UN EJEMPLO PERFECTO DE TRADUCCIÓN CULTURAL: LA HISTORIETA GRÁFICA (ESPAÑOL-ALEMÁN)

INGRID CÁCERES WÜRSIG

Universidad Autónoma de Madrid

0. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo pretende estudiar los problemas específicos de traducción que plantea la llamada historieta gráfica o cómic. Para ello es necesario, en primer lugar, delimitar qué es el cómic, cuáles son sus principales características, en qué se distingue de otros géneros y dónde residen sus principales dificultades traductológicas. Será también preciso enmarcar el cómic en una tipología funcional de textos, en un modo de traducción, así como mencionar las características del lenguaje utilizado en la historieta gráfica.

El ejemplo que nos servirá de guía para ilustrar estos problemas de traducción es el cómic *Mortadelo y Filemón* del dibujante Ibáñez en su versión alemana. A través de la comparación de ambas versiones y de extrapolar una serie de ejemplos, trataremos de poner de manifiesto los problemas especiales a los que se enfrenta el traductor.

En primer lugar diremos —siguiendo la definición de Román Gubern— que «el cómic es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética. Un pictograma es un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar».

El cómic es un género ligado estrechamente al periodismo, pues nace con él en los EE UU alrededor de 1895. Pertenece a los modernos medios de comunicación y ha conseguido desligarse de su forma primitiva adoptando multitud de manifestaciones (una de ellas sería su futuro desarrollo en dibujos animados). Estaba y está dirigido a una amplia gama de público. Existen multitud de tipos de historieta gráfica, dependiendo del público a quien va dirigida, a saber, cómic intelectual *(Mafalda)*, cómic infantil *(Zipi y Zape)*, cómic o viñeta política (el de Mingote o Forges), cómic de héroe *(Superman)*, etc. En consecuencia, tanto por tema como por lenguaje adopta aquellos asuntos que conciernen a la mayoría y que no requieren ningún tipo de conocimiento especializado para ser entendidos.

Además, este medio de expresión se distingue por poseer una serie de rasgos metalingüísticos, que hoy estudia la pragmática. La escritura fonética —que hemos mencionado más arriba en la definición de cómic— está contenida en los

V ENCUENTROS COMPLUTENSES. Ingrid CÁCERES WÜRSIG. Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la his...

Centro Virtual Cervantes

llamados *balloons* o «globos», a veces como rúbrica en la parte superior o inferior de la viñeta, y existen una serie de técnicas y medios gráficos que apoyan esta escritura (por ejemplo, la grafía, manifestándose en el uso de diferentes tipos de letra, uso de la exclamación e interrogación doble, la onomatopeya, etc.). Todos ellos son recursos que van más allá de su forma y denotan ciertos sentimientos, estados o situaciones (v. gr. una palabra escrita con mayúsculas y negrita indica enfado o sorpresa). El mensaje que se transmite perdería efecto si se omitiese alguno de estos rasgos típicos. Para entender el cómic en su totalidad hay que estar familiarizado con él y conocer sus normas (por ejemplo, un globo dibujado en forma de sierra en lugar de una línea curvada indica que no habla una persona sino una radio, un televisor, una máquina o denota un estado de ánimo furioso). En esta misma línea podemos hablar de «metáforas visualizadas»,[1] donde «una convención gráfica expresa el estado psíquico del personaje mediante signos icónicos de carácter metafórico».[2] Además de la metáfora visualizada tenemos también el llamado «gestuario» que se ha estandarizado en amplia medida para todo tipo de historietas (p. ej., una nariz oscura significa estado de ebriedad o frío).

La primera lengua utilizada en el cómic fue el inglés, luego no es de extrañar que las demás lenguas hayan adoptado muchos de sus recursos. Nos referimos, en especial, a la onomatopeya. Es conocido que las lenguas germánicas son muy ricas en verbos onomatopéyicos (p. ej., *knistern, rascheln, säuseln,* por citar unos ejemplos en alemán o *to crackle, to rustle*, etc. como parangón inglés). Probablemente nacieron siguiendo este mismo esquema los sonidos no articulados que denotan ruidos (ej. «bum», «zas», «clic», etc.) y que aparecen abundantemente en la historieta gráfica. La particularidad de estos sonidos —vamos a citar sólo las más importantes— es que no pueden combinarse con otras palabras, formando siempre oración independiente. Su uso es enfático. Pueden aparecer fuera del *balloon* e incluso hay pictogramas compuestos sólo por la escritura fonética de una onomatopeya que abarca toda una viñeta. El cómic alemán actual ha adoptado una forma que podemos llamar *cuasionomatopeya* y que constituye una fuente muy prolija para indicar el ruido que se produce al realizar una determinada acción. La fórmula es la siguiente: a cualquier verbo se le resta la terminación del infinitivo, quedando sólo la raíz (esta forma coincide con la segunda persona singular del modo imperativo); p. ej., *rubbel* para indicar que se está frotando algo, *polier*, *schnatter,* «castañetear de dientes», etc.).[3] El cómic alemán suele ponerlo entre paréntesis para distinguirlo de lo que dice realmente el personaje y su valor es puramente enfático.

A pesar de que el ruido que se produce al dar una bofetada es objetivamente el mismo para un español, un alemán o un japonés y en principio todos oímos igual, luego el sonido imitado debería coincidir en su forma en todas las lenguas, cada

---

[1] Expresión utilizada también por Román Gubern en su obra *El lenguaje de los cómics.*

[2] La expresión «ver las estrellas» se puede representar gráficamente.

[3] No es ni un sonido ni un verbo onomatopéyico, aunque tiene la misma función que los sonidos no articulados (reforzar una acción), no obstante su forma a menudo no es simbólica (v. gr. *polier, beug...*). Nótese que le hemos dado diferente significación a los vocablos *sonido no articulado* y *onomatopeya* que los que da Gubern.

V ENCUENTROS COMPLUTENSES. Ingrid CÁCERES WÜRSIG. Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la his...

Centro Virtual Cervantes

idioma lo formula de manera distinta, siendo —eso sí— parecido en muchos casos (p. ej., *achí-hatschi*, *piii-tüüt*). El motivo de estas divergencias reside en el sistema fónico propio de cada lengua.

Para centrarnos ya en el cómic que nos ocupa pasemos brevemente revista a la trayectoria de *Mortadelo y Filemón*.

El cómic nace en enero de 1958 y es creación de F. Ibáñez.[4] Narra los episodios de dos detectives desatrosos que trabajan para la TIA, una agencia secreta, y cuyo jefe es el Superintendente Vicente. Éste encarga a los detectives una serie de misiones, que, por supuesto, nunca cumplen. Otro personaje de la historieta es el Profesor Bacterio, quien utiliza a los agentes para probar sus invenciones, con resultados siempre catastróficos. La historieta comenzó en formato de página sencilla, pasando después a la doble página central y más tarde a series de 4, 6 y 8 páginas semanales que inmediatamente fueron recopiladas en álbumes. La versión alemana, a diferencia de la española, sigue el esquema de *Astérix* y presenta a los personajes a modo de introducción en la primera página de cada tebeo. De este modo, el lector novel de *Mortadelo* se familiariza más fácilmente con los personajes.

Mortadelo ha sido traducido a todas las lenguas europeas (excepto al ruso y a las lenguas de países satélites), siendo el alemán la lengua a la que más veces ha sido vertido y de mayor tirada. Además de Alemania se publica actualmente en los Países Bajos y Portugal. Otros cómics que se han traducido de este mismo autor son *Pepe Gotera y Otilio, chapuzas a domicilio, 13 rue del Percebe (Ausgeflippt), El botones Sacarino (Tom Tiger & Co.) y Chicha, Tato y Clodoveo, de profesión sin empleo*. *Mortadelo* aparece en Alemania por primera vez en 1972 y desde entonces se han vendido más de 50 millones de ejemplares. Anemone Lüdemann se ha encargado de la difícil tarea de verter las diferentes historietas al alemán. No se puede omitir el gran esfuerzo realizado por Lüdemann; por eso, las diferentes soluciones que ofrecemos en este trabajo deben considerarse como posibles alternativas. En algún caso aislado diferimos de la traducción realizada por Lüdemann, aunque siempre hemos hallado algún motivo respetable que haya movido a la autora a adoptar un determinado criterio.

Mortadelo está dirigido fundamentalmente a un público infantil y adolescente. Evidentemente esta circunstancia marca el estilo del lenguaje empleado: el coloquial.

1. RASGOS DEL LENGUAJE COLOQUIAL EN EL CÓMIC

— Elipsis sintagmática.
— Preponderacia de la oración simple frente a la compuesta.
— Abundancia de onomatopeyas.
— Fraseología y juegos de palabras (*Sprachspielereien*).
— Abundancia de partículas e interjecciones.

[4] Queremos agradecer al Sr. Francisco Ibáñez su amable colaboración al proporcionar toda una serie de datos «técnicos» sobre su obra.

V ENCUENTROS COMPLUTENSES. Ingrid CÁCERES WÜRSIG. Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la his...
Centro Virtual Cervantes

— Abundancia de oraciones exclamativas.
— Uso del insulto.
— Uso de la abreviatura («super» por superintendente, «bocata»).
— Vocabulario informal.
— Uso del diminutivo/aumentativo.

Estos rasgos son comunes tanto a la lengua coloquial alemana como a la española y deben conservarse en la traducción. La dificultades de traducción se encuentran en conexión con los rasgos del lenguaje coloquial como veremos a continuación.

2. PROBLEMAS DE TRADUCCIÓN

2.1. La traducción de los nombres propios y del título

«Mortadelo» se ha traducido como *Clever* y «Filemón» por *Smart*. El «Superintendente Vicente» se ha convertido en *Mister L*. La TIA permanece invariable y sus siglas en alemán significan *Transinternationaler Agentenring*. Desde nuestro punto de vista se trata, en este caso concreto, de una traducción mejorable por los siguientes motivos: ¿Por qué traducir «Mortadelo» y «Filemón» precisamente por *Clever* und *Smart*?[5] Cierto es que a lo largo de la historia se han adaptado los nombres propios y esto se convirtió en moda (p. ej.: *Luther* es Lutero en español). No obstante, la tendencia actual es no traducirlos.[6] Por analogía exponemos casos de otros cómics como *Astérix, Tintin, Snoopy, Superman, Spiderman, Dick Tracy* y vemos que en ningún caso han sido traducidos los nombres propios, aun cuando sean difíciles dentro de nuestro sistema fónico (v. gr. *Dick Tracy*). Sólo en aquellos casos en que el nombre denota una característica del personaje como puede ser *Asuranceturix* (del francés *assurance,* «seguro») podemos adaptar el nombre como ocurre en la versión alemana, donde se ha traducido por *Troubadix*. Como vemos, en este caso se ha mantenido la estructura del nombre que acaba en *-ix*. Sin embargo, en nuestro ejemplo, «Mortadelo» se ha convertido en *Clever* y «Filemón» en *Smart*. Y este cambio tan radical no nos parece adecuado, pues la cultura alemana y españolas tampoco están tan alejadas la una de la otra y es posible al menos introducir los nombres propios originales. La traductora ha americanizado a los personajes haciéndoles perder su esencia española y desposeyendo a los personajes de su carácter tan chusco. Vemos lo mismo en el caso de *Mister L*. En la versión original lo importante es que «Superintendente» rima con «Vicente». ¿Por qué no buscamos también un par de palabras que rimen en alemán? Una posible traducción podría ser *Oberdirektor Hektor*. El caso de la TIA ya presenta mayores dificultades. Suponemos que Ibáñez eligió TIA por la evidente relación

---

[5] *Clever & Smart* son dos adjetivos ingleses que significan aproximadamente «listo» y «astuto», cualidades que precisamente no poseen nuestros héroes.

[6] A este respecto queremos señalar el artículo de Julio César Santoyo, *La traducción de los nombres propios*, en la que nos ofrece un listado de los nombres propios que no se deben traducir.

V ENCUENTROS COMPLUTENSES. Ingrid CÁCERES WÜRSIG. Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la his...
Centro Virtual Cervantes

rima con la CIA, agencia secreta norteamericana por excelencia, famosa gracias al cine. Luego el hecho de haber elegido la CIA es fortuito, es un recurso literario. Además, hemos de considerar que el enemigo acérrimo de la TIA es la ABUELA, y con ello se produce el subsiguiente «gag». Traducir TIA por *TIA* al alemán es una solución cómoda. La versión alemana ha perdido toda la ironía y pierde las posibilidades de lograr futuros juegos de palabras con ABUELA. En consecuencia, tendremos que buscar una agencia secreta conocida y que rime con alguna palabra alemana (no tiene por qué ser necesariamente un parentesco). Nuestra propuesta es buscar una palabra o palabras que rimen con INTERPOL en lugar de CIA; podría ser *Onkel Pol*, que casualmente indica además un parentesco, *Intrigol* (de *Intrige*), etc. Esto son posibles traducciones, no las únicas, probablemente las hay mejores; lo importante es el camino a seguir que hemos indicado.

En lo que respecta al título genérico de *Mortadelo*, originalmente nació como *Mortadelo y Filemón, agencia de información*. En alemán es *Clever und Smart in geheimer Mission*. ¿Cómo ha recuperado la traductora el pareado del título? De una forma muy inteligente: recogiendo la rima en el título de cada episodio: *Wir haun auf den Putz zu Omas Schutz (Los guardaespaldas)* o *Zwei irre Typen als WM-Favoriten Mundial 94*. De este modo sigue también el criterio del propio Ibáñez, que a menudo utiliza el pareado para titular los episodios (p. ej.: *Chapeau el Esmirriau, Mortadelo y Filemón Concurso-Oposición...*).

2.2. Problemas de traducción diatópica y dialógica

Nos referimos al sistema de reales tanto de lugares como de pensamiento, historia, tradiciones, etc., diferentes en el original del sistema al que vamos a traducir. Ello plantea la dificultad de que el lector de la lengua traducida no conoce la realidad cultural, o sólo parcialmente, de la lengua original. Éste es el motivo por el que Nida, pionero en el modelo de traducción cultural la define así: «es aquélla en que se cambia el contenido de un mensaje para acomodarlo de algún modo a la cultura del receptor o en que se introduce una información que no está implícita en el original». Este concepto está íntimamente ligado a la noción de «equivalencia dinámica»:

> *quality of a translation in which the message of the original text has been so transported into the receptor language that the response of the receptor is essentially like that of the original receptors.*[7]

Luego el cambio de contenido de un mensaje se debe al intento de buscar en la lengua meta la misma respuesta que tiene el receptor de la lengua original.[8]

---

[7] E. A. Nida y Ch. R. Taber: *La traducción: teoría y práctica*, trad. de A. de la Fuente Adánez, Madrid, Cristiandad, 1986.

[8] Vinay y Darbelnet en su *Stylistique comparée du francais et de anglais. Méthode de traduction* hablan también de equivalencia: *procédé de traduction que rend compte de la même situation que dans l'original en ayant recours à une rédaction entièrement différente.*

V ENCUENTROS COMPLUTENSES. Ingrid CÁCERES WÜRSIG. Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la his...

Centro Virtual Cervantes

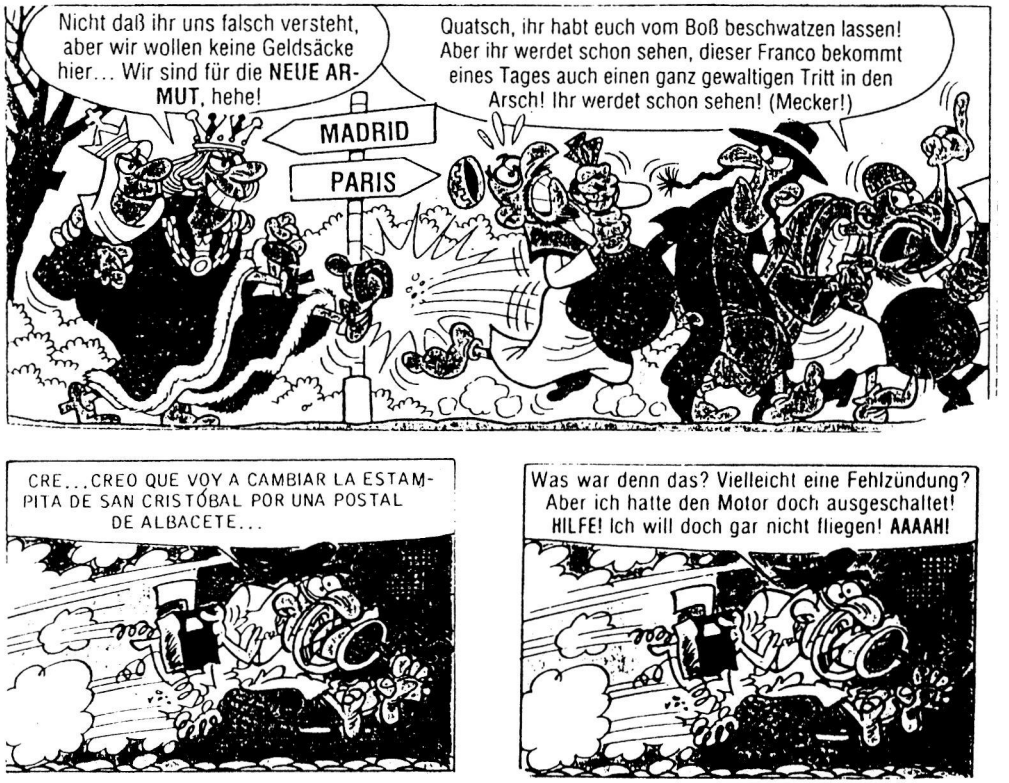
Pues bien, este es el tipo de traducción que debemos emplear cuando nos enfrentamos a dos sistemas de reales diferentes y queremos lograr el mismo efecto en el receptor tanto en la lengua de partida como en la lengua de llegada. Hemos de acudir a la propia cultura para encontrar un equivalente o correspondencia. De acuerdo con la clasificación ya célebre de Reiß que distingue entre tres funciones diferentes de texto: informativo, expresivo y apelativo, el cómic participa de la segunda y tercera función. En la medida en que el cómic se nutre de los juegos de palabras, el *gag* cultural, etc. responde a la función expresiva y en la medida en que va dirigida a un público en concreto y trate llegar al lector de una manera determinada —esto en menor medida— posee una función apelativa. Veamos un ejemplo de todo lo explicado.

Ejemplo 1

Aparecen los Reyes Católicos diciendo: «tanto monta, monta tanto». Es evidente que esto se refiere a la realidad histórica de España que difícilmente pueden comprender lectores adolescentes alemanes. En un cuento infantil sustituiríamos simplemente los Reyes por algún personaje alemán conocido. Empero el cómic delimita nuestra línea de acción, pues los Reyes Católicos pertenecen al pictograma y no está permitido cambiar los dibujos. La corona que llevan los Reyes dificulta aún más la traducción. Podemos hacer que los Reyes se identifiquen a sí mismos, diciendo por ejemplo: «nosotros, los Reyes Católicos de España os expulsamos...», etc. Pero esta posibilidad sería demasiado complicada para el público al que va dirigido. En este mismo pictograma uno de los judíos exlama «¡Vámonos a Germania! Me han asegurado que el burgomaestre Adolfus Hitler nos recibe con muy calurosas manifestaciones». La referencia histórica y la ironía son claras. La versión alemana no ha querido mantener el personaje de Hitler en la traducción y se ha cambiado por Franco. Podemos hablar de traducción «política», pues siendo el público alemán no había motivo para cambiar el personaje. Quizás la traductora ha sentido un cierto pudor en mencionar a Hitler o ha querido compensar la ausencia de los Reyes Católicos por un personaje español conocido en Alemania. Encontramos problemas parecidos para encontrar un equivalente para «una estampita de San Cristóbal» o «una postal de Albacete».



V ENCUENTROS COMPLUTENSES. Ingrid CÁCERES WÜRSIG. Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la his...
Centro Virtual Cervantes

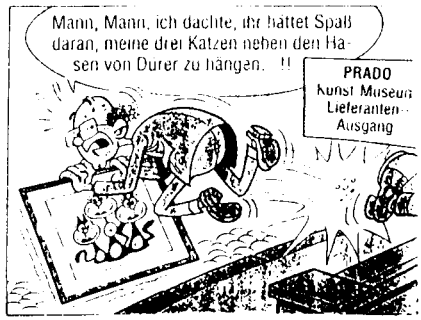


Ejemplo 2

Es un caso de *Kulturspielerei*, utilizando la terminología de Schwarz. Queremos destacar una traducción cultural muy lograda. El dibujante Ibáñez se autorretrata y hace un juego de palabras con el para los españoles célebre cuadro de Velázquez *Las Meninas*. La traductora ha visto certeramente que este cuadro no dice nada a un alemán y lo ha sustituido por otro célebre cuadro del pintor alemán Durero. El juego de palabras «Meninas»/«Mininas» queda reflejado en el *gag* «colgar los gatos junto a la liebre de Durero». Sólo ha quedado un escollo insalvable: hacer ver al lector que el personaje de esta viñeta es el propio Ibáñez. Puesto que el dibujante se autorretrata de vez en cuando en sus episodios, incluso en algunas versiones españolas se incluye una versión de la vida del autor, podría incluirse su caricatura en la página de presentación de los personajes y de este modo quedaría solventada esta dificultad. Exponemos también un caso contrario (ejemplo E2A): la traductora hace referencia a los *Fischermann Friends,* caramelos de menta conocidos en Alemania por los anuncios televisivos. De esta manera, Lüdemann ha introducido un chiste allí donde no lo había en el original, con lo que queda compensado algún caso de intraducibilidad.

V ENCUENTROS COMPLUTENSES. Ingrid CÁCERES WÜRSIG. Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la his...
Centro Virtual Cervantes





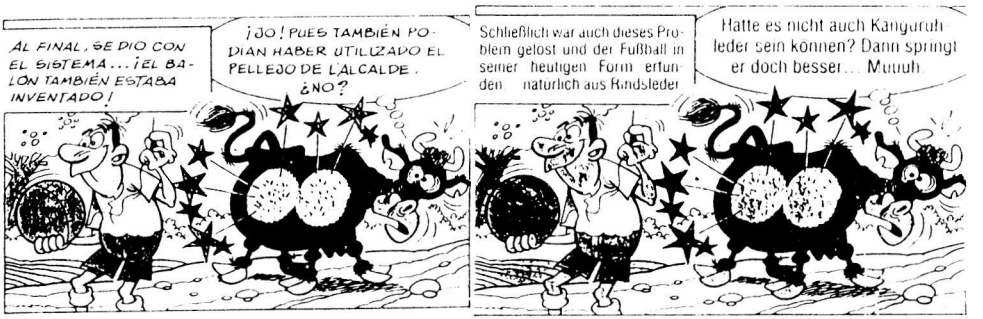




Ejemplo 3

La traducción cambia totalmente la información pero mantiene el efecto. El original dice: «¡Jo, pues también podían haber utilizado el pellejo del alcalde!» El alemán dice *Hätte es nicht auch Känguruhleder sein können? Dann springt er doch besser*! Con lo cual la traductora ha conseguido un *gag* muy logrado.

V ENCUENTROS COMPLUTENSES. Ingrid CÁCERES WÜRSIG. Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la his...
Centro Virtual Cervantes



Ejemplo 4

Traducción muy libre en la que la autora añade información que no aparece en el original y que describe la viñeta. Aquí la traductora ha creído necesario explicar la viñeta, que en la versión española sólo se refleja a través de la imagen. En general, aparecen muchas traducciones en las que la traductora se explaya y añade dos y hasta tres frases que no aparecen en el original. ¿Cuál podría ser el motivo? Hay casos de intraducibilidad en la que se pierden chistes y la traductora se ve en la necesidad de compensar esta pérdida. El camino que ha seguido es introducir chistes, juegos de palabras, hipérboles, etc., de su propia cosecha allí donde el original no los tiene.



V ENCUENTROS COMPLUTENSES. Ingrid CÁCERES WÜRSIG. Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la his...
Centro Virtual Cervantes

Ejemplo 5

Casos de juegos de palabras, pero cuya traducción está limitada por las imágenes. En el ejemplo E5A la traductora ha sido capaz de recoger el juego en el pictograma siguiente: «Yo sabía que sus pies cantan, pero no que vuelen», *Wessen Gürtel wird es jetzt wieder sein? Vielleicht der eines Gürteltiers*!, juego de palabras entre *Gürtel* y *Gürteltier*). Sin embargo, en el ejemplo E5B la traductora no ha encontrado un equivalente para el juego «babuchas»/«babas». Esto, sin embargo, no es tan importante, pues, como hemos visto en otros casos (E4 o E2A), se pueden compensar aquellos *gags* intraducibles.





V ENCUENTROS COMPLUTENSES. Ingrid CÁCERES WÜRSIG. Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la his...
Centro Virtual Cervantes



Para concluir relacionamos aquellas capacidades o destrezas que —desde nuestro punto de vista— debe poseer y desarrollar especialmente el traductor de la historieta gráfica:

1. Gran dominio del lenguaje coloquial en ambas lenguas, de modismos, refranes, insultos, lenguaje infantil, etc.

2. Conocimiento profundo de las dos culturas al plantearse las llamadas *Kulturspielereien*, sobre todo de la realidad actual, pues en el cómic a menudo utiliza personajes de la vida pública, hechos recientes acontecidos en la vida pública del país, lugares, comidas, trajes, dialectos, autóctonos, etc .

V ENCUENTROS COMPLUTENSES. Ingrid CÁCERES WÜRSIG. Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la his...
Centro Virtual Cervantes

3. Ser capaz de «desverbalizar» según el concepto de la ESIT. Es decir, reformular el sentido —entendiendo por sentido la suma de información, significación, estilo, intencionalidad, connotación— en su propia lengua y que no resulte extraña al lector, aun a expensas de traicionar la información real que se da (véase ejemplo 2). La variable información es la menos importante.

4. Creatividad e imaginación. Esta capacidad está muy ligada a la primera, pues cuanto mayor es nuestro conocimiento cultural, mayor será nuestra capacidad de crear o llegar a una ocurrencia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GUBERN, Román: *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, 1974.

NIDA, Eugen A. y Ch. R. TABER: *La traducción: teoría y práctica*, trad. A. de la Fuente Adánez, Madrid, Cristiandad, 1974

SCHWARZ, Alexander: *Comics übersetzen -besonders ins Deutsche und besonders in der Schweiz*, Lausanne, 1989.

REISS, Katharina: *Texttyp und Übersetzungstypologie. Der operative Text*, Kronberg, 1976.

VINAY, J. P. y J. DARBELNET: *Stylistique comparée du français et de l'anglais. Un méthode de traduction*, París, Didier, 1973.

— VV AA: *Problemas de la Traducción*, Madrid, Fundación Alfonso X El Sabio, 1983.

V ENCUENTROS COMPLUTENSES. Ingrid CÁCERES WÜRSIG. Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la his...

Centro Virtual Cervantes