

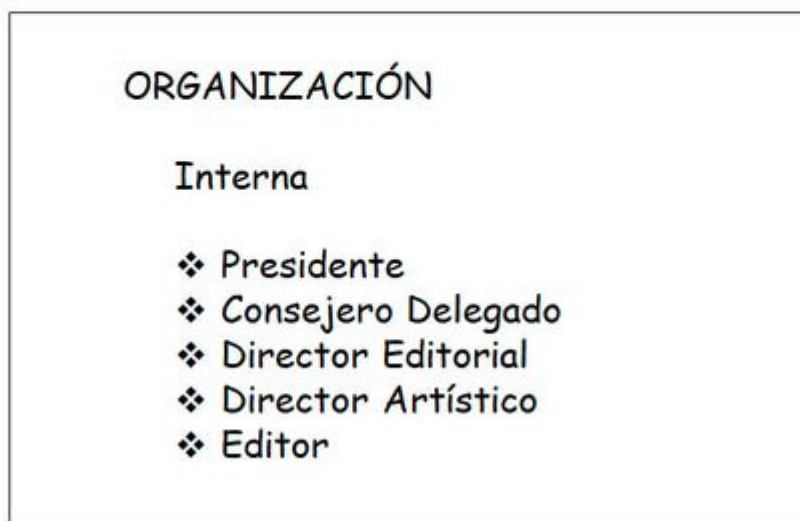


Imagen 3

Al principio, los colaboradores externos recibíamos el trabajo directamente del equipo de la editorial, encargado de organizar y distribuir las distintas tareas: traducción, corrección del texto, rotulación, preparación de originales, maquetado, etc. Los traductores pasábamos por la editorial (en la nueva sede de Aribau, esquina Bon Pastor, de Barcelona) a entregar y recoger nuevo material y a final de mes enviábamos la factura, y pasábamos a recoger el cheque el día de cobro.

3.2 Organización externa I

Al aumentar el volumen de trabajo, el equipo en plantilla de la editorial no daba abasto, de modo que las tareas pasaron a organizarse como sigue:

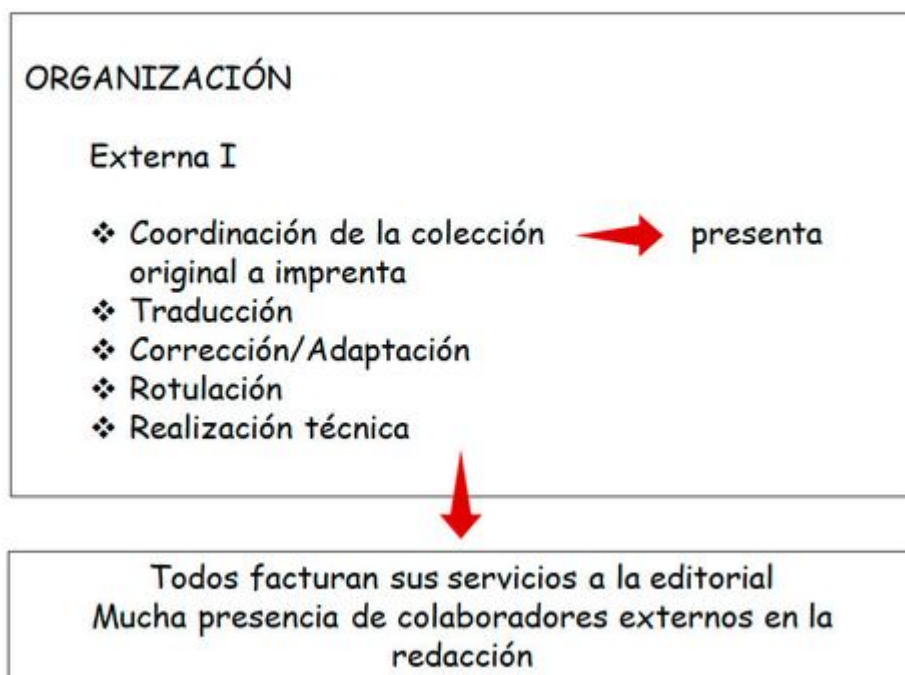


Imagen 4

Se creó la figura del coordinador de colección, que recibía de la editorial el material original y se encargaba de repartirlo a los traductores, recogerlo, corregirlo, darlo a rotular, elaborar los originales para imprenta y entregarlos a la editorial. El encargo de trabajo, sin embargo, lo hacía siempre Planeta-DeAgostini, es decir, los traductores facturábamos nuestras versiones a la editorial.

En este esquema se mantenía más o menos la figura del jefe de redacción tradicional, a cargo del director editorial, Antonio Martín. El equipo interno de la editorial recibía el material original en papel y en veloxes, y se hacía todo de forma bastante artesanal.

La rotulación era a mano, por ejemplo. Para mi gusto, las mejores letras eran las de Jordi Solé, Gina Rosquelles y Marce Hernández. Luego, con la mejora de los equipos informáticos, se pasó a trabajar con los tebeos en CD. Sin embargo, los traductores siempre recibimos el material en papel, ya sea el cómic original o bien fotocopiado, cuando no había ejemplares suficientes.

3.3 Organización externa II

Las grandes concentraciones editoriales ocurridas en los años noventa, que llevaron a lo que André Schiffrin denomina la edición sin editores, también tuvieron sus efectos en el mundo del cómic.

En ese panorama en el que predominaban los resultados y los criterios empresariales, en Planeta-DeAgostini decidieron aplicar la externalización pura y dura, como vemos:

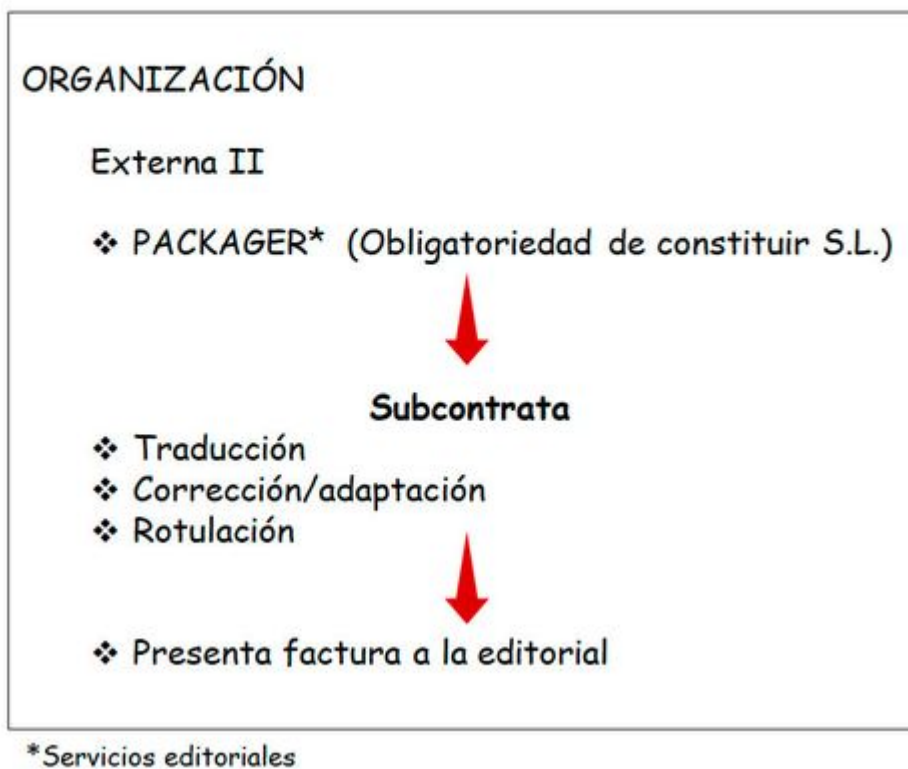


Imagen 5

La empresa pasó de tener muchos colaboradores externos, y una estructura interna dedicada a gestionarlos mucho más ligera, a contar con una serie de *packagers* (esencialmente los principales coordinadores de la etapa anterior), que tuvieron que constituirse como sociedades limitadas y asumir todo el paquete

de la producción del tebeo, es decir, desde el material original en CD a la producción de los originales en castellano listos para enviar a imprenta.

Con esta nueva estructura, la editorial pasó a pagar un precio fijo por número de cómic al *packager*, y este tenía que subcontratar la traducción, la corrección, la rotulación y el trabajo de maquetación y producción de originales. Para mí, como traductora, se producían dos cambios importantes: primero, de facturar a Planeta-DeAgostini, iba a tener que hacerlo a la sociedad limitada creada por el que antes era mi coordinador, y segundo, la congelación definitiva de tarifas.

Con la estructura anterior los traductores tampoco teníamos muchas oportunidades de que nos aumentaran la tarifa (en el año 2000 se pagaban 525 pesetas por página de tebeo original, que equivalían a unos 3,16 euros), pero conservábamos más o menos el derecho al pataleo y, a fuerza de insistir, la posibilidad de arañar unas pesetitas. Sin embargo, con la nueva reestructuración, mejorar tarifas y condiciones hubiera requerido contar con la fuerza de un equipo formado por los Vengadores, los 4 Fantásticos, la Patrulla-X, Spiderman y Hulk, como cuando se unieron para derrotar al Todopoderoso. De modo que al cabo de diecisiete felices años de matrimonio, Spidey y yo nos separamos.

4. El cómic traducido

Estamos en 2018; en los treinta y cinco años que pasaron desde que traduje la primera historieta de Marvel y los dieciocho desde que traduje la última he observado que, tanto en librerías como en medios de comunicación, la presencia del cómic, traducido y no traducido, ha experimentado varias etapas de picos y valles.

Aunque en la actualidad el cómic está pasando por una época dorada, a mi modo de ver, no acaba de desprenderse de su aureola *underground* y de «seguir en el furgón de la infancia», como comentaba el ilustrador Ángel de la Calle hace poco en *Babelia* (La Calle, 2018: 14).

En España, de 1980 al año 2000 los tebeos tenían unas tiradas pequeñas, una distribución pobre y poca consideración literaria, todo lo contrario de lo que ocurría en Francia, por ejemplo, donde de un tebeo podían llegar a hacerse

tiradas de hasta 100.000 ejemplares, y de algunos, como Astérix, llegaban a venderse más de un millón de ejemplares.

Todo ello influía, por fuerza, en la traducción y los traductores de cómics de mi época. Como ya he comentado, el traductor de cómics, al menos el que yo conocí en el tiempo que traduje para la editorial Planeta-DeAgostini tebeos de superhéroes y de otros personajes, pero sobre todo de Spiderman, no tenía grandes conocimientos de la lengua de partida.

Esta desventaja se veía compensada por su excelente conocimiento del género y su dominio de los personajes y las historias. Otra característica del traductor de cómic de entonces era que, por lo general, solo traducía cómics y realizaba trabajos alternativos para el mundo del cómic, como redactar correos, escribir artículos o incluso guiones. Ahora bien, traductores profesionales, es decir, traductores que solo se dedicaran a traducir, éramos pocos.

Dicho esto, no debemos olvidar que los textos traducidos con sus Olivetti por mis compañeros de entonces permitieron durante décadas contagiar a los niños y adolescentes españoles su entusiasmo por los personajes marvelianos.

A pesar de las características descritas del mercado español, si echamos un vistazo a los datos de 1997 —tres años antes de que dejara de traducir cómics de Marvel—, publicados por el Ministerio de Educación y Cultura (Panorámica, 1997: 78), vemos que el 67,2% de la oferta de cómics que se encontraba en los quioscos y librerías correspondía a traducciones. Desde luego, no puede decirse que fuera una mala proporción.

En todos estos años, el sector de la traducción de cómic ha ido incorporando a traductores profesionales para quienes el cómic es uno más de los textos con los que trabajan. Este cambio en el perfil de los traductores ha redundado, sin duda, en beneficio de la calidad de los textos.

En las cifras de 2016 (Panorámica, 2016: 59), el porcentaje de cómics traducidos sin reimpressiones había descendido ligeramente: 65,8%. A pesar de que el sector del tebeo traducido se ha mantenido en unos niveles similares a 1997, las declaraciones que hacen a los medios los profesionales del sector no suelen describir un panorama boyante.

Si consultamos los datos de la web de Tebeosfera del año 2016 (Industria, 2016: 29), vemos que de un total de 2.132 cómics publicados, un 74,36% corresponden a traducciones.

No obstante, por más cifras que manejemos, en todo este tiempo, aunque los precios de los tebeos han ido subiendo, las tarifas de los traductores de

cómics no han experimentado mejoras ostensibles.

5. ¿Derechos de traducción? ¿En los cómics?

En 1987 se promulgó la nueva Ley de Propiedad Intelectual (Ley 22/1987, de 11 de noviembre, de Propiedad Intelectual, LPI).

La LPI nos consagra como autores de nuestras traducciones. Entre los derechos morales que nos corresponden está el de que se nos reconozca como tales, es decir, que nuestro nombre conste en la traducción publicada.

Entre los derechos patrimoniales que la LPI nos reconoce a los traductores está el de explotación de la obra a cambio de una remuneración proporcional. Otra de las cuestiones que regula la LPI es que todo encargo de traducción de un texto literario debe hacerse con un contrato.

En 1996, casi diez años más tarde, se publicó el texto refundido de la LPI que introdujo algunas modificaciones, aunque los derechos morales y patrimoniales de los traductores siguieron y siguen siendo los mismos, así como la obligación de que debe existir un contrato de traducción.

5.1 ¿Contrato? ¿Títulos de crédito?

A principios de los años ochenta los encargos de traducción de cómic se hacían sin contrato. La LPI de 1987 y la aprobación del texto refundido en 1996 no supusieron ninguna modificación en este sentido, la editorial nunca ofreció contrato.

Los títulos de crédito de los primeros tebeos de Marvel publicados por Forum no incluían el nombre del traductor. Tras insistir unos cuantos traductores en que nuestro nombre debía aparecer, entre otras razones, porque era un dato que no debía escatimarse al lector y porque indicarlo era un signo más de rigor y seriedad, el nombre del traductor se incluyó en los títulos de crédito junto con el de los demás profesionales (véase imagen 6).



Imagen 6. Presencia de la traductora en los títulos de crédito de este tebeo.

5.2 Batalla por el cobro de reimpresiones

En Planeta-DeAgostini los traductores solo cobrábamos el trabajo realizado. Cuando la editorial cedía páginas de cómics traducidos a otras publicaciones, como por ejemplo a *El Pequeño País*, estas cesiones se hacían sin que los traductores recibiéramos nada a cambio. Si había suerte, aparecía nuestro nombre en los títulos de crédito.

Por las reimpresiones de cómics traducidos que en Planeta-DeAgostini llamaban «segundo uso», la editorial no pagaba al traductor compensación alguna.

En 1989, si no recuerdo mal, me puse en contacto por carta con José Más, que por entonces estaba al frente del Departamento Editorial de Cómics en Planeta-DeAgostini, para solicitar una compensación por el segundo uso de mis traducciones.

Al cabo de bastantes meses, conseguí que José Más me recibiera. Le expuse mi petición y mis argumentos. Me dijo que lo veía muy difícil, pero que lo estudiaría. Pasó más de un año. Dentro de Planeta-DeAgostini se produjo una reorganización, el señor Más salió del organigrama. La empresa designó entonces a Carlos Fernández como consejero delegado.

Dejé pasar un tiempo y en los primeros años noventa renové la petición al nuevo responsable. Según me contaron, en la editorial se produjo un revuelo, con consultas a grandes bufetes de abogados. Pasaron unos meses. Conseguí por fin que Carlos Fernández me recibiera para plantearle que lo que pedía no era ninguna locura, que se trataba de un derecho recogido en la LPI.

Tras intentar disuadirme de que me estaba metiendo en un lío y al ver que me mantenía firme, mi interlocutor me expuso la posición de la editorial. La línea argumental planteada por la empresa era que el cómic traducido se englobaba en lo que la LPI define como obra colectiva. En esos casos, salvo pacto en contrario, los derechos sobre la obra colectiva corresponden a la persona que la edita y la divulga con su nombre.

Este argumento no se sostiene, puesto que no es lo mismo una enciclopedia traducida de veinte volúmenes, editada por iniciativa de una persona en concreto, en la que intervienen muchísimos traductores (lo que encaja en la definición de obra colectiva de la LPI), que un cómic traducido, en el que interviene un solo traductor, como era el caso de los tebeos de Spiderman, perfectamente identificado en los títulos de crédito, y que sin el trabajo de ese traductor, se llamara como se llamara, no hubiera sido posible no solo el segundo uso de la traducción, sino tampoco el primero.

El señor Fernández no se mostraba nada convencido. Le comenté entonces que Planeta-DeAgostini no solo publicaba cómics traducidos, sino también varias revistas de venta en quioscos. Le pregunté si, cuando compraban fotos para esas revistas, no citaban el *copyright* del autor y no las pagaban cada vez que las usaban.

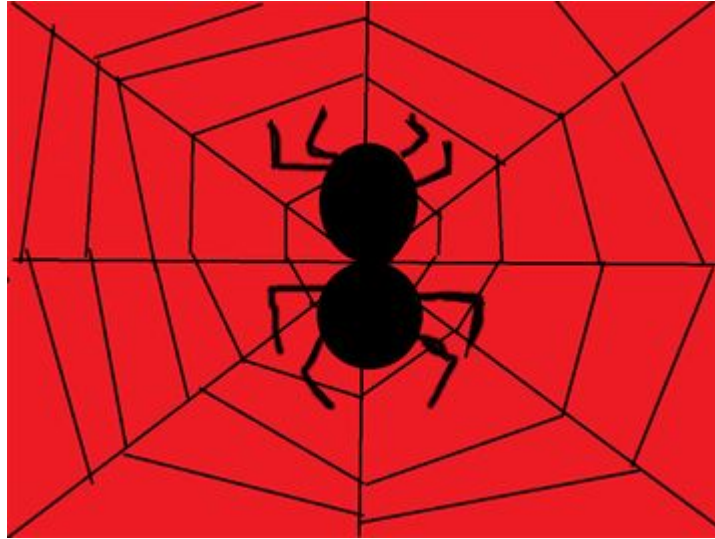
No sé si fue por mi tozudez en el mejor estilo del Spiderman adolescente o si fue por mi capacidad de persuasión digna de Ironside, el caso es que me dio la razón. Prometió entonces considerar la posibilidad de ofrecerme una remuneración por segundos usos de la traducción, pero me dejó bien claro que de ninguna manera pensara que era en concepto de derechos de autor.

Llegados a ese punto, le dije que para mí lo importante era cobrar. Y pensé: Spidey de mi corazón, todo gran poder trae aparejada una gran responsabilidad. La mía entonces fue insistir y tener la gran suerte de que me saliera bien la jugada. A partir de entonces, la editorial pagó los segundos usos de las traducciones a razón de la cuarta parte de la tarifa de traducción. Y después de aquella reunión seguí traduciendo cómics de Spiderman unos cuantos años.

En 2005, Planeta-DeAgostini perdió los derechos de Marvel, que fueron adquiridos por Panini. Esa es otra historia en la que no tuve ni arte ni parte, pero que me encantaría conocer. A ver si alguien se anima a contárnosla.

6. Conclusiones o *That's all folks!*

Mi experiencia en este campo me permite concluir que la traducción de cómics tiene en el bocadillo o globo el elemento diferenciador por excelencia. En todo lo demás, comparte con la traducción de otros textos literarios los mismos problemas que pueden resolverse con variedad de estrategias similares. La fase de edición del cómic traducido es parecida a la de otras traducciones literarias y está sujeta a los criterios de la editorial. En cuanto a las condiciones económicas y de reconocimiento de la autoría de los traductores tampoco se alejan demasiado de las que encontramos en el sector de la traducción de libros.



Agradecimientos

En el mejor estilo anglosajón, cierro el artículo con este apartado de agradecimientos. Breves, pero necesarios. Gracias a Antonio Martín y Pere Olivé que me ayudaron a refrescarme la memoria.

Bibliografía

Bibliografía consultada

ASOCIACIÓN CULTURAL TEBEOSFERA (2017): *La industria del cómic en España en 2016*. Puede descargarse en: <https://bit.ly/2GLdGZd>

DE LA CALLE, ÁNGEL (2018): “Ángel de la Calle: ‘El cómic sigue en el furgón de la infancia’”, en *Babelia*, 18-IV-2018. Disponible en línea en: <https://goo.gl/5ZPFik>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA (1997): *Panorámica de la edición española de libros 1997*, Madrid, Dirección General del Libro, Archivos y Bibliotecas.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE (2016): *Panorámica de la edición española de libros 2016*, Madrid, Dirección General de Industrias Culturales y del Libro, Subdirección General del Libro, la Lectura y las Letras Españolas.

PARTRIDGE, E. (1984): *A Dictionary of Slang and Unconventional English*, Londres, Routledge & Kegan Paul.

SCHIFFRIN, A. (2000): *La edición sin editores*, trad. Eduard Gonzalo, Barcelona, Destino.

WENTWORTH, H. y FLEXNER, S. B. (1967): *Dictionary of American Slang Based on Historical Principles*, Nueva York, Thomas Y. Crowell Company.

Bibliografía recomendada

ACE TRADUCTORES (1997): *Libro blanco de la traducción en España*, Madrid, ACE Traductores.

— (2010): *Libro blanco de la traducción editorial en España*, Madrid, Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica. Puede consultarse en: <https://bit.ly/2kksMMY>

— (2016): *Libro blanco de los derechos de autor de las traducciones de libros en el ámbito digital*, Madrid, ACE Traductores. Puede descargarse en: <https://bit.ly/2o0LgkS>

— (2017): *Informe del valor económico de la traducción editorial*, Madrid, ACE Traductores. Puede descargarse en: <https://bit.ly/2uyko36>

CARBONELL BASSET, D. (2000): *Gran diccionario del argot El Soez*, Barcelona, Larousse.

CHAPMAN, R. L. (1987): *American slang*, Nueva York, Harper and Row.

COMA, J. (1979): *Del gato Félix al gato Fritz, historia de los cómics*, Barcelona, Gustavo Gili.

DE FALCO, T. (2002): *La guía definitiva de Spiderman*, traducción de Mercè Diago y Abel Debritto, Barcelona, Ediciones B.

DÍAZ, L. (1996): *Diccionario de superhéroes*, Barcelona, Glénat, 1996.

GASCA, L. y GUBERN, R. (2008): *Diccionario de onomatopeyas del cómic*, Madrid, Cátedra.

GUBERN, R. (1979): *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Península.

LEÓN, V. (1994): *Diccionario de argot español*, Madrid, Alianza/Ediciones del Prado, 1994.

LORENZO, E. (1996): *Anglicismos hispánicos*, Madrid, Gredos.

— (1978): *Los cómics, un arte del siglo XX*, Barcelona, Labor.

MARTÍN, A. (1978): *Historia del cómic español: 1875-1939*, Barcelona, Gustavo Gili.

MARTÍN, J. (1979): *Diccionario de expresiones malsonantes del español*, Madrid, Istmo.

MARTÍNEZ DE SOUSA, J. (2000): *Manual de estilo de la lengua española*, Gijón, Trea, 2000.

MASOTTA, O. (1982): *La historieta en el mundo moderno*, Barcelona, Paidós.

MAYORAL ASENSIO, R. (1992): “Formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en inglés y español”, *Sendebarr*, nº 3, Boletín de la Escuela Universitaria de Traductores e Intérpretes de Granada, Granada, Universidad de Granada.

McCLOUD, S. (1995): *Cómo se hace un cómic, el arte invisible*, traducción de Enrique Abulí, Barcelona, Ediciones B.

MOLINER, M. (1986): *Diccionario de uso del español*, Madrid, Gredos.

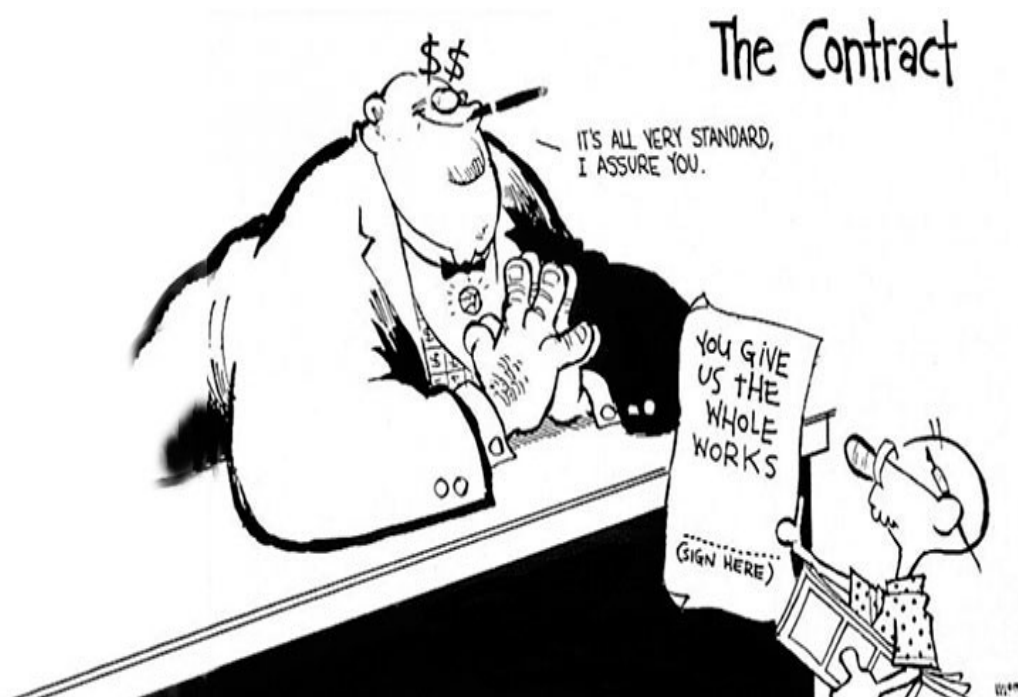
RAMONCÍN (1996): *El nuevo tocho cheli*, Madrid, Temas de Hoy.

SECO, MANUEL, ANDRÉS, OLIMPIA y RAMOS, GABINO: *Diccionario del español actual*, Madrid, Aguilar, 1999.

Los derechos del traductor como autor

Yo aún diría más: los derechos del traductor como autor de cómics

ALFONSO ARANDA



Edición: [TEBEOSFERA \(2016, ACYT\) -3ª EPOCA- 7, 29-VI-2018](#)

Resumen / Abstract: El objetivo de este artículo es analizar los derechos y obligaciones legales del traductor de cómics en el ámbito editorial, especialmente a través del análisis del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual. / This article analyzes the legal rights and obligations of the comics translator in the editorial area, especially through the analysis of Spanish, April, the 12th, Real Decreto Legislativo 1/1996, which approves the consolidated text of the Spanish Ley de Propiedad Intelectual.

Palabras clave / Keywords: Contrato de traducción, Contrato de edición, Ley de Propiedad Intelectual, Derechos de autor, Traducción de cómics / Translation Contract, Publishing

Contract, Intellectual Property Law, Copyrights, Comics Translation

Título en inglés: The translator's rights as author

Los derechos del traductor como autor

1. «Es el primer día del chaval. No tiene ni pajolera idea»^[1]

Han transcurrido más de cien años desde que el artículo 2.3 del Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas proclamara que las traducciones «estarán protegidas como obras originales, sin perjuicio de los derechos del autor de la obra original». Además del punto de partida que supuso ese artículo, el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual española (TRLPI) dice que las obras originales, previa autorización de su autor, pueden ser objeto de transformación (arts. 11.1 y 21). Esa transformación producirá una obra derivada que gozará a su vez de derechos de propiedad intelectual. La traducción es considerada expresamente una transformación de la obra original, por lo que las traducciones son objeto de propiedad intelectual.

A día de hoy, es indiscutible que «las historietas gráficas, tebeos o cómics» (art. 10.1.e TRLPI) son un medio de expresión cultural que, en su dualidad de obra artística y literaria, gozan de la protección que otorga nuestro ordenamiento. Ese reconocimiento ha sido en parte conseguido por los ilustradores y guionistas europeos que, durante décadas, han debido “enfrentarse” a los editores, exigiendo que sus derechos sean debidamente atendidos y justamente remunerados (Groensteen, 2016). Pero, como hemos

visto previamente, no solo el ilustrador y el guionista (en el caso de que no coincidan en la misma persona) son autores de un cómic. En las obras editadas en idiomas distintos al original, el traductor también es considerado un autor y, como tal, ostenta derechos de propiedad intelectual sobre su obra. Es obra derivada, sí, pero igualmente protegida por la ley. De ahora en adelante, llamaré *tradautor* al traductor para intentar reforzar la figura de este como autor en el presente artículo, ya que así es considerado por el TRLPI.



Tira de Fabcaro.

2. «No sé cómo sonará en godo y egipcio, pero trataré de traducirlo»^[2]

Los derechos de propiedad intelectual se dividen en dos grupos en función de sus efectos prácticos.

Por un lado, el *tradautor* disfruta de los llamados “derechos morales”, que son derechos irrenunciables e inalienables que le acompañan durante toda su vida y perviven años después a su fallecimiento (setenta años como regla general). Entre ellos destacan el derecho al reconocimiento de la condición de autor; el de exigir el respeto a la integridad y no alteración de las obras; el de decidir si su obra ha de ser divulgada y en qué forma; el de determinar si tal divulgación ha de hacerse con su nombre, bajo seudónimo o de forma anónima, y el de retirar la obra del comercio si cambian sus convicciones intelectuales o morales, previa indemnización de daños y perjuicios a los titulares de derechos de explotación.

Por otro lado, el *tradautor* ostenta los llamados “derechos patrimoniales”. Estos sí se pueden transmitir y dentro de ellos se diferencian los derechos de

explotación y los derechos compensatorios.

Los derechos de explotación son aquellos derechos exclusivos del *tradautor* que le permiten prohibir o autorizar a terceros la reproducción (fijación), la distribución (en un soporte tangible), la comunicación pública (acceso sin distribución de ejemplares) y la transformación (modificación, como, por ejemplo, la traducción). Estos derechos deben ser remunerados siguiendo unas pautas que veremos más adelante.

Los derechos de mera remuneración no son de libre disposición, es decir, a diferencia de los derechos patrimoniales, estos derechos pueden ser explotados por terceros sin necesidad de autorización por parte del *tradautor*. En todo caso, esa explotación deberá ser compensada económicamente. Estos derechos son: el de remuneración por copia privada y el de remuneración equitativa por préstamo público en bibliotecas y archivos.



Viñeta de Franquin.

3. «Lo he hecho a fin de que tengo un cojín cuando estoy viejo»^[3]

Al tratarse de una obra derivada, la traducción debe haber sido previamente autorizada por el autor de la obra preexistente. Así lo dice el artículo 17 del

TRLPI: «Corresponde al autor el ejercicio exclusivo de los derechos de explotación de su obra en cualquier forma y, en especial, los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, que no podrán ser realizadas sin su autorización, salvo en los casos previstos en la presente Ley».

La publicación de una traducción no autorizada supone una vulneración de los derechos del autor, que podría ejercer acciones contra esa divulgación. No se necesita autorización del autor cuando se trate de obras en dominio público, es decir, obras cuyo autor falleció hace más de setenta años (Carbajo, 2010). En estos casos, el *tradautor* podrá negociar directamente con el editor la cesión de los derechos de su obra. Aunque siempre se deberá respetar la integridad y la paternidad de la obra preexistente.

En todo caso, lo más frecuente es que las traducciones se realicen sobre obras con derechos vigentes. Y también es habitual que el autor de la obra preexistente haya cedido el derecho de traducción al editor, con el que el *tradautor* deberá firmar a su vez un contrato.

El objeto de ese contrato suele ser doble: por un lado, el encargo de la traducción; por otro, la cesión de derechos del *tradautor*. El contrato entre el editor y el *tradautor* debe ser por escrito. Si el editor no quiere fijar el acuerdo en negro sobre blanco, el *tradautor* deberá solicitar ante un juez la anulación del acuerdo verbal (arts. 45, 60 y 61 TRLPI; Mantecón, 2006), ya que, como indica el Tribunal Supremo, «para que pueda decretarse la nulidad de un contrato es requisito procesal ineludible la intervención en el proceso (como demandantes o como demandados, respectivamente) de todos los que en dicho contrato fueron partes contratantes» (STS 6389/1998 de 21 de julio)

El contrato debe tener el siguiente contenido mínimo (art. 60 TRLPI):

- Indicar que la cesión de derechos al editor es «en exclusiva»: si no se indica, se presumirá que la cesión tiene carácter no exclusivo.
- «Ámbito territorial de la cesión»: este ámbito no podrá ser mayor que el de la obra preexistente.
- «El número máximo y mínimo de ejemplares que alcanzará la edición o cada una de las que se convengan»: el tradautor podrá resolver el contrato y reclamar una indemnización por daños y perjuicios si el editor no cumple con sus obligaciones de control de tirada.

- «La forma de distribución de los ejemplares y los que se reserven al autor, a la crítica y a la promoción de la obra»: solo se entienden cedidas las modalidades de explotación expresamente previstas (art. 43.1 TRLPI). Por ejemplo, si no aparecen explícitamente en el contrato, los derechos de edición digital no pueden entenderse cedidos por el traductor. De hecho, lo recomendable es que el traductor se reserve esos derechos, para que sean cedidos a través de un nuevo contrato. La remuneración de esos derechos suele tener unos porcentajes superiores a los de edición en papel.

Es importante tener en cuenta que la transmisión de los derechos de explotación no alcanza a las modalidades de utilización o medios de difusión inexistentes o desconocidos al tiempo de la cesión (art. 43.5 TRLPI). Es habitual encontrar en contratos de cesión de derechos que el cesionario pretenda adquirir derechos sobre medios de difusión «por conocer». Esa mención es nula.

También es necesario fijar el ámbito temporal de la cesión, que no podrá ser superior a quince años (art. 69.4ª TRLPI). En caso de que no se establezca, la cesión estará limitada a cinco años.

- «La remuneración del autor»: aunque el encargo de la traducción no es el objeto del contrato de edición, «la remuneración que pudiera convenirse será considerada como anticipo de los derechos que al autor le correspondiesen por la edición, si esta se realizase» (art. 59.2 TRLPI).

La forma habitual es remunerar al traductor con una participación proporcional en los ingresos de explotación (que debe ser liquidada al menos una vez al año), aunque también es posible fijar la remuneración a tanto alzado (en la primera o única edición de obras no divulgadas previamente). Las cesiones remuneradas a tanto alzado no pueden superar los diez años de vigencia, a diferencia de la remuneración proporcional, que tiene su límite en los quince años antes mencionados.

En caso de que el traductor considere que la remuneración a tanto alzado es manifiestamente desproporcionada respecto de los beneficios generados, tiene la facultad de pedir la revisión del contrato para que se le conceda una remuneración equitativa.

- «El plazo para la puesta en circulación de los ejemplares de la única o primera edición», que no podrá exceder de dos años contados desde que

el traductor entregue al editor la obra en condiciones adecuadas para realizar la reproducción de la misma.

- «El plazo en que el autor deberá entregar su obra al editor».

Si lo que se pacta es la edición en forma de libro (art. 62 TRLPI), el contrato debe además contemplar la lengua o lenguas a la que va a traducirse la obra y el anticipo a cuenta de los derechos del *traductor*.



Páginas de *Bound by Law*, un *comic book* que explica de forma sencilla los derechos que asisten a los autores de cómic en EE. UU.

4. «Veréis, el valle está dividido desde la caída del reino, y el encapuchado cree que es el momento de recoger los frutos»^[4]

Como en casi todos los contratos, en el de edición hay dos partes con sus propios intereses y obligaciones. Y, como en todos los contratos, cada parte debe cumplir y hacer cumplir, para que la balanza se encuentre siempre, al menos, cercana al equilibrio.

Así, el editor tiene la obligación de no introducir modificaciones no consentidas por el *tradautor*, distribuir la obra en plazo, asegurar una explotación continuada y devolver el original una vez finalizada la impresión. Además, el editor no podrá, sin consentimiento del *tradautor*, vender a saldo la obra antes de dos años desde la puesta en circulación. La venta a saldo debe ser comunicada fehacientemente al *tradautor*, que puede optar por adquirir los ejemplares o por exigir una remuneración del 10% de lo facturado por el editor. Si el editor opta por la destrucción de los ejemplares, el *tradautor* puede exigirle que se los entregue gratuitamente en el plazo de treinta días.

Por su parte, el *tradautor* debe entregar la traducción en el plazo fijado, y responde ante el editor de que la traducción sea original, esto es, que es fruto de su labor de traducción y no de la labor preexistente de un tercero.

Durante el período de corrección de pruebas, el *tradautor* «podrá introducir en la obra las modificaciones que estime imprescindibles, siempre que no alteren su carácter o finalidad, ni se eleve sustancialmente el coste de la edición. En cualquier caso, el contrato de edición podrá prever un porcentaje máximo de correcciones sobre la totalidad de la obra» (art. 66 TRLPI).

Para que el editor pueda resolver el contrato con el *tradautor* alegando que la traducción no alcanza un nivel de calidad aceptable, es necesario (STS 162/2012 de 29 de marzo):

- Que ese criterio de calidad se haya reflejado como causa esencial de cumplimiento.
- Que no sea subsanable. Es decir, que el editor pueda demostrar que el *tradautor* no podrá entregar una traducción de mejor calidad.

En todo caso, para resolver el contrato, el editor deberá solicitarlo judicialmente, tal y como establece el artículo 1124 del Código Civil. Para ello, como aclara la misma STS 162/2012, es imprescindible que el editor «no esté también en situación incumplidora», es decir, el editor debe haber cumplido con sus obligaciones de pago según el calendario fijado en el contrato. En caso de que el editor se niegue a cumplir con sus obligaciones de pago alegando la calidad deficiente de la traducción, pero sin que medie una resolución judicial, el *tradautor* estará habilitado para reclamar el pago debido.

En resumen, si el editor pretende utilizar como argumento para no cumplir con sus obligaciones un criterio indeterminado como es la calidad de una

traducción, debe solicitar que ese incumplimiento sea declarado judicialmente. De lo contrario, el contrato mantendrá su vigencia y, con ella, el editor mantiene su obligación de pago. La Audiencia Provincial de Barcelona (SAPB 231/2015 de 15 de julio) se pronunció precisamente en los casos de manifiesta mala fe por parte del acreedor de un contrato (en este caso, el editor), indicando que es imprescindible que haya un incumplimiento real y no aparente. Es decir, la Audiencia Provincial insiste en lo manifestado por la anterior jurisprudencia y exige que, para que un incumplimiento contractual sea resolutorio, es necesario que este sea objetivo. Por tanto, la deficiente calidad de la traducción deberá ser calificada mediante resolución judicial y no por el criterio supuestamente interesado del editor.

Es deber del editor y derecho del *tradautor* que el nombre de este último figure en los ejemplares de la obra. La ubicación del nombre del *tradautor* en el ejemplar editado formará parte de la negociación con el editor, pudiendo incluso solicitarse que el crédito del *tradautor* se refleje en la portada de la obra.

Una vez extinguido el contrato (porque se han vendido todos los ejemplares o porque ha transcurrido el plazo de cesión), el *tradautor* podrá adquirir los ejemplares al 60% del precio de venta.

LES NOMS DE PERSONNAGES ET PARFOIS LEURS TRAIT DE CARACTÈRE PEUVENT ÊTRE PROTÉGÉS : LES JURES SE SONT DÉJÀ PENCHÉS ENORMÈMENT, PAR EXEMPLE, SUR LE CAS DE TARZAN OU DE POIL DE CAROTTE.



IL Y A AUSSI UN DROIT D'AUTEUR SUR LES CONFÉRENCES, ALLOCUTIONS, SERMONS ET PLAIDOIRIES...



N'OUBIONS PAS LE THÉÂTRE COMME LA COMÉDIE MUSICALE... LES CHORÉGRAPHES, LES TOURS DE CIRQUE, LES PANTOMIMES, LES COMPOSITIONS MUSICALES, AVEC OU SANS PAROLES...



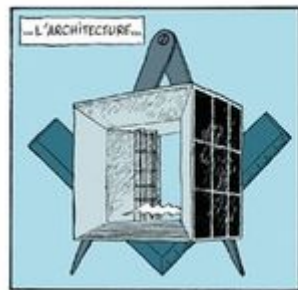
LE DROIT D'AUTEUR, QUI EST EN SYSTÈME TRÈS ANCIEN, A ACCUEILI LE CINÉMA ET TOUTES LES CRÉATIONS AUDIOVISUELLES...



DES ÉMISSIONS DE TÉLÉVISION AUX JEUX VIDÉO, ETC.



IL PROTÈGE LE DESSIN, LA PEINTURE...





20

Páginas de la obra divulgativa en historieta *Le droit d'auteur*, del guionista Emmanuel Pierrat y del dibujante Fabrice Neaud, editada por Le Lombart en 2016.

5. «¡Vendamos caro nuestro pellejo, disparad todos los cañones!»^[5]

Como hemos visto, los derechos de explotación son recaudados por el editor en virtud de lo acordado en el contrato. Por su parte, los derechos de mera remuneración (copia privada, préstamo, etc.) son directamente gestionados por las entidades de gestión. En España, los derechos de copia privada y préstamos de obras publicadas son gestionados por el Centro Español de Derechos Reprográficos (CEDRO), asociación sin ánimo de lucro autorizada por el Ministerio de Cultura para esta labor de gestión desde 1988.

La copia privada es aquella que realiza una persona física sin ánimo de lucro. Con esta remuneración, recaudada por la entidad de gestión, se busca compensar al *traductor* por los perjuicios que estas copias ocasionan. Los encargados de pagar esta compensación son, según el TRLPI, los fabricantes, distribuidores e importadores de los dispositivos que permiten hacer este tipo de copias, a través de una cantidad que grava a los aparatos, equipos y soportes que permiten hacerlas. Estos dispositivos son las máquinas fotocopadoras, multifuncionales, escáneres, CD, DVD, equipos de grabación de esos soportes y USB y otras tarjetas de memoria no integradas en estos dispositivos. Evidentemente, en la medida en que vayan apareciendo nuevos equipos y soportes que permitan la reproducción y almacenamiento de las obras, estos deberán ser contemplados a efectos de esta compensación (Vincent, 2010).

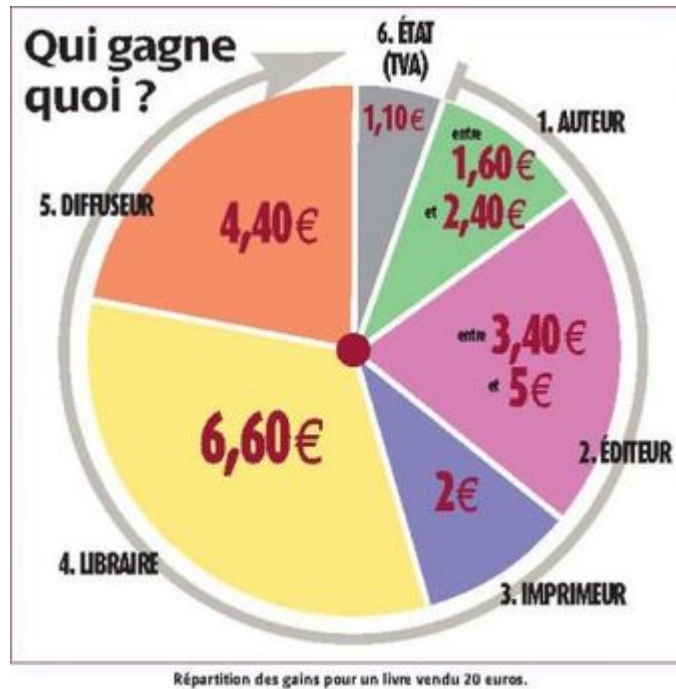
El préstamo público bibliotecario es definido en el artículo 19.4 del TRLPI como «la puesta a disposición de originales y copias de una obra para su uso por tiempo limitado sin beneficio económico o comercial directo ni indirecto, siempre que dicho préstamo se lleve a cabo a través de establecimientos accesibles al público». Tienen derecho a percibir esa compensación los

tradautores «cuyas obras se prestan en bibliotecas, museos, archivos, fonotecas, filmotecas y centros similares de municipios de más de 5.000 habitantes, excluidas las integradas en el sistema educativo español» (artículo 37.2 del TRLPI).

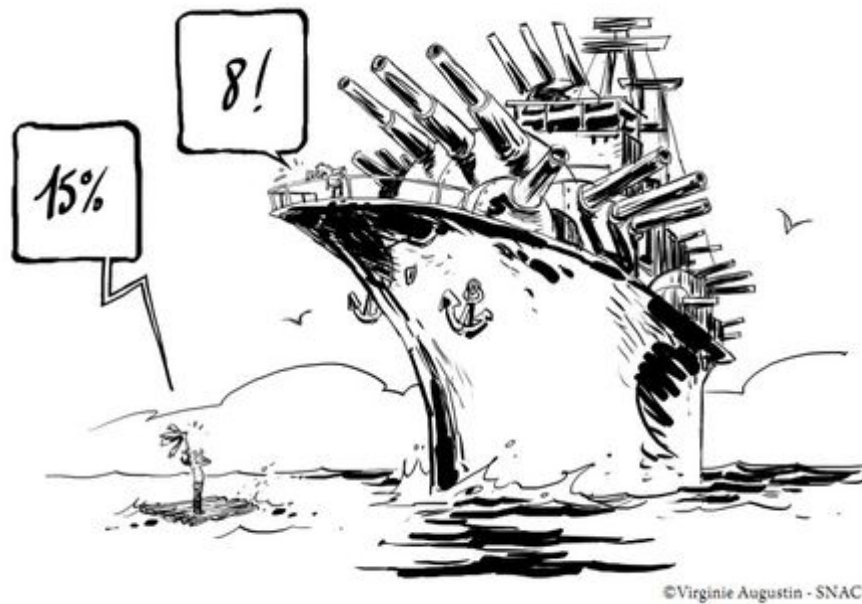
Las bibliotecas deben abonar esta compensación, comúnmente conocida como *canon*, a la entidad de gestión (CEDRO), que se encarga de gestionar su posterior cobro por parte del *tradautor*. En la actualidad, ese canon se establece en 0,04 euros por número de obras que han sido objeto de préstamo, más 0,05 euros por el número de usuarios activos anuales (art. 7 RD 624/2014, de 18 de julio).

Además del préstamo, en las bibliotecas también se realizan fotocopias de obras protegidas por derechos de autor. El artículo 37.1 del TRLPI permite que las fotocopias puedan realizarse siempre que se hagan «sin finalidad lucrativa y con fines de investigación o conservación». De lo contrario, será necesario solicitar una autorización concreta a CEDRO. Las máquinas fotocopadoras de las bibliotecas están sometidas al canon de copia privada según establece la Federación Española de Sociedades de Archivística, Biblioteconomía, Documentación y Museística ([puede consultarse en este enlace](#)). Respecto a la digitalización de obras, esta también está sometida a canon por parte de CEDRO, excepto cuando se trate de obras en dominio público, obras huérfanas o fragmentos de obras (Checa, 2013).

Para poder recibir la compensación generada por la copia privada y el préstamo es necesario que el *tradautor* se encuentre adherido a CEDRO y le haya comunicado a esa entidad la existencia de su obra (ISBN, título, año de edición, editorial, etc.). En el caso de los *tradautores*, la adhesión a CEDRO es gratuita.



Reparto de lo que se lleva cada participante en un libro editado que tiene un PVP de 20 euros (fuente: *L'Express*). El traductor debería estar en la porción de los autores.



Representación jocosa de la negociación sindical por los derechos de autor, en la que el editor está representado sobre un acorazado e impone sus condiciones desde una posición de superioridad (fuente: *BDGest'*).

6. «Puede que te lleve meses, a lo mejor años, pero de algún modo escalarás cada vez más y más alto, hasta

que todo el mundo conozca tu nombre»^[6]

El objeto de este texto es sencillo, aunque no siempre las ideas simples son las más fáciles de transmitir. Se trata, ni más ni menos, de ayudar al traductor de cómics a poner en valor su trabajo, a que este sea reconocido como lo que es: una obra intelectual.

Como se ha comentado, los ilustradores y guionistas europeos de cómics han debido negociar durante años su posición en la industria; por su parte, los traductores literarios han luchado en nuestro país hasta obtener el reconocimiento en la Ley de Propiedad Intelectual. Para hacer valer los derechos, en primer lugar, hay que conocerlos. Los traductores de cómics disponen en estos momentos de una legislación, tanto nacional como europea, que pone a su disposición las herramientas necesarias. Está en la mano de este gremio hacer uso de esas armas legales y añadir una nueva muesca en la historia de los derechos de propiedad intelectual.

Bibliografía

Bibliografía

BARRERO, E. (2010): “Derechos de autor y traducción”. En *Traducción y autoría: la evolución de los derechos de autor en la figura del traductor*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/034_barrero.pdf

CARBAJO, F. (2010): “La traducción y el derecho de autor”. En *Libro Blanco de la traducción editorial en España*, Ministerio de Cultura, Ace Traductores. Disponible en: http://www.cedro.org/docs/lecturas/libro_blanco_acett_2010.pdf?Status=Master

CHECA, S. (2013): “Gestión colectiva en la administración de derechos exclusivos: especial referencia a la solución nórdica respecto a la digitalización masiva desarrollada por bibliotecas, hemerotecas, fonotecas o archivos y a la solución inglesa respecto a la gestión de los resúmenes de prensa”. *Diario La Ley*. Disponible en: <http://www.cedro.org/docs/lecturas/20130717-laleyart4.pdf?sfvrsn=2>

GROENSTEEN, T. (2016): *La mobilisation des auteurs de bande dessinée. Un survol historique*. En *Les États Généraux de la Bande Dessinée*. Disponible en: http://www.etatsgenerauxbd.org/wp-content/uploads/sites/9/2016/02/EGBD_mobilisation_des_auteurs_de_bande_dessinee.pdf

MANTECÓN, M. (2006): *Invalidez e ineficacia en el contrato de edición*. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2151834>

VINENT, M. (2010): “CEDRO y la gestión colectiva de los derechos de autor en el ámbito digital”. En *Libro Blanco de la traducción editorial en España*, Ministerio de Cultura, Ace Traductores. Disponible en:

[http://www.cedro.org/docs/lecturas/libro_blanco_acett_2010.pdf?
Status=Master](http://www.cedro.org/docs/lecturas/libro_blanco_acett_2010.pdf?Status=Master)

Legislación y jurisprudencia

Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas del 9 de septiembre de 1886, revisado en París el 24 de julio de 1971, *Boletín Oficial del Estado*, núm. 81, de 4 de abril de 1974. Disponible en: http://www.mecd.gob.es/legislacionconvenio/legislacion/convenio_berna_paris_240771.pdf

España. Audiencia Provincial de Barcelona (Sala de lo Civil, Sección 13^a). Sentencia núm. 231/2015, de 15 de julio.

España. Real Decreto 624/2014, de 18 de julio, por el que se desarrolla el derecho de remuneración a los autores por los préstamos de sus obras realizados en determinados establecimientos accesibles al público. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 186, de 1 de agosto de 2014. Disponible en: <https://www.boe.es/boe/dias/2014/08/01/pdfs/BOE-A-2014-8275.pdf>

España. Real Decreto de 24 de julio de 1889 por el que se publica el Código Civil, *Boletín Oficial del Estado*, núm. 206, de 25 de julio de 1889, texto consolidado a 29 de junio de 2017. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/pdf/1889/BOE-A-1889-4763-consolidado.pdf>

España. Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia, *Boletín Oficial del Estado*, núm. 97, de 22 de abril de 1996, texto consolidado a 14 de abril de 2018. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/pdf/1996/BOE-A-1996-8930-consolidado.pdf>

España. Tribunal Supremo (Sala de lo Civil, Sala 1^a). Sentencia núm. 6389/1998, de 21 de julio.

España. Tribunal Supremo (Sala de lo Civil, Sala 1ª, Sección 1ª). Sentencia
núm. 162/2012, de 29 de marzo.

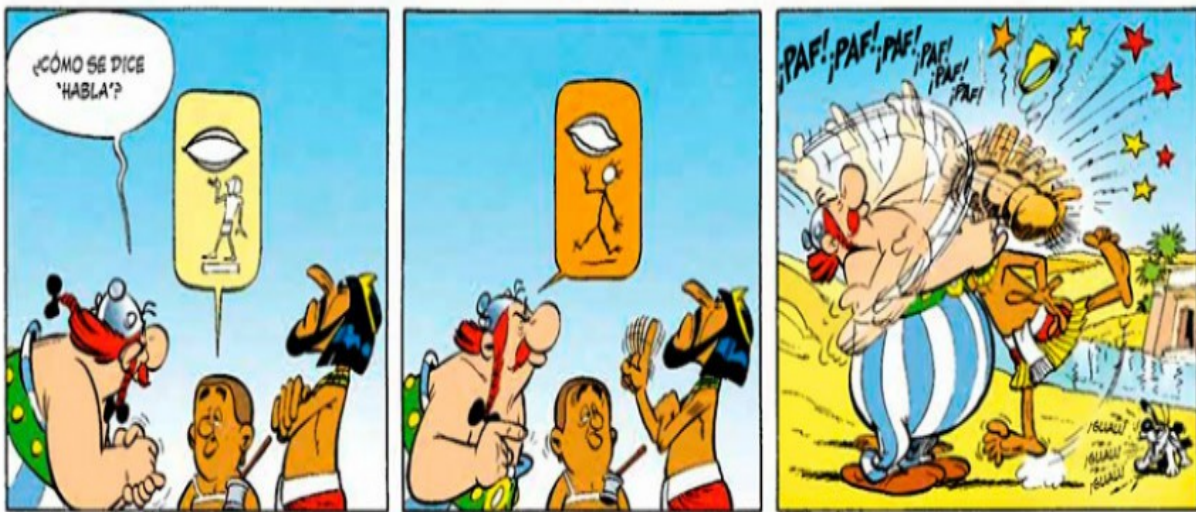
Notas

- [1] INEGISHI, N. y TSUCHIYA, G. (2013). *Old Boy*, trad. GALLEGO, E., Random House Mondadori, Barcelona, p. 7.
- [2] GOSCINNY, R. y UDERZO, A. (1980). *Astérix legionario*, trad. PERICH, J., Grijalbo/Dargaud, Barcelona, p. 30.
- [3] SPIEGELMAN, A. (2002). *Maus*, trad. RODRÍGUEZ, R., Planeta, Barcelona, p. 262.
- [4] SMITH, J. (2007). *Bone. Rock Jan, señor de la frontera oriental*, trad. QUESADA, G., Astiberri Ediciones, Bilbao, p. 22.
- [5] BEAUCHARD, D. (2006). *El capitán Escarlata*, trad. BENOIST, A., y RIERA, P., Glénat, Barcelona, p. 49.
- [6] McCLOUD, S. (2015). *El escultor*, trad. TORRALBA, J., Planeta, Barcelona, p. 367.

La nueva voz de Astérix en español

Entrevista a Libros del Zorzal

JULIA C. GÓMEZ SAEZ, LEOPOLDO KULESZ



Edición: [TEBEOSFERA \(2016, ACYT\) -3ª EPOCA- 7, 29-VI-2018](#)

Resumen / Abstract: Entrevista a Leopoldo Kulesz, cofundador y editor de la editorial argentina Libros del Zorzal, que, a partir de marzo de 2015, sacó a la venta una nueva traducción al español de los veinticuatro primeros álbumes de *Asterix* con guion de René Goscinny y dibujos de Albert Uderzo. / Interview with Leopoldo Kulesz, co-founder and editor of the Argentinian publishing house Libros del Zorzal, which has released since March 2015 a new translation into Spanish of the first twenty four albums of *Asterix* written by René Goscinny and drawn by Albert Uderzo.

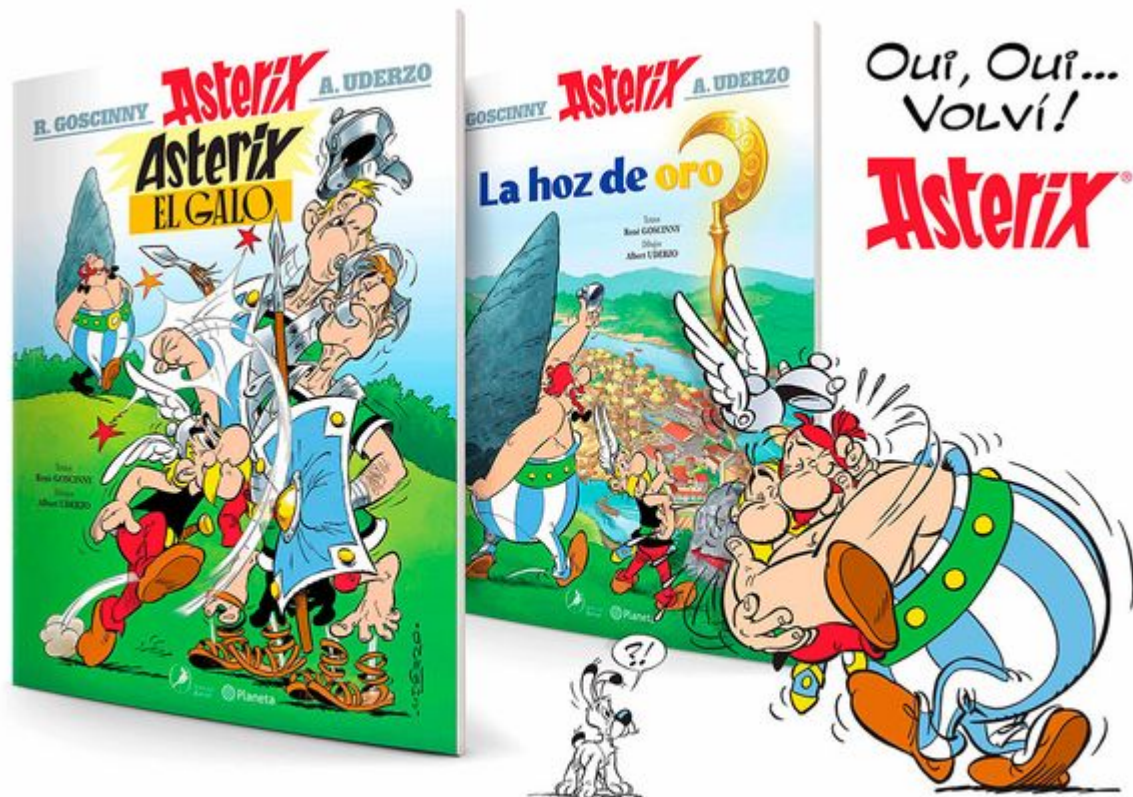
Palabras clave / Keywords: Astérix, Historieta franco-belga, Retraducción, Albert Uderzo, René Goscinny, Libros del Zorzal, Traducción de cómics / Astérix, French-Belgian Comics, Retranslation, Albert Uderzo, René Goscinny, Libros del Zorzal, Comics Translation

Título en inglés: The new voice of Asterix in Spanish

La nueva voz de Astérix en español

Introducción

A raíz de un tuit publicado por los responsables de la editorial argentina Libros del Zorzal en febrero de este año, muchos nos enteramos de la existencia de una nueva traducción de *Asterix* al español rioplatense, cuidadosamente elaborada por Leopoldo Kulesz y su equipo. Nos pusimos en contacto con Leopoldo, que, desde el principio, se mostró dispuestísimo a contestar a todas nuestras preguntas sobre la traducción y las vicisitudes por las que había pasado su obra. Las preguntas que componen esta entrevista fueron pergeñadas por Julia Gómez, traductora autónoma desde hace trece años. En octubre de 2015, Julia acabó el máster en Ciencia del Lenguaje y Lingüística Hispánica de la UNED con un trabajo fin de máster que llevaba por título *El lenguaje visual de Astérix*, por lo que el tema del irreductible galo le toca muy de cerca. Aunque la entrevista se llevó a cabo a distancia a través del intercambio de numerosos correos electrónicos, Julia y Leopoldo tuvieron la oportunidad de reunirse el pasado mayo en una lluviosa mañana madrileña en el Café Gijón, donde ultimaron los detalles de esta entrevista y confirmaron su pasión común por *Asterix*.



www.editorialplaneta.com.ar

 Planetadelibrosargentina

 PlanetaLibrosAr



Libros del
Zorzal

 Planeta

Promoción editorial de la colección tomada de la web de Libros del Zorzal.

¿Nos puedes hacer una breve introducción a la historia y el catálogo de Libros del Zorzal y de cómo llegasteis a comprar los derechos de *Asterix*?

Fundamos Libros del Zorzal con mi hermano Octavio en el año 2000. Yo me acababa de doctorar en Matemática, y Octavio terminaba la carrera de Filosofía. Nuestro primer libro fue *Leyendo a Euclides*, del matemático italiano Beppo Levi, que, para nuestra sorpresa, fue un éxito de ventas. Esta suerte de principiantes hizo que no fuéramos del todo conscientes de lo que encarábamos, y así fue como seguimos adelante, incorporando títulos al catálogo y viajando mucho a ferias internacionales. En la feria de Fráncfort de 2006 estaba parado frente al stand de Argentina y se acercó una chica buscando a Daniel Divinsky, de Ediciones de la Flor (el editor de *Mafalda*, entre otras maravillas). La tarjeta de la chica decía «Éditions Albert-René». Me

sonaba de algún lado. Resumiendo, estaban buscando un editor argentino para *Asterix*, y, sin duda, Divinsky era el más apropiado. Le conté la gran noticia a Daniel, y me contestó: «¡Ni loco me meto a esta altura del partido en nuevos líos! Hacelo vos». No me hice rogar. Con su autorización escribí a Éditions Albert-René postulándome a la compra de los derechos de *Asterix*. Fue un derrotero de más de ocho años que tuvo final feliz. En marzo de 2015 y en coedición con la editorial Planeta/Argentina, comenzaron a salir los primeros veinticuatro álbumes con la nueva traducción.

Sabemos que ha habido muchas personas implicadas en vuestra retraducción de *Asterix*, ¿podrías contarnos cuáles fueron las diferentes fases del proceso de traducción hasta que llegasteis a la edición definitiva?

Te cuento cómo procedimos. La primera pasada de cada álbum la hice yo. Me impuse un ritmo sostenido, sin detenerme mucho ahí donde se complicaba más de la cuenta (principalmente, cuando se trataba de juegos de palabras). El resultado de esta primera pasada fue un excel por álbum que marcaba en verde los pasajes en los que no estaba muy convencido y en rojo aquellos que preferí ni tocar, para empezar a pensarlos nuevamente desde cero. Esta primera pasada iba a Agustina Blanco, una traductora profesional de mucha experiencia con quien ya había trabajado en muchas otras traducciones. Agustina tiene la particularidad de que, además de conocer su oficio con fineza, no baja la guardia jamás. Agustina corregía y embellecía mi primera versión, a la vez que proponía opciones para lo que yo había dejado en rojo. El resultado de esta segunda pasada fue un excel por álbum, muy prolijo, y con entre diez y veinte cuestiones pendientes. Y llamo pendientes a las cuestiones que no nos parecían acabadas u óptimas. Aquí intervenían Valeria Cipolla y Carolina Uribe en la corrección de estilo y, por supuesto, sugiriendo libremente lo que quisieran. Lo fundamental en esta etapa fue no solamente identificar erratas, sino también controlar la coherencia (por ejemplo, «Oh, César» va siempre con coma después del «oh»), o bien verificar que después de los puntos suspensivos haya siempre un espacio, etc. De aquí, el excel iba a Osvaldo Gallese, el diseñador, que dejó el alma en esto. Redibujó cada cartel, cada onomatopeya, imagínense el trabajo descomunal que fue eso. Osvaldo nos devolvía la primera versión del archivo ya armado sobre los dibujos de Uderzo.

Se sumó Federico Juega Sicardi para corregir las erratas que pudieran haber aparecido en el traspaso del excel al PDF. Por supuesto, cada uno de los que ya habían intervenido también leían el PDF, pero siempre en cada etapa decidí agregar a un nuevo participante con la cabeza fresca. Pasadas estas correcciones, el PDF fue a Andrés Jarach (amigo argentino que vive en Francia desde hace veinticinco años) y Stéphane Labro, amigo francés que vive en Argentina. Ambos profundos conocedores de *Asterix* y perfectamente bilingües. Su misión: detectar eventuales fallas de sentido en la traducción, comparando cuadrado por cuadrado con el original francés. En paralelo, le tocó el turno a mi hermano Octavio y a Matías Attwell, filósofo y licenciado en Letras, respectivamente, ambos conocedores de la civilización grecorromana y, por supuesto, del latín. En esta etapa ya fueron quedando pocas cuestiones por resolver. Le pasamos la posta a Roberto Gárriz, autor de Libros del Zorzal, escritor de ficción y con un sentido del humor fino y envidiable. Su misión: revisar los chistes y los juegos de palabras, proponer optimizaciones e inventar nuevos. Última lectura: mi hija Amalia, de entonces siete años, atenta y seria lectora. De cada etapa, cada álbum salió muy mejorado.



Varias portadas de esta edición de Asterix.

La traducción que hicieron Víctor Mora y Jaime Perich es hija de una época en la que no se tenían en cuenta todos los factores que vosotros habéis cuidado con mimo; solía ser una traducción no profesional (normalmente, realizada por autores de tebeos con nociones del idioma en cuestión, como es el caso) y que no contaba con los medios técnicos

actuales. El resultado es una traducción que, por muy canónica que haya llegado a ser, resulta, cuando menos, irregular. ¿Podéis darnos algunos ejemplos de por qué *Asterix* es una obra que necesitaba sin falta una nueva traducción?

Antes de contestar esta pregunta necesito aclarar que le guardo un enorme cariño a la traducción de Víctor Mora y Jaime Perich. En definitiva, fue gracias a ellos que conocí de pequeño este clásico incomparable. Además, se nota en cada página que ambos traductores hicieron su trabajo con mucha dedicación, y esto tiene un valor inmenso. Necesito aclarar esto de antemano primero porque lo pienso y también porque quisiera enmarcar esta discusión estrictamente en el plano técnico, que nada tiene que ver con hablar mal de una traducción y mucho menos de los traductores. Estamos ofreciendo una nueva traducción de una obra importante, y entonces es nuestra responsabilidad explicar las razones de esta decisión.

Por otra parte, es legítimo que un lector que amó esta historieta desde su infancia reciba con escepticismo la noticia de una nueva traducción. En efecto, la traducción española no fue un obstáculo para que a niños, adolescentes y adultos nos apasionara *Asterix*. Pretendemos mostrar, sin embargo, que la traducción española preserva poco del genio de Goscinny. La traducción que conocemos, en el mejor de los casos, es decir, cuando no trastoca el sentido — cosa que sucede muy a menudo—, solo deja aparecer una muy pequeña porción de ese genio. Ocurre que, de la misma manera que un segmento tan pequeño como se desee de una recta infinita sigue conteniendo un número infinito de puntos, una pizca de un genio sigue siendo genial.

La necesidad de retraducir completamente todos los álbumes surge de la constatación de los innumerables problemas de la traducción original, que enumero a continuación:

- Los nombres de los personajes no siguen ninguna lógica, cuando Goscinny se imponía a sí mismo reglas implacables.
- Una enorme cantidad de galicismos, imprecisiones y errores notorios. Notamos también una marcada pesadez en el lenguaje, en contraposición con el estilo ágil de Goscinny.
- Pérdida frecuente de los juegos de palabras, bromas y dobles sentidos.

Veamos algunos ejemplos:

Durante toda la obra, encontramos que la traducción original contiene una profusión de galicismos inadecuados, imprecisiones, y errores notorios. En lo que sigue, llamo OF al original en francés, TE a la traducción española y SC al sentido correcto (en el contexto de la historia). Los ejemplos expuestos a continuación no pretenden ser exhaustivos, solo consideran una porción pequeña del álbum *Los laureles del César*, elegido al azar:



Tira de viñetas de *Los laureles del César*, arriba en su versión original, justo bajo estas líneas en su primera traducción al español y, en la base, en la traducción para Libros del Zorzal.



Galicismos

Entre el francés y el castellano existen “falsos amigos”, es decir, palabras y expresiones que se escriben igual, pero que significan otra cosa. Más abajo, un detalle de la lista de los falsos amigos que aparecen en *Los laureles del César*, entre los muchos que se pueden encontrar a lo largo de los veinticuatro álbumes:

OF: Je suis inquiet, Obélix.
TE: Estoy inquieto, Obelix.
SC: Estoy preocupado, Obelix.

OF: Ce n'est pas la peine, maître.
TE: No vale la pena, maestro.
SC: No vale la pena, amo.

OF: Payez-vous.
TE: Páguese.
SC: Cóbrese.

OF: Il fera une bonne affaire.
TE: Hará un buen asunto.
SC: Hará un buen negocio.

Imprecisiones, errores e interpretación libre del traductor

Goscinnny utiliza muchísimas expresiones del argot y notamos que la traducción original muchas veces elige la traducción literal, perdiendo por completo el sentido. En algunos casos elegimos la expresión correspondiente en castellano y, en caso de no haberla encontrado o de tratarse de fórmulas porteñas demasiado locales, optamos por preservar el sentido.

OF: Je peux en placer une, oui!
TE: ¡Puedo colocar algo, sí!
SC: ¿Me dejan decir algo?

El siguiente es un ejemplo de imprecisiones y errores de la traducción española (siempre de *Los laureles del César*):

OF: Numides et helvétès.

TE: Numidas y helvetas.
SC: Numidios y helvecios.

Y las interpretaciones libres...

OF: Pour les menhirs, c'est la morte saison.
TE: El negocio de los menhires espera una reactivación.
SC: Para los menhires es la temporada baja.

Pesadez en el lenguaje

En la traducción original encontramos permanentemente formulaciones intrincadas innecesarias que hacen pesada la lectura.

OF: Reprenons le tour de notre histoire.
TE: Volvamos a seguir el curso de nuestra historia.
SC: Retomemos el curso de nuestra historia.

OF: Je crois que j'ai trouvé une idée pour nous introduire dans le palais de César.
TE: Me parece que tengo una idea para que nos introduzcamos en el palacio del César.
SC: Creo que tengo una idea para introducirnos en el palacio del César.

OF: Je suis fatigué.
TE: Yo estoy fatigado.
SC: Estoy cansado.

OF: Je vais te dire ce que tu vas faire demain.
TE: Te voy a decir lo que vas a hacer mañana.
SC: Te diré lo que harás mañana.



Tira de viñetas de *Los laureles del César* en las que se evidencia el caso de "pesadez en el lenguaje", arriba en su versión original, justo bajo estas líneas en su primera traducción al español y, en la base, en la traducción para Libros del Zorzal.



Nombres de los personajes

Gosciny se impone reglas muy estrictas con relación a los nombres de los personajes:

- Todos y cada uno de los nombres de personajes provienen de un juego de palabras o, al menos, tienen un sentido en francés.
- Los galos terminan en "ix", pero no se construyen de cualquier manera. Proviene principalmente de palabras en francés que terminan con "i",

“ique”, “isque” (en castellano “i”, “ico”, “ica”, “isco”). Del mismo modo, no cualquier palabra sirve para generar un nombre de romano, egipcio, griego, bretón, normando, etc.; solo aquellas cuya terminación pueda asimilarse naturalmente al objetivo deseado. La traducción española no respeta casi nunca estas reglas.

Por citar un par de ejemplos, en *El combate de los jefes*, el jefe galo-romano Aplusbégalix proviene de “A plus B égal à X” (A más B igual a X); en la traducción española se llama Prorromanix, que viene de “pro-romano”, ¡¡¡que termina con “no”!!! A ese personaje lo llamamos Cosenodekix (Amasbigualaekix nos sonaba algo cacofónico). En *Asterix y los normandos*, el sobrino del jefe se llama Goudurix (“Goût du risque” = le gusta el riesgo), y en la traducción original, Gudurix, que no proviene de ninguna frase con sentido en castellano. Lo llamamos, en nuestra traducción, Frenetix.

Y ya que hablamos de nombres, para pronunciar “Astérix”, en francés se necesita poner un acento en la e, si no, se pronunciaría de otra manera ya que, en francés, la é y la e son dos vocales diferentes. Pero esto no quiere decir que el acento tónico esté en la e, ¡está en la i final! En esta traducción, optamos por que Asterix conserve el acento tónico en la i para que guarde referencia con “asterisco”, palabra de la que proviene el nombre del héroe. En síntesis, tanto “asterisco” como “obelisco” llevan el acento tónico en la i, entonces los protagonistas, en nuestra traducción, se llaman Asterix y Obelix, ¡sin tilde, por Tutatis! Además, es sabido que en galo antiguo todas las palabras tienen su acento en la última sílaba.



Celo de exceso de traducción (de una interjección) en una viñeta de *Asterix en Hispania*, arriba en su versión original, justo bajo estas líneas en su primera traducción al español y, en la base, en la traducción para Libros del Zorzal.



¿Cuál consideráis que puede ser el acierto más inspirado en la traducción original y cuál el error más garrafal?

Lo que más valoro de la traducción original es, como dije antes, el cariño indudable puesto en juego en el trabajo de los traductores. Prefiero no hablar de errores garrafales puntuales, no porque no los haya (de hecho, en mi respuesta a la pregunta anterior hay una lista no despreciable), sino porque justamente la existencia de una nueva traducción no implicó corregir

cuestiones puntuales: casi todos los globos tienen errores, muchas veces leves y otras muchas menos leves.

Los derechohabientes os autorizaron a modificar todos los nombres propios salvo los de Asterix y Obelix, pero vosotros tomasteis la decisión de mantener también los de otros personajes principales, ¿hasta qué punto influyó en vuestra labor de traducción la hegemonía de la traducción original?

Este es el único punto en el que la traducción original influyó en nuestras decisiones. Efectivamente, decidimos hacer algunas concesiones, ya que algunos de los personajes ya pasaron a la inmortalidad. Esta inmortalidad la debemos, lamentablemente, a lo que en nuestra opinión fueron malas decisiones de los traductores originales, pero estimamos igualmente que cualquier cambio sería atentar contra los emblemas. Fue difícil porque entendemos que conservar un error está mal, pero, a la vez, en este caso, corregirlo podía ser peor.

A continuación encontrarás la lista de aquellos nombres que (en nombre de la mencionada inmortalidad) no cambian a pesar de no responder a las reglas de Goscinnny:

Abraracurcix, el jefe: Abraracourcix proviene del francés “À bras raccourcis”, que significa “a brazo partido”. Abraracurcix no proviene de ningún conjunto de palabras que cobren sentido en castellano. Notemos que el traductor español tomó la iniciativa de cambiar “ou” por “u”, cuando, en lugar de esto, debería haber elegido otro nombre. Por ejemplo, en la traducción al inglés, el jefe se llama “Majestix”. Observemos, también, que el traductor español, en uno de los álbumes, se arrepiente y llama al jefe “Abrazopartidix”. En los siguientes álbumes se vuelve a arrepentir y retoma “Abraracurcix”. Difícil decidir cuál de las dos decisiones es la peor.

Asuranceturix, el bardo: Assuranceturix proviene de “assurance tous risques”, que significa “seguro a todo riesgo”. Asuranceturix presenta los mismos problemas que Abraracurcix. También, en algún álbum de la traducción española, el bardo se llama “Seguroatodoriesguix”, iniciativa bastante desgraciada (“riesgo” no termina con “i”, “isco” ni “ico”) que tampoco se mantuvo y se volvió a reemplazar por la iniciativa desgraciada anterior.

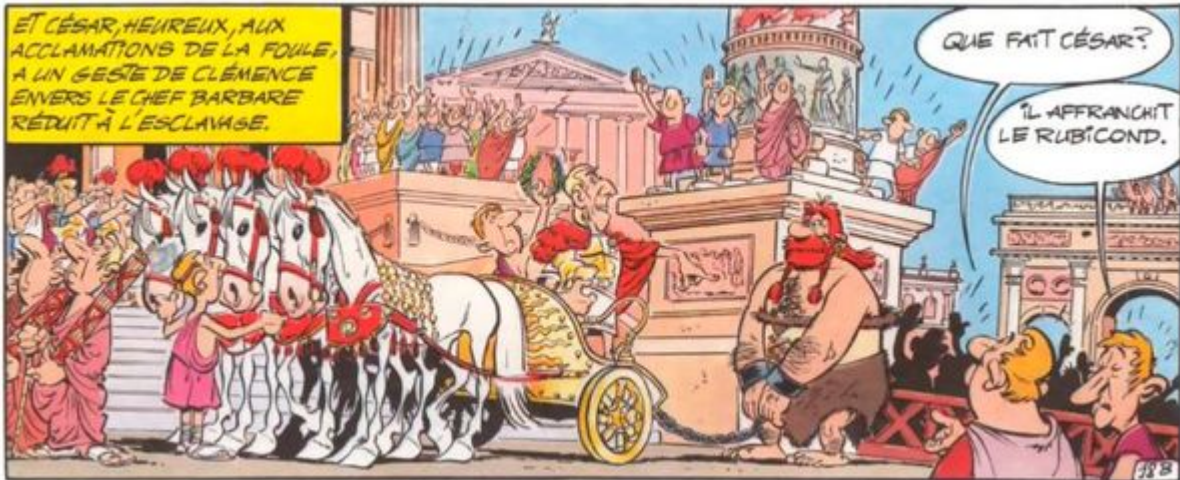
Por fuera de los personajes, tampoco modificamos los nombres de los campamentos romanos Petibonum ni Babaorum por considerarlos también emblemáticos, si bien en castellano no cobran ningún sentido.

Es difícil establecer la frontera que separa a los personajes cuyos nombres mantenemos a pesar de romper con las reglas de Goscinny y los que no. El criterio fue conservar la menor cantidad posible de personajes cuyos nombres propios son el resultado del descuido del traductor anterior. Aquí, algunos ejemplos de los que sí cambiaron, a pesar de su notoriedad:

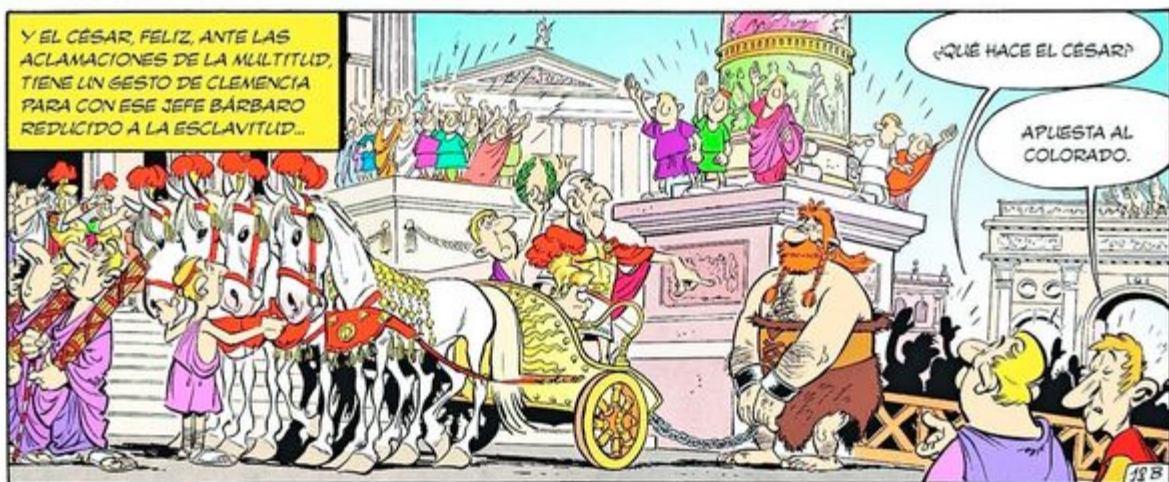
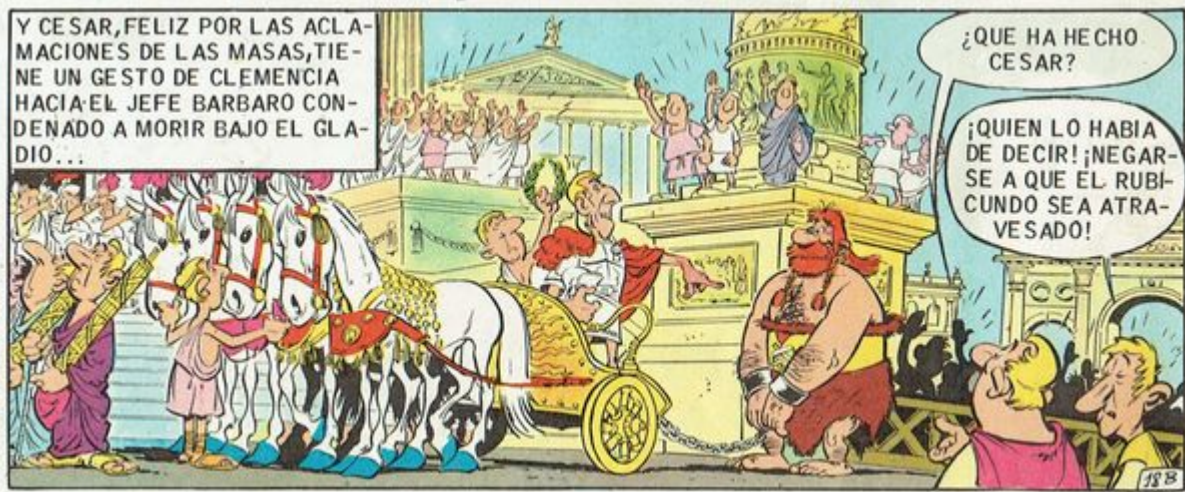
- Edadepiedrix, el anciano: la edición original lo llama Agecanonix, del francés “age canonique” (edad canónica). Proviene obviamente de “edad de piedra”, que, también obviamente, termina con “dra”, que no se “declina” naturalmente en “ix”. Lo renombramos Geriatrix.
- Zebigbos: es el jefe bretón en *Asterix* en Bretaña. En Francia, el artículo “the” se suele pronunciar fonéticamente como una zeta (francesa). El nombre del jefe bretón proviene de “The big boss”, el gran jefe. El problema es que en castellano “the” no se pronuncia como una zeta sino más bien como una de. En nuestra traducción, el jefe bretón se llama “Debigbos”. Fin de la intriga para aquellos que durante décadas se preguntaban de dónde demonios venía Zebigbos, que no tenía ninguna gracia ni sentido.

Aparte de la tarea de retraducción de los nombres propios que habéis acometido, ¿qué otros aspectos creéis que han sido relevantes en el proceso? ¿Cuál es la solución de traducción de la que más orgullosos os sentís?

Nuestro mayor aporte y sin duda allí donde más orgullosos nos sentimos es habernos impuesto que cada juego de palabras se traduzca con otro juego de palabras. El doble sentido se traduce con doble sentido. No siempre fue fácil, o mejor dicho, siempre fue difícil. Los juegos de palabras y el doble sentido son el rasgo distintivo de Goscinny en *Asterix*. Cuando la traducción literal no funciona, elegimos cambiar el juego de palabras por otro juego de palabras coherente con el contexto.



Tira de viñetas de *Asterix en Hispania*, arriba en su versión original, justo bajo estas líneas en su primera traducción al español y, en la base, en la traducción para Libros del Zorzal.



Veamos de cerca el juego de palabras que más nos costó resolver y que quizá se pueda demostrar matemáticamente que se trata de la frase más difícil de traducir del mundo. En *Asterix en Hispania*, el César vuelve victorioso de sus batallas con bárbaros reducidos a la esclavitud. Entre ellos se destaca un bárbaro pelirrojo, y la multitud le pide a César que tenga clemencia con él. El César lo señala con el dedo dejando claro que lo deja libre. Entre la multitud, dos romanos mantienen el siguiente diálogo:

—Que fait César? (¿Qué hace el César?).
—Il affranchit le rubicond (Libera al rubicundo).

«Il affranchit le rubicond» es una frase que se pronuncia exactamente igual que la siguiente: «Il a franchi le Rubicon» que significa: Cruzó el Rubicón.

La traducción original propone en este caso:

—¿Qué ha hecho César?
—¡Quién lo hubiera dicho! ¡Negarse a que el rubicundo sea atravesado!

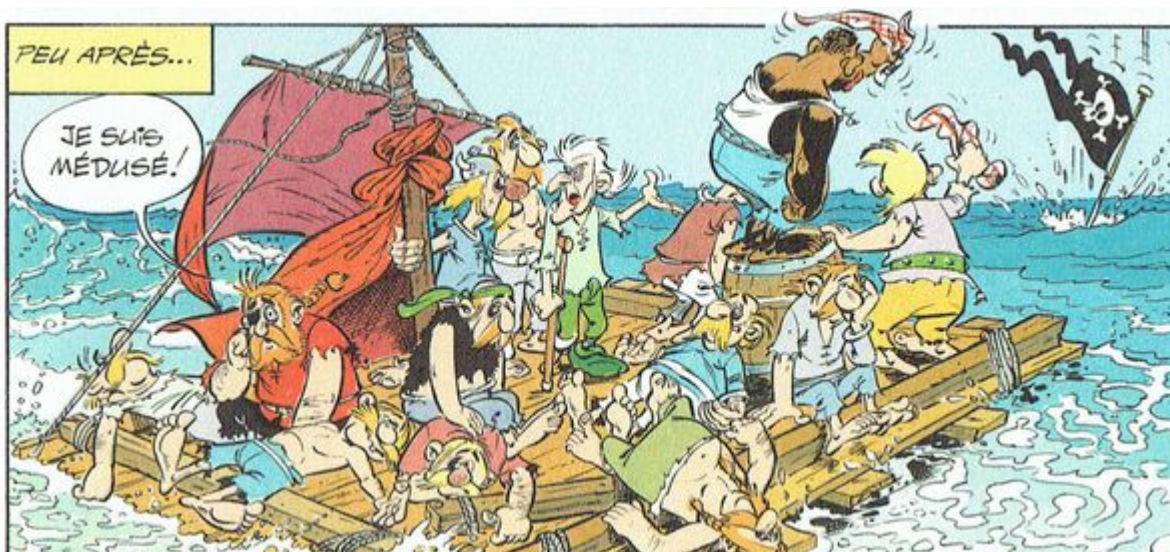
Por un lado, notemos que si se trata de un juego de palabras, no se entiende ni el sentido directo ni el sentido velado. Además, le cambió el tiempo verbal al primer romano, que habló en presente describiendo, justamente, una situación presente. Por otra parte, el primer romano hace una pregunta y el segundo romano le contesta con dos exclamaciones. Con todo derecho, el primer romano podría exigir al segundo romano la respuesta a su pregunta y la postergación de sus reflexiones.

En nuestra traducción, luego de dos semanas dedicadas a evaluar alternativas, nos quedamos con la siguiente:

—¿Qué ha hecho el César?
—Apuesta al colorado.

En España, entiendo que se dice “apostar al rojo” en referencia a la ruleta. Consideramos que, si bien no mantiene el nivel del original, al menos se trata de un juego de palabras digno que responde a la situación.

Otro juego de palabras cuya traducción fue complicada y a mi entender bien resuelta fue en *Asterix legionario* cuando los piratas quedan desamparados sobre una balsa improvisada luego de haber tenido la mala suerte de cruzarse con los galos. El jefe de los piratas, contemplando la situación con desolación, exclama: «Je suis médusé!», que se puede traducir como: «¡Estoy anonadado!». Lo que ocurre es que Uderzo dibuja a cada pirata como un integrante del cuadro *Le radeau de La Méduse*, del pintor Théodore Géricault. De ahí que para traducir «Je suis médusé», el sentido literal no alcanza. La traducción original se ocupa de esta referencia y propone: «¡Por Medusa, qué vida esta!». Sin, embargo, me daba la impresión de que debía resolverse de otra manera. Por un lado, el jefe de los piratas, en la edición francesa, no se queja de su vida, sino que observa resignado ESA situación precisa, y además, me pareció que usar la palabra “medusa” para hacer referencia a un cuadro que usa la misma palabra era como hacer rimar una palabra con ella misma. Nos rompimos la cabeza durante días para resolver esta frase hasta que le encontramos la vuelta: «¡Qué cuadro!», dice ahora el malogrado jefe pirata.



Tira de viñetas de *Asterix legionario*, arriba en su versión original, justo bajo estas líneas en su primera traducción al español y, en la base, en la traducción para Libros del Zorzal.



Aprovecho aquí para hacer una pausa y mencionar a Albert Uderzo. Cuando de traducción se trata, es natural mencionar a Goscinny, pero tengo que decir que el talento y la capacidad de trabajo de Uderzo conmueven hasta las lágrimas. Listo, ya lo dije, sigamos con Goscinny.

Dado que *Asterix* es una obra que contiene tanto elementos universales como infinidad de detalles pensados para el público francés de la época en la que fue publicado por primera vez, ¿habéis tenido que introducir muchas actualizaciones contextuales o lingüísticas para mantener el guion de Goscinny y que resulte comprensible para los lectores actuales?

Para nada. Considero que habría sido un error doble. El gusto al desafío es una capacidad que suele perderse a medida que uno se vuelve adulto. A los niños les gusta el desafío. El niño sabe que *Asterix* es una obra inteligente y que los autores jamás habrían puesto un dato al azar. Si hay un dato coyuntural que se le escapa, le va a quedar la intriga. Y va a investigar. Y tarde o temprano, va a descubrir el sentido de eso que no entendió en su momento y estará feliz de haber aprendido algo nuevo. Nos pasó a todos. Que los adultos no tengan tan a flor de piel esta gimnasia es problema de los adultos. Por otro lado, jamás me permitiría andar actualizando a René Goscinny, sería como arrogarse la atribución de actualizar a Cervantes para que a los lectores actuales no se les haga tan pesado *El Quijote*.

El rasgo que define, en esencia, los textos de las historietas es la oralidad. O, más bien, su plasmación. Es lo que se conoce como oralidad fingida, que se sirve de distintos mecanismos tales como el empleo de marcas que revelan acentos o estratos sociales de los personajes. ¿Cómo habéis resuelto estos aspectos? ¿Cuáles creéis que han sido los más difíciles de reflejar en la traducción?

No recuerdo que hubiéramos tenido una especial dificultad con estos aspectos. Creo que se debió a que, a este respecto, Goscinny da pistas muy claras siempre. Aunque parezca obvio, lo central fue mantener la coherencia, y esto implicó un trabajo de concentración y de revisión importante. Por ejemplo, el pirata africano al que le cuesta pronunciar la erre no tiene que pronunciar ninguna erre y siempre se terminaba colando alguna.

Una cosa que llama muchísimo la atención en vuestra retraducción es el aspecto gráfico, que es infinitamente más cuidado que en la traducción original (colores que respetan los del original, tipografía, rotulado, etc.). ¿Nos puedes hablar un poco sobre el trabajo que ha llevado a cabo Osvaldo Gallese?

Gracias por mencionarlo. Osvaldo hizo un trabajo descomunal. Sobrehumano, diría yo. Los textos de los globos hoy los escribe un soft con la tipografía de Uderzo, pero los carteles y las onomatopeyas son dibujos. Y

dibujó cada mínima letrita para que quedara calcada del original. Este es un valor agregado del que también estamos muy orgullosos.

En varias de las entrevistas que os han hecho habéis mencionado que Hachette le encargó la tarea de valoración de vuestra traducción a un auditor externo y este llegó a la conclusión de que vuestra traducción tiene, como mínimo, el mismo nivel que el original francés. ¿Quién llevó a cabo esa auditoría y cómo lo hizo? ¿Cuáles fueron sus criterios de calidad para llegar a su veredicto?

Ni Hachette ni nosotros sabemos quién hizo la auditoría, fue una etapa muy interesante del trabajo. Me da pena porque me gustaría conocer al auditor, que hizo un trabajo fenomenal, un ojo de lince que detectó varias cuestiones imperceptibles e hizo sugerencias inteligentes y pertinentes. Sin duda que su veredicto se debe más al entusiasmo que a una realidad palpable ya que, si bien creemos haber logrado un trabajo de buen nivel, Goscinny es Goscinny...

¿Qué ha sucedido exactamente con la distribución de vuestra obra? Muchos nos enteramos en España de la polémica por Twitter cuando lo denunciasteis públicamente en febrero, pero nos gustaría que nos lo contarais con un poco más de detalle.

Generó muchos malos entendidos este tema. Resulta que en quioscos no tenemos exclusividad. Me pareció un error superponer dos traducciones en el mismo mercado —sobre todo teniendo en cuenta que de un lado hay una nueva traducción dando sus primeros pasos—, y fue lo que explicité en un tuit que tuvo una repercusión inesperada. Entre tanto, hablando se entiende la gente, y la experiencia habrá servido para mejorar entre todos la presencia de *Asterix* en América Latina.

¿Os habéis planteado traducir los álbumes que no fueron escritos directamente por Goscinny?

Los tenemos todos traducidos y estimo que los lanzaremos el año que viene.

¿Puedes hablarnos de las otras obras de Goscinny cuya traducción ya habéis empezado (*Lucky Luke, Iznogud, El pequeño Nicolás*)?

De Lucky Luke lanzamos diez álbumes, y compramos los derechos de ocho álbumes de Iznogud, de los cuales el primero saldrá próximamente. *Chi va piano va lontano*.

Para cerrar, nos resulta particularmente interesante esa última fase de revisión que mencionabas al principio, con la lectura de tu hija Amalia. ¿Cómo fue su experiencia al leer vuestro *Asterix*?

La lectura de mi hija Amalia fue tan importante como las once que la precedieron. No quería correr el riesgo de dejar *Asterix* en manos exclusivas de adultos. La adultez aliena hasta al más despierto. No le di ninguna indicación a mi hija, solo le pedí si podía leer las historias que le pasaba y quedé atento a sus comentarios espontáneos. Una noche, desde su habitación, oigo una fuerte carcajada: Amalia estaba disfrutando de haber entendido un juego de palabras. Que había inventado yo.



La balsa de la medusa original, de Géricault.

Reseña de *Comics in Translation*

MARTA ICHASO FÁBREGA (Universidad Pompeu Fabra)



Edición: [TEBEOSFERA \(2016, ACYT\) -3ª EPOCA- 7, 29-VI-2018](#)

Resumen / Abstract: Reseña de *Comics in Translation*, de Federico Zanettin (Ed.). / Review of Federico Zanettin's (Ed.) *Comics in Translation*.

Palabras clave / Keywords: Traducción de cómics, Zanettin, Traducción domesticada, Traductología / Comics Translation, Zanettin, Domesticated Translation, Traductology

Título en inglés: Comics in translation

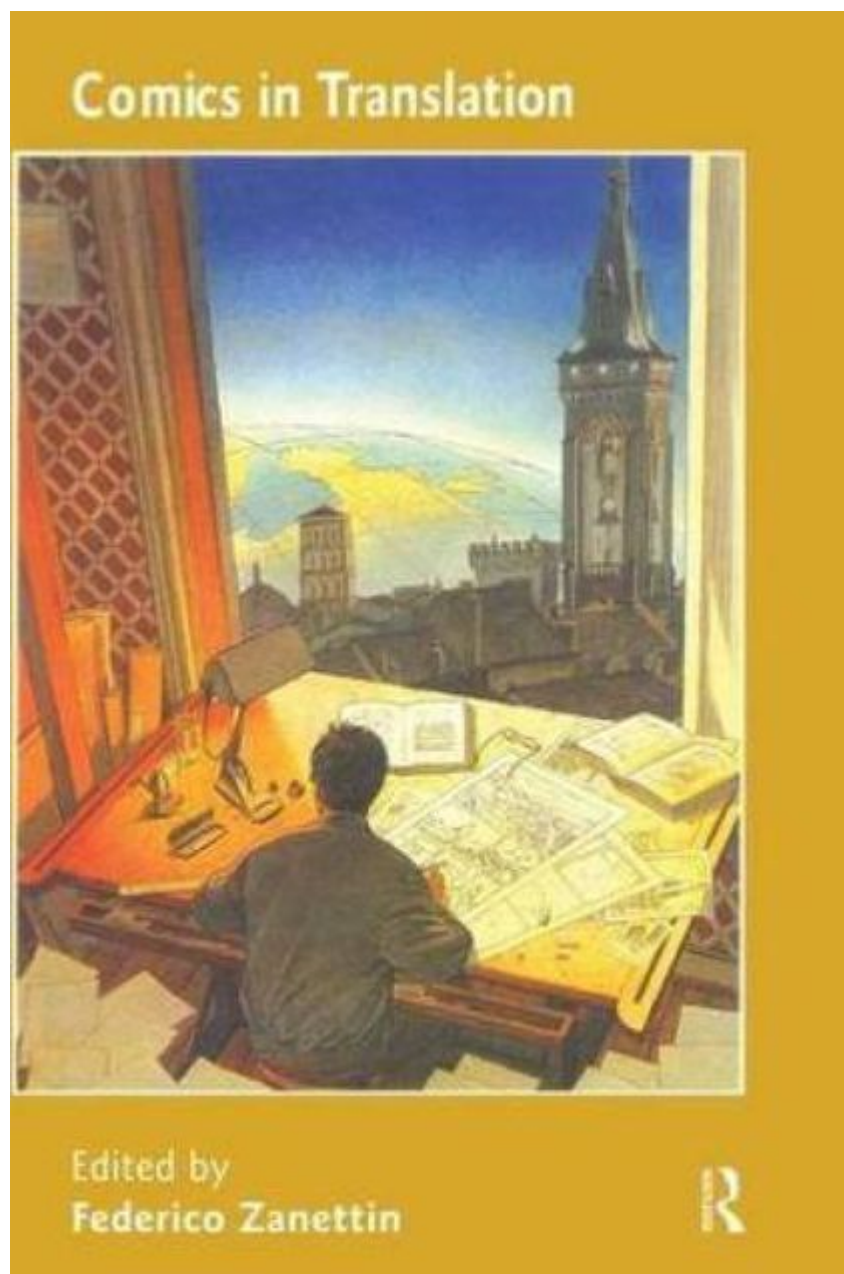
Reseña de *Comics in Translation*

Aunque en sus orígenes el desarrollo del cómic fue diferente en cada cultura, en la actualidad, y en un mundo globalizado y dominado por internet como en el que vivimos nosotros, se ha convertido en un producto con claras influencias de todas las partes. Sumado a la unión indivisible de arte visual y textual que caracteriza este medio, la traducción de cómics se convierte en una tarea en la que las limitaciones y los condicionantes son muchos, pero en la que la creatividad supone una estrategia clave. Se trata de una labor que a menudo pasa desapercibida. El lector del cómic puede incluso olvidar que está leyendo un producto que ha sido publicado en una lengua diferente a la suya materna y que ha sido sometido a un proceso de adaptación a la cultura meta. De hecho, es ahí donde reside el éxito o el fracaso de un traductor, y para llegar a ser esa persona invisible debe enfrentarse a muchos retos.

El traductor, ya sea estudiante o profesional, se encuentra en un continuo proceso de aprendizaje. Cada nuevo encargo exige nuevas soluciones, por lo que debe especializarse cada día más. Es por eso que *Comics in Translation* se convierte en una herramienta clave para cualquier persona que desarrolle esta labor. Un libro que todo traductor debe leer una vez en la vida, pero que resulta enormemente útil cuando nos encontramos ante uno de esos muros que aparecen al llevar a cabo una tarea de traducción. Porque además de su contenido teórico, que sitúa al lector en un amplio contexto, su organización y disposición facilitan la búsqueda en momentos puntuales, proponiendo todo tipo de soluciones con un enfoque multidisciplinario del tema.

¿Y cuáles son los verdaderos retos a la hora de traducir un cómic? Es precisamente eso lo que Federico Zanettin pretendía ilustrar al reunir en *Comics*

in Translation un total de once trabajos que ponen su foco de atención en este campo. En esta obra, Zanettin y el resto de académicos de varias nacionalidades distintas intentan abordar desde diferentes puntos de vista los problemas que surgen en una tarea como esta.



Portada de la obra reseñada.

El libro está dividido en dos grandes bloques. El primero de ellos incluye una introducción en la que Zanettin ofrece un resumen del cómic desde una

perspectiva general, analizando su historia y desarrollo así como las características lingüísticas y visuales que singularizan el medio. Destaca, además, el componente cultural que ha marcado su desarrollo y que contienen sus propios relatos. Más adelante, entra ya a presentar los principales problemas de traducción que se derivan de la tarea y de la unión indivisible de lo artístico y lo textual. A este prólogo le siguen cuatro trabajos que se centran en los aspectos más generales de la traducción de comics, acompañados en todo caso de ejemplos prácticos que ilustran lo explicado. El italiano Nadine Celotti comienza comparando diversos ejemplos de cómics de Francia y Bélgica y sus respectivas traducciones al italiano para situar al traductor como un investigador cuya misión principal es preservar la relación entre imagen y texto. Aporta, además, una guía explicativa de las estrategias principales a la hora de enfrentarse a la traducción de los elementos paratextuales. A continuación, Heike Jüngst, de la Universidad de Leipzig, pone su punto de mira en la traducción del manga y destaca que las decisiones tomadas por los traductores de este tipo de cómics están influenciadas en mayor medida que en otros casos por la gran plataforma de fans que lo siguen y su particular pero exitoso pasado. Para ello, analiza los casos de mangas tan populares como *Hadashi no Gen* o *Akira* y da una gran importancia a los problemas derivados del uso de diferentes alfabetos en el texto origen y en el texto meta. A Jüngst le sigue Valerio Rota, otro de los grandes académicos del campo. Rota propone como base de la tarea la decisión de hacer una traducción extranjerizante o domesticadora, tema de gran debate entre los profesionales.

Tras las investigaciones teóricas, el segundo bloque presenta una serie de estudios que analizan varios casos de traducción de diferentes géneros, orígenes y lenguas. En el primero de ellos, realizado por Raffaella Baccolini junto a Zanettin, se analiza una de las grandes novelas gráficas: *Maus*, de Art Spiegelman. Pero los autores no se detienen en esta obra publicada en 1977 y completada en 1991, sino que muestran diversos ejemplos extraídos de cómics tan actuales como *Spider-Man* y sus diferentes versiones o *The Winx Club*. El sexto trabajo de este libro, de Adele D’Arcangelo, trata los *horror cómics* en Estados Unidos y sus traducciones al italiano y resume el complejo mundo de la política de publicación y de promoción. Después de D’Arcangelo, Zehan Zitawi pone el acento en la recepción de los cómics de Disney en la cultura árabe, un artículo en el que la teoría de la cortesía de Brown y Levinson guía las estrategias a utilizar. Seguidamente, y de nuevo de la mano del alemán

Jüngst, se dedican unas páginas a los cómics educativos, en los que el lenguaje y su traducción juegan un papel primordial. Zanettin vuelve en el noveno trabajo para hablar por primera vez de la traducción de cómics como una tarea de localización, una perspectiva que está ganando cada vez más y más terreno en el estudio de la traducción en todos sus ámbitos. *The Winx* aparece de nuevo, esta vez como el tema principal del trabajo de Elena Di Giovanni, quien se sirve de estos cómics italianos y sus traducciones al inglés para mostrar el cambio que experimentan tras la producción en masa y la gran influencia de los actuales medios de comunicación en el desarrollo de esta labor. Finalmente, en los trabajos décimo y undécimo, Carmen Valero Garcés y Catherine Delesse hablan por fin de los problemas de la representación de los diferentes elementos y recursos fonéticos del cómic, como las onomatopeyas. Mientras Valero hace su aportación a través de ejemplos de textos traducidos del inglés al español y viceversa, Delesse lo hace a partir de la traducción de las series *Astérix* y *Tintin* del francés al inglés, alemán, italiano, ruso y español.

En un último apartado, Zanettin propone al lector, ya sea especializado o no, una lista de recomendaciones bibliográficas que, si bien no hacen una investigación exhaustiva de la traducción de cómics, sí aportan un gran conocimiento sobre la traducción de cómics desde varios puntos de vista que tienen en cuenta tanto el formato de publicación como los elementos culturales, lingüísticos, formales, de tradición, etc.

A pesar de la innegable contribución de Zanettin al ámbito de estudio, este ha experimentado grandes cambios en las últimas décadas. A ello se debe que las perspectivas abordadas en algunos de los trabajos presentados, basados varios de ellos en artículos realizados incluso con anterioridad a los ochenta, sean actualmente consideradas por algunos especialistas teorías menos acertadas que otras propuestas más tarde. Pero no por eso pierde relevancia esta obra. Todo lo contrario, fomenta en el lector una reflexión interna, no solo de la propia evolución del cómic, también de los cambios en las estrategias de traducción de cómics a lo largo de las últimas décadas.

Sobre los autores

Alfonso Aranda Subirana es madrileño, abogado de profesión, especializado en propiedad intelectual y telecomunicaciones. Miembro del Ilustre Colegio de Abogados de Madrid y socio del despacho Iurisnova Abogados. Además, es un coleccionista con gran interés por la historieta como medio y también como modo para el aprendizaje. También ha escrito guiones de cortometrajes y largometrajes, y es socio de la productora cinematográfica Mikima Films.

Isabel Benjumea Martín es profesora y traductora, nacida en Sevilla, formada en las universidades de Córdoba y Sevilla y en la Pablo de Olavide. Ha desarrollado un máster en Sevilla y una estancia de investigación en la Università di Roma. Se encuentra realizando un doctorado en la Universidad de Sevilla. Ha sido examinadora DELE en el Instituto Cervantes, profesora de español (como lengua extranjera) en la Università degli Studi del Molise y también profesora de español en las instituciones Sevilla Language Center, Instituto San Fernando y en la Academia Victoria. Ha impartido clases de español en la Comisión Española de Ayuda al Refugiado.

Salomón Doncel-Moriano Urbano es traductor e investigador. Natural de Málaga, pasó una parte considerable de su vida académica y personal entre Irlanda y Japón. Licenciado en Filología Inglesa por la Universidad de Granada, tras lo cual cursó estudios de grado y posgrado en Traducción e Interpretación en la misma universidad. Ha realizado estancias como alumno de licenciatura en Trinity College University of Dublin y como estudiante de posgrado e investigador en la Universidad de Waseda (Tokio). Desde 2005 ha

colaborado con varias empresas del sector editorial y audiovisual, como traductor de manga y anime, lo cual ha compaginado con su actividad como intérprete médico en hospitales internacionales, así como docente en varios colegios británicos de la Costa del Sol. Actualmente es investigador en el Graduate School of International Culture and Communication Studies de la Universidad de Waseda, donde desarrolla su tesis doctoral sobre traducción de cómic japonés.

Sergio España Pérez es traductor autónomo de francés a español. Licenciado en Traducción por la Universidad de Granada y traductor-intérprete jurado por el MAEC, es también redactor y revisor de textos. Sergio colabora intermitentemente como profesor de traducción en la UPO de Sevilla e imparte cursos de formación continua sobre traducción de cómics. Durante más de diez años se dedicó a la traducción jurídica, aunque a partir de 2010 su carrera se orienta hacia la traducción cultural: destaca su colaboración con el Centre Pompidou desde 2013 y las más de cinco mil páginas de cómic franco-belga que ha traducido. Entre sus autores destacan grandes clásicos del género, como Jijé, Charlier, Vance o Vernal, y otros más actuales como De Crécy, Dufaux, Bravo o Pellerin. En 2015 obtuvo la residencia de traducción literaria otorgada por Écla Aquitaine para la traducción de *La República de la Lucha*, de Nicolas de Crécy.

Celia Filipetto Isicato, traductora profesional argentina formada en la Universidad de Buenos Aires como traductora de inglés, culminó su titulación en la Universidad de Granada, licenciándose en Traducción e Interpretación. Afincada en Barcelona desde 1979, trabajó en la editorial Martínez Roca, iniciando allí una trayectoria que la llevó a ser una reconocida traductora de fantasía y ciencia ficción, aunque también de textos de literatura en general. Ha sido también traductora de libros infantiles y de muchos cómics, sobre todo los de Spiderman publicados por el sello Planeta-DeAgostini en el final del siglo XX. Ha colaborado con el periódico *La Vanguardia* y con las publicaciones electrónicas *The Barcelona Review* y *Saltana*. Ha dado clases como profesora invitada de los posgrados de Traducción Literaria de la Universidad Autónoma de Barcelona y de la Universidad de Málaga. Asimismo, ha impartido talleres en la Universidad de Vigo, las Jornadas en torno a la Traducción Literaria de Tarazona y El Ojo de Polisemo, en la Universidad de

Salamanca. En 2015, ACE-Traductores le otorgó el X Premio Esther Benítez de Traducción, y en 2016 fue merecedora del XIX Premio de Traducción Ángel Crespo, en ambos casos por traducciones de libros de Elena Ferrante.

Julia C. Gómez Sáez es traductora autónoma profesional de inglés, francés y alemán al castellano desde el comienzo del siglo y profesora de traducción científico-técnica en la Universidad Complutense de Madrid desde 2018. Es traductora jurada de inglés, hace traducción técnica y médica, pero también se dedica a la traducción editorial. Cursó estudios de Ciencias Físicas en la Universidad Complutense de Madrid, pero la licenciatura que culminó fue la de Traducción e Interpretación en la Universidad Pontificia de Comillas de Madrid. En 2015 terminó el Máster Universitario en Ciencia del Lenguaje y Lingüística Hispánica de la UNED en la especialidad de Lenguaje y Comunicación. Su trabajo fin de máster está dedicado al lenguaje visual de *Astérix*.

André Höchemer es filólogo y traductor, nacido en Valencia y formado en Filología Hispánica e Inglesa en la Universität Kassel entre 1995 y 2000. Es traductor e intérprete autónomo desde el año 2002, “jurado” desde el 2007, y especializado en traducción del alemán. Ha sido el traductor al alemán de varias obras de autores españoles, como F. Ibáñez, Paco Roca, Antonio Altarriba, Miguelanxo Prado, Nadar, Juan Antonio Torres o Max, entre otros.

Marta Ichaso Fábrega es traductora e investigadora, nacida en Aragón y formada en la Facultat de Traducció i Interpretació de la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona. Recibió formación, durante un año, en el King's College de Londres. Redactora de contenidos en varios medios digitales como *La Vanguardia Digital* o *Bloygo*. Actualmente cursa estudios de cine e interpretación en Plató de Cinema.

Leopoldo Kulesz es editor. Creció entre Buenos Aires y París, se formó en ciencias (matemáticas), terminó atrapado por la literatura y creó en el año 2000 el sello Libros del Zorzal, en Buenos Aires, editorial conocida principalmente por la edición y traducción al castellano de *Astérix* en Argentina, aunque ha publicado allí a otros muchos autores.

Carlos Mayor Ortega es traductor y profesor formado en Traducción e Interpretación en la Universidad Autónoma de Barcelona y también en Periodismo en la Universidad Pompeu Fabra y en la de Leeds. Trabaja como traductor desde el año 1990, especializado en narrativa, ensayo, cómic y libros ilustrados, y ha superado ya los trescientos títulos publicados. Desde 1992 ejerce también la docencia. Empezó dando clases en la Universidad de las Antillas, y desde 2012 es profesor del Máster en Traducción Literaria de la Universidad Pompeu Fabra. Además, imparte talleres y charlas sobre distintos aspectos de la traducción literaria y creativa. Como periodista ha firmado en publicaciones como El Trujamán, del Centro Virtual Cervantes, y Vasos Comunicantes. Ha sido director adjunto de la revista *Dos.Dos* y ha colaborado en *Out*, *El País*, *El Temps* o *Granta*. Es presidente de la Asociación Profesional de Traductores e Intérpretes de Cataluña (APTIC) y miembro de ACEtt y de ATLAS. También pertenece al equipo de traductores de proyectos expositivos y libros de arte Barcelona Kontext.

Ángelo Néstore Ferrante es poeta, editor, gestor cultural y traductor, de origen italiano aunque residente en Málaga. Es doctor en Traducción con la tesis “Traducir la subversión. Análisis queer de las versiones italiana y española de la novela gráfica *Fun Home*, de Alison Bechdel”. Oficia como profesor de inglés del Departamento de Traducción e Interpretación de la Universidad de Málaga. Ha hecho sus pinitos como actor, dado que en 2004 obtuvo el premio a la mejor interpretación masculina en el Concurso Nacional de Teatro Vittorio Gassman de Roma. A partir de 2016 también dirige la editorial feminista La Señora Dalloway y el festival internacional de poesía de Málaga, Irreconciliables. Ha participado en las antologías poéticas *Donde veas. Poetas ganadores de Ucopoética 2015* (La Bella Varsovia) y *Correspondencias/Correspondencies. Una antología de poesía contemporánea LGTB española* (Egales) y publicó dos poemarios propios en 2017: *Adán o nada. Un drama transgénero* (Bandaàparte) y *Actos impuros* (Hiperión), por el cual recibió el XXXII Premio Hiperión de Poesía en 2017.

Francisco (Paco) Rodríguez Rodríguez es profesional autónomo y traductor jurado desde el año 2000. Además de tener su propia empresa, NdT Traductores, junto a Sergio España, ha pasado por las universidades de Poitiers (Francia) y Granada, hasta recalar en la Universidad de Córdoba, donde es

profesor e investigador desde 2009. Su carrera como traductor estuvo centrada, entre otros, en el ámbito jurídico, hasta que decidió especializarse en traducción de historietas. A partir de 2006 ha traducido cómic franco-belga prácticamente sin interrupción, además de impartir cursos de posgrado y de formación continua sobre esta disciplina. En 2017 defendió su tesis doctoral sobre traducción de cómics, y sigue investigando en esta parcela del conocimiento. En septiembre de 2019 publica en la editorial Sindéresis su libro *Cómic y traducción: preliminar teórico-práctico de una disciplina*, donde propone un marco analítico para sistematizar la metodología de trabajo en traducción de historietas.

Miguel Sanz Jiménez es filólogo y traductor, especializado en traducción literaria. Se ha formado en la Universidad Complutense de Madrid y en la Loyola University Chicago. Cursó un máster de traducción literaria y se ha formado como corrector y traductor audiovisual en Cálamo & Cran. Es investigador en el Departamento de Estudios Ingleses: Lingüística y Literatura de la Universidad Complutense de Madrid, donde trabaja en su tesis doctoral acerca de las traducciones de las narraciones de esclavos. Ha colaborado con varios medios de divulgación cultural con críticas de novela, cómic, cine y series de televisión, ha formado parte del jurado de subtitulación en los V Premios ATRAE y ha traducido subtítulos, ensayo, relatos y la novela *El pájaro carpintero*.

Sobre Tebeosfera

La **Asociación Cultural Tebeosfera (ACyT)** es una organización independiente y sin ánimo de lucro creada con el objetivo de preservar la memoria de nuestra cultura popular gráfica mediante la divulgación, el rescate, la catalogación y el estudio riguroso del patrimonio de la historieta, que basa su actuación en tres pilares fundamentales:

- La **revista *Tebeosfera***, una publicación teórica cuatrimestral digital, gratuita, en línea y de acceso abierto fundada en 2001 que estudia los medios vinculados a la cultura popular gráfica, principalmente la historieta y el humor gráfico, pero también otros medios afines como la ilustración, la novela popular, el cine o los juegos.
- ***El Gran Catálogo***, la mayor enciclopedia en línea sobre todo lo relacionado con el cómic y la sátira gráfica en español, incluyendo publicaciones, autores, entidades, obras, series y personajes, así como sus promociones y también sus adaptaciones a otros medios. La base de datos del Gran Catálogo sirve además de fuente del *Informe Tebeosfera*, estudio anual sobre la industria del cómic en España único en Europa.
- El sello **ACyT Ediciones**, que desde 2013 ha publicado una docena de libros teóricos, manuales de referencia y libros de historietas. Catálogo de ACyT Ediciones: tebeosfera.com/ediciones-de-acyt/

Más información sobre ACyT:

- tebeosfera.com/identidad/
- tebeosfera.com/socios/

Contenidos

Cubierta

Portada

Créditos

Editorial

Traducción, traductología e historieta

La buena traducción, si (igual de) breve, dos veces buena

Traducir cómics cómicos

Traducir cómics bajo lupa

La visibilidad del traductor

Pensar la traducción con una mirada *queer*

La traducción de *Sailor Moon*

Todo gran poder va acompañado de una traducción

Los derechos del traductor como autor

La nueva voz de Astérix en español

Reseña de *Comics in Translation*

Sobre los autores

Sobre Tebeosfera