

## El discurso de los tebeos y su traducción

Daniel Castillo Cañellas

Licenciado en Traducción e Interpretación, traductor jurado y traductor de informática

### ¿Historieta, cómic, tebeo...?

Conviene repasar algunos términos que se suelen emplear al designar este medio que muchos consideran una forma de arte. Veamos algunas definiciones que el diccionario de la Real Academia Española ofrece para varios de ellos en su vigésima segunda edición. Para el término *cómic*, el contenido de la entrada es el siguiente:

Del ing. *comic*.

1. m. Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo.
2. Libro o revista que contiene estas viñetas.

A continuación se reproduce la definición correspondiente a *historieta*, también del D.R.A.E.:

1. f. d. de historia.
2. Fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia.
3. Serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro.

La acepción 3 se ha actualizado desde la edición anterior, que rezaba simplemente «Serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él».

La siguiente definición corresponde a *tebeo*:

De TBO, nombre de una revista española fundada en 1917.

1. m. Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos.
2. Sección de un periódico en la cual se publican historietas gráficas de esta clase.

**estar más visto que el tebeo.**

fr. fam. Estar demasiado vista una persona o cosa.

Por supuesto que hay muchos otros nombres más o menos adecuados a según qué concepto de cómic: *novela gráfica*, *tira cómica*, etc. En la vigésima primera edición del Diccionario, de 1992, sólo la definición correspondiente a la voz *cómic* parecía satisfactoria. Por ejemplo, muchos tebeos dejarían de serlo por el solo hecho de no estar dirigidos a un público infantil. En la última edición, la Academia se ha esforzado por plasmar una definición más certera bajo la entrada dedicada a *historieta*.

Entre los diferentes nombres que recibe esta realización del arte *secuencial* – como lo concibe Will Eisner<sup>1</sup> (1994)– en nuestra lengua, *tebeo* parece el más atractivo. Sin embargo, ocurre que su uso para designar el concepto general no es el más apropiado en todos los casos, por lo que se prefiere hablar de *cómic*, *historieta*, *historieta gráfica*, *historieta dibujada*, etc. en el discurso abstracto. El término *tebeo* queda normalmente para

---

<sup>1</sup> El maestro Eisner define el cómic como una «forma artística y literaria que trata de la disposición de dibujos o imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea».

referirse a los ejemplares completos, mientras que los otros términos se pueden emplear para designar el arte o medio desde una perspectiva general. *Cómic* parece ser el más polivalente de los términos, ya que se puede utilizar en todas las situaciones: para indicar el medio, la obra y la publicación como producto. La *historieta* sería sólo el medio y la obra como tal, pero una publicación de *cómics* (como *El Víbora*, por ejemplo) sería un *tebeo* y no una *historieta*. No es que haya un término más preferible que otros: simplemente se debe emplear cada uno en el lugar que le corresponde; y, en frecuentes ocasiones, es cuestión de elección, pues hay un campo de intersección en que todos denotan lo mismo.

En una entrevista publicada en *Time* (1993, 46), el prestigioso dibujante Art Spiegelman contestaba así cuando se le preguntaba si una de sus obras era una novela gráfica:

I hate that—it smacks of wrongheaded gentility. Graphics are respectable. Novels are respectable. Graphic novel? Zap! Double respectability. No, they're cómics for me. But I spell it *c-o-m-i-x*. So you are not confused by the fact that cómics have to be funny, as in comic. You think it is a co-mix of words and pictures.

Generalmente se entiende por *comix* un estilo de cómic marginal surgido en Estados Unidos a finales de los años sesenta que se caracterizaba por su estética feísta y su actitud crítica hacia el sistema de valores mayoritario en la sociedad contemporánea. También es conocido como *comix underground*.

Acaso todavía haya numerosos hablantes que opinen que *tebeo* suena a lo que sólo leen los niños pequeños, como queda reflejado

en la definición que aporta la Real Academia; no obstante, esta visión no es compartida por todos. Como ilustración de la desatinada diferenciación que muchos hacen entre *tebeo* y *cómic*, es tempestivo incluir aquí un pasaje de la introducción que preparó el admirado Carlos Giménez para su álbum *Sabor a menta y otras historias* (1994, 3). En ella nos narra algunas desafortunadas vivencias propias de la vida cotidiana de los dibujantes, quienes trabajaban de forma anónima para agencias.

Por aquellos días [1971], el término *cómic* recién acuñado por los *snobs*, empezaba a desbancar a la palabra *tebeo*, acuñada por el uso, la historia y los lectores. Mucha gente en nuestro mundillo editorial repetía la palabra *cómic* sin saber muy bien lo que exactamente quería decir. No era éste el caso del director Carvajal, quien, con generosidad y dedicación, se preocupaba de instruirnos: «se llama *cómic* a las historias para adultos, y *tebeos* a las que son para niños». Y es que el que sabe, sabe. Por eso él era el director.

## Elogio de la paraliteratura

Alberto Barrera y Vidal (1995) afirma que, si bien no es sencillo hallar una definición satisfactoria de los rasgos básicos que constituyen la esencia de la literatura o lo literario, mucho más difícil resulta definir en qué consiste aquello que con frecuencia se llama *literatura popular* o *trivial*. El defecto principal de las mencionadas expresiones radica en sus connotaciones negativas ya que, en lugar de ofrecer una definición neutral, se oponen a lo que comúnmente se califica de *literatura* propiamente dicha.

Sin embargo, apunta también Barrera, existen otros términos más agresivos aún, como *subliteratura* y, de forma todavía más evidente, *infraliteratura*, los cuales, implican una clara valoración peyorativa. Igual ocurre, con el concepto de *literatura de masas*, que se distingue de una literatura de carácter elitista.

A fin de evitar problemas de valoración estética, desde hace unos años se ha aplicado a la historieta el término de *paraliteratura*. Este neologismo lo han acuñado destacados especialistas del tema y, a diferencia de los términos citados más arriba, sigue siendo objetivo y no encierra ninguna valoración negativa del objeto que designa. Sólo deja entrever que, al lado de una literatura tradicional sometida a determinados cánones y como tal reconocida por las instituciones responsables de los sectores culturales, existe una producción paralela que no obedece a dichas leyes. Cabe recordar que la paraliteratura comparte con la literatura consagrada una serie de rasgos esenciales. Por consiguiente, también podríamos calificarla de *literatura*, al menos si admitimos que ésta, como apuntaba María Moliner en su *Diccionario de Uso del Español*, al fin y al cabo no es sino «un arte que emplea como medio de expresión la palabra hablada o escrita». No obstante, como se verá más adelante, la comunicación en el cómic va mucho más allá de lo que ofrece la palabra.

El especialista y profesional del cómic Scott McCloud (1995, 9) va un poco más lejos que Will Eisner (1994) y, basándose en su definición del cómic, matiza «ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir

información y obtener una respuesta estética del lector». El enrevesamiento de esta última definición responde al intento por parte del autor de ofrecer una descripción lo más completa posible, ya que en un tebeo se pueden hallar las más variadas combinaciones de signos.

Siempre hay que tener en cuenta la diversidad de opiniones en lo que se refiere a considerar la historieta como un arte. Nadie puede negar que hay tebeos que son auténticas obras de arte, pero la denominación de *noveno arte* aún no ha obtenido unanimidad, a pesar de que hacia ello nos encaminamos. Es cierto que existen tebeos deplorables, pero nadie desposee a la pintura o a la literatura de la categoría de arte por el mero hecho de que haya obras pictóricas o literarias lamentables.

## Algunas características de un discurso híbrido

La naturaleza del discurso de los cómics es bien peculiar. Dice Alberto Barrera y Vidal (1995):

Es en la historieta donde confluyen con mayor acierto dos medios de comunicación o, si se quiere, dos lenguajes o códigos: el texto (es su aspecto verbal) y la imagen (su lado visual). Ambos códigos, por lo demás en el presente caso estrechamente unidos uno con otro hasta llegar a resultar inseparables, contribuyen a constituir un nuevo modo de expresión *sui generis* que los especialistas han calificado últimamente de *logo-icónico*.

Por otra parte, dada su eminente función narrativa —muy acertadamente se le ha dado el nombre genérico de *figuración narrativa*—, también se puede admitir que estamos en presencia de una auténtica narrativa gráfica.

Los antecedentes de la historieta del siglo XX carecían de texto en la casi totalidad de los casos. Se trata, en efecto, de un medio que se sirve de la imagen y del texto, pero esta coexistencia no es equitativa. En el siglo XX, debido sin duda al aumento de la alfabetización, la palabra escrita – para el caso, mejor la palabra *leída*– ha ido cobrando mayor importancia con respecto a la imagen o al sonido, y el cómic ha reflejado este fenómeno. A medida que nos adentramos en el siglo, el texto de los tebeos se vuelve más complejo, pues pasa del estilo infantilista de los cómics para niños – aún imagen preponderante del cómic en nuestra sociedad– a las narraciones de carácter onírico, el humor negro o la denuncia social, por poner sólo unos ejemplos. No obstante, ya a principios del siglo XX nos encontramos con exponentes vanguardistas en el cómic *adulto*, como se puede observar, por ejemplo, en la obra de Winsor McCay.

No se olvide que la historieta como medio de masas es aproximadamente tan joven como el cine, y es evidente que éste ha gozado de un empuje económico sin parangón en la historia del arte. Es natural que se necesite un período de crecimiento antes de alcanzar una cierta madurez, valor este siempre subjetivo aunque normalmente estimado en función de la opinión pública generalizada y de la propia crítica. Como se comentaba en la revista *Time* el 1 de noviembre de 1993,

A hybrid art form has matured, spotlighting creators whose oeuvres are taken as seriously as painting or cinema. The evolution has taken various forms, but in many places cómics have moved far beyond Mickey Mouse.

También se podría cuestionar si es el cómic el que necesita alcanzar ese grado de madurez o es más bien el público el que no tiene una opinión madura sobre él.

Decir que nos hallamos ante un tipo de discurso mixto podría parecer hasta cierto punto temerario, pero hay razones poderosas para reforzar la afirmación. Ya en 1972 Umberto Eco (HERDEG, W. y D. PASCAL, 1972, 118) señalaba lo siguiente:

El hecho de que los tebeos utilicen tanto la imagen (por lo cual atañen a la crítica y la historia del arte) como la palabra escrita (por lo cual incumben, por ejemplo, a la lingüística) no significa que constituyan el resultado de la simple suma de dos formas de comunicación. En efecto, la forma que resulta difiere en calidad y cantidad.

Y Daniele Barbieri (1993, 203) asevera:

La idea generalmente más difundida del lenguaje del cómic es que se trata de una yuxtaposición de un lenguaje «de las palabras» con un lenguaje «de las imágenes». [...] las cosas no son tan sencillas: aun cuando se tratara de una «simple» yuxtaposición, el efecto global resultaría no de las palabras por sí mismas ni de las imágenes por sí mismas, sino de sus *correspondencias*.

Cuando nos hallamos ante una historieta, no podemos separar el texto de la imagen sin que cada una de las partes pierda parte de su mensaje, si no todo; esto no ocurre en una novela ilustrada, por ejemplo. Las imágenes y el texto se complementan, como ocurre en el cine, hasta el punto de que se puede decir que lo más importante no es la historia ni el dibujo, ni el hecho de que ambos sean de calidad, sino que su coexistencia produzca un buen efecto. Desde el punto de vista de la creación, Eisner (1994, 91) indica que el guión es preponderante sobre el dibujo y el dibujante debe ser



cuidadoso para no excederse en alardes gráficos que eclipsen el guión.

Por desgracia, no son raros los casos en que un artista gráfico, por lo demás impecable, ha dado al traste con un buen guión por no haber sabido narrar con propiedad la historia en cuestión. Un error común de los aficionados al dibujo consiste en presuponer que quien sabe dibujar o escribir bien puede ser autor de historietas. Nada más lejos de la realidad: son necesarias mucha práctica y una larga formación<sup>2</sup> – o un gran talento, o ambas cosas– para dominar la técnica de la narración, lo que los estadounidenses llaman *storytelling*.

Eisner (1994, 10) llega a comparar la estructura de la página con la de una oración. En la cita que sigue, esta concepción la aplica a una de sus páginas.

La descripción de la acción de esta viñeta puede ser representada como una oración. Los predicados del tiroteo y la lucha pertenecen a cláusulas separadas. El sujeto del «tiroteo» es el bandido, y Gerhard es el objeto directo. Los numerosos calificativos comprenden el adverbio «Bang, Bang» y los adjetivos de lenguaje visual, tales como la postura, el gesto y las muecas.

En la segunda viñeta concluye el subargumento, y una vez más hace alarde del lenguaje corporal y de la representación gráfica para delinear los predicados.

Obviamente, la presentación del elemento gráfico que rodea al texto influye decisivamente en su lectura. Luis Gasca y Román

---

<sup>2</sup> Scott McCloud (1995) distingue seis fases en la evolución del trabajo de un autor de cómics, y lo hace extensivo a todo artista: idea o propósito, forma, estilo, estructura, destreza y superficie.

Gubern (1994, 422) llaman a la línea delimitadora del globo *perigrama*, y *sensograma* a lo que resulta de la alteración del perigrama para designar un estado de ánimo o para connotar una locución.

---

## El habla coloquial

Si bien encontramos muy distintos registros en los cómics, el habla más presente en ellos es la coloquial, debido al tipo de situaciones que suele representarse y a la abundancia de diálogos. Cuando Ingrid Cáceres Würsig (1995) trata el tema de la traducción de la historieta gráfica, enumera una serie de rasgos:

- 1) Elipsis sintagmática
- 2) Preponderancia de la oración simple frente a la compuesta
- 3) Abundancia de onomatopeyas
- 4) Fraseología y juegos de palabras
- 5) Abundancia de interjecciones
- 6) Abundancia de oraciones exclamativas
- 7) Uso del insulto
- 8) Uso de la abreviatura
- 9) Vocabulario informal
- 10) Uso de diminutivos y aumentativos

Julio César Santoyo (1989, 169) sostiene que los diálogos son sencillos y no presentan excesivas complicaciones léxicas o sintácticas, por lo cual no dan lugar a problemas especiales de traducción. Tal afirmación es discutible, según qué diálogos contemplemos. Ciertos tipos de diálogos presentan sus buenos obstáculos. Las dificultades de traducción de los diálogos se podrían detallar exhaustivamente valiéndose de un corpus de las dimensiones adecuadas.

En el caso de las traducciones de cómics norteamericanos, ha tenido lugar un fenómeno análogo al que ha producido el cine de Hollywood. Ocurre que los diálogos que se encuentran en cualquier tebeo estadounidense son transcripciones bastante fieles del habla coloquial auténtica, la que hablan los norteamericanos. Sin embargo, las traducciones que han llegado al público español, en la mayoría de los casos no han sabido mantener ese nivel de habla, lo cual ha provocado la creación de una especie de jerga exclusiva de los *comic-books* traducidos. Aparte del hecho de que cualquier original es mejor que su traducción – salvo en casos muy excepcionales–, los diálogos de un cómic norteamericano original siempre tienen un aire muchísimo más natural que su traducción al español. La causa es de fácil explicación: los traductores, ya sea por deslealtad a su propia lengua, por su desconocimiento de la lengua original, o por sus circunstancias de trabajo, se han aproximado excesivamente al texto original y han caído en la literalidad.

Esa es la causa de que, si un cómic estadounidense se traduce adaptando el discurso a su equivalente español desde una perspectiva

pragmática, es decir, si el traductor efectúa un trasvase cultural adecuado, el efecto producido en el lector habitual será curioso: el texto le parecerá raro debido a que los personajes no utilizarán el habla a la cual él está acostumbrado. En otras palabras, la propia naturalidad del texto lo hará extraño al lector. Desde luego, esta paradoja no debe amedrentar a la hora de perseguir buenas traducciones.

Como dicen Hatim y Mason (1995, 89), los supuestos, presuposiciones y convenciones que rodean al discurso – también al discurso de la historieta– son reflejo de cómo construye y compartimenta la realidad una cultura, y toda lengua acaba por expresar a su manera estas divisiones. Por eso mismo, la transferencia de los significados de un sistema cultural a otro supone una dimensión contextual que rige nuestra comprensión de cómo funcionan las culturas en cuanto a otros rasgos comunicativos y pragmáticos. La traducción opera básicamente con signos y trata de preservar las propiedades, tanto semióticas como pragmáticas y comunicativas, que los signos despliegan.

¿Debemos adaptar el cómic a nuestra cultura o distanciarnos de él, dando a entender que se trata de una realidad alejada del lector? A este respecto también es interesante la observación que hacen Hatim y Mason (1995, 31) valiéndose de una traducción de *Astérix* y otra de un chiste de *Les Frustrés*, obra de la francesa Claire Bretécher. Hay situaciones en que conviene mantener claros los rasgos foráneos de los personajes – *Astérix* es un caso emblemático– y otros en que conviene realizar una adaptación para

conseguir el efecto equivalente. El personaje Astérix no puede dejar de ser francés, al igual que no pueden dejar de ser parisinos los modos de conducir del ejemplo que presentan los citados autores.

Consideran éstos que no es de mucho provecho discutir si la adaptación sigue siendo traducción. Es un procedimiento adecuado a circunstancias concretas que tiende a conseguir un tipo determinado de equivalencia.

## La traducción de tebeos

Para abordar el complejo asunto de la traducción de tebeos es preciso tomar en cuenta dos factores primordiales: los puramente traductológicos y los de carácter técnico. Dado que ambos factores se influyen entre sí, tratar de separarlos temáticamente para estudiarlos no haría más que coartar la posibilidad de examinar sus interacciones. Por ello se enfocará el problema de la traducción de cómics como un todo y no como la suma de varios componentes autónomos. Muy acertadamente han asegurado Hatim y Mason (1995, 24) que «estudiar traducciones abstrayéndolas de los factores que afectan su producción equivale a pasar por alto una importante dimensión del fenómeno».

Hay que asentar desde un principio que nos hallamos ante un tipo de *traducción audiovisual*, si bien el primer formante de la palabra no parece hallarse muy presente en el medio. Curioso es el hecho de que, como explica Frederic Chaume (1995), la clasificación de este tipo de traducciones se lleva a cabo en función del canal y no de la temática, como ocurre en la literatura.

## Traducción subordinada

Como dicen Roberto Mayoral, Dorothy Kelly y Natividad Gallardo (1986, 95),

Desde el momento en que la traducción no sea únicamente de textos escritos, sino que éstos estén en relación con otros medios (imagen, música, lengua oral, etc.) la tarea del traductor se ve complicada y a la vez limitada (o subordinada) por éstos.

Advierten los autores que el enfoque unilateralmente lingüístico que se ha venido dando a los estudios sobre la traducción como apartado de la lingüística aplicada impide conocer aspectos relacionados con elementos no lingüísticos. Ya Nida auspiciaba esta idea en su obra *Towards a Science of Translation* (1964) al dedicar el capítulo seis a la traducción desde las perspectivas de la teoría de la comunicación y la teoría de la información. Es ineludible el hecho de que, al contrario de lo que sucede con la prosa y la poesía, la mayor parte de los estudios sobre medios audiovisuales tales como la historieta y el cine se han llevado a cabo desde perspectivas comunicológicas y no puramente lingüísticas. Este problema es uno más de los muchos que plantea la arbitrariedad de la división de las disciplinas, la cual parece ser la adecuada para la mayoría de los casos, pero deja muchas cuestiones sin resolver cuando un objeto de estudio carece del padre y de la madre apropiados o cuando éstos se encuentran separados, si no divorciados. Aún queda mucho camino por recorrer hasta que se afirme la interdisciplinariedad de las ciencias.

Los medios que señalan Mayoral, Kelly y Gallardo (1986, 98) son el cine, la música, la publicidad y el cómic, con lo cual parecen obviar el caso de las tendencias literarias impregnadas de elementos gráficos, como el dadaísmo, que también presentan restricciones traductológicas vinculadas a la imagen.

Nos hallamos sin lugar a dudas ante un tipo de traducción subordinada, concepto muy bien explicado en el conocido artículo de los tres autores arriba mencionados. El elemento subordinante con más incidencia es *el espacio*: el traductor debe ceñir su traducción al espacio de que dispone, que es insuficiente por naturaleza. No hay que olvidar que los tebeos, como es natural, no se conciben pensando en su traducción, por mucha atención que los autores puedan prestar a ésta – caso de Goscinny y Uderzo con *Astérix*, que se ocupaban de supervisar las adaptaciones de su obra a las variopintas culturas a que va dirigida– . El espacio reservado al texto en el tebeo original es el apropiado para el texto fuente, pero siempre representa una traba para el traductor, quien debe ceñir la longitud de la traducción al territorio de que dispone. En una situación ideal, el traductor podría conceder a su producción la longitud, incluso el orden y la estructura del discurso, que estimara conveniente según sus propósitos y su concepto de la unidad de traducción. Esto es imposible debido a las restricciones a que lo someten la estructura de la página, la situación de los fragmentos de texto, etc. Hay que excluir igualmente la posibilidad de ofrecer traducciones explicativas, ampliaciones, notas a pie de

página, etc., salvo excepciones (véase, por ejemplo, la edición española de *From Hell*).

Naturalmente, la disposición gráfica del texto es la idónea para el mensaje, la lengua y cultura originales, que no han de coincidir con los correspondientes a la lengua de llegada. Un ejemplo de conflicto resuelto por medios técnicos es la traducción del *manga* a las lenguas occidentales. En *el pez de babel* n° 5 (Málaga, otoño de 1995) apareció una tira de *Mafalda* traducida al árabe a la cual se aplicó este procedimiento de inversión.

Con objeto de lograr un resultado aceptable, es preciso despojar sistemáticamente al texto de toda información prescindible. Esta reducción no es patrimonio de la traducción de tebeos, sino que también se da en otras áreas, como en la subtitulación o la traducción de programas de ordenador. El rotulista puede efectuar una pequeña disminución del cuerpo de letra, pero ésta ha de ser mínima. Como es lógico, en numerosas ocasiones habrá que excluir forzosamente elementos importantes sin que haya remedio ni compensación para el lector. Según Celia Filipetto (1995), traductora profesional de series tan conocidas como *Spiderman*, entre las primeras bajas se encuentran los adjetivos, las referencias culturales y los signos de exclamación – la eliminación de estos signos de puntuación no es baladí, dada su habitual abundancia en los bocadillos—. De acuerdo con su experiencia personal, la longitud del texto inglés es aproximadamente un veinte por ciento menor que la del resultante en español.



Algunos de los recursos empleados para ceñir el texto al espacio disponible en los bocadillos de la traducción objeto de mi proyecto fin de carrera fueron los siguientes:

- ◆ Modificación considerable de la estructura de la oración e incluso del significado;
- ◆ eliminación de redundancias;
- ◆ uso de deícticos;
- ◆ omisión de los signos de admiración;
- ◆ elección sistemática de la fórmula más breve de las posibles (*recordar* y no *acordarse de*, *vamos* y no *venga ya*, *respecto a* y no *con respecto a*, *giróscopo* y no *giroscopio*,<sup>3</sup> etc.);
- ◆ eliminación de puntos suspensivos en favor de puntos sencillos;
- ◆ omisión del punto y aparte, cuya ausencia dentro del bocadillo no se acusa gravemente (aunque este punto puede ser discutible);
- ◆ supresión de perífrasis;
- ◆ representación de los números en cifras y no con letras;
- ◆ utilización de la variante no pronominal de un verbo cuando éste puede emplearse como pronominal o no pronominal (*acabar* por *acabarse*).

---

<sup>3</sup> Por nimio que parezca, el espacio ocupado por un sólo carácter puede ser crucial.

Es preciso tener en cuenta que el espacio en blanco del cómic original puede estar desempeñando una función comunicativa tan importante como la del texto. En muchos casos, un espacio que parece disponible debería mantenerse intacto en aras del funcionamiento correcto del mensaje. La importancia del espacio en blanco es apreciable con considerable frecuencia. No es necesario defender la importancia del «silencio» en el cómic, dado su carácter de factor esencial en otras artes como la música – son muestras Debussy, Stravinsky y Count Basie– o la pintura – Picasso, Hokusai, Al Held– . Tanto en el cómic como en otros aspectos de la vida, la cultura oriental, y en especial la japonesa, ha dedicado al silencio la atención que no presta la cultura occidental contemporánea.

Otra falsa ventaja es la que parece presentarse cuando dos bocadillos atribuidos al mismo emisor aparecen enlazados por una cola o rabo (no confundir con el *estrangulamiento*, que no es más que un estrechamiento a la mediación del bocadillo) y uno es la continuación del otro. En algunas traducciones se observa que se ha aprovechado el espacio de los dos bocadillos como si se tratara de uno solo, de manera que en el segundo aparece texto que pertenece al primero o viceversa. En realidad, los dos bocadillos son unidades distintas y han de traducirse como tales, a menos que en un caso concreto proceda la inclusión del contenido de uno en el otro.

La página del cómic traducido es en ocasiones de mayor tamaño que la del original debido al tamaño preferido por la editorial, lo

cual deja algo más de espacio disponible. No obstante, esta no es la norma e incluso Forum abandonó este procedimiento editorial con el fin de ofrecer un formato más similar al de los *comic-books* originales. Desgraciadamente, también se da con frecuencia – aunque cada vez menos– el caso de que el formato del tebeo traducido sea de tamaño inferior al del original. Algunas editoriales, como Bruguera o Grijalbo, se han servido del proceder consistente en ampliar el tamaño del bocadillo o superponer un bocadillo añadido al dibujo de la viñeta. Y las primeras ediciones de tebeos Marvel en España, a cargo de Vértice, incorporaban una modificación absoluta del montaje de las páginas con objeto de adaptarlas al formato de bolsillo.

Cabe concluir, pues, que la traducción de tebeos adolece de una pérdida considerable de la riqueza del original, mucho más grave que la que sufren los textos convencionales. La pobreza de espacio no afecta sólo a los mensajes individuales, sino que puede ir muy en detrimento de la caracterización de personajes, la reproducción de entornos, etc., debido a las limitaciones que sufre la posibilidad de añadir marcas diferenciadoras. Como dicen Hatim y Mason (1995, 97),

El resumen es un género que tiene sus propias convenciones. En tanto que discurso, los resúmenes tienden a la neutralidad. En el nivel textual sería de esperar que se mantuviese la coherencia [...].

## La traducción de elementos característicos de la historieta dibujada

Como todos los medios, el cómic tiene varios elementos típicos que contribuyen a construir su idiosincrasia. Y, cómo no, también plantean sus propios problemas de traducción.

### La difícil traducción de la imagen

«Les textes sont aussi des images», ha dicho Sophie Moirand. Podría agregarse que las imágenes también pueden ser textos. El mensaje que emiten las páginas de un tebeo está claramente formado por imágenes y texto, y en numerosas ocasiones no será posible comprender el uno sin el otro. El problema que esta circunstancia presenta al traductor estriba en que podemos traducir el discurso verbal, pero no el mensaje emitido por los gráficos. Por supuesto, éste se halla obligado a ser más universal pero, aun así, las diferencias culturales afectan gravemente a las imágenes hasta el punto de que a veces sería deseable que se pudiera traducir las imágenes. No se está hablando aquí de la traducción de carteles, onomatopeyas, etc., sino de modificaciones importantes de la imagen que sí se dan en otros tipos de traducción audiovisual, como sucede con la publicidad o los programas informáticos.

Los impedimentos que afectan a la modificación de la imagen en la traducción audiovisual pueden ser de tres tipos:

- 1) **De índole ética.** Puede que el traductor no se sienta capaz de modificar una imagen creada por un artista porque considere que ello constituya una suerte de intromisión entre

el artista y su público o, tal vez, entre el arte y el hombre. El problema es el mismo que se plantea en el caso de la traducción literaria: el traductor es consciente de la responsabilidad que acarrea el ser el encargado de la transmisión de una forma de arte producida por alguien que se dice artista; rara vez se considera artista al propio traductor, aunque es en la traducción literaria donde se dan los únicos casos, y normalmente porque el traductor ha obtenido reconocimiento debido a su condición de escritor. Peter Newmark (1995) ha observado que no se puede considerar «traidor» al traductor si no se trata de traducción literaria, según lo cual, la autoridad que se ostenta al traducir y, por tanto, al modificar la obra original depende de nuestra concepción de ésta. Empero, estos problemas no se plantean fuera del nivel teórico, dado que el traductor no tiene competencia para tomar este tipo de decisiones. Los dos impedimentos que se describen a continuación son los que marcan la diferencia.

- 2) **De índole técnica.** Obviamente, es necesario disponer de los medios que permitan modificar la imagen para elaborar una traducción que afecte a ésta. En el caso de la traducción para televisión o cine, ha advertido Frederic Chaume (1995), hay una «prohibición» absoluta de modificar la imagen.
- 3) **De índole económica.** Sea cual sea la incidencia de los dos factores arriba mencionados, la importancia de esta tercera circunstancia es, ciertamente, capital. Si el responsable de

la publicación considera oportuna la edición gráfica, éste se encargará de conseguir los medios de llevarla a cabo. Si no, de poco sirven otros planteamientos ya que, como ha apuntado Chaume (1995), todo está supeditado a la economía en el terreno de la traducción audiovisual.

## Onomatopeyas

El caso de las onomatopeyas, en cual se ahonda a continuación, revela complicaciones. Teóricamente deberían traducirse al español como cualquier segmento del texto original, pero ello nos plantea varios problemas.

- 1) En primer lugar, la lengua inglesa, por su propia naturaleza, es capaz de producir un número muy elevado de onomatopeyas procedentes de verbos, muchas más de la que puede producir la española. A pesar de que hay muchas consolidadas en español (*paf*, *plof*, *guau*), su proliferación en la historieta estadounidense es tan abrumadora que normalmente habría que inventársela, como hacen los anglohablantes, pero nuestro idioma cuenta con menos recursos. Una posibilidad consiste en reproducir la onomatopeya constituida por un verbo en inglés con su verbo equivalente en español, lo cual se puede decir que constituye la peor solución, ya que el resultado llega a ser grotesco (*arf*, *arf* ⇨ *jadeo*, *jadeo*). En cualquier caso, las opiniones de los lectores son diversas y seguro que hay quienes disfrutan con la traducción que se da a las onomatopeyas en las obras de Peter Bagge traducidas al español.

- 2) Los propios equivalentes españoles de las onomatopeyas inglesas están, en la mayoría de los casos, menos consolidados en nuestros cómics que las originales. Por ejemplo, *bang* o *blam* frente a *pin*, *pan* o *pun*.
- 3) Esta tercera causa puede que haya sido impelente de la segunda. Hay cuantiosas ocasiones en que las onomatopeyas forman parte del dibujo de la viñeta, lo cual plantea algunos obstáculos:
- Aun cuando el rotulista pueda modificar la viñeta, ¿tiene derecho a hacerlo? Si se considera que el dibujante es un artista, su trabajo no debería ser retocado, por mucha confianza que el traductor tenga en sí mismo – hay incluso autores, como Walt Simonson, cuya forma de dibujar las onomatopeyas constituye un aspecto importantísimo de su estilo– . Una opción ineficaz desde los puntos de vista estético y funcional consiste en colocar estas traducciones en el *gutter*<sup>4</sup> o *pasillo*– espacio blanco que (no siempre) hay entre las viñetas– . A veces, sin embargo, procede colocar un pequeño cartel sobre la viñeta con la traducción, tapando la menor cantidad de dibujo posible, pero esta solución es la aconsejable para los diálogos integrados en el dibujo,

---

<sup>4</sup> Esta palabra inglesa hace alusión al aspecto de tortuosa cloaca que presenta el espacio entre viñetas en la extensión de la página.

como ocurre algunas veces con la representación de los gritos, por ejemplo.

- La dificultad de la tarea del rotulista se acrecienta: hay veces en que será problemático o imposible rotular como, por ejemplo, cuando la ilustración esté realizada con las técnicas de acuarela, aerógrafo, etc.
- El mayor impedimento para la traducción de onomatopeyas es que resulta costoso hacerlo. En las condiciones habituales, un editor no se permite pagar el proceso técnico extraordinario que requiere la rotulación de las onomatopeyas integradas en la página, que son las más abundantes en el *comic-book* estadounidense. Se trata de un proceso laborioso y caro. Las onomatopeyas incluidas en los bocadillos, en cambio, sí han de traducirse normalmente. En cualquier caso, hay ocasiones en que resultaría descabellado el intento de traducir algunas onomatopeyas, como cuando el mismo contorno de la viñeta está formado por una palabra.

Ya lo explican Gasca y Gubern (1994, 578):

Para aumentar su expresividad, las onomatopeyas de los cómics han recibido con frecuencia un tratamiento gráfico privilegiado, de gran vistosidad, tamaño y relieve plástico, de modo que no ha resultado muchas veces posible eliminarlas de las viñetas en las traducciones de los cómics exportados de Estados Unidos, lo que ha contribuido decisivamente a universalizar muchas onomatopeyas de origen inglés, idioma rico, por otra parte, en expresiones fonosimbólicas.



También Santoyo (1989, 169) apunta que «la dificultad técnica es considerable, y se dejan por lo tanto en el original, sin traducción». Roberto Mayoral (1992, 139), quien ha dedicado su atención al tema, sugiere varios recursos para la traducción de onomatopeyas, además de proponer traducciones particulares. Según él, disponemos principalmente de las siguientes posibilidades:

- 1) **Omisión de la traducción** – en caso de no existir equivalencia– , si se da redundancia en el significado, con lo cual se encargan de su transmisión los otros signos (dibujo, texto explicativo o de apoyo, diálogo, signos convencionales, metáforas visualizadas,<sup>5</sup> etc.);
- 2) **compensación**, con lo que se traslada el significado a otra parte del mensaje – diálogo, texto explicativo– ;
- 3) **traducción a lenguaje verbalizado**: *oops* ⇨ *lo siento, qué torpe soy* es un ejemplo de Mayoral que choca de frente con el problema del espacio en los bocadillos, dado que difícilmente se hallará sitio para esa traducción en un espacio concebido para albergar la palabra *oops*;

---

<sup>5</sup> Una metáfora visualizada consiste en uno o varios signos icónicos que pretenden transmitir una idea, no un sonido concreto. Son los típicos sapos y culebras que representan insultos o el signo de interrogación como símbolo de desconcierto. En la terminología de Gasca y Gubern, serían pensipictogramas (opuestos a los locugramas, que representan lenguaje articulado).

- 4) **equivalencia**, procedimiento por el cual se busca la forma que en español significa lo mismo en el mismo contexto, entorno y situación;
- 5) **préstamo léxico**, que se limita a mantener la misma forma inglesa; en opinión de Mayoral, es un procedimiento que en general se debe evitar; la realidad es que en general es inevitable.

El problema de dejar las onomatopeyas en su lengua original<sup>6</sup> no es tan grave como aparenta. Representa más bien un problema lingüístico purista que de comunicación, dado que el lector entiende perfectamente las onomatopeyas sin traducir. Las causas de este fenómeno son las siguientes:

- 1) La situación que se presenta en la historieta es suficiente para que el lector aprehenda el significado de la onomatopeya;
- 2) el contenido del mensaje onomatopéyico no es sólo verbal, sino también visual; si la rotulación es eficaz, el aspecto gráfico del rótulo comunicará tanto o más que las letras que lo componen;

---

<sup>6</sup> Nos centramos en la lengua inglesa, ya que en ella está escrito el objeto de estudio del presente artículo y es la productora principal de onomatopeyas en cómics. También es la lengua de la cual proceden más traducciones de historietas en nuestro país.

- 3) las mismas letras que componen la onomatopeya inglesa dan una idea bastante aproximada del sonido que representan, incluso para un lector español;
- 4) aunque los argumentos anteriores fallasen, es innegable que el lector español de cómics está «educado» para leer onomatopeyas en inglés, por lo cual puede leerlas sin grave quebranto.<sup>7</sup> De hecho, los propios autores de historietas españoles no dudan en utilizar onomatopeyas anglosajonas en sus mismas creaciones (véanse a modo de ejemplo los trabajos de Francisco Ibáñez). Algunos ejemplos obvios de onomatopeyas anglosajonas consagradas son *snif*, *ring*, *click*, *boom* o *bang*, pero el lector español de *comic-books* – por profano que sea en materia de lenguas– no tiene problemas en comprender *smash*, *krakka-thoom*, *ka-boom*, o *poketa poketa poketa* (*rata-ta-ta-ta-ta* en español) cuando se topa con ellas.

Daniele Barbieri (1993, 177) utiliza una viñeta de Frank Miller para resaltar la importancia expresiva del grafismo de las onomatopeyas, a menudo mayor que la de la propia palabra que la constituye: «Las letras que conforman el ruido se leen a duras penas, pero poco importa, porque el impacto gráfico-narrativo sigue siendo muy fuerte.»

---

<sup>7</sup> Elena Abós (1995) ha observado que tampoco en el campo de la literatura infantil se suelen traducir las onomatopeyas. En este caso no encontramos problemas técnicos, pero aún así la inteligibilidad de estos elementos parece suficiente como para no necesitar traducción. El caso es más extremo aún, ya que se supone al lector de literatura infantil de menor edad que al de cómics.

Filipetto (1995) ha reconocido la validez de la opinión de Mayoral (1992), quien defiende la traducción de las onomatopeyas en la mayoría de los casos, pero, según ella, la opinión del editor es la que prima. En esta ocasión, el dinero es el que decide sobre la traducibilidad de la onomatopeya.

### **Los nombres propios**

Dediquemos unas palabras a la traducción de los nombres propios, tema sobre el que han meditado numerosos teóricos, entre ellos Newmark (1992, 56, 289).

En el medio de la historieta se da la circunstancia de que, en infinidad de casos, las series se prolongan por espacio de muchos años. Mientras que en el cine sólo hay unos cuantos ejemplos de películas que repiten personajes a lo largo de los años, y aunque en la televisión esto ocurre con mayor frecuencia, es en los tebeos donde podemos encontrar una cantidad mayor de personajes que perviven a través de las décadas, con centenares de episodios a sus espaldas, en muchos casos salidos de la pluma de distintos autores. En el caso de los *comic-books* estadounidenses, esta es la situación mayoritaria. Como se puede intuir, el número de personajes que aparece en dichas series es vastísimo, y la situación se complica si se piensa que muchos personajes aparecen en más de una colección. Al pasar los años, es frecuente que los propios autores no recuerden los nombres de personajes que aparecieron hace tiempo, así que menos aún cabe esperar de los traductores; esto obliga a las editoriales españolas en ciertos casos a proveer a sus traductores de un vademécum que estos deben seguir a rajatabla con

objeto de mantener una coherencia mínima. El vademécum no siempre es suficiente y el lector ducho acusa fallos, pero su uso cumple una función vital.

La tendencia actual es la de no traducirlos, probablemente porque ello elimina riesgos,<sup>8</sup> pero hay casos en que se pretende crear una tradición – *Clever & Smart* son *Mortadelo y Filemón* en inglés y alemán<sup>9</sup>–, y entonces se traduce o se adapta – *Captain America* ⇨ *Capitán América*– al español. A veces, de la adaptación se encarga el propio público, por ejemplo, *Superman* ⇨ *Supermán*, caso curioso porque ya está incluso lexicalizado en nuestro idioma – «Es un supermán»–. En otros casos conviven dos nomenclaturas, la original y la española (*Spiderman/Spider-Man*, *El Hombre Araña*), si bien una de ellas tiende a superar a la otra.

Ha habido traducciones de nombres propios poco acertadas, como el nombre del bardo galo *Assuranceturix* – que en francés se lee como *seguro a todo riesgo*– por el vacío *Asuranceturix* en la serie *Astérix*.

---

<sup>8</sup> De hecho, el lector se ha encontrado más de una vez con que un personaje con un nombre conocido y consagrado en español ha visto su nombre trocado en el original inglés debido a criterios editoriales. Esta costumbre se ha ido implantando en los últimos años, y muchos añoramos nombres como *Hombre de Hierro* o *La Masa*.

<sup>9</sup> Ingrid Cáceres critica la traducción de los nombres propios de los tebeos de *Mortadelo*, ya que no respetan su ingenio ni su idiosincrasia ibérica.

Un caso interesante de transferencia pragmática fue el del personaje Silver Surfer. Cuando se tradujeron los *comic-books* en que aparecía este personaje, el deporte del surf no era apenas conocido en nuestro país, y mucho menos la palabra *surfista* – *surfero* es voz coloquial–, por lo que la traducción escogida fue *Estela Plateada*, que también era un nombre descriptivo. Ya en los noventa, la serie de la cual el personaje es protagonista se titulaba *Silver Surfer* en España.

Episodio más desafortunado fue el de *Daredevil*, que se tradujo extrañamente por *Dan Defensor*, respetándose así la insignia de la doble *D* que lucía el héroe en su uniforme. De este modo, entre otras cosas, se perdía el fundamento de las constantes referencias al diablo. Hay que agradecer a Forum que se desviara en 1983 de la senda trazada originalmente por Vértice y devolviera al personaje su nombre original al mismo tiempo que iniciaba la publicación de sus historias más esplendorosas.

## Conclusión

El estado de la traducción de tebeos en España no se encuentra en una situación favorable. Las complicaciones técnicas que dificultan la tarea del traductor no son patrimonio exclusivo de esta especialidad, pero la posición económica más próspera de que gozan otros campos, como el cine, los colocan en mejor situación a la hora de encontrar soluciones para los problemas propios del medio.

Se puede decir que, en líneas generales, el interés primordial de un editor es vender. Para ello le basta con publicar tebeos traducidos, no necesariamente *bien* traducidos. Por eso no proporciona los medios técnicos ni el tiempo necesario a las personas que intervienen en el proceso de reelaboración que sufre el cómic en su adaptación al público español, y demasiado buenos son los resultados.

Por otra parte, el interés de los estudiosos no se ha dirigido en exceso hacia este punto. Las causas las podemos hallar en tres factores:

- 1) Lo restringido del círculo profesional del cómic;
- 2) el relativamente escaso atractivo económico del trabajo;
- 3) el interés desviado hacia otros campos de mayor prestigio, como la literatura – es posible que esto cambie en el futuro, conforme el prestigio del cómic vaya aumentando; en Japón, un premio nacional de poesía ha sido otorgado al traductor del *Peanuts* de Schultz..

Por todo ello no parece que en el futuro vaya a haber muchos traductores titulados trabajando como traductores de cómics; antes bien, la cantera se seguirá encontrando en los profesionales españoles de la historieta con cierto conocimiento de idioma extranjero. Conocimiento, me arriesgo a decir, con frecuencia algo escaso.

Hay que añadir que en la traducción subordinada puede resultar frustrante para el traductor la constante mutilación de su obra. La traducción ya de por sí suele dejar insatisfecho a su autor cuando no hay problemas de constreñimiento, cuanto más si está vedada la publicación de una traducción deseable por motivos de índole extralingüística.

Si obviamos la típica cuestión sobre la consideración artística de los cómics, quedan, pues, dos reivindicaciones que manifestar:

- 1) Que los estudios sobre la traducción sigan encaminándose hacia el análisis de la actividad traductológica como una tarea no exenta de influencias que poco tienen que ver con la lingüística y que son decisivas para el profesional;
- 2) que las editoriales españolas que publican traducciones de historietas de origen extranjero pongan más empeño en propiciar traducciones de calidad que no eclipsen la labor de los autores, de manera que el público pueda acceder a un material de mayor calidad – calidad latente bajo el abismo de diferencias entre la versión original y la traducida– . Esto habrá de redundar en una mayor atracción de lectores hacia el medio, en una mejora del estado del mercado historietístico del país y, por ende, en el beneficio de los propios editores.

## Referencias bibliográficas



ABÓS ÁLVAREZ-BUIZA, E. (Ponencia pronunciada en la Universidad Complutense el 29 de noviembre de 1995), *La literatura infantil y su traducción*.

BARBIERI, D. (1993), *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Paidós Ibérica.

BARRERA VIDAL, A. (1995), «Traducción e interculturalidad: la versión española del mundo de Tintín», *V encuentros complutenses en torno a la traducción*, Madrid, Editorial Complutense (Ed. MARTÍN GAITERO, R.).

CÁCERES WÜRSIG, I. (1995), «Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la historieta gráfica», *V encuentros complutenses en torno a la traducción*, Madrid, Editorial Complutense (Ed. MARTÍN GAITERO, R.).

CHAUME VARELA, F. (Conferencia pronunciada en la Universidad Complutense el 30 de noviembre de 1995), *La traducción audiovisual: estado de la cuestión*.

EISNER, W. (1994), *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma.

*el pez de babel* n° 5, Málaga, otoño de 1995.

FILIPETTO, C. (Conferencia pronunciada en la Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada, el 31 de mayo de 1995), *La traducción de cómics: Spiderman*.

GASCA, L. y R. GUBERN (1994), *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra.

GIMÉNEZ, C. (1994), *Sabor a menta y otras historias*, Madrid, Ediciones de la Torre.

HATIM, B. e I. MASON (1995), *Teoría de la traducción: una aproximación al discurso* (trad. Salvador Peña), Barcelona, Ariel.

HERDEG, W. y D. PASCAL (ed.) (1972), *The Art of the Comic Strip/Die Kunst des Comic Strip/L'art de la bande dessinée* (Epílogo de Umberto Eco), Zurich, The Graphics Press.

HORNBLOWER, M. (noviembre de 1993), «Beyond Mickey Mouse», *Time International*, Amsterdam, Time Warner.

HORNBLOWER, M. (noviembre de 1993), «The Poet of Pictograms» (entrevista a Art Spiegelman)», *Time International*, Amsterdam, Time Warner.

MAYORAL ASENSIO, R., D. KELLY y N. GALLARDO (1986), «Concepto de 'traducción subordinada' (cómic, cine, canción, publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción», *Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada: actas del III Congreso Nacional de lingüística aplicada*, Universidad de Valencia (95-105).

M<sup>c</sup>CLOUD, S. (1995), *Cómo se hace un cómic: el arte invisible*, Barcelona, Ediciones B.

NEWMARK, P. (1992), *Manual de traducción*, Madrid, Cátedra.

NEWMARK, P. (Conferencia pronunciada en la Universidad Complutense el 1 de diciembre de 1995), *Values and Norms in Translation*.

SANTOYO, J. C. (1989), *El delito de traducir*, Universidad de León.