



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Grado en Traducción e Interpretación

TRABAJO FIN DE GRADO

Análisis contrastivo de la traducción de los
referentes culturales indios en
Astérix chez Rahàzade

Presentado por Ana Sandhy Cutillas García

Tutelado por Juan Miguel Zarandona

Soria, 2015

ÍNDICE

1. Introducción.....	4
1.1. Justificación del tema.....	4
1.2. Vinculación del tema con las competencias del Grado en Traducción e Interpretación.....	6
1.2.1. Competencias generales	6
1.2.2. Competencias específicas.....	6
2. Hipótesis y objetivos	8
2.1. Hipótesis.....	8
2.2. Objetivos.....	8
3. Metodología y plan de trabajo.....	10
4. Cómic: definición e historia	12
4.1. Definición de cómic	12
4.2. Historia del cómic	14
5. Astérix: fenómeno de traducción	20
6. Traducción subordinada del cómic.....	25
6.1. La labor del traductor en los cómics	27
6.2. Problemas de traducción en los cómics	28
6.2.1. El tipo de cómic y el tratamiento del lenguaje	28
6.2.2. La influencia del marco en el que se inserta el material lingüístico y las limitaciones que ello impone.....	28
6.2.3. La reproducción/traducción del lenguaje.....	29
7. India y su cultura.....	31
7.1. Historia	31
7.2. Geografía.....	34
7.3. Población.....	35
7.4. Lenguas.....	39
7.5. Estructura política.....	41
7.6. Clases sociales y el sistema de castas	41
7.7. Religiones.....	42
7.8. Vestimenta	48
7.9. Gastronomía.....	50
7.10. Festividades.....	52
8. Cultura y referentes culturales.....	54
8.1. La cultura india en este cómic.....	56
9. <i>Astérix en la India</i> como ejemplo de traducción del cómic.....	72
9.1. Características del cómic <i>Astérix en la India</i>	72
9.2. Análisis contrastivo de los referentes culturales.....	74
10. Resultados	89
11. Conclusiones.....	91
12. Bibliografía	94

RESUMEN

En los últimos años la India va cobrando cierta relevancia en Occidente, sin embargo, sigue siendo una desconocida. Esto constituye la base principal del presente trabajo que pretende acercar la India a nuestra cultura. Para ello realizaremos un análisis contrastivo de los referentes culturales de la India que hemos descubierto en el álbum de cómic *Astérix chez Rahàzade* (1987), escrito por Uderzo, y en sus traducciones inglesa y española. Por lo tanto al elegir el cómic como soporte, lo definiremos y repasaremos de forma concisa su historia, además de presentar las dificultades que plantea la traducción subordinada del cómic. Considerando la India como referencia cultural haremos un breve repaso por ella para después comentar los elementos culturales que aparecen en el cómic y analizar las técnicas de traducción empleadas, y en los respectivos casos, proponer alternativas que consideremos adecuadas. Finalmente expondremos las conclusiones que ha generado este proyecto.

PALABRAS CLAVE: India, técnicas de traducción, referentes culturales, cómic, traducción subordinada

ABSTRACT

*In recent years, India is gaining some relevance in the West. However, it remains an unknown. This is the main basis of this work that aims to bring India closer to our culture. To do this we will make a contrastive analysis of the cultural references of India that we have discovered in the comic-book *Astérix chez Rahàzade* (1987), written by Uderzo, and its English and Spanish translations. Therefore choosing the comic as the support, we will define it and concisely will review its history, as well as setting out the difficulties of constrained translation of comics. Considering India as a cultural reference will briefly review through it and then discuss the cultural elements that appear in the comic and analyze the translation techniques employed, and in the respective cases, propose alternatives that we consider appropriate. Finally, we will discuss the findings generated by this project.*

KEY WORDS: *India, translation techniques, cultural references, comic, constrained translation*

1. Introducción

1.1. Justificación del tema

El presente trabajo aborda el tema de la traducción de los referentes culturales¹, al ser un tema tan amplio he decidido acotarlo considerando como referencia la cultura india y el cómic como material de estudio.

Al haber optado por el cómic como soporte, trataré también la traducción de cómics porque considero que es una rama de la traducción que no recibe toda la atención que debería y contrasta con la complejidad que supone traducir un cómic debido tanto a los factores lingüísticos como a los factores extralingüísticos que el traductor debe tener siempre en cuenta. Por estas razones se presenta como un desafío para un traductor porque esta, además de las dificultades que presenta cualquier traducción, tiene otras dificultades añadidas como es el espacio limitado de los bocadillos entre otros. Por lo tanto como estudiante de Traducción e Interpretación, me resulta todo un reto poder realizar una crítica de traducción del cómic, ya que es una tarea difícil por varias razones como los juegos de palabras, el espacio limitado, las onomatopeyas, etc.

Asimismo, hay que señalar que las historietas tienen varias finalidades. Por ejemplo, la primera de ellas, es la de entretener al lector. Pero también le hace reflexionar sobre asuntos existenciales, sociales, culturales, etc. Y no debemos olvidar que también es un vehículo de culturas ya que tiene la capacidad de abordar y transmitir mensajes ideológicos, políticos, religiosos y sociales de un determinado tiempo y lugar. Es decir, que no solo está dirigido a entretener, sino también a influir en la identidad, personalidad y cultura de los lectores receptores.

Respecto a la India, coincidimos con el profesor Brahma Chellaney, quien afirmó en la conferencia que tuvo lugar el 26 de enero de 2011 en Casa Asia (Barcelona), en que la India es un país que está en pleno ascenso en el contexto internacional debido a que posee una de las economías de mayor desarrollo a pesar de la crisis. Además de ello los acuerdos firmados con países como Estados Unidos, Rusia o China son una prueba del interés internacional que suscita.

Pensamos que en la actualidad en Occidente, las alusiones a la India y su cultura cada vez son mayores debido a la globalización. Prueba de ello son algunos libros como *Pasión India* (2005) y *El sari rojo* (2008) de Javier Moro ambos, o *¿Quiere ser millonario?* de Vikas Swarup (2005). Novela que en 2008 fue adaptada para el cine y se tituló *Slumdog Millionaire*, dirigida por Danny Boyle y ganó ocho premios Óscar, entre otros. Asimismo, existen otras obras que posteriormente fueron

¹ Emplearé las denominaciones más comunes como son referentes culturales, elementos culturales y *culturemas*.

llevadas al cine como *Un viaje de diez metros* de Richard C. Morais (2012) dirigida por Lasse Hallström en 2014; la novela de Deborah Moggach, *These Foolish Things* (2004) que fue la que inspiró la película *El exótico hotel Marigold* (2012), dirigida por John Madden, etc. Estas junto a otras películas que no son adaptaciones de novelas, por ejemplo, *Quiero ser como Beckham* (2002), *The Cheetah Girls: One world* (2008) u otras, reproducen *culturemas* y aspectos típicos de la India como los bailes, las comitivas de boda y el rito nupcial, los templos, los saris, la comida picante, el matrimonio concertado, las divinidades védicas, el yoga, la cremación, entre otros.

Pero también las series de televisión o anuncios publicitarios son muestra de ello. Series como *The Big Bang Theory* (2007), *Los Simpson* (1989), etc. Anuncios como el de Coca-Cola de hace unos años, en 2004 en el que un camarero indio canta «*Del pita pita del*» y anima a todo el mundo del fiesta con su baile, o el anuncio de Schweppes que protagonizan Nicole Kidman, y Arjun Rampal, reconocido actor de Bollywood², y donde se muestra el palacio Taj Lake, situado en Udaipur, al noroeste de la India, uno de los más famosos del país.

Sin embargo los estudios sobre traducción respecto a los elementos culturales indios son escasos y por ello hemos decidido realizar este trabajo para saber cómo se recopila y se trata la cultura india. De esta manera se pretende iniciar una futura línea de investigación para proyectos posteriores sobre la recopilación y tratamiento de los referentes culturales indios en textos literarios, históricos, turísticos, publicitarios, etc.

En este caso, nos proponemos comentar los elementos culturales relativos a la India que aparecen en el cómic original francés, *Astérix chez Rahâzade* (1987) de Uderzo, y sus traducciones inglesa (*Asterix and the magic carpet*) y española (*Astérix en la India*). Hemos elegido esta historieta ya que en ella abundan las alusiones a la cultura india como las vacas sagradas, las divinidades védicas, el río Ganges, las abluciones, los elefantes, los rajás, los faquires y sus poderes, los monzones, los gurús, etc.

En primer lugar, observaremos y clasificaremos los distintos referentes culturales que encontremos en el cómic para su posterior comentario. En segundo lugar, investigaremos qué técnicas de traducción se han empleado y en los casos que consideremos, propondremos alternativas más adecuadas desde nuestro punto de vista.

Por lo tanto, considero que la realización de este trabajo es original ya que no solo se basa en la comparación de las distintas traducciones si no también en el estudio, no muy amplio debido a la extensión limitada del trabajo, de una cultura diferente que comprende tradiciones, idiomas, religiones, costumbres, etc. que resultan tanto curiosas como complejas.

² Bollywood. Industria del cine de Bombay.

1.2. Vinculación del tema con las competencias del Grado en Traducción e Interpretación

La elaboración de este trabajo final de grado (TFG) se ha apoyado en las competencias del Grado de Traducción e Interpretación establecidos en el programa docente de la UVA³.

1.2.1. Competencias generales

En este caso las competencias generales son: poseer y comprender conocimientos en el área de estudio y saber aplicar esos conocimientos a su trabajo de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y resolución de problemas dentro de su área de estudio; reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética; transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no. Asimismo debe desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesional, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

1.2.2. Competencias específicas

Además de estas competencias generales también existen una serie de competencias específicas, pero nosotros solo nombraremos aquellas competencias que están relacionadas con este trabajo. Para el desarrollo del trabajo he tenido que analizar la traducción tanto al inglés como al español de un cómic original en francés por lo que a nivel lingüístico he tenido que analizar, determinar, comprender y revisar textos generales/especializados en lengua A/B/C; analizar y sintetizar textos generales/especializados en lengua B/C, identificando los rasgos lingüísticos y de contenido relevantes para la traducción; aplicar las competencias fónicas, sintácticas, semánticas y estilísticas de la propia lengua a la revisión y corrección de textos traducidos al español. Después he tenido buscar información y saber documentarme en todas las distintas lenguas y culturas, por lo que me he basado en conocer y gestionar las fuentes y los recursos de información y documentación en lengua A/B/C necesarios para el ejercicio de la traducción general/especializada B/C; utilizar las herramientas informáticas básicas como instrumento específico de ayuda a la traducción en las

³Disponible en <<http://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/>>

diferentes fases del proceso traductológico y conocer el trabajo terminológico en cada una de sus fases y aplicarlo a su labor traductora. Para el posterior análisis contrastivo los pasos que he seguido han sido los siguientes: reconocer los problemas y errores de traducción más frecuentes en la traducción general/especializada por medio de la observación y evaluación de traducciones; conocer las diferentes funciones textuales, agentes y factores relevantes en el proceso traductor; conocer las principales técnicas de traducción y su aplicación en diferentes situaciones comunicativas; revisar con rigor, controlar, evaluar y garantizar la calidad de proyectos de traducción general/especializada y de interpretación; sintetizar las distintas formas de traducción y comprender las actitudes de los traductores y finalmente adoptar una postura crítica a la hora de aceptar y/o rechazar calcos y préstamos terminológicos.

A nivel extralingüístico, al tratarse de varias culturas he tenido que conocer la cultura y civilización de las lenguas A/B/C y su relevancia para la traducción; conocer la evolución social, política y cultural para comprender la diversidad y la multiculturalidad; reconocer el valor de la comunicación verbal y no verbal. Reconocer el valor de la traducción como difusora de la cultura.

Además, al tratarse de un trabajo final de grado también implica: desarrollar la capacidad de aplicar los conocimientos y competencias adquiridos durante el grado sobre algún aspecto de la mediación lingüística a la práctica y a la investigación; conocer las habilidades y métodos generales y específicos de investigación y aplicarlos a proyectos concretos del área de la Traducción e Interpretación; conocer los fundamentos interdisciplinarios que servirán de marco teórico para el trabajo de fin de grado y asegurar la calidad del trabajo en el marco de unos plazos establecidos.

2. Hipótesis y objetivos

2.1. Hipótesis

Para la elaboración de este proyecto hemos seleccionado un tomo de la colección de *Astérix*, en concreto el número veintiocho, *Astérix chez Rahàzade* (1987) de Uderzo. Pensamos en primer lugar que al tratarse de un cómic original francés no existirán muchos elementos culturales indios aunque sí los típicos tópicos que caracterizan a las obras de Uderzo en otros números. De esos típicos tópicos, pensamos que incluirán alusiones a las vacas sagradas, elefantes, rajás y sus palacios, o dioses védicos como Shiva o Vishnu, entre otros ya que son los más populares en el mundo occidental.

Consideramos que en la mayoría de los casos los traductores optarán por adaptarlos ya que es una cultura de la que se desconoce bastante, pero que poco a poco va apareciendo con mayor frecuencia bien sea en obras literarias o películas.

Por lo tanto, podríamos decir que nuestra investigación tiene dos caminos principales. El primero, saber cómo se recopilan, clasifican y el tratamiento que reciben los elementos culturales en el cómic. El segundo, conocer las técnicas de traducción que se emplean a la hora de transferirlos a otros idiomas. No obstante, al considerar el cómic como soporte deberemos indagar también las dificultades que presenta su traducción.

Presentado nuestro objeto de estudio, se nos plantean cuestiones a las que intentaremos dar respuesta a lo largo del presente trabajo.

- ¿Qué problemas plantea la traducción subordinada del cómic?
- ¿Qué dificultades presentan los referentes culturales?
- ¿Cómo se recopilan y clasifican los *culturemas*?
- ¿Está bien transmitido tanto el significado como el contenido cultural de los elementos culturales?
- ¿Qué técnicas de traducción se han utilizado para la traducción de los referentes culturales?
- ¿El traductor ha perseguido la domesticación o la extranjerización?
- ¿Existen mejores propuestas de traducción?

2.2. Objetivos

Con la realización de este trabajo perseguimos alcanzar una serie de objetivos:

1. Aclarar el concepto de la traducción de cómics como ejemplo de traducción subordinada y señalar lo difícil que resulta esta tarea al estar el texto subordinado a las imágenes.

2. Realizar un análisis contrastivo entre el original y sus traducciones inglesa y española.
3. Clasificar y analizar el tipo de elementos culturales que aparecen.
4. Saber cómo se trasladan los referentes culturales en el cómic.
5. Investigar qué técnicas de traducción se han utilizado.
6. Medir en qué grado se utilizan préstamos y se mantienen términos de la lengua original.
7. Averiguar qué método traductor han seguido los traductores, si la domesticación o la extranjerización.
8. Conseguir en los casos requeridos mejores traducciones.

Todos estos objetivos se complementan con aquellos que derivan del apartado de competencias del Grado de Traducción e Interpretación presentes en el epígrafe 1.2.

3. Metodología y plan de trabajo

En este apartado hablaremos sobre la estructura del trabajo, los pasos que hemos seguido para su elaboración, las fuentes de documentación de las que hemos sacado la información y los autores que hemos tomado como referencia.

La estructura que presenta el trabajo comienza con una breve introducción al cómic, donde se recoge su definición e historia. Para este apartado nos hemos apoyado en expertos en el tema como Roman Gubern (1972), Arizmendi (1975), Eisner (1996), McCloud (2008) o Vilches (2014) entre otros.

Más adelante se trata la traducción del cómic como ejemplo de traducción subordinada y lo complicada que esta resulta debido al espacio limitado, la interrelación entre texto e imagen, las onomatopeyas entre otros motivos. En esta ocasión nos han ayudado copiosamente los distintos artículos y manuales de Carmen Valero Garcés (1995) y (2000).

Al elegir un tomo de la colección de Astérix, hemos decidido incluir un apartado en el que se menciona el fenómeno de la traducción de Astérix en los distintos idiomas y sus traductores. Para la realización de la tabla de Astérix en los distintos idiomas nos hemos servido de la página web <http://www.asterix.com/bourse/index2e.html> y a los álbumes de la colección.

A continuación se establece el marco principal que es el de los referentes culturales y para ello se hace una breve introducción, debido al límite de la extensión del trabajo, de la India y su cultura, donde se recogen los aspectos más importantes. En cuanto a la teoría de los referentes culturales nos hemos apoyado en Molina (2006) y Santamaría (2001). Respecto a la India nos ha sido de gran utilidad manuales de Enrique Gallud Jardiel (2003), (2005), (2010), Sujan Singh Pannu (2010), Álvaro Enterría (2006), etc.

Después se pasa a la parte práctica del trabajo en donde se realiza un análisis contrastivo de *Astérix chez Rahàzade* y sus traducciones inglesa (*Asterix and the magic carpet*) y española (*Astérix en la India*). Para dicho análisis hemos procedido de la siguiente manera:

1. Hemos leído las tres obras por completo.
2. Hemos buscado todas aquellas alusiones a la India en los tres álbumes.
3. Hemos realizado un vaciado manual de todos aquellos elementos culturales para su posterior clasificación y análisis. Para su clasificación nos hemos apoyado en las propuestas por Vlahov y Florin (1970) y Newmark (1988/1992) aunque la hemos adaptado considerando el contenido del texto y el tipo de referentes que aparecen en él.
4. Hemos creado una tabla en la que se observa el contexto original francés, y los respectivos contextos de la traducción inglesa y española. Además incluye la página en la que aparece.

Más abajo hemos incluido un comentario de lo que se observa en la tabla. De qué se trata, qué técnicas de traducción se han utilizado en cada caso, si está bien transmitida o no la cultura india en cada caso, y cuando la ocasión así lo establecía hemos añadido una alternativa de traducción. No lo hemos incluido dentro de la tabla porque hemos considerado que resultaría confuso y de esta manera quedaría más claro.

Para las técnicas de traducción nos hemos decantado por las que presenta Amparo Hurtado (2001): adaptación, calco, amplificación, equivalente acuñado, etc.

Para las referencias a la India nos hemos apoyado en autores como Enrique Gallud Jardiel, Sujan Singh Pannu, Álvaro Enterría, entre otros.

Después de la comparación de traducciones se presentan los resultados en un gráfico que recopila la información sobre las técnicas de traducción empleadas en cada lengua para que de esta manera podamos contrastar de forma más clara y visual las similitudes y diferencias a lo largo del proceso traductor en ambos idiomas. Para la realización del gráfico hemos usado el programa de Excel, en donde en el eje horizontal hemos establecido las diferentes técnicas y en el vertical el número de veces que aparecen. Para distinguir ambas lenguas, hemos elegido dos colores distintos, como son el rojo y el azul para diferenciarlo mejor.

Una vez resuelto las técnicas empleadas estudiaremos qué método traductor han seguido los traductores si tienden a la extranjerización, o por el contrario, las decisiones que toman las adaptan a los lectores de la cultura de llegada, es decir, tienden a la domesticación. Luego se establecen las conclusiones, donde se dan respuestas a las preguntas planteadas en la hipótesis y a las conclusiones que llegamos una vez realizado este proyecto. Para finalizar se añade la bibliografía en la que nos hemos apoyado para su desarrollo.

4. Cómic: definición e historia

4.1. Definición de cómic

Antes de definir este concepto, vamos a aclarar que el medio de expresión artística que llamamos cómic hoy en día puede recibir distintas denominaciones dependiendo del lugar de procedencia. Por ejemplo, en España, tebeo o historieta (también en Iberoamérica). El tebeo es un nombre generado en España debido a que tiene origen en el título de la revista TBO, que se publicó desde 1917 hasta 1998 y dedicaba sus páginas a la historieta infantil.

Mientras que en Francia y Bélgica, utilizan el término *bande dessinée*. En Italia emplean el término *fumetto*. Este nombre proviene de la forma de los globos de los diálogos que aparecen, tan característicos en los cómics. Pero no solo en países europeos se utilizan términos distintos si no que también ocurre de igual manera en el resto del mundo.

En Estados Unidos, Reino Unido y la mayoría de los países angloparlantes se utiliza *comic*, término que proviene de *comic-book*. Esta palabra ya la encontramos a finales del siglo XIX en alguna publicación a la que sería más correcto aplicar la definición de revista o de tomo recopilatorio. Se trata de una publicación de formato medio (de unos 17 x 26 cm), impresa en blanco y negro o color sobre un papel de poca calidad, que incluye historietas de género, tiene un precio económico y está dirigida a un lector adolescente. (Guiral 2007: 11)

El mundo del cómic es enorme y variado. Nuestra definición debe abarcar todos estos tipos pero al mismo tiempo no debe incluir algo que no sea cómic. (McCloud 2005: 4). Por ello hemos decidido recopilar las diferentes definiciones que hemos encontrado sobre cómic y las que hemos considerado más adecuadas para que aparezcan en este estudio para una vez expuestas crear una definición propia.

Si consultamos el diccionario de la Real Academia Española, podemos leer que la palabra cómic designa a una serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo o al libro o revista que contiene estas viñetas.

Además de la definición de la RAE destacamos las definiciones de cómic que realizan algunos teóricos y expertos en el tema.

Mientras que Roman Gubern (1972: 107) opina que el cómic es una «estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética».

Para Umberto Eco (1973: 299) «la historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. [...]. Así, los cómics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes».

Milagros Arizmendi (1975: 7) afirma sobre el cómic «es una expresión figurativa, una narrativa en imágenes que logra una perfecta compenetración (e interrelación) de palabra y dibujo gracias, fundamentalmente, a dos convenciones: la viñeta (que distingue la continuidad del relato en el tiempo y en el espacio) y el globo (que encierra el texto y delimita al protagonista)».

Sin embargo, Elisabeth K. Baur (1978: 23) considera el cómic como una «forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen».

Desde el punto de vista de Javier Coma (1979: 9) el cómic es «narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas».

Por su parte, Manuel Fernández y Óscar Díaz (1990: 15) lo definen como «una forma de expresión, a menudo un medio de comunicación de masas, que integra imágenes secuenciadas dibujadas, textos y unos códigos o recursos específicos. Su finalidad es persuadir entreteniéndolo».

Por otro lado, Eisner (1996: 5) opina que «la historieta es un medio único en su género, con estructura y personalidad propias, que puede tratar cualquier tema, por intrincado que sea».

Artabe (2002: 8) lo define como una «estructura narrativa formada por dibujo y texto, encerrados en bloques llamados viñetas, y que utilizan para la comunicación del mensaje un lenguaje iconográfico característico».

McCloud (2008: 9) lo define como «ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector».

Vilches (2014: 11) afirma que «el cómic [...] es un medio de comunicación de masas conocido y producido en todo el mundo. Durante décadas, fue considerado un entretenimiento

meramente infantil, pero hoy es un arte que ha alcanzado su madurez, y que sirve de plataforma para contar cualquier historia».

Si observamos las diferentes definiciones y apreciaciones que realizan sobre el cómic los teóricos y expertos en el tema podemos llegar a la conclusión de que hay bastantes referencias a medio narrativo, imágenes, texto, etc., que se repiten a la hora de hablar del cómic, y otros conceptos que son exclusivos de cada uno de los autores. Por ello, si combinamos todas las definiciones mencionadas anteriormente, podemos llegar a la conclusión de que una buena definición de cómic sería aquella que abarcara de forma general todo lo que comentan los expertos.

Por ello hemos decidido elaborar una definición propia a la que hemos llegado teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente. Para empezar, lo principal es que el cómic es un medio narrativo que combina tanto lenguaje verbal como icónico, es decir, texto e imagen, y que ambos están interrelacionados entre sí. Las imágenes y el texto se incluyen en unos bloques cerrados que se llaman viñetas y que de forma secuenciada transmiten una información. Tiene una estructura y personalidad propias que lo diferencia del resto de géneros literarios. Sus funciones principales son dos. La primera de ellas es la de contar una historia, sea cual sea el tema y la segunda, entretener al lector. Dichas funciones han hecho pensar que el cómic se dirige a un público infantil, sin embargo existen diferentes géneros para llegar también al público adulto. Es a su vez un medio de comunicación de masas, conocido y producido en todo el mundo, lo que lo convierte en un producto cultural con capacidad para abordar y transmitir ideas o pensamientos políticos, sociales, religiosos, etc. de un determinado tiempo y lugar.

4.2. Historia del cómic

El libro de Gerardo Vilches titulado *Breve historia del cómic* (2014) presenta un estudio de toda la trayectoria de este género, desde los pioneros hasta la actualidad, y que a su vez está adaptado para cualquier lector que tenga cierta curiosidad por saber de la historia del cómic, sin tener conocimientos especiales del medio. Por ello me he basado principalmente en él para hacer un repaso por la historia del cómic.

Vayamos a la Suiza del siglo XIX. Allí nos encontramos con Rodolphe Töpffer (1799-1846), un profesor al que su miopía le impidió seguir los pasos del padre, pintor de paisajes. Töpffer superaba esa frustración infantil dibujando por puro entretenimiento, unas pequeñas historias a las que llamaba garabatos, y que distribuía entre sus alumnos. Estas historietas, de formato apaisado y dibujo apresurado, pueden considerarse el inicio del cómic moderno. Töpffer con el tiempo publicó sus garabatos en álbumes que se vendieron en varios países europeos con bastante éxito. (Vilches, 2014: 15)

Los dibujos de Töpffer, en opinión de historiadores como Santiago García, sembraron las semillas del cómic, ya que llamaron la atención de muchos artistas, que comenzaron hacer sus propias historietas, como el alemán Wilhelm Busch (1832-1908) y su *Max und Moritz* (1865). (Vilches, 2014: 16)

Sin embargo, hay otra disciplina que debemos tener en cuenta: el grabado. La litografía es una técnica que vivió su época de apogeo en el siglo XIX, permitió incluir en las publicaciones de prensa ilustraciones de gran calidad que en un principio se usaron con fines meramente ilustrativos e informativos, pero que pronto revelaron su verdadero poder como herramienta de crítica contra el sistema. Es el nacimiento de la caricatura, el dibujo deformado y exagerado con fines satíricos, que permite tanto la burla más zafia como la más sutil. El primero en alcanzar renombre fue el inglés William Hogarth (1697-1764), una de las influencias de Töpffer. Pero el más importante grabador satírico fue francés: Honoré Daumier (1808-1879). (Vilches, 2014: 16-17)

En cierto modo, fue la unión de la tradición del grabado satírico y los hallazgos narrativos de Töpffer, que dotaron de «movimiento» a los dibujos, la que dará a luz al cómic tal y como lo conocemos, en los años finales del siglo XIX. (Vilches, 2014: 18)

Basándonos en el manual de Milagros Arizmendi, titulado *El cómic* (1975) podemos afirmar que el cómic nació en las páginas dominicales del periódico norteamericano *World*. En 1895, sus lectores se sorprendieron por la aparición de un nuevo y extraño personaje en sus páginas: *Yellow Kid*. Desde el marco de un suburbio neoyorkino, un muchacho de rasgos mongoloides, calvo, de grandes orejas, desdentado, les observaba, criticaba o despreciaba, y ellos, asombrados, se reconocían entre los personajes de su relato. Se veían reflejados en un mundo confuso, caótico y con ellos sus derrotas diarias y amarguras. Insensiblemente, casi sin advertirlo, comenzaron a participar en la aventura dominical de tan grotesco protagonista.

Se establecía así, de forma espontánea, el primer contacto entre *Yellow Kid* y sus lectores. Se trata de un contacto significativo, importante, de indiscutible repercusión porque el personaje de Richard Felton Outcault (1863-1928) pasará a la historia como el primer protagonista de un cómic. (Arizmendi 1975: 7)

Debemos señalar las aportaciones que contribuyeron al desarrollo del cómic como la labor de Wilhelm Busch en un diario llamado *Fliegende Blätter*, en 1859 con los personajes Max y Moritz que inspiraron el nacimiento de Fritz y Hans en Estados Unidos conocidos como *Katzenjammer Kids*, una trama recreada en 1897 por Rudolph Dirks (1877-1968) para el *The American Humorist*. Su aportación en el desarrollo del cómic ha sido significativa debido a una novedad introducida por su autor, Dirks. Se trata de que la acción no se presenta al lector en la globalidad de un solo encuadre como habían hecho hasta ese momento Outcault o el mismo Busch, si no que aparece dividida en una serie de secuencias, cada una de ellas incluida en una única viñeta. (Arizmendi 1975: 10-12)

En quince viñetas, Winsor Mac Cay (1869-1934) nos presenta en 1905 a su protagonista *Little Nemo*. En 1911 aparecían un ratón, un ladrillo, un gato y un perro, convirtiéndose en los héroes de una insólita obra que su autor, George Herriman (1880-1944), empapaba de lirismo, en la que refugjaba su fantasía, su ironía. Ahora bien, Herriman creaba una fábula utilizando fundamentalmente un elemento: la imagen y gracias a ella, lograba reflejar, apoyándose apenas en la palabra escrita, la psicología, la expresividad, el constante movimiento de sus protagonistas. A través del dibujo plasmaba con gran perfección sus inquietudes, sus dudas, sus alegrías.

Pero lo más importante es que para transmitirnos su mensaje, Herriman utilizaba una serie de elementos como son la imagen, el globo, la palabra, entre otros, insertos en la viñeta, que constituyen, en definitiva, el código del cómic y actúan por lo tanto como rasgos pertinentes, es decir, adquieren una función específica a menudo solo válida en el ámbito de esta técnica comunicativa. Son elementos que fundidos determinan que el cómic posea una entidad propia, se comporte como un género literario autónomo. Son los elementos que componen el cómic tal como lo conocemos hoy en día. (Arizmendi 1975: 14-16)

En las primeras décadas del siglo XX, el hábitat natural de la historieta era el periódico, ya fuera como tira diaria o como página a todo color en los suplementos dominicales. Pero en los años treinta iba a surgir un nuevo formato para la industria del tebeo: el *comic-book*, conocido en español como libro de cómics.

Surgido casi por azar en el seno de la *Eastern Color Printing*, el *comic-book* inició su andadura en 1933 como producto de regalo de una conocida marca de detergentes y jabones, Procter & Gambe. *The Funnies on Parade* fue el nombre que recibió. El éxito fue tal que pronto comenzó a extenderse la costumbre de regalar *comic-books* y el formato se hizo popular. Este «libro de cómics» era, en realidad, un cuadernillo de 17 x 26 centímetros, formado por pliegos de papel grapados, a color o en blanco y negro. Fue el primer formato creado específicamente para publicar historietas.

La amplia aceptación del nuevo formato llevó a su impulsor en la *Eastern Color Printing*, Max C. Gaines (1894-1947), a intentar distribuir los *comic-books* en los quioscos. De nuevo, el resultado sorprendió a todo el mundo. (Vilches, 2014: 33-34)

Malcom Wheeler-Nicholson (1890-1968) fue uno de los primeros editores que en 1934 se sumó al carro de los *comic-books*. Tras unirse a Jack S. Lievowitz (1990-2000) fundó *Detective Comics*. O lo que es lo mismo: la futura *DC Comics*. (Vilches, 2014: 35)

Jerry Siegel (1914-1996) y Joe Shuster (1914-1992) crean Superman (1938) que aparece en el primer número de *Action Comics*. Batman apareció por primera vez en *Detective Comics*, número 27, con guión de Bill Finger (1914-1974) y dibujos de Bob Kane (1915-1998).

El enorme éxito de estos dos personajes tuvo como consecuencia una auténtica avalancha de héroes disfrazados con superpoderes, publicados por diversas editoriales. (Vilches, 2014: 39). Por ejemplo, aparecerán personajes como Linterna Verde, Flash, Wonder Woman, el Capitán América, Los Vengadores, Los Cuatro Fantásticos, el Príncipe Valiente, etc.

Ahora toca dirigir nuestra mirada al otro gran productor de cómic a nivel mundial: la vieja Europa. En los años treinta, mientras el mundo se intentaba recuperar del crac del 29, y en Estados Unidos nacía el *comic-book* y la historieta de prensa crecía a pasos agigantados, en Europa lo que triunfaba eran las revistas de cómic para niños. En el mercado franco-belga, que es en el que nos vamos a centrar aquí, había muchas de ellas que publicaban material estadounidense, tanto de tiras de aventuras como de los personajes de Disney. Pero también empezaron a aparecer revistas con materia autóctona, como *Le Journal de Spirou* (1938). En ellas se publicaban por entregas diferentes series que, posteriormente, si habían tenido éxito entre los lectores eran recopiladas en álbumes. Este sistema de publicación, que se convirtió en el predominante en el mercado franco-belga hasta fechas muy recientes, será el que permita el desarrollo de una de las tres industrias más potentes del mundo, basada tanto en sus autores como en sus icónicos personajes.

Y si hablamos de autores y personajes, ningunos más influyentes que el belga Georges Prosper Remi (1907-1983), más conocido como Hergé, y su Tintín. Aparecido en 1929 en las páginas de *Le Petit Vingtième*, Tintín es uno de los primeros y más importantes personajes recurrentes del cómic franco-belga. Hergé lo concibe como un adolescente periodista de carácter abierto y valiente, que recorre el mundo viviendo aventuras en compañía de un plantel de secundarios que se ha hecho universalmente conocido: su perro Milú, el gruñón capitán Haddock o el despistado profesor Tornasol. (Vilches, 2014: 44-45)

Mientras las series de aventuras y otros géneros en la prensa y los *comic-books* se desarrollaban en Estados Unidos, el cómic europeo seguía su propio camino. Tras la irrupción de Tintín y la consolidación de las revistas infantiles y juveniles, el modelo de historieta franco-belga se definió por lo que conoce como la Escuela de Marcinelle, desarrollada en torno a *Le Journal de Spirou*, editada por Dupuis. A partir de su primer número en 1939, albergó algunas de las series más conocidas de la historia del cómic francófono, casi siempre con el humor para todos los públicos como nexo y un estilo basado en la caricatura. (Vilches, 2014: 65)

Uno de los autores más relevantes fue André Franquin (1924-1997), dibujante a partir de 1946 de *Spirou et Fantasio*. En realidad, el creador de estos icónicos personajes fue Rob-Vel, seudónimo de Robert Velter para, precisamente, el primer número de *Le Journal de Spirou*, pero Franquin los hace suyos y liga su nombre a ellos para siempre.

Otro de los grandes nacido en Bélgica fue Maurice de Bevere (1923-2001), alias Morris, creador del archiconocido Lucky Luke, el pistolero más rápido que su propia sombra. El personaje

debuta en 1946 pero tardará aún en tener su aspecto más conocido y el grupo de secundarios formado, principalmente, por su caballo Jolly Jumper, el perro Rantamplán y los «malvados» hermanos Dalton. (Vilches, 2014: 65-66)

A partir de 1955 y hasta 1977, los guiones de la serie corrían a cargo de otro grande: René Goscinny (1926-1977). Es una de las *bande dessinée* de humor más exitosas de la historia, con setenta y seis álbumes publicados, traducidos a treinta idiomas, y varias series de animación y hasta películas de imagen real.

Goscinny posiblemente es el guionista más importante de la *bande dessinée*. A diferencia de los anteriores, es francés aunque pasa su juventud primero en Argentina y luego en Estados Unidos, donde conoce a algunos de los autores de la editorial E. C.⁴ y la futura revista MAD, como Harvey Kurtzman. Ese contacto inicial con la historieta estadounidense marcaría su obra futura. Comenzó su carrera de vuelta en Europa con Dick Dicks, una tira sobre un policía obviamente inspirado en Dick Tracy, pero enseguida conoció al dibujante Albert Uderzo (que nació en 1927), con el que inicio una fructífera colaboración.

Su mejor y más conocida obra la hizo con Uderzo: *Astérix le Gaulois (Astérix el galo)*, que debuta en 1959 en la revista *Pilote*⁵. Es, tras Tintín, el personaje de cómic franco-belga más vendido y conocido del mundo. La serie cuenta las aventuras de los habitantes de una aldea gala que, en la época de mayor extensión del Imperio romano, resisten heroicamente ante el invasor gracias a la poción de fórmula secreta que les concede fuerza ilimitada. Astérix es el campeón de la aldea, que, acompañado de su fiel amigo Obélix – superfuerte de por sí por caerse de pequeño a una marmita de poción mágica –, recorre el mundo conocido viviendo aventuras y enfrentándose a los romanos. La excelente documentación histórica de Goscinny y Uderzo les permite visitar en clave de humor algunos de los momentos más importantes de la historia, al tiempo que juegan con divertidos anacronismo con los que pueden aludir a la actualidad francesa de los años sesenta y setenta. *Astérix el galo* es uno de los primeros cómics franco-belgas que ofrece una lectura adecuada para niños pero además es totalmente disfrutable por los adultos, que sabrán interpretar ciertos guiños. Goscinny falleció prematuramente en 1977, y desde entonces Uderzo se ocupa en solitario de la serie, hasta el día de hoy. Astérix ha sido cada vez más popular. Hoy, sus álbumes aparecen traducidos a más de cien idiomas y sus aventuras son trasladadas al cine cada pocos años. (Vilches, 2014: 67-69)

⁴ EC. Sello editorial que empleaba la editorial estadounidense *Entertaining Comics* que estaba bajo la dirección de William Gaines (1922-1992). Debido a la presión de censura tuvo que cerrar todas sus publicaciones.

⁵*Pilote*. Revista francesa que nace el 29 de octubre de 1959 bajo el impulso de los guionistas Jean Michel Carlier y René Goscinny y del dibujante Albert Uderzo, a los que se unen François Clautex y Raymond Joly. A pesar de tener una buena acogida, la publicación tiene dificultades financieras que provocan que en diciembre de 1960 sea comprada por Dargaud Éditeur.

Mientras el cómic nacía y crecía en Estados Unidos, en Japón, que actualmente se considera junto a Estados Unidos uno de los mayores mercados del cómic mundial, nacía el manga, el nombre que recibe allí la historieta. Se emplea el término manga, que significa «dibujo involuntario» o «dibujo grotesco» y fue acuñado por el pintor Katsushika Hokusai (1760-1849) en 1814 cuando editó su *Hokusai Manga*, una colección de dibujos satíricos. Pero el manga, en realidad, tiene dos orígenes. Uno interno: la cultura japonesa tiene una tradición pictórica y visual de profundas raíces. Ya en el siglo XI existían los *chôjûgiga*, imágenes humorísticas con animales que, vistas hoy, nos resultan sorprendentemente modernas. (Vilches, 2014: 29)

Desde entonces hasta Hokusai, los ejemplos son innumerables, pero será este pintor quien se convierta, de manera oficiosa, en el primer *protomangaka*: sus dibujos influyeron e influyen a muchos autores japoneses. De esta tradición, el manga obtendrá las bases de su particular lenguaje narrativo, muy diferente al occidental, empezando por el orden de lectura, inverso al nuestro, y lleno de recursos tales como las líneas cinéticas, la deformación de las figuras, o el llamado efecto máscara o enmascaramiento, consistente en colocar personajes caricaturescos en escenarios realistas. (Vilches, 2014: 30)

Pero decíamos que el manga tiene dos orígenes y el segundo es externo: la publicación de la revista satírica *Japan Punch* en 1862 por iniciativa de un inglés residente en Japón, Charles Wirgman (1832-1891), que fue posible debido a la apertura cultural de la era Meiji. La revista se inspiraba en la inglesa *Punch*. Veinticinco años después, apareció otra publicación editada por un extranjero, *Toba-e*. Aunque son revistas ideadas para ser compradas por los extranjeros, influirán a muchos artistas japoneses del momento. De estas revistas, el manga imitó sus primeros formatos.

Con estos mimbres, aparece el primer autor de manga contemporáneo, Rakuten Kitazawa (1876-1955), que, para empezar, recupera el término manga utilizado un siglo antes por Hokusai, y en 1902 publica la primera historieta japonesa con personajes fijos: *Tagosaku to Mokubê no Tôkyô Kembutsu* (El viaje a Tokyo de Tagosaku y Mokubê). (Vilches, 2014: 31)

El manga ha conseguido popularizarse y traspasar fronteras, haciendo incluso que la Real Academia Española haya reconocido este término en su última edición. La RAE designa manga al género de cómic de origen japonés.

Pero volvamos al cómic franco-belga, concretamente la colección de *Astérix* que es la que nos interesa ya que el cómic que tenemos por objeto de estudio pertenece a dicha colección. Centrémonos primero en el fenómeno de su traducción y los traductores que la han llevado a cabo en español. Después trataremos la traducción subordinada del cómic.

5. Astérix: fenómeno de traducción

La serie de cómics de Astérix es mundialmente conocida. Ya en la página oficial de la colección, <http://www.asterix.com/coleccion/>, se puede leer lo siguiente: «Desde la primera publicación de una tira de Astérix en el primer número de la revista *Pilote*, el 29 de octubre de 1959, las aventuras de Astérix el Galo han recorrido un largo camino: 35 álbumes, 7 álbumes de películas, obras fuera de colección, una gran colección codiciada por los coleccionistas...». Además también señala que los cómics de Astérix, creados por René Goscinny (1926-1977) y Albert Uderzo (1927), han sido traducidos a más de 100 idiomas (y dialectos como el pónico, cretense, chipriota, dialectos del griego moderno)⁶ entre ellos, inglés, español, italiano, alemán, griego, hebreo, etc. e incluso hindi.

Debemos señalar que Astérix es un fenómeno mundial, y en parte se debe a las numerosas traducciones que se han hecho de esta serie. Pero ello nos hace plantearnos si se han conseguido buenas traducciones.

Las traducciones de Astérix han tenido gran protagonismo a la hora de exportar sus aventuras fuera de Francia. A continuación vamos a enumerar algunos idiomas y los traductores que han llevado a cabo esa labor. Por ejemplo Anthea Bell y Derek Hockridge son los traductores de las aventuras de Astérix en inglés; las traducciones en italiano las realizan Luciana Marconcini, Marcello Marchesi, Alba Avesini; Adolf Kabatek y Gudrun Penndorf traducen las aventuras del galo en alemán; Jolanta Sztuczyńska es la traductora de la versión polaca; las traducciones en hebreo corren a cargo de Avital Inbary y Ora Cohen Katz; en hindi Harish M. Sudan es quien se encarga de las traducciones. (Para más información ver Tabla 1. del anexo).

En España, en los primeros tres números, *Astérix el galo* (1961), *La hoz de oro* (1962) y *Astérix y los godos* (1963) no se menciona al traductor. Sin embargo, en los siete siguientes, Jaume Perich es quien traduce las aventuras del famoso galo. A partir de *El escudo arverno* (1968), Víctor Mora es quien se encarga de la traducción de varios números de la colección de Astérix. Le sucede Mireia Porta a partir del número 30, *El mal trago de Obélix* (1996) en adelante.

A continuación expondremos algunos datos relevantes de sus biografías y sus trabajos más destacados.

⁶ *La Cizaña* (1970), *La Rosa y la Espada* (1991) y *Astérix en los Juegos Olímpicos* (1968) traducidos en pónico.
Astérix en Córcega (1973), *La Rosa y la Espada* (1991) y *Astérix en los Juegos Olímpicos* (1968) traducido en cretense.
Astérix en los Juegos Olímpicos (1968) traducido en chipriota.

Jaume Perich Escala, conocido como *El Perich*, nació en Barcelona el 5 de noviembre de 1941 y murió en Mataró el 1 de febrero de 1995. Fue un escritor, dibujante y humorista. Desde niño, confeccionaba sus propios tebeos. En 1964 ingresó como redactor de la editorial Bruguera, que actualmente ya no existe. En 1966 publicó su primer cómic en prensa, en diferentes diarios como *El Correo Catalán*, *La Vanguardia* y *El Periódico de Cataluña*. En 1971 escribió *Autopista*, un libro en el que recopilaba aforismos, frases cortas y juegos de palabras más o menos políticas que aparecían en diferentes periódicos y se convirtió en el libro más vendido de dicho año. Más tarde publicó otros 20 libros más de características parecidas, destacando entre ellos los de la serie *Noticias del 5º Canal*. Fue miembro fundador de la célebre revista *Hermano Lobo* (1972-1976). Posteriormente creó y codirigió junto con Manuel Vázquez Montalbán la revista política *Por Favor* (1974), también publicó sus trabajos en *Muchas Gracias* y, finalmente, en la revista satírica *El Jueves*. Participó en numerosas exposiciones colectivas de humor en Francia, Italia, Portugal, Bélgica, Alemania y la mayoría de países hispanoamericanos. En su memoria se creó el Premio Internacional de Humor Gat Perich que se otorga cada año en la localidad ampurdanesa de Llansá (Gerona) y al que asisten la inmensa mayoría de sus amigos y colegas de profesión. (Cuadrado 2000:111)

Podemos destacar su labor de traductor en varios números de las series francesas como *Astérix el Galo* (1959), *El Teniente Blueberry* (1963) y *Aquiles Talón* (1963), entre otras.

Por otro lado, Víctor Mora Pujadas nació en Barcelona el 6 de junio de 1931. Es un guionista de cómics y novelista español. Después de su nacimiento, su familia se trasladó a Francia. A la edad de once años, tras el fallecimiento de su padre regresaron a Barcelona. En 1948 tomó el relevo de Rafael González Martínez (1910-1995) y de Francisco González Ledesma (1927-2015) en la serie *Doctor Niebla*, dibujada por Francisco Hidalgo (1929-2009). En 1949, creó la serie *Capitán Kerr* para la revista *Historietas*, que dibujaba él mismo. Otra vez con Francisco Hidalgo creó en 1953 *Al Dany*, basada en la serie homónima del italiano Enrico Bagnoli (1925-2012) que había sido publicada años antes en *El Coyote*. (Cuadrado 2000: 320)

Previa a *capitán Trueno* fue *El cachorro*, dibujada por Juan García Irujo (1918-1998) entre 1951 y 1960 que obtuvo un gran éxito. La serie contaba las aventuras de un comandante de galeote español que recorría el mundo limpiando los mares de piratas.

En 1956, junto con el dibujante Miguel Ambrosio Zaragoza (1913-1992), conocido como Ambrós, presentaba las aventuras de un noble en plena Edad Media que acompañado de sus fieles Crispín y Goliat y su amada Sigrid recorría Europa *desfaciendo* entuertos. *El Capitán Trueno* (1956) fue uno de los mayores triunfos comerciales de Bruguera, que se dice que llegó a vender 350.000 ejemplares semanales y llegó a convertirse en una de las más exitosas de la historia del cómic español.

Mora ideó muchos más héroes que fueron variantes más o menos alejadas del original: *El cosaco verde* (1960), *El corsario de hierro* (1970) y sobre todas ellas, *El Jabato* (1958), junto a Francisco Darnís (1910-1966) como dibujante, ambientada en la época romana. (Vilches, 2014: 78-79)

Desde 1960 trabajó en los cómics como en la narrativa. De esa misma fecha es el primer libro *La víctima*, una recopilación de cuentos. Más adelante, en 1962, se traslada a Francia y colabora en las revistas *Vaillant* (1945), *Pif* (1945) y *Pilote* (1959). En 1966 escribió *Els plàtans de Barcelona*, que se editó inicialmente en París, y sería posteriormente traducida al castellano, alemán, rumano, húngaro y portugués. Después, en el mismo año, publicó en catalán *El café dels homes tristos*, novela galardonada con el Premio Víctor Català.

Después creó varias series para la revista *Bravo* (1968), entre las que destaca *Galax el Cosmonauta* (1968) dibujada por Francisco Fuentes Manuel, conocido por Fuentes Man (1929-1994).

Tradujo varios números de la serie *Astérix* al español, a partir del número 11, *El escudo arverno* (1968) hasta el número 29, *La rosa y la espada* (1991).

En 1969, escribió un cómic del Oeste, *Sunday* (1969) con imágenes de Víctor de la Fuente (1927-2010) y los guiones de la serie de ciencia ficción *Dani Futuro* (1969) dibujada por Carlos Giménez (1941), que apareció en la revista *Gaceta Junior* (1968) y más adelante en la revista belga *Tintín* (1946). (Guiral 2007:51-52)

A partir de 1972 crea otras series fantásticas y de ciencia ficción: *Roldán sin miedo* (1972), *Supernova* (1973) y *Astromán* (1973).

Más adelante, creó para la revista francesa *Pilote* una historieta orientada al público adulto, *Las crónicas del Sin Nombre* (1974), ilustrada por Luis García (1946). Escribió también *La pluja morta* (1974) y *Perduts al pàrking* (1974).

Realizó junto al dibujante Antonio Parras (1929-2010) la serie *Les Inoxydables* (1982). Ha escrito además *El tramvia blau* (1984), la serie *Corazón de Hierro* (1985) y *La dona dels ulls de pluja* (1993) que ganó el premio Joan Crexells. (Guiral 2007: 56-57)

Mireia Porta continúa con la traducción del resto de números de la colección de *Astérix*. Al no ser escritora, si no traductora, su biografía ha sido difícil de encontrar, ya que no hay libros que hablen de su vida personal y profesional. El único recurso al que he podido acudir es al Directorio de Traductores de Literatura Infantil y Juvenil disponible en <http://62.174.65.116/traductores/>. El Directorio de Traductores de Literatura Infantil y Juvenil es una herramienta que sirve para identificar a los profesionales del sector relacionados con la producción y edición de libros para niños y jóvenes en España. Esta base de datos incluye información sobre el perfil académico y profesional, premios, obras, los idiomas que traduce. Además cuenta con la colaboración de la Sección Autónoma de

Traductores de Libros de la Asociación Colegial de Escritores (ACETT) , la Asociación española de Traductores, Correctores e Intérpretes (ASETRAD), la Asociación de Traductores y de Intérpretes de Cataluña (ATIC), la Asociación de Traductores, Correctores e Intérpretes de Lengua Vasca - Euskal Itzultzaile, Zuzentzaile eta Interpreteen Elkartea- (EIZIE), la Asociación de Traductores Galegos (ATG), la Asociación Galega de Profesionais da Traducción e da Interpretación (AGPTI), la Facultad de Traducción y Documentación de la Universidad de Salamanca y las editoriales de literatura infantil y juvenil.

Mireia Porta nace en Barcelona en 1965. Estudió en el Liceo Francés de Barcelona hasta 1983. Desde 1984 hasta 1987 estudió en la Escuela Universitaria de Traductores e Intérpretes de la Universidad Autónoma de Barcelona. Desde 1988 hasta 1991 estudió la Licenciatura en Filología Inglesa por la misma universidad. En cuanto a su experiencia profesional ha realizado varios talleres y ponencias sobre traducción y ha traducido numerosos libros infantiles y juveniles, entre los que destacan algunas de las obras de la colección de *Astérix*.

A continuación, mostramos un cuadro que recopila los datos de los distintos cómic, editorial, año de publicación y traductor.

Cómic [nº]	Editorial	Año	Traductor
<i>Astérix Gladiador</i> [4], <i>Astérix en los Juegos Olímpicos</i> [12]	Grijalbo-Dargaud	1968	Jaume Perich
<i>La vuelta a la Galia</i> [5], <i>Astérix y Cleopatra</i> [6], <i>Astérix y los Normandos</i> [9], <i>Astérix Legionario</i> [10], <i>El Combate de los Jefes</i> [7], <i>Astérix en Bretaña</i> [8]	Grijalbo-Dargaud	1969	Jaume Perich
<i>El Escudo Arverno</i> [11], <i>Astérix y el Caldero</i> [13], <i>Astérix en Hispania</i> [14], <i>La Cizaña</i> [15]	Grijalbo-Dargaud	1970	Víctor Mora
<i>Astérix en Helvecia</i> [16]	Grijalbo-Dargaud	1971	Víctor Mora
<i>La Residencia de los Dioses</i> [17], <i>Los Laureles del Cesar</i> [18]	Grijalbo-Dargaud	1972	Víctor Mora
<i>Astérix el Galo</i> [1], <i>La Hoz de Oro</i> [2], <i>Astérix y los Godos</i> [3]	Grijalbo-Dargaud	1973	Desconocido

<i>El Adivino</i> [19]	Grijalbo-Dargaud	1973	Víctor Mora
<i>Astérix en Córcega</i> [20], <i>El Regalo del Cesar</i> [21], <i>La gran Travesía</i> [22]	Grijalbo-Dargaud	1975	Víctor Mora
<i>Obélix y Compañía</i> [23]	Grijalbo-Dargaud	1976	Víctor Mora
<i>Astérix en Bélgica</i> [24]	Grijalbo-Dargaud	1979	Víctor Mora
<i>La Gran Zanja</i> [25]	Editorial Planeta, S.A.	1980	Víctor Mora
<i>La Odisea de Astérix</i> [26]	Editorial Planeta, S.A.	1981	Víctor Mora
<i>El Hijo de Astérix</i> [27]	Editorial Planeta, S.A.	1983	Víctor Mora
<i>Astérix en la India</i> [28]	Editorial Planeta, S.A.	1990	Víctor Mora
<i>La Rosa y la Espada</i> [29]	Editorial Planeta, S.A.	1991	Víctor Mora
<i>El mal trago de Obélix</i> [30]	Editorial Planeta, S.A.	1996	Mireia Porta
<i>Astérix y Latraviata</i> [31]	Salvat Editores, S.A	2001	Mireia Porta
<i>Astérix y lo nunca visto</i> [32]	Salvat Editores, S.A	2003	Mireia Porta
<i>¡El cielo se nos cae encima!</i> [33]	Salvat Editores, S.A	2005	Mireia Porta
<i>El Aniversario de Astérix y Obélix 'El Libro de Oro'</i> [34]	Salvat Editores, S.A	2009	Mireia Porta

A nivel nacional también hay que señalar que se han hecho traducciones de Astérix en asturiano, catalán, gallego, valenciano y vasco. De las traducciones asturianas se encargan Xosé Antón González Riaño y Xesús González Rato; las traducciones en catalán las llevan a cabo Víctor Mora, Alfred Sala, Mireia Porta, Montserrat Albó Corrons y Jordi Puntí; mientras que las traducciones gallegas las realizan Eduardo Blanco-Amor, Marisa Guerra Canizo, Antonio Pichel y Xavier Senín; la labor de traducción valenciana la realiza Francesc Pérez Moragón y Ximo Arnau Colomer; y, finalmente las traducciones en vasco son autoría de Joxemari Azurmendi, Jesús Maria Arrieta Joxan Elozegi y Usua Lasa. (<http://www.asterix-obelix.nl/>)

6. Traducción subordinada del cómic

El cómic es un medio de comunicación que goza de gran aceptación, sobre todo en determinados círculos. En un principio los cómics se consideraron literatura marginal, sin embargo, se ha convertido en lectura intelectual y objeto de estudio en los campos de la Sociología, los Estudios Culturales, la Semiología o la Traductología. (Valero Garcés, 2000: 77)

El cómic genera un mercado muy rentable. De acuerdo con los ISBN concedidos en 2013 según los subsectores de edición, como señala el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, se producen descensos en: los libros de ciencia y tecnología (30,2 %), libros de ciencias sociales y humanidades (16,6 %), libros de texto (15,8 %), libros de creación literaria (12,4 %), libro infantil y juvenil (8,2 %), pero representan los mayores porcentajes. Seguidos por los libros de tiempo libre (0,9 %). Sin embargo, en cuanto a volumen de traducciones, destacan los libros infantiles y juveniles (40,7%) seguidos de otros de libros sobre tiempo libre (38,3 %) mientras que el siguiente puesto es el de libros de creación literaria (30,7 %). Dentro del subsector de libros de tiempo libre se encuentran los cómics que cuentan con el porcentaje más alto de traducción (70,4 %), lo que nos hace pensar que la traducción de cómics es muy necesaria.

En el cuadro que mostramos abajo, se incorporan los principales datos de la evolución de la edición de cómics durante los años 2010, 2011, 2012 y 2013.

LIBROS DE TIEMPO LIBRE - ISBN CONCEDIDOS				
Años				
	2010	2011	2012	2013
Cómics	1981	1816	2056	2398
Δ % interanual	-35,2	-8,3	+13,2	+16,6
% de traducciones	65,4	67,4	67,4	70,4
% s/total producción	1,7	1,6	2,0	2,7

Este subsector puede caracterizarse por las siguientes notas de acuerdo con los datos del último año:

- Descenso de la edición (0,9 %). Los aumentos más importantes se registraron en animales domésticos (51,7 %) y cómics (16,6 %).
- La obra traducida supuso un 38,3 %. Destacaron el inglés (42,2 %), el francés (20,9 %) el japonés (15,7 %) y el castellano (10 %), entre las lenguas de procedencia.

- La lengua de publicación mayoritaria fue el castellano (con el 83,3 % de la oferta). Cabe destacar el peso de los libros multilingües con un 4,3 % del total del subsector.

Como hemos mencionado anteriormente, los cómics cuentan con el porcentaje más alto de traducción, debido a la gran difusión que tienen, y por ello su traducción se ha convertido en una tarea esencial. No obstante este tipo de traducción plantea una serie de cuestiones que vamos a intentar resolver.

En primer lugar, a la hora de hablar de la traducción de los cómics tenemos que tener en cuenta que pertenecen al subgénero literario incluido en el ámbito de la traducción subordinada.

Amparo Hurtado (2001: 72) afirma que la traducción subordinada «se refiere a aquellas variedades de traducción que se ejercen con textos en los que confluyen medios diferentes: textos audiovisuales, canciones, cómics, carteles publicitarios, etc. Los códigos extralingüísticos que acompañan al texto restringen y encauzan el margen de actuación del traductor».

Por otro lado, Valero Garcés, señala que los cómics son un género en el que imagen y lenguaje están unidos, y es de esta manera en la que se entiende el concepto de lenguaje en su sentido más amplio, es decir, lenguaje articulado (palabras, oraciones, etc.) y lenguaje inarticulado (representación de sonidos y onomatopeyas). Nos estamos, pues, refiriendo a un tipo específico de traducción que podríamos llamar traducción subordinada (Mayoral, 1984: 97), o «*constrained translation*» (Titford, 1982: 113-116) y que encontramos también en la traducción de chistes, de películas dobladas o subtituladas o en los anuncios publicitarios. (Valero Garcés, 1995: 95)

Valero Garcés (2000: 77) entiende por subordinada «aquella traducción en la que el texto se encuentra acompañado y, en mayor o menor medida, sometido a códigos extralingüísticos (visuales, sonoros y tipográficos fundamentalmente) que registren y encauzan el margen de actuación del traductor».

También resulta de gran interés el trabajo de Roberto Mayoral, Dorothy Kelly y Natividad Gallardo en el III Congreso nacional de Lingüística aplicada (1988), titulado Concepto de traducción subordinada (cómic, cine, canción publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción. En él se introduce el concepto de traducción subordinada para definir esta y otras modalidades de traducción – como el subtulado, la traducción del cómic, de los textos publicitarios, de la canción etc. – en las que nos encontramos, como bien dicen estos autores, con «dos tipos de circunstancias que van a condicionar nuestra traducción del texto, apartando esta de las condiciones de libertad que nos permiten acercarnos, en el caso de la prosa escrita aislada, al máximo de equivalencia dinámica de nuestro texto traducido» (Mayoral, 1988: 12).

Carmen Valero Garcés en el artículo *La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados* (2000: 77) establece una clasificación de los tipos de traducción subordinada más habituales que mostramos a continuación:

1. Textos con ilustraciones
2. Textos segmentados por cuadros, párrafos de distribución irregular, etc.
3. Pies de foto
4. Tiras cómicas
5. Traducción cinematográfica (doblaje y subtitulado)
6. Canciones
7. Textos en los que la paginación original debe coincidir con la del texto terminal

En todos los casos la presencia de elementos visuales o sonoros implica restricciones nuevas a la labor del traductor.

6.1. La labor del traductor en los cómics

Como hemos mencionado anteriormente, este tipo de textos tiene unas características propias. Para comenzar, el mensaje a traducir no se basa solo en las palabras escritas. Además el texto se halla limitado por cuestiones de espacio. Y por último, se halla repleto de representaciones de sonidos que cambian de una lengua a otra. Todos estos elementos forman parte del texto e imponen una serie de condiciones a la hora de traducir. Por ello el traductor debe considerar tanto problemas traductológicos como problemas técnicos lo que complica más su labor. Debe tener en cuenta además la influencia de otros factores extralingüísticos para ser capaz de producir en el lector meta la misma reacción que produjo el texto original en sus lectores. Todo ello nos lleva a considerar en detalle una serie de aspectos problemáticos en la traducción de cómics, factores que podemos dividir entre factores externos e internos. (Valero Garcés, 1995: 95)

Dentro de los factores externos incluiremos el conocimiento del momento histórico en el que se produce el texto original y del lector al que iba dirigido, así como el análisis del momento en el que se traduce y del tipo de lector al que va dirigido y la influencia del agente indicador del proceso. Mientras que dentro de los factores internos hablaremos del tratamiento de la lengua, de las limitaciones técnicas impuestas por el tipo de texto a traducir y de la traducción de onomatopeyas y sonidos inarticulados. (Valero Garcés, 1995: 95)

Carmen Valero Garcés (1995: 95) asegura que «no existen modelos de traducción absolutos, sino traducciones más o menos apropiadas de acuerdo con el propósito establecido». Por ello, el traductor, antes de iniciar su labor, deberá considerar los factores externos e internos que hemos comentado antes y otros posibles condicionantes socio-culturales que puedan afectar al proceso de traducción».

En general, la traducción subordinada impone dos tipos de restricciones específicas: por un lado, el espacio que es limitado y dificulta cualquier perífrasis o explicación adicional, etc., y por otro lado, el margen de desviación, (si hay una imagen que describe una situación concreta, disminuyen

las posibilidades de realizar traducciones que incluyan por ejemplo algún tipo de adaptación cultural). Es decir, la interrelación texto/imagen exige una lectura y traducción diferente ya que existen dos niveles inseparables, el significado de cada uno de los cuales depende del otro. De ahí deriva el primer problema que se plantea al traductor que generalmente puede intervenir únicamente en uno de los niveles – el texto – sin alterar el conjunto. (Valero Garcés, 2000: 77)

En contadas ocasiones, cuando se publica en una lengua diferente, algunos autores realizan una edición nueva, realizando cambios y adaptándolo al contexto lingüístico y sociocultural. Sin embargo, la mayoría de veces, el autor no tiene ningún control sobre la traducción. El traductor suele recibir el cómic con los globos o bocadillos vacíos y los lugares en los que hay texto lingüístico en blanco y debe rellenarlos, o bien, se le da únicamente el texto y como ejemplo se le dan unas cuantas hojas para que se haga idea del carácter de la obra. Otras veces, el traductor realiza su tarea tras el trabajo del dibujante, quien traduce signos icónicos, una parte del guion y adapta el resto en forma de dialogo y texto fuera de la viñeta. Ello significa que se excluye del trabajo del traductor todo lo relativo a la reproducción icónica, salvo los casos de caligrafía y representación de sonidos. (Valero Garcés, 2000: 77-78)

En cuanto al texto, recordemos que este puede aparecer como texto narrativo dentro de los llamados globos o bocadillos, o bien en recuadros situados en la parte superior o inferior de la viñeta. Pero el texto puede invadir también la imagen como suele ocurrir con la representación de los sonidos u onomatopeyas, en cuyo caso el traductor debe intervenir en el dibujo y enfrentarse, por un lado, a problemas de espacio y de los recursos tipográficos, y por otro lado, al problema de la adaptación de la transcripción gráfica del sonido: ruidos, onomatopeyas y música. A ello se suma el hecho de que, a veces, el texto es icónico, por ejemplo, para la expresión censurada de insultos o para sugerir los pensamientos no expresados de los personajes. Son metáforas visualizadas o convenciones gráficas que expresan el estado síquico de los personajes mediante imágenes de carácter metafórico. La mayoría de estas metáforas proceden del lenguaje oral, por ejemplo, pensar que alguien nos gusta o estamos enamorados se realiza con el dibujo de corazones. Existen, pues, recursos expresivos internacionalmente aceptados como, por ejemplo, el dibujo de estrellas en torno a un personaje que acaba de recibir un golpe, por aquello de «ver las estrellas». Sin embargo, cuando dicha convención deja de usarse y se sustituye por una expresión idiomática, entonces hay que traducirla o explicarla. (Valero Garcés, 2000: 78)

6.2. Problemas de traducción en los cómics

6.2.1 El tipo de cómic y el tratamiento del lenguaje

De todos es conocido que existen diferentes tipos de cómic: infantiles y juveniles (*Tintín, Astérix y Obélix*, etc.), de acción (*Capitán América, Superman*, etc.), cómics intelectuales y educativos (*La Historia de España*), cómics para adultos y cómics alternativos o *underground* (*El Víbora, Freak Brothers*). Existe, pues, una gran variedad de tipos de cómic, y aunque todos ellos pertenecen al mismo género, su traducción además de presentar problemas generales muy similares, también plantea problemas específicos. (Valero Garcés, 2000: 78)

Respecto a los problemas generales hay que tener en cuenta que al trabajar con dos sistemas lingüísticos diferentes conlleva diferencias socioculturales reflejadas en el uso de la lengua. En cuanto a los problemas lingüísticos, aparte de los habituales, señalar que los cómics, al tratarse de literatura de entretenimiento, añaden al lenguaje la función lúdica que comporta unas características específicas del uso de la lengua que se convierten, en ocasiones, en dificultades de comprensión y de traslado a otra lengua. Por ejemplo, juegos de palabras, dobles sentidos, chistes, uso de jergas, coloquialismos, lenguaje críptico, etc. (Valero Garcés, 2000: 78-79)

Otro punto importante dentro del aspecto lingüístico es el relacionado con las variedades del lenguaje y la necesidad de adaptar el texto al momento de la lectura: el *slang* y la lengua coloquial. A la hora de traducir este tipo de lenguaje el traductor debe ser consciente de las distintas características en los diferentes idiomas y tener en cuenta que este tipo de lenguaje varía con mucha frecuencia.

El problema es, pues, doble para el traductor: primero reconocer tales expresiones y, segundo, adaptarlas a la audiencia del momento actual. (Valero Garcés, 2000: 79)

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

En este punto apuntamos que la elección de las diferentes estrategias para resolver los problemas que se plantean se debe en gran medida a determinadas limitaciones técnicas, como es la de meter el texto en un espacio determinado cuando no se hace una nueva edición. Cuando el texto se halla dentro de los globos, el problema de rellenar el globo con un texto demasiado corto o, por el contrario, hacer que quepa un texto demasiado largo se resuelve de diferentes formas: cambiando el tamaño de las letras, añadiendo o quitando signos de puntuación, dejando más espacio entre las palabras, eliminado o añadiendo texto, reordenando las palabras. Y en ocasiones mostrando habilidad e ingenio. (Valero Garcés, 2000: 83)

6.2.3 La reproducción/traducción del lenguaje

Se refiere a la traducción del lenguaje icónico, elemento fundamental en el cómic. La representación del sonido, ya sean ruidos, música u onomatopeyas, adopta formas muy diferentes en las diversas lenguas. Ello lógicamente plantea serios problemas que requieren soluciones diferentes como, por ejemplo, buscar su equivalente en la otra lengua («*smak*» traducido como «*mua*»), adaptar la ortografía («*hi,hi,hi*» traducido por «*ji, ji, ji*»), o bien conservar la forma original, («*bang*»), entre otros recursos. (Valero Garcés, 2000: 84)

De todo lo expuesto anteriormente, podemos decir a modo de conclusión que se deduce que el traductor de cómic además de las dificultades que supone el trasvase de información de una lengua a otra se enfrenta a otras dificultades como son: ser consciente del tipo de texto y de la interrelación que existe entre este y la imagen, saber el tratamiento especial que se hace de la lengua en este tipo de textos y utilizar el discurso adecuado, analizar algunos cambios debido a limitaciones técnicas de espacio que pueden afectar a las decisiones del traductor, tener un amplio conocimiento de las representaciones de sonidos en ambas lengua para evitar la adopción innecesaria de préstamos de otras lenguas. (Valero Garcés, 2000: 87)

Una vez aclarados todos aquellos conceptos relacionados con el material de estudio que es el cómic, como son su definición, su historia, y su traducción haremos un repaso sobre la India y su cultura. De esta manera podremos después analizar los referentes culturales que aparecen en el cómic seleccionado.

7. India y su cultura

La historia de la India es la de una civilización cuyo pasado se encuentra bien integrado en su presente. Ninguna otra de las grandes civilizaciones del mundo, con la posible excepción de China, ha demostrado mayor continuidad desde la Antigüedad hasta la época contemporánea, que la india. (SarDesai, 2008: 29)

Para este proyecto es necesario hablar de los distintos aspectos de la India, pero debido al límite de extensión, realizaremos un repaso general por los más importantes, y más adelante, a la hora del análisis contrastivo comentaremos de manera más específica dichos elementos culturales.

7.1. Historia

La India es un complejo ente geográfico, histórico, religioso y social. Es una de las civilizaciones más antiguas de la humanidad y, no obstante, no hay elementos comunes a todas sus partes. Ha sido una de las naciones más ricas de todos los tiempos y sus gentes se cuentan entre las más pobres. Su ideología, se basa en los más sublimes conceptos de humanismo y no-violencia y, pese a ello, ha existido siempre discriminación e injusticia. Posee una de las estructuras políticas más estables, pero dicha estructura parece siempre hallarse en crisis. Se sabe que será de gran importancia en el mundo del futuro, pero no puede afirmarse aún en qué campo o dimensión. (Gallud, 2005: 11)

Se trata de un país con una civilización antigua, cuna de culturas y origen de grandes obras artísticas y científicas que datan de hace 4000 años. Su alta densidad demográfica y su variedad de configuraciones sociales, económicas y culturales son productos de un largo proceso de expansión. Su población ya ha excedido los mil millones a comienzos del siglo XXI. (Gallud, 2005: 11)

La extraordinaria historia de la India se vincula íntimamente con su geografía. Por su riqueza ha sido siempre un paraíso para el invasor, mientras que su aislamiento natural y la pluralidad de sus religiones permitieron que absorbiera a muchas de las gentes que llegaron a ella. No obstante, pese a la llegada de persas, griegos, nómadas chinos, árabes, portugueses, británicos y otros muchos pueblos, los reinos hindúes locales sobrevivieron invariablemente a sus depredaciones, viviendo sus propias historias de apogeo y decadencia. En resumen: la India ha sido siempre demasiado grande, demasiado complicada y demasiado sutil culturalmente para que ningún imperio la dominara por completo. (Gallud, 2005: 11)

Estas migraciones comenzaron con los arios en el segundo milenio a. C. y culminaron en la unificación del país entero, con los mogoles, en el siglo XVII. Estos conquistadores trajeron nuevas formas de vida, nuevas religiones y sus propias perspectivas artísticas y culturales. (Gallud, 2005: 12)

El país, con su gran diversidad, su peculiar situación económica y sus excepcionales logros intelectuales es una sociedad en constante transformación. Este proceso comenzó en el noroeste, en el tercer milenio a. C., con la civilización del Indo, localizada en el valle del Indo (Harappa, Mohenjo-Daro y Chanchu-Daro) y que se desarrolló entre los milenios IV y I antes de nuestra era. (Gassós, 2005: 4) La segunda etapa tuvo lugar durante el primer milenio a. C., cuando las cuencas de los ríos Ganges y Jamuna experimentaron un intenso crecimiento agrícola, conduciendo al nacimiento de ciudades, al comercio y a una sofisticada cultura urbana. (Gallud, 2005: 12)

La historia de la India ha estado determinada desde los orígenes por la llegada de pueblos extranjeros a la península del Indostán. Los primeros invasores importantes fueron los arios, pueblos indoeuropeos que propiciaron el desarrollo en India de los periodos históricos llamados Védico (1500-600 a. C.) y Brahmánico (600-322 a. C.), de los que quedan numerosos testimonios literarios pero muy pocos restos arqueológicos. Se piensa que los hechos inspiraron las dos grandes epopeyas de la literatura india, el *Ramayana*⁷ y el *Mahabharata*⁸, ocurrieron en el primero de estos periodos (1000-800 a. C.), durante el cual aparecieron los *Vedas*, cuatro grandes poemas filosóficos que contienen la esencia del pensamiento hindú. (Gassós, 2005: 4)

El periodo Brahmánico fue una etapa fundamental, puesto que alumbró la estructura que ha caracterizado a la sociedad india hasta nuestros días: el sistema de castas, una estricta división

⁷ *Ramayana*. Es el segundo poema épico de la India. Consta de veinticuatro mil estrofas distribuidas en siete libros, de los que el primero y el último son adiciones posteriores. Está dividido en siete cantos, dividido a su vez en capítulos, compuestos en dísticos. Se le atribuye al sabio Valmiki, quien debió de elaborarlo en el siglo IV a. C., aunque la epopeya es difícil de fechar con certeza. (Gallud, 1999: 314). Narra las aventuras del príncipe Rama, rey de la ciudad de Ayodhya (la actual Avadha, en el estado de Uttar Pradesh). La madrastra de Rama, Kaikeyi, le pide al padre de Rama, el rey Dashratha, que destierre a Rama. El rey lo hizo y el príncipe Rama se encaminó a los bosques junto con su esposa Sita y su hermano Lakshmana. Allí residieron durante 14 años hasta que el rey de la ciudad de Lanka (Sri Lanka), el demonio Ravana, vio a Sita y, enamorado, la raptó, vengando así también una ofensa hecha a su hermana. El príncipe acudió a rescatarla ayudado por un ejército de monos. Destruyo la ciudad de Lanka y mató al raptor. El príncipe Rama es aquí el símbolo del deber y prototipo del ideal guerrero. (Gallud, 1999: 315). A lo largo de los siglos el *Ramayana* ha proporcionado inspiración para todas las artes: la pintura, el teatro, la danza, y ha sido al mismo tiempo un gran modelo del comportamiento humano. (Gassós, 2005: 16)

⁸ *Mahabharata*. Es una de las obras más importantes y definitivamente la más extensas de la literatura universal. Consta de ciento veinte mil estrofas, debió redactarse entre el siglo IV a. C. y el IV d. C., en que se hicieron las últimas correcciones e interpolaciones. Su autoría se atribuye a Vyasadeva, recopilador de los *Veda*, aunque es evidentemente fruto de una labor de diversos autores que trabajaron durante siglos, en los que se acumuló el saber sacro y profano. La epopeya está escrita en dísticos y dividida en dieciocho partes. Su argumento trata de las batallas entre dos ramas de la misma familia (los cinco príncipes Pandava y los cien Kaurava) por la posesión de un reino en la India del norte. (Gallud, 1999: 224) Narra la lucha de los cinco hermanos Pandava por recuperar su reino, perdido frente a los Kaurava. La larga peripecia de los cinco hermanos termina con una gran batalla de la que salen victoriosos. Durante la batalla, el dios Krishna, amigo y consejero de Arjuna, uno de los cinco hermanos Pandava, pronuncia el *Bhagavad Gita*, un famoso discurso en el que se entretienen los temas éticos y morales más importantes de la religión hinduista. (Gassós, 2005: 18) También se incluyen en la obra toda suerte de tradiciones populares, relatos y mitos que han servido de inspiración a autores indios posteriores. Todas estas leyendas, insertadas en el tema central de la obra como meras divagaciones, nos presentan una serie de valiosísimos testimonios sobre la vida y las costumbres de la India antigua. (Gallud, 1999: 225)

social que encumbra a la clase sacerdotal. Además, durante este periodo nacieron el budismo y el jainismo. (Gassós, 2005: 5)

Al final del periodo Brahmánico, hacia el 322 a. C., India coincidía con el llamado reino de Magadha (1200-322 a. C.). A continuación, gobernaron los Maurya (322-187 a. C.), y a ellos se debe el establecimiento del budismo como religión oficial. Posteriormente el territorio estuvo dividido en pequeños reinos hasta la llegada, en el siglo I a. C., de una dinastía extranjera, la de los Kushana, que reinó aproximadamente hasta el año 319 d.C. Mientras la dinastía Kushana gobernaba en el norte de India, en el sur del país se sucedían los periodos Andhra y Andhra tardío. (Gassós, 2005: 5)

Durante los siglos IV y V India estuvo bajo el poder de la dinastía Gupta cuyo fundador se hizo llamar Chandragupta I. La estabilidad social, la tolerancia religiosa, la paz continuada y el enriquecimiento económico derivado de la ruta de la seda dieron lugar a uno de los periodos más brillantes y fructíferos de la historia india. (Gassós, 2005: 6)

La invasión de los hunos blancos en el año 490 derrocó a los Gupta y condujo a la desmembración del territorio. Durante el periodo siguiente, llamado Medieval indio, el territorio estuvo fragmentado en multitud de reinos. El hecho más relevante de esa etapa fue la configuración del arte hindú, que tiene como principal exponente los templos con forma de montaña ornamentados con una decoración escultórica exquisita que no conoce parangón fuera de la India. (Gassós, 2005: 6)

Los distintos reinos se enfrentaron entre sí y solo en contadas ocasiones llegaron a constituirse en grandes imperios, tal como ocurrió con los Chalukya entre los siglos VI y IX. En Bihar y Bengala, la dinastía Pala (750-119) y la dinastía Sena (hacia 1000-hacia 1200) dieron origen al periodo Postgupta, y en el sur de India, se dio la civilización drávida, que abarca diversas dinastías, entre ellas las de los Pallava, Chola y los Vijayanagar. (Gassós, 2005: 6)

La presencia musulmana en India se remonta al año 711, cuando se instalaron en el noroeste del país los primeros Omeyas, pero hasta 1192 no se fundó el primer sultanato de Delhi, con el que comenzó el periodo de los sultanatos independientes. Durante esa etapa se sucedieron en el trono de Delhi 35 sultanes musulmanes pertenecientes a cinco dinastías distintas. Los sultanatos acabaron en 1526, cuando Babur (1483-1530), un descendiente del caudillo mongol Timur Lang (1336-1405), consiguió conquistar India después de varios intentos fallidos. Babur fundó el imperio mogol, que se prolongó hasta 1857 y controló casi todo el norte del país. Durante los dos primeros siglos de ese imperio (XVI-XVIII), India vivió una etapa de verdadero esplendor y magnificencia gracias a los «grandes mogoles». Estos difundieron en el país el Islam, que influyó en todos los aspectos de la cultura india: el lenguaje, la indumentaria, la cocina, el arte, el diseño urbano, las costumbres y los valores sociales. (Gassós, 2005: 6-7)

Después de Babur se sucedieron en el trono Humayun (1508-1556); Akbar (1542-1605), considerado el más grande de los soberanos mogoles; Jahangir (1569-1627), que fue el más culto de todos los emperadores mogoles; y Shah Jahan (1592-1666), promotor del famoso Taj Mahal. El último de los grandes mogoles fue Aurangzeb (1618-1707), y tras su muerte, se produjo una decadencia fulminante. Tras una rápida sucesión de soberanos débiles y enfermizos, en 1857 los ingleses arrebataron el poder al último emperador mogol, Bahadur Shah II (1837-1858), y convirtieron India en una colonia británica. (Gassós, 2005: 7)

Los ingleses tuvieron un impacto profundo en la India. Esta se vio por primera vez forzada a desempeñar un papel subordinado dentro de un sistema mundial basado en la producción industrial más que en la agricultura. Las instituciones modernas, las universidades, los nuevos medios de transporte y de comunicación eliminaron en parte las tradiciones intelectuales indias y sirvieron principalmente a los intereses de los británicos. Un país que en el siglo XVIII había constituido un imán para el comercio, en el siglo XX se había convertido en una tierra subdesarrollada y superpoblada que gemía bajo la dominación extranjera. Incluso hoy los indios siguen mostrándose susceptibles ante la posibilidad de una colonización cultural extranjera. (Gallud, 2005: 12)

Gran Bretaña ejerció su dominio sin grandes problemas hasta que Mohandas K. Gandhi (1869-1948) comenzó a predicar la resistencia pasiva frente a los extranjeros. La lucha continuada y pacificada del mahatma Gandhi condujo a la independencia de la Unión India, que nació junto con Pakistán en 1947. (Gassós, 2005: 7)

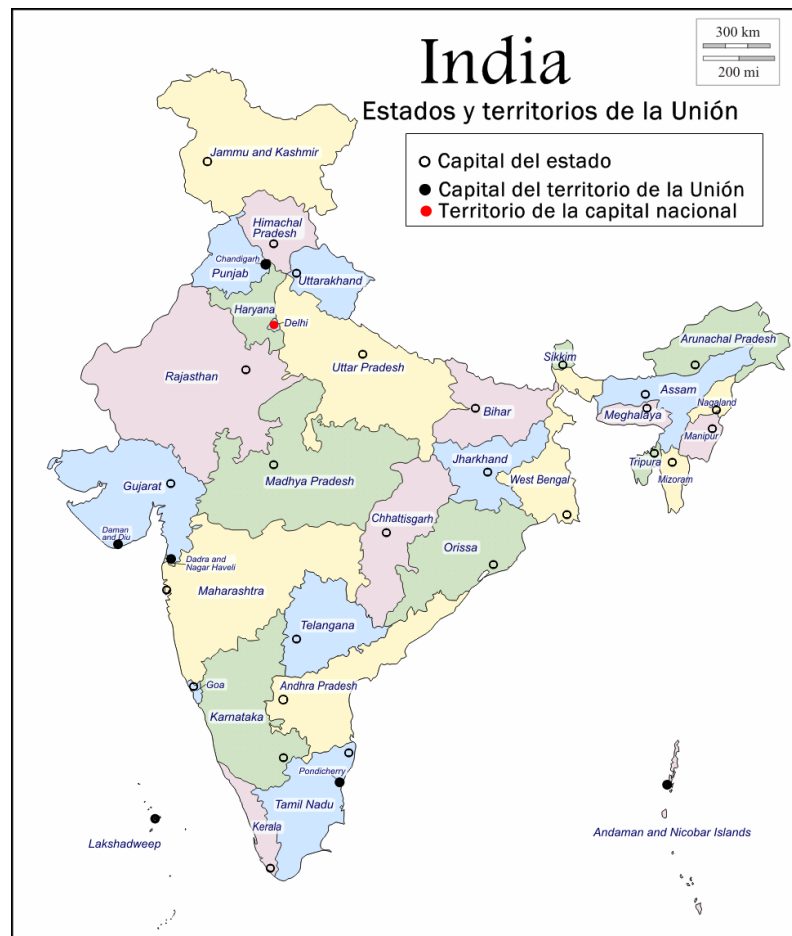
Son de destacar también las condiciones de pobreza del país. Tras la independencia, en 1947, la India se encontró en condiciones terribles. El país surgió de la Segunda Guerra Mundial con una estructura industrial rudimentaria y una población rápidamente creciente. La India trató su crisis económica con una combinación de planeamiento socialista y empresa libre. Durante los años cincuenta y sesenta las inversiones del gobierno convirtieron a la India en su totalidad en una de las naciones más industrializadas del mundo. Se hizo una considerable inversión en regadío y fertilizantes, permitiendo la denominada «revolución verde» en los años sesenta. La abolición de los pequeños reinos y los latifundios, combinada con la redistribución de la tierra, ha eliminado también algunas de las desigualdades más llamativas. Basándose en el sistema educativo legado por los británicos, la India ha establecido una infraestructura educativa con muchas y buenas universidades e institutos de investigación. (Gallud, 2005: 14)

7.2. Geografía

India, el segundo país del mundo por su población después de China, es la cuna de una civilización milenaria, de las lenguas más antiguas del planeta y de varias religiones que todavía se mantienen vivas. El espacio geográfico de esa civilización milenaria es la península del Indostán, situada al sur de Asia, cuyos 3.268.000 kilómetros cuadrados se reparten actualmente entre los

Estados de la Unión India, Pakistán (800.000) y Bangladesh (144.000). Limita al norte con China, Nepal y Bután al sur con el Océano Índico al este con Bangladés y Birmania y al oeste con Pakistán. (Gassós, 2005: 4)

La Constitución india reconoce dos nombres para el país, ambos significativos desde un punto de vista geográfico: India y Bharat⁹. El último es una abreviación de *Bharatvarsha*, «la tierra de Bharata», un famoso rey de la India antigua. (SarDesai, 2008: 30)



7.3. Población

Gracias a la página del censo de la India, <http://censusindia.gov.in/> hemos conseguido elaborar unas tablas en la que se refleja la distribución de la población en el último año que se realizó el censo, el 2011.

⁹ Bharat. Del río Indo deriva también el nombre con el que Occidente se ha referido siempre a la India, que en su denominación sánscrita, Bharat, vincula el territorio no a un curso fluvial, sino a un mítico antepasado, Bharata, descendiente de una ninfa celeste. (Angelillo, 2007: 12)

Las tribus se hallaban bajo el mando de un jefe o raja, elegido por los miembros varones de la tribu y que reciba el apoyo de un consejo. La célebre tribu de los Bharata, triunfadora en el marco de una confederación de diez príncipes, se evoca en el nombre oficial del país, Bharat, que fue adoptado por la República India en 1950. (Angelillo, 2007: 43)

Como hemos mencionado anteriormente, la India se divide en veintinueve estados y seis territorios de la Unión, por ello hemos realizado dos tablas, la primera, recopila la datos de los distintos estados, mientras que la segunda comprende los datos de los territorios de la Unión.

Estados	Fecha de constitución	Capital	Población	Área (Km ²)	Densidad de población (hab/Km ²)
Andhra Pradesh	1 de noviembre de 1956	Hyderabad/ Amaravati	49.506.799	160.205	308
Arunachal Pradesh	20 de febrero de 1987	Itanagar	1.382.611	83.743	17
Assam	26 de enero de 1950	Dispur	31.169.272	78.550	397
Bengala Occidental	26 de enero de 1950	Calcuta	91.347.736	88.752	1.029
Bihar	26 de enero de 1950	Patna	103.804.637	99.200	1.102
Chhattisgarh	1 de noviembre de 2000	Raipur	25.540.196	135.194	189
Goa	30 de mayo de 1987	Panaji	1.457.723	3.702	394
Gujarat	1 de mayo de 1980	Gandhinagar	60.383.628	196.024	308
Haryana	1 de noviembre	Chandigarh	25.353.081	44.212	573

	de 1966				
Himachal Pradesh	25 de enero de 1971	Shimla	6.856.509	55.673	123
Jammu y Cachemira	26 de enero de 1957	Srinagar (verano) Jammu (invierno)	12.548.926	222.236	124
Jharkhand	15 de noviembre de 2000	Ranchi	32.966.238	74.677	414
Karnataka	26 de enero de 1956	Bangalore	61.130.704	191.791	319
Kerala	1 de noviembre de 1956	Thiruvananthapuram (Trivandrum)	33.387.677	38.863	859
Madhya Pradesh	1 de noviembre de 1956	Bhopal	72.597.565	308.252	236
Maharashtra	1 de mayo de 1960	Bombay (Mumbai)	112.372.972	307.713	365
Manipur	21 de enero de 1972	Imfal	2.721.756	22.347	122
Meghalaya	21 de enero de 1972	Shillong	2.964.007	22.720	132
Mizoram	20 de febrero de 1987	Aizawl	1.091.014	21.081	52

Nagaland	1 de diciembre de 1963	Kohima	1.980.602	16.579	119
Odisha ¹⁰	26 de enero de 1950	Bhubaneshwar	41.947.358	155.820	269
Punjab	26 de enero de 1950	Chandigarh	27.704.236	50.362	550
Rajasthan	26 de enero de 1950	Jaipur	68.621.012	342.269	201
Sikkim	26 de enero de 1950	Gangtok	607.688	7.096	86
Tamil Nadu	16 de mayo de 1975	Chennai	72.138.958	130.058	480
Telengana	2 de junio de 2014	Hyderabad	35.193.978	114.840	307
Tripura	21 de enero de 1972	Agartala	3.671.032	10.492	350
Uttar Pradesh	26 de enero de 1950	Lucknow	199.581.477	243.286	828
Uttarakhand	9 de noviembre de 2000	Dehradun	10.116.752	53.483	189

Territorios de la Unión	Fecha de constitución	Capital	Población	Área (Km ²)	Densidad de población
-------------------------	-----------------------	---------	-----------	-------------------------	-----------------------

¹⁰ Odisha. El 4 de noviembre de 2011, el estado de Orissa pasó a denominarse oficialmente Odisha.

Chandigarh	1 de noviembre de 1966	Chandigarh	1.054.686	114	9.252
Dadra y Nagar Haveli	11 de agosto de 1961	Silvassa	342.853	342.853	698
Damán y Diu	30 de mayo de 1987	Damán	242.911	102	2.169
Delhi (Territorio de la capital nacional)	1 de febrero de 1992	Nueva Delhi	11.007.835	11.007.835	11.297
Islas Andamán y Nicobar	1 de noviembre de 1956	Port Blair	379.944	8.073	46
Laquedivas	1 de noviembre de 1956	Kavaratti	64.429	32	2.013
Puducherry	7 de enero de 1963	Pondicherry	1.244.464	492	2.598

Su población ya ha excedido los mil millones a comienzos del siglo XXI concretamente, cuenta con 1.210.193.422 habitantes. (Gallud, 2005: 11)

7.4. Lenguas

La Constitución de 1950 reconoce catorce lenguas: asamés, bengalí, gujaratí, hindi, canarés, cachemir, malabar, maratí, oriya, punyabi, sánscrito, tamil, telugú y urdu. El hindi fue declarado idioma oficial nacional, y el inglés se aceptó como idioma oficial adicional durante quince años. En 1965, debido a los disturbios contra el uso exclusivo del hindi como lengua oficial en los ámbitos central y federal que tuvieron lugar en el sur del país, se declaró al inglés «lengua oficial adicional asociada» hasta que un comité «nombrado a su debido tiempo» tomara una decisión acerca de la transición total al hindi. El gobierno federal envía sus comunicados en hindi e inglés y permite a los gobiernos estatales responder en inglés y en la lengua estatal. (SarDesai 2008: 42)

Existen dieciocho lenguas oficiales y dos nacionales: el hindi y el inglés. El número de personas cuya lengua materna es el hindi se aproxima a los 400 millones, lo que constituye el 39%

de la población. Pero el hindi lo conocen y lo hablan con fluidez también hablantes de otras lenguas, con lo que esta cifra prácticamente se dobla. (Gallud, 2010: 130)

En julio de 1969 se creó el Instituto Central de las Lenguas Indias (CIIL, por sus siglas en inglés) con el fin de «coordinar el desarrollo de las lenguas de la India para fomentar la unidad esencial de los idiomas del país a través de estudios científicos [...] y contribuir al enriquecimiento mutuo de las lenguas y, de este modo, favorecer la integración emocional de la población de la India». El CIIL ha elaborado una lista de dieciocho lenguas «regulares» (esto es, habladas por el 96,29% de la población total) y noventa y seis «no regulares» (habladas por el 3,71% restante). A las catorce lenguas que la Constitución de 1950 citaba inicialmente, el Parlamento indio ha añadido cuatro más mediante enmiendas constitucionales: sindí, konkani, manipurí y nepalí. (SarDesai 2008: 43)

Con excepción del manipurí, los otros diecisiete idiomas pertenecen a dos grupos principales: el indoiranio y el dravídico. Al primero pertenecen trece de las dieciocho lenguas «reglamentarias», todas ellas derivadas del sanscrito. En conjunto, las lenguas indoiránias son empleadas por poco menos del 75% de la población; el hindi, en particular, es la lengua materna de trescientos millones de personas del llamado «cinturón hindi», compuesto por seis estados que lo han adoptado como lengua oficial: Himachal Pradesh, Haryana, Rajastán, Uttar Pradesh, Bihar y Madhya Pradesh. A ellos se suma Delhi, la capital de la nación, que no se suele incluir dentro del «cinturón hindi». Las demás lenguas indoiránias, la mayoría de las cuales son reconocidas como lengua oficial en algún estado, son el asamés, en Assam; el bengalí, en Bengala Occidental y Tripura; el guajratí, en Gujarat; el cachemir, en Jammu y Cachemira; el konkani, en Goa; el maratí en Maharashtra; el nepalí, en varias partes de Bengala Noroccidental; el oriya, en Odisha; el punjabí, escrito en el sistema de escritura gurmují, en el Punjab; el sindí, escrito en el alfabeto devanagari, que es usado por los habitantes de Kutch, una parte de Gujarat que limita con Pakistán, y por los inmigrantes sindíes, que llegaron en gran número a la India tras la partición del subcontinente en 1947; y el urdu, que utiliza el alfabeto árabe-persa y tiene el estatus de lengua oficial en Uttar Pradesh y Bihar, donde un gran número de musulmanes lo utiliza como lengua principal, además de ser entendido por otros muchos del resto del país. Cada una de estas lenguas posee una amplia literatura, que cuenta con millones de lectores, y la mayoría tiene también un teatro activo, en particular el bengalí, el hindi y el maratí. (SarDesai 2008: 44)

De las cuatro lenguas dravídicas principales, el tamil, la más antigua, es usada por la mayor parte de ella población de Tamil Nadu, con una tradición literaria que se remonta a varios siglos antes de la era cristiana. El malabar, la más joven, es la lengua estatal de Kerala. Las otras son el

canarés, la lengua de Karnataka, y el telugú, la lengua oficial del estado de Andhra Pradesh. Estas cuatro lenguas tienen un alto porcentaje de palabras provenientes del sánscrito. Además, entre los pueblos tribales de Madhya Pradesh hay hablantes de gondí, otra lengua dravídica, y el brahuí está presente en Baluchistán (Pakistán). Los hablantes de las cuatro lenguas dravídicas principales constituyen en torno al 25% de la población del país. (SarDesai 2008: 44)

Aparte de estos dieciocho idiomas, oficialmente se admite que el número total de lenguas maternas (idiomas y dialectos) habladas en la India es 1.683, y que cerca de la mitad de ellas se hablan de forma cotidiana. (SarDesai 2008: 45)

7.5. Estructura política

Oficialmente, la República de la India se compone de veintinueve estados y seis territorios de la Unión. Estos últimos no tienen una democracia parlamentaria en el mismo sentido que los estados, donde el ejecutivo es responsable ante el poder legislativo electo, que puede cambiarlo. Los territorios se administran «centralmente» por razones especiales. En su caso, el jefe del ejecutivo, que suele ser un vicegobernador, es nombrado por el gobierno central o de la Unión y ha de responder ante él. Los territorios de la Unión son Chandigarh, Damán y Diu, Dadra y Nagar Haveli, Pondicherry, las Laquedivas y las islas de Andamán y Nicobar. (SarDesai 2008: 37)

Los veintinueve estados indios disfrutan del mismo grado de autonomía de acuerdo con la Constitución, excepto Jammu y Cachemira, que tiene mayor autonomía que los demás. Todos tienen asambleas elegidas democráticamente (algunas bicamerales) y todos los ciudadanos mayores de dieciocho años tienen derecho al voto. Los veintinueve estados tienen un poder ejecutivo (gabinete) encabezado por un ministro de Estado, responsable ante la asamblea. Un gobernador, nombrado por el gobierno central, actúa como jefe de Estado ceremonial y asume el poder ejecutivo solo en caso de crisis constitucional y hasta que se celebren nuevas elecciones. (SarDesai 2008: 38)

7.6. Clases sociales y el sistema de castas

Asociado a las creencias religiosas y arraigado profundamente en la historia de la India se encuentra el sistema de castas, una característica importante de la sociedad india. (Gallud, 2005: 13)

Aunque el uso del término «casta» sea problemático (deriva de la palabra «casta», en portugués, «raza», «ascendencia»), el término se ha incorporado al inglés y a otras lenguas europeas como expresión de la segmentación horizontal de la sociedad india. En realidad, el término «casta» hace referencia no a un concepto, sino a dos: *varna* y *jaati*. *Varna* – que literalmente significa «color»

- es la antigua división de la sociedad hindú en las cuatro clases, de mayor a menor, de los sacerdotes (*brahmin*), los guerreros (*kshatriya*), los comerciantes (*vaisha*) y los sirvientes (*shudra*), tal y como aparecen en los *Vedas* y otros textos fundacionales del hinduismo. Esta clasificación todavía se emplea para situar a una persona en el espacio social amplio. (Kakar, 2012: 39)

Sin embargo, hoy en día la casta hace referencia mayoritariamente a la *jaati*, que significa literalmente «nacimiento». La *jaati* es un grupo localizado, hereditario y endogámico, asociado a un oficio, que ocupa una posición concreta en la jerarquía de la cual forma parte. (Angelillo, 2007: 52) Se entiende *jaati* como casta en cuanto a la inmediatez de las relaciones sociales diarias y de la especialización profesional. El sistema de *jaatis* está compuesto por más de 3.000 castas. El orden jerárquico de estas castas no es estático, sino que cambia de un pueblo a otro y de una región a otra, aunque alguien de las castas brahmanes estará casi siempre en el nivel más alto de la jerarquía. (Kakar, 2012: 39)

Básicamente, la *jaati* es un grupo social al que una persona pertenece por nacimiento, y, aunque ahora esté cambiando, un miembro de una *jaati* normalmente seguirá el oficio tradicional de la casta. Su esposa, hoy en día, en nueve de cada diez casos, será, o bien de su misma casta o bien de la subcasta de la que se le permite escoger pareja. (Kakar, 2012: 40) Las relaciones entre las castas se rigen por los criterios de pureza e impureza rituales, que vienen determinados por las reglas de la convivencia. (Angelillo, 2007: 52) Las relaciones con personas de otra casta son más formales y se rigen por códigos - prescripciones y prohibiciones - tácitos. (Kakar, 2012: 40)

La modernización y la urbanización han conducido a un declinar en la exclusividad de las castas y a una legislación que las prohíbe. En muchas aldeas, sin embargo, la segregación de castas todavía existe. En las ciudades, tal segregación toma formas más sutiles, aunque se han creado reservas de puestos de trabajo para las clases postergadas social o culturalmente. (Gallud, 2005: 13)

7.7. Religiones

La India es una sociedad plural en la que conviven personas de diferentes razas y credos. La Constitución especifica que el Estado es una institución secular, que concede derechos a todos los ciudadanos independientemente de sus creencias religiosas u origen racial. (SarDesai 2008: 39)

La India acoge una variedad étnica y religiosa sin igual. Creencias tan importantes como el hinduismo o brahmanismo, el budismo, el jainismo o el sijismo son oriundas de India. (Gassós, 2005: 4)

- Hinduismo

Mencionaremos algunas notas del hinduismo ya que es un ámbito bastante vasto y complejo y que pensamos que no es imprescindible para el objeto de nuestro estudio. No obstante, en el apartado del referente cultural del hinduismo, lo ampliaremos de acuerdo a los requisitos necesarios.

El hinduismo se remonta al menos al 2000 a. C. y es una de las religiones vivas más antiguas del mundo. Más que una religión, el hinduismo es un modo de vivir. No se limita a la observación de ciertos ritos o visitas a los templos, etc., sino que penetra en todo el quehacer cotidiano. (Pannu, 2010: 7)

El hinduismo no es una religión en el sentido semítico del término ya que no tiene fundador, ni iglesia ni autoridad central, no tiene un libro único, ni dogmas ni unidad de creencia o prácticas. Está considerado más como una forma de vida de la civilización india. (Enterría, 2006: 65-66)

El hinduismo se remonta al menos al 2000 a. C. y es una de las religiones vivas más antiguas del mundo. Se ha formado por el desarrollo de una tradición primordial (el *Veda*) que ha ido asimilando y anexionándose diversos elementos exteriores. Podríamos decir que el hinduismo forma una estructura y visión del mundo básica que integra en su seno a muchas religiones, filosofías, cultos y formas de vida, dándoles un sentido metafísico y una unidad. (Enterría, 2006: 67)

- Budismo y jainismo

La vida y la predicación de Vardhamana Mahavira y de Siddharta Gautama, llamado Buda, fundadores, respectivamente del jainismo y del budismo, se sitúan a mediados del I milenio a. C. Ambas corrientes se caracterizan por ser religiones heterodoxas respecto al brahmanismo, cuyos textos y tradición rechazan, y ambas tratan de escapar de la trasmigración de una vida a otra, de ese incesante peregrinar de toda mónada viviente a través de una sucesión de existencias efímeras determinadas por las acciones (*karma*) realizadas en existencias anteriores. Las afinidades entre ambas doctrinas y entre las propias figuras de Buda (el Iluminado) y Mahavira (el Gran Héroe) son, sin duda alguna, muy numerosas, aunque también las diferencias son extremadamente profundas e irreconciliables. Entre estas últimas cabe señalar en primer lugar, la posición opuesta que ambos movimientos reformistas mantuvieron respecto de la práctica ascética. En efecto, si Buda la rechazó, Vardhamana, por su parte, la abrazó como forma de anular la carga de consecuencias acumulada por los actos realizados. Ambas doctrinas describen vías de salvación de carácter ético basadas en la manera correcta de pensar y en el proceder activo del individuo. (Angelillo, 2005: 54)

Por cuanto respecta a la vida y a la predicación de Siddharta Gautama, sabemos, ante todo, que era un príncipe *kshatriya*, perteneciente a la familia aristocrática de los Shakya y cuyo nacimiento tuvo lugar presumiblemente en Kapilavastu en el año 563 a. C. A la edad de 29 años, el príncipe Siddharta abandono su vida de comodidades y placeres para dedicarse a la vida ascética. Hacia el año 527 a. C., en las proximidades de lo que es hoy Bodh-Gaya, al sur de Patna, en Bihar, alcanzó la iluminación. Inició la difusión de su mensaje soteriológico con su primer sermón que incluía la enunciación de las cuatro verdades que constituirían el núcleo filosófico del budismo *hinayana*, del «pequeño vehículo», como sería llamado en medio de una gran polémica por la posterior escuela del budismo *mahayana*, o del «gran vehículo». Según la primera noble verdad, la vida se halla inexorablemente ligada al sufrimiento. La segunda noble verdad encuentra el origen de este sufrimiento en una eterna sed de vivir, que hunde sus raíces en los deseos de los sentidos y en la ignorancia que oscurece las facultades intelectivas. La enseñanza contenida en la tercera verdad afirma que, para extinguir el dolor, es necesario suprimir el deseo y la ignorancia. La cuarta verdad, por último, enseña el camino que conduce a la eliminación del dolor, que se articula en la «Óctuple Senda¹¹», cuyo objetivo fundamental es devolver a su pureza originaria la relación cognitiva existente entre el hombre y el mundo. La práctica de esta Óctuple Senda permite interrumpir el proceso de transmigración y de reencarnación y alcanzar el nirvana, el fin de la existencia del yo individual y el consiguiente estado de suprema beatitud. Buda pasó el resto de su vida predicando las nobles verdades entre los discípulos que, en número creciente, se reunían en torno a él, y fundó una orden monástica (*sangha*), que creció y se extendió por todo el mundo. (Angelillo, 2005: 55)

Hoy en día existen más de 500 millones de budistas, la mayoría en países del este de la India, aunque el budismo se ha extendido también a Europa, EE.UU., Australia y Nueva Zelanda. (Rogers e Hickman, 2005: 36)

El jainismo, como el budismo, es también una doctrina filosófico-religiosa cuya meta es la liberación del dolor que está ligado indisolublemente a la existencia, a través de un comportamiento éticamente puro. (Angelillo, 2005: 60)

Vardhamana Mahavira (h. 540-468 a. C.) era hijo del jefe de la tribu Jnatrika y estaba emparentado con el clan de los Licchavi, de modo que sus orígenes eran aristocráticos. Nació en Besarh, cerca de Patna, en el Bihar, y, al igual que Buda, abandonó a su familia cuando contaba alrededor de 30 años y se dedicó a errar por el valle del Ganges. A la edad de 42 alcanzó la

¹¹La Óctuple Senda, consiste en la práctica de ocho principios interrelacionados: recta visión, en virtud de la cual se contempla la realidad sin filtros que se derivan de las tendencias personales; recto pensamiento, que supone el control ininterrumpido del pensamiento; recta palabra; recta acción; recta conducta de vida, que representa el punto medio entre las necesidades de la vida física y los fines espirituales que cada uno se propone conseguir; recto esfuerzo, que implica el adaptar cada iniciativa a la importancia del fin que se desea conseguir; recta presencia de espíritu; y, por último, recta concentración.

iluminación y se convirtió en un *jina*, «victorioso», título honorífico del que deriva el propio término jainismo. Muchos siglos después, cuando el canon jainista quedó definitivamente establecido durante el concilio de Valabhi, en el 454 d.C., se acordó también conceder a Mahavira el título de vigesimocuarto y el último *tirthankara*, «constructor del vado», el equivalente jainista de la divinidad. El núcleo central de la doctrina jainista es la afirmación según la cual todo tiene un alma, un *jiva*, eterno e increado. Los *jiva*, a través del *karma*, están encadenados e inmersos en la materia, causa de sufrimiento y de vinculación al ciclo perenne de las reencarnaciones. Por otro lado, el *karma* se fortalece o se debilita en función de la naturaleza de las acciones realizadas: el ascetismo y el sufrimiento voluntario eliminan la carga de las consecuencias producidas por las malas acciones, que han de soportarse en las vidas presente y futura. (Angelillo, 2005: 60-61)

Un concepto esencial del universo moral jainista es el de *ahimsa*, la no violencia, que influirá posteriormente también en el hinduismo. Según afirma Mahavira, nada de cuanto vive ni de cuanto existe debe ser tratado con violencia, ni se debe acabar con la vida de ser alguno. Este precepto terminó por condicionar las opciones económicas de los devotos laicos jainistas, quienes hubieron de renunciar a las labores agrícolas que, inevitablemente, causan la muerte de criaturas vivas, ya sean insectos o gusanos, para dedicarse a actividades comerciales y bancarias. La obediencia a la regla de la no violencia convirtió a la comunidad laica jainista, concentrada sobre todo en Gujarat, en toda una potencia económica y comercial. (Angelillo, 2005: 61)

Hoy en día hay unos 3 millones de jainistas, casi todos en la India. (Rogers e Hickman, 2005: 94)

- Sijismo

La religión de los sijs fue fundada hace unos 500 años por el guru Nanak quien nació en 1469 en la aldea de Talwandi, cerca de Lahore, en el Punjab. Sus padres eran hindúes, pero el creció entre hindúes y musulmanes. A los 30 años llegó a la conclusión de que todas las religiones compartían la misma verdad. Creía que Dios le había transmitido un mensaje nuevo que no era continuación de las enseñanzas islámicas y tampoco de las hindúes. Dedicó el resto de su vida a hacer la labor de maestro, predicando este mensaje y haciendo viajes para enseñarlo especialmente en los lugares sagrados de los musulmanes y de los hindúes. Sus seguidos o discípulos fueron llamados sijs que significa discípulo. (Rogers e Hickman, 2005: 81)

Los sijs creen en un solo Dios y lo adoran viviendo honestamente y preocupándose por los demás. Además creen que el alma pasa por ciclos de reencarnaciones. Para detener este proceso y unirse a dios, llevan una vida disciplinada y suelen trabajar en profesiones que benefician a la

sociedad. Ayudan a los demás (el sewa), y dan la decima parte de sus ingresos a los necesitados. (Rogers e Hickman, 2005: 81)

Hoy en día hay unos 23 millones de sijs en el mundo, aunque casi todos viven en la región del Punjab, al noroeste de la India, que fue donde surgió esta religión. (Rogers e Hickman, 2005: 80)

- Otras religiones en la India

Quizás la India sea el único país en el mundo donde existen todos los credos importantes que se conocen. Cuatro de las grandes religiones – el hinduismo, el budismo, el sijismo y el jainismo se han originado en esta tierra. Pero también conviven otras religiones antiguas del mundo, como el cristianismo, el islamismo y el zoroastrismo. Las distintas creencias han coexistido desde tiempos remotos sin mayores dificultades. (Singh, 2010: 91)

- El islam

La India tiene más mahometanos (más de 120 millones) que cualquier otro país del mundo, excepto Indonesia. El islam llegó a Sindh, al lado oeste del río Indo, por primera vez en el siglo VIII por una incursión de Mohamed Bin Quasim (695-715), un joven comandante árabe. Sin embargo, no es hasta el siglo XI y sobre todo a finales del XII cuando entran en la India, para primero saquearla y después conquistar gran parte de su territorio. Muchos de los invasores se establecieron aquí, y convirtieron a los nativos al islam, a veces incluso con la fuerza de la espada. (Singh, 2010: 92)

Muchas de las mezquitas y tumbas musulmanas en la India son verdaderas obras de arte. Aparte de los aportes arquitectónicos, los mahometanos han contribuido al desarrollo de las artes literarias y pictóricas, figurando entre los más distinguidos artistas, poetas, cantantes y músicos en la India. En el campo de la artesanía también se destacan. Incluso otra especialidad en la que sobresalen los musulmanes de la India es por su rica tradición gastronómica. (Singh, 2010: 93)

- El cristianismo

Se piensa que el cristianismo llegó a la India mucho antes de que lo hiciera al mundo occidental, y en la actualidad las familias conversas de la Iglesia siria remontan su tradición al siglo I, cuando el apóstol Tomás llegó a Kerala y construyó su primera iglesia en Mylapore, cerca de Madrás. (SarDesai 2008: 40)

Los cristianos han contribuido enormemente en los campos de la educación y salud pública. El mejor ejemplo de dedicación cristiana fue la Madre Teresa de Calcuta (1910-1997), quien hizo honor a los 20 millones de cristianos de la India. Otro ejemplo ilustre fue Vicente Ferrer (1920-2009) quien adoptó la India como su patria y dedicó su vida a la gente más pobre de las aldeas de Andhra Pradesh. (Singh, 2010: 94)

Aunque la comunidad está presente en toda la India, las concentraciones más importantes se encuentran en el sur, sobre todo en Goa y Kerala, y en el nordeste del país. (Singh, 2010: 94)

– El judaísmo

Asimismo, el primer grupo de judíos que llegó a la India lo hizo también en el siglo I. Sus descendientes vivieron y prosperaron en Cochín, donde su templo, construido y reconstruido varias veces, disfrutó durante siglos del patrocinio de los gobernantes indios. Otros grupos de judíos llegaron más tarde, tanto a Kerala como a Konkan, donde sus descendientes viven en la actualidad, si bien una gran cantidad de ellos emigro a Israel después de la creación del Estado en 1948. (SarDesai 2008: 40)

– El zoroastrismo

El tercer grupo religioso que llegó a la India fueron los parsis (zoroástricos). Se les llama así porque son de origen persa de donde escaparon en el siglo VII ante la persecución musulmana. Aunque esta comunidad está muy presente en Bombay, donde hay unos 80.0000 seguidores de esta religión, sus orígenes se encuentran en la ciudad costera de Sanjan, en Gujarat, a la que los parsis, procedentes de Persia, llegaron en su huida y donde solicitaron (y obtuvieron) refugio al gobernante indio local. (SarDesai 2008: 40)

En su vida cotidiana, los parsis son el grupo más occidentalizado de la India, con un alto nivel cultural. Se destacan en el comercio y la industria y en investigaciones científicas. Ejemplo de ello son una conocida familia, los Tata, considerados como pioneros en el Apis en los campos de la aviación, hotelería, acero y automotores, etc. Destacan los nombres de Homi K. Bhabha (1949), Homi Sethna (1923-2010), etc. en el desarrollo de la energía atómica en la India o el conocido director de orquesta, Zubin Mehta (1936).

En 1959, la tradición de proporcionar refugio a quien lo solicita, independientemente de sus orígenes, hizo que el gobierno nacional decidiera sin dilación acoger al Dalái Lama y a sus aproximadamente treinta y cinco mil seguidores, perseguidos por la China comunista. Los budistas

tibetanos se establecieron en Dharmsala, una fría población de montaña en la que, a lo largo de las últimas décadas, han consolidado su presencia tanto en términos religiosos como culturales. (SarDesai 2008: 40)

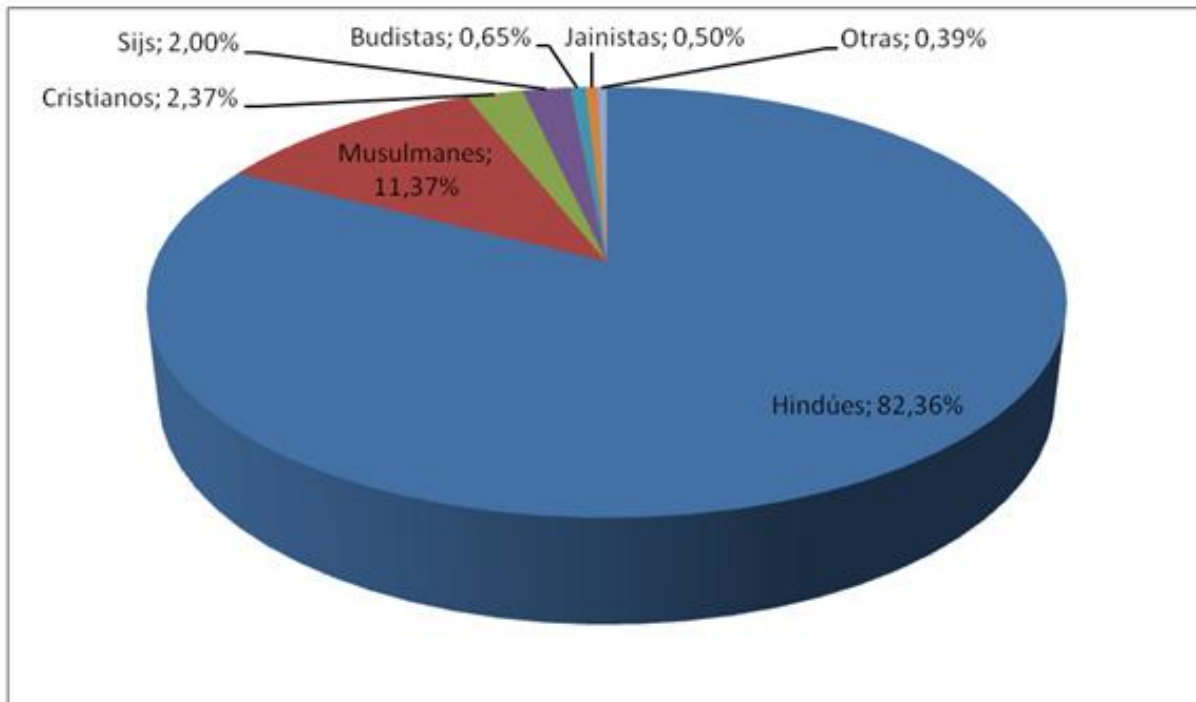


Fig. Religiones en la India

7.8. Vestimenta

La ropa que usa la gente en los diferentes estados de la India es tan variada que sería difícil generalizar sobre ella. Sin embargo hay dos prendas inconfundibles: el sari y el turbante. (Pannu 2007: 89)

Para la mirada occidental uno de los elementos más atractivos de la India puede ser la vestimenta y aspecto de sus habitantes. Es famosa en todo el mundo la prenda nacional por excelencia, el sari, que la mayoría de las mujeres indias visten y que es un traje de gran elegancia. Consiste en una pieza de tela de aproximadamente un metro de ancho por seis de largo, sin costuras, y que se lleva enrollado con pliegues en la cintura, tapando el torso y cayendo por la espalda. Esta prenda puede ser de diversos materiales – desde el algodón a la seda o, desde hace años, de fibras sintéticas –, caracterizándose por su gran variedad de colores y diseños. Las telas pueden ser estampadas, con brocados y bordados de todo tipo, muy particulares de cada región. Se lleva encima de una faldilla interior y con una blusa (*choli*) con colores a juego. En cada lugar se lleva

el sari de una manera peculiar y es una prenda de gran ductilidad, que sirve tanto para una ocasión de gala, como para trabajar en el campo. (Gallud, 2010: 170)

Otra vestimenta femenina tradicional es la denominada *ghagra choli*, un conjunto de blusa muy ceñida (*choli*) y amplia falda de volantes (*ghagra*). La cultura musulmana contribuyó con el *salwar kameez*, una camisa ajustada hasta las rodillas (*kameez*), bajo la cual se lleva un pantalón ancho (*salwar*). En ocasiones este se sustituye por un pantalón totalmente ajustado a la pantorrilla (*churidara*). Estos vestidos se complementan con una tela de gasa (*dupatta* en hindi, urdu y punjabi u *orni* en bengalí) que se lleva al cuello, o se coloca sobre los hombros y a veces también sirve para cubrirse la cabeza. Como calzado se usan generalmente las sandalias abiertas. Como prenda de abrigo son habituales los chales, combinándose sus colores con los de las prendas anteriores. (Gallud, 2010: 170)

Pocas mujeres indias llevan ropa occidental. En cambio casi todos los hombres en las ciudades usan ropa europea. En el campo también los jóvenes están adoptando este estilo cada vez más. (Pannu, 2007: 90)

En cuanto al traje tradicional del hombre es el *kurta*, una amplia camisa de manga larga de cuello cerrado (*sherwani*), sobre el *dhoti*, una tela larga que se enrolla en las piernas y con la que se confecciona algo semejante a un pantalón, pero dejando generalmente una pierna al aire. En las zonas urbanas es más frecuente el *pajama*, una especie de pantalón de anchas perneras. En las zonas rurales es habitual el uso del *lungi*, tela corta, enrollada a la cintura y que deja las piernas completamente libres, lo que es útil para el calor y los trabajos del campo. Como complemento se llevan chalecos sin mangas y turbantes. (Gallud, 2010: 170)

Si las mujeres indias se reconocen por el sari, los hombres se destacan por el turbante. La mera mención de esta palabra nos trae a la memoria los enormes y brillantes turbantes de los maharajás, adornados con rubíes, esmeraldas, perlas y plumas. Pero la tradición se va perdiendo y quedan ya pocos regios como, por ejemplo Rajastán y Gujarat donde esta prenda se ve bastante todavía. El único lugar donde el turbante mantiene su tradición inalterable es en el Punjab donde encontramos a los sijs luciendo y elegantes turbantes. (Pannu, 2007: 91)

La forma del turbante, con sus seis vueltas alrededor de la cabeza, varía de persona a persona así como el legendario nudo de la corbata. Hacer el turbante no está tan complicado como parece a los de afuera. Como en todo, es cuestión de práctica y nada más. En cuanto a los colores, mientras que la gente de Rajastán prefiere telas rojas, naranjas y amarillas para sus turbantes, en el Punjab encontramos una mayor variedad de colores desde los celestes hasta los negros, rojos, violetas, verdes, marrones y amarillos en todos los tonos imaginables. (Pannu, 2007: 92)

Mientras que en la vestimenta de los hombres domina el blanco y los colores tierra, las prendas femeninas son un verdadero festival de colores llamativos y brillantes, de tonos intensos y combinaciones atrevidas que llaman la atención. (Gallud, 2010: 172)

Las mujeres llevan muchos adornos; son frecuentes las pulseras, las ajorcas en los tobillos, los collares, anillos y pendientes. Pero además existen otros adornos típicos de las mujeres indias. Algunas llevan unas cadenillas de oro o plata en la raya del pelo o desde el cabello hasta la oreja (*tikka*). También son habituales los anillos para los dedos de los pies y prácticamente casi todas las mujeres tienen una perforación en uno de los agujeros de la nariz, en donde se colocan aros o simplemente pequeños brillantes llamados *nathuni*. (Gallud, 2010: 172)

Es habitual que las mujeres indias tengan el cabello largo, que lavan con frecuencia y mantienen sanos y brillantes con aceites vegetales. Suelen llevar el cabello recogido y lo más común es el empleo de trenzas o moños de gran tamaño, que en ocasiones suelen adornar con flores. (Gallud, 2010: 172)

Es muy habitual entre las mujeres indias el adornarse con el *bindi*, un punto redondo de bermellón. A esta marca se la considera un símbolo de la diosa Parvati y, consecuentemente, una fuente de energía. Lo llevan las mujeres casadas en la creencia de que protegerá a sus maridos y como un emblema social que las distingue de las demás. Sin embargo puede tener una función decorativa, y aunque el color rojo suele estar reservado a las casadas, casi todas las mujeres lo llevan de uno u otro color, según las modas o combinando con el resto de su atuendo, como elemento meramente decorativo. (Gallud, 2010: 106)

7.9. Gastronomía

En un país tan grande como la India, con su variedad étnica, cultural y religiosa, es normal que haya un repertorio inacabable de comidas. A través de sus milenios de existencia, el pueblo ha desarrollado un sabio sistema alimenticio adecuado a cada regio acorde con su clima. Las continuas invasiones que sufrió el país a lo largo de su historia también contribuyeron a enriquecer esta variedad gastronómica. (Pannu, 2007: 39)

Siendo el norte cálido y seco, se cultivan los cereales, especialmente el trigo, seguido por los garbanzos, las lentejas, cebada, etc. y, por lo tanto, sus comidas se basan en estos alimentos. El sur del país, en cambio, debido a la abundancia de lluvias, es productor tradicional de arroz y la mayoría de sus preparados comestibles utilizan este cereal. Las regiones costeras aprovechan sus vastas reservas de pescado y mariscos. El país es mayoritariamente vegetariano, pero también hay personas que comen carne. (Pannu, 2007: 39-40)

Como mencionamos anteriormente, en el norte del país, la base de la comida es el trigo. Con la harina se prepara una masa (sin levadura) y se hacen panes tipo tortillas llamados *rotis* o *chapatis*. Estas tortillas se cuecen sobre una plancha cóncava de hierro parecida a una sartén

aunque más gruesa. Las mismas tortillas si se hojaldran se llaman *parathas*, y si se fríen, *puris*. Las tortillas hechas con harina y levadura se conocen con el nombre de *naan*. También debemos mencionar los panes llamados *kulchas* y *bhaturas* que llevan levadura. La cocción de los panes se hace en la casa, en el momento de comer ya que casi no existen panaderías al estilo occidental. (Pannu, 2007: 41)

Aparte de la plancha también utilizan un horno que recibe el nombre de *tandor*, y este mismo horno se emplea para toda una gama gastronómica llamada *tandori*. El plato más famoso de esta cocina es el pollo *tandoori*. Igualmente sabrosos son los *tikka*, cubitos de carne de cordero, pollo o pescado. También se preparan unas croquetas de carne picada (*seekh kebab*). Para los vegetarianos el *tandor* cocina riquísimos cubitos de requesón (*panir tikka*). (Pannu, 2007: 42)

La cocina del sur es diametralmente distinta a la del norte. La base de la comida allí es el arroz, seguido por las lentejas y el coco. Dos platos del sur que se han popularizado enormemente en todo el país son los *idlis* (bollos de arroz cocidos al vapor) y el *dosa*, un tipo de tortilla muy fina de harina de arroz y lentejas. El *dosa* se prepara con masa fermentada que se estira sobre una amplia plancha de hierro. Una vez cocida la tortilla se presenta doblada en dos, usualmente con un relleno de verduras cocidas. Tanto el *idli* como el *dosa* se acompañan con una sopa picante de lentejas y salsas frías de coco y tomate. (Pannu, 2007: 42)

Siendo la India el país de las especias, sería inaudito no emplearlas en sus preparados. Pero no se consumen caprichosamente. Su uso está basado en siglos de experiencia. Cada una de ellas tiene su función más allá del sabor: mantener el balance del cuerpo tanto en verano como en invierno. Estas especias ayudan al proceso digestivo y está equivocado aquel que piense que la comida de este país por ser picante puede dañar el estómago. (Pannu, 2007: 43)

Las especias que se usan a diario son el cardamomo, comino, coriandro y pimienta negra. Se secan y se muelen juntas para preparar lo que se conoce como *garam masala* (mezcla de especias) y aquí se conoce como «polvo de curry». Otra especia que se utiliza siempre es la cúrcuma. A estas también se les puede añadir otras como la nuez moscada, clavo, canela, etc. (Pannu, 2007: 43)

La manera común de servir la comida en la India es el denominado *thali* (bandeja), un gran recipiente de metal en el que se colocan pequeños cuencos en donde se sirven los platos. El centro se emplea para colocar el arroz o las tortas de *harían*, con las que se acompañan las otras especialidades. Es común tener muchos platos en una misma comida, aunque en pequeñas cantidades. En la antigüedad – y aun hoy en muchas zonas rurales – es costumbre servir la comida sobre hojas de palmera. (Gallud, 2010: 181)

Aunque pueden usarse cubiertos si se desea, la comida india se consume tradicionalmente con la mano, convenientemente limpia. Se ha de tomar el alimento únicamente con la mano

derecha, pues la izquierda está reservada para funciones higiénicas. Tampoco han de emplearse todos los dedos, sino únicamente tres, pulgar, índice y corazón. (Gallud, 2010: 182)

En casi toda la India, al final de la comida se ofrecen granos de anís con cristales de azúcar para masticar. El anís es digestivo aparte de dejar un buen aroma en la boca. (Pannu, 2007: 50)

7.10. Festividades

Parece natural que un país tan grande y heterogéneo como la India tenga su calendario colmado de festivales. Hay fiestas nacionales, regionales y locales, algunas relacionadas con la mitología y la religión, otras con eventos históricos y otras basadas en las épocas del año y las cosechas. (Pannu, 2007: 72)

La temporada festiva de la India comienza en octubre con Dusehra, una fecha basada en el libro mitológico, Ramayana, donde este día el héroe Rama venció al demonio Ravana que había secuestrado a su mujer. Durante el festival se representa toda esta historia a través de teatro popular durante varios días, hasta llegar al día de Dusehra cuando se queman enormes efigies del demonio y sus hermanos en plazas públicas. Aunque esta fiesta se celebra de diferentes maneras en el valle de Kulu, en el estado de Himachal Pradesh, Mysore, en el estado de Karnataka, en Bengala o Calcuta. (Pannu, 2007: 72-73)

Veinte días después de Dushera tiene lugar la noche más significativa del año, es la noche de Diwali («hilera de lamparillas»), una de las fiestas más populares de la India. En esta ocasión se reverencia a diversas divinidades, principalmente a Lakshmi, diosa de la prosperidad y la riqueza y Ganesha. La fiesta tiene lugar en el decimoquinto día de la quincena oscura del mes de Karttika (21 de octubre al 18 de noviembre). Conmemora la muerte del demonio Narakasura a manos de Krishna. Celebra también el regreso a la ciudad de Ayodhya del príncipe Rama tras su victoria sobre Ravana, rey de los demonios. Según la leyenda, los habitantes de la ciudad llenaron las murallas y los tejados de las casas con lámparas para que Rama pudiera encontrar fácilmente el camino. De ahí la tradición de encender la multitud de luces durante la noche. (Gallud, 2010: 120)

Son típicos de las fiestas la iluminación de las casas con lamparillas de aceite, los fuegos artificiales, los banquetes y el juego. La costumbre popular induce a lanzar barcos de papel o lamparillas encendidas al sagrado río: cuanto más lejos vayan, mayor será la felicidad en el año venidero. El simbolismo de la fiesta consiste en la necesidad del hombre de avanzar hacia la luz de la verdad desde la ignorancia y la infelicidad. (Gallud, 2010: 122)

En el Templo Dorado, se celebra una fiesta relacionada con la religión sij. Se trata del aniversario de Guru Nanak Dev (1469-1539), que se celebra con procesiones encabezadas por el libro sagrado. Se cantan himnos y salmos en grandes concentraciones y se recuerda la historia del gran profeta quien fundó la religión en el siglo XV. (Pannu, 2007: 73)

En diciembre toda la India se viste de Navidad. Aunque la fiesta es puramente para los cristianos, el ambiente de las ciudades se pone alegre para todos. En el mes de enero en Punjab se celebra el Lohri. Grupos de niños y niñas van casa por casa cantando y recibiendo regalos de dulces, granos tostados y leñas para hacer grandes hogueras en las plazas. En el sur de la India, el día después de Lohri es celebrado como Pongal, la fiesta de la cosecha. (Pannu, 2007: 76)

El 26 de enero es un día para estar en Nueva Dehi, donde podemos ver el gran desfile del día de la República. Se decora la avenida entre la Puerta de la India y el Palacio Presidencial, y miles de personas se dan cita allí para ver el mayor espectáculo de la India moderna. Aparte de las fuerzas armadas, participan en la parada grupos culturales, estudiantes, elefantes, caballos, etc. todos los estados de la India y algunos ministerios presentan sus carrozas representando sus logros o tradiciones. (Pannu, 2007: 77)

En febrero el Basant Panchmi la fiesta de la primavera en el norte de la India. El campo parece vestido de amarillo porque la colza está en flor. La gente también usa turbantes, pañuelos del mismo tono. Se acostumbra a volar cometas, organizándose grandes torneos de este deporte. Este espíritu de primavera continúa en el mes de marzo con el carnaval de la India, llamado Holi. Durante este festival se despide al invierno con grandes hogueras en las calles. (Pannu, 2007: 78)

El Holi («la hoguera») es una de las festividades preferidas en toda la India – y también de las más antiguas. Es una celebración de carácter dionisiaco, que ensalza y festeja la personalidad de Vishnu en su encarnación como Krishna, aunque las leyendas sobre el origen de la misma son diversas. Es la última festividad del calendario hindú y tiene lugar durante la luna llena del mes de Phalguna (26 de febrero al 27 de marzo). Lo distintivo de esta celebración eminentemente lúdica es el empleo del color. Las gentes, con polvos de colores, jeringas y pulverizadores llenos de agua coloreada, se rocían unas a otras, mientras se baila y se cantan canciones. (Gallud, 2010: 113)

Baisakhi es la fiesta de la cosecha del trigo en el norte, especialmente en Punjab. Los jóvenes se visten con ropas muy alegres y bailan *bhangra*, la danza más vigorosa de la India. En abril también se celebra Vaisakh Purnima, el día más sagrado para los budistas. Es el día en que nació Gautama, el príncipe que llegaría a ser Buda. Dicen que su iluminación y muerte sucedieron en la misma fecha en distintos años. (Pannu, 2007: 79)

Agosto es el mes de la independencia de la India. La noche del 14 se ilumina la Puerta de la India en Delhi. La ceremonia principal se lleva a cabo el día 15, en el Fuerte Rojo de Delhi desde donde el Primer Ministro se dirige a la Nación. En el mismo mes tenemos otra fiesta muy tierna llamada Rakhi o Raksha Bandhan. Este día, las hermanas rezan por el bienestar de sus hermanos atando un hilo ceremonial (*rakhi*) en sus muñecas. Ellos lo retribuyen con regalos. Llega septiembre, y con él la fiesta más importante para Bombay y alrededores. Es Ganesh Chaturthi en honor al dios hindú de la cabeza de elefante, Ganesh.

8. Cultura y referentes culturales

En este estudio vamos a analizar y describir las referencias a la cultura india en *Astérix en la India* y su traducción correspondiente. Por ello se considera necesario delimitar a qué se hace referencia cuando se habla de «cultura» para establecer un marco en el que ubicar estos elementos culturales. Bien es cierto que muchos autores han estudiado el concepto de «cultura», sin embargo no se ha llegado a fijar una definición consensuada como señalan Santamaría (2001: 127-136), Martínez (2004: 127-133) y Mangiron (2006: 50-51).

Nos basamos en la definición de cultura que ofrecen Samovar y Porter (1997: 12-13): «*the deposit of knowledge, experience, beliefs, values, attitudes, meanings, social hierarchies, religion, notions of time, roles, spatial relationships, concepts of the universe, and material objects and possessions acquired by a group of people in the course of generations through individual and group striving*».

Para la identificación de referentes culturales partimos de las definiciones propuestas por Santamaría y Molina. Por un lado Santamaría (2001: 237): «Entendemos por referente cultural los objetos y eventos creados dentro de una cultura determinada con un capital cultural distintivo, intrínseco en el conjunto de la sociedad, capaz de modificar el valor expresivo que se otorga a los individuos que están relacionados al mismo». Molina (2006: 79), por su parte, basándose en definiciones proporcionadas por Nord (1994 y 1997), confecciona su propia definición: «Entendemos por *culturema* un elemento verbal o paraverbal que posee una carga cultural específica en una cultura y que al entrar en contacto con otra cultura a través de la traducción puede provocar un problema de índole cultural entre los textos origen y meta».

Como acabamos de ver, las dos autoras anteriores se refieren a lo mismo y lo designan de distinta manera, pero no son las únicas ya que los traductólogos y expertos de la traducción, como mostramos a continuación, han propuesto diferentes denominaciones¹² para referirse a ellos. Por ejemplo, Vermeer (1983), Nord (1994, 1997), Hurtado (2001) y Molina (2001) proponen *culturema*; Nord (1994) y Nedergaard-Larsen (1993) hablan de *elemento vinculado a una cultura (culture-bound elements)*; Nord (1994) también habla de *fenómeno específico de una cultura*; Forteza (2005) emplea *marca cultural* como sinónimo de *referente cultural*; por otro lado tenemos a Nord (1994) y Mayoral (1994) que hablan de *marcador cultural (cultural markers)*; mientras que Newmark (1988, 1992) las denominan *palabras culturales extranjeras* o *palabra cultural (cultural words)*; para Agar (1992) son *punto rico (rich point)*; Vlahov y Florin (1970), Bödeker y Frese (1987), Koller (1992) acuñaron el término *realia*; por último Mayoral (1994) y Mangiron (2006) que utilizan *referencia cultural* como sinónimo de *referente cultural* usado por Forteza (2005).

¹² Citados por Hurtado (2001: 608-609) y Mangiron (2006: 52-60).

En nuestro estudio utilizaremos tanto «referente cultural» como «referencia cultural» o «elemento cultural» como sinónimos, para referirnos a aquellos elementos propios de una cultura ya que nos parecen los más claros y precisos y de esta manera evitar la repetición por el uso de un único término.

En cuanto a su clasificación, existen también distintas propuestas, sin embargo nos apoyaremos en las clasificaciones propuestas por: Vlahov y Florin (1970) que los catalogan en cuatro: geográficos y etnográficos, folclóricos y mitológicos, objetos cotidianos y elementos sociohistóricos; y Newmark (1988/1992) que plantea la siguiente: ecología (flora, fauna, etc.), cultura material (objetos, productos, artefactos), cultura social (trabajo, ocio), organizaciones, costumbres, actividades, procedimientos y conceptos (políticos y administrativos, religiosos, artísticos), hábitos y gestos (Hurtado, 2001: 608-609). Nuestra clasificación, que además de ser una mezcla de estas dos, la adaptaremos teniendo en cuenta el contenido del texto y el tipo de referentes que aparecen. La propuesta de categorización sería la siguiente:

Categorización temática	Categorización por áreas	Subcategorías
Ecología	Geografía/ Topografía	País / Ríos, mares
	Meteorología	Tiempo, clima, temperatura
	Biología	Flora, fauna
Estructura social	Organización social	Estructura social
	Trabajo	Profesiones
Instituciones culturales	Bellas Artes	Música, pintura, arquitectura, baile, artes plásticas
	Cultura religiosa	Edificios religiosos, fiestas, dioses, ritos
Universo social	Condiciones y hábitos sociales	Grupos, relaciones familiares y roles, tratamiento entre personas, cortesía, tareas domésticas
Cultura material	Alimentación	Comida, bebida
	Indumentaria	Ropa, complementos, joyas, adornos
	Ocio	Deportes, juegos

Al tratarse de un cómic vamos a estudiar tanto las alusiones que se hagan en el texto como en las viñetas. Empezaremos con las imágenes y posteriormente analizaremos los pasajes en los que se mencionan dichos elementos.

8.1. La cultura india en este cómic

Astérix en la India (1987) es uno de los álbumes que presenta Uderzo en solitario tras la muerte de Goscinny en 1977. El argumento narra como Ahivá, un faquir de la India llega a la aldea gala sobre una alfombra voladora. Ahivá pide ayuda a los galos ya que en donde vive, en el valle del Ganges, están en plena época de los monzones, y al contrario de lo que significa esta estación, no ha llovido ni una sola gota. Están preocupados ya que se está entrando en la temporada seca lo que traerá consigo el hambre y la ruina. Además de eso, el jefe de una secta Dhalekanya, ha decretado que si no llueve en mil y una horas, se tendrá que sacrificar a la princesa Frahazada para calmar la ira de los dioses. Por esa razón, Ahivá pregunta por Asurancetúrix, quien en esta aventura tiene un papel protagonista, para que este haga llover en su aldea. Astérix y Obélix deciden acompañar a Asurancetúrix y Ahivá en esta nueva aventura y viajar a la India, y así salvar a la princesa del sacrificio e impedir el plan de DhaleKanya, quien pretende acabar con el rajá y la princesa, para así poder gobernar.

Una vez resumido el argumento, podemos proceder a recopilar, por orden de aparición en la historia, los tópicos sobre la India que Uderzo plasma de forma cómica y respetuosa. Sin embargo, nosotros detallaremos claramente cuáles son estos para posteriormente realizar una doble crítica: la primera en el sentido de saber si está bien transmitida la cultura india según como se muestra en el cómic y la segunda como fenómeno de la traducción para saber si está bien traducida o no, y en los casos correspondientes proponer alternativas.

1. Faquir y poderes mágicos

En la página seis aparece Ahivá, un faquir que muestra alguno de sus poderes mágicos a lo largo de las páginas del cómic como son el hecho de volar en una alfombra por los cielos de la Galia y la India entre otros lugares; la alusión que hace de dormir sobre una tabla de clavos; la capacidad de levitar; o los poderes que muestra en sus respectivos combates con Majaratha. Además de ello Uderzo también otorga al faquir, capacidades de control físico como son las alusiones que hace a que ha permanecido sin comer ni beber desde que realiza el viaje desde la India hasta la Galia; durante el viaje se muestra inmune al frío y al calor de los distintos parajes por los que pasan, imagen que contrasta con la de Astérix y compañía que se muestran o sudando respecto al calor o congelados de frío, etc. Todo ello nos hace señalar el hecho de la posibilidad de que mediante la práctica continuada del yoga, en la que intervienen la disciplina del cuerpo y la concentración de la

mente, se cree que pueden adquirirse ciertos tipos de poderes mágicos, aunque para ello se precisa además la gracia de la deidad a la que se ha adorado durante todo el proceso. Es aquí donde surge la imagen típica del faquir indio, tumbado sobre una cama de clavos sin sufrir dolor, levitando o mostrando cualquier tipo de control sobrenatural sobre su cuerpo. (Gallud, 2010: 49)

Estos poderes ocultos aparecen mencionados en unos libros determinados, llamados Yogasutra en los que se les denomina *siddhi* («capacidad»). Se supone que se desarrollan tras el proceso de despertar a *kundalini* (una energía mística oculta que existe en la base de la espina dorsal). Tras severas penitencias y ejercicios esta fuerza se pone en movimiento y asciende por los diversos centros neurálgicos del cuerpo, hasta llegar a la parte superior del cerebro, donde desencadena los poderes mencionados. Los más importantes de estos son ocho: *anima*, la invisibilidad que hace a quien la practica infinitamente pequeño; *ishitva*, la voluntad irresistible, que otorga poder sobre los seres físicos; *laghima*, la ligereza, que permite levitar o trasladarse instantáneamente a cualquier lugar; *mahima*, la grandeza, que permite aumentar el tamaño a voluntad; *prakamya*, la autosuficiencia; *prapti*, el poder de obtención de cualquier tipo de deseo; *sarvajnatva*, la omnisciencia, y *vashitva*, el control total sobre la mente y el cuerpo. Junto a estos ocho poderes principales se supone que existen toda suerte de habilidades menores, tales como comprender la lengua de los animales, clarividencia, telepatía, predecir el futuro, adoptar cualquier forma, etc. (Gallud, 2010: 50)

Las posibilidades de que se posean dichos poderes dotan a los ascetas de un halo de misterio y respetabilidad, pues para conseguirlos es preciso ejercer infinidad de penitencias y la adquisición de grandes méritos religiosos. Aquel que los posee es denominado *siddha* y se convierte en objeto de especial veneración. Sin embargo, la consecución de estas fuerzas no debe ser el objetivo del renunciante. El asceta debe aceptar su consecución como una consecuencia natural de su ascetismo, pero no debe hacer uso de ellas. De hecho, estos deben mantenerse ocultos. Los maestros solo justifican su empleo en casos muy concretos y siempre para el beneficio de los demás, no de las personas que los posee. (Gallud, 2010: 50)

No se ha comprobado empíricamente la existencia de los grandes poderes, pero sí de las capacidades de control físico, tales como evitar el sangrar al clavarse un objeto punzante, reducir a voluntad las constantes vitales, permanecer sin comer ni beber durante largos periodos, ser inmunes al frío y otros muchos semejantes. (Gallud, 2010: 52)

2. Rajah – Rajá / Valle del Ganges

En la página diez Ahivá explica que procede del valle del Ganges y que lo gobierna el rajá Passayá. Los conceptos de Rajá y valle del Ganges van relacionados en el contexto histórico, como

bien señala María Angelillo en *India: los tesoros de las antiguas civilizaciones* (2007), y por ello hemos decidido unir ambos términos para su comentario.

Hacia el año 600 a. C., el norte de la India se caracterizaba por la coexistencia de dos formas de gobierno y de ejercicio del poder político: por un lado surgieron las monarquías y, por otro, lo que se podrían definir como repúblicas, pero cuya denominación original, *gana-sangha*, hace referencia a un grupo de individuos dotados de la misma dignidad social, un grupo de iguales, reunidos en asamblea. De este periodo data también la segunda fase de urbanización de la India, cuyo epicentro fue esta vez el valle del Ganges en lugar del valle del Indo. En lo que respecta a la existencia de las monarquías, se puede observar la evolución paradigmática del término *raja*: en efecto, si, en un principio, dicha palabra se refería al jefe elegido por los miembros de su tribu y plenamente reconocido, en el periodo tardo-védico el *rajá* fue adquiriendo el significado de «soberano». En efecto, su afirmación fue consecuencia de la victoria en una serie de conflictos liberados en el seno de la nobleza por la conquista del poder y la plena legitimidad de su rango le venía de la investidura ritual de manos de los sacerdotes brahmanes. La figura del jefe del clan fue de este modo sustituido por la del rey, que lo era no solo por haber vencido a los otros pretendientes al trono, sino también por haberle sido encomendada la misión del gobierno del pueblo por el grupo sacerdotal. De hecho, parece ser que, en la configuración del nuevo papel asumido por el *rajá* fue determinante la realización de grandes sacrificios rituales (*yajna*), durante los cuales los sacerdotes conferían al jefe atributos divinos. Fueron asimismo fundamentales para que la sociedad se distanciara de la organización y del gobierno sobre la base del clan y el empobrecimiento gradual y paralelo de la noción de *vish*, pueblo. El vínculo y la interdependencia que se iban estableciendo entre autoridad espiritual y autoridad temporal halla también testimonio en el hecho de que, cuando las funciones de la clase sacerdotal se convirtieron en signo de honor, el *rajá* reivindicó un poder todavía mayor, erigiéndose en dueño y garante del sacrificio, centro de la religión védica y de las actividades de los brahmanes. Al mismo tiempo, el cargo de *rajá* pasó a ser hereditario y la primogenitura fue el criterio dominante en la sucesión. El papel de la asamblea (*saabha*) que sancionaba el proceder del jefe quedó notablemente recortado, en la medida en que la autoridad final recaía en el rey, apoyado por el *purohita*, sacerdote cuya tarea era aconsejar y proteger al propio soberano en virtud de sus poderes mágicos, y por el *senani*, el comandante militar. (Angelillo, 2007: 46-47)

3. Época del monzón

También en la página diez tenemos otro factor propio de la India, como es su clima. Ahivá explica el motivo de su viaje, que no es otro que el clima que está caracterizado por el calor y los monzones.

El clima del subcontinente es tan variado como lo son su flora y su fauna, sus hablantes, su vestido y su cocina. Abarca desde las montañas del norte, cubiertas de nieve durante todo el año, hasta las tórridas tierras del sur, donde el calor también es constante. Aunque todo el país se encuentra en la región tropical afectada por los monzones, la duración de la estación y la cantidad de precipitaciones varía de un lugar a otro según la dirección de los vientos. Los monzones son dos: el del suroeste, desde junio hasta septiembre, y el del noreste, desde noviembre hasta enero. El primero empieza en el océano Índico en mayo, como un monzón procedente del suroeste, pero luego las nubes cambian de dirección y se dirigen hacia el noroeste debido al movimiento ecuatorial. Se han propuesto diferentes teorías para explicar el fenómeno de los monzones. La más aceptada actualmente es que las áreas de baja presión creadas por el intenso calor estival de abril y mayo atraen los vientos del océano Índico, más fríos y cargados de agua. Estos golpean toda la costa oeste y, al intentar cruzar los Ghats Occidentales, dejan caer gran parte de su carga: desde finales de mayo o comienzos de junio hasta mediados de septiembre, las precipitaciones están entre los 2.500 y los 3.000 mm. A medida que el monzón avanza hacia el norte, la noticia de su llegada a Sri Lanka y luego a Kerala, por lo general, a comienzos de junio, es el esperadísimo anuncio de su inminente llegada a Goa y Bombay (Mumbai), entre cuatro y diez días después. Al otro lado de los Ghats occidentales, la meseta del Decán recibe entre 500 y 1.000 mm de lluvia, en función de la distancia de las montañas. (SarDesai, 2008: 34)

Otra «rama» del monzón, tras pasar por Sri Lanka, avanza en dirección norte por el golfo de Bengala hacia Bengala Occidental y Bangladés, y hasta Assam y el Arakan Yoma, lo que convierte a Cheerapunji en la ciudad más lluviosa del planeta, con unas precipitaciones medias anuales de 1.582 mm. Allí no llueve, diluvia. (SarDesai, 2008: 35)

El segundo monzón, que procede del noreste, es relativamente más suave en comparación y su temporada es mucho más corta. Actúa como una especie de monzón «en retirada» durante los primeros meses de invierno, sopla sobre el golfo de Bengala y azota la costa de Coromandel, Odisha y el sur de Bengala. Mientras Bombay disfruta de un invierno suave y encantador, la metrópolis meridional de Madrás (Chennai) puede padecer inundaciones debido al monzón noreste. (SarDesai, 2008: 35)

A pesar del desarrollo industrial de la India y de su reciente globalización, la economía del país sigue siendo abrumadoramente agrícola y depende, en gran medida, de las lluvias monzónicas. No es de extrañar que a lo largo de los siglos, el pueblo indio haya sido temeroso de los dioses y les haya rezado para rogar lluvias oportunas y copiosas, aunque no en demasiada abundancia. El estilo de vida indio – el ciclo estacional de las actividades de la gente, sus costumbres y celebraciones religiosas, así como los matrimonios – se basa principalmente en la previsión de las lluvias. (SarDesai, 2008: 36)

4. Gurú

Más adelante, en la página diez, nos introducen en palabras de Ahivá el personaje del gurú Dhalekanya, y se puede leer una nota del autor que dice que es el maestro de una secta religiosa.

Esta nota puede llevar a equívocos ya que en realidad el término sánscrito *guru* significa «revelador de la luz» o «eliminador de la oscuridad» y sirve para denominar a los maestros en materias religiosas, espirituales e intelectuales, con capacidad para orientar al discípulo en el camino de búsqueda de *moksha* (la liberación del ciclo de existencias). Se les considera vehículos del poder divino y custodios de las antiguas tradiciones esotéricas que han de revelarse a los discípulos elegidos. Esta figura de director espiritual ha desempeñado un cometido muy importante en la evolución del hinduismo, tanto por su labor en las escuelas como en su faceta de consejero de una familia o de de una persona concreta. La labor del gurú es importante para la transmisión de las enseñanzas sagradas y la construcción de la personalidad. (Gallud, 2010: 44)

De hecho a algunos se les considera maestros «realizados» o *satguru* («maestro verdadero»), lo que implica la noción de que han llegado a un grado de evolución espiritual notable y pueden ayudar con sus enseñanzas no solo a sus discípulos directos, sino a toda la humanidad en general. Pero estos maestros solo aparecen muy raramente. Shri Ramana Maharshi (1879-1950), sería quizá el último de los maestros generalmente reconocidos como iluminados y verdaderos (Gallud, 2010: 46)

Desgraciadamente en las últimas décadas ha aparecido en la India un número de falsos gurú que, de una forma totalmente heterodoxa y evidentemente fraudulenta, han intentado presentarse como grandes maestros espirituales y se han aprovechado de sus seguidores, con el fin de conseguir fama, riqueza y poder, los objetivos más radicalmente opuestos a la esencia de un verdadero gurú. Incluso han llegado a formar sectas fanatizadas, en contraposición a la tradicional libertad religiosa hindú. También se debe señalar que este fenómeno se ha producido más intensamente en Occidente desde mediados del siglo XX, en que se pudo de moda en el mundo occidental la búsqueda de las verdades espirituales de Asia. (Gallud, 2010: 46)

Desde nuestro punto de vista, es esta última acepción, la que Uderzo muestra con el gurú Dhalekanya, la de haberse convertido en gurú para conseguir riqueza y poder. Y por ello decide poner en su nota, maestro de una secta religiosa. Pero eso no quiere decir que el resto de gurús sean de una secta o quieran el poder como bien señalo anteriormente en palabras de Gallud.

5. El río Ganges

Tanto la página 31 como la 47 nos muestran el río Ganges, solo que de dos maneras distinta, en la primera podemos ver como el Ganges está seco, y lleno de barro y como Ahivá les dice

que el Ganges es un río sagrado y, aun en el estado de sequía que sufre, sus habitantes continúan haciendo en él sus abluciones para purificar su alma y su cuerpo.

A Obélix le extraña esa situación, igual que les ocurriría a los occidentales, sin embargo como bien indica Heinrich Zimmer en *Mitos y símbolos de la India* (2001), el Ganges es conocida como la madre que concede prosperidad (*sukha-da*) y asegura la salvación (*moksa-da*); representa la alegría (en esta vida) y la esperanza (en la vida venidera). Lava los pecados de aquel cuyo cadáver o cenizas se entregan a las aguas, y le asegura el renacimiento entre los dioses en un reino de beatitud celestial.

Zimmer destaca también de los ríos que son extremadamente poderosos entre las fuerzas de la abundancia del mundo, en especial los tres majestuosos cursos de agua del Ganges, Jumna y el Saraswati Allahabad. Los ríos son divinidades femeninas, madres dadoras de vida y alimento. (Zimmer 2001: 110)

El Ganges es el principal de los siete ríos sagrados de la India. Todos los ríos de la India son sagrados en mayor o menor grado. La causa es que el agua es sagrada de por sí. El agua es el símbolo del ser consciente en su masa y en su movimiento. Por ello en el contexto hindú tiene tanta importancia el baño ritual. El Ganges nace en los montes Himalaya y desemboca en la bahía de Bengala. Es el prototipo de los ríos de la India ya que personifica la vitalidad, la salud, la abundancia y la dignidad. Sus aguas tiene el poder de purificar todos los pecados presentes, pasados y futuros. El que muere en sus orillas alcanza la liberación, según las más arraigadas creencias del país. (Gallud, 2010: 66)

Los sabios suben la escalinata de la terraza junto al Ganges; en ella trascienden el alto cielo del propio Brahma: libres de peligro, conduciendo carros celestiales, se dirigen a la morada de Shiva. Los pecadores que expiran junto a las aguas del Ganges se liberan de sus pecados: se convierten en servidores de Shiva y viven junto a él. Se vuelven idénticos a él en figura; no mueren nunca... ni siquiera el día de la disolución total del universo. Y si el cuerpo muerto de una persona cae por alguna razón a las aguas del Ganges, esa persona habitará con Vishnu durante tantos años como poros tenga la piel de su cuerpo. Si un hombre empieza un día auspicioso bañándose en el Ganges, vivirá alegremente en el mundo celestial de Vishnu, Vaikuntha durante un número de años igual al de sus pasos. (Zimmer 2001: 111-112)

6. Namasté saludos

Podemos observar en las página 32 y 35, cuando Ahivá saluda al rajá, o cuando la princesa Frazhazada saluda a Astérix y compañía o cuando Bhengayah saluda a Ahivá y a los galos todos ellos saludan haciendo la forma tradicional de saludo indio, el denominado *namaskara* (también *namaste* de *namas*, «inclinarse en reverencia» y *te*, «ante ti»). Estas palabras son más que mero deseo de

bienestar o reconocimiento de presencia. Son una forma de reconocer la divinidad en el interior de la otra persona y de indicar que ambos son uno y lo mismo. Recuerda que Dios está en cada ser y es cada ser. Este gesto va acompañado del gesto denominado *anjali*, que consiste en juntar las palmas de las manos ante el corazón, con la cabeza levemente agachada, mientras se pronuncia la fórmula *namaste*. Este gesto está lleno de simbolismo. Las dos manos representan una dualidad – el espíritu y la materia, lo positivo y lo negativo, el yin y el yang – que se unen en una afirmación de la no-dualidad del universo. Además, conecta al parte izquierda del cuerpo con la derecha y equilibra el flujo de las corrientes del cuerpo. (Gallud, 2010: 168)

El *namaskara* sirve en cualquier momento del día, como saludo y como despedida, aunque existan otras formas concretas. Es un saludo tradicionalmente hindú, aunque todos en la India lo practican además, otras religiones tienen sus saludos particulares. (Gallud, 2010: 169)

Sin embargo, nos ha chocado el hecho de que no se muestre una de las costumbres más arraigadas que es el *charanaparsha* («tocar los pies»). Suele hacerse a las personas mayores cercanas, a los maestros religiosos y, en general, respeto a todos aquellos a los que se profesa gran respeto. Mediante el gesto de tocar la parte más impura del cuerpo – la que está en contacto con la suciedad – mostramos nuestra reverencia y respeto de la manera más clara y gráfica. (Gallud, 2010: 169)

Podría pensarse que no existe ninguna situación en la que Uderzo hubiera podido mostrar esta costumbre. Sin embargo, creemos que en la página 32, cuando Ahivá saluda al rajá, Ahiva le debería profesar ese respeto realizando el *charanaparsha*, tocándole los pies. O incluso, en la página 34 cuando los médicos le dan el diagnóstico de Asurancetúrix al rajá, también podrían haberlo realizado.

7. Los dioses védicos y el Nirvana

En la página 32 el rajá expresa la alegría de tener a los galos que pueden conseguir que haga llover sobre su pueblo con la siguiente frase:

«Que los 30 millones de dioses védicos los conduzcan al nirvana pro el prodigio que van a realizar»

De esta frase hay dos términos relacionados con el hinduismo, como son los 30 millones de dioses védicos y el nirvana. La expresión de 30 millones de dioses la repite Astérix más adelante, en la página 38.

En cuanto al término de nirvana, este aparece junto a una nota del autor que señala que este es el paraíso hindú. Sin embargo, el nirvana es la absorción final en el Ser Supremo mediante la aniquilación del ego individual. Es el estado alcanzado por el ser cuando se ha liberado del *samsara*

o ciclo de reencarnaciones. Este término se ha utilizado de manera más genérica en el budismo, donde el alma individual se funde en la nada. (Gallud, 1999: 268)

El concepto hindú más equivalente sería *samadhi* que es la voz sánscrita que significa «absorción». Es el estado de iluminación, liberación o de unión indiferenciada que supera al mundo, en el que se ha conseguido la fusión de *atman* o alma individual con el Brahman. (Gallud, 1999: 329)

8. Avatares

En la página 33 Dhalekaya hace referencia a los avatares, encarnaciones de los dioses en la tierra, con el propósito de corregir algún mal. Aunque las más famosas son las del dios Vishnu, otros dioses también encarnan a voluntad, ya sea en su totalidad o parcialmente. (Gallud, 1999: 54)

9. Vacas sagradas

En la página 35, se ve a Astérix, Obélix y Ahivá por la calle. En medio de la calle Obélix, hambriento, ve una vaca, y se dirige a Ahivá. Antes de que este le pregunte, Ahivá le dice que en la India las vacas son sagradas.

El aspecto más conocido de la adoración de animales en la India es el del culto a la vaca. La importancia de las vacas en la India y su sacralización nos la aclara Sujan Singh Pannu en *La India: leyendas y costumbres* (2007). Tres mil años atrás, a las vacas se les trataba como a cualquier animal. Servían para la leche y también para la carne, incluso se les sacrificaba para propiciar a los dioses. Por fin los sabios llegaron a la conclusión de que las vacas eran un riqueza que se estaba perdiendo y que, de seguir así, la sociedad no tendría ni leche ni bueyes, la base misma de la agricultura. Por ello sacralizaron a la vaca llamándola «madre» y «diosa». (Pannu, 2007: 96)

Otra causa de sacralización de la vaca es el culto a Kamadhenu, la vaca de la abundancia, tomada como símbolo de Lakshmi, diosa de la prosperidad. Este animal tenía el poder de conceder todos los deseos. Las vacas también están relacionadas con otros dioses, como Krishna, Brahma, etc. (Gallud, 2010: 82)

La adoración ritual de la vaca se lleva a cabo mediante la ingesta simbólica de los cinco productos que nos ofrece: leche, mantequilla, yogur, orina y estiércol, en los que se basaba la economía india antigua, ya que los tres primeros eran esenciales en la alimentación, la orina se empleaba como desinfectante y el estiércol, como combustible. (Gallud, 2010: 83)

Se las ve en casi todas las calles. Viven en medio del tráfico por más denso que sea sin darle la menor importancia; caminan o se detienen en cualquier sitio; se sientan y rumian donde les apetece; se apartan si quieren o no se inmutan lo más mínimo por más bocinazos que les toquen. (Pannu, 2007: 96)

Una pregunta que surge muchas veces es: ¿qué pasa si alguien mata una vaca? Pues como bien señala Pannu, depende de las circunstancias. Si es un accidente, y se presenta el dueño de la vaca, pedirá una compensación. Si el que la ha matado es un hinduista, sentirá que ha cometido un pecado grave. Según el Agni Purana, un antiguo texto hinduista, la penitencia por haber matado a una vaca consiste en lo siguiente: el pecador tiene que subsistir a base de granos bastos durante un mes. Tiene que convivir con el ganado y seguirle durante todo el día. Tiene que donar todas sus penitencias a un brahmán. Por último, tiene que bañarse en orina de vaca durante dos meses. (Pannu, 2007: 96)

Enrique Gallud, coincide con Pannu en que el asesinato de una vaca se considera un gravísimo pecado. Asimismo nos revela que consecuentemente, proteger a las vacas tiene implícito gran mérito religioso y social.

10. Dioses que aparecen

A lo largo de las páginas de Astérix se nombran varios dioses hindúes.

Durante la época pos-védica surge la noción de Trimurti, voz sánscrita que significa «tres formas». Es la trinidad hindú o tres formas de lo divino. Es la manifestación del Absoluto para dar lugar al mundo fenoménico. Está integrada por los dios Brahma, Vishnu y Shiva, que representan respectivamente y de una manera general las funciones de creación, preservación y destrucción del universo. (Gallud, 2010: 32)

Brahma es el dios creador del universo, la primera persona de la trimurti o trinidad hindú. Es el regulador del universo y el alma del mundo. Personifica a la inteligencia y es el maestro de todas las criaturas. Es el más antiguo de todos los dioses. Se le representa por la letra U de la sílaba mística Aum¹³. Es esposo de Sarasvati¹⁴, diosa de la elocuencia, y padre de todos los dioses menores. Vive en el Brahmaloaka o Satyaloka, paraíso situado en la cumbre del divino monte Meru, en la cordillera Gandhamadana, en los montes Himalaya. Durante mucho tiempo, antes de crear el mundo, Brahma estuvo sentado sobre una flor de loto, en actitud de meditación. Se traslada en el espacio y el tiempo sobre un cisne divino. Se le representa con cuatro cabezas coronadas, que miran a los cuatro puntos cardinales y que se interpretan de forma usual como la paternidad de los cuatro Veda. Aparece como un hombre rojo, con cuatro brazos. Sus cuatro brazos sostienen los Veda, un

¹³Aum. El monosílabo sagrado, nombre místico de la divinidad. Es la sílaba mística *Aum*, empleada para invocaciones, afirmaciones, bendiciones y consentimientos. Se utiliza al comienzo de las oraciones y de los libros sagrados. Se ha relacionado a cada una de las letras componentes con la representación simbólica de los dioses de la *trimurti* o trinidad hindú: la A es el nombre dios Vishnu, la U, del dios Shiva y la M, del dios Brahma. Unidos los tres forman un pictograma sobre el que se halla un punto sobre una luna creciente y que simboliza el *Brahman* impersonal, el Señor Supremo que reside en los tres dioses. (Gallud, 1999: 273)

¹⁴ Sarasvati. Diosa de la sabiduría, las artes, la elocuencia, de la armonía, del lenguaje y de la ciencia. Se le considera la inventora del alfabeto devanagari en el que se escriben las lenguas sánscritas y el mismo sanscrito. (Gallud, 1999: 336)

rosario o *akshamala*, una cucharilla de sacrificios, que representan la espiritualidad, y una concha o un recipiente con agua sagrada del río Ganges, que simboliza la prosperidad y la abundancia, llamada *kamandu*. Aparece con una barba, que le da la apariencia de un anciano sabio y compasivo. (Gallud, 2010: 32)

Vishnu. La segunda persona de la trimurti o trinidad hindú. Es el principio conservador. Se simboliza por el elemento agua y se le representa con la letra M en la sílaba sagrada Aum. Es uno de los *aditya*¹⁵ o personificaciones celestiales védicas. Es esposo de Lakshmi¹⁶ diosa de la prosperidad, y padre de Kāmadeva¹⁷. dios del amor. Es el dios que conserva y protege al universo, por lo que encarna en la tierra, siendo por ello el más querido de todos los dioses. Aunque inicialmente se le reconocieron veintiocho *avatara* o encarnaciones, en el siglo VIII estas quedaron reducidas a diez: Matsya, Kurma, Varaha, Narasimha, Vamana, Parashurama, Rama¹⁸ Krishna¹⁹ Buddha y Kalki. A lo largo de sus sucesivas encarnaciones fue tomando diferentes que era las distintas manifestaciones de Lakshmi. Antes de la creación de los mundos vive sobre el océano eterno, sostenido por la gran serpiente Shesha, símbolo del infinito. Habita en el paraíso llamado Vaikuntha. Su cabalgadura es el águila Garuda. Se le representa como un príncipe apuesto, de color azul, con una triple corona y un diamante en el pecho. Tiene cuatro brazos, portadores de sus atributos: *shankha*, un caracol marino cuyo sonido en las batallas siembra la confusión; el *sudarshana* o disco arrojadizo; el *gada*, una maza; y una flor de loto llamada *padma*. (Gallud, 2010: 32)

Shiva. Es la tercera persona de la trimurti o trinidad hindú y el principio destructor. Representa la energía masculina. Es la tercera emanación del Ser Supremo como dios destructor y a la vez fecundador. Se le venera como supremo asceta y maestro de las verdades últimas, como señor del tiempo y de la muerte. Se representa por la letra A de la sílaba Aum y su símbolo es el fuego. Aparece en tiempos anteriores al vedismo, simbolizando la actividad cósmica en el sentido más amplio, la meditación que crear con la fuerza del pensamiento y la danza que imprime el ritmo vital al universo. Fue absorbido por el vedismo ario, que lo identifica como Rudra, dios de las

¹⁵ Aditya. Las personificaciones celestiales védicas e incluso prevédicas. Son los hijos del sabio védico Kashyapa y de Aditi y se les considera enemigo de los demonios. Como grupo se les considera también una de las diferentes clases del ejército de Shiva. (Gallud, 1999: 15)

¹⁶Lakshmi. La diosa de la riqueza y del amor. Simboliza la abundancia, la prosperidad y, en general, todas las cosas buenas de la vida terrena. (Gallud, 1999: 215)

¹⁷Kamadeva. El dios del amor. Es hijo del dios Vishnu y de Lakshmi. Es uno de los sostenedores del universo. (Gallud, 1999: 186)

¹⁸ Rama. La séptima encarnación del dios Vishnu. Simboliza el honor y el deber y todas sus acciones están gobernadas por *dharmā*. Sus hazañas se recogen en la epopeya titulada *Ramayana*. (Gallud, 1999: 311)

¹⁹ Krishna. La octava encarnación del dios Vishnu. Es un personaje atrayente, lleno de astucia y habilidad, diestro en el manejo de las armas, sagaz y valeroso, que compartió igualmente la vida con los hombres y con los dioses. (Gallud, 1999: 203)

tormentas. Su nombre, Shiva, significa benevolente. Está casado con Parvati²⁰, diosa de la energía, principio de la energía femenina, de la que tuvo a Karttikeya²¹, dios de la guerra y a Ganesha²², dios de la inteligencia. Vive en el Shivaloka, un paraíso situado en el monte Kailasa. Sus servidores o gana, guiados por su líder, Ganehsa, ejecutan sus órdenes tanto benéficas como destructoras. En su aspecto destructor tiene un tigre a su lado. El Shiva fecundador está sentado sobre cabalgadura, el toro Nandi, sujetando entre sus manos una serpiente y un loto. Tiene cinco cabezas y cuatro brazos, pero se le representa con una sola cabeza y cuatro brazos. Tiene un tercer ojo en mitad de la frente, símbolo de la omnipresencia. Su arma es el *trishula* o tridente. Se le suele representar comúnmente por el *linga* o símbolo fálico, que enfatiza su función fecundadora. (Gallud, 2010: 33)

Indra. Rey de los dioses. En el Rigveda es el primero en rango mientras que en los Purana o libros de tradiciones mitológicas indias, está subordinado trimurti o trinidad hindú, constituida por los dioses Brahma, Vishnu y Shiva. Es el dios del cielo y de las estaciones. Es uno de los *aditya* o personificaciones celestiales védicas y uno de los ocho *vasu* o personificaciones de los elementos naturales. Es también una de las deidades guardianas de los puntos cardinales, guardián del Este. Simboliza la fuerza. Impera sobre las nubes cargadas de lluvia, truenos y rayos. Es hijo del sabio védico Kashyapa y de Aditi y esposo de Indrani, reina de los dioses. Vive en un paraíso situado cerca del sagrado monte Kailâsa, llamado Indraloka o Tridiva. Allí se encuentra el célebre palacio Traivishtapa y los jardines de Nandana, donde crecen cinco árboles de exquisito aroma y que conceden todos los deseos. Su ciudad se llama Amaravati y está situada en la comarca de Dandakaranya, que se extiende entre los montes Vindhya y Satpura, a ambas márgenes del sagrado río Narmada. Indra se traslada por el aire en su carro, conducido por su auriga Matali. Este carruaje tiene cuatro yugos, tres látigos, siete bridas y trece ruedas. Además tiene como cabalgadura a Airavata, uno de los *hastin* o elefantes que sostienen al mundo. Entre sus pertenencias también destaca el caballo blanco llamado Uchchaihshrava, surgido del batimiento del océano de leche. Es un dios antropomorfo, aunque a veces puede aparecer en forma de toro. Se le representa sentado en su trono, Indrasana, con los ojos vendados y cuatro brazos que sostienen cualquiera de sus tres rayos o *vayra*. Tiene el cielo como casco y la tierra está en el hueco de su mano, por lo que la mueve a capricho. Además del rayo, su arma principal, tiene el disco, el *ankusha* o focino para elefante y el hacha, con la que hiende los montes para hacer correr ríos y fuentes. Como dios del cielo posee siete caballos que simbolizan el arco iris. Se embriaga con el *amrita*, bebida de la inmortalidad, que

²⁰ Parvati. La diosa de la fecundidad. Es una de las madres divinas que simbolizan la energía femenina del universo. Es el símbolo de la naturaleza femenina y del *yoní*, la matriz. Es la guardiana del Suroeste. (Gallud, 1999: 286)

²¹ Karttikeya. Hijo del dios Shiva y de Parvati. Es el dios de la guerra. Es el comandante en jefe del ejército del dios Shiva. Se le representa como un hombre amarillo, con seis cabezas y montado sobre su pavo real. (Gallud, 1999: 194)

²² Ganesha. Hijo del dios Shiva y Parvati. Es el dios de la inteligencia. (Gallud, 1999: 138)

le es ofrecida por las apsara o ninfas celestiales que residen en su corte para su distracción. Sus ejércitos están compuestos por los gāndharva, que son también arqueros terribles a las órdenes de Chitraratha, y que en tiempos de paz le alegran con sus cánticos. Es el exterminador de los demonios y se le atribuye una fuerza inmensa. Se muestra bueno y liberal con sus fieles, multiplica sus ganados y les ayuda en los tiempos de guerra. (Gallud, 1999: 164)

Vayú. El dios del viento, que simboliza el soplido cósmico. Se le identifica con el aliento o *prana* y con el alma universal. Es el conductor del sonido y los perfumes. Es una de las deidades guardianas de los puntos cardinales, guardián del Noroeste. Es uno de los ocho *vasu* o personificación de los elementos naturales, bajo el nombre de Anila. Se le considera rey de los *gandharva* o músicos celestiales. Es hijo de Rudra, la tempestad, y fue padre del dios-mono Hanumân. Es el padre divino de Bhima, el segundo de los cinco príncipe Pandava. Se le representa de una forma muy atractiva. Monta un antílope blanco o un carro tirado por caballos de color rojo o púrpura que pueden llegar hasta a mil. (Gallud, 1999: 417)

Agni. El dios del fuego, del hogar y de la familia. Pertenece al grupo de los *aditya* o personificaciones celestiales védicas. Es uno de los *vasu* o personificaciones de los elementos naturales, bajo el nombre de Anala. Es una de las deidades guardianas de los puntos cardinales y está encargado de la custodia del sudeste. (Gallud, 1999: 18) Se le considera uno de los cinco dioses principales, después de la trimurti o trinidad hindú. Es un veloz mensajero que viaja entre el cielo y la tierra, comisionado tanto por los dioses como por los hombres para mantener la comunicación, para cantar los himnos a los inmortales y hacerles llegar las ofrendas de sus adoradores. Acompaña a los dioses cuando estos visitan la tierra y comparte la adoración y el respeto que ellos reciben. A veces se manifiesta con un carácter siniestro y devorador, quemando a sus enemigos hasta convertirles en cenizas. Es hijo del sabio védico Kashyapa y de Aditi. Es esposo de Agneyî y padre de Mâgha y del mono Nîla. Vive en el cielo, donde se traslada en su carro de oro tirado por siete corceles verdes llamados Harit, conducidos por Aruna, personificación del rayo de luz. Se alimenta del *amrita* o ambrosía y del soma o néctar de los dioses. Es siempre joven, ya que el fuego se alimenta a diario. Se le representada vestido de negro, con enseña y casco de humo, con el cuerpo pintado de rojo, tres piernas y siete brazos, con los ojos, cejas y cabellos oscuros, montado sobre una cabra o llevando puesta una cabeza de de cabra con un halo de llamas. También viaja en un carro de ruedas de oro. Lleva un cordón brahmánico o *upavita* y una guirnalda de frutas. Normalmente suele presentar dos cabezas, siendo una de ellas la del fuego sacrificial y otra la del fuego doméstico. Sus atributos son una jabalina humeante, el hacha, la leña, el soplillo, la antorcha y un recipiente en forma de gran cucharón que contiene el *amrita*. (Gallud, 1999: 19)

Kala La deidad del tiempo, identificada con Yama, dios de la muerte. Es el destructor inexorable de todas las cosas que existen, por lo que para las sectas vaishnava o vishnuitas es todo

lo contrario al dios Vishnu, ya que se opone a la conservación, representada por esta divinidad. (Gallud, 1999: 181)

Surya. El dios del sol. Uno de los *aditya* o personificaciones celestiales védicas. Es una de las deidades guardianas de los puntos cardinales, guardián del suroeste. Depende de los cuatro dioses mayores: Varuna, dios de las aguas, Mitra, dios de la amistad, Indra, rey de los dioses y Agni, dios del fuego. Es hijo del sabio védico Kashyapa y de Aditi. Tuvo varias esposas y una hija llamada Shraddâ. Con cada una de sus esposas tuvo un hijo llamado Manu. Se le representa sobre un caballo con un disco en la mano. Se le suele describir como un hombre de color rojo oscuro con tres ojos y cuatro brazos. En dos de sus brazos lleva nenúfares. Con las otras dos bendice a sus adoradores. Sus ojos, manos y lengua son de oro. Destruye a los demonios con su fulgor. (Gallud, 1999: 374)

Pusan. Un dios védico, divinidad del crecimiento y de la prosperidad. Es uno de los *aditya* o personificaciones celestiales védicas, hijo del sabio védico Kashyapa y de Aditi. Es el dios del ganado. Pone en relación a todos los seres, concierta los matrimonios, asegura el alimento, conduce a los caminantes, ayuda a encontrar los objetos perdidos y lleva al otro mundo a las almas de los difuntos. Se le atribuyen muchos hechos a favor del género humano. Este personaje es puramente védico y su culto no paso al hinduismo posterior. Se le representa sin dientes. (Gallud, 1999: 305)

11. El Ayurveda y la medicina herbaria

En las páginas 33 y 34 Asurancetúrix se queda sin voz, lo que supone un problema ya que su voz es fundamental para que haga llover. Por ello el rajá pide a sus médicos que le observen, y estos diagnostican un remedio natural. Por ello considero que hacen un guiño al Ayurveda que es la ciencia de la salud y la curación que practicaban los arios y que ha perdurado en la India. Ayurveda significa literalmente «ciencia de la edad» y es un sistema holístico cuyas reglas se encuentran codificadas en el Atharvaveda, uno de los cuatro libros en que se dividen los Veda, una escritura de más de 3000 años de antigüedad, considerado una enciclopedia de sabiduría médica. La base de este sistema médico son las hierbas y los recursos animales y minerales, pero no es solo un sistema de curación. Se trata de una filosofía de vida basada en la noción de que los verdaderos poderes curativos residen en la mente. (Gallud, 2010: 19)

12. Elefantes

Podemos observar en las páginas 35, 36, 42 y 43 la aparición de elefantes. Los elefantes se cuentan entre los animales más queridos de los indios, y por supuesto, también son sagrados. Probablemente, son los animales más reverenciados después de la vaca y se suelen emplear en muchas ceremonias religiosas en los templos. (Gallud, 2010: 83)

Como justificación religiosa tenemos a la figura de Ganesha, hijo del dios Shiva y Parvati. Es el dios de la inteligencia. Es el dios de los guerreros del ejército de Shiva. Paravati mientras se

bañaba en su habitación fue sorprendida por Shiva y por ello decidió buscar un guardián para su puerta y tomando rocío de su cuerpo y barro formó a Ganesha. Cuando Shiva quiso entrar, Ganesha se opuso con tanta violencia que hasta golpeó a Shiva. Enfadado este le lanzó su tridente y le cortó la cabeza. Parvati se enfadó con Shiva por ello y Shiva decidió ordenar a sus emisarios que le trajeran la cabeza del primer animal que encontraran, que resultó ser un paquidermo. Por esa razón Ganesha fue resucitado con la cabeza del elefante. Se le representa con cabeza de elefante. El cuerpo suele ser de color rojo y sus manos son portadoras de una maza, un loto, un nudo corredizo, una concha y un disco, además de un cuenco lleno de arroz del que se alimenta, o joyas y perlas que derrama sobre sus devotos. Se le considera el eliminador de obstáculos y se le invoca antes de iniciarse cualquier tipo de solemnidad, actividad o viaje. (Gallud, 1999: 138-139)

En el sur de la India especialmente, son comunes los santuarios de elefantes, amplios recintos en donde se cría y cuida a los paquidermos y se les adiestra para procesiones. Allí se encuentran en libertad y tienen gran número de cuidadores especializados para atenderles. (Gallud, 2010: 84) En el cómic podemos observar dicho santuario de elefantes, en el que Bhengayah, es uno de los cuidadores especializados. Lo único sería resaltar que la historia se desarrolla en el Valle del Ganges, que está al norte de la India, y esos santuarios de elefantes son habituales al sur.

Los elefantes suelen emplearse principalmente en procesiones religiosas, en las que se les decora y pinta con varios colores, protegiéndoles la frente con una coraza profusamente adornada. Todos estos ritos suelen celebrarse en festividades especiales y, para ello, los templos cuentan con sus elefantes particulares, ocupados exclusivamente en esta actividad. (Gallud, 2010: 84)

Este aspecto no se puede observar en el cómic de *Astérix*, sin embargo, otra serie de cómics, *Tintín*, refleja esta situación en *Los cigarrillos del faraón* (1934) en la página 60.

13. El número cero

En la página 45, se realiza la cuenta atrás en el sacrificio de la princesa. Se debe señalar como Uderzo pone el cero, ya que el número cero tiene su importancia ya que ha de recordarse que fue la India la que descubrió el concepto de cero, en el que se basa el sistema decimal y que permite los cálculos de nuestra comparativamente avanzada ciencia. Sin él, ni la informática ni la aeronáutica ni muchos otros avances serían posibles. (Gallud, 2010: 23)

Es una historia antigua la del cero. Sus orígenes se remontan a los albores de las matemáticas, milenios antes de la primera civilización, mucho antes los humanos supieran leer y escribir. (Seife, 2006: 13)

Seife, afirma más adelante, en la página 20 que, «no fueron los griegos quienes descubrieron el cero. El cero llegó de Oriente, no de Occidente».

Si bien el sistema numérico griego era más sofisticado que el egipcio, no era el más avanzado del mundo antiguo. Otro invento oriental ostentaba este título: el sistema de cómputo babilónico. Y gracias a este sistema el cero hizo su aparición en oriente, en ese Creciente Fértil que hoy es Irak. (Seife, 2006: 13)

El cero fue proscrito en Europa, pero floreció en la India y, más tarde, en los países árabes. El cero era un posicionador, un espacio vacío en el sistema babilónico. El cero era útil, pero no era verdaderamente un número porque carecía de valor. Solo cobraba su significado de los dígitos que tenía a su izquierda; el símbolo para cero no representaba nada en absoluto si aparecía solo. En la India, todo esto cambió.

En el siglo IV a. C., Alejandro Magno marchó con sus tropas persas desde Babilonia hasta la India. Gracias a esta invasión los matemáticos indios tuvieron conocimiento del sistema numérico babilónico y del cero. (Seife, 2006: 71)

Las matemáticas indias hicieron algo más que aceptar simplemente el cero. Lo transformaron, asignándole un papel de número en lugar de mero posicionador. Fue esta reencarnación la que le confirió al cero su poder.

Los orígenes de las matemáticas indias se pierden en la noche de los tiempos. Un texto indio escrito el mismo año de la caída de Roma – 476 d.C. – revela la influencia de las matemáticas griegas, egipcias y babilónicas introducidas por Alejandro Magno durante su ocupación de la India. (Seife, 2006: 74)

Hacia el siglo V d.C., los matemáticos indios cambiaron su modo de numerar, abandonando el sistema griego para adoptar el babilónico. (Seife, 2006: 75) Y el sistema de numeración indio es el que se emplea extensivamente en Occidente. De hecho, la denominación de «números arábigos» es errónea. Los árabes fueron quienes trajeron a Occidente los números indios con la grafía que conocemos y empleamos como nuestra, pero los números árabes genuinos son completamente diferentes y este es un hecho a tener en cuenta, para evitar un grave error terminológico. (Gallud, 2010: 23)

Los indios empleaban el sistema decimal. Una particularidad de su idioma es que poseía nueve palabras distintas para los primeros números naturales. Las potencias de 10 también se designaban mediante términos particulares. Los astrónomos indios estaban impacientes por formular números grandes. Ante la necesidad de abreviar, comenzaron a omitir las palabras que indicaban la base decimal. (Rodríguez, 2013: 63)

El orden adquiriría valor numérico y los indios alcanzaron la etapa crucial: ¿cómo distinguir los órdenes decimales vacíos de contenido y evitar malentendidos? Su solución consistió en dar nombre al vacío, y lo llamaron *sunya*. Este cero indio revolucionaría la historia de las matemáticas, porque permitía que el sistema posicional funcionara a la perfección. (Rodríguez, 2013: 64)

El cero indio, como el anterior cero babilónico, servía para señalar el vacío. No hacía falta dejar espacios o columnas en blanco. Dando un paso más allá, el cero se convertiría en un número con significado propio: la nada, el vacío de cantidad, el valor nulo. (Rodríguez, 2013: 67)

Las cifras indias eran símbolos numéricos en sentido pleno, en vez de marcas que hubiera que contar intuitivamente. El número cero estaba ya consolidado durante el siglo V d.C. El nuevo sistema facilitaba el manejo de cantidades grandes y pequeñas. La enunciación de los números era sencilla y fiable, lo que favorecía a la comunidad al completo: matemáticos, comerciantes o ciudadanos comunes. (Rodríguez, 2013: 68)

Un sabio indio llamado Brahmagupta (598-668) escribió varias obras de matemáticas y astronomía. Un texto suyo, datado en el año 628 d.C., es el primer tratado conocido que describe y explica el funcionamiento del cero. Este matemático fue el primero que relacionó los conceptos de nada y vacío. Tal asociación significa que concebía el cero como un número con significado propio. No sabemos si esto fue idea suya, pero en cualquier caso suponía un notabilísimo avance científico. (Rodríguez, 2013: 69)

El moderno cero indio abría futuros caminos para el desarrollo de los números. Brahmagupta enseñaba cómo realizar las seis operaciones básicas de la aritmética: la suma, la resta, la multiplicación, la división, la elevación de potencias y la extracción de raíces. (Rodríguez, 2013: 69)

El desarrollo de la India se vio eclipsado por otra civilización oriental. El islam heredó el cero de los indios y, más tarde, lo legó a Occidente. (Seife, 2006: 79)

9. Astérix en la India como ejemplo de traducción del cómic

9.1. Características del cómic *Astérix en la India*

Astérix en la India es el tomo 28 de la colección de Astérix, y es un cómic en formato libro. Como ya estableciéramos en el apartado del cómic, este combina lenguaje icónico y verbal. Por un lado, dentro del lenguaje icónico citaremos la temporalidad, describiremos las viñetas, los ángulos de visión que ofrecen, las metáforas visualizadas y el lenguaje del color. Mientras que por otro lado, el lenguaje verbal abarca, además del texto presente en los globos y cartelas, las onomatopeyas.

A continuación, citaremos los principales elementos de esta historieta para entender la relevancia que genera esta fusión entre imagen y texto tan característico del cómic.

1. Lenguaje icónico. «El lenguaje icónico es un instrumento de conocimiento que complementa decisivamente al lenguaje verbal» (Bernad, 2000: 102).
- El tiempo. El cómic ofrece indicadores temporales bien mediante la palabra o por otros significantes de índole visual y espacial como los decorados, fondos, el vestuario o peinado. (Muro, 2004: 123) Por ello al igual que ocurre en otras aventuras de la misma colección, presenta anacronismos ya que muestra edificios y arquitectura de tipo musulmana, y como de todos es conocido las aventuras de Astérix ocurren en el año 50 a. C. y los musulmanes no llegaron a la India hasta el siglo XI.
- Ángulo de visión. Por ángulo de visión se entiende el punto de vista desde el cual se observa la acción representada en la historieta. Se distingue entre tres tipos de ángulo de visión: medio, picado y contrapicado. Si la acción se observa como si ocurriera a la altura de los ojos, se trata del ángulo de visión medio. El ángulo de visión picado se caracteriza por representar la acción desde arriba. Cuando se enfoca la acción, desde abajo hacia arriba se habla del ángulo de visión contrapicado. (Barbieri, 1993: 135-142).
- Códigos gestuales. En el cómic, los gestos y estados de ánimo están en gran parte estereotipados en ejemplos sencillamente reconocibles que pueden modificar el texto. Por ejemplo en la página 32 cuando la princesa conoce a los galos, les saluda juntando las palmas de las manos, es decir, que representa un saludo. Por el contrario, en la página 47, se ve a un hombre sentado y con las palmas de las manos juntas, pero en este caso, está rezando.
- Metáforas visualizadas. Los cómics también son capaces de representar metáforas de forma visual. La metáfora en la historieta «es una convención gráfica que expresa una idea o estado físico y síquico de los personajes a través de una imagen» (Acevedo, 1992:

147). Además de las que tienen origen en el lenguaje oral, existen también las de lenguaje escrito como los puntos suspensivos o signos de notación musical. Por ejemplo en esta obra existen ejemplos de ambos tipos. En la página 30 se ve a Obélix con un corazón, que viene a significar que se ha enamorado de la princesa india. Por otro lado a lo largo de varias páginas (6, 19, 20, 46, 47), se ven los signos de notación musical para simbolizar que están cantando.

- Lenguaje del color. Uno de los elementos principales es el color ya que se utiliza para representaciones expresivas como simbólicas. El significado del color en las historietas no está estandarizado. (McCloud, 1993: 185-193) sin embargo, en la página 30 de nuestro número, en las dos últimas viñetas de la página se notan claramente el contraste de los colores, y su significado en cada caso. En la primera imagen, con tonos cálidos, naranja, amarillo y rojo para expresar el calor que hace en ese lugar, mientras que la segunda opta por colores como el azul, el blanco para simbolizar la nieve, representan el frío.
- 2. Lenguaje verbal. El lenguaje escrito se utiliza para comunicar los diálogos y los pensamientos de los personajes que se incluyen dentro de los globos. El lenguaje escrito también está formado por las onomatopeyas y por el discurso del narrador o la voz de fuera que se suele representar dentro de la cartela. (Eisner, 2008: 124-128)
- Bocadillos o globos. Característicos del cómic, en el que se incluye el discurso o pensamiento de los personajes. Está formado por un cuerpo y un rabillo o delta que señala al personaje que habla. (Acevedo, 1992: 98-110) Cada delineación de silueta del globo implica un significado. Por ejemplo, La silueta continente del globo implica los diálogos, es decir, la voz o sonido neutral. Esta historieta está compuesta de este tipo de bocadillos ya que para expresar gritos, canciones, enfados, etc. lo consiguen con otros efectos, bien con metáforas visualizadas, signos de notación musical o signos de interrogación o exclamación o jugando con el tipo de letra.
- Tipografía. Uno de los aspectos destacados se refiere al tipo de letra. Los textos escritos en las historietas cambian de significado mediante diferentes modificaciones gráficas. La letra de imprenta es el tipo de letra que más se ha utilizado en este. Pero para conseguir determinados efectos expresivos sigue las siguientes estrategias: usar una letra de mayor tamaño para indicar que se está hablando alto o en tono enfadado, por ejemplo, en la página 33 cuando Astérix se enfada con Asurancetúrix porque no puede

cantar. También se utiliza el tipo de letra ondulada a lo largo de sus páginas, para reflejar que el texto es cantado y además se suele acompañar de signos musicales. (Acevedo, 1992: 111-115) Incluso reproduce las tipografías romanas y griegas cuando la historia se sucede en esos lugares.

Además de todo ello algunas notas sobre el texto del cómic que se caracteriza por el uso del lenguaje claro y conciso. Recordar que este lenguaje es coloquial y que por su función lúdica presenta varios recursos humorísticos. Incluso en ocasiones, se transgreden las normas lingüísticas, empleando alargamiento de palabras, por ejemplo en la página 19, «*fakiiir*». O se sirve de exclamaciones e interrogaciones que podemos observar en varias viñetas de la presente historieta, las onomatopeyas que reproducen sonidos, caídas, ruidos, golpes (*bong, pluf, splatch, hic*) en sus páginas o la sustitución de palabras por signos (¿?, ¡!,) en gran parte del cómic.

En cuanto a la traducción de estos elementos técnicos, ambas versiones se han visto condicionadas por el espacio limitado y el humor. La concordancia de imagen y texto han conseguido mantenerla ambas traducciones aunque en alguna ocasión, la versión española sí que ha tenido trasladar algún contenido de un bocadillo a otro, debido a la estructura de sus oraciones que son más largas que en francés e inglés. Respecto al humor, ambos idiomas han intentado conservar la gracia del original, aunque otras veces han tenido que recurrir al ingenio para crear otros juegos de palabras o *gags*. Sobre las onomatopeyas, como Valero Garcés afirma son propias del cómic, y en inglés existe una gran cantidad comparada con el resto de idiomas lo que se refleja de sobremana en este tomo. Mientras que la traducción española no traduce las onomatopeyas, los traductores ingleses por su parte, traducen todas las onomatopeyas, incluso las que van fusionadas con la imagen, adaptándolo así por completo al público receptor.

9.2. Análisis contrastivo de los referentes culturales

A continuación analizaremos el original y lo compararemos con la traducción inglesa y española. Observaremos a qué problemas se han enfrentado sus traductores, cómo han resuelto dichos problemas y qué técnicas de traducción han utilizado para ello, etc.

Los problemas de traducción que se presentan en Astérix son aquellos problemas que presentaría cualquier encargo de traducción a los que hay que añadir los propios de la traducción subordinada del cómic como son el espacio limitado, las onomatopeyas, los nombres propios, los juegos de palabras, etc. En concreto, nos vamos a centrar en todos los elementos que hacen referencia a la cultura india, ya sean nombres de los personajes, juegos de palabras, alusiones a elementos culturales relativos a la India, etc.

Para la resolución de estos problemas se plantean las técnicas de traducción que Amparo Hurtado (2001: 642) define como: «Procedimiento, visible en el resultado de la traducción, que se

utiliza para conseguir la equivalencia traductora a microunidades textuales; las técnicas se catalogan en comparación con el original. La pertenencia del uso de una técnica u otra es siempre funcional, según el tipo de textual, la modalidad de traducción, la finalidad de traducción y el método elegido». Reproducimos la clasificación que aparece en el glosario de Hurtado (2001: 633-645), sin los ejemplos ni referencias a otros autores, pero sí con los énfasis del original:

1. Adaptación: Técnica de traducción que consiste en reemplazar un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora.
2. Ampliación lingüística: Técnica de traducción que consiste en añadir elementos lingüísticos. Se opone a la técnica de compresión lingüística.
3. Amplificación: Técnica de traducción que consiste en introducir precisiones no formuladas en el texto original: informaciones, paráfrasis explicativas, etc. Incluye las notas del traductor. Se opone a la técnica de elisión.
4. Calco: Técnica de traducción que consiste en traducir literalmente una palabra o sintagma extranjero; puede ser léxico y estructural.
5. Compensación: Técnica de traducción que consiste en introducir en otro lugar del texto un elemento de información o un efecto estilístico que no ha podido reflejarse en el mismo sitio en que está situado en el texto original.
6. Compresión lingüística: Técnica de traducción que consiste en sintetizar elementos lingüísticos. Se opone a la técnica de ampliación lingüística.
7. Creación discursiva: Técnica de traducción que consiste en establecer una equivalencia efímera totalmente imprevisible fuera de contexto.
8. Descripción: Técnica de traducción que consiste en reemplazar un término o expresión por la descripción de su forma y/o función.
9. Elisión: Técnica de traducción que consiste en no formular elementos de información del texto original. Se opone a la técnica de amplificación.
10. Equivalente acuñado: Técnica de traducción que consiste en utilizar un término o expresión reconocido (por el diccionario, por el uso lingüístico) como equivalente en la lengua de llegada.
11. Generalización: Técnica de traducción que consiste en utilizar términos más generales o neutros. Se opone a la técnica de particularización.
12. Modulación: Técnica de traducción que consiste en realizar un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del texto original; puede ser léxica y estructural.
13. Particularización: Técnica de traducción que consiste en utilizar términos más precisos o concretos. Se opone a la técnica de generalización.

14. Préstamo: Técnica de traducción que consiste en integrar una palabra o expresión de otra lengua sin modificarla. Puede ser puro (sin ningún cambio) o naturalizado (transliteración de la lengua extranjera).

15. Sustitución (lingüística, paralingüística). Técnica de traducción que consiste en cambiar elementos lingüísticos por paralingüísticos (entonación, gestos), o viceversa (sustitución lingüística, sustitución paralingüística).

16. Traducción literal: Técnica de traducción que consiste en traducir palabra por palabra un sintagma o expresión.

17. Transposición: Técnica de traducción que consiste en cambiar la categoría gramatical. 18. Variación: Técnica de traducción que consiste en cambiar elementos lingüísticos (o paralingüísticos: entonación, gestos) que afectan a aspectos de la variación lingüística: cambios en el tono, el estilo, el dialecto social, el dialecto geográfico, etc.

Todos los ejemplos que se muestran a continuación se han sacado de *Astérix chez Rahàzade* (1987), *Asterix and the magic carpet* (1987) y *Astérix en la India* (1987) de Uderzo. Son todos aquellos ejemplos en los que se menciona algún elemento cultural relativo a la India.

➤ **Título**

Martínez-Bartolomé (2010: 23) afirma que «uno de los principales problemas en la traducción de cualquier obra literaria, y de la comedia en especial, lo constituyen los títulos. El modo en que se vierta el título de una obra literaria resulta generalmente fundamental para determinar el enfoque que el lector dará al texto, puesto que suele existir una estrecha relación entre el nombre que el autor ha elegido para su obra y el contenido de la misma».

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
Portada	ASTÉRIX CHEZ RAHÀZADE <i>Le compte des mille et une heures</i>	<i>Asterix and the magic carpet</i>	ASTÉRIX EN LA INDIA <i>El cuento de las mil y una horas</i>

En esta obra uno de los aspectos más relevantes es el título ya que como vemos ninguno de los tres coincide. En su versión original, en francés se titula *Astérix chez Rahàzade*. En todos los volúmenes de la serie en que Astérix se dirige a un país, la versión francesa utiliza *chez*, que significa en casa de o incluso se refiere dentro del país, región, clase social, etc. de alguien, y ello hace que el lector piense donde se va a desarrollar la historia. Rahàzade es un juego de palabras que utiliza el autor para que se relacione con Shéhérazade, la protagonista del libro *Las mil y una noches*, que también retrata de forma fantástica y algo distorsionada países como la India entre otros. Pero no solo el juego de palabras con el nombre de la protagonista hace referencia al cuento sino que

también el autor decide añadir un subtítulo, *Le compte des mille et une heures*, que señala claramente a dicho libro que contiene muchos cuentos. El autor piensa este subtítulo ya que se ingenia un juego de palabras que le proporciona la palabra «*compte*» que significa tanto cuento como cuenta. Y así enlaza por un lado, el libro de muchos cuentos, *Las mil y una noches*, para describir la larga distancia que existe entre la aldea gala y la India, al país al que van viajar Astérix y compañía, y por otro lado, la cuenta atrás de finalización de la época del monzón y el sacrificio de la princesa. Es original ya que de un simple vistazo en el título nos traslada al lugar en el que ocurre la historia. En este caso el título también consigue despertar la curiosidad en el lector, ya que hace un juego de palabras con Rahāzade para llevarle a ese mundo mágico. Además hay que destacar que la tipografía del texto es creativa ya que simula la tipografía oriental.

Una vez comentado el título original, observamos los cómics traducidos. Por un lado tenemos la versión inglesa que titula *Asterix and the magic carpet* y por otro, la versión española que lo titula *Astérix en la India*. Comenzaremos analizando el título en inglés, *Asterix and the magic carpet* en el que podemos señalar que se hace referencia a la alfombra mágica que usan los protagonistas para llegar a la India y la que puede verse en la ilustración de la portada. Pero no conserva la idea original del autor de la obra y no transmite de forma tan clara dónde va a desarrollarse la historia como sí hace con otros títulos de la misma colección traducidos en inglés como *Asterix in Britain* (1966), *Asterix in Spain* (1969), *Asterix in Belgium* (1979), etc. Así pues, podría decirse que en este caso el título está sujeto a la imagen de la portada en la que puede verse a distintos personajes volando en una alfombra, por ello lo de mágica, sobre una ciudad que muestra edificios de estilo oriental. Es decir que el traductor ha usado la técnica de creación discursiva. Sin embargo, proponemos una alternativa que sería: *Asterix in India*, de esta manera, siguiendo el mismo canon que utilizan en el resto de álbumes en los que los personajes se dirigen a otro país, somos coherentes. Respecto al subtítulo, la versión inglesa prefiere omitirlo apoyándose en la técnica de la elisión.

Por el contrario, la versión española continúa con la misma estrategia que en otros títulos de la serie y la titula *Astérix en la India*. De este modo consigue el mismo efecto que en su versión original ya que lleva al lector al país en el que tiene lugar la historia, por lo que ha usado la técnica de la creación discursiva. Este, como el original francés también lleva un subtítulo, en el que el traductor ha considerado hacer una traducción literal, y dejarlo como *El cuento de las mil y una horas*. De esta manera podría decirse que, a pesar de no incluir un juego de palabras con la protagonista de *Las mil y una noches*, alcanza de mejor manera los objetivos del original, utilizando la técnica de la compensación ya que consigue aludir a dicho cuento con el subtítulo.

➤ **Juegos de palabras**

Según Delabastita, los juegos de palabras son un fenómeno textual que explota los rasgos estructurales de la lengua o lenguas implicadas que se basa en formas similares con significados

diferentes. (Delabastia, 1996: 128) Con esta definición podemos deducir que los juegos de palabras son intencionados, y por ello hay que saber buscarlos y buscar posibles soluciones para su traducción.

Asimismo Delabastita establece dos criterios para determinar una tipología de los juegos de palabras. Por un lado, la similitud entre las unidades léxicas (homonimia, homofonía, homografía y paronimia), y por el otro la distinción vertical/horizontal, según la cual son verticales los juegos de palabras en los que dos significados se encuentran en una misma palabra de forma simultánea y son horizontales los juegos en los que los significados aparecen en dos secuencias distintas. (Delebastita, 1996: 128)

Uno de los conceptos más comunes respecto a los juegos de palabras y su traducción es la intraducibilidad. Rabadán (1991: 80) está entre los teóricos que defienden esta postura ya que opina que estos son una zona de inequivalencia entre lenguas que se identifica con la intraducibilidad. Sin embargo, hay otros teóricos, como el propio Delabastita que, creen que al ser un recurso con alto nivel de dificultad, se trata de una cuestión de grado. El grado depende de varios factores, entre los cuales Delabastita menciona la similitud fónica de lenguas emparentadas históricamente; si se basa en la polisemia y está de algún modo emparentado con la realidad extralingüística; o préstamos lingüísticos comunes a las dos lenguas. (Delabastita, 1996: 128)

A continuación mostraremos una serie de ejemplos que forman juegos de palabras:

- o Cultura material. Ropa.

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
6	Évidemment, il est tombé sur la tête! À voir le pansement sur son crâne, ce n'est pas la première fois !	Well, yes! He fell on his head! And not for the first time, judging by that bandage on it!	¡Desde luego, ha caído de cabeza! ¡A juzgar por el vendaje de su cráneo, no es la primera vez!

En este dialogo podemos observar dos fenómenos: el primero de ellos el juego de palabras que existe en francés entre el sentido propio y la expresión «être tombé sur la tête» que significa haber perdido la razón. El segundo fenómeno es la clara alusión que hace al turbante del personaje y en este sentido habría que resaltar la relación que existe entre imagen y texto. Por un lado, ninguna de las dos traducciones consigue el mismo efecto que el original con la expresión «être tombé sur la tête», ya que se decantan por la traducción literal y entonces se pierde el humor que provoca. Respecto al último efecto lo logran las dos traducciones ya que la imagen ayuda a comprender mejor

el texto y visualiza la alusión al turbante. La versión inglesa consigue el mismo efecto que el original con la modulación, mientras que la versión española se decide por la traducción literal.

Propuesta: En cuanto a la expresión «*être tombé sur la tête*», ninguna de las dos traducciones consigue el mismo efecto que el original, ya que se decantan por la traducción literal y entonces se pierde el humor que provoca. Sin embargo, creemos que en la traducción española el traductor podría haber utilizado la expresión «tocado de la cabeza», que es una locución adjetiva coloquial, y según la RAE, «dicho de una persona que empieza a perder el juicio». Pero al mismo tiempo, el tocado es «una prenda con que se cubre la cabeza», y en este caso, el personaje lleva un turbante que le cubre la cabeza. Por lo tanto quedaría así:

Texto original	Texto meta español
Évidemment, il est tombé sur la tête! À voir le pansement sur son crâne, ce n'est pas la première fois !	¡Mira el tocado de la cabeza ese! ¡A juzgar por ese vendaje, no es la primera vez!

De esta manera, habría un juego de palabras entre el sentido propio y la expresión «tocado de la cabeza», con el mismo significado que el original de referirse a alguien que ha perdido la razón. Asimismo se haría referencia al turbante que lleva el personaje y por ello en la segunda frase, podríamos omitir *crâne*, que es una traducción literal del francés, y de esta manera ganar más espacio en el bocadillo y enlazar texto e imagen, una de las características propias del cómic.

○ Religión

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
33	Par tous les avatars ! Il semblerait que le chanteur gaulois en subisse un gros en ce moment !	By all the avatars! Those Gauls have to change their tune!	¡Por todos los avatares! ¡Parece que el cantor galo está pasando por uno muy gordo, en este momento!

La palabra *avatar* en francés se refiere tanto a las encarnaciones de Visnú, en la religión hinduista como a un accidente, y ello se refleja a modo de juego de palabras en el texto original. La traducción inglesa emplea la creación discursiva al formular un juego de palabras con «*change their*

tune» que no tendría sentido fuera de contexto ya que relaciona texto e imagen, y alude tanto a hacer cualquier cambio para mejorar como a afinar. Mientras que la traducción española, al basarse en la traducción literal, no pierde el sentido del original, pero sí se hace más difícil su comprensión, ya que en español avatar se define como las encarnaciones de Visnú pero no recoge la acepción de accidente.

- Fauna

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
40	Un tigre royal!	A royal tiger!!!	¡Un tigre real!

En el texto original mencionan un «*un tigre royal*», hay que señalar que se refiere al tigre de Bengala, animal nacional de la India y Bangladés. También se le conoce con el nombre de tigre indio. Sin embargo, el autor en esta ocasión decide optar por la primera acepción y así conseguir el juego de palabras entre la especie del animal y a que tiene como dice la RAE «que tiene existencia verdadera y real». Este es otro caso en el que se consigue el mismo juego de palabras en las versiones traducidas al traducir literalmente.

- Profesión

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
38	Je suis moi-même dresseur de cordes et charmeur de serpents ! Charmé de t'avoir connu !	I'm an Indian rope trickster and snake charmer! Charmed to meet you!	¡Y yo soy especialista en cuerdas tiasas y encantador de serpientes! ¡Encantado de haberte conocido!

Este es un caso especial ya que es un juego de palabras y tanto en el original como en las dos traducciones – inglesa y española – basándose en el calco repiten el mismo juego de palabras y consiguen el mismo efecto que el original, algo bastante difícil de alcanzar, pero que logran de manera eficiente ambas.

- Deporte

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
38	Par Vâyû!!! Mercikhi !!! Pourquoi veut-il être	By Vayu!!! Owzat!!! Not out! I'm afraid	¡Por Vayu!!! ¡Majaratha!!! ¿Quién está majareta?

	remercie?		
--	-----------	--	--

Este es otro caso en el que el original no hace referencia a ningún elemento cultural aunque la traducción inglesa sí. Los traductores optan por realizar una creación discursiva, que no tendría sentido fuera de contexto, y utilizar la expresión «*not out!*» que es propia del críquet, deporte muy popular en la India. En el caso del original se presenta un juego de palabras, que la versión inglesa no aparece, mientras que el traductor español sí realiza un juego de palabras utilizando la creación discursiva.

➤ **Otro tipo de ejemplos en los que existen referentes culturales**

- Profesión

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
6	Je suis Kiçàh le fakir.	I'm Watziznehm the fakir.	Soy Ahivá el faquir.

En esta frase los traductores de ambas lenguas siguen la traducción literal.

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
23	Fakir Mercikhi, mon infâme serviteur !	Owzat, my wicked henchman	¡Faquir Majarahtha, mi infame servidor!

En este caso, se vuelve a mencionar el elemento cultural faquir, sin embargo la traducción inglesa al omitir «*fakir*» en su texto meta, realiza una elisión y pierde ese referente cultural. El traductor español, al escoger la traducción literal, conserva el mismo mensaje del original y el *culturema*.

- Cargo

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
10	Rajah	Rajah	Rajá/Rajah

Según la Larousse y la RAE, esta palabra proviene del sánscrito, *raja*, y significa rey. Llega al español a través del francés, *rajáh* o *radjáh*. Cabe destacar esto ya que en español utiliza en ambos casos el préstamo, pero mientras que *rajah* es un préstamo puro, que no ha recibido ningún cambio, *rajá* es un préstamo naturalizado. A lo largo de las páginas de la historieta, el traductor en español intercala las dos acepciones, por ejemplo en la página diez usa *rajá* mientras que en la página 32 emplea *rajah*, lo que hace pensar que no es coherente, ya que tendría que usar solo uno de los dos; *rajá*, si lo que persigue es la domesticación, o *rajah* si se decide por la extranjerización. En cuanto al inglés, como dicha palabra proviene del sánscrito, lo que hace es usar el equivalente acuñado.

○ Profesión

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
10	Gourou, maître d'une caste religieuse	Guru, leader of a religious sect	Gurú, maestro de una secta religiosa

En este ejemplo se muestran dos términos: «*gourou*» y «*caste*». En cuanto al primero que proviene del sánscrito *guru*, no hay problema alguno, ya que ambos idiomas optan por la técnica de equivalente acuñado. Sin embargo, el segundo concepto, el de casta, de gran relevancia en la cultura india no se recoge en ninguna de ellas. En este caso hace referencia al concepto de casta del periodo Brahmánico, es decir, una estricta división social que encumbra a la clase sacerdotal. (Gassós, 2005: 5) Sin embargo, ambas traducciones han optado por el concepto más actual de dicho término, como menciona Gallud (2010: 46): «en las últimas décadas ha aparecido un número de falsos *guru* que, [...] se han presentado como grandes maestros espirituales y se han aprovechado de sus seguidores, con el fin de conseguir fama, riqueza y poder [...] Incluso han llegado a formar sectas fanatizadas, en contraposición a la tradicional libertad religiosa hindú». Por ello, podríamos decir que al proponer ambas lenguas «sect» y «secta» en los respectivos casos, han utilizado la modulación.

○ Meteorología

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
10	C'est l'époque de la mousson !	That is the monsoon season.	¡Es la época del monzón!

En este caso las dos traducciones utilizan la traducción literal.

- Tratamiento entre personas. Cortesía



Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
35	¡Je te salue, Kiçàh ! et vous, nobles étrangers, soyez les bienvenus !	Same to you, Watzizehm! You're welcome too, noble strangers!	¡Te saludo, Ahivá! ¡Y vosotros, nobles extranjeros, sed bienvenidos!

En este caso utilizamos la imagen, ya que al tratarse de un cómic, donde la interrelación entre imagen y texto es característica del cómic, aquí a la hora de traducir también tenemos que tener en cuenta qué es lo que ocurre en la imagen. Si observamos bien, Bhengayah, vemos como está realizando el gesto denominado *anjali*, que consiste en juntar las palmas de las manos ante el corazón, con la cabeza levemente agachada, mientras se pronuncia la fórmula *namaste*. *Namaste* (*namas*, «inclinarse en reverencia» y *te*, «ante ti»). Es un saludo que todos en la India lo practican. (Gallud, 2010: 168)

Ya el original realiza una sustitución, y traduce ese gesto por «*Je te salue, Kiçàh*». Sin embargo, en inglés lo omiten con la técnica de la elisión, mientras que en español, realiza la traducción literal del francés.

Propuesta: Desde nuestro punto de vista, la expresión *namaste* es bastante conocida ya por ser un saludo en la India, como por su uso en yoga, actividad tan popular actualmente en Occidente, por lo que consideramos que sería una buena idea en vez de realizar una traducción literal, utilizar el préstamo *namaste* e incorporarlo en nuestra traducción. Asimismo conseguiríamos más interrelación entre imagen y texto.

- Objetos materiales

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
14	De toute façon je ne peux dormir que sur une planche plantée de clous !	Anyway, I can only sleep on a bed of nails.	¡De todas maneras, solo puedo dormir sobre una tabla llena de clavos!

En inglés el traductor emplea un equivalente acuñado, mientras que en español se decide por la traducción literal.

Propuesta: Lo conveniente sería que el español también utilizara el equivalente acuñado, cama de clavos.

- Religión. Ritos

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
31	Le Gange est un fleuve sacré, bien qu'il soit tari les indiens continuent à y faire leurs ablutions afin de purifier leur âme et leur corps !	The Ganges is a sacred river. Even in this drought, the people still come here to wash, thus purifying their souls and bodies. See?	¡El Ganges es un río sagrado y aunque se haya secado los indios continúan haciendo en él sus abluciones para purificar su alma y su cuerpo!

En esta ocasión, la versión inglesa decide omitir «ablutions», por lo que se podría decir que utiliza la técnica de la elisión, ya que en vez de *ablution* utiliza el verbo *to wash*, más comprensible para el público infantil y juvenil al que va dirigido el cómic. No obstante, se pierde el elemento cultural al que hace referencia, la ablución, los baños rituales que practican en la India. La versión española por su parte, sí decide mencionarlo, ya que emplea la traducción literal.

- Fauna

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
35	Ici les vaches sont sacrées, elles sont libres d'aller où bon leur semble et personne ne peut leur	Cows are sacred here. They're free to go where they like, and no one may harm them.	Aquí, las vacas son sagradas, son libres de ir a donde les parezca mejor y nadie puede hacerles daño.

	faire de mal.		
--	---------------	--	--

En este caso hablamos de traducción literal.

- Ecología

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
42	Ces forêts indiennes sont très mal fréquentées !	A nasty lot you get in these Indian jungles!	¡Hay muy malas compañías en estos bosques hindúes!

En esta ocasión, la traducción de inglés se decide por la modulación, ya que es coherente a lo largo del texto. Sin embargo, el traductor español usa la traducción literal.

Propuesta: Sería más conveniente poner jungla o selva, ya que es donde se desarrolla la acción y así sería coherente tanto texto e imagen, como a lo largo del texto.

- Gentilicio

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
31	Mais qu'est-ce que c'est que ces drôles d'indiens-là ?	Clear as mud! These Indians are crazy!	¡Están locos estos hindúes!

Aquí se presenta el gentilicio de la India lo que en inglés no presenta ningún problema y por ello lo traduce utilizando el equivalente acuñado. Sin embargo en español, aunque también se use el equivalente acuñado, plantea una gran confusión entre indio e hindú.

Propuesta: Si nos remitimos a la Fundeu (<http://www.fundeu.es/noticia/indio-pero-no-hindu-3641/>) indica que el Diccionario panhispánico de dudas dice «De la India. Como gentilicio de la India es también admisible el uso de hindú» y que la RAE acepta también hindú como gentilicio. No obstante no estamos de acuerdo con esta acepción ya que consideramos que no todos los indios son hindúes, porque no todos los habitantes de la India pertenecen a la religión hinduista. Por ejemplo, la Madre Teresa de Calcuta era una ciudadana de la India (india), pero no era hindú, sino católica. Bien es cierto que en este país hay muchos hinduistas pero conviven con millones de personas que no lo son. Por lo que en la traducción española habría que decantarse por indios en lugar de hindúes.

- Religión

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
38	S'ils doivent évoquer leurs trente millions de dieux !	If they're about to invoke all their thirty-three million gods!	¡Si tienen que mencionar a sus treinta millones de dioses!

En este caso se refleja que los traductores ingleses se han documentado bien, fase previa fundamental a la hora de traducir, ya que no realizan traducción literal, y omiten la información de Uderzo, y presenta una traducción más precisa al poner «*thirty-three million gods*» que son los que existen en la religión hinduista. Es decir que utilizan la adaptación para adecuarlo respecto a la cultura india. Sin embargo, la traducción española no demuestra esa documentación, y se basa en la traducción literal con la que sí transmite el mensaje del original a la lengua de llegada, pero no transmite de forma adecuada el aspecto del hinduismo en este caso.

Propuesta: El traductor español, en vez de seguir la traducción literal en este caso, hubiera sido más apropiado si hubiera puesto treinta y tres millones de dioses como Zimmer afirma en *Mitos y símbolos de la India* (2001), ya que sería mucho más preciso.

Los dioses que cita Uderzo en su obra provienen del sánscrito, y por lo tanto hay que tener en cuenta que para su transliteración a caracteres latinos se han seguido las convenciones recogidas en el *International Alphabet of Sanskrit Transliteration* (IAST).

Recordemos que transliterar como cita la RAE es «representar los signos de un sistema de escritura mediante los signos de otro». En ello no interviene la traducción y por eso nos basaremos en el diccionario *Sanskrit-English Dictionary* de Monier Monier-Williams (1819-1899) y en el diccionario *Diccionario del hinduismo* de Enrique Gallud Jardiel (1958) para adecuar la transliteración.

Pero además del nombre del dios perteneciente a la religión hinduista, Uderzo aclara qué es, o qué hace dicho dios y ahí sí que interviene la traducción y la transmisión de la cultura. Vamos a analizar solo los que sugieren problemas, bien sean de traducción o de transmisión de la cultura india.

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
38	Vāyu, grande divinité védique en Inde	Vayu, great vedic dity of India	Vayu, gran divinidad védica en la India

En esta ocasión se plantean dos problemas: el nombre del dios hinduista y la explicación que hace de este. Empecemos por analizar el nombre del dios. En ambas traducciones realiza una transliteración correcta. En cuanto a la traducción de la segunda parte se trata de una traducción literal en ambas lenguas. Uderzo afirma que es una gran divinidad védica en la India, pero considerando que existen una infinidad de dioses, y entre las principales se hallan Brahma, Shiva, Vishnu, Rama, Krishna, Ganesh, Indra, etc. Vayu no es una de las más grandes divinidades aunque sí se le procesa culto.

Propuesta: Al considerar que Vayu no es una de las principales divinidades, podría haber seguido el mismo canon que empela al describir a los otros dioses, y afirmar que es el dios del viento, que simboliza el soplo cósmico. (Gallud, 1999: 417) Por lo que considero que la traducción final sería más precisa si se utilizara la descripción y quedaría de la siguiente manera:

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
45	Visnu, dieu qui possède plusieurs bras	Vishnu, god with many arms	Visnú, dios que posee varios brazos

En este caso la transliteración es correcta en ambos casos, sin embargo, en español, es más frecuente ver el préstamo, Vishnu. Las dos versiones utilizan la traducción literal.

Propuesta: Uderzo afirma que es un dios que posee varios brazos, una aclaración desde su punto de vista, sin embargo, nosotros consideramos que la mayoría de los dioses hinduistas poseen varios brazos, bien sea Shiva, Ganesh, Durga, Kali...o el propio Vishnu. Por ello pensamos que en vez de poner dios que posee varios brazos, sería más conveniente, y siendo coherente al texto, utilizar la descripción y explicar que es el dios conservador y protector del universo. (Gallud, 2010: 32)

- o Canciones

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
19	Il était un petit hic! fakiiiiir... Il était un petit hic! fakiiiiir... Qui n'avait ja, ja, jamais navigué... ohé, ohé !	While the raging seas did roar, and the stormy winds did blow... and e jolly fakir- boys were all up hic! Aloft...and the landlubbers lying down below...hic!... below, below...	Erase una vez, hic, un faquir Un faquir... chiquito... Que no podía, que no, hic, podía... navegar

Canción original en francés «*Il était un petit navire Il était un petit navire Qui n'avait ja ja jamais navigué Qui n'avait ja ja jamais navigué Ohé ! Ohé !*»

En este caso, al tratarse de una canción, en ambas traducciones utilizan la adaptación. Reemplazan la canción original por otra canción que sea más conocida en las respectivas culturas de llegada. En el caso inglés, el faquir canta *The Mermaid* mientras que en el español canta *El barquito chiquitito*, y ello siguiendo el ejemplo que muestra el autor, y añaden «*fakir*» o «faquir» para crear humor. En cuanto a la tipografía, solo la española realiza la misma que la original. En cambio, en cuanto al alargamiento de palabras como «*fakiiiiir*» o el titubeo de «*ja, ja, jamais...*» ninguna de las traducciones lo repite.

Propuesta: La traducción española, al intentar adaptar la canción a una más conocida en la cultura receptora, elige la canción *El barquito chiquitito*, pero en el texto empieza con «Erase una vez [...]» en cambio, la canción original es «Había una vez [...]» por lo tanto, cambiaríamos «Erase» por «Había», para hacer la adaptación más idónea, y para seguir el mismo efecto que el original, alargariamos la palabra faquir, y quedaría como en el original «*faquiiiiir*» y modificaríamos también «podía» por «po po podía» para que se asemejara al original.

Página	Texto original	Texto meta inglés	Texto meta español
20	La meeer...qu'on voit danser...le long des gofes claiiirs...	Speed bonny boat, like a bird on the wing...Over the sea to India...carry the bard who will rescue the king...	Al veeer en la inmensa llanura...del maaar...el maaar...

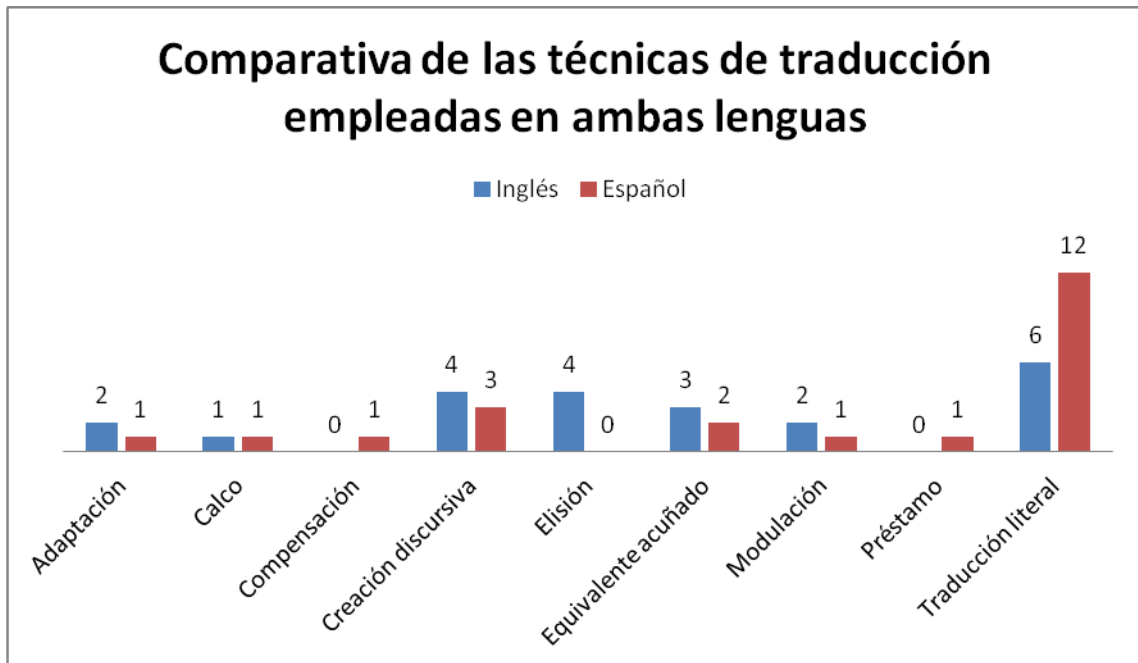
En este caso, se trata de otra canción pero inventada por el autor, y aunque en el original no aparece ningún referente cultural, lo destacamos, ya que en su traducción inglesa sí al mencionar «*Over the sea to India*». En los dos idiomas, se utiliza la creación discursiva aunque cabe señalar que en inglés con más ingenio que en español. Mientras que la traducción española sí reproduce de igual manera que la original, tanto la tipografía como los alargamientos de palabras. Lo contrario sucede con la traducción inglesa, que ni sigue la misma tipografía, ni refleja los alargamientos de palabras.

Propuesta: La que se muestra en el cuadro de abajo:

Texto original	Texto meta español
La meeer... qu'on voit danser... le long des gofes claiiirs...	De la Galia... A la India por la mar... a salvar al rajáaa...

10. Resultados

Como acabamos de ver, hemos encontrado 22 elementos culturales, y los traductores han utilizado distintas técnicas para trasvasar el mensaje del original a ambas lenguas. Para una mejor visualización hemos decidido hacer un análisis cuantitativo, mostrando los resultados en un único gráfico que recoja la información de las técnicas empleadas en ambas lenguas y así poder comparar las similitudes y diferencias que existen en el proceso traductor.



Si examinamos los datos de las técnicas de traducción de ambas lenguas podemos encontrar que los resultados son bastante similares en las dos versiones, aunque claramente existen diferencias destacadas en cada lengua.

Podemos observar que la técnica de traducción más utilizada en los dos idiomas es la traducción literal, sin embargo, su aplicación no se efectuó en igual medida ya que la versión española presenta el doble de casos respecto a la versión inglesa, doce y seis respectivamente. El segundo puesto lo ocupa la creación discursiva tanto en inglés, cuatro veces, como en español con tres veces.

En cuanto a las técnicas menos utilizadas vemos que el inglés no se ha servido en ningún caso de la compensación ni del préstamo, mientras que el español no ha usado ninguna elisión. Esto muestra un contraste ya que mientras que en español no se ha empleado ninguna elisión, en inglés, la elisión representa una de las técnicas que más aparece junto a la creación discursiva, cuatro

veces en ambos casos. No obstante aunque en inglés no haya recurrido a la compensación o al préstamo, en español, solo existe un caso respecto a cada técnica.

Son varios los casos en que un mismo elemento cultural ha sido traducido por la misma técnica en las dos versiones. Por un lado tenemos la traducción literal que aparece en la mayoría de los casos, concretamente en seis. Le sigue el equivalente acuñado que se ha usado hasta dos veces. En último lugar tenemos aquellas técnicas que se han usado solo en una ocasión como son el calco, la modulación, la adaptación y la creación discursiva. Por lo tanto podemos deducir que en más de la mitad de los casos, en doce concretamente, existe una uniformidad entre las dos versiones frente a un mismo referente cultural.

Otro dato relevante es que la versión inglesa aun habiendo traducido la mayoría de los casos por traducción literal, traduce el resto de *culturemas* utilizando varias veces las mismas técnicas como la creación discursiva, el equivalente acuñado, la elisión entre otros. Sin embargo, el traductor español también utiliza varias técnicas incluso alguna más que las que aparecen en inglés, pero en su mayoría solo hace uso de ellas una vez como por ejemplo, la adaptación, la modulación, etc.

Una vez analizados los resultados investigaremos qué método traductor se han seguido en ambas lenguas y si se tiende a la extranjerización o la domesticación. Entendemos por extranjerización el proceso de producir una traducción más cercana a la cultura de partida, mientras que por domesticación consideramos aquel proceso de producir una traducción más próxima a la cultura meta, es decir, más adaptada. (Martínez Sierra, 2008: 38)

Consideramos que en ambas lenguas han reproducido la obra de acuerdo a la domesticación, consiguiendo así que se adapte a las dos culturas receptoras. Podemos deducir que no se ha producido la extranjerización ya que son escasas las ocasiones en que se ha utilizado el préstamo u otras técnicas que nos hagan pensar que podría tener lugar tal proceso. Sin embargo, sí que observamos técnicas como la adaptación, el equivalente acuñado o la creación discursiva entre otras para confirmar que los traductores de ambos idiomas tienden a la domesticación.

Queremos destacar la conclusión de González (2004: 115-116), que expone que si el traductor decide mantener peculiaridades de la obra original, se arriesga a que el público meta no se identifique con la obra, mientras que si realiza una adaptación plena a la cultura meta, traicionará la intención del autor. Por ello, consideramos que el traductor debe jugar un papel intermediario, en el que sea fiel al texto, pero a su vez adapte el texto al público receptor. Por consiguiente, debe conseguir que el referente cultural preserve su significado y contenido cultural a la hora de transferirlo a otro idioma, excepto si sabe que el lector meta conoce previamente dicho término o si hace que se interese en él lo suficiente como para buscar su significado, y generar en él, curiosidad e interés por la lengua y cultura original. Pero a su vez debe hacerlo comprensible para que así la lectura sea más fluida y entretenida.

11. Conclusiones

En este apartado vamos a realizar una exposición de las conclusiones que ha generado este trabajo. Lo estructuraremos en diferentes secciones:

- Una primera parte en la que daremos respuesta a las cuestiones que habíamos planteado en el apartado de hipótesis. Por un lado hablaremos de la traducción subordinada del cómic y las restricciones que impone a la hora de traducir; por otro lado hablaremos de los referentes culturales y las cuestiones relativas a ellos.
- Realizaremos también una reflexión acerca de la elaboración de nuestro proyecto: los principales logros, las dificultades encontradas...
- A su vez expresaremos el grado de satisfacción con el resultado final del trabajo.
- Por último, comentaremos si tenemos intención de continuar trabajando sobre el tema en un futuro.

Como comentamos al principio nuestro trabajo tenía como objetivo principal analizar las técnicas de traducción de los referentes culturales correspondientes a la India descubiertos en el cómic *Astérix chez Rahàzade* y sus versiones inglesa y española.

Considerando el cómic como material de estudio nos hacía plantearnos las dificultades que presenta la traducción del cómic. Éramos conscientes de que presentaría los problemas típicos de cualquier encargo de traducción como el tipo de lectores a los que va dirigido, fecha de entrega, etc. Sin embargo, con la ayuda de Carmen Valero Garcés fundamentalmente, hemos descubierto que a estos problemas se le añaden aquellos relativos a su formato y a la función del lenguaje que prevalece en ellos. Por ello hay que señalar que el cómic se caracteriza por la interrelación texto/imagen y la función lúdica. De ello deriva lo que autores como Carmen Valero Garcés, Mayoral, Kelly y Gallardo entre otros denominan traducción subordinada, es decir, la traducción que se realiza con aquellos textos que se encuentran sometidos a códigos extralingüísticos. En este caso, el texto está sujeto a las viñetas lo que condiciona la labor traductora. Estos autores llegan a la conclusión de que el principal elemento que condiciona es el espacio de los bocadillos o cartelas, ya que el traductor debe ceñir su traducción al espacio limitado del que dispone. Es conocido que el español presenta oraciones más largas que en francés o inglés que tienen oraciones más breves, por lo que resulta aun más complicada la labor traductora. Otras características del cómic que hacen que esta resulte difícil son las onomatopeyas, los nombres propios, la fraseología, los juegos de palabras, el lenguaje coloquial, etc.

En los ejemplos que hemos sacado, la versión inglesa en muchas ocasiones, encaja su traducción en el espacio del bocadillo sin problemas, e incluso añade información más precisa o crea juegos de palabras o adaptaciones más ingeniosas por lo que resuelve con éxito las dos

restricciones más importantes, el espacio limitado y transmitir la función lúdica del lenguaje. En cambio, en español, sucede lo contrario. La técnica que más se emplea es la traducción literal, lo que provoca dos hechos: por un lado, ajustar el texto al espacio del bocadillo resulta complicado, incluso, se tiene que recurrir a usar un tamaño de fuente menor y por otro lado, se suele perder el humor, por lo que no se consigue de igual modo la función lúdica aunque intenta compensarlo con la creación de otros juegos de palabras.

En la hipótesis de nuestro trabajo partíamos de la idea de que al ser un cómic francés, no habría muchos elementos culturales y que estos serían los típicos como las vacas sagradas, los elefantes, los rajás o las divinidades védicas más famosas como Shiva o Vishnu. Sin embargo nos hemos dado cuenta de que estábamos equivocados ya que aparecen una gran cantidad de ellos y no solo los más conocidos para todo el mundo si no que también aparecen algunos que son populares en menor medida, como las abluciones, o incluso algunos que la gran mayoría desconoce o ignora que tienen su origen en la India, por ejemplo, el número cero o algunos dioses védicos menos populares en Occidente como Kala o Pusan.

En cuanto a la siguiente hipótesis que planteábamos en relación a la adaptación, hemos de destacar que se trata de un texto original francés que hace alusiones a la cultura india. Por lo tanto, hay que resaltar que es el original francés el que adapta esos *culturemas* a su cultura, lo que hace que después, ambas traducciones, tomen como punto de partida la adaptación que realiza el original. Aunque si nos fijamos, destaca la relación y el conocimiento que existe en la versión inglesa sobre la India, y la profundidad con la que se realiza la fase de documentación, previa y esencial en cualquier proceso traductor, ya que incluso alude en más ocasiones y con informaciones más precisas sobre la India que el original. Algunos ejemplos de ello son cuando menciona la cantidad de dioses de la religión hinduista o cuando cita una expresión de críquet, deporte muy popular en la India y que también se juega en el Reino Unido. Al contrario ocurre en español, que al seguir de manera literal la obra en francés, no pierde el sentido, pero sí algunos contenidos culturales. Se nota que la fase de documentación no se ha realizado bien ya que algunas informaciones son más imprecisas.

A la hora de la recopilación, clasificación y tratamiento de los elementos culturales señalaremos que es una de las secciones que más nos gustó elaborar a pesar de lo costoso que ha resultado.

Respecto a las técnicas de traducción empleadas mencionar que hemos encontrado un gran número de similitudes pero también subrayamos las diferencias existentes entre ambas. Nos ha sorprendido que en su mayoría se emplease la traducción literal, ya que en nuestra hipótesis pensábamos que habría más préstamos, si se decantaban por la extranjerización, o más adaptaciones si lo que perseguían era la domesticación. Aun habiendo visto que en ambos idiomas

han seguido el método de domesticación, no se han servido de estas técnicas si no de la traducción literal seguida por la creación discursiva. Lo que contrasta con la no utilización por parte del inglés del préstamo o la compensación.

Por otra parte, cabe señalar que nos ha sorprendido ver que hasta en doce casos un mismo elemento cultural se ha traducido por la misma técnica en ambos idiomas, lo que no suele ser muy frecuente pero que nos lleva a pensar que existe una uniformidad a la hora de hacer frente a esos referentes culturales.

Con la elaboración de este proyecto hemos cumplido con los objetivos que teníamos previstos: aclarar el concepto de traducción de cómics y establecer los problemas característicos de este tipo de traducción; realizar un análisis contrastivo entre el original y sus traducciones inglesa y española; clasificar y analizar el tipo de elementos culturales que aparecen; saber las técnicas que se han empleado para su traslación; averiguar si han seguido la domesticación o la extranjerización y en los casos oportunos proponer alternativas mejores de traducción desde nuestro punto de vista. Pero para ello nos hemos encontrado con varias dificultades. Por ejemplo, la escasa documentación que existe respecto a la traducción subordinada del cómic, lo que choca bastante ya que es un subgénero literario que comprende un gran público y que su traducción genera un mercado bastante relevante. O lo complicado que ha resultado exponer la cultura india de la forma más breve posible, debido al límite de extensión del trabajo. Respecto a las alternativas que hemos querido proponer, nos ha resultado difícil encontrarlas ya que queríamos meternos dentro del papel del traductor de cómics y hacer frente por un lado al espacio limitado, ajustando el texto, y por otro, a ser capaces de conservar el humor. Por último mencionar que según nuestra opinión se podrían haber creado algunos referentes culturales originales ya que pensamos que el traductor tiene un papel intermediario, pero que a su vez es puente entre culturas y de esta manera podría generar en el lector meta la curiosidad y el interés por la lengua y la cultura india y acercarla más a las culturas receptoras. Y más teniendo en cuenta que tanto la India como su cultura aparecen con mayor frecuencia en las culturas receptoras.

Pero si hacemos un balance de los objetivos cumplidos, las dificultades encontradas, hemos de decir que estamos bastante satisfechos con el resultado final del trabajo.

Por último, comentaremos que nos ha gustado la realización de este proyecto, porque como ya dijéramos en la introducción del mismo, los estudios sobre traducción de los elementos culturales indios son escasos, la base principal en la que nos hemos apoyado a la hora de elaborarlo. Por ello pensamos que con este trabajo podemos iniciar una futura línea de investigación para proyectos posteriores sobre la recopilación y tratamiento de los referentes culturales indios en textos literarios, históricos, turísticos, publicitarios, etc. Y de esta manera conseguir en la medida de lo posible acercar la cultura india a otras culturas como mediadores interculturales.

12. Bibliografía

- Arizmendi M. (1975). *El cómic*. Barcelona: Planeta
- Acevedo, J. (1992). *Para hacer historietas*. Madrid: Editorial Popular.
- Artabe, L. M. (2002): *El villano en la cultura popular occidental: el cómic de superhéroes norteamericano*. Santander: Trabajo de investigación de tercer ciclo inédito. Universidad de Cantabria.
- Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del comic* (1ª ed.). Barcelona: Paidós Ibérica.
- Baur, K. (1978): *La historieta como experiencia didáctica*. México D.F.: Editorial Nueva Imagen.
- Cerrejón Aranda, F.; Jiménez Vaarea, J. (1999). *Historia de la E.C.* Granada: Veleta.
- Coma, J. (1979). *Del gato Félix al gato Fritz*. Historia de los cómics. Barcelona: Gustavo Gili, D.L.
- Cuadrado, J. (2000). *Atlas español de la cultura popular: De la historieta y su uso 1873-200*. Madrid: Ediciones Sins Entido.
- Cuadrado, J.; de Cuenca, L. A. (2000). *De la historieta y su uso 1873-2000: Diccionario*. Madrid: Ediciones Sins entido.
- Delabastita, D. (1996). *Wordplay and Translation*. Número especial de The Translator, 2: 2. Manchester: St. Jerome; Namur: Facultés Universitaires Notre-Dame de la Paix.
- *Directorio de Traductores de Literatura Infantil y Juvenil*. (Junio de 2006). Mireia Porta i Arnau. Recuperado de: http://recursos.fgsr.es/traductores/resultados/ver_ficha?id
- Eco, U. (1973). *El signo*. Milano: ISEDI
- *Astérix, le site officiel*. Recuperado de : <http://www.asterix.com/index.php.fr>
- Eisner, W. (1996): *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma editorial.
- Enterría, A. (2006). *La india por dentro: Una guía cultural para el viajero*. Barcelona: José J. Olañeta, Editor.
- Escobar Saliente, J. (1981). *La otra vida de José Escobar para Comic story-5*, encarte del quinto número de *Bruguelandia*. Barcelona: Editorial Bruguera.
- Fernández, M.; Díaz, O. (1990): *El cómic en el aula*. Madrid: Alhambra Longman
- Gallud Jardiel, E. (1999). *Diccionario de hinduismo* (1ª ed.). Madrid: Alderabán.
- Gallud Jardiel, E. (2003). *La india mágica y real: Creencias, costumbres y tradiciones*. Madrid: Miraguano.
- Gallud Jardiel, E. (2005). *Historia breve de la india*. Barcelona: Sílex.
- Gassós, D. (2011). *India*. Barcelona: Parramon.
- *Government of India*. (2011). Recuperado de: <http://censusindia.gov.in/>

- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Península
- Guiral, A. (2007). *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics*. 3. *el cómic-book: Superhéroes y otros géneros*. Barcelona: Panini España.
- Guiral, A. (2007). *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics*. 8. *Revistas de humor infantiles y juveniles*. Barcelona: Panini España.
- Guiral, A. (2008). *Los tebeos de nuestra infancia: La escuela bruguera (1964 -1986)*. Barcelona: Ediciones El Jueves.
- Hoogeboom, H.J.; Selles, Hans, S. (2000). *Astérix around the world*. Recuperado de: <http://www.asterix-obelix.nl/>
- Hurtado Albir, A. (2001). *Traducción y traductología: Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.
- Izquierdo Miller, I. (28 de febrero de 2007). *Indio, pero no hindú*. Recuperado de: <http://www.fundeu.es/noticia/indio-pero-no-hindu-3641/>
- Kakar, S., Kakar, K., & Palomar Recio, P. (2012). *La India: Retrato de una sociedad*. Barcelona: Kairós.
- Katan, D. (2004). *Translating cultures: An Introduction For Translators, Interpreters And Mediators* (2nd ed.). Manchester: St. Jerome.
- Mangiron, C. (2006). *El tractament dels referents culturals a les traduccions de la novel·la de Botxan: la interacció entre els elements textuais i extratextuais*. Bellaterra: Tesis doctoral presentada en la Universitat Autònoma de Barcelona.
- Mateo Martínez-Bartolomé, M. (1995). *La traducción del humor: Las comedias inglesas en español* (1a ed.). Oviedo: Universidad de Oviedo, Servicio de Publicaciones.
- Mayoral, R.; Kelly, D.; Gallardo, N. (1988). *Concept of constrained translation. Non linguistic perspectives of translation*. *Meta* 33 (3), 356-367.
- McCloud, S. (2005). *Entender el cómic: El arte invisible*. Bilbao: Astiberri.
- Molina Martínez, Lucía (2006): *El otoño del pingüino: análisis descriptivo de la traducción de los culturemas*. Castellón de la Plana: Publicaciones de la Universitat Jaume I.
- Mora, V. (2001). *Diario de a bordo (sin navegar y al borde del naufragio)*. Barcelona: Ediciones del Bronce / Planeta.
- *National Portal of India*. (12 de junio de 2015). Recuperado de: <http://india.gov.in/>
- Pannu Sujan, S. (2007). *India: Leyendas y costumbres*. Gurgaon, India: Libros India.

- Pannu Sujan, S. (2010). *Mitos y misterios de la India*. Gurgaon, India: Libros India.
- Rabadán, R. (1991). *Equivalencia y traducción: Problemática de la equivalencia transléctica inglés-español*. León: Universidad de León.
- RAE (2012). Recuperado de: <http://lema.rae.es/drae/?val=>
- Samovar, L. A., & Porter, R. E. (1991). *Communication Between Cultures*. Belmon, CA: Wadsworth.
- Santamaria, L. (2001). *Subtitulació i referents culturals. La traducció com a mitjà d'adquisició de representacions socials*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona.
- SarDesai, D. R. (2008). *India: la historia definitiva*. Barcelona: Belacqua.
- Seife, C.; Zimmermann Kuoni, S. (2006). *Cero: La biografía de una idea peligrosa*. Castellón: Ellago Ediciones.
- Snell Hornby, M. (1988). *Translation Studies: An Integrated Approach*. Amsterdam: John Benjamins.
- *Telangana State Portal*. (2 de junio de 2014). Recuperado de: <http://www.telangana.gov.in/About/State-Profile>
- Uderzo, A. (1987) *Astérix and the magic carpet*. Londres: Hodder & Stoughton
- Uderzo, A. (1987) *Astérix chez Rahàzade*. París : Éditions Albert René
- Uderzo, A. (1987) *Astérix en la India*. Barcelona: Grijalbo Mondadori
- Valero Garcés, C. (1995). *Apuntes sobre traducción literaria y análisis contrastivo de textos literarios traducidos*. Alcalá de Henares, Madrid: Universidad de Alcalá de Henares.
- Valero Garcés, C. (2000). *La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados*. Alcalá de Henares, Madrid: Universidad de Alcalá de Henares.
- Vilches Fuentes, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Ediciones Nowtilus.
- Zimmer, H., Campbell, J., & Torres Oliver, F. (2001). *Mitos y símbolos de la India* (3a ed.).