

La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados

Carmen Valero Garcés

Universidad de Alcalá

Comics are a kind of literature that counts with an interesting readership and that also needs translating (in 1997, 67,2 % of the offer in the market were translated materials). However, the transfer from one language to another entails certain problems. The translation of comics belongs to a specific type called 'constrained translation'. This type of texts has two characteristics when compared with the translation of a text where 'everything' we want to say is made explicit by means of words. Firstly, the message to be translated is not only based on written words. Secondly, the text may be under space constraints. These 'added' elements are not only part of the meaning but, and this is really important, they impose certain conditions. Other aspects are also problematic: The translation of onomatopoeia or representation of sounds which change from language to language, and the fact that in comic books the author play with the language as entertainment. Those are the problems together with some strategies and results I will deal with in the following pages.

I. INTRODUCCIÓN. EL CÓMIC EN LA COMUNICACIÓN DIARIA

El cómic es un medio de comunicación que goza de gran aceptación, sobretodo en determinados círculos. Sin embargo, a pesar de este interés, los cómics han sido tradicionalmente considerados en los círculos académicos de las letras hispanas - y yo diría que siguen siéndolo-, como literatura marginal. Dentro de este grupo se incluía tanto la literatura infantil y juvenil como los cómics ya fuesen para niños o para adultos, y a los que él crítico literario no les ha prestado ninguna atención durante mucho tiempo. En los últimos años se observa un cambio progresivo de actitud desde posiciones en las que se les consideraba como una subliteratura perniciosa hasta convertirse en lectura intelectual y ser objeto de estudios interesantes en el terreno de la sociología, los estudios culturales, la semiología o la traductología. Se organizan asimismo exposiciones, reuniones de humoristas, ferias de muestras o conferencias, como la Muestra de Humor Gráfico que anualmente organiza la Universidad de Alcalá, desde

1992, con la participación de los humoristas y dibujantes más relevantes de nuestro país (Forges, Chumi Chumez, Máximo, Gallego y Rey) que han sido nombrados profesores honoríficos del humor. Es también en Alcalá donde llevamos tres años ya impartiendo un curso sobre humor y pedagogía, financiado por el fondo social europeo y dirigido a profesores interesados y a los profesionales de los distintos ámbitos del campo de formación (empresas, instituciones públicas y privadas, sindicatos).

A nivel nacional e organizan también, conferencias, exposición de trabajos y seguimiento de talleres, así como la proyección de películas basadas en la obra de humoristas (*Makinavaja*, *To el mundo es güeno*, *Mortadelo y Filemón*). Barcelona y Madrid cuentan también con un Salón Internacional del Cómic en el que se dan cita cada año figuras relevantes del mundo de la historieta, y desde el que se fomenta, como en otros círculos educativos, la creación de materiales didácticos con la forma del cómic. Precisamente se inauguró recientemente el XVII Salón del Cómic de Barcelona donde se han dado cita 150 estands de librerías, distribuidoras y editoriales especializadas. Parece, pues, que el interés académico e institucional por este género empieza a despertar.

El cómic genera también un mercado interesante. De acuerdo con los ISBNs concedidos en 1997 según los subsectores de edición, los libros de creación literaria, los libros de texto y los técnico-científicos son los de mayor porcentaje, seguidos de los libros dedicados al tiempo libre. Sin embargo, en cuanto a volumen de traducciones, destacan los libros infantiles y juveniles (50,20% del total de ISBN concedidos en este subsector), seguidos de otros de creación literaria (39,80%). Y tras la creación literaria, el siguiente puesto corresponde a las traducciones de libros sobre tiempo libre (35,07%), y dentro de este grupo son los comics los que cuentan con un porcentaje más alto de producción y también de traducción (67,2% de la oferta es material traducido). Es decir, la traducción de cómics sigue siendo necesaria.

II: RETOS Y ESTRATEGIAS EN LA TRADUCCIÓN DEL CÓMIC

Pero, ¿qué problemas plantea? ¿Es igual que traducir una novela, una obra de teatro o un cuento para niños? ¿hace falta una preparación especial? ¿cuáles son los principales problemas a los que hay que enfrentarse?

Estas y otras son las preguntas que voy a tratar de responder.

Desde el punto de vista de la traducción, que es el que nos interesa, la traducción del cómic- y yo incluiría las tiras o viñetas de humor gráfico que incluyen texto- se engloba dentro de lo que se ha dado en llamar “traducción subordinada” (Kelly & Gallardo 1984, Rabadán 1989) o “constrained translation” (Titford 1982. Por subordinada se entiende aquella traducción en la que el texto se encuentra acompañado y, en mayor o menor medida, sometido a códigos extralingüísticos (visuales, sonoros y tipográficos fundamentalmente) que restringen y encauzan el margen de actuación del traductor. Los tipos de traducción subordinada más habituales se dan en: 1) textos con ilustraciones; 2) textos segmentados por cuadros, párrafos de distribución irregular, etc.; 3) pies de foto; 4) tiras cómicas; 5) traducción cinematográfica (doblaje y subtulado); 6) canciones; 7) textos en los que la paginación original debe coincidir con la del texto terminal.

En todos los casos la presencia de elementos visuales o sonoros implica restricciones nuevas a la labor del traductor: así, en el doblaje o en la traducción de canciones para su interpretación en lengua terminal (no sólo para saber su significado, tal como sucede en las versiones bilingües de los discos) hay que tener en cuenta consideraciones silábicas, fonéticas, rítmicas que prácticamente no existen en la traducción de prosa literaria.

En general, la traducción subordinada impone dos tipos de restricciones específicas fundamentalmente de carácter cuantitativo y cualitativos. 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).

Es decir, 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. El primer problema que se plantea deriva del hecho de que el traductor generalmente puede intervenir únicamente en

uno de los niveles -el texto- sin alterar el conjunto. Si tiene suerte- como por ejemplo en el caso de la colombiana Nani, creadora de la tira cómica Magola, con la que colaboro en la traducción de su obra al inglés, se trabaja en equipo y se realiza una nueva edición cada vez que se publica en otra lengua diferente, siendo la propia autora la que incluso realiza cambios y adapta el texto por cuestiones lingüísticas o socio-culturales.

En otros casos el autor no tiene ningún control sobre la traducción o el texto mismo como ocurre en el caso de la publicación *El Jueves* de la cual se traducen unas cuantas páginas al italiano que el editor elige sin consultar a los autores los cuales únicamente tiene constancia de que su trabajo ha sido traducido.

Si no es así, el traductor suele recibir el cómic con los globos o bocadillos vacíos y los lugares en los que hay texto lingüístico en blanco y debe rellenarlos, o bien, se le da únicamente el texto y como ejemplo se le dan unas cuantas hojas para que se haga una idea del carácter de la obra. (En este caso puede ocurrir que se produzcan hechos como en Astérix y los Normandos, donde el traductor deja sin rellenar un de los espacios reservados a una explicación.

En ocasiones el traductor trabaja no sobre el guión sino sobre lo que queda de él tras el trabajo del dibujante, el cual traduce signos icónicos, una parte del guión y adapta el resto en forma de diálogo y texto fuera de la viñeta. Ello significa que se excluye del trabajo del traductor todo lo relativo a la reproducción icónica, salvo los casos de caligrafía y representación de sonidos.

En cuanto al texto, recordemos que éste puede aparecer como texto narrativo dentro de los llamados globos o bocadillos, o bien en recuadros situados en la parte superior o inferior de la viñeta. Pero el texto puede invadir también la imagen como suele ocurrir con la representación de los sonidos u onomatopeyas, en cuyo caso el traductor debe intervenir en el dibujo y enfrentarse, por un lado, a problemas de espacio y de los recursos tipográficos, y por otro lado al problema de la adaptación de la transcripción gráfica del sonido: ruidos, onomatopeyas y música. A ello se suma el hecho de que, a veces, el texto es icónico, por ejemplo, para la expresión censurada de insultos o imprecaciones, o para sugerir los pensamientos no expresados de los personajes. Son metáforas visualizadas o conven-

ciones gráficas que expresan el estado síquico de los personajes mediante imágenes de carácter metafórico. La mayoría de estas metáforas proceden del lenguaje oral, por ejemplo, decir sapos y culebras y su representación, o pensar que alguien nos gusta o estamos enamorados y el dibujo de corazones. Existen, pues, recursos expresivos internacionalmente aceptados como, por ejemplo, el dibujo de estrellas en torno a un personaje que acaba de recibir un golpe, por aquello de “ver las estrellas”. Sin embargo, cuando dicha convención deja de usarse y se sustituye por una expresión idiomática, entonces hay que traducirla o explicarla. Un ejemplo de lo expuesto lo hallamos en el álbum francés *Astérix y Obélix*, en el número titulado *Astérix y Cleopatra*, donde en lugar de estrellas encontramos velas en torno a la cabeza del personaje que ha recibido el golpe. En este caso si se quiere respetar el efecto pretendido se necesita de una explicación que puede ir a pie de página.

Hay otros muchos elementos que intervienen en un cómic, como en cualquier otro encargo de traducción (tipo de lectores, tiempo disponible, calidad y precio, etc.) y muchas las trabas lingüísticas y socio-culturales con la que se topa el traductor y que no nos va a dar tiempo a analizar (Ver Valero 1996, 1997). Vamos, por ello, por partes. Tres son los aspectos sobre los que quiero llamar la atención por la problemática que plantea su traducción:

1. El tipo de cómic y el tratamiento del lenguaje.
2. La influencia del marco en el que se inserta el material lingüístico y las limitaciones que ello impone.
3. La reproducción/traducción del lenguaje icónico (onomatopeyas, sonidos, ruidos).

2.1. El tipo de cómic y el tratamiento del lenguaje

En cuanto al tipo de cómic, todos sabemos que existen comics de diferentes tipos y seguramente habremos leído cómics cuando éramos más jóvenes, por ejemplo, *Astérix y Obélix*, *Tintín* o los inolvidables *Mortadelo y Filemón*, *Carpanta*, *Pepe Gotera* y *Otilio o El Capitán Trueno*. Hay también cómics de acción, dirigidos igualmente a los jóvenes aunque quizá algo mayores, y muchos de ellos traducidos como por ejemplo, *El hombre araña* (Spiderman), *Superman*, *Batman* y otros muchos títulos de

la inolvidable compañía Marvel. Hay también cómics para adultos y cómics llamados alternativos o *underground*, como *El Víbora*, *los Freak Brothers* de Gilbert Shelton o los cómics de Robert Crumb. Hay también cómics intelectuales y educativos, como *La Historia de España* de Forges. Existe, pues, una gran variedad de tipos de comic, y aunque todos ellos pertenecen al mismo género y su traducción plantea problemas generales muy similares, hay también problemas específicos.

En cuanto a los problemas generales el primer punto a tener en cuenta es el hecho de que trabajamos con dos sistemas lingüísticos diferentes que conllevan también diferencias socioculturales reflejadas en el uso de la lengua y que hay que tener en cuenta.

Con referencia a los problemas lingüísticos, aparte de los habituales al tratarse de dos lenguas diferentes, es interesante destacar que habitualmente los cómics se consideran literatura de entretenimiento, lo cual añade una nueva dimensión al mensaje: su función lúdica. Y ello conlleva unas características específicas del uso de la lengua que se convierten, en ocasiones, en dificultades de comprensión y de traslado a otra lengua. Por ejemplo, juegos de palabras, dobles sentidos, chistes, uso de jergas, coloquialismos, lenguaje críptico, etc.

Un punto importante dentro del aspecto lingüístico es el relacionado con las variedades del lenguaje y la necesidad de adaptar el texto al momento de la lectura. Un ejemplo claro nos lo ofrecen los cómics alternativos o *underground* en los que se tiende a utilizar un estilo concreto: el slang y la lengua coloquial. A la hora de traducir este tipo de lenguaje el traductor debe ser consciente de las distintas características en los diferentes idiomas. Por ejemplo, tener en cuenta que este tipo de lenguaje varía con mucha frecuencia. Es decir, expresiones que decían nuestros abuelos- como “nos ha merengao” (en *La Colmena* de C. J. Cela)- no se utilizan actualmente o raramente y existen otras, por ejemplo, “¿qué pasa, tío?” o “esto mola” o “no te joroba”y, a su vez, existen diferentes jergas para diferentes ambientes. El problema es, pues, doble para el traductor: primero reconocer tales expresiones y, segundo, adaptarlas a la audiencia del momento actual (recordemos que se trata de una literatura de entretenimiento).

¿Cómo se resuelven estas situaciones? Evidentemente hay que

poseer un gran dominio del lenguaje coloquial, informal o de slang, para comprender bien el texto original pero también para evitar la tentación de traducir slang por slang o una palabra soez por otra. Así, por ejemplo, en el cómic alternativo de Robert Crumb *A solas con las mujeres*, “girl” o “woman” es traducido al menos de cinco formas diferentes en español: “niñas”, “tías”, “chorbas”, “chavalas”, “nenas”, “chicas” o “mujeres”. Y “bastards” es traducido como “mamones”, “cabrones”, o “hijos de puta”. Una expresión coloquial en inglés puede no serlo en español. Como en: “Wanna meet ‘er? I’ll innerduce ya!” traducido como “¿Quieres conocerla? ¡Te la presento!”, o al contrario, el TT traducido recoge una expresión coloquial que no está en el TO. Por ejemplo: “She is a lot of fun!” traducido como “¡Es una cachonda!”. Se trata de un intrincado juego de relaciones y de compensaciones que el traductor debe emprender para, una vez que ha analizado el texto en su conjunto, interpretar todas las claves y luego tratar de reproducirlas en la otra lengua. Así, por ejemplo, debe ser consciente del uso distinto que se hace de los tacos en inglés y el español. El inglés, según Rabasa (1991: 43), prefiere los tacos en los que se denuncia el pasado ilegítimo del otro (“bastard”) o bien se refiere a necesidades fisiológicas (“shit!”) mientras que el español prefiere referencias religiosas (“Me cago en Dios”). Es lo que Hewson y Martin (1991: 151) llamaban: “the concave mirror effect”.

Las estrategias de compensación utilizadas suelen ser las siguientes:

1. Adición de elementos diferentes y no sólo de texto: expresiones coloquiales, signos de

puntuación, palabras para enfatizar, un vocabulario más elaborado, una explicación, un mayor porcentaje de palabras soeces. Por ejemplo:

*Hey, High School is just **an** introductory course into the ways of the big, hard world!!*, traducido como *¡Y un huevo! ¡El Instituto no es mas que un curso de introducción al mundo real!*.

2. Adaptación de los recursos utilizados en el TO a la nueva lengua con el fin de conseguir el mismo efecto, como por ejemplo, el reproducir el acento alemán:

*Guten Tag, Majesty...
I t'ink you vill be wery please dese
new designs, sire! I pay close
Attention to da details
dot makes da shoe look
zo like da classic creations
we favor, ya?*

*Guten Tag, Makestad...
krreo ke os komplacerrán
los nuefos modelos, sirre.
He prestado suma
atención a los detalles
parra que el zapato
parrezca una crreacion
klásica komo querremos, ja?*

3. Adaptación de ciertos detalles a la nueva realidad sociocultural, como el caso del siguiente ejemplo, donde “golden”, color del pelo habitual en la población americana, es cambiado por un nuevo concepto a través de la modulación:

TO: “I observe the courting rituals of the healthy, well adjusted golden ones”

TT: “Observo los rituales amorosos que practica la gente normal”.

4. Supresión de determinados detalles, por ejemplo referencias a lugares, personajes o hechos conocidos en la cultura del TO pero irrelevantes o desconocidos en la nueva cultura. Por ejemplo: “the ultimate **dream-boat** of Milford High” traducido como “el ideal supremo”, puesto que la referencia a dicho centro no tiene ninguna connotación para el público español.

Otro problema a tener en cuenta se refiere a las diferencias culturales o de tipo social que se manifiestan en los dibujos mismos y también en los nombres de comidas o el relato de costumbres, alusiones a determinados personajes o a acontecimientos históricos, que se supone que el traductor debe comprender y conocer para evitar tanto la traducción sin sentido como la sobretraducción.. Es precisamente esa interrelación entre el código lingüístico y los elementos socioculturales lo que, en muchas ocasiones, da forma a una tira cómica o a un chiste y lo que caracteriza a un chiste o una historieta como perteneciente a una comunidad concreta que requieren de una adaptación cuando se traslada a otra lengua, por ejemplo los chistes de los catalanes en Madrid o de los polacos en EEUU o los del Lepe o Jaimito. Ello lleva a adaptar medidas, pesos, chistes o incluso expresiones con colores (por ejemplo, el verde indica en inglés envidia, rabia

(“green of envy”), pero no en español en el que el verde se asocia con el sexo (chistes verdes). Sin embargo, en inglés es el color azul el que indica sexo.

Cuando esta adaptación no es posible, por ejemplo cuando se trata de juegos de palabras, entonces se debe recurrir a la imaginación para buscar algo equivalente que se corresponda con el dibujo o bien traducir literalmente y compensar la pérdida de humor en otro lugar del texto. Sin embargo, a la hora de adaptar las referencias culturales debe evitarse la sobretraducción que cambiaría el ambiente creado en la versión original y rompería el equilibrio entre el dibujo y el texto. Por ejemplo, en una tira de cómic traducida del español y situada en Nueva York, resultaría curiosos encontrar una referencia al tabaco negro Ducados; bastaría con traducir la marca americana del original por alguna conocida en España como Winston o Marlboro.

Un ejemplo muy claro de interrelación entre elementos culturales y lingüísticos nos lo proporciona los nombre propios en *Astérix y Obélix*. En este caso encontramos mezcla de juegos de palabras y combinación de significados que producen un efecto cómico que hay- o habría- que trasladar. Mucho se ha escrito sobre la traducción de las aventuras de estos famosos héroes galos creados en 1959 (Embleton 1991, Jackson 1990, Grassegger 1985, Mayoral y Kelly 1984). Yo quiero únicamente apuntar algunos detalles sobre la traducción de algunos nombres propios de personas, sin entrar en detalles, para ilustrar un tipo de dificultad a tener en cuenta.

En *Astérix y Obélix*, encontramos, en primer lugar, nombre propios reales entre los que se incluyen nombres de personajes históricos de la antigua Roma fundamentalmente, como, por ejemplo, Julio César, Brutus, Pompeyo, Aristófanes, etc. que se han traducido de acuerdo con la forma generalmente aceptada-normalizada-en las diferentes lenguas. Así el francés Jules César, pasa a ser Julius Cesar en inglés, sueco, holandés y finlandés. Y también se incluyen nombres de dioses y diosas, frecuentemente utilizados en invocaciones del tipo “¡por Júpiter!”. Son referencias a dioses romanos (Júpiter, Minerva, Apolo) y dioses celtas (Tutatis, Belenos) algunos dioses griegos (Zeus, Hercules, Poseidón), e incluso algunos egipcios y orientales (Visnú, Baal), que se han traducido siguiendo la misma estrategia que para los nombres históricos.

El segundo grupo incluye nombres ficticios. Es en este grupo donde se muestra la genialidad de sus creadores y se agudizan las dificultades para el traductor. Hay varios subgrupos: 1) Los protagonistas galos; 2) Otros personajes celtas y 3) Personajes de otras culturas/etnias: Romanos, germanos, griegos, egipcios, españoles, nórdicos, normandos, indios.

Únicamente me referiré a los nombres de los protagonistas principales y a algunos españoles.

Astérix es el nombre del protagonista y se mantiene igual en todas las traducciones, quizá también porque es el título de la obra. Igualmente ocurre con otras tiras cómicas, como por ejemplo, *Garfield* o *Mafalda*. Cabe también mencionar aquí que una de las principales dificultades de los nombres en el original francés es que su terminación- en este caso -ix- suele denotar su origen étnico, lo cual constituye un reto al llevarlo a otras lenguas.

El nombre del fiel amigo de Astérix, Obélix, también se mantiene en todas las traducciones, manteniendo el mismo sentido humorístico ya que prácticamente todas las lenguas consideradas tienen palabras similares.

El tercer gran hombre galo es el druida Panoramix. Representa la sabiduría y el conocimiento y su nombre alude a “panorama” (visión amplia) y a “mixture” (mezcla). Y se ha mantenido en varias lenguas, por ejemplo, en italiano, griego, holandés, alemán, catalán, español. Pero hay otras lenguas en las que se ha buscado un nombre diferente para recoger alguna de las facetas de este personaje. Así en inglés es GETAFIX (“get a fix”, término slang usado en los 60 en ambientes relacionados con la drogas), en finlandés es AKVAVITIX (“eau de vie”, agua de vida), en sueco, alemán, danés y noruego como MIRACULIX (“miracle”, “milagro”), porque su pócima hace milagros. Del mismo modo en hebreo es Ashafix (de “ashaf”, “mago”).

El cuarto gran hombre galo es Abraracourcix, el jefe de la tribu, respetado y temido por sus enemigos. Su nombre viene de “à bras raccourcis” (“con ensañamiento”), con un tono obviamente irónico. También recuerda a la palabra mágica “abracadabra”, y a “raccourci” (“abreviado”, “acortado”) en el sentido de que es demasiado bajo para ser un jefe. Tal nombre se mantiene en italiano y holandés y se modifica ligeramente en catalán y español (Abraracurcix o Abracurcix). En inglés es VITALSTA-

TISTIX (“vital statistics”), una palabra normalmente utilizada para referirse a bellezas paganas y esbeltos cuerpos femeninos, lo cual choca en el cómic por el aspecto regordete del jefe. En alemán, sueco, danés y noruego es MAJESTIX, una alusión a su papel de jefe. Y lo mismo ocurre en griego con MONARCHIX, y en hebreo con LOCHEM’ AMIX (de “lochem amits”, “guerrero bravo”). En finlandés es ALADOBIX, basado en “alado(o)pi / alatoopi” (“aspic” un plato exquisito a base de gelatina, que contiene huevos, carne etc.), muy apropiado para referirse a la gordura del jefe. Además éste es llevado generalmente sobre un gran escudo, y, según Embleton (1991:182), ello ofrece reminiscencias también de una gran fuente llena de comida. Puede igualmente recordar a Aladino que tiene connotaciones mágicas.

Ordralfabétix (el vendedor de pescado mas bien poco fresco) es traducido al catalán y al español como ORDRALFABETIX, aludiendo a “ordre alphabétique” “orden alfabético”, sin que parezca particularmente humorístico. Dada la función que desempeña el personaje habría que pensar en “ordure” (“basura”, “suciedad”) y éste es el sentido que se recoge en otras traducciones: UNHYGIENIX en inglés (no higiénico), VERLEIHNIX (“verleih nichts”, “no prestes o no concedas nada”) en alemán, AMARYLLIX en finlandés (en alusión a una flor llamada “Amarillys” de un olor mas bien desagradable) y en sueco CRABBOFIX (de “krabba”, cangrejo aludiendo a otro tipo de pescado, que sin embargo no vende, con lo cual no parece una alusión muy acertada).

Y por último voy a referirme al perrillo fiel IDÉFIX. Su nombre significa “idée fixe” ideas fijas, obsesión, de acuerdo con su tenacidad y fidelidad. Su nombre se ha mantenido en la mayor parte de las traducciones, excepto en inglés que es DOGMATIX (“dogmatic”, de ideas fijas, a la vez que utiliza “dog” (perro), produciendo un juego de palabras). El hebreo utiliza MAVRIX (de «m“vrik», “brillante, inteligente”) y el catalán y español traduce la palabra francesa “idée” y le llama IDEAFIX).

La simple exposición de estos ejemplos muestra que hay unas traducciones más brillantes que otras y que, en algunos casos, algunas incluso superan al original. La versión española no es muy brillante; es quizá mejor la inglesa y quizá la mejor es la finlandesa, hecho curioso si se tiene en cuenta que no pertenece al ámbito de las lenguas europeas y que su traducción – por diferencias no solo lingüísticas sino también culturales–

es mucho más difícil, dado que desconocen por ejemplo, la mitología romana.

Pero veamos que pasa con personajes de origen español. Estos se caracterizan por que sus nombres son muy largos, generalmente compuestos y combinan palabras de vocabulario cotidiano. Generalmente acaban en *-on* en el original, aunque no ocurre así en las traducciones, al contrario de lo que ocurría con los nombres galos que hemos visto. Citemos un ejemplo para no alargar el tema.

En el original francés leemos SOUPALOGNON Y CROUTON es traducido al español como SOPALAJO DE ARRIEREZ Y TORREZNO; al inglés como HUEVOS Y BACON, al alemán como COSTA Y BRAVO; al finlandés como CREPENYLON Y TEFLON; al sueco como ALONZO ENFANTA PATRIA (que recuerda al comienzo de la marsellesa, y que no parece tener mucha relación con el español); en danés CALAMAR Y TINTA; en catalán SOPADALI I CROSTÓ (una traducción bastante literal) y en holandés PAELLA Y PESETA. Es interesante ver como la mayoría buscan un equivalente en el que se hace alusión al tema de la comida, asociado con algún estereotipo español (¿por qué será? ¿será que nos conocen porque comemos bien?).

No voy a entrar a comentar qué traducción es la mas adecuada o cuáles son las estrategias que han utilizado. Es únicamente una muestra de lo que se ha hecho y que puede ayudarnos a hacer más evidente los posibles retos a los que se enfrenta el traductor, porque también hay que decir que en muchas ocasiones, sobretodo en los cómics de acción de origen americano, los nombre propios no se traducen (Garfield, Fat Freddy) o se va la literalidad, a menos que constituyan juegos de palabras o sean indicativos del carácter de un personaje como en inglés Andy Capp o el americano Peanuts (Carlitos).

Las estrategias lingüísticas mencionadas anteriormente y estos cambios por cuestiones socioculturales no parecen tener nada de particular con respecto a otro tipo de texto que utilice el lenguaje del mismo modo y del que se pretenda una traducción dirigida al lector. En el caso de los cómics, sin embargo, hay que tener en cuenta que se trata de obras de entretenimiento, como ya comentábamos anteriormente y que además la imagen y el lenguaje se hallan íntimamente unidos, de modo que no nos

servimos únicamente de las palabras para decir todo lo que queremos sino que se utilizan otros recursos extralingüísticos. Estos recursos extralingüísticos imponen ciertas restricciones. Pasemos a analizar brevemente este punto.

2.2. La influencia del marco en el que se inserta el material lingüístico y las limitaciones que ello impone.

La elección de las estrategias antes indicadas puede, pues, deberse también a determinadas limitaciones técnicas, como puede ser tener que meter el texto en un espacio determinado cuando no se hace una nueva edición. Por ejemplo, en un cartel aparece GUILT y es traducido como CULPA- palabras con el mismo número de letras y que necesitan por lo tanto del mismo espacio. Sin embargo, en la armadura de un soldado leemos IMPERIAL S. O. B., que podría ser traducido como HIJO DE PUTA, pero resulta demasiado larga para poder meterla en el espacio reservado y en su lugar leemos: SUPER CABRÓN.

O bien cuando encontramos un cartel con una distribución equilibrada del espacio que se respeta en la traducción adaptando el texto:

KING'S
PRIVATE
PARK

STAY ALIVE BY
STAYING OUT.

ARMED PATROLS.

PARQUE
PRIVADO
DEL REY

TODO INTRUSO
MORIRÁ.

PATRULLAS ARMADAS.

Cuando el texto se halla dentro de los globos, el problema de rellenar el globo con un texto demasiado corto o, por el contrario, hacer que quepa un texto demasiado largo se resuelve de diferentes formas: cambiando el tamaño de las letras, añadiendo o quitando signos de puntuación, dejando más espacio entre las palabras, eliminado o añadiendo texto, reordenando las palabras. Y, cuando la ocasión lo requiere, mostrando habilidad e ingenio como en el texto siguiente que aparece dentro de un globo a modo de poesía con cierto humor y en el que una niña se dirige a su padre:

*Daddy, this piece of
bread is named
Brendan ...
Brendan
Bread-slice!!*

*Papi, este trozo de
pan se llama
Robert Nada...
De
Rebanada!*

2.3. La reproducción/traducción del lenguaje

El último elemento que vamos a tratar se refiere a la traducción del lenguaje icónico, elemento fundamental en el cómic. No se trata de un estudio exhaustivo puesto que ello alargaría en exceso esta charla. Para aquellos interesados por el tema mencionaré los trabajos de Raymond Chapman (1984) y J. Rosenman (1982) en el ámbito anglosajón y los trabajos de R. Mayoral (1984, 1990) y J. C. Santoyo (1984) en España.

La representación del sonido, ya sean ruidos, música u onomatopeyas, adopta formas muy diferentes en las diversas lenguas. Todas las lenguas disponen de un repertorio y como están estrechamente relacionadas con la forma de oír y transcribir los sonidos, son tan vernáculos como la propia lengua. Ello lógicamente plantea serios problemas que requieren soluciones diferentes como, por ejemplo, buscar su equivalente en la otra lengua («smak» traducido como «mua»), adaptar la ortografía («hi, hi, hi» traducido por «ji, ji, ji»), o bien conservar la forma original («bang»), entre otros recursos. Cabe hacer la distinción entre:

1. Onomatopeyas que son «oídas» de igual forma en ambas lenguas y el traductor únicamente tiene que adaptar la grafía: *heh, heh* traducido como *je, je*; o *ha!* traducido como *jaja!*, o bien, copia la forma inglesa, como ocurre frecuentemente con la representación de sonido metálicos. Así es frecuente ver en los comics españoles, ya sean traducidos o no: *smack, click, boom o clamp*.

2. Sonidos que son «oídos» de diferente forma en ambas lenguas. Nos encontramos con el típico ejemplo del canto del gallo que en español se representa como *kikiriki* o *cocorico*, mientras que en inglés encontramos *cock-a-doodle-doo*. Otros casos son, por ejemplo, el ladrido del perro: “wooff” en inglés y “guau” en español, o la rana: “kajug, kajug, kajug” en inglés y “croack, croack” en español, el pollito “cheep cheep” en inglés y “pío, pío” en español.

Es de todos reconocida la gran capacidad del inglés en cuanto a la reproducción de sonidos inarticulados y creación de onomatopeyas, mientras que el español y, en general las lenguas romances, encuentran más dificultad en este aspecto. En ello influye, sin duda alguna, el carácter más sintético del inglés frente al carácter más analítico de nuestra lengua, así como la gran tradición americana en la producción de cómics, sus creadores indiscutibles. Por ello no es de extrañar que el contacto entre el inglés y estas lenguas se dé predominantemente en la dirección inglés-lengua romance, siendo los cómics y los tebeos las principales vías. Se trata de un fenómeno casi universal, como lo corrobora el francés Robert Benayoun (1972), al establecer sus listas de onomatopeyas de cómics y contar hasta 103 onomatopeyas de expresión inglesa y sólo 58 francesas. O en el caso de la traducción del cómic francés *Asterix y Obélix* al español y al inglés, donde observamos que mientras el texto español reproduce (fr. «tchrrriiii» > esp. «tchrrriiii») o adapta algunas de las onomatopeyas o representación de sonidos franceses (fr. «cotcotcotcot!» > esp. «¡toctoctoctoc!», fr. «kaikaikaikai!» > esp. ¡»guau! ¡guau!»), el texto inglés busca siempre una representación más fiel de tales recursos (ing. «screeech!»; «cluck, cluck, cluck;» «yelp, yelp, yelp!» o «woof!» respectivamente.

El tebeo, el cómic o la historieta ilustrada son el medio más adecuado para el uso de estas formas, ya que constituye una de sus características fundamentales. A ello se une la gran cantidad de recursos expresivos y originalidad de los que puede hacer gala el autor para dotarles de un valor icónico concreto, ausente en otros géneros, como puede ser la prolongación de sonidos mediante la repetición de letras y signos de admiración o interrogación, las diferentes tipografías utilizadas, los tamaños diferentes de las letras, el evitar escribir en línea recta, etc. Son elementos necesarios para completar la significación del texto, no sólo dentro del balón o bocadillo, sino fundamentalmente fuera de él puesto que su gran valor artístico les proporciona una interacción orgánica natural dentro del pictograma. Y suele ser también tarea del guionista más que del traductor que no tiene acceso a estas páginas.

Hay que señalar también una evolución en cuanto al tratamiento de los sonidos se refiere. Durante muchos años, el mercado español de los tebeos dependía en gran medida de los cómics importados de países de habla inglesa, y fundamentalmente de Estados Unidos (años 60 y 70). Los traductores, por norma general, no traducían las onomatopeyas que no se

encontraran incluidas en el texto, puesto que ello suponía, en la mayoría de los casos, volver a dibujar la viñeta en cuestión y, en consecuencia, el precio de la publicación aumentaría considerablemente. Otra razón que podría haber determinado la gran aceptación de las representaciones inglesas es el hecho de que el español contaba con un caudal menor del que dispone hoy en día.

Eran los primeros tiempos de la gran difusión del cómic y el español encontraba dificultades para crear onomatopeyas o representación de sonidos con tanta rapidez. E incluso en aquellos casos en los que el español tenía una forma tradicional equivalente (*pam, blam, rin*), había cierta competencia con las formas inglesas (*bang, slam, ring*) en muchas ocasiones por esnobismo o necesidad de exotismo y color local, y en otras por una menor pericia del traductor, a lo que habría que añadir también los problemas técnicos que planteaba su traducción cuando se hallaba fuera del bocadillo.

El resultado de tal actitud, y no sólo en nuestra lengua, fue la entrada masiva de onomatopeyas del inglés al español. De este modo los cómics americanos cumplieron una doble función. Por un lado, sirvieron para exportar las fórmulas del modo de vida americano, y por otro lado, sirvieron para llevar fuera de sus fronteras los sustantivos y verbos ingleses convertidos en onomatopeyas, introduciendo combinaciones extrañas, como -sh, -ck o -ng, o formas nuevas que no existían en español, como por ejemplo la forma de expresión del cerdo *oink*, comúnmente utilizada en la actualidad (e.g. Juan Carlos Eguillor en "Potolos," *El Pequeño País*, nº 574, pp. 8-9 o en *Mortadelo y Filemón*, nº 27, p. 15B).

Tales formas fueron aceptadas por los lectores debido a la elocuencia acústica de la acción (e.g. *boom* como representación gráfica de *bum*, que correspondería a una pronunciación aproximada en nuestra lengua) y favoreció su permanencia. Así no resulta extraño ver cualquier cómic original español que leamos, desde *Mortadelo y Filemón* o *Pepe Gotera a Leo Verdura*, lo mismo que cualquier otra versión traducida, ya sea *Transformers*, *Spiderman* o *Superman*, originalmente en inglés, o *Astérix y Obélix* o *Tintín* en francés, cargados de estas formas que denuncian muy a las claras la procedencia de sus frecuentes "boom", "click". "crash", "clap", etc.

Estas formas se han convertido en onomatopeyas gramaticalizadas en español que conviene conocer, ya se trate de préstamos en su forma original o adaptaciones, como es el caso de “coff”, del verbo inglés “to cough”, para indicar a alguien que está tosiendo.

En la actualidad la tendencia a los préstamos es menor, en principio, porque los avances técnicos experimentados en la edición de tebeos permiten separar el dibujo del texto del diálogo y el texto narrativo, así como de los demás elementos que les acompaña. Y, en segundo lugar, una cierta reacción experimentada a favor de la defensa del español, lo cual ha supuesto la creación de muchas formas anteriormente inexistentes en nuestra lengua, así como la revitalización de las formas castizas españolas. Existe asimismo una postura intermedia entre la aceptación de las formas importadas y la recuperación de las formas tradicionales materializada en la creación de nuevas formas diferentes a las dos anteriores, ya sea sobre una base nueva o bien como híbrido de ambas. Por ejemplo, encontramos la palabra *groar* para designar el rugido del león como híbrido de *grrr* y *roar* en una de las viñetas de *Leo Verdura*. (*El Pequeño País*, nº 359, p. 3). Un ejemplo de esa evolución lo vemos en cualquier página sacada de un cómic de los últimos años, como por ejemplo el de Ibáñez del V Centenario.

Antes de terminar cabe indicar que el español ha evolucionado con cierta rapidez en cuanto a la creación, o mejor dicho adaptación, de formas onomatopéyicas, principalmente inglesas. Podríamos decir que en la actualidad es una lengua más productiva en este aspecto. Hay que hacer, sin embargo, varias apreciaciones:

1. El inglés sigue siendo más rico que el español en los procesos de metaforización e idiomatismo. Sin embargo existen diferentes grados de imitación en el español que hay que conocer. Estudios comparativos revelan que, en orden descendente:

2. La búsqueda de un equivalente en español ocurre en un alto porcentaje de casos cuando se trata de sonidos que denotan sentimiento o actitud. Por ejemplo, alivio suele representarse en inglés como *phew* y es traducido en la mayoría de los casos como *uf*; o para demostrar entusiasmo ante la comida encontramos con frecuencia en inglés *yummy-yummy*, y en español *ñam, ñam*; para indicar que tenemos frío el inglés utiliza *fff* o *brr* y el español *brrr*; cuando se quiere expresar miedo en inglés solemos

encontrar *aargh* y en español *uy*; o para indicar alegría o satisfacción podemos encontrar en inglés *wow*, *hm* o *yip-pee* y en español *yupi*, para expresar sorpresa o descuido en inglés se utiliza ¡oops! nosotros ¡uy! O *kissy, kissy* como *mmuá, mmuá*. A veces se adapta la forma inglesa, por ejemplo cuando el personaje tropieza, encontramos *ouch*.

3. Los sonidos inarticulados producidos por humanos suelen también traducirse por su equivalente español. Así en los cómics traducidos: “abofetear”: ing. *smack* > esp. *plaf*; “carraspear”: ing. *ahem* > esp. *ejem*, “estornuar”: ing. *atchus, a-tissue* > esp. *aatchis*; o “llorar”: ing. *boo-hoo* > esp. *buaa*, o la acción de burbujear que se representa en español como *glu-glu* y en inglés como *bubble*, término que es copiado en ocasiones por el traductor.

4. Los sonidos emitidos por animales suelen representarse con las formas autóctonas, aunque no es difícil encontrar también la forma inglesa. Por ejemplo, en *Mortadelo y Filemón*, la vaca hace: ¡Muuu muuuuu! y el burro: ¡jjijijiaah!. El inglés cuenta, sin embargo con más posibilidades, debido en parte al tradicional cariño de la población angloparlante por los animales domésticos que sin duda ha influido también en el desarrollo de un abanico más amplio de sonidos, por ejemplo en el caso del perro podemos encontrar *bow-wow*, *woof-woof*, *roof-roof*, *yap*, *yelp*, *yip*, *grr*,...etc., mientras que en español las representaciones se limitan a *guau-guau*, *grr*, *grr*, o *auuu-auuuu*. El sonido emitido por el gato puede ser representado como *meow*, *yoewl*, *screech*, *purr* or *rrr*, mientras que en español tenemos *miau-miau*, *marramiau* o *rrr*. Un pajarito, en español suele “decir” *pío-pío*, mientras que en inglés podemos encontrar *tweet-tweet*, *cheep-cheep*, *schreech-screech*, *fwee*, *zip*, *sweet*, *caw-caw*, *twitter-twitter*.

5. Los sonidos artificiales suelen ser representados en un alto porcentaje por formas inglesas. De este modo las representaciones de sonidos son más similares en ambas lenguas. Podríamos citar como ejemplo, para la acción de cerrar la puerta, las dos lenguas suelen coincidir en el uso de *blam*, *slam* o *bang*; al hablar de la acción de golpear, el español cuenta con las formas *pam*, *pum*, *clac* o *toc*, pero es más frecuente ver en los comics el uso de *crack*, *bump*, *punch*, *knock*, *bang*, *beat*, *tap* o *pound*, formas léxicas de origen netamente inglés. Para la acción de tocar el claxon, la representación más netamente española es *pií-pií* o *po-po*, pero sole-

mos encontrar también *bleep*, *beep*, *honk* o *peep-peep*, tendencia que ya ya apuntaba J. C. Santoyo en 1985 y que parece ha continuado

Una consecuencia directa de tal actitud se da en el hecho de que los dibujantes españoles que componen sus propias viñetas introducen en ellas, por mimetismo, onomatopeyas extranjeras. No es difícil encontrar en alguna de las viñetas del famoso dibujante y humorista F. Ibáñez y su *Pepe Gotera* y *Otilio* o en *Mortadelo* y *Filemón*, formas onomatopéyicas como *snif*, *crac*, *crunch*, *boom*, *clap*, *smash* o *zip*.

En ocasiones contamos en español con una representación que el traductor prefiere ignorar por razones muy diversas que pueden ir desde el aspecto meramente económico, a la inexperiencia del traductor en el tratamiento de dicha formas o a problemas derivados de la estructura de las viñetas, como ya hemos mencionado anteriormente.

En resumen, el inglés sigue siendo, sin duda alguna, una lengua más activa que el español en cuanto a la creación de formas onomatopéyicas o representación de ruidos. O en otras palabras, el español carece de la facilidad que posee la lengua inglesa para la gramaticalización de las representaciones y su conversión en verbos o sustantivos sin la ayuda de desinencias o ningún otro tipo de modificación.

En la traducción de estos sonidos influirá también la labor del traductor, pero éste debe conocer estas tendencias para buscar el equilibrio entre el TO y el TT, consiguiendo producir un texto adecuado a la nueva situación. Para ello ha de servirse de todos los recursos disponibles, incluso de la eliminación de texto cuando no haya equivalencia, buscando la compensación por medio de otros signos, como puede ser añadir un texto explicativo, utilizar otros símbolos convencionales, metáforas visualizadas o signos ortográficos o la traducción de una onomatopeya por lenguaje verbalizado, como, por ejemplo, en inglés *oops* como *lo siento*, *que torpe soy*, evitando en lo posible el préstamo léxico.

3. CONCLUSIONES

A modo de conclusión digamos que de todo lo expuesto anteriormente se deduce que el traductor de cómic debe enfrentarse a otras dificultades a parte de al trasvase de información de una lengua a otra. Estas son:

Ser consciente del tipo de texto que tiene ante sí y de la interrelación entre éste y la imagen.

Conocer el tratamiento especial que se hace de la lengua en este tipo de textos y utilizar el discurso adecuado.

Analizar algunos cambios debido a limitaciones técnicas que pueden afectar las decisiones del traductor.

Tener un conocimiento extensivo de las representaciones de sonidos en ambas lengua para evitar la adopción innecesaria de préstamos de otras lenguas.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Benayoun, R.. 1972. *Le ballon dans la bande dessinée*, 63-64, citado por R. Gubern en *El lenguaje de los comics*, 1972, Ediciones Península, Barcelona, p.155.

Embleton, S. 1991. "Names and their substitutes. Onomastic observations on Astérix and its translations". *Target* 3:2: 175-206.

Grassegger, H. 1985. *Sprachspiel und Übersetzung: Eine Studie anhand der Comic-Serie Asterix*. Tübingen: Stauffenburg.

Gubern, R. 1972. *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Ediciones Península, p. 155.

Hewson, L. & Martin, J. 1991. *Redifining Translation. The Variational Approach*. New York: Routledge.

Jackson, M. 1990. "When is a text comic? Asterix chez les Belges and its German translation". *Information Communication*, 11, 55-70.

Mayoral, R. 1984 "Los cómics: De la reproducción gráfica de sonidos a los verbos dibujados en inglés. Más sobre los problemas de traducción". *Babel. Revista de los estudiantes de la EUTI*, Granada, 2: 120-130.

Mayoral, R. y Kelly, D. 1984. "Notas sobre la traducción de comics", *Babel, Revista de los estudiantes de la EUTI*. Granada, 1: 92-101.

Mayoral, R. 1984. "Los comic: de la reproducción gráfica de sonidos a los verbos dibujados en inglés. Más sobre problemas de traducción", *Babel: Revista de los estudiantes de la EUTI*, nº 2: 120-130.

Rabadán, R. 1990. *Equivalencia transléfica y traducción*. León: Servicio de Publicaciones.

Rabasa, G. 1991. "Words cannot express... The translation of Cultures", en William Luis y Julio Rodríguez-Luis (eds.), *Translating Latin America: Culture as Text*. Binghamton, New York.

Rosenman, J. *Onomatopoeia and word origins*. 1982. Austin, Texas: Distrib. by J. Rosenman.

Santoyo, J. C. *El delito de traducir*. 1984. León: Servicio de Publicaciones de la Universidad de León: 169-172.

Titford, P. (1982). "Su-Titling - Constrained Translation". *Lebende Sprachen, III*. pp. 113-116.

Valero Garcés, C. 1996. "American Comic Books In Spanish. A Case Study: R. Crumb In Spanish", *ACTAS XVIII Congreso Internacional AE-DEAN*, Sola, R. et alt (eds.). Alcalá de Henares: Servicio de Publicaciones de la Universidad: 351-359.

Valero Garcés, C. 1997. "Uso y traducción de formas inarticuladas y formas onomatopéyicas", *Some Sundry Wits Gathered Together*, Fernández-Corugedo, S.G. (ed.), La Coruña: Servicio de Publicaciones de la Universidad: 227-236.