PECULIARIDADES DE LA TRADUCCIÓN SUBORDINADA DE CÓMIC

IGNACIO VILLENA ÁLVAREZ

Universidad de Málaga

En el presente artículo pretendemos realizar un estudio, ni mucho menos exhaustivo, ya que lo consideramos una primera reflexión en voz alta sobre un campo que nos parece apasionante como es la traducción subordinada de cómic. Para ello, y en aras de la claridad, en determinados momentos del estudio ilustraremos lo que queremos explicar con imágenes extraídas del cómic *Albert Uderzo croqué par ses amis*, que examinamos en nuestro proyecto fin de carrera.

1. LA TRADUCCIÓN DE CÓMIC COMO TRADUCCIÓN SUBORDINADA

A pesar de lo que pudiera parecer a un lego en la materia, la traducción de cómic no tiene nada de fácil ni de evidente debido al gran número de factores extralingüísticos que se deben tomar en consideración cuando realizamos una traducción de este tipo.

Una definición, nada científica, pero sí bastante comunicativa de traducción subordinada podría ser que es aquella en la que la traducción viene condicionada por factores ajenos al contenido lingüístico del texto; así, el doblaje de películas, el subtitulado, la traducción de canciones... pueden ser ejemplos, bastante claros, de traducción subordinada.

Una definición de cómic, que ya apunta este carácter de conjunción de elementos, es la que nos presenta Carmen Valero Garcés:

> Los cómics, como las películas o los dibujos animados, son un género en el que imagen y lenguaje están unidos, entendiendo el concepto de lenguaje en su sentido más amplio, es decir, lenguaje articulado (palabras, oraciones, etc.) y lenguaje inarticulado (representación de sonidos y onomatopeyas).[1]

En nuestra opinión, en los cómic, al igual que en el cualquier otro texto, se transmite un mensaje, pero a diferencia de otros texto que sólo se valen de la palabra, en los cómic, este mensaje viene determinado por una conjunción entre lo que dicen los personajes (el contenido lingüístico del texto, que puede estar inserto en los globos o incorporado a la imagen), la situación que la imagen representa, los sonidos inarticulados, las onomatopeyas... Además de todos estos factores condicionantes, nuestra traducción también viene limitada físicamente por el espacio que nos ofrece el globo donde debe ir incorporada.

[1] Carmen Valero Garcés: *Apuntes sobre traducción literaria y análisis contrastivo de textos literarios traducidos*, Alcalá de Henares, Universidad de Alcalá de Henares, 1995

Lengua y Cultura. VILLENA ÁLVAREZ, Ignacio. Peculiaridades de la traducción subo...
Centro Virtual Cervantes

Pasemos a continuación a analizar brevemente cada uno de estos elementos de los cómic:

— El *texto*, como ya hemos apuntado previamente, 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.

— La *imagen* constituye a nuestro juicio el hilo conductor de la historia que se desarrolla en el cómic, de forma que incluso sin el texto, podría comprenderse la trama que el autor quiere narrarnos. Además, esta es la parte del cómic que el traductor no tiene derecho a alterar, puesto que los dibujos están protegidos por los derechos de propiedad intelectual del dibujante. Esto puede plantear problemas para el traductor, puesto que en ocasiones, esta imagen puede hacer referencia a elementos desconocidos en la lengua de llegada que necesitarían de una explicación en la traducción que no podemos hacer por falta de espacio. No obstante, dado que el traductor no puede operar sobre esta parte del cómic, baste decir que es un componente del cómic y que no puede ignorarse cuando se traduce un texto de este tipo.

— Los *sonidos inarticulados* y las *onomatopeyas* constituyen un problema porque no se representan igual en todas las lenguas y, aunque las onomatopeyas inglesas están bastante extendidas por la gran difusión que han tenido cómic fundamentalmente norteamericanos, no ocurre lo mismo con la lengua francesa. Además, estas onomatopeyas es bastante corriente que estén incorporadas al propio dibujo, por lo que el traductor se ve en la disyuntivo de si tiene derecho o no a traducir estos elementos, ya que, como antes apuntábamos, a pesar de ser elementos con contenido lingüístico, el autor del dibujo los ha dibujado de una forma determinada y no de otra, por lo que podría entenderse que en ese diseño subyace una impronta artística del autor del dibujo y, en última instancia, debería ser el mismo dibujante el que alterara su producción para incorporar la onomatopeya en la lengua de llegada. No obstante, esto suele ser decisión de la casa editorial.

Partamos de la base de que los cómic no están pensados para ser traducidos, por otra parte, como casi todos los demás textos, y de que un cómic es la conjunción de varios elementos, fundamentalmente texto e imagen. Si creemos que lo importante al traducir es mantener el equilibrio que mantiene el texto original entre estos elementos y que además se debe reproducir el mismo efecto que produce el texto origen en su lector en el lector de la traducción, la tarea del traductor será actuar sobre el elemento del cómic sobre el que puede hacerlo (el texto) de forma que este equilibrio se mantenga.

2. ELEMENTOS QUE SE DEBEN TENER EN CUENTA PARA TRADUCIR CÓMIC

Para este apartado vamos a centrarnos fundamentalmente en el cómic *Albert Uderzo croqué par ses amis*, ya que debido a nuestro conocimiento amplio de la serie de cómic de *Asterix el galo* desde una temprana edad creemos que nos encontramos en posición de ventaja con respecto al traductor que desconoce las características de estos cómics

Lengua y Cultura. VILLENA ÁLVAREZ, Ignacio. Peculiaridades de la traducción subo...
Centro Virtual Cervantes

en concreto. Por tanto, ahora vamos a analizar las características más importantes de las aventuras de *Asterix el galo*.

2.1. Los nombres propios

Hoy día no descubrimos nada nuevo si afirmamos que los nombres propios de los personajes de la serie que estudiamos no son vacíos de contenido, por lo que se impondría una traducción comunicativa del nombre propio, no obstante, la costumbre ha fijado unos nombres que en español no tienen valor comunicativo.

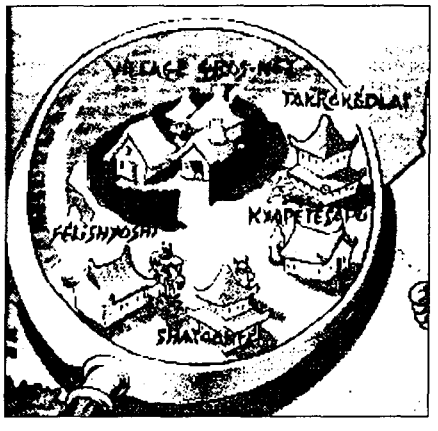
Unos claros ejemplos de esto que decimos pueden ser:

— *Assurancetourix*: *assurance à tout risque*, que en español se traduce por "seguro a todo riesgo", y un nombre equivalente podría ser "Seguroatodoriesguix".[2]

— *Idéfix*: *Idée fix*, que en español se traduce por "ideas fijas", por lo que quizás hubiera sido más apropiado llamarlo "Ideafijix".

Estas son muestras de lo que antes apuntábamos acerca del contenido semántico de los nombres propios en la serie de *Asterix el galo*. Aún constatando este hecho, hoy día sería bastante difícil cambiar estos nombres debido a que los cómic de esta serie ya están muy difundidos en todo el mundo, pero no podemos ignorar este hecho, aunque si tuviéramos que traducir un cómic para su difusión tendríamos que plegarnos al principio de autoridad.

No obstante, podemos presentar unos ejemplos de traducción de nombres propios que hemos encontrado en el cómic que estudiamos.



El gráfico que aquí presentamos corresponde a la primera página de presentación que habitualmente aparece en todos los cómic de la serie de *Asterix el galo* en la que aparece la aldea gala rodeada por las guarniciones romanas; en este cómic, la situación es la misma pero se representa rodeada de castillos japoneses que representan la invasión de los tebeos *mangas* de Francia y del resto del mundo en general en detrimento de los cómic autóctonos. Los nombres propios que aparecen no son vacíos de contenido. Pasemos a analizarlos:

— *Village Gros-Nez*: Se ha traducido como "Villa Narizotas", oponiendo la prominencia de este apéndice en los galos de la serie frente a los rasgos de los dibujos japoneses.

— *Takrokédlaï*: Puede transcribirse por *Tu as croqué de l'aïl* (has mordido un ajo), y lo tradujimos por "Ajoazkomyo"

— *Kyapétésapu*: Se puede transcribir por *Qui a pété? Ça pu* (¿Quién se ha peído? ¡Qué peste!), que tradujimos por "Kepeztapeo".

— *Shatoanté*: Una posible transcripción puede ser *Chateau hanté* (castillo encantado), y lo tradujimos por "Kastiyonkantao"

[2] Esta traducción se usa, curiosamente, en *Las doce pruebas de Asterix*.

Lengua y Cultura. VILLENA ÁLVAREZ, Ignacio. Peculiaridades de la traducción subo...
Centro Virtual Cervantes

— *Félishyoshi*: Entre otras posibles transcripciones, una puede ser *Fais-lui chier aussi* (hazlo que el también rabie), que tradujimos por *Azlerrabiar*.

En este caso, el traductor goza de una gran libertad a la hora de traducir estos nombres propios, ya que no está obligado por el principio de autoridad porque las traducciones no están fijadas de antemano al enfrentarnos a la traducción. No obstante, nuestra traducción no es del todo libre, ya que deberíamos mantener, como así hemos intentado en nuestra traducción una grafía y una fonética que recuerde el idioma japonés.

2.2. Juegos de palabras

Esta es otra de las características más importante de la serie de cómic de *Asterix el galo*. En efecto, en los textos de esta serie es muy frecuente que abunden los juegos de palabras, basados en la homofonía y en el doble sentido; esto facilita el hecho consistente en que estos cómic tengan éxito tanto entre los pequeños como entre los mayores, ya que el lector que no capte el doble sentido del juego de palabras sigue disfrutando de una aventura que viven los personajes, mientras que el lector que sea consciente de este doble sentido disfrutará del texto en toda su magnitud. Por este motivo, no es infrecuente que el lector que disfrutó de estas aventuras siendo un niño vuelva a leerlas siendo ya un adulto y siga disfrutando de las aventuras y desventuras de nuestros personajes pero desde otro punto de vista.

Ejemplos de juegos de palabras presentes en el texto que analizamos pueden ser los siguientes:

— En la página 8, en la última viñeta, el bardo afirma: "*Je dois finir mon ode à Lisque*". Aquí observamos en las palabras *ode a Lisque* una doble lectura, ya que "oda a Lisca" también en español, puede hacer referencia a la composición poética si nos atenemos a lo que leemos, pero también puede hacer referencia a la odalisca de la antigüedad si prestamos atención a lo que escuchamos.

— En la segunda viñeta de la página 10 vemos, mediante lo que con la respuesta de Asterix se convierte en un juego de palabras, que Obelix tiene como única preocupación la comida, ya que afirma: "*Mon père m'a dit que c'était plein de nèfles, qui...*", y Asterix responde: "*Des nymphes! On dit des nymphes, pas des nèfles!*". Creemos que aquí lo que ha ocurrido es que el subconsciente de Obelix le ha jugado una mala pasada, ya que la pronunciación de ambas palabras francesas es bastante semejante: *nymphe* |nëf|, nèfle |nëfl|, y el pequeño comilón entiende lo que quiere entender, siempre algo relacionado con la comida, lo que plantea un grave problema a la traducción, ya que esta semejanza fonética que se da entre las palabras francesas no se da entre sus equivalentes españolas, "ninfa" y "níspero", o por lo menos, no es tan evidente. En nuestra traducción, intentamos solventar este problema, y Obelix afirma: "Mi padre me ha dicho que aquí te inflas y que...", mientras que Asterix responde: "¡Que hay ninfas y no que te inflas!

Esto es sólo un ejemplo de lo que podemos encontrarnos cuando nos enfrentamos a la traducción del texto de los cómic de la serie de *Asterix el galo*.

Lengua y Cultura. VILLENA ÁLVAREZ, Ignacio. Peculiaridades de la traducción subo...
Centro Virtual Cervantes

2.3. Intertextualidad

La intertextualidad es otro de los factores que intervienen en la traducción, especialmente en el período del análisis del texto original. La intertextualidad es la referencia a otro texto, y muchas veces no influye en la traducción, pero el traductor debe ser consciente de ello porque su conocimiento del texto debe ser, por lo menos, tan perfecto como el de cualquiera de sus lectores, y hay ocasiones en las que esta sí se ve reflejada en la traducción.



En mi caso concreto, al enfrentarme al texto original (viñeta inferior), automáticamente me vino a la cabeza que la postura que mantiene Uderzo en esta viñeta era exactamente igual a la que tiene el sobrino del jefe en el cómic *Asterix y los normandos*, es decir, había una referencia textual, que sólo será perceptible por quien conozca a fondo la serie que estudiamos, pero que no por eso desaparece.



Lo mismo ocurre en las siguientes viñetas:

No es exactamente una referencia intertextual pero sí es información que se deriva del texto y son guiños para el entendido o conocedor de la información; es lo que podríamos denominar una referencia cultural en cierto sentido. Si conocemos un poco la vida del dibujante de la serie de *Asterix el galo* sabremos que es de origen italiano, y esto se nos apuntá en el texto si nos fijamos en la primera viñeta del texto original, vemos que en el carro va dibujado el escudo de la escudería italiana Ferrari. Estos son detalles que pasan inadvertidos al que no conoce el tema, pero que son detalles que complacen al lector experto en el tema.



Estos son sólo unos aspectos que se deben tener en cuenta al realizar una traducción de un cómic, pero son los que consideramos más representativos en el estudio de este cómic cuando lo estudiamos para nuestro proyecto fin de carrera, y creemos que están lo bastante extendidos como para aparecer en un estudio de problemas en este tipo de traducción subordinada. Sabemos que otros autores mucho más autorizados destacarían otros aspectos, pero como ya anunciamos al principio de este artículo, esto no es más que un punto de partida en lo que queremos que se convierta en una línea de investigación.



Lengua y Cultura. VILLENA ÁLVAREZ, Ignacio. Peculiaridades de la traducción subo...
Centro Virtual Cervantes

CONCLUSIÓN

Como reflexión general, podemos afirmar que al afrontar la traducción subordinada de un cómic, debemos intentar que el equilibrio que se da en el texto original entre el texto y la imagen se mantenga de forma que el efecto que se observa en el lector original se reproduzca en el lector de la traducción.

Para ello, el traductor sólo puede actuar sobre uno de estos dos factores, es decir, sobre el factor lingüístico (el texto), de manera que en numerosas ocasiones, la traducción de cómic requerirá de todo su ingenio. Además, como se trata de un tipo de traducción subordinada, hay que tener en cuenta las limitaciones del traductor en su realización, que ya mencionamos anteriormente.

Por último, queremos resaltar que aquí hemos tratado algunos de los problemas más importantes que encontramos en el análisis y traducción de un texto en concreto, pero todo lo dicho y que se puede aplicar a este texto se pueden generalizar para todos los textos de este tipo.

BIBLIOGRAFÍA

BENSOUSSAN, Albert. "La traducción lúdica", en Leandro Félix Fernández y Emilo Ortega Arjonilla: *Lecciones de teoría y práctica de la traducción,* Málaga, Universidad de Málaga, 1997, pp. 25-46.

CARRASCO CRIADO, Ana Mª: "La traducción subordinada del cómic: análisis de la traducción al español de *Astérix en Hispanie*", en Leandro Félix Fernández y Emilo Ortega Arjonilla: *Estudios sobre traducción e interpretación,* Málaga, Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga, 1997, pp. 385-396.

CASTILLO CAÑELLAS, Daniel: "Limitaciones en la traducción de tebeos", en Leandro Félix Fernández y Emilo Ortega Arjonilla: *Estudios sobre traducción e interpretación,* Málaga, Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga, 1997, pp. 397-404.

GUTIÉRREZ RUIZ, Mª del Carmen y otros: "La traducción subordinada de cómics: Astérix en Traductolandia", Leandro Félix Fernández y Emilo Ortega Arjonilla: *Estudios sobre traducción e interpretación,* Málaga, Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga, 1997, pp. 429-436.

KELLY, Dorothy A.: "Asterix in Translation", *Babel* (1984), I, enero, Granada.

KELLY, Dorothy A. y Roberto MAYORAL ASENCIO: "Notas sobre la traducción de cómics", *Babel* (1984), I, enero, Granada.

MAYORAL ASENCIO, Roberto: "Los cómics: de la reproducción gráfica del sonido a los verbos dibujados en inglés. Más sobre problemas de traducción", *Babel* (1984), II, junio, Granada.

Lengua y Cultura. VILLENA ÁLVAREZ, Ignacio. Peculiaridades de la traducción subo...
Centro Virtual Cervantes