FRASEOLOGISMOS VISUALES EN LAS TRADUCCIONES DE LAS AVENTURAS DE *ASTÉRIX EL GALO* AL CASTELLANO
VISUAL PHRASEOLOGISMS IN THE CASTILIAN SPANISH TRANSLATIONS OF THE ADVENTURES OF *ASTERIX THE GAUL*

Luis J. TOSINA FERNÁNDEZ
Universidad de Extremadura
tosina@unex.es

RESUMEN

Las aventuras de Astérix el Galo se encuentran entre las obras de cómic más traducidas y apreciadas por diversas generaciones de lectores dentro del ámbito europeo. En el eterno debate sobre si los cómics merecen su espacio en el análisis académico o si deben continuar siendo considerados como manifestaciones contraculturales, Astérix juega un papel fundamental dado su estatus como una de las obras más distribuidas del mundo, la erudición presente en sus páginas y la riqueza de recursos lingüísticos tales como puedan ser las citas célebres, latinismos, juegos de palabras o la intertextualidad presente en los álbumes. Es por esto que la colección de aventuras creada por R. Goscinny y A. Uderzo trasciende al público infantil y juvenil con el que tradicionalmente se han asociado las obras de este tipo, resultando atractiva, aún hoy, para los lectores de diferentes edades y trasfondos culturales. Tras una lectura cuidadosa de todos los volúmenes que componen la colección hasta la fecha, tanto bajo los autores originales como sus sucesores, se han aislado casos en los que tanto los autores como los traductores de las obras al castellano se valen del apartado gráfico para dar sentido a la traducción de elementos con una carga idiomática. Algunos de los ejemplos más relevantes se comentarán para establecer las características y la efectividad de esta práctica.

Palabras clave: Astérix, fraseologismos visuales, traducción, unidades fraseológicas.

ABSTRACT

The Asterix the Gaul adventures are among the most translated and appreciated comics series by several generations of readers within the European context. In the everlasting debate about whether comics deserve their own space in academic analysis or whether they should remain as counter cultural manifestations, Asterix plays a major role due to its status as one of the most widely distributed works in the world, the erudition on its pages, its richness of linguistic devices such as famous quotes, latinisms, and puns, or the intertextuality found

through the albums. It is for these reasons that the collection of adventures created by René Goscinny and Albert Uderzo goes beyond the young readership that this kind of work is often associated with, and it is attractive, still nowadays, to all ages readers coming from diverse cultural backgrounds. After a careful reading of all the volumes which make up this collection to date, both by its original authors as well as by their successors, some cases have been isolated by which creators and Spanish translators have taken advantage of the graphic content to give meaning to the translation of idiomatically charged elements. The most relevant examples will be analyzed in order to determine their characteristics and their effectiveness.

Keywords: Asterix, Phraseologisms, Translation, Visual Phraseologisms.

1. INTRODUCCIÓN

Las aventuras de *Astérix el Galo* se encuentran en un lugar privilegiado en la historia del cómic europeo. Son pocas las colecciones que han logrado permanecer en el tiempo como lo ha hecho *Astérix*, cuyo primer álbum se publicó en 1961, si bien llevaba ya un par de años apareciendo como parte del semanario *Pilote*. Como es sabido, por esta revista pasaron artistas que influirían de manera determinante en la historia del cómic europeo. Además, otro elemento que, sin duda, ha contribuido al establecimiento de *Astérix* como una de las obras más influyentes, no sólo como representante del género francobelga sino también a nivel mundial, es la difusión que ha logrado, siendo una de las obras más traducidas del género y habiendo llegado a más de 110 idiomas.

Pero el éxito de la serie se debe a una suma de factores, todos ellos fundamentales a la hora de establecer las aventuras de los galos como obra de referencia. Más allá de la indudable calidad técnica de los dibujos de Uderzo y el fino humor de Goscinny, a pesar de que en ocasiones pueda resultar algo políticamente incorrecto si se observa desde la óptica actual, hay varias razones que explican el éxito y la pervivencia de *Astérix*. Entre ellas, destacan, por un lado, el momento histórico en el que transcurren las aventuras, durante el culmen del Imperio Romano, una de las épocas de mayor unificación cultural en el continente europeo y la cual favoreció la evolución de multitud de las lenguas vernáculas habladas hoy en día. Además, su influencia cultural trascendió el ámbito lingüístico y afectó a numerosos otros apartados de la vida cotidiana que todavía hoy en día siguen latentes. Todo esto contribuye a que la serie resulte cercana para los lectores de diversas herencias y tradiciones.

Además, y en relación más directa con el tema del presente trabajo, las aventuras de Astérix y Obélix presentan una sensibilidad y una complejidad lingüística que es difícilmente comparable con otras obras similares. De este modo, aparte de los numerosos latinismos y cultismos presentes en todos los volúmenes, los autores muestran especial predilección por los juegos de palabras, sin duda una de las características más destacables de la serie. En relación a esto, y tal y como se pretende mostrar en las siguientes páginas, Goscinny y Uderzo en un primer momento, al igual que Ferri y Conrad como sucesores, muestran especial interés por el uso de las unidades fraseológicas. Estas, como se verá, se abordan desde una interpretación literal de las mismas, lo que difiere de su uso cotidiano, en el que prevalece su valor traslaticio o figurado. En consecuencia, como se pretende demostrar en este trabajo, los autores incluyen a menudo referencias fraseológicas que cobran sentido a través de la interpretación del apartado visual de lo que se presenta en una determinada viñeta, para reforzar así la interpretación literal de los fraseologismos y utilizarlos con una intención humorística.

Finalmente, cabe destacar que esta misma estrategia es frecuentemente empleada por los traductores de las aventuras a varias lenguas europeas, los cuales optan por incluir unidades fraseológicas ante la imposibilidad de traducir palabra por palabra un determinado pasaje de la versión original, o bien se desvían del texto fuente para incluir un fraseologismo que resulte más natural para el lector o lectora del texto meta aprovechando el apartado gráfico de la viñeta. Esto es una constante en las traducciones de *Astérix*, si bien aquí nos centraremos exclusivamente en las traducciones al castellano de las aventuras.

2. MARCO TEÓRICO

Para el presente trabajo, se han revisado todos los volúmenes de las aventuras de Astérix publicados hasta la fecha, tanto los compuestos por los autores originales como por sus sucesores. La primera lectura se realizó mediante la versión en castellano con la intención de aislar el uso de unidades fraseológicas. Posteriormente, se compararon los textos en los que se habían detectado un uso de unidades fraseológicas con las viñetas correspondientes en otras cinco lenguas con la intención de analizar hasta qué punto las traducciones eran consistentes o si, por el contrario, los traductores de las diferentes versiones gozaban de libertad para llevar a cabo sus adaptaciones. Este trabajo de comparación ha sido de gran utilidad para alcanzar un mejor entendimiento de la práctica de los traductores en un medio tan complejo como el de los cómics y más aún en

lo relativo a la traducción de unidades fraseológicas. En todo caso, este artículo se centra exclusivamente en la comparación entre la versión original y las traducciones al castellano.

En un segundo proceso de cotejamiento de las diferentes versiones, se detectaron nuevos usos de fraseologismos en las diferentes traducciones, los cuales se incluyeron en el muestrario de fraseologismos que ya se había recopilado y que se ha empleado en otros trabajos. En este sentido, y en relación con los límites de la presente investigación, cabe destacar que, debido a la enorme cantidad de material recopilado a lo largo del proceso de documentación previo, este no pretende ser un estudio exhaustivo en la materia y se limitará a la presentación de algunos de los ejemplos que se consideran más ilustrativos de lo que aquí se pretende demostrar: el peculiar uso de la fraseología en el cómic en función a su interpretación literal, la cual se emplea con fines humorísticos, y la utilidad de la misma para la traducción en relación con el contenido visual propio de los cómics y que resultaría imposible en otros medios narrativos.

3. REPRESENTACIÓN VISUAL DE FRASEOLOGISMOS

Para el presente trabajo se han aislado aquellos casos en los que los autores de Astérix presentan, por medio del contenido gráfico de los cómics, una representación visual de fraseologismos de diverso tipo. Para determinar qué elementos se consideran unidades fraseológicas (UFS), se ha seguido el *Manual de Fraseología Española* de Gloria Corpas Pastor (1996), sin duda el trabajo más relevante en el ámbito de la fraseología en español y uno de los trabajos más influyentes en el campo de la Fraseología en las últimas décadas. Según la autora (1996, p. 20),

> Las *unidades fraseológicas* (UFS), objeto de estudio de la fraseología, son unidades léxicas formadas por más de dos palabras gráficas en su límite inferior, cuyo límite superior se sitúa en el nivel de la oración compuesta. Dichas unidades se caracterizan por su alta frecuencia de uso, y de coaparición de sus elementos integrantes; por su institucionalización, entendida en términos de fijación y especialización semántica; por su idiomaticidad y variación potenciales; así como por el grado en el cual se dan todos estos aspectos en los distintos tipos.

Además, Corpas Pastor establece una clasificación para los diferentes tipos de UFS, algunos de los cuales se presentarán aquí, con especial interés a las paremias, que se encuentran en la Esfera III de su clasificación.

Conviene destacar el hecho de que no se ha considerado el uso más generalizado de los fraseologismos dentro de los intercambios comunicativos que se dan en los diferentes volúmenes de la serie, a pesar de abundar. Para su inclusión en este trabajo, dichos fraseologismos tenían que cumplir la condición de guardar una relación estrecha con el apartado gráfico del cómic. Esto dota al uso de las unidades fraseológicas de unas características especiales y que las diferencian de sus usos habituales en actos de comunicación cotidianos, gracias sobre todo a la naturaleza impostada de los cómics que facilita la representación de situaciones que serían inverosímiles en la vida real.

Anita Naciscione (2010a, p. 175), tal vez la estudiosa que más en profundidad ha tratado este uso de la fraseología establece que:

La representación visual de una imagen fraseológica es de interés estilístico y cognitivo porque muestra el potencial del significado fraseológico y los aspectos del discurso verbal y multimodal. La expresión visual de un texto habitualmente acompaña a la verbal. En la representación visual, el proceso de creación de una imagen mental en la propia mente depende de unas conexiones estrechas entre lo visual y lo verbal y el conocimiento de las implicaciones políticas, socioculturales y semióticas. La representación visual crea un nuevo significado, expande nuestra imaginación y sustenta el pensamiento figurado[1].

Además, la misma autora, en otro trabajo (2010b, p. 21), señala que "la representación del significado fraseológico resalta e interpreta la imagen, poniendo el sentido literal en primer plano"[2]. Como se ha de ver en los ejemplos seleccionados, que se han reducido a cinco por motivos de espacio, esta es la característica más destacable de la representación visual de las UFS en los cómics y que se produce, como se ha mencionado, por la libertad que tienen los creadores de representar cualquier situación que en circunstancias comunicativas

1 El texto original, en inglés, dice lo siguiente: "A visual representation of a phraseological image is of stylistic and cognitive interest because it brings out the potential of phraseological meaning, and the aspects of the verbal and the visual in multimodal discourse. Visual expression of text usually goes together with the verbal. In visual representation, the process of creating a mental picture in one's mind relies on close ties between the visual and the verbal, and knowledge of the political, socio-cultural, and semiotic implications. Visual representation creates new meaning, stretches our imagination and sustains figurative thought". (Naciscione, 2010a, p. 175).

2 El texto original, en inglés, dice lo siguiente: "Visual instantiation of phraseological meaning […] enhances and interprets the image, bringing the literal meaning to the fore". (Naciscione, 2010b, p. 21).

solo podrían ser mencionadas en sentido figurado. A continuación, se presentan cinco ejemplos ordenados siguiendo su fecha de aparición en la versión original en francés.

3.1. Atravesar el Rubicón

El primer ejemplo que se va a analizar proviene del álbum *Astérix en Hispania* (*Astérix en Hispanie*, 1969). En esta aventura, los galos viajan a la península para devolver al hispano Pepe a su padre tras haber sido raptado por los romanos como represalia al enfrentamiento entre ambos durante el proceso de romanización.

Según avanza la historia y ya en Roma a su vuelta de Hispania, Julio César desfila victorioso tras la adhesión de nuevos territorios al Imperio, cuando en la página 22, se puede observar cómo un fornido jefe galo marcha encadenado al carro de Julio César. En la versión original en francés, dos espectadores del público comentan:

> *Que fait César?* ('¿Qué hace César?').
>
> *Il affranchit le rubicond* ('Libera al rubicundo').

Aquí observamos una referencia a la conocida frase "cruzar el Rubicón". Esta frase hace mención a un episodio narrado en *De Bello Gallico*, la obra más conocida del propio Julio César. Como es sabido, el General decidió desoír el mandato del Senado, que le urgía a regresar con sus tropas a Roma, y optó por cruzar el río que establecía la frontera natural con la Galia Cisalpina. Esta decisión propiciaría la guerra civil entre César y Pompeyo.

La alusión a la frase en el original tiene sentido en tanto en cuanto se interpreta como una modificación de la misma basada en la homofonía, por un lado, entre *franchir* ('cruzar') y *affranchir* ('liberar'), y por otro entre *rubicund* ('rubicundo', 'pelirrojo') y *Rubicon*. De este modo, el lector observa al jefe bárbaro pelirrojo o rubicundo encadenado a la cuadriga de Julio César. En consecuencia, la versión original presenta una representación visual de una modificación del fraseologismo. Esta expresión se encuentra en multitud de lenguas europeas, de lo que algunos ejemplos son los siguientes:

- Español: "cruzar el Rubicón" (Seco, Andrés y Ramos, 2009, p. 896; Cantera Ortiz de Urbina, 2011, p. 298).

- Francés: "*franchir le Rubicon*" (Rey y Chantreau, 1984, p. 825).
- Inglés: "*to cross the Rubicon*" (Ayto, 2010, p. 298).
- Portugués: "*atravessar o Rubicão*" (Nogueira Santos, 2000, p. 341).
- Italiano: "*passare il Rubicone*" (Marello, Marconi y Cortelazzo, 1992, p. 1251).
- Alemán: "*den Rubikon überschreiten*" (Friedrich, 1976, p. 304).

Por su parte, la versión en castellano difiere ligeramente ya que el traductor, el conocido autor de cómics Víctor Mora, hace que el observador exclame "¡Quién lo iba a decir! ¡Negarse a que el rubicundo sea atravesado!". El motivo de este cambio probablemente se deba a la imposibilidad de adaptar el juego de palabras basado en la homofonía de la versión original tal y como lo plantean los autores. Además, la versión en castellano presenta una alusión más próxima a la expresión en su forma canónica, lo que, dada la presumible percepción por parte de la editorial de que el cómic estaba destinado a un público mayoritariamente infantil, podría contribuir a facilitar la interpretación de la alusión a la conocida frase, especialmente entre un público al que se le presupone una menor competencia fraseológica.

Por consiguiente, el traductor, a pesar de no presentar una versión canónica del fraseologismo, palabra por palabra, decide mantener algunos de los elementos que componen el enunciado habitual de la expresión y presentar una versión más cercana a la canónica con la intención de que los lectores reconozcan más fácilmente la alusión en relación al contenido gráfico de la viñeta, manteniendo de una manera bastante próxima, si bien omitiendo el juego de palabras, la alusión al original.

3.2. Un pequeño paso para el hombre, pero un gran paso para la humanidad

El segundo ejemplo que se va a presentar corresponde a otra categoría fraseológica, la de las citas. Según explica Corpas Pastor (1996, p. 143), las citas se diferencian de otros enunciados fraseológicos "con valor de verdad general", como puedan ser los refranes, en que aquellas tienen "un origen conocido". A diferencia de estas, los refranes, al considerarse elementos del folklore, se caracterizan por su origen anónimo, lo que se toma como característica definitoria de los mismos por parte de muchos autores (ver Gallacher, 1942; Norrick, 1985; Corpas Pastor, 1996; Mieder, 2004; o Dobrovol'skij y Piirainen, 2005).

En *La Gran Travesía* (*La Grande Traversée*, 1975), Astérix y Obélix parten en lo que pretende ser un breve viaje de pesca pero, tras una terrible tempestad y quedar a la deriva, arriban a América, donde son hechos cautivos por una tribu de nativos. Una vez logran escapar recurriendo a su ingenio ya que carecen de poción mágica, coinciden con unos navegantes del norte de Europa que han llegado a América tras una expedición marítima, si bien estos sí que son conscientes del descubrimiento que acaban de hacer. Así, en la página 36 se observa cómo el navegante vikingo, Kerosen, salta desde la cubierta del barco, la cual está a una considerable altura, para poner pie en tierra firme en el continente americano en lo que da por hecho que es la primera llegada de un europeo a esas tierras. En la viñeta orginal en francés, el vikingo exclama: "*Un petit pas pour moi, un grand bond pour l'humanitté!*". Como resulta evidente, la afirmación de Kerosen es un guiño a una de las citas más célebres pronunciadas en el siglo XX y mencionada por el astronauta norteamericano Neil Armstrong al alunizar en el satélite terrestre por primera vez en la historia de la humanidad. En ese momento pronunció la famosa sentencia: "*That's One Small Step for Man, One Giant Leap for Mankind*". Esta cita se reproduce habitualmente en castellano como "Es un pequeño paso para el hombre pero un gran paso para la humanidad", aunque en la traducción a esta lengua se introduce una ligera modificación y el navegante afirma: "Para mí un pasito… ¡Pero para la humanidad, un gran salto!". Esta modificación resulta hasta cierto punto contradictoria ya que, como se ha descrito arriba, el personaje aparece representado dando un gran salto.

Esta es, sin lugar a dudas, una de las citas más populares del pasado siglo y debe su popularidad a la relevancia del episodio histórico durante el que se produjo: la culminación de la carrera espacial con la puesta del hombre en la luna, especialmente en un período en el que los bloques de las dos grandes superpotencias mundiales, los Estados Unidos y el bloque soviético, competían por conseguir el mismo objetivo y adelantarse al otro y obtener, así, una gran ventaja propagandística. Ni que decir tiene que el episodio que aquí se presenta es un anacronismo, otro recurso recurrente en la serie de *Astérix*. Si bien es cierto que navegantes vikingos llegaron al continente americano en torno al año 1000 de nuestra era, al principio de cada libro de *Astérix* se establece el contexto histórico claramente en el año 50 a. C., por lo que los autores buscan explotar dicho anacronismo de forma humorística y así dotar de una cierta verosimilitud al desarrollo de la aventura.

En cuanto a la representación gráfica de este fraseologismo, hay que destacar que la relevancia histórica de un hecho como el que motivó la cita de

Armstrong tal vez solo sea comparable con la llegada de los europeos al continente americano, lo que produciría un desarrollo cultural y científico en el continente sin precedentes en ninguna otra parte del mundo, llegando al punto de convertir a los Estados Unidos en la principal potencia mundial en un período de apenas doscientos años. Además, con la intención de reforzar esta representación gráfica y que haya una conexión más clara entre el contenido del mensaje y lo que se presenta en la escena, Uderzo hace que el navegante vikingo salte del barco para tomar tierra, un movimiento que resulta forzado y un tanto exagerado ya que cuesta creer que esa es la manera de la que alguien se bajaría de un barco en una situación real.

3.3. No dar pie con bola

En *La Gran Zanja* (*Le Grand Fossé*, 1980), la acción comienza en una aldea vecina que está dividida, literalmente, mediante un foso entre los partidarios de dos jefes diferentes. Por un lado, están los seguidores de Segregaciónix y por el otro, los de Tocádix. El primero, aconsejado por el malvado Acidonítrix, decide recurrir a los romanos para que medien en el conflicto con la idea de ofrecer a los otros como esclavos y así hacerse con el control de toda la aldea; lo que este desconoce son las oscuras intenciones de su consejero, que pretende traicionarle para erigirse como líder único. Tras un malentendido, los romanos se llevan como esclavo al propio Segregaciónix y el yerno de este, que es a su vez el hijo de Tocádix, decide pedir ayuda a sus paisanos los irreductibles.

Así pues, Astérix, Obélix y Panorámix se ofrecen como esclavos para, una vez en el campamento, liberar al jefe galo. Tras liberar a Segregaciónix, la acción continúa y los romanos deciden atacar la aldea para capturar a los esclavos que les habían prometido. Mientras tanto, Acidonítrix se ha ganado su favor ayudándoles a recuperarse con un elixir que le ha robado a Panorámix de la paliza que les han dado Astérix y sus compañeros en la huída. Además, el propio Acidonítrix logra robar una marmita con poción mágica que entrega a los romanos para ayudarles a tener un combate en igualdad de condiciones con los galos. Lo que no sabe ninguno de ellos es que la mezcla del elixir con la poción mágica tiene el efecto secundario de hacer que se hinchen como enormes globos, tal y como se puede apreciar en una viñeta de la página 35.

En la viñeta original en francés, Astérix se limita a exclamar: "*Panoramix! Vois les romains! Ils ont complètement ronds!*" ("¡Panorámix! ¡Mira a los romanos!

¡Están completamente redondos!"), lo que no parece ser una unidad fraseológica y se limita a describir lo que observa. Por el contrario, en la traducción al castellano, también realizada por Víctor Mora, el pequeño galo exclama: "¡Panorámix! ¡Mira a los Romanos! ¡No dan pie con bola!", que tal y como recogen Seco, Andrés y Ramos (2009, p. 792), sí que es una conocida expresión idiomática con el significado de "no hacer nada con acierto".

Claramente, la inclusión de este fraseologismo se debe a la forma redondeada, igual que una enorme pelota o bola, que han tomado los romanos tras la combinación del elixir y la poción. De este modo, el traductor busca ahondar en el apartado cómico del episodio haciendo hincapié en que, como es habitual en la serie, los planes de los romanos siempre terminan por fracasar, a pesar de tenerlo todo de cara durante una gran parte del desarrollo de la historia. Finalmente, aunque no resulte una representación exacta del contenido del fraseologismo, parece una licencia acertada por parte del traductor ya que consigue adaptar el texto a la lengua meta mediante la inclusión de un elemento idiomático que se refuerza con el apartado gráfico de la viñeta.

3.4. Cuando las barbas de tu vecino veas cortar, pon las tuyas a remojar

En *Astérix en la India* (*Astérix chez Rahazade*, 1987), la aldea gala que conocemos tan bien recibe la visita de un viajero en una alfombra mágica que viene desde el Valle del Ganges. Este viajero, Ahivá, ha llegado a Armórica en busca de un famoso bardo que con su canto hace caer la lluvia, el cual no es otro que Asurancetúrix, el frecuentemente maltratado trovador de la aldea de Astérix.

La necesidad de hacer llover en la tierra de Ahivá reside en el hecho de que el perverso gurú Dhalekanya, que presuntamente tiene la capacidad de de hablar con los dioses, ha dictaminado que, si no llueve en un plazo de mil y una horas, la hija del rajá Passayá deberá ser sacrificada para aplacar la ira de los dioses. De este modo, y con intención de salvar la vida de la joven, Ahivá viaja hasta la aldea gala para recabar la ayuda de Asurancetúrix.

Tras un largo y accidentado viaje en alfombra mágica, Ahivá, Asurancetúrix, Astérix y Obélix llegan al subcontinente indio con el objetivo de malograr el plan del gurú. Tras la exposición del plan de Ahivá por parte de un pregonero en una plaza pública que presencian Dhalekanya y su sirviente Majaratha, el gurú exclama en la página 33: "¡Si Ahivá ha dicho la verdad, ya podemos ir poniendo las barbas en remojo!".

En esta ocasión, volvemos a presenciar cómo el traductor al castellano, el mencionado Mora, incluye una referencia al conocido refrán en castellano "cuando las barbas de tu vecino veas cortar, pon las tuyas a remojar" (Martínez Kleiser, 1989, p. 243) para tratar un episodio en el que no se empleaba ningún tipo de elemento fraseológico en la versión original. En francés, los autores hacen que el personaje exclame "¡Si Kiçàh[3] ha dicho la verdad, los galos van a hacer naufragar todos nuestros proyectos!" ("*Si Kiçàh a dit vrai, les gaulois vont faire couler tous nos projets!*"). En este caso, se percibe que, dada la importancia del agua como tema principal para el desarrollo de la historia, los autores incluyen una expresión de este campo semántico para transmitir la idea de la posibilidad de que fracase el plan.

Por el contrario, en la traducción al castellano se incluye el conocido refrán, cuya elección por parte del traductor resulta de lo más acertada por dos motivos fundamentales. En primer lugar, se mantiene la idea de la importancia del agua en la historia mediante la expresión "poner en remojo"; pero además, y como es conocido (Pinet, 1977; Maguet, 1998; Vines, 2008), una de las características distintivas de la serie de *Astérix* es el uso de los estereotipos para representar tanto a los propios galos como a los miembros de todas las naciones que visitan a lo largo de todas sus aventuras. De este modo, en *Astérix en la India*, todos los habitantes varones del país están representados luciendo una afilada barba, probablemente como un símbolo de estatus, la cual, de prosperar el plan de los galos, correría peligro para los antagonistas de la aventura. Así, al aparecer los personajes caracterizados con barba, la afirmación de los mismos se hace literalmente y no con el sentido figurado con el que más comúnmente se emplea el refrán.

3.5. No solo de pan vive el hombre

El último ejemplo está extraído de *Astérix en Italia* (*Astérix et la Transitalique*, 2017), el tercer álbum compuesto por los sucesores de Goscinny y Uderzo: Jean-Yves Ferri y Didier Conrad. En esta aventura, César decide organizar una carrera de carros que cruce toda la península itálica y utilizarla con fines propagandísticos para demostrar el excelente estado de las calzadas romanas. Mientras tanto, Astérix y Obélix han decidido acompañar a Edadepiédrix

3 Ahivá en la versión en castellano. Como es sabido, los nombres de los personajes, con la salvedad de los dos protagonistas, cambian en las ediciones en los diversos idiomas.

al mercado ambulante, donde espera que le puedan tratar de unos problemas dentales que tiene. Estando allí, una adivina le predice a Obélix que se convertirá en un famoso auriga, lo que le termina de convencer para seguir los consejos de un vendedor de carros y comprarse un carro deportivo. Este hecho propiciará que Astérix y Obélix participen en la carrera que prepara César.

Al haberse separado en el mercado, Astérix no se ha enterado de la adquisición de su amigo, la cual le sorprende ya que no le ve utilidad para un mercader de menhires. En la página 7 se observa a los tres galos de nuevo juntos, de espaldas, caminando mientras Obélix carga con el carro, el cual queda en primer plano para el o la lectora. En este momento se produce el siguiente intercambio comunicativo:

ASTÉRIX: *Obélix, c'est quoi, ce char?*

OBÉLIX: *Ben quoi? Il n'y a pas que les menhirs dans la vie…*

Al comparar la versión original y la traducción al castellano, de nuevo se aprecia la creatividad de los traductores, en este caso Xavier Senín e Isabel Soto, a la hora de recurrir a la fraseología y a la paremiología para dar una mayor naturalidad a su trabajo. Mientras que la versión en francés no se considera que emplee un fraseologismo, si bien la fórmula "no todo en la vida…" probablemente aparezca con relativa frecuencia, los traductores al castellano recurren a una conocida expresión proverbial de origen bíblico cuando hace que Obélix asegure que "No solo de menhires vive el hombre", en clara referencia a lo que respondió Jesucristo en su periodo de ayuno en el desierto cuando fue tentado por demonio y que dio lugar a la conocida paremia (Martínez Kleiser, 1989, p. 253). Este refrán se encuentra en otras lenguas europeas expresado en estos términos:

- Francés: "*l'homme ne vit pas seulement de pain*" (Bulman, 1998, p. 45).
- Inglés: "*man cannot live by bread alone*" (Wilson, 1970, p. 200).
- Portugués: "*nem só de pão vive o homem*" (Moreira dos Santos, 2000, p. 216).
- Italiano: "*non si vive di solo pane*" (Marello, Marconi y Cortelazzo, 1992, p. 1233).
- Alemán: "*der Mensch lebt nicht vom Brot allein*" (Strauss: 1998, p. 310).

En este caso, además de la modificación de la paremia mediante la sustitución de *pan* por *menhires*, observamos cómo Obélix no parece estar muy familiarizado con la utilidad del carro ya que es él mismo el que lo transporta tal y como acostumbra a llevar sus menhires, con las manos en la espalda. Para destacar esto, Conrad hace que el carro aparezca en primer plano, captando nuestra atención y dándole más importancia que a los propios personajes. Esto contribuye a facilitar la asociación de ideas de los traductores para la inclusión de la referencia paremiológica y bíblica, más aún si tenemos en cuenta que la venta de menhires es lo que, en principio, le proporciona a Obélix su sustento.

4. CONCLUSIONES

Aunque las limitaciones de espacio no han permitido llevar a cabo un análisis todo lo exhaustivo que merece el tema dada la abundancia de material extraído en la lectura de las aventuras de *Astérix*, de los ejemplos que aquí se han comentado se pueden obtener algunas conclusiones de relevancia.

En primer lugar, se ha podido observar cómo los autores de cómic aprovechan el carácter ilustrativo de las UFS y hacen un uso frecuente de ellas, especialmente en relación con el apartado visual. Esto se debe a que, como se ha mencionado anteriormente, la posibilidad de presentar situaciones que resultarían inverosímiles en otros géneros narrativos permite la inclusión de elementos que de otro modo solo podrían interpretarse de forma figurada. Además, como se ha visto tras el análisis de las traducciones de las aventuras al castellano, centrándonos en el uso que se hace de las UFS, los fraseologismos son de gran utilidad para la traducción de cómics ya que el contenido visual permite la inclusión de elementos que de otro modo no tendrían cabida o no causarían el efecto deseado.

En relación con esto, y tras comparar cómo se tratan los mismos pasajes en otras ediciones de las aventuras, se puede asegurar que los traductores gozan de una gran libertad para adaptar el uso de elementos idiomáticos a las versiones en su lengua, tanto adaptando fraseologismos existentes en el original como incluyendo algunos donde no existía alusión idiomática alguna en el texto fuente. En todo caso, tanto en el uso de unidades fraseológicas en la versión original como en las inclusiones de las mismas como herramientas traductológicas, se lleva a cabo por su utilidad desde una interpretación literal en relación a lo que se observa en la viñeta en cuestión.

Finalmente, gracias a la difusión y popularidad de la que goza *Astérix*, y desde un punto de vista meramente fraseológico, el análisis del uso de UFS en las diversas ediciones de las aventuras en la multitud de lenguas a las que se ha traducido nos podría ayudar a establecer qué fraseologismos de los existentes en varias lenguas en términos equivalentes resultan más conocidos y utilizados, además de, posiblemente, contribuir este fenómeno al establecimiento y difusión de estos fraseologismos en diversas lenguas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AAYTO, J. (2010). *Oxford Dictionary of English Idioms*. Oxford: Oxford University Press.

BULMAN, F. (1998). *Dictionnaire des proverbes: Anglais-Français / Français-Anglais*. Laval, Canadá: Les Presses de l'Université Laval.

CANTERA ORTIZ DE URBINA, J. (2012). *Diccionario Akal del refranero español*. Madrid: Akal.

DOBROVOL'SKIJ, D. y PIIRAINEN, E. (2005). *Figurative Language: Cross-Cultural and Cross-Linguistic Perspectives*. Leiden, Países Bajos: Brill.

FRIEDRICH, W. (1976). *Moderne Deutsche Idiomatik*. Ismaning, Alemania: Hueber Verlag.

GALLACHER, S. A. (1942). Stuff a Cold and Starve a Fever. *Bulletin of the History of Medicine*, 11, 576-581.

GIUSTI, G. y CAPPONI, G. (1994). *Dizionario dei proverbi italiani*. Bergamo: Veronelli.

HERZOG, A., MICHEL, A. y RIEDEL, H. (1997). *Idiomatische Redewendungen von A-Z: Ein Übungsbuch für Anfänger und Fortgeschrittene*. Berlín: Langenscheidt.

MAGUET, F. (1998). Astérix, un mythe? Mythogénèse et amplification d'un stéréotype culturel. *Ethnologie française*, 28(3), 317-326.

MARELLO, C., MARCONI, D. y CORTELAZZO, M. A. (1992). *Dizionario della lingua italiana*. Torino: Loescher.

MARTÍNEZ KLEISER, L. (1989). *Refranero general ideológico español*. Madrid: Hernando.

MOREIRA DOS SANTOS, M. A. (2000). *Dicionário de provérbios, adágios, ditados, máximas, aforismos e frases feitas*. Oporto: Porto Editora.

NACISCIONE, A. (2010a). *Stylistic Use of Phraseological Units in Discourse*. Ámsterdam: John Benjamins.

NACISCIONE, A. (2010b). Visual Representation of Phraseological Image. En K. Kuiper (Ed.), *Yearbook of Phraseology*, I, (pp. 19-44). Berlín: Walter de Gruyter.
NOGUEIRA SANTOS, A. (2000). *Novos dicionários de expressões idiomáticas*. Lisboa: Edições João Sá da Costa.
NORRICK, N. R. (1985). *How Proverbs Mean*. Berlín: Walter de Gruyter.
PACZOLAY, G. (2002). *European Proverbs in 55 Languages*. Vezprém, Hungría: Vezprémy Nyomda.
PINET, C. (1977). Myths and Stereotypes in *Asterix le Gaulois*. *Contemporary French Civilization*, 1, 317-336.
REY, A. y CHANTREAU, S. (1984). *Dictionnaire des expressions et locutions*. Montreal: Robert.
SECO, M., ANDRÉS, O. y RAMOS, G. (2009). *Diccionario fraseológico documentado del español actual*. Madrid: Aguilar.
SOARES, R. J. B. y CARTER, E. V. (2018). *European Proverbs*. Tavira, Portugal: IAP-AIP.
STRAUSS, E. (1998). Concise Dictionary of European Proverbs. Londres: Routledge.
VINES, L. D. (2008). Teaching Belgian Cultural Connections with "Astérix". *The French review*, 81(6), 1224-1238.
WILSON, F. P. (1970). *The Oxford Dictionary of English Proverbs*. Oxford: The University of Oxford Press.
Álbumes citados:
FERRI, J. Y. y CONRAD, D. (2017a). *Astérix et la Transitalique*. Vanves, Francia: Editions Albert René.
FERRI, J. Y. y CONRAD, D. (2017b). *Astérix en Italia*. Barcelona: Salvat.
GOSCINNY, R. y UDERZO, A. (2000). *La gran travesía*. Barcelona: Salvat.
GOSCINNY, R. y UDERZO, A. (2005) *Astérix en Hispania*. Barcelona: Salvat.
GOSCINNY, R. y UDERZO, A. (2007). *La grande traversée*. París: Hachette.
GOSCINNY, R. y UDERZO, A. (2014). *Astérix en Hispanie*. París: Hachette.
UDERZO, A. (2001). *La gran zanja*. Barcelona: Salvat.
UDERZO, A. (2005). *Astérix en la India*. Barcelona: Salvat.
UDERZO, A. (2014). *Astérix chez Rahazade*. París: Hachette.
UDERZO, A. (2015). *Le Grand Fossé*. Vanves, Francia: Editions Albert René.