



Universidad de Valladolid



PROGRAMA DE DOCTORADO EN TRADUCTOLOGÍA, TRADUCCIÓN
PROFESIONAL Y AUDIOVISUAL

TESIS DOCTORAL

**LOS PROBLEMAS DE TRADUCCIÓN AL RUSO DE LA NOVELA GRÁFICA HISTÓRICA: EL
CASO DE *MAUS*, DE ART SPIGELMAN, *PERSÉPOLIS*, DE MARJANE SATRAPI
Y *RASPUTÍN*, DE ALEX GRECIAN**

Presentada por Ganna Khodorenko Kyselova
para optar al grado de
Doctora por la Universidad de Valladolid

Dirigida por:
Dr. Antonio Bueno García

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría aprovechar la oportunidad para dar las gracias a las personas que me han prestado su apoyo y ayuda en la realización de este trabajo.

En primer lugar, me gustaría expresar mi más profundo agradecimiento al Dr. Antonio Bueno García, mi tutor y director, por su invaluable apoyo y orientación a lo largo de nuestro trabajo juntos. Su asesoramiento en la línea de trabajo, su ayuda, paciencia, profesionalismo, inspiración y ánimo constante han sido fundamentales para mi desarrollo y crecimiento.

Estoy sinceramente agradecida por el tiempo que ha dedicado a ayudarme a superar desafíos y alcanzar metas. Su guía constante y aliento han sido una fuente de inspiración para mí, y valoro profundamente todo lo que ha hecho por mí.

Quiero expresar mi agradecimiento a toda mi familia, así como a mi esposo y mis hijas, por su apoyo incondicional y su confianza en mí. Su respaldo ha sido fundamental para darme fuerzas y llevar a cabo esta investigación.

INDICE:

Listado de figuras y tablas	5
Listado de siglas y términos utilizados	7
Resumen.....	8
CAPÍTULO INTRODUCTORIO	10
1. Introducción	10
2. Objetivos generales y específicos	13
3. Composición del corpus del estudio	15
4. Hipótesis.....	16
5. Metodología de investigación	18
6. El marco teórico	19
7. Líneas generales del argumento de los textos: <i>Maus</i> , <i>Persépolis</i> , <i>Rasputín</i>	21
7.1. La novela gráfica <i>Maus</i>	21
7.2. La novela gráfica <i>Rasputín</i>	22
7.3. La novela gráfica <i>Persépolis</i>	23
8. Estructura de la tesis	26
CAPÍTULO I.....	27
LOS PRECURSORES DEL GÉNERO	27
1.1. El desarrollo del género de la novela gráfica	27
1.1.1. Problema de definición.....	32
1.1.2. Los géneros predilectos de la novela gráfica.....	35
1.1.3. El origen del género de la novela gráfica	39
1.1.3.1. El texto y la imagen en los precursores de la novela gráfica.....	41
1.1.4. La novela gráfica y el arte secuencial	44
1.1.5. La novela gráfica como género literario.....	49
1.2. La novela gráfica histórica	54
1.2.1. Temáticas exploradas por la novela gráfica histórica.....	60
1.2.3. Propuesta de definición	63
1.3. La sintaxis de la novela gráfica	66
1.3.1. Las unidades significativas.....	66
1.3.2. Formato de la novela gráfica	71
1.3.3. las características específicas de las novelas gráficas históricas	75

1.3.4. Elementos	79
1.3.5. Funciones de la novela gráfica	83
1.3.6. El lenguaje de la novela gráfica.....	84
CAPÍTULO II.....	95
LOS ASPECTOS DE LA TRADUCCIÓN MULTIMODAL.....	95
2.1. Estudios semióticos de la novela gráfica	95
2.2. Formas de traducción de la novela gráfica.....	97
2.2.1. La traducción de referencias culturales en las novelas gráficas históricas	101
2.2.2. Los fenómenos multimodales de ADM.....	111
CAPÍTULO III	132
TÉCNICAS, ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE TRADUCCIÓN	132
3.1. Estrategias de traducción	132
3.1.1. Las peculiaridades de la traducción de <i>Persépolis</i> , de M. Satrapi.....	135
3.1.2. Conceptualización y metáfora de la novela gráfica.....	136
3.1.3. Traducción del texto y de la imagen: discusión.....	147
3.2. Técnicas de traducción.....	152
3.2.1. Adaptación.....	152
3.2.2. Amplificación	155
3.2.3. Compensación	157
3.2.4. Compresión.....	158
3.2.5. Creación discursiva	160
3.2.6. Descripción.....	161
3.2.7. Equivalencia léxica.....	164
3.2.8. Generalización.....	166
3.2.9. Modulación.....	168
3.2.9.1. Tipos de modulación	171
3.2.9.1.1. Modulación de estructura	172
3.2.9.1.2. Modulación fraseológica	173
3.2.9.1.3. Modulación de los complementos	174
3.2.9.1.4. Modulación sintáctica.....	174
3.2.9.1.5. Modulación explicativa.....	177
3.2.10. Omisión	178
3.2.11. Paráfrasis	179

3.2.12. Particularización	180
3.2.13. Préstamo	183
3.2.14. Reducción	184
3.2.15. Traducción literal.....	188
3.2.16. Transposición	190
3.2.17. Variación	192
3.2.18. Combinación de técnicas	194
3.3. Datos cuantitativos.....	201
3.4. Problemas de traducción identificados	206
3.5. Síntesis de los resultados	211
CONCLUSIONES.....	213
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	217
Anexo I. El corpus paralelo (la novela gráfica <i>Rasputín</i>)	229
Anexo II. El corpus paralelo (la novela gráfica <i>Maus</i>)	243
Anexo III. El corpus paralelo (la novela gráfica <i>Persépolis</i>)	259

LISTADO DE FIGURAS Y TABLAS

Figura 1. <i>Maus</i> , libro II, página 134.....	36
Figura 2. <i>Rasputín</i> , libro II, página 10	44
Figura 3. <i>Rasputín</i> , libro I, página 7	55
Figura 4. <i>Rasputín</i> , libro I, página 5	57
Figura 5. <i>Persépolis</i> , libro VI, cubierta	58
Figura 6. <i>Maus</i> , libro II, página 16	61
Figura 7. <i>Maus</i> , libro I. Cubierta original	62
Figura 8. <i>Rasputín</i> , libro VII, página 7	68
Figura 9. <i>Rasputín</i> , libro I, página 3 (a la izquierda), libro VII, página 14 (a la derecha).....	69
Figura 10. <i>Rasputín</i> , libro VII, página 16	70
Figura 11. Ejemplos de elementos extralingüísticos	73
Figura 12. <i>Rasputín</i> , libro X, página 4	77
Figura 13. <i>Rasputín</i> , libro X, página 2	77
Figura 14. Ejemplos de código icónico sin onomatopeya	82
Figura 15. <i>Rasputín</i> , libro X, página 15	87
Figura 16. Angulación en <i>Rasputín</i> , libro VII, página 7	91
Figura 17. <i>Rasputín</i> , libro II, página 2	92
Figura 18. <i>Persépolis</i> , libro IV, página 56	94
Figura 19. <i>Persépolis</i> , libro IV, página 60	94
Figura 20. Cubiertas de <i>Maus</i> I (inglés y ruso)	111
Figura 21. <i>Maus</i> , libro II, página 39.....	112
Figura 22. <i>Maus</i> , libro II, página 42.....	113
Figura 23. <i>Maus</i> , libro II, página 43.....	113
Figura 24. <i>Maus</i> , libro II, página 41.....	114
Figura 25. <i>Maus</i> , libro II, página 23.....	115
Figura 26. <i>Maus</i> , libro I página 27 (traducción V. Shevchenko, página 25).....	115
Figura 27. <i>Maus</i> , libro I página 85 (traducción V. Shevchenko, página 87).....	116
Figura 28. <i>Maus</i> , libro I, página 60 (traducción V. Shevchenko, página 62).....	116
Figura 29. <i>Maus</i> , libro I, página 56 (traducción V. Shevchenko, página 58).....	117
Figura 30. <i>Maus</i> , libro I, página 34.....	117
Figura 31. <i>Maus</i> , traducción V. Shevchenko, página 36	118

Figura 32. <i>Maus</i> , libro II, página 134.....	118
Figura 33. <i>Maus</i> , libro I, página 27, traducción V. Shevchenko, página 29	121
Figura 34. <i>Maus</i> , libro I, página 17, traducción V. Shevchenko, página 18	122
Figura 35. <i>Maus</i> , libro II, página 67, traducción V. Shevchenko, página 227	123
Figura 36. <i>Maus</i> , libro I, página 19, traducción V. Shevchenko, página 21	123
Figura 37. <i>Maus</i> , página 59, traducción V. Shevchenko, página 61	126
Figura 38. <i>Maus</i> , libro I, página 73, traducción V. Shevchenko, página 75	126
Figura 39. <i>Maus</i> , página 18, traducción V. Shevchenko, página 20	127
Figura 40. <i>Maus</i> , página 156, traducción V. Shevchenko, página 158	128
Figura 41. <i>Maus</i> , libro I, página 5, traducción V. Shevchenko, página 6	128
Figura 42. <i>Maus</i> , página 20, traducción V. Shevchenko, página 22	129
Figura 43. <i>Maus</i> , libro I, página 93, traducción V. Shevchenko, página 95	129
Figura 44. <i>Maus</i> , libro I, página 85, traducción V. Shevchenko, página 87	130
Figura 45. <i>Persépolis</i> , libro 4, página 26.....	139
Figura 46. <i>Persépolis</i> , libro 4, página 9	141
Figura 47. Metáfora pictórica conceptual en <i>Persépolis</i> , libro 4, página 41	143
Figura 48. <i>Persépolis</i> , libro 4. El regreso, páginas 2-3	144
Figura 49. <i>Persépolis</i> , libro 4. El regreso, páginas 5-6	145
Figura 50. La imagen de <i>headscarf</i> ("Daily mail", Wednesday, Oct 25th 2023)	147
Figura 51. <i>Persépolis</i> . El pañuelo (versión inglesa), página 112.....	147
Figura 52. <i>Persépolis</i> . El pañuelo (versión francesa)	148
Figura 53. <i>Persépolis</i> , página 11	149
Figura 54. <i>Persépolis</i> , página 11	149
Figura 55. <i>Persépolis</i> . Cubiertas	150
Figura 56. Técnicas de traducción utilizadas en la novela gráfica <i>Persépolis</i>	202
Figura 57. Técnicas de traducción utilizadas en la novela gráfica <i>Maus</i>	203
Figura 58. Técnicas de traducción utilizadas en la novela gráfica <i>Rasputín</i>	204
Figura 59. Técnicas de traducción utilizadas en el corpus de investigación en total	205
Figura 60. Frecuencia de las técnicas utilizadas.....	205
Tabla 1. Comparación entre versiones de traducción, aplicando la teoría ADM a la versión rusa, sin considerar los fenómenos multimodales de ADM en la versión española.	120
Tabla 2. Los errores de original y traducción.	123
Tabla 3. Técnicas de traducción de conjuntos multimodales	151

LISTADO DE SIGLAS Y TÉRMINOS UTILIZADOS

ADM – Análisis del Discurso Multimodal (ADM). Se ocupa de la teoría y del análisis de los recursos semióticos y de las expansiones semánticas que tienen lugar en los diferentes textos.

ARTEFACTO COMUNICATIVO. Término que utiliza Fernando Broncano en su artículo “Las imágenes como artefactos comunicativos”, refiriéndose a la función comunicativa de los medios no verbales.

ARTEFACTO MULTIMODAL. Unidad del sistema que utiliza múltiples modalidades de comunicación para transmitir información o interactuar con los lectores. Las modalidades de comunicación pueden incluir texto escrito, imágenes, gestos, ropa, estados emocionales entre otros. Algunos teóricos han contribuido al estudio y la comprensión de los artefactos multimodales. Se dan algunos ejemplos de científicos y teóricos cuyo trabajo ha sido relevante en este campo, como Gunther Kress y Theo van Leeuwen, lingüistas y semióticos que han investigado extensamente el papel de los modos de comunicación visual, como la imagen, en la comunicación multimodal. Su obra *Reading Images: The Grammar of Visual Design* es una referencia importante en el análisis de la comunicación visual y multimodal.

ARTEFACTO MULTISEMIÓTICO. Unidad textual que, en el proceso de construcción de significado, participa de los mecanismos de cohesión y coherencia del texto escrito del cual es parte y que se compone de, al menos, dos o más sistemas o modos semióticos. El término se usa en los trabajos de Parodi (2010, 2014), Bateman (2021).

FENÓMENO MULTIMODAL. El término se utiliza en diversos campos, como la lingüística, la comunicación, la psicología y la tecnología, para referirse a la combinación de diferentes modos de comunicación o representación, como el texto, la imagen, el sonido y el gesto. Se ha utilizado ampliamente en la literatura académica y científica para describir la naturaleza compleja de la comunicación humana y los medios de comunicación contemporáneos.

SL *source language* (inglés). Texto original (TO)

TL *target language* (inglés). Texto de llegada o de destino, texto meta (TM)

RESUMEN

Este trabajo, fundamentado en el corpus seleccionado, aborda el análisis de la novela gráfica histórica, examina las dificultades que enfrenta su traducción, y propone soluciones para superarlas. La investigación se ha llevado a cabo siguiendo la teoría del análisis del discurso multimodal (ADM), un paradigma emergente que estudia el significado de las unidades lingüísticas en combinación con recursos extralingüísticos, como imágenes, gestos, acciones y otros signos visuales.

El estudio se enfoca en los desafíos de la traducción de la novela gráfica al ruso, proponiendo soluciones mediante un análisis detallado de las posibilidades del texto original y de su versión traducida. Se sigue un enfoque basado en la traducción intersemiótica, utilizando herramientas y métodos de análisis discursivo multimodal para examinar tanto las características lingüísticas como las extralingüísticas, incluyendo imágenes, caligrafía y otros fenómenos multimodales.

En este trabajo se abordan las dificultades específicas de la traducción y se discuten las causas de los conflictos interlingüísticos. Se clarifica el término “novela gráfica”, distinguiéndolo de otros términos como cómic, historieta o tebeo. Además, se definen estrategias de traducción, prestando especial atención a los elementos extralingüísticos y a la información añadida en las imágenes. El estudio considera el concepto de multimodalidad en relación con la semiótica, explorando su aplicación en la traducción y en el análisis de historietas, publicidad, telenovelas y novelas gráficas. Se enfatiza la relevancia de la interacción entre las modalidades visual y escrita, y se explica cómo, a través de diversas operaciones, se reconstruye el texto original durante el proceso de traducción. Las conclusiones del estudio subrayan la importancia de este enfoque para abordar los desafíos tanto teóricos como prácticos en el ámbito general de la traducción, así como en la lingüística y la práctica profesional de la traducción.

ABSTRACT

The present thesis, grounded in the selected corpus, realizes the analysis of historical graphic novels. It examines the challenges faced in their translation and proposes solutions to overcome them. The research has been conducted following the theory of Multimodal Discourse Analysis (MDA), an emerging paradigm that studies the meaning of linguistic units in combination with extralinguistic resources such as images, gestures, actions, and other visual signs.

The study focuses on the challenges of translating graphic novels into Russian, proposing solutions through a detailed analysis of the possibilities of the original text and its translated version. It adopts an approach based on intersemiotic translation, using tools and methods of multimodal discourse analysis to examine both linguistic and extralinguistic features, including images, handwriting, and other multimodal phenomena.

This work considers specific translation difficulties and discusses the causes of interlinguistic conflicts. The term “graphic novel” is clarified, distinguishing it from other terms such as comic, cartoon, or comic book. In addition, translation strategies are defined, with special attention to extralinguistic elements and information added in the images. The study considers the concept of multimodality in relation to semiotics, exploring its application in translation and in the analysis of comics, advertising, soap operas, and graphic novels. The importance of the relationship between visual and written modalities is highlighted, and it is described how, through various operations, the original text is reconstructed in translation.

The conclusions of the study underline the relevance of this approach to addressing theoretical and practical challenges of translation in general, as well as to linguistics and the practice of translation in particular.

CAPÍTULO INTRODUCTORIO

1. INTRODUCCIÓN

En un mundo cada vez más visual y dinámico, la novela gráfica ha surgido como una forma de arte secuencial que fusiona texto, escritura fonética y pictogramas para narrar historias (Gubern, 1972; Ocaña Salinas, 2018, 2023). Esta expresión ha evolucionado hasta convertirse en un medio cultural de gran impacto, donde la narrativa verbal y visual se entrelazan para transmitir relatos cautivadores y reflexionar sobre temas profundos. Su ascenso ha sido notable desde principios del siglo XX, trascendiendo las fronteras lingüísticas y culturales para ganar popularidad en todo el mundo.

En las últimas décadas, el género de la novela gráfica ha experimentado un aumento significativo en popularidad, convirtiéndose en un medio culturalmente relevante con un alcance cada vez mayor. Su éxito se atribuye, en parte, a la globalización que ha facilitado la difusión de entretenimiento a nivel mundial, así como a la necesidad de adaptarse a las sensibilidades culturales y lingüísticas de los diferentes mercados. La traducción ha desempeñado un papel crucial al permitir la movilidad cultural de estas obras, satisfaciendo la demanda social de compartir conocimiento y narrativas en todo el mundo, y contribuyendo así a la integración de personajes de las obras en el patrimonio cultural global.

El género visual ha ganado terreno en el ámbito literario, atrayendo a un público cada vez más diverso. A través de diversos estudios y debates, se ha reconocido el potencial de la novela gráfica como una herramienta poderosa para abordar temas sensibles, explorar la identidad de género y promover el debate sobre problemas contemporáneos. Hoy en día, las novelas gráficas no solo ofrecen entretenimiento, sino que también sirven como vehículos de intercambio cultural y exploración de temas relevantes. Según Schwarz (2010: 264), estas obras presentan perspectivas alternativas sobre la cultura, la historia y la experiencia humana de manera accesible, dando voz a comunidades marginadas y opiniones divergentes.

En los últimos años, el género de la novela gráfica ha experimentado un cambio significativo, pasando de ser considerado principalmente como cultura de masas a convertirse en un nuevo campo de investigación. Las novelas gráficas han encontrado su lugar en el ámbito académico como un campo interdisciplinario, estudiado desde diversas perspectivas como los estudios culturales, la filosofía, la narratología, la semiótica, la sociología y los estudios de cultura visual. Además, los textos multimodales han sido objeto de estudio como un género que sirve como herramienta en el aula de traducción para desarrollar la competencia traductora y comprender el impacto emocional del lenguaje (Ramos Caro, 2015). Por lo tanto, a medida que el género gana popularidad visual, su importancia en la sociedad contemporánea se hace cada vez más evidente, destacando la necesidad de investigar el texto multimodal de la novela gráfica y su traducción como medios para reconstruir el significado propuesto por el autor.

Siendo la traducción de la novela gráfica un campo relativamente nuevo, existe una falta de estudios al respecto. En este contexto, la traducción multimodal, que implica la transposición de elementos visuales

y verbales, ha emergido como un campo fascinante que se enfrenta al desafío de transmitir no solo palabras, sino también información extralingüística, como las emociones o diferentes tipos de narrativas en diversas formas de expresión visual. Además, la traducción de novelas gráficas se caracteriza como una “traducción restringida” (Muñoz-Basols y del Rey Cabero, 2019) debido a las limitaciones espaciales de las viñetas, lo que impone restricciones adicionales según el idioma.

Este estudio se centra en el análisis de un corpus compuesto por tres novelas gráficas históricas, explorando diversas técnicas y estrategias de traducción utilizadas para preservar la calidad y la esencia de la obra original en la cultura meta. Sumergiéndonos en este fascinante género, realizamos un estudio descriptivo del corpus y su traducción al ruso, examinando las técnicas empleadas y resaltando las peculiaridades de la traducción multimodal. La novedad de este trabajo radica en el análisis descriptivo de tres novelas gráficas históricas de éxito internacional y relevancia cultural, nunca abordadas en relación con la traducción en este ámbito. Este campo en desarrollo tiene un gran potencial para la exploración. Hoy en día, muchas publicaciones y revistas científicas analizan el género de la novela gráfica (por ejemplo: *Journal of Graphic Novels*, *Studies in Comics*, etc.) y se considera un buen momento para estudiar, enseñar y escribir sobre novela gráfica (Stamant, 2015: 1). Además, las obras seleccionadas como corpus abordan temas contemporáneos, lo que añade relevancia al estudio. Se tratan aquí temas como la situación de la mujer en Irán en *Persépolis* (2000) de Marjane Satrapi, el nazismo en *Maus* (1986) de Art Spiegelman, y momentos históricos específicos en *Rasputín* (2011) de Alex Grecian. Por lo tanto, la traducción de novelas gráficas desempeña un papel importante en la comunicación tanto intercultural como intracultural. Nuestra expectativa es contribuir al conocimiento y la comprensión de la traducción de novelas gráficas mediante el análisis del corpus elegido, con el objetivo de ofrecer observaciones detalladas y describir nuevas perspectivas en el campo de investigación.

Hasta ahora, han surgido diversas investigaciones sobre la novela gráfica, pero ninguna desde la perspectiva multimodal. Kamensky (2017) ha focalizado su análisis en la parte discursiva y pragmática, así como en el valor expresivo de la obra, además de comparar las características de la traducción. Karasik (2016) ha examinado los problemas del estilo literario de *Maus*; Morgan (2015) ha explorado el papel de las imágenes en la creación de la obra. Sin embargo, aún no se ha llevado a cabo un estudio de la traducción de *Maus* desde el punto de vista de la teoría multimodal. En contraste con los autores mencionados anteriormente, nuestro trabajo se centra en analizar las estrategias de traducción desde una perspectiva multimodal, que considera el uso y la combinación de diferentes modalidades de comunicación, como texto escrito, imágenes, sonido y otros medios sensoriales, para comprender cómo estas influyen la interpretación y el significado del texto traducido. La modalidad es un recurso que se forma bajo la influencia de la cultura social para transmitir significados, tales como imágenes, personajes, maquetación, música, habla, gestos y animación (Kress, 2009: 60), etc.

Algunos elementos característicos de la novela, como su texto, sus imágenes y su estilo de caligrafía, nos llevan a analizar el texto desde una perspectiva multimodal. El concepto de multimodalidad es de naturaleza intersemiótica y se analiza profundamente en estudios como el de la publicidad, la

telenovela y la novela gráfica. Por otra parte, los personajes de la novela gráfica no solo interactúan y se comunican a través de cuadros de diálogo, sino también mediante gestos, posturas, miradas o expresiones faciales, que a su vez son modalidades visuales y de lenguaje igualmente importantes para la construcción de significado. Por tanto, en el proceso de traducción se han de aplicar una variedad de estrategias teniendo en cuenta la relación entre la modalidad visual y la escrita. A través de una serie de operaciones, se reconstruye el original en la traducción, comprimiendo o agregando el texto original, eliminando ejemplos de inconsistencias entre estas dos modalidades, reinterpretando el cuadro de diálogo con ciertos contenidos, incluso volviendo a dibujar algunos caracteres o capítulos, eliminando algunos símbolos visuales o reemplazándolos por otros símbolos.

O'Halloran (2016) sugiere constituir un paradigma emergente en el campo del discurso, que extienda el estudio del lenguaje mismo a la investigación del lenguaje combinada con otros recursos, como imágenes, gestos, acciones, música y sonido. Será útil comprobar la aplicación de las herramientas de análisis de discurso multimodal (ADM) para ver la arquitectura del original y la del texto meta. La aplicación de este modelo en el proceso de análisis de *Maus* deriva de la necesidad de responder a los principales retos de la teoría de ADM para la lingüística en general y la teoría y práctica de la traducción.

En los últimos tiempos se ha observado una gran evolución en el estudio de las historietas, debido al interés público y la necesidad de traducir la novela gráfica. Sin embargo, no se ha contemplado el estudio de su traducción como una forma de traducción intersemiótica. Dado que este campo no ha sido explorado, nuestro trabajo pretende contribuir al estudio de la traducción intersemiótica de la novela gráfica.

Es crucial establecer conexiones entre la información presentada tanto en el texto como en las imágenes de una novela gráfica. Esta práctica puede resultar útil durante el proceso de traducción de obras literarias pertenecientes a este género. Además, la novela gráfica posee un valor adicional, específicamente histórico. En este contexto, es posible identificar una amplia gama de simbología que también desempeña un papel crucial en la transmisión de información a través de este medio, así como en el uso del lenguaje no verbal. Nuestro trabajo consistirá en analizar la novela gráfica y estudiar cómo se desarrolla un mensaje histórico en las obras *Maus*, *Persépolis* y *Rasputín*, prestando atención a los dos canales (lingüístico y visual) desde los que se emite la información.

2. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

El objetivo general de esta investigación es determinar si la esencia cultural del texto original se mantiene o se diluye en el texto meta. Esta indagación es de suma relevancia debido a la necesidad imperante de conservar la autenticidad cultural en la traducción intersemiótica de novelas gráficas, un campo aún subdesarrollado en los estudios académicos. La traducción intersemiótica no solo transpone los elementos narrativos y visuales de una obra, sino que también debe gestionar de manera efectiva las sutilezas culturales que pueden perderse o alterarse durante este proceso. Al enfocarnos en el análisis exhaustivo de datos cualitativos y cuantitativos, esta investigación aspira a llenar este vacío académico, contribuyendo significativamente al conocimiento existente sobre cómo la traducción afecta a la representación y recepción de la cultura en el ámbito de las novelas gráficas. Así, se busca proporcionar nuevas perspectivas y recomendaciones prácticas que enriquezcan tanto la teoría como la práctica de la traducción intersemiótica, beneficiando a investigadores, traductores y estudiosos interesados en este fascinante y complejo proceso de transposición cultural.

Para alcanzar este objetivo, se llevará a cabo un análisis descriptivo del corpus compuesto por tres novelas gráficas históricas. Este análisis se centrará en las funciones pragmáticas dirigidas al público general y en la promoción del conocimiento histórico dentro de este género. Asimismo, se examinarán las estrategias de traducción empleadas en las tres novelas gráficas seleccionadas, alineándolas con las teorías y técnicas pertinentes propuestas por Molina y Hurtado Albir (2002).

Además, en el proceso de investigación, no solo se buscará determinar si se conserva o se pierde la presencia de la cultura de origen en el texto meta, sino también observar cómo los contenidos multimodales relacionados con temas históricos influyen en la construcción del mensaje del autor.

Los objetivos específicos son:

1. Establecer, describir y especificar el corpus de estudio.
2. Examinar investigaciones anteriores sobre la traducción de obras del género correspondiente como fundamento metodológico.
3. Definir el concepto, clarificar el término “novela gráfica” y reflexionar sobre su posición en el ámbito literario.
4. Caracterizar la estructura icónico-textual para entender el nivel visual de la novela gráfica y los problemas enfrentados por el traductor.
5. Observar la interacción entre modalidades generadoras de significado durante el proceso de reconstrucción del texto original al texto meta, empleando un enfoque multimodal.
6. Analizar y catalogar las técnicas de traducción empleadas a nivel verbal.
7. Realizar un análisis cualitativo y cuantitativo de los datos recopilados.
8. Identificar y recopilar las estrategias más comunes utilizadas en la traducción de novelas gráficas.

Nuestros objetivos de investigación están alineados con una hipótesis introducida previamente, que sirve como declaración de propósito del estudio. Estos objetivos están diseñados para promover la investigación del texto multimodal en novelas gráficas, recopilar datos cuantitativos, realizar análisis cualitativos y ofrecer conclusiones concisas sobre las preguntas de investigación pertinentes en el campo de la multimodalidad y la traducción intersemiótica. Para lograr estos objetivos, se establecerá la infraestructura necesaria para la investigación y se definirán los recursos requeridos.

3. COMPOSICIÓN DEL CORPUS DEL ESTUDIO

El corpus de la investigación ha sido seleccionado basándose en un hilo conductor que se desprende de las novelas, a saber, la concepción del momento histórico, el cronotopo, la conexión de las relaciones temporales y espaciales asimiladas en las obras elegidas. Nos enfocamos especialmente en cómo la inseparable relación entre el espacio y el tiempo se refleja formalmente en ambos idiomas, en qué herramientas expresivas dispone el original y qué estrategias de traducción se emplean en las versiones rusas de las obras. El corpus está compuesto por tres novelas gráficas históricas originalmente escritas en inglés (en formato digital en inglés y en ruso): *Maus*, *Persépolis*¹ y *Rasputín* de A. Spigelman, M. Satrapi y A. Grecian y sus respectivas traducciones al ruso: la versión rusa de *Maus* de Spiegelman A. (2013), traducida por V. Shevchenko, la versión rusa de *Rasputín* realizada por T. Abalakin (2014), así como, las traducciones al inglés y al ruso de *Persépolis*, inicialmente escrita en francés, realizadas por la propia Marjane Satrapi y M. Ripa (2003), B. Ferris (2004) y A. Zaitseva (2007), esta última, al ruso.

¹ *Persépolis* fue escrita originalmente en francés. La traducción al inglés de *Persepolis* fue realizada por la propia autora, Marjane Satrapi, en colaboración con Mattias Ripa. Marjane Satrapi es bilingüe en francés e inglés, lo que le permitió participar activamente en la traducción de su propia obra a otros idiomas, incluyendo el inglés. Esto aseguró que la versión en inglés mantuviera la integridad y el tono original de la novela gráfica autobiográfica.

4. HIPÓTESIS

La hipótesis del estudio se fundamenta en la premisa de que la combinación de recursos multimodales, integrando tanto elementos visuales como verbales, desempeña un papel crucial en la reconstrucción del significado en obras traducidas. En este sentido, se parte de la idea de que la combinación de imágenes y texto no solo enriquece la experiencia estética del lector, sino que también contribuye de manera significativa a la profundización y complejización de los mensajes y narrativas presentes en este tipo de obras.

El estudio busca examinar cómo la interacción entre los diferentes modos de expresión, como el dibujo, la tipografía y el diálogo, entre otros, influye en la interpretación y comprensión de la obra en su conjunto. Además, se considera que el análisis de estos recursos multimodales permite una comprensión más completa de las intenciones del autor, así como de los contextos culturales, sociales y lingüísticos en los que se inscribe la obra.

El enfoque analítico propuesto en la tesis busca comprender el texto a través de la comparación entre la traducción y el original, investigando la relación de las imágenes en su contexto histórico, cultural y lingüístico. Se adoptan enfoques críticos para revisar estudios desde diversas perspectivas en el estudio de la novela gráfica y su traducción. Esta perspectiva se refleja en la estructura de la tesis, la cual se divide en secciones referentes a la teoría de la novela gráfica y su contexto multimodal, así como al análisis de las técnicas empleadas en la traducción. El objeto de análisis será el sistema de medios y la combinación de signos verbales y no verbales, considerados como una unidad inseparable de traducción. Las herramientas y métodos propuestos tienen como objetivo justificar la aplicación del marco teórico de Análisis de Discurso Multimodal (ADM) en la traducción y explicar la elección de ciertas variantes de traducción, tanto las razones de los cambios entre el idioma origen y el meta, como el papel de la imagen en el proceso de traducción para lograr un resultado exitoso. El ADM es un enfoque teórico y metodológico que estudia cómo se construye el significado a través de diferentes modos semióticos, como el lenguaje verbal, la imagen, el sonido y los gestos. Se centra en cómo estos modos se combinan e interactúan para transmitir mensajes complejos en diversos contextos comunicativos. La teoría examina cómo los elementos visuales y verbales se integran y complementan en la producción y recepción de textos multimodales, proporcionando herramientas para entender cómo se negocian significados culturales, sociales y políticos en diferentes medios y culturas. Este enfoque es utilizado tanto en estudios académicos como en aplicaciones prácticas como la publicidad, los medios de comunicación y la traducción. Este enfoque implica examinar detenidamente tanto los elementos visuales como verbales del texto original, así como las convenciones culturales y lingüísticas de la lengua de destino.

La tesis postula y respalda que el análisis científico ofrece una base sólida para justificar las decisiones de traducción. Aunque el dicho “traduttore, traditore” reconoce las dificultades inherentes a la traducción, especialmente cuando se trata de conceptos sin equivalentes directos en dos idiomas y culturas diferentes,

la presencia de un plano visual en la novela gráfica puede facilitar el proceso de traducción al proporcionar pistas visuales sobre el significado y el tono del texto original.

Con todo lo explicado, la traducción de una novela gráfica sigue siendo un proceso intrincado que conlleva la toma frecuente de decisiones complejas. Además, las traducciones de este tipo suelen demandar adaptaciones creativas para transmitir tanto el mensaje del autor como las emociones de los personajes en el idioma de destino. Las técnicas de traducción se fundamentan en la consideración de los recursos multimodales presentes en la novela gráfica. Estos recursos abarcan tanto aspectos visuales, tales como el diseño gráfico, las ilustraciones y la disposición de viñetas, como elementos verbales, incluyendo el diálogo y la narrativa textual. En este contexto, las decisiones que conllevan simplificaciones o ajustes se perciben como adaptaciones necesarias para conservar la esencia del original en la nueva lengua y cultura.

Las técnicas de traducción se seleccionan y justifican en función de su capacidad para preservar y transmitir de manera efectiva la complejidad y la riqueza de los recursos multimodales del texto original. Esto implica no solo la traducción literal de las palabras, sino también la consideración de cómo se integran en el diseño visual y la estructura narrativa de la novela gráfica.

En consecuencia, se pretende demostrar que las decisiones de traducción están respaldadas por un meticuloso proceso de análisis y evaluación, en lugar de depender únicamente de preferencias o interpretaciones personales del traductor.

5. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

La metodología empleada en esta tesis es de carácter mixto, combinando el paradigma interpretativo, un enfoque cualitativo y el análisis de datos cuantitativos (Hernández Sampieri, 2006: 33, 40; Blasco y Pérez, 2007:25). Esta elección metodológica se basa en la complementariedad entre la investigación cualitativa y el análisis cuantitativo, configurando así una metodología de investigación plural. El propósito principal es evaluar y ponderar los datos obtenidos a través del corpus seleccionado.

Para llevar a cabo esta evaluación de manera adecuada, se analiza el corpus como un conjunto de recursos que abarcan aspectos gráficos, narrativos y lingüísticos tanto del original como de las traducciones de las novelas gráficas seleccionadas: *Maus* de Art Spiegelman, *Persépolis* de Marjane Satrapi y *Rasputín* de Alex Grecian, junto con sus respectivas traducciones del inglés al ruso. Se ponderan los ejemplos más relevantes, seleccionados según sus características multimodales, y se comparan las versiones de la traducción con el original.

A lo largo de la investigación se emplean métodos de observación, descripción y comparación, así como herramientas de Análisis de Discurso Multimodal (ADM). Se seleccionan los recursos esenciales en función de su representatividad relacionada con los fenómenos multimodales, incluyendo el habla, la escritura, las fotos, los mapas y los objetos del entorno, entre otros. Estos elementos no verbales complementan la parte verbal de la novela, permitiendo una comprensión más completa de la obra en su conjunto. De esta manera, se evita la ejemplificación masiva dentro del estudio, centrándose en los ejemplos más relevantes seleccionados según sus características multimodales. Esto garantiza que el análisis se enfoque en los aspectos más significativos y representativos de las obras, facilitando así una interpretación más detallada de su contenido y su proceso de traducción.

Dado que un mismo elemento puede tener diversas interpretaciones según su representatividad (artística, narrativa, histórica, expresión visual de las emociones de los personajes), es habitual que un mismo fragmento sea analizado en más de una ocasión y desde diferentes perspectivas.

Este trabajo sigue una metodología descriptiva, que parte de la observación de los hechos encontrados en las historietas y la elaboración de argumentos empíricos. A partir de esta observación, se establecen valoraciones y conclusiones. Se centra en el análisis en profundidad de cada novela, describiendo los elementos presentes en cada unidad de análisis, tanto visuales como verbales, y estableciendo las relaciones entre ellos para finalmente describir las técnicas y estrategias de traducción utilizadas en la variante rusa de cada novela gráfica del corpus.

Finalmente, se extraen conclusiones tras interpretar los resultados generales del análisis descriptivo de los elementos visuales y verbales, completando así la variante traducida de la novela gráfica.

6. EL MARCO TEÓRICO

Según Groensteen (2007), la traducción de un “medio híbrido” como la novela gráfica siempre viene determinada por las particularidades del “sistema”, donde la palabra y la imagen se unen codificando los recursos narrativos de la literatura y del cine para posteriormente adaptarlos al propio lenguaje. Como afirma Vilches (2016), la relación entre palabra e imagen “no es una suma, sino una operación más compleja, que da como resultado una forma de expresión única, llena de posibilidades y recursos” (Vilches, 2016: 9). Estamos, por tanto, ante una forma de creación multimodal que combina imágenes y palabras para generar significado (Evans, 2017: 320).

Tradicionalmente, los enfoques de la traducción eran eminentemente lingüísticos y la oración constituía la unidad principal de una traducción, concentrándose en el concepto de “equivalencia” (González-Quevedo y Cruz García, 2019: 94) para consecutivamente llegar a un fenómeno de creación discursiva con el fin de crear efectos estilísticos en la traducción. Los enfoques tradicionales de la traducción han sido ampliamente estudiados y aplicados en la traducción literaria. Entre los autores más destacados de esta corriente se encuentran Nida (1975), Newmark (1988) o Hurtado (2001). Los enfoques se centran en la equivalencia y la fidelidad al texto original, pero limitan la creatividad y la adaptación a la cultura de destino (Crucifix, 2019). En el contexto específico de la traducción de la novela gráfica, los enfoques tradicionales han sido criticados por no tener en cuenta las características visuales y espaciales de las novelas gráficas. En las últimas décadas, la traducción ha experimentado un aumento en el interés académico, lo que ha provocado el desarrollo de teorías aplicadas. El siglo XX vio concluir el desarrollo de los enfoques socioculturales y funcionales, que veían la traducción no sólo como el cambio de código lingüístico, sino como una actividad que forma parte de un contexto sociocultural. En la actualidad, los estudios sobre traducción han integrado perspectivas y métodos novedosos que han facilitado una comprensión más profunda y compleja del proceso de traducción. Hoy en día, se habla de la traducción multimodal, que se considera una combinación entre la traducción intralingüística y la traducción intersemiótica (Savchenkova, 2023: 1). Además, cabe observar cómo la traducción ha llegado a otro nivel a través de las reescrituras de obras literarias, en particular textos antiguos o grandes clásicos; todos textos pertenecientes a una ideología literaria (Pastormerlo, 2001, citado en Olea, 2001: 441). En la era contemporánea, los textos literarios no solo se originan, también circulan internacionalmente e intersemióticamente (Gentzler, 2013) hacia nuevos medios y formas, adaptándose creativamente al ámbito de la cultura meta. Por otra parte, el enfoque multimodal de la traducción ha surgido en respuesta a la creciente importancia de los textos que combinan diferentes modos semióticos y el uso de diferentes modos de comunicación en una sola pieza, como imágenes, sonidos, gestos, texto escrito, entre otros. Este enfoque se centra en cómo los traductores abordan la traducción de elementos multimodales y cómo los cambios en un modo pueden afectar a la comprensión de los otros. Dado que la multimodalidad se centra en la

traducción de mensajes que contienen diferentes modos de comunicación, se aplica a la traducción de géneros como el investigado al de las novelas gráficas, que tienen una estructura única que combina texto e imágenes para contar historias y, por lo tanto, requieren una consideración especial en su traducción.

Esta traducción se ubica dentro de la traducción subordinada (Pérez Hernández et al., 2023: 68), que implica la esencialidad de los elementos extralingüísticos con el fin de comprender el mensaje y tomar decisiones traductológicas.

En el marco teórico de ADM se analizan todas las partes del corpus para recibir la información compleja sobre los gestos de los personajes, escenarios de los espacios interiores y exteriores, donde la historia tiene lugar. La información no verbal es el modo visual de la novela, diálogos y actividades multimodales de los personajes, en términos de ADM son los fenómenos multimodales que se materializan a través de las imágenes contenidas dentro de las viñetas de la novela.

El análisis multimodal permite adjuntar la información transmitida por los dibujos, reconstruyendo el mensaje de la lengua origen en la lengua meta. Desarrollamos algunos enfoques teóricos como el de los fenómenos multimodales, aplicando los conceptos específicos del ADM al material de nuestra investigación para comparar el original y la traducción en el marco del análisis multimodal.

Según Kress (2010: 124) “el significado ha sido siempre multimodal”. Es decir, para construir el significado verbal se cuenta con las herramientas no verbales (la imagen, el color, la forma, el estilo, los gestos, etc.). La escritura es sólo una de las formas/medios de la comunicación. La teoría de multimodalidad sostiene que cualquier comunicación presupone una parte verbal y otra no verbal. El mensaje verbal transmitido por el autor en la novela gráfica se completa con las ilustraciones. Las ilustraciones hechas por el autor transmiten la información adicional añadida al texto del *Maus*. Entre las ilustraciones se incluyen mapas geográficos que representan la época de la Segunda Guerra Mundial, tal y como exteriores, escenarios donde la novela tiene lugar, se puede apreciar en ellas las expresiones de las caras, gestos de enfado, alegría, tristeza y depresión, y se observan algunos símbolos como, por ejemplo, las moscas, el fuego, los colores oscuros. Dichos símbolos añaden intensidad a la novela gráfica, transmitiendo el estado psicológico del autor sobreviviendo y reviviendo una vez más el horror del campo de concentración, los horrores de nazismo y las pérdidas humanas.

En el marco de ADM nos preocupa la resemiotización de los fenómenos multimodales a través del análisis del original y la traducción en su conjunto lingüístico y extralingüístico.

7. LÍNEAS GENERALES DEL ARGUMENTO DE LOS TEXTOS: MAUS, PERSÉPOLIS, RASPUTÍN

7.1. LA NOVELA GRÁFICA MAUS

La novela gráfica *Maus*, cuyo título original en inglés es *Maus: A Survivor's Tale*, fue creada en 1991 por el historietista estadounidense Art Spiegelman. La obra se publicó en dos partes: *Mi padre sangra historia* (*My Father Bleeds History*, 1986) y *Y allí empezaron mis problemas* (*And Here My Troubles Began*, 1991). La historia se basa en las experiencias personales del autor y las entrevistas realizadas a su padre, quien relata su vida como judío polaco y sobreviviente del Holocausto. El libro emplea técnicas postmodernistas y recurre a recursos narrativos convencionales, reminiscentes de las fábulas clásicas, al representar a diferentes grupos humanos con distintos animales: los judíos son ratones, los alemanes son gatos, y los polacos no judíos son representados como cerdos, entre otros animales. *Maus* es un libro de memorias, biográfico, histórico, autobiográfico e incluso podría decirse que es una mezcla de géneros.

Las entrevistas grabadas se convirtieron en la base para la novela gráfica que Spiegelman comenzó en 1978. En 1992, se convirtió en la primera novela gráfica en ganar un premio Pulitzer.

El tema central de *Maus* es la persecución que realizaron los nazis sobre el pueblo judío. Art Spiegelman narra la historia real de su padre, Vladek, judío polaco, durante la Segunda Guerra Mundial, así como las relaciones entre padre e hijo en Estados Unidos, donde llegaron los padres de Art tras la guerra. El relato se desarrolla en dos escenarios: por un lado, en *Rego Park* (Nueva York), donde Vladek Spiegelman cuenta su historia a su hijo Art, quien está llevando a cabo una investigación; y, por otro lado, en los *flashbacks* de Vladek que rememora sus experiencias durante la guerra. La narración en presente tiene lugar en *Rego Park* donde Spiegelman habla con su padre acerca de sus experiencias del Holocausto. En la narración en pasado, Spiegelman muestra sus experiencias previas a la Segunda Guerra Mundial. La mayor parte de la historia gira en torno a la complicada relación de Spiegelman con su padre y a la ausencia de su madre, que se suicidó cuando él tenía veinte años. La mayor parte del libro oscila entre dos líneas de tiempo. En 1958, en *Rego Park*, un joven Art Spiegelman se queja a su padre de que sus amigos se han ido sin él. Su padre responde en un inglés no estándar: “¿Amigos? ¿Tus amigos? Si los encerraran una semana en una sala sin comida... entonces verías lo que son ¡los amigos!” Ya adulto, Art visita a su padre, de quien se ha distanciado. Vladek se ha casado con una mujer llamada Mala después de que la madre de Art, Anja, se suicidara en 1968. Art quiere que Vladek rememore su experiencia del Holocausto. Vladek le habla de su época en Cześćochowa y describe cómo llegó a casarse en 1937 con Anja, de familia adinerada, y cómo se mudó a Sosnowiec para abrir una fábrica. Vladek ruega a su hijo que no incluya esta parte de la historia en el libro, y Art lo acepta. Anja sufre una crisis nerviosa por depresión postparto tras dar a luz a su primer

hijo, Richieu, y la pareja acude a un sanatorio mental en Checoslovaquia. Después de su regreso, las tensiones políticas y antisemitas aumentan progresivamente, culminando en el reclutamiento de Vladek justo antes de la invasión nazi. El relato sigue con Vladek siendo capturado en el frente y obligado a trabajar como prisionero de guerra. Después de ser liberado, se entera de la anexión de Sosnowiec a Alemania y es llevado al otro lado de la frontera, al protectorado polaco.

En Sosnowiec, Vladek y Anja se esconden en varios lugares, manteniendo contacto ocasional con otros judíos ocultos. Vladek se aventura disfrazado en busca de provisiones, haciéndose pasar por un polaco no judío. Desafortunadamente, su intento de escapar hacia Hungría culmina con su arresto en el tren hacia Auschwitz. Tras este suceso, se ven obligados a separarse y no se reencuentran hasta después de la guerra. Vladek narra las dificultades que enfrentaron en los campos de concentración y cómo trataron de evitar la selección de prisioneros para ejecución. A pesar de las circunstancias, logran intercambiar mensajes de vez en cuando.

A medida que avanza el conflicto y las fuerzas alemanas retroceden, los prisioneros recuperan su libertad al finalizar la guerra. Es entonces cuando Vladek y Anja finalmente se reencuentran. El libro concluye con Vladek, desde su lecho, diciéndole a Art: “Estoy cansado de hablar, Richieu, basta de historias por ahora...”. La última imagen muestra la tumba de Vladek y Anja.

7.2. LA NOVELA GRÁFICA *RASPUTÍN*

La historia de Rasputín, quien ejerció una influencia desmedida sobre la realeza rusa en la década previa a la Revolución Rusa, sigue siendo un mito en constante crecimiento y seducción. Grigori Rasputín, un personaje notable en todos los aspectos, aún guarda muchos misterios, lo que permite a Alex Grecian combinar lo conocido con una atractiva ficción. En el primer capítulo, presenciamos a un joven Rasputín utilizando sus supuestas habilidades curativas, acompañado por la figura de su rudo padre y las difíciles condiciones de Siberia, narrado en subtítulos en primera persona por Rasputín en una noche en que teme por su vida. El autor de la novela, Alex Grecian, junto con los dibujos del artista Riley Rossmo, evitan los diálogos innecesarios. De las tres novelas gráficas analizadas, *Rasputín* es la que menos texto y más elementos visuales contiene. Rossmo retrata de manera brutal la imagen de Rasputín y, al mismo tiempo, lo presenta como un personaje melancólico en sus últimos días. Aunque a veces se necesita un momento de reflexión para comprender, por ejemplo, el origen de una pelea en el segundo capítulo, en general, el estilo comunica eficazmente la acción, la fantasía y la personalidad, sirviendo así a la historia de manera ideal. Grecian cierra cada capítulo con los persistentes intentos de asesinar a Rasputín, mientras retrocede a eventos pasados. Esto alcanza un punto surrealista en el recuerdo del tercer capítulo, donde las reinas de las nieves descubren un efecto secundario de la curación de Rasputín. A pesar de los aspectos interesantes de *Road to the Winter Palace*, también experimentamos ciertas frustraciones, especialmente por la ambigüedad en torno a la figura de Rasputín. Grecian ofrece una explicación para esto, que sería una solución ingeniosa si no fuera por las

consecuencias, pero en la historia tiene una personalidad cambiante, cuyos matices nunca son totalmente claros. Otro punto débil es que en la obra nada se equipara con el gran primer capítulo, donde las circunstancias hablan por sí solas y la presentación de Rasputín no es necesaria. Por otro lado, en el capítulo *The Road to the Winter Palace* (El camino al Palacio de Invierno), Rasputín parece ser solo un títere del destino, aunque esta percepción se ve desafiada por el impacto de las últimas páginas, que lo acercan a la familia real rusa. Durante la Primera Guerra Mundial, que duró desde 1914 hasta 1918, las acciones militares prolongadas ya habían perdido popularidad en Rusia para 1916-1917. El asesinato de G. Rasputín, el derrocamiento de la monarquía y el ascenso al poder del Gobierno Interino no lograron superar la crisis total en la sociedad, lo que finalmente condujo a la revolución bolchevique y luego a una guerra civil. A pesar de las décadas transcurridas, el interés por la figura de G. Rasputín persiste, siendo considerado por las masas en ambos lados del Atlántico como la razón principal de la caída de la dinastía Romanov y el ascenso al poder de los bolcheviques. Es importante destacar que el interés constante de los cineastas por este tema tuvo a veces consecuencias negativas. Aunque la Segunda Guerra Mundial desplazó momentáneamente el interés por Rasputín, a partir de la década de 1950, esta imagen metafórica de Rusia volvió a capturar la imaginación de estudios y autores extranjeros interesados en Rusia. Los rasgos de carácter del protagonista estaban en línea con la tradición establecida: ojos en blanco, un gigante barbudo que fascina a la familia real, que cura al joven príncipe, profetiza y lucha desesperadamente por su vida en la escena de su asesinato.

7.3. LA NOVELA GRÁFICA *PERSÉPOLIS*

Persépolis, la obra autobiográfica de la autora iraní Marjane Satrapi, ganadora del Premio Princesa de Asturias de Comunicación y Humanidades en el año 2024, relata su experiencia de crecer en un régimen fundamentalista islámico, la cual finalmente la llevó a abandonar su país natal. Además de su relato personal, *Persépolis* ofrece una narración de los acontecimientos en Irán desde 1979, incluida la salida del Shah, la represión islámica y la guerra con Irak.

Desde edad temprana, Satrapi se vio influenciada por la lectura de *El materialismo dialéctico*, obra que, a los diez años, la introdujo en conceptos filosóficos complejos, como la refutación de la idea de que el mundo material es un producto de la imaginación. Esta experiencia marcó profundamente su perspectiva, influenciando su enfoque directo y honesto al enfrentar la realidad en sus obras.

Si comparamos *Persépolis* con *Maus* se observan similitudes en la estructura narrativa, que incluye el uso de una paleta de colores en blanco y negro, imágenes metafóricas y una narración en primera persona. Este paralelismo sugiere la emergencia de un nuevo género que combina la intimidad de la biografía con la profundidad política, un aspecto que Satrapi ha abrazado al denominar sus obras como “novelas gráficas”.

Satrapi justifica el uso de metáforas y la elección de colores (blanco y negro) en su obra, argumentando que estos tonos reflejan con mayor fidelidad la cruda realidad de los eventos narrados, evitando así el escapismo y la idealización. En este contexto, el acto de dibujar se convierte en un medio

de narración tan poderoso como la escritura misma. La expresión minimalista de los dibujos de Marjane se combina con la inocencia de la narradora, desarmando al lector y haciéndolo más susceptible al poder de las imágenes, lo que añade veracidad a la historia.

Adolescente aún, Marjane recibió de su abuela una explicación sobre los efectos positivos del opio en la vida de una mujer. La mención del opio no sorprendió a Marjane, ya que su consumo no estaba prohibido en Irán antes de la Revolución Islámica, y su abuela, siendo adicta, lo utilizaba para aliviar sus dolores. La anciana sostenía que el opio le proporcionaba una mirada lánguida, lo que, según ella, facilitaba encontrar pareja. Marjane, sin embargo, no siguió este consejo, y sus personajes, con sus grandes y abiertos ojos, reflejan esta pequeña desobediencia familiar.

La protagonista de *Persépolis*, Marjane a los diez años, es bisnieta del último emperador iraní y proviene de una familia de clase media alta y progresista. Marjane muestra su indignación por la división entre Oriente y Occidente, destacando irónicamente que la tierra es redonda y siempre estamos al oriente de algo.

Algunos críticos han señalado que la obra de Satrapi pasa por alto eventos fundamentales de la historia, como la crisis de los rehenes en la embajada de Estados Unidos en Teherán o la figura de Jomeini, aspectos que no son mencionados en su narrativa.

En cuanto a las diferencias y similitudes principales de las obras, encontramos entre las semejanzas la utilización de temas históricos, y entre las diferencias, la ficción artística, que hace que el protagonista de A. Grecian aparezca en época actual en Estados Unidos, dejando mensajes en otra época de la historia.

En el contexto de una novela gráfica, los recursos esenciales de multimodalidad se refieren a la combinación integrada de diversas formas de expresión, como el texto escrito, las imágenes, los diseños gráficos y, posiblemente, otros elementos, como efectos de sonido y una diagramación especial. Este enfoque tiene como objetivo crear una experiencia narrativa completa y singular. Por ejemplo, el texto y los diálogos desempeñan un papel crucial al narrar la trama, desarrollar los personajes y proporcionar contexto adicional, ya sea integrándose directamente en los paneles o presentándose en globos de diálogo.

Las imágenes e ilustraciones son fundamentales para representar visualmente a los personajes, escenarios y emociones, enriqueciendo así la narrativa textual con detalles visuales que contribuyen a la atmósfera y el tono general de la obra. La disposición de los paneles en la página y la secuencia narrativa son recursos determinantes que influyen en cómo se percibe y comprende la historia, gestionando el ritmo y la fluidez de la narración visual.

El uso estratégico del color y el estilo visual no solo distingue escenas y ambientaciones, sino que también comunica estados emocionales y refuerza temas subyacentes. Además, los efectos sonoros y la tipografía especializada pueden emplearse para enfatizar sonidos específicos, evocar emociones o destacar momentos significativos dentro del relato gráfico.

En conjunto, la narración en una novela gráfica se construye mediante la interacción dinámica entre estos elementos visuales y textuales. Esta integración no solo narra la trama de manera efectiva, sino que

también profundiza en la interpretación de los lectores, permitiéndoles entender y apreciar la obra de manera multidimensional.

En síntesis, los recursos esenciales de multimodalidad en una novela gráfica se caracterizan por su capacidad para combinar el texto escrito y las imágenes de manera creativa y efectiva. Este enfoque integral no solo transmite la trama principal, sino que también enriquece la experiencia del lector al capturar el ambiente, las emociones y los matices que enriquecen el universo narrativo. Los recursos de multimodalidad representados en el corpus de investigación son: 1. Estilo individual de habla, por ejemplo, los errores del habla original del protagonista. 2. Escritura. En la obra *Maus* aparecen cartas escritas a mano. 3. Fotos. En el texto vemos las fotos originales de la familia del protagonista). 4. Mapas. 5. Objetos del interior/exterior. Dichos elementos no verbales completan la parte verbal de la novela. 6. Elementos formales significativos (*locigramas, flashbacks*). 7. Colores de diseño de las obras (*Persépolis* y *Maus* se han realizado en blanco y negro). 8. Estilo de gráfica emotivo (dispone de menos texto, como en *Rasputín*), estilizado (como en *Persépolis*, los dibujos parecen los dibujos de niños), metafórico (el uso de metáfora pictográfica en las tres obras).

Tras analizar los elementos según su representatividad artística, narrativa, histórica, documental y expresiva se realiza un análisis desde diferentes perspectivas, para llevar a la identificación de los signos verbales y no verbales, utilizando las herramientas de la teoría multimodal y el análisis del discurso multimodal (ADM).

La elección de una metodología de estudio tiene, además de un componente meramente práctico (consistente en hallar el método más adecuado para obtener los datos necesarios para la demostración o refutación de la hipótesis), un componente ideológico que conviene tener en cuenta.

8. ESTRUCTURA DE LA TESIS

La estructura de la tesis comprende, además de un capítulo introductorio, un capítulo en el que se define el concepto y el término de la novela gráfica, explorando las tendencias actuales más importantes en el estudio semiótico y narratológico de este género. Nos enfocamos en las teorías más ampliamente aceptadas, buscando aportar ideas originales en la medida de lo posible. Es importante destacar que el objetivo principal de esta tesis no radica en el estudio exhaustivo de la semiótica, la narratología o la teoría del análisis del discurso multimodal aplicadas a la novela gráfica, sino que las consideramos como herramientas complementarias. El propósito de este capítulo es examinar las últimas tendencias de estudio y establecer un marco teórico que respalde la legitimidad cultural de la novela gráfica. Además, propondremos una definición clara que permita distinguirla del cómic, dado que hasta ahora estas dos definiciones suelen entremezclarse y generar confusión. Una vez clarificado el término y su definición, procederemos a identificar sus características y unidades específicas, para luego adentrarnos en la parte práctica de la tesis desde una perspectiva multimodal.

El segundo capítulo se centra en los aspectos de la traducción multimodal, explorando las discusiones y diferencias entre los estudios semióticos de la novela gráfica y los estudios del discurso multimodal. Abordamos las diversas formas de traducción de la novela gráfica y examinamos la polémica en torno a la traducción de referencias culturales en las novelas gráficas históricas. Detallamos el papel de los fenómenos multimodales, recopilándolos en el marco de la teoría de ADM. Analizaremos cómo interactúan las diferentes modalidades que contribuyen a la creación de significado, utilizando un enfoque multimodal. Esto nos permitirá entender el significado generado por la narrativa de la novela gráfica, considerando tanto sus aspectos estilísticos verbales como no verbales, y cómo se reconfiguran durante el proceso de traducción. Para alcanzar este propósito, nos apoyaremos en los fundamentos de la semiótica y la teoría del análisis del discurso multimodal.

En el tercer capítulo, exploramos las estrategias, técnicas y procedimientos de traducción, centrándonos en las particularidades del corpus de investigación, así como en la conceptualización y metáfora de la novela gráfica. Analizamos la traducción tanto del texto como de la imagen, examinando diversas técnicas y poniendo especial énfasis en la adaptación. El objetivo es explicar las particularidades de la traducción de la novela gráfica mediante el análisis de las técnicas empleadas en las obras del corpus y evaluar cómo influye la imagen en el resultado de la traducción. En este capítulo, presentamos datos cuantitativos sobre la frecuencia del uso de diferentes técnicas de traducción, calculando los datos para cada obra del corpus y en general. Extraemos conclusiones basadas en la investigación realizada y justificamos la idea de emplear la traducción creativa en lugar de la traducción literal, adaptando el texto original a la cultura meta mientras se preservan las características de la cultura original y se hace comprensible para el lector meta.

CAPÍTULO I

LOS PRECURSORES DEL GÉNERO

1.1. EL DESARROLLO DEL GÉNERO DE LA NOVELA GRÁFICA

En relación con el concepto de “novela gráfica”, Eisner comentaba lo siguiente:

The term graphic novel was also employed for commercial reasons while the *comic book* has been usually considered to be directed to a teenager and children audience, the graphic novel is directly addressed to a mature and adult readership (Eisner 1998: 57).

La novela gráfica ha sido definida en múltiples ocasiones mediante comparaciones con otras formas literarias y visuales, como, por ejemplo, el cómic o *comic book*. Uno de los ejemplos más claros de esta cuestión lo vemos en el público al cual se dirige. Según Jódar (2009), si “se percibe como un medio eminentemente dirigido a un público infantil o adolescente, la novela gráfica ha optado por decantarse claramente, por no decir exclusivamente, hacia el público adulto” (Jódar 2009:81).

El tratamiento de la novela gráfica como género para adultos ha sido objeto de gran atención en las últimas décadas al intentar definirlo. La importancia de este aspecto radica en su asociación histórica con el público infantil, lo que ha contribuido a su deslegitimación cultural, según señala Groensteen. Esta percepción errónea equipara el público infantil con los estratos menos educados de la sociedad (Sabin, 2001: 62). Por lo tanto, sería relevante cuestionar si dirigirse a un público infantil implica automáticamente una deslegitimación y si el rechazo de los públicos tradicionalmente asociados con la industria de la novela gráfica es suficiente para justificar su legitimación. Gálvez (2008), entre otros, argumenta a favor de esta decisión en aras de un supuesto desarrollo del género. Las convenciones, impuestas desde la perspectiva de ser un medio dirigido casi exclusivamente hacia un público infantil, limitaban su posterior desarrollo. La idea subyacente en este argumento es la completa equiparación entre la madurez del público y la madurez de la obra. La búsqueda de un público maduro por parte de la novela gráfica también implica la percepción de esta como una obra madura, una creación artística que exhibe un alto nivel de sofisticación, profundidad y complejidad. Se caracteriza por un desarrollo sólido en términos de contenido, estilo y técnica, y refleja una comprensión profunda del tema tratado. En este sentido, la novela gráfica implica una cierta calidad que demuestra la habilidad del autor para abordar temas complejos de manera significativa, alcanzando un grado de excelencia y profundidad en su expresión artística. Un ejemplo de esto se evidencia en la entrevista entre F. Miller y W. Eisner, presentada por *Norma* (una editorial española conocida por publicar cómics y novelas gráficas) en 2006.

Como afirma Á. Pons:

la práctica de temas infantiles y juveniles no puede definirse en modo alguno como un elemento peyorativo, pero es indudable que la especialización del medio en este tipo de historias fomentó una consideración

sociocultural definida de la historieta ligada a la cultura infantil y juvenil que, sobre todo en Europa, cercenó las posibilidades de generalización a todo tipo de lectores del lenguaje de la historieta (Pons, 2008).

Ahora, los autores del género en cuestión se consideran novelistas, como afirma Eisner:

Bueno, yo lo intentaba, pero no era consciente de que estaba comenzando una revolución. Sabía que lo que estaba haciendo era algo diferente porque mi intención era que fuese diferente, y porque estaba hablando a un lector completamente diferente (Eisner 2004).

Siguiendo con la confusión, también la teoría y crítica de la novela gráfica (y muy especialmente la perspectiva multimodal) está repleta de referencias a la madurez. García reconoce, por ejemplo, *Maus* como “el tebeo que se atrevió a ser mayor” (citado por Gómez Salamanca, 2014).

Gómez Salamanca critica esta definición y dice que “no puede afirmarse que, por el hecho de dirigirse a un público adulto, el producto tenga que ser necesariamente maduro y, por tanto, más desarrollado ni a la inversa” (Gómez Salamanca, 2014: 157). Es cierto que existe hasta ahora una confusión de términos y definiciones de la novela gráfica.

Para esclarecer estos términos, revisamos primero las reflexiones sobre el género que hicieron Remesar y Altarriba a finales de los ochenta. En *Cómicarias*, los autores distinguen entre dos vías posibles para llegar a la consideración de este género.

Remesar y Altarriba (1987) destacan “el nivel alcanzado en la utilización de los códigos del medio, independientemente de los contenidos que se transmitan” y “el hecho de la existencia de un público que pueda considerarse adulto en el sentido más cultural del término” (Remesar y Altarriba, 1987). Y aparte, Remesar y Altarriba critican el hecho de que la madurez se convierte en un estadio al que solo es posible acceder renunciando a la investigación sobre el lenguaje de la historieta, es decir, decantándose por aquellos recursos del lenguaje más consolidados (Remesar y Altarriba, 1987). La misma reflexión la encontramos dos décadas más tarde a raíz de la novela gráfica. Gálvez advierte que la novela gráfica puede evidenciar la madurez del medio, pero que también puede convertirse en un nuevo esquema a imitar. Si se abandona la vía de la experimentación, dice, el lenguaje del cómic se estancaría y se empobrecería. Remesar y Altarriba calificaban el género como “cómic adulto” y hablaban de su carácter especial como “turbia maniobra” por parte de ciertos editores, aunque podrían haber errado la previsión cuando, analizando los escasos datos de los que disponían en 1984, afirmaron que “la legitimación de este tipo de productos por la vía del consumo es del todo inviable” (Remesar y Altarriba, 1987). En la crítica contemporánea, se encuentran matizaciones respecto a la validez de los términos previamente expuestos. Por ejemplo, Sabin (1993) discrepa del término “cómic adulto”, argumentando que el género, al igual que cualquier otro medio, puede ser interpretado en diferentes niveles. Sabin sugiere que, al igual que no se categoriza la televisión o las librerías como “adultas”, sería más apropiado distinguir entre cómics dirigidos a niños y aquellos dirigidos al público en general. No obstante, a pesar de estas consideraciones, el término “cómic adulto” continúa siendo preferido por la industria. En cualquier caso, es importante destacar que el término “cómic

adulto” puede llevar a equívocos al no tener en cuenta las características multimodales y las funciones socioculturales del género.

Desde la perspectiva multimodal, se sostiene que, hasta la irrupción de la novela gráfica, el género ha estado mayormente vinculado, aunque con algunas excepciones, al público infantil.

En esta sección, se explorará la evolución histórica del género desde la perspectiva del destinatario, es decir, el público adulto. Tras la conclusión de la Segunda Guerra Mundial, se observa una disminución del interés del público hacia los superhéroes y los temas de horror. La inmensa cantidad de violencia que contenían no tardaría en hacer saltar las alarmas en los sectores más conservadores. En el contexto de los primeros años de la Guerra Fría, con el Macartismo en pleno auge, empezó la que posiblemente fuera la campaña más dura que se ha realizado contra el cómic en Estados Unidos y, a resultas, una de sus crisis más profundas. Los libros del género visual, considerados aliados en el adoctrinamiento de los niños en la causa de la lucha contra el nazismo tan solo unos años atrás, eran vistos, a principios de los cincuenta, como una influencia de lo más pernicioso para los jóvenes. Engelhardt (1997) describía la situación de la siguiente manera en *El fin de la cultura de la victoria*:

Los editores de tebeos fueron denunciados por conspirar para crear una nación de delincuentes. Por todo el país se sucedieron quemas públicas de tebeos, como la de Binghamton, Nueva York, donde quinientos estudiantes salieron antes de clase con objeto de arrojar a la hoguera dos mil tebeos y revistas. Los municipios promulgaron ordenanzas por las que se prohibía la venta de tebeos, y trece Estados aprobaron leyes en las que quedaba regulada su publicación, distribución y venta (Engelhardt, 1997).

El psicólogo Fredric Wertham emergió como la figura destacada en el movimiento contra los cómics, aunque sus ideas estaban alineadas con el crecimiento de un ferviente movimiento conservador y una política más agresiva desde el final de la Segunda Guerra Mundial. Como señala Martín (2003), existían a finales de los años cuarenta y principios de los cincuenta una gran cantidad de asociaciones, en su mayoría religiosas, que velaban por la moral norteamericana y que llegaron a tener una gran influencia mucho antes de las publicaciones del psicólogo (Martín, 2003). En consecuencia, el 21 de abril de 1954 el Senado de los Estados Unidos inició las audiencias del *Senate Subcommittee to Investigate Juvenile Delinquency* en las que fueron citados a declarar tanto Wertham como los principales editores. Aunque no se pudo demostrar que los términos tuvieran algo que ver con el aumento de la delincuencia juvenil, como ya habían señalado algunos psicólogos que se oponían a Wertham, se instó a los editores a asumir la responsabilidad moral de controlar los contenidos de sus publicaciones. Es decir, se les solicitó que aplicaran la autocensura a sus cómics. Este evento fue el catalizador para el surgimiento de la *Comics Magazine Association of America*, que estableció las normativas conocidas como *Comics Code Authority (CCA)*.

Como explica Gómez Salamanca en su trabajo, los *comic books* deberían ceñirse a un estricto código para obtener el sello de aprobación del CCA en la portada. Esta situación supuso que, hasta los años 80, el

comic book fuera un formato prácticamente vetado a los contenidos para adultos, (al menos aquellos distribuidos en los quioscos, ya que pronto el *comix underground* se apropiaría del formato en los canales de distribución alternativos) (Gómez Salamanca, 2014:185).

La década de 1960 fue un período tumultuoso en la sociedad estadounidense. Diversos movimientos (como el *hippie*, los partidarios de la igualdad de derechos de los negros, las feministas y, un poco más tarde, los ecologistas) se habían convertido en el motor de una auténtica revolución por los derechos sociales. El *comix underground* surgió en este marco a consecuencia de la influencia de la revista *Mad*, la consolidación de las *college magazines* y, sobre todo, como reacción en contra del *Comics Code*.

(...) where the Code had stipulated ‘no violence’, ‘no sex’, ‘no drugs’ and ‘no social relevance’, the underground comix would indulge themselves to the maximum in every category (citado en Gómez Salamanca, 2014:189).

Numerosos historiadores, incluyendo a Santiago García, coinciden en la afirmación de la relevancia del movimiento *underground* en el posterior desarrollo de la novela gráfica. Este movimiento, en su primera publicación, reunió varios elementos que se consideran característicos de la novela gráfica, como el mantenimiento de los derechos de autor, la preferencia por el género autobiográfico, el tratamiento de temáticas adultas y la concepción del cómic como una forma de arte. Gilbert Shelton, creador de obras icónicas como *The Fabulous Furry Freak Brothers*, *Fat Freddy's Cat* y *Wonder Wart-Hog*, expresó que “*underground comics are more like art and less like comics*” (citado en Gómez Salamanca 2014: 96).

Es importante señalar que, en la elaboración del marco teórico que rodea a la novela gráfica, se definen sus características contrastándolas con los cómics tradicionales. Esta distinción también se aplica a los contenidos, especialmente al género reconocido como cómics (*comic books*). Como señala Trabado Cabado (2006):

Una respuesta a esa trayectoria (la de los superhéroes) que podía derivar en agotamiento de temas y vaciamiento de la personalidad del superhéroe convertido en un fetiche de la acción que parece invulnerable puede ser el auge de un nuevo formato <...> denominado novela gráfica (Trabado Cabado, 2006:256).

La novela gráfica, según este autor, se caracteriza por su ruptura con los convencionalismos de géneros como la narrativa de detectives, ciencia ficción, fantasía y aventura. En su lugar, opta por crear nuevos recursos narrativos que reflejen la vida y aplicarlos según las necesidades de cada historia. Esta perspectiva, compartida por estudiosos y autores de novela gráfica, se integra dentro del enfoque multimodal, resaltando la concepción de la novela gráfica como un género literario dirigido al público adulto.

The graphic novel thus distanced itself from the “childish” nature of comic books contributing to a certain “maturation” of the comics within the Postmodern world. The progressive erasure and questioning of super heroic figures in these productions echoes the Postmodern lack of confidence in metanarratives (Romero-Jódar, 2006).

Eddie Campbell, el historietista y escritor ha hecho una contribución significativa al mundo de los cómics a través de su creatividad y su práctica artística, Campbell participaba en entrevistas, ensayos o contribuciones a libros sobre cómics, compartiendo su experiencia y perspectiva como creador de historietas. Estas contribuciones, como su blog, que citamos aquí, podrían ofrecer una visión valiosa sobre el proceso creativo y la evolución del medio de la historieta, aunque no se centren necesariamente en el ámbito académico tradicional. Su influencia se debe a su habilidad para experimentar con narrativas gráficas, su enfoque en temas más maduros y su capacidad para explorar géneros de manera única, su trabajo ha tenido un impacto significativo en el medio y ha inspirado a otros artistas a explorar nuevas formas de contar historias. Para Campbell, el rechazo a la ficción, incluido todo lo relacionado con los superhéroes, ha sido una postura necesaria en el movimiento de la novela gráfica. Algunos defensores de la novela gráfica, en tanto movimiento artístico, han considerado a los superhéroes como un obstáculo para la evolución del género y su aceptación en el ámbito cultural. Según estos autores, su naturaleza comercial, inmediata y popular no concuerda con la idea de un género maduro y trascendente. Campbell argumenta que, con los superhéroes, el género había dejado de ser un medio en el que se podían cultivar diferentes géneros para convertirse en un género en sí mismo, como lo expresa en el punto ocho de su manifiesto:

The graphic novelists subject is all of existence, including their own life. He or she disdains “genre fiction” and all its ugly clichés, though they try to keep an open mind. They are particularly resentful of the notion, still prevalent in many places, and not without reason, that the comic book is a sub-genre of science fiction or heroic fantasy (Campbell, 2006).

Esta representa una faceta de lo que Campbell posteriormente identificó como el conflicto entre la cultura del *comic book* y la novela gráfica. La asociación con los superhéroes era tan arraigada que, según Campbell, los autores de novelas gráficas debían distanciarse de esa imagen y, por ende, de la corriente principal de la industria. Esta noción, a menudo utilizada para justificar el término “novela gráfica”, fue objeto de críticas por parte del crítico del género, Douglas Wolk (2007), quien afirmaba:

The confusion between genre and medium is an error of ignorance, while the “if it's deep, it's not really comics” gambit is simply a case of snobbery (in the sense of wanting to make a distinction between one's own taste and the taste of the masses) (Wolk, 2007: 27).

Es importante señalar que entre los partidarios de la novela gráfica pueden observarse diferentes actitudes hacia la producción industrial. Estas actitudes abarcan desde la negación total de su calidad hasta

el respeto por algunas de sus manifestaciones. Por ejemplo, Torralba afirmaba que las limitaciones del género de los superhéroes no se debían tanto al género en sí, sino a la imposición de una continuidad indefinida. A pesar de que la novela gráfica se fundamenta en los pioneros del género, las *picture novels*, el *comix underground* y otros géneros alternativos que no se centran en superhéroes, así como en los cómics de horror y detectives, reconoce la influencia significativa de estos movimientos y géneros tradicionales. Sin embargo, ha experimentado una evolución que la ha llevado a explorar una amplia diversidad de temas, estilos y enfoques narrativos. De este modo, la novela gráfica se ha consolidado como una forma de expresión artística y literaria que posee una riqueza y variedad propias, destacándose como una manifestación cultural contemporánea significativa. Se debe considerar que, si el propósito último de la novela gráfica fuera, como comúnmente se afirma, legitimar el género, distanciarse de géneros generalmente asociados con baja calidad y público infantil parece una elección lógica y necesaria. Sin embargo, creemos que criticar indiscriminadamente la ficción del género y buscar una confrontación directa en lugar de mantener una distancia prudente, aunque puede atraer a algunos lectores, a largo plazo podría ser contraproducente para el objetivo mencionado. Desvalorizar la mayoría de la producción del medio podría no ser la mejor manera de defender su legitimidad.

1.1.1. PROBLEMA DE DEFINICIÓN

Se puede mencionar que los antecedentes de las novelas gráficas se remontan a las viñetas que presentaban explicaciones o representaciones históricas de Francia, tal como señala Ruiz (2017: 12). Según este autor, este tipo de textos surgió a mediados del siglo XV, mucho antes de la aparición de la novela gráfica, y consistía en narrativas distribuidas en una serie de viñetas acompañadas de textos explicativos en la parte inferior. Cada viñeta representaba una escena difícil de comprender sin el texto explicativo correspondiente. La caricatura del siglo XVIII se considera el precursor de los primeros cómics. Las primeras ilustraciones fueron creadas por autores británicos como Henry William Bunbury, Thomas Rowlandson, James Gillray y George Cruikshank, entre otros; se pueden encontrar más ejemplos en la obra completa de Gómez Salamanca (2014). Como menciona Aparici (1992), se crean las primeras «historias en imágenes» por Töpffer, las que pueden considerarse precursoras del género de la novela gráfica. Töpffer explicó qué significaba el término: «Hay dos formas de escribir historias, una en capítulos, líneas y palabras, y la llamamos literatura, y otra a través de una sucesión de imágenes, la llama «la historia en imágenes» (Töpffer, 1845, citado en Aparici, 1992: 19).

Se puede observar que estas obras no seguían un formato similar al de un libro, ya que no incluían las técnicas de viñeta y el texto estaba separado de la imagen. Más tarde, en 1845, el mismo autor escribió *Essai de physiognomie*, donde en el primer capítulo destacaba algunas de las ventajas de este particular género. Por otro lado, alrededor de 1865, Wilhelm Busch creó *Max und Moritz*, la historia de dos niños traviesos que se convirtieron en los primeros protagonistas de la novela gráfica.

Ante el considerable interés suscitado por la novela gráfica en los periódicos, algunos expertos identificaron un mercado abierto o un nicho potencial, y a principios del siglo XX comenzaron a establecerse grandes agencias en Estados Unidos que comercializaban estos productos tanto dentro como fuera del país. Estas agencias, de gran envergadura, contribuyeron a dar forma al modelo actual de la novela gráfica al intentar normalizar las publicaciones e introducir un formato estándar entre los diversos estilos utilizados en aquel momento en este género. Otro avance significativo fue la contribución de Winsor McCay. En 1904 este autor creó *Little Lemo un Slumberland*. Con estas viñetas se desarrolla el montaje y la expresión del movimiento. Fue en 1929 cuando se crearon relatos de aventuras (*Tarzan*) y se publicó la primera obra de ciencia ficción (*Bulk Rogers*).

Como podemos observar, la referencia fueron los libros estadounidenses, pero, con el tiempo, la novela gráfica ganaba el mercado de Francia, Bélgica, Italia, Alemania o España y Argentina. Durante estos años, el auge de la gran industria estimuló la aparición de otro tipo de historietas que se adaptaron a los desafíos comerciales del momento. La novela gráfica clandestina surgió como una crítica a una sociedad de consumismo deshumanizado, abordando temas marginales que posteriormente fueron olvidados. En España, el género contemporáneo comenzó a florecer a principios del siglo XX, aunque ya en el siglo XIX existían diversas publicaciones de revistas políticas o infantiles con características similares. Fue la época en la que se publicó *En Pantufet* en catalán, en el año 1904. A partir de 1915 se publicaron las primeras revistas, como *Charlot* y *TBO*. Hasta ese momento, la industria de la novela gráfica se consolidó en España, centrándose principalmente en el público infantil hasta casi la década de los ochenta. Durante este período, la editorial *Navaro* crea una de las series de historietas religiosas más famosas: *Vidas ejemplares*. Esta serie dedicaba cada uno de los *comics* a una figura religiosa importante y mantuvo su producción de biografías desde 1954 hasta 1972, cuando comenzaron a publicarse los episodios de la Biblia. Con la conclusión de la dictadura, comenzaron a surgir historietas dirigidas al público adulto. Durante la transición, editoriales como *La Cúpula*, o *El Jueves*, revista de sátira política, rompieron con el esquema establecido y dieron un fuerte impulso a la libertad de expresión, que antes había sido prohibida por la censura de la dictadura.

La década de los ochenta también dio paso al auge de las historietas de superhéroes en el país. En la década de los noventa, el manga irrumpió en el mercado nacional. La novela gráfica tradicional para niños como *Zipi y Zape* o *Mortadelo y Filemón* fueron corrientes nuevas y muy diferentes que tuvieron mucha aceptación en nuestro país. Finalmente, durante esa misma década y la siguiente, se produjo la expansión del arte secuencial para adultos con la emergencia de la novela gráfica. Es importante señalar que no solo alcanzó una gran difusión, sino que esta fue tan significativa que muchos estudiosos lo consideran un medio de comunicación masiva, según Rodríguez Diéguez (1991). Estas cualidades resumen de manera efectiva los rasgos principales de la historieta. Sin embargo, además de estas, existen otras que también son dignas de atención, ya que son fundamentales para comprender el arte de la historieta.

Altarriba (1998) afirmaba que “directamente relacionado con el problema de sus límites (es decir, su definición) se encuentra el de sus orígenes, también oscilantes y quizá en estos momentos más abiertos que nunca”. A esta afirmación también se le podría agregar la cuestión de la nomenclatura, lo que implica

que en la definición entran en juego tres aspectos estrechamente relacionados: la denominación, los orígenes y los límites del género.

Según Groensteen (2012), los cómics surgieron en la década de 1830, con la obra pionera de Rodolphe Töpffer, lo que los coloca más o menos en la misma época que la invención de la fotografía.

Comics appeared in the 1830s – in the form of Rodolphe Töpffer's pioneering work – which makes them contemporary with the invention of photography. And yet, it was not until the 1960s that the French language found a permanent name for this mode of expression – that was, by then, over a hundred years old. During this long period, comics were known, not as *bandes dessinées*, but *histoires en images* (picture stories), *récits illustrés* (illustrated tales) and of course, comics (Therry Groensteen, in Heer and Worcester 2009: 3).

Aunque el término *bande dessinée* suele considerarse uno de los más neutrales y descriptivos, como señala García (2010), para referirse al género literario en cuestión, es necesario reconsiderarlo. En la línea de las *histoires en estampes*, *histoires en images* y los *récits illustrés* se encuentra el vocablo alemán *bildgeschichte*, compuesto por *bild* (imagen) y *geschichte* (historia), por lo que podría traducirse como “historia en imágenes” o “historia visual”. Sin embargo, es importante tener en cuenta que *bild* es una palabra bastante polisémica y puede significar tanto “dibujo” como “fotografía”, lo que podría llevar a que el término también se refiera a una fotonovela. *Manga* es una palabra compuesta por dos *kanji* o ideogramas; el primero, tiene como significado “caprichosas, irresponsables, al azar, involuntarias”, aunque al parecer los radicales que lo componen tienen que ver con “agua” y “expansión” y vienen a significar “inundación” y de ahí “irresistible”, “inexorable”. El segundo, significa “imagen, dibujo, ilustración, cuadro”. En portugués, se usa el nombre de *quadrinhos*, lo que no deja de ser un diminutivo, y en Italia, aunque el nombre de *fumetti* no está tan directamente connotado como el de historieta o *quadrinho*, hace referencia al globo que, como veremos, es un elemento formal significativo.

En castellano se utilizan dos términos: tebeo (un término proveniente de editorial infantil *TBO*) o/e historieta. La Real Academia Española define el tebeo en el avance de la vigesimotercera edición de su diccionario como “Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos” y “Sección de un periódico en la cual se publican historietas gráficas de esta clase”. Tal y como las define la Real Academia Española, las historietas ya son de por sí gráficas, por “esta clase” “debemos entender infantiles ya que de lo contrario se trataría de una triple redundancia” (Gómez Salamanca, 2014).

El término “historieta” en castellano también lleva una connotación negativa debido a su origen como diminutivo de “historia”. Aunque una de las definiciones describe la historieta como una serie de dibujos que conforman un relato, ya sea dramático, fantástico, policíaco, de aventuras, entre otros, con o sin texto, la primera acepción resalta la poca importancia de los eventos que la conforman. La palabra cómic se ha consolidado también en España con su consecuente castellanización (no sin ser motivo de discusión entre los teóricos). Sin embargo, el término inglés *comic* ya venía siendo discutido por razones evidentes desde hace mucho tiempo. William E. Berchtold, por ejemplo, escribía en mayo de 1935 que: “*The new era*

of the “comics” actually embraces more strips which might be called “tragic” or “pathetic”, como recopila en su tesis Gómez Salamanca (2014).

En contraste, el término “novela gráfica” parece alejarse de esta connotación negativa. Como exploraremos en detalle en la sección de definición de la novela gráfica, el término busca contrarrestar las connotaciones negativas asociadas, apelando a la reputación de artes de prestigio consolidado como la literatura. En el contexto español, el término “novela gráfica” se popularizó entre algunos teóricos, autores y editores como un intento de superar estas connotaciones negativas.

Según Remesar y Altarriba (1987), en los años ochenta se llevaron a cabo dos estrategias significativas: en primer lugar, la sustitución de los términos “tebeo” e “historieta”; y en segundo lugar, la inserción de la historieta en contextos más amplios y prestigiosos (“nuevo arte”, “literatura dibujada” y “narrativa dibujada”).

La historieta era arte y así primero fue el octavo para, posteriormente y sin ninguna explicación, pasar a ocupar el noveno lugar en el Parnaso. Primero fue literatura dibujada para acabar posteriormente en narrativa dibujada, concepto que hacía romper las amarras con la literatura para acercar peligrosamente el tebeo al cine. En ningún caso se llegaron a justificar estas variaciones lexicales, y su introducción se realizó a través del principio de autoridad (Gómez Salamanca, 2014).

El término “novela gráfica” puede interpretarse como un intento por lograr lo mismo en una sola jugada. Si bien es cierto que hay quienes afirman que el uso de “novela” (o *roman* en Francia) en este término no debe asociarse con las novelas literarias, también es cierto que la novela gráfica, así denominada, ha establecido su propia identidad y reconocimiento. Como afirma Manuel Barrero, las asociaciones “con llamadas a la literatura, el cine, la animación no hace sino insistir en un complejo cultural a erradicar” (Barrero, 2004).

Tras esta breve descripción de los diferentes términos referidos a la misma categoría, pasamos a explorar las características de la novela gráfica, paso previo a la definición de la novela gráfica como objeto de estudio.

1.1.2. LOS GÉNEROS PREDILECTOS DE LA NOVELA GRÁFICA

Como menciona Gómez Salamanca (2014) algunas editoriales se han apropiado en los últimos años del recurso a la adaptación literaria como intento de acercar la literatura en general al público a través del género visual más fácil de leer y percibir información.

Desde la perspectiva multimodal, la autobiografía ha sido el género más destacado en los precursores de la novela gráfica. La autobiografía se ha convertido desde los noventa en un género cada vez más prominente, especialmente en las pequeñas editoriales independientes (Gómez Salamanca, 2014: 210).

A continuación, exploraremos los aspectos fundamentales del género para entender qué lo distingue y por qué es crucial para la novela gráfica, así como su relación con otros géneros frecuentemente abordados

en este ámbito. Una vez más, comenzaremos contrastando las características de la novela gráfica con el *comic book*.

El recurso a la autobiografía fue fundamental para escapar de los géneros convencionales, que los historietistas alternativos con aspiraciones identificaban con la vieja tradición <...> La autobiografía era el “antigénero”, se definía por oposición a los superhéroes como un relato sin formulas, absolutamente sincero y personal. Por supuesto la realidad era más problemática que todo eso (Gómez Salamanca, 2014: 134).

La novela gráfica representa un espacio que promueve la dignificación del lenguaje del género al alejarse de las luchas y aventuras agotadoras. Aboga por una visión de la vida y los espacios cotidianos, donde la aventura reside en el día a día y sus protagonistas suelen ser personas comunes. Sin embargo, la noción de la autobiografía como un antigénero de los superhéroes se fundamenta en la premisa de que esta refleja la verdad, mientras que los superhéroes son pura fantasía. Esta premisa debe ser reevaluada, ya que, por un lado, implica descartar por completo el valor metafórico y mítico de los superhéroes, quienes en ocasiones funcionan como un género de distanciamiento cognitivo. Esto implica que intentan desfamiliarizar la realidad mediante diversas estrategias genéricas para reflexionar sobre ella de manera efectiva. Por otro lado, la relación entre verdad y autobiografía, si se examina cuidadosamente, no es tan clara como se pretende.



Figura 1. Maus, libro II, página 134

No creemos, por tanto, que la representación visual del autor (figura 1) garantiza una mayor objetividad. La inclusión de una representación visual del autor (es decir, la fotografía no necesariamente hace que la obra sea más objetiva y la presencia del autor visualmente no implica automáticamente que su trabajo sea imparcial o libre de sesgo). Gómez Salamanca (2016) y García (1999, 2010) están subestimando al lector ya que, sin necesidad de recurrir a la narratología, la apariencia de objetividad de la que habla se viene abajo cuando un lector cualquiera se pregunta algo incluso tan simple como si, por ejemplo, un autor se ha dibujado más o menos guapo de lo que es en realidad. En este sentido, sostenemos que la combinación de elementos visuales y textuales en la historieta no necesariamente fortalece la

identificación entre el autor real y el narrador del relato en relación con la literatura. La enunciación pictográfica conlleva la necesidad de desarrollar un subrelato adicional en el cual el autor implícito se representa como el protagonista, lo que destaca la estructura discursiva subyacente. Los fundamentos de la posible autenticidad de una historieta autobiográfica no radican en el lenguaje utilizado, sino en las convenciones inherentes a la misma. En otras palabras, la credibilidad que le otorguemos no está determinada por su condición de historieta, sino por su identificación como autobiográfica. Los teóricos hablan de “un pacto”, ya sea explícito o implícito, en el que el autor se compromete a contar la verdad, o al menos, a ser fiel a su propia verdad. Dicho pacto es central tanto en el proceso de escritura de la autobiografía como en las reacciones que esta despierta en el lector. Sin embargo, Timothy Dow Adams cuestiona esta premisa afirmando que:

As fundamental as truth is to autobiography, modern readers have increasingly come to realize that telling the truth about oneself on paper is virtually impossible (Adams, 1990).

Según Eakin (1983), el centro de la autobiografía no radica tanto en la precisión histórica como en una especie de verdad metafórica. En su opinión, la verdad autobiográfica emerge de un proceso complejo que se sitúa entre el descubrimiento personal y la creación de uno mismo.

Evidentemente, en la obra existe una suerte de distorsión que impide pensar que no todo lo narrado en la novela gráfica tiene su correlato en la vida del autor. El arte tiene sus propias reglas y el devenir narrativo parece exigir ciertas inercias que separan su propósito del mero inventario de lo que ha sido la vida del autor (Eakin, 1983).

Teniendo en cuenta lo expuesto, la importancia de la autobiografía en la novela gráfica no puede justificarse únicamente por una supuesta oposición en el eje fantasía/realidad. Más acertadas nos parecen las afirmaciones de Bart Beaty, quien destaca la autobiografía como un medio a través del cual ciertos grupos políticamente oprimidos y culturalmente marginados, como la clase obrera, las mujeres, los negros, entre otros, pueden ganar visibilidad en la cultura. Además, afirma que la importancia de la autobiografía como género destacado en el ámbito de la novela gráfica puede explicarse también por ofrecer la mayor promesa de legitimación para los autores dentro de este medio, tal como ocurría en el *comix underground*. Por tanto, sostiene que la relevancia de la autobiografía en el ámbito de la novela gráfica puede explicar el potencial futuro de su desarrollo como un género serio y complejo.

Autobiography (...) becomes a mode which foregrounds both realism (as opposed to the traditions of fantasy) and the sense of the author as an artist demanding legitimacy (in contrast to the view of the cartoonist as a cultural hack slaving away to turn out mass-mediated product). In the field of contemporary comic book production, autobiography holds a promise to elevate the legitimacy of both the medium and the artist (Beaty, 2009: 229).

La mayor parte de lo expuesto en el caso de la autobiografía puede aplicarse al género histórico, el biográfico, el periodístico, etcétera. Dada su condición de relato, el supuesto eje entre fantasía/realidad sigue pesando y mucho en la elección de estos géneros (como decíamos muy hibridados entre sí). Como ocurría con los “temas serios”, el realismo suele considerarse más legítimo culturalmente que la fantasía y los géneros más relacionados con el entretenimiento o la evasión.

No fue hasta que llegaron las obras del género visual *underground*, en los setenta cuando la gente empezó a hacer lo que yo considero literatura. Eso fue lo que me trajo de vuelta al medio. (...) Lo que estaban haciendo era tratar sobre la temática social real, por primera vez. El dibujo era en muchos casos algo muy basto, y el guion muy ridículo, pero trataban problemas sociales en este medio. Lo utilizaban como un medio literario. Antes de eso, las obras del género visual habían sido un medio de entretenimiento, que así era como se les había considerado siempre. Siempre habían sido un medio de entretenimiento. Creo que esos son unos grandes cambios (citado en Gómez Salamanca, 2014: 191).

Aunque tanto el género *underground* como la *bande dessinée* de las revistas para adultos (y, por ende, la historieta española de los ochenta) y la de los editores independientes de los años noventa, entre otros, representan periodos en los que se observa un cambio de tendencia significativo en cuanto a las temáticas, es importante destacar que el proceso mediante el cual la novela gráfica incorpora nuevas temáticas y perspectivas (centradas más en el intimismo o en la sociedad) es un proceso que se extiende a lo largo de todo el siglo XX. Como afirma Jódar:

The social changes and the historical development of the Anglo-American world in the 20th century (with important highlights like the two World Wars, the Vietnam and Korean wars, the Cold War, as well as the discoveries in the sciences, literature and socio-economy) also affected the comics in their subject matter. They departed from the humorous basis of the comic strip, gradually introducing other subjects directly related to the social situation (citado en Gómez Salamanca, 2014: 210).

En conclusión, la elección del género de la novela gráfica responde, como apuntaba Bart Beaty, a dos motivaciones básicas: por un lado a la equívoca oposición a los temas preferidos del *comic book* en general y al género de los superhéroes en particular en el eje fantasía/realidad (en el género biográfico, histórico y periodístico) y por el otro a legitimación y autoría (en el género autobiográfico), a las que habría que añadir la apropiación de la legitimación cultural de la literatura (en las adaptaciones literarias). Podría decirse que, en función de si prima la primera motivación o la segunda, la novela gráfica ha expresado su carácter distinto, pero, en la práctica, como pudimos ver, hasta ahora existe una hibridación.

1.1.3. EL ORIGEN DEL GÉNERO DE LA NOVELA GRÁFICA

En el estudio de los orígenes de la novela gráfica, se identifican tres corrientes principales: la primera establece sus antecedentes en una serie de creaciones que se remontan a las pinturas rupestres. La segunda sitúa sus orígenes en las obras de Rodolphe Töpffer en los años treinta del siglo XIX. La tercera afirma que el género nació el 25 de octubre de 1986, con la introducción del globo en las viñetas de Richard F. Outcault.

Scott McCloud (1996) incluye en esta categoría los manuscritos precolombinos, mientras que según Gubern (2011), este enfoque “a menudo encubre una mala conciencia cultural al intentar ennoblecer el origen histórico” (Gubern, 2011). Bartual (2010) agrega: “en ocasiones, el ansia de reconocimiento ha llevado a buscar demasiado lejos los antecedentes. Debemos estar prevenidos, por lo tanto, contra un error” (Bartual, 2010).

Guiral (2011) propone su definición y destaca que es un “medio de comunicación dirigido a un amplio abanico de lectores”. En consecuencia, rechaza la visión de McCloud (2001, 2005) y dice:

Para la difusión amplia de un medio impreso se requieren varios elementos clave: personas que sepan leer; una imprenta con tecnología avanzada; papel de calidad; sistemas de transporte eficientes y, además, un entorno político lo suficientemente liberal como para permitir la libertad de pensamiento y, por supuesto, un sistema económico de mercado libre (...). (McCloud, 2006).

Alary (2002) respalda la hipótesis de Guiral, aunque desde una perspectiva distinta. Según Alary, el avance mecánico promovido por la Revolución Industrial, especialmente en el ámbito del transporte, transformará radicalmente la relación del ser humano con su entorno, así como su percepción del tiempo y el espacio (Alary, 2002: 24).

Según Gubern (1994):

Es importante establecer de forma clara y tajante que, aun siendo síntesis y perfeccionamiento de procedimientos narrativos anteriores, figurativos o figurativo-literarios (como las «aleluyas» o series de Gustave Doré o de Wilhelm Busch y el *cartoon* político anglosajón), los cómics adquieren al nacer una entidad y autonomía estética peculiar gracias al vehículo del periodismo, lo que les diferencia cualitativamente de sus antecedentes históricos, como hoy podemos diferenciar al dirigible del jet y a la Linterna Mágica del cine (Citado en Gómez Salamanca, 2014: 123).

Gubern (2003) argumenta que el género de la historieta no surgió principalmente de la experimentación artística, sino de la intensa competencia entre dos influyentes magnates de la prensa estadounidense, Joseph Pulitzer y William Hearst. En el contexto del desarrollo de la narrativa visual, los teóricos hacen referencia a las figuras más destacadas en el ámbito, a Ernst Gombrich, teórico de la cultura visual, y a Johann Wolfgang von Goethe, influyente escritor, poeta y pensador alemán del siglo XVIII,

respaldando la importancia y el impacto de Töpffer en la cultura y el arte de su época (Gómez Salamanca, 2014). Las observaciones de García (2010) resaltan la relevancia de las palabras de Goethe, que pueden considerarse proféticas en el contexto de la historieta. Como pone de relieve Gómez Salamanca (2014), Gombrich, en su obra *Arte e ilusión: Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*, atribuye a Töpffer la invención de la historieta dibujada en el contexto del desarrollo de la narrativa visual. Es importante destacar que *Histoire de M. Vieux Bois* creada por Töpffer, figura entre las primeras historietas modernas. En esta obra, Töpffer emplea una combinación de texto y dibujos en viñetas secuenciales para contar una historia completa. Esta fusión de elementos gráficos y textuales constituye una característica fundamental del género en cuestión.

En efecto, como apunta Ann Miller, hablando el debate se debe a la búsqueda de “legitimidad” para el género (Miller, 2007: 16).

Cabe decir, que el origen del género no tiene un origen perfectamente delimitado y su paternidad no debe ser atribuida a una sola persona (sea esta Outcault, Töpffer o el hombre de Orce). Como señala Gómez Salamanca, el género no nació de un día para el otro. Como suele ocurrir en el estudio de periodos de la historia, las fechas concretas de inicio y fin de dichos periodos son escogidas por los historiadores por su significación, pero no por ello dejan de ser convencionales. Lo mismo ocurre con la paternidad del género, cuyos debates dependen, como hemos visto, de cuestiones como la definición del medio y legitimidad.

Como subraya Barrero (2006), basándose en los estudios de Thierry Smolderen, “la historieta fue surgiendo a lo largo del siglo XVIII en paralelo al avance de la industrialización como una suerte de decantado de diferentes dialectos discursivos” (Barrero, 2006). En este sentido, mientras en las revistas ilustradas inglesas como *Punch* se desarrollaba una sátira política en viñetas únicas con globos de texto, en la Europa continental se tendía a la fragmentación del relato en diferentes viñetas (todavía sin relación secuencial entre ellas) con textos al pie. Por tanto, el origen del género como forma de narración visual no puede ser resuelto con un nombre y una fecha, sino que deben tenerse en cuenta los diferentes aspectos de su evolución o, como afirma Douglas Wolk, *No one genius gave birth to the form; it just coalesced* (Gómez Salamanca, 2014).

Los diversos componentes del lenguaje de la novela gráfica incluyen viñetas con textos explicativos. La mayoría de estas viñetas no tenían un carácter narrativo definido y, aquellas que lo tenían, seguían el principio de “una escena por viñeta”, lo que dificultaba su comprensión sin el texto acompañante. Estas publicaciones sueltas disfrutaron de una amplia difusión en la Europa del siglo XVIII. Según Gómez Salamanca (2014), también ganaron popularidad aquellas que presentaban grabados (y más tarde litografías) con una sola imagen acompañada de texto explicativo.

1.1.3.1. EL TEXTO Y LA IMAGEN EN LOS PRECURSORES DE LA NOVELA GRÁFICA

Como afirma Rodríguez Diéguez, es “bastante más fácil identificar un tebeo que definirlo” (Rodríguez Diéguez, 2010). Aunque de forma más poética, Fresnault-Deruelle (2009) coincide con esta idea cuando afirma que *Cerner ce genre qu'on appelle, parfois, le 9^e Art (expression parfois écrite: le IX^e Art) est une gageure. Comme l'eau, l'objet vous file entre les doigts* (Fresnault-Deruelle, 2009: 16). Pons escribe “cada vez tengo más claro que la historieta es un arte indefinible. Su concepto es elusivo y cambiante y cualquier intento de acotarlo o delimitarlo será infructuoso” (Álvaro Pons, 2011). Groensteen llega incluso a titular uno de los apartados de su *Système de la Bande Dessinée* la definición imposible (Groensteen, 2007) y afirma que la dificultad de conseguir una definición válida radica en que se distinguen las características de la novela gráfica de las características de los cómics. Según Groensteen (2007):

Comics would be a story (but it is not necessarily a story...) constituted by handmade images from one or several artists (it must eliminate cinema and the photo-novel), fixed images (in difference from animation), multiple (contrary to the cartoon), and juxtaposed (in difference from illustration and engraved novels...). But this definition applies equally well to Trajan's Column and the Bayeux tapestry (Groensteen, 2007: 66)

Según Ann Miller, existen dos tendencias principales en lo que respecta a la definición. Por un lado, están los autores que enfatizan la interacción entre el texto y la imagen, ya sea a través del uso de bocadillos u otros recursos similares. Por otro lado, percepciones y definiciones del género como “arte secuencial” (Eisner, 1996) resaltan el rasgo principal de la articulación de imágenes en secuencias narrativas (Miller, 2004).

Dentro de los teóricos podemos destacar a Román Gubern, uno de los pioneros del estudio semiótico en España. Gubern propone la siguiente definición.

“Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (Gubern, 2011).

Aunque, a priori, esta definición incluye las dos características e identifica la integración de los elementos textuales en los dibujos como principal elemento diferenciador.

Los cómics nacieron el día en que a la “secuencia figurativa” de tales aucas y aleluyas se integró de un modo orgánico el texto, según una práctica que ya era habitual en las caricaturas políticas del periodismo anglosajón y francés (citado en Gómez Salamanca, 2014).

Gubern explica, que el texto debe estar integrado en la imagen, lo que no especifica es la manera en la que debe producirse esa integración. De esta manera ponía en juego dos cuestiones que fueron debatidas especialmente:

- la negación del globo como elemento definitorio
- la opcionalidad del texto incluso cuando la integración entre texto e imagen es clave para su definición.

La definición de Gubern, a diferencia de aquellas que consideraban el uso del globo o bocadillo como génesis del género, permite la inclusión de obras que hacían un uso del texto más propio de la ilustración (como el *Prince Valiant* de Harold Foster). (citado en Gómez Salamanca, 2014).

Los dos elementos esenciales del mismo (son) la serialización de imágenes, o lo que es lo mismo, la yuxtaposición de los dibujos y su correlativa interdependencia, y la integración de dos factores, dibujo y texto, de los que el segundo se subordina al primero e incluso podría no existir (...). Y estas son precisamente las dos características definitorias del género, a las que en un tiempo se quiso añadir una tercera, el *balloon* o bocadillo, cuya esencialidad fue rápidamente desechada (García, 1983).

El segundo gran debate que se desprende de la definición de Gubern es el de la opcionalidad del texto que no es ni necesaria (como demuestran las historietas mudas), ni exclusiva (como demuestran las filacterias o el *Mapamundi* de Hereford) (Gubern, 1988). García objetaba que no podía definirse el género por la presencia necesaria de la imagen o del texto sino destacaba las características que “permiten que también la ausencia tenga un sentido” (García, 2015; Rodríguez Diéguez, 2011). Desde la perspectiva de la presencia o ausencia de texto como elemento definitorio, destacamos tres grandes enfoques: el de los teóricos que conciben la combinación de imágenes y textos, los que consideran el texto como opcional, y los que prescinden por completo de la palabra escrita, centrándose únicamente en la secuencialidad de las imágenes, es decir, el segundo gran grupo de autores a los que se refería Miller (2015).

Los primeros consideran que la esencia del género reside en la combinación de elementos icónicos y fonéticos, sin hacer una distinción clara sobre si la presencia de ambos es necesaria, lo que excluye las narraciones puramente gráficas o mudas. Elisabeth K. Baur, por ejemplo, afirma que el género es “una forma narrativa cuya estructura no se limita a un sistema, sino a dos: lenguaje e imagen” (Baur 2001, citado en Gómez Salamanca 2014). Ramírez Domínguez (1975) agrega a esta fórmula la complementariedad entre texto e imagen, así como alguna noción sobre el uso de la palabra escrita y el carácter industrializado del género, al definirlo de la siguiente manera:

Narraciones que combinan la imagen dibujada y sometida a una serie de convenciones típicas con fragmentos literarios. La relación imagen-texto trata de ser complementaria; el papel de los textos de anclaje tiende a disminuir para dar mayor importancia a los de relevo. El carácter estandarizado de su realización y, sobre todo, el industrializado en los modos de producción y distribución, terminan de caracterizar al comic en cuanto tal (Ramírez Domínguez, 1975: 16).

En la misma línea, aunque algo más impreciso en lo que corresponde a la distribución, encontramos a Manuel Muñoz Zielinski, quien afirma que:

La historieta es una narración construida por medio de imágenes dibujadas en papel, enlazadas encadenadamente por la presencia más o menos frecuente de los mismos personajes, por la continuidad temporal que supone la inclusión de textos y por la lógica implícita de la misma narración, impresa en una gran cantidad de ejemplares y difundida por los canales sociales que corresponden a su propia naturaleza (Zielinski, 1973:169-194).

En el caso de la definición de Paramio (1971), aunque no entraremos en detalle en su sistema de clasificación semiótica, se observa que la integración de texto e imagen constituye el elemento principal de su definición. Esto se evidencia al afirmar que:

(...) el cómic es una semiótica connotativa de primera especie en la que sobre una misma referencia inicial se presentan las semióticas objeto, correspondientes a un sistema fonético e icónico (Paramio, 1971:190).

Finalmente, Rodríguez Diéguez, destacó cinco características que él considera más importantes de todas las citadas (la segunda de las cuales hace referencia a la cuestión que nos ocupa):

- 1) se trata de un mensaje predominantemente narrativo,
- 2) está compuesto por la integración de elementos verbales e icónicos,
- 3) utiliza una serie bien definida, en sus aspectos básicos, convenciones y códigos,
- 4) su realización se efectúa teniendo en cuenta a una amplia difusión, a lo cual se subordina en la mayor parte de los casos su creación,
- 5) su finalidad es principalmente distractora (Rodríguez Diéguez, 2011),

Otros teóricos, como mencionamos previamente, concuerdan con Gubern en que, si bien el texto de la historieta debe estar integrado en la imagen, su presencia no es una condición necesaria. Esto se ilustra claramente en la obra *Rasputín*, donde se observa un mínimo de texto y un máximo de imagen. Véase la viñeta (Figura 2).



Figura 2. *Rasputín*, libro II, página 10

Martín se fundamenta en las mismas características que Gubern, aunque otorga mayor énfasis a la secuencialidad que a la interrelación entre texto e imagen:

(...) historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados, que presentan una serie progresiva de momentos significativos de la misma, según la selección hecha por un narrador. Cada momento expresado por medio de una ilustración, recibe el nombre genérico de viñeta. Los textos, que pueden existir o no, según las necesidades narrativas, permiten significar todo aquello que los protagonistas de la acción sienten, piensan o verbalizan (...) (Martín, 1978).

Apoyándonos en la perspectiva de Gubern sobre la naturaleza opcional del contenido textual, nos centraremos en la característica del género delineada por Miller (2015), la cual destaca la secuencialidad de las imágenes como un aspecto fundamental de la historieta.

1.1.4. LA NOVELA GRÁFICA Y EL ARTE SECUENCIAL

En esta sección, destacaremos una característica fundamental de la novela gráfica: la secuencialidad o el “arte secuencial”, según la terminología de Eisner (1998) y McCloud (2000). Además, abordaremos cierta ambigüedad terminológica. Según la opinión de Gómez Salamanca, la definición de Eisner y McCloud “en cuanto al uso de la palabra como elemento definitorio del género es variable”. Para Eisner,

el *comic book* y las tiras de prensa son manifestaciones de lo que él denomina “arte secuencial” (Gómez Salamanca, 2014).

El arte secuencial es un medio de expresión creativa, materia de estudio diferente, forma artística y literaria que trata de la disposición de dibujos o imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea (Eisner, 1998).

Hasta este punto, las palabras serían uno de los elementos de ese arte secuencial. Sin embargo, según Eisner, el arte secuencial se encontraría dentro de los límites de la “narración gráfica”, un espacio compartido con el cine y que, según la definición del autor, no incluye la palabra como elemento definitorio.

La narración gráfica es “descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea” (Eisner, 1998).

En otras palabras, se refiere a cualquier tipo de narrativa que utiliza imágenes como medio principal para comunicar un mensaje o una idea. Dicho de otra manera, la narración gráfica se centra en contar una historia a través de imágenes, mientras que el arte secuencial se enfoca en combinar palabra e imagen para transmitir una historia o idea. Siguiendo los pasos de Eisner, Scott McCloud (2000) individualizaba las siguientes características de “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (McCloud, 2000).

A diferencia de Eisner, McCloud rechaza explícitamente el uso de palabras como elemento definitorio en los libros del género visual, volviendo a enfocarse en la disposición secuencial de las imágenes. Este enfoque lo acerca a la propuesta de definición de Coma, como “narrativa escrita mediante secuencia de imágenes dibujadas” (Coma, 1979).

Thierry Groensteen introduce el concepto de solidaridad icónica, que va más allá de la secuencialidad al permitir otros tipos de interrelación entre las imágenes, como un principio definitorio fundamental del género.

As interdependent images that, participating in a series, present the double characteristic of being separated – this specification dismisses unique enclosed images within a profusion of patterns or anecdotes – and which are plastically and semantically over-determined by the fact of their coexistence in *praesentia* (Groensteen 2007: 18).

Groensteen (2007) sugiere que el análisis del discurso multimodal se destaca por su capacidad de ser examinado mediante la contribución de diversas imágenes presentes en él (*in praesentia*). Cabe señalar, que la secuencialidad de las imágenes, los recursos de montaje y puesta en página no solo son propios del género, sino que representan una parte importante de lo que consideramos su lenguaje. La frontera entre

ambos es tan difusa y permeable en comparación con los tramos en los que él fue descrito como “narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas”.

El concepto de solidaridad icónica, tal como lo plantea Groensteen (2007), trasciende la mera secuencialidad de las imágenes al posibilitar diversas formas de interrelación entre estas. Groensteen (2007) propone el concepto de “imágenes interdependientes”, las cuales, al formar parte de una secuencia, poseen una doble característica: por un lado, están separadas, lo que implica que no son imágenes individuales aisladas en una mera sucesión de dibujos, y por otro lado, están influenciadas en su apariencia visual y determinadas semánticamente por su coexistencia en el presente.

En relación con la secuencialidad de las imágenes, los recursos de montaje y disposición en la página no solo son inherentes al género, sino que constituyen una parte fundamental de lo que consideramos su lenguaje. La frontera entre ambos conceptos es difusa y permeable en comparación con otros medios, lo que sugiere que podrían ser considerados como un único medio.

Hasta ahora, hemos examinado dos enfoques principales de definición, centrados ya sea en la interrelación o en la secuencialidad de las imágenes. Ambos enfoques buscan capturar la esencia del género a través de su propio lenguaje. La noción mencionada lleva a Witek (1989) a enfatizar la presencia de elementos literarios en las obras representativas de las narrativas gráficas. Si bien la distinción entre un cómic y una novela gráfica a menudo depende de la perspectiva de los creadores y los críticos, existen algunas diferencias generales que suelen señalarse.

En primer lugar, destaca la longitud y el formato. Los cómics suelen consistir en historias cortas o series de viñetas que se publican periódicamente en revistas o periódicos. Tienen una duración más breve y un formato más serializado. Por otro lado, las novelas gráficas son obras más extensas que narran una historia completa en un solo volumen. Su estructura se asemeja más a la de una novela tradicional y suelen publicarse como libros independientes.

En cuanto a la complejidad, los cómics tienden a centrarse en historias más simples y autoconclusivas, aunque algunas series pueden tener tramas más elaboradas. En cambio, las novelas gráficas suelen abordar temas más complejos y profundos, con personajes más desarrollados y tramas más elaboradas. Pueden incluir exploraciones más detalladas de temas sociales, políticos o psicológicos.

En relación con el público objetivo, los cómics tradicionales suelen tener una audiencia más amplia y diversa, que incluye niños, adolescentes y adultos. Por otro lado, las novelas gráficas tienden a dirigirse a un público objetivo más específico, que puede incluir lectores adultos o segmentos más especializados de la audiencia.

El formato de publicación de los cómics y las novelas gráficas presenta diferencias significativas. En el caso de los cómics, suelen ser publicados en revistas de historietas, antologías o en forma de series compiladas en volúmenes. Por otro lado, las novelas gráficas suelen publicarse como libros independientes, en formato de tapa dura o rústica, similar a una novela tradicional. (Figura 20, Figura 55).

Es importante tener en cuenta que estas distinciones no son rígidas y que existe una significativa superposición entre los cómics y las novelas gráficas. Algunas obras pueden resultar difíciles de clasificar

claramente en una u otra categoría, y esto a menudo depende del contexto editorial y cultural en el que se publiquen. En última instancia, lo que realmente importa es la calidad y el impacto de la obra, independientemente de cómo se la clasifique.

En cuanto al estilo narrativo, la diferencia entre un cómic y una novela gráfica puede radicar en la complejidad y profundidad de la narrativa, así como en la forma en que se utiliza la combinación de texto e imágenes para contar la historia. Aquí se presentan algunas consideraciones sobre el estilo narrativo en cada uno.

En los cómics, la narración tiende a ser más concisa y directa debido a las limitaciones de espacio en las viñetas. Esto puede conducir a un estilo narrativo más condensado y enfocado en los elementos visuales. La narrativa en los cómics suele depender en gran medida de la interacción entre el texto y las imágenes. Se utiliza una combinación de diálogos, narración *en off*, efectos de sonido y elementos visuales para contar la historia de manera efectiva en un espacio limitado.

En cuanto a la novela gráfica, hay más espacio para desarrollar la narrativa y los personajes de manera más detallada. Esto permite una exploración más profunda de temas y emociones, así como un desarrollo más complejo de la trama. El estilo de narración en las novelas gráficas puede ser más similar al de una novela tradicional, con una estructura narrativa más expansiva y una mayor atención a la caracterización y la profundidad psicológica de los personajes. En resumen, mientras que los cómics tienden a tener un estilo de narración más condensado y visualmente orientado, debido a las limitaciones de espacio, las novelas gráficas ofrecen más libertad para desarrollar una narrativa más compleja y detallada, utilizando tanto el texto como las imágenes de manera más extensa.

Existe una cierta contraposición con la literatura en el sentido de que mientras esta última se caracteriza por la ruptura con el uso ordinario del lenguaje, que carece de un uso ordinario (Groensteen, 2007), otros autores no se limitan a los elementos propios del lenguaje, sino que proponen otros enfoques. Entre estas perspectivas, se destacan los autores que definen el género como un medio de comunicación y aquellos que lo consideran un objeto social. Loras (1976) destaca la índole del medio de comunicación de masas:

El cómic es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por la otra, es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no difusión masiva (citado en Rodríguez Diéguez, 1991: 19).

Las definiciones de los críticos detallan algunos aspectos, pero no generalizan los rasgos específicos distintos de otros representantes del género y las características del lenguaje de la novela gráfica.

Es esencial para comprender la naturaleza del objeto de estudio que describamos las características de este lenguaje de comunicación de masas y distingamos las diferencias entre los lenguajes de diferentes medios de comunicación de masas. A continuación, abordemos la difusión, una condición crucial para la existencia del género como tal, que lo diferencia de otros géneros literarios y lo establece como canónico.

Según Gubern, el lenguaje no requiere difusión, pero el medio sí necesita una amplia difusión. Continuando con esta perspectiva, nos encontramos con Annie Baron-Carvais (1985):

Las historietas se multiplican y no están a la vista en un sitio en particular, sino que se hallan a disposición de cada persona. Ello se debe a la posibilidad de reproducir hasta el infinito las obras que en el pasado no habrían podido alcanzar semejante notoriedad (Annie Baron-Carvais, 1985).

Aunque la novela gráfica ha sido un medio popular desde su surgimiento, estrechamente ligado a la aparición de los medios impresos de masas, la evolución de la industria sugiere reconsiderar la distribución masiva como criterio definitorio, especialmente en la era digital. En este contexto, las reflexiones de Altarriba (2010) son pertinentes.

Un original – en papel, en pantalla o en otra superficie – compartimentado en viñetas dibujadas es ya una historieta. Los ojos del lector le darán sentido en función de las circunstancias de la recepción, pero su esencia historietística está inscrita desde el momento de la creación (Altarriba, 2010).

Retomando la distinción entre el funcionamiento de la novela gráfica como lenguaje y como medio de comunicación, Antonio Martín sostiene lo siguiente:

L'obra artesana, la pàgina de còmic dibuixada, pot existir com a obra de creació, amb un plantejament artístic i d'expressió personal del seu autor, però no existeix com a mitjà mentre no adquireix entitat pública, més enllà de l'original, per tal d'arribar a altres persones, diferents de l'autor, mitjançant un procés de transmissió. Naturalment,estic negant la validesa del còmic com a exemplar únic; no en tant que llenguatge, però sí com a mitjà de comunicació (Martín 2009).

Martín destaca el papel del lector al hablar del cómic, afirmando que, para ser considerado un medio, “debe ser reproducido y transmitido a una serie de lectores”. Este mismo principio puede aplicarse a la novela gráfica. Cada página individual de una novela gráfica puede considerarse una obra de arte en sí misma, con su propio valor estético y expresivo. Sin embargo, para que la novela gráfica funcione como un medio de comunicación completo, es necesario que todo el volumen se difunda y llegue a un público más amplio. De esta manera, la novela gráfica se convierte en un medio efectivo para transmitir mensajes e historias a través de la combinación de texto e imágenes en un formato más extenso que una sola página.

Por otro lado, la noción del género como medio de comunicación también tiene la ventaja de denotar su independencia con respecto a otros medios, descartando la posibilidad de considerarlo como un subgénero de otros medios como la literatura o el cine.

La impresión y la difusión son condiciones necesarias para reconocer la existencia de este medio, aunque no para establecer el modelo expresivo, el cual puede ser difundido por otras vías (Barrero, 2011: 15).

En conclusión, el género en cuestión es tanto un lenguaje como un medio de comunicación, ya que están profundamente interrelacionados, en la práctica son indisolubles. El lenguaje se compone de un corpus creciente y cambiante de convenciones y códigos que definen su naturaleza mutante, lo que dificulta la definición precisa de los representantes del género visual.

La idea de que el lenguaje y el medio de comunicación son indisolubles es crucial en el ámbito de los estudios de traducción y reconstrucción del mensaje, ya que subraya la interdependencia entre la forma en que se comunica un mensaje (el medio) y el contenido que se transmite (el lenguaje). Esto implica que no se puede separar el contenido del mensaje de la forma en que se presenta, ya que ambos están intrínsecamente vinculados y se influyen mutuamente. En el proceso de traducción, no se trata simplemente de cambiar palabras de un idioma a otro, sino también de capturar la intención y el estilo del mensaje original, teniendo en cuenta el medio en el que se emitió y cómo eso afecta su interpretación.

1.1.5. LA NOVELA GRÁFICA COMO GÉNERO LITERARIO

Es común que críticos y teóricos exploren las relaciones entre la novela gráfica y la literatura mediante una erudita enumeración de obras literarias y visuales que ocupan lugares destacados en clasificaciones literarias. Incluso algunos entusiastas examinan las obras literarias que hacen referencia al mundo del cómic. Sin embargo, en línea con el enfoque anterior, abordaremos esta relación desde otra perspectiva.

En el apartado anterior, hemos observado cómo se han utilizado diversos términos (historieta, TBO, cómic, arte secuencial, etcétera), a veces definiendo obras de este tipo como pintura, literatura, arte o medio de comunicación. En nuestra tesis, adoptamos lo que hemos denominado perspectiva multimodal, considerando la novela gráfica como un texto multimodal debido a su combinación de diferentes modalidades de comunicación, como texto escrito, imágenes, colores y diseño gráfico, para transmitir su mensaje. Esta combinación de elementos presupone una experiencia de lectura más compleja, ya que cada modalidad contribuye de manera única a la narrativa y al significado general de la obra.

A critical analysis of the comic-book form is especially necessary now, when a growing number of contemporary American comic books are being written as literature aimed at a general readership of adults and concerned, not with the traditionally escapist themes of comics, but with issues such as the clash of cultures in American history, the burdens of guilt and suffering passed on within families, and the trials and small triumphs of the daily workaday world (Wolk, 2011: 39).

El debate sobre la paternidad del género de la novela gráfica, según Ann Miller, forma parte de una estrategia de su recontextualización. Esta estrategia implica un alejamiento de su asociación con la prensa diaria por un lado y la creación de un canon a la manera literaria por otro.

Una cuestión recurrente en esta legitimación a través de la literatura es el propio término de la novela gráfica. Aunque, como hemos visto, algunos autores como Campbell (2001) se desvinculan de esta idea, el término “novela gráfica” es en sí mismo una alusión a la literatura.

Terms like “comic book” and “graphic novel” are, strictly speaking, inaccurate; worse yet, they may encourage expectations, positive or negative, that are not borne out by the material itself. The phrase “graphic novel,” for instance, seems to imply a breadth and cohesion to which few graphic novels aspire, let alone (Cambell, 2001: 201).

R. C. Harvey, por ejemplo, afirma que:

That the first character of American comics should have his chromatic signature appropriated by journalistic movement was ample testimony to the power and popularity of the comics. But because that movement was wholly commercial, embodying reprehensible ethics and sensational appeals to baser emotions, the new art form was associated with only the lower orders of rational endeavour—a circumstance that cast a shadow for a long time over any claims made for artistic merit and intellectual content in the funnies. How could anything that first surfaced in the jaundiced columns of the sensational press hold any interest for respectable, thinking readers? (Harvey, 2000: 204)

Dejando de lado el concepto de la literatura, vemos que mediante el término novela gráfica, es precisamente esa confusión la que se está fomentando. El uso del término “novela gráfica” contribuye a promover la falta de claridad y ambigüedad en la comprensión del concepto.

The label, taken for granted within the narrow straits of the comic book hobby, threatens confusion as the graphic novels bids for acceptance within the wider field of literature and criticism. (Ironically, the novel – once a disreputable, bastard thing, radical in its format instability – is here being invoked as the very byword of literary merit and respectability) (citato en Gómez Salamanca 2014: 219).

Barrero destaca la “naturaleza comunicativa” de la novela gráfica, comparándola en términos de cualidades expresivas y narrativas con otros medios. Sin embargo, enfatiza que no debería estar subordinada a ellos, al menos en lo que respecta al lenguaje (citado en Gómez Salamanca, 2014: 360). Es esencial aclarar la relación entre la novela gráfica y la literatura. En las siguientes páginas, analizaremos y discutiremos estos supuestos.

Los autores, críticos y teóricos, tanto del ámbito de la literatura como de la novela gráfica han hablado de la historieta como si esta fuera un subgénero de la literatura. García, por ejemplo, afirmaba en el prólogo del monográfico sobre la novela gráfica de la revista *Literaturas*: “Sólo me resta decir que no existe *tebeo*, *cómic* o *novela gráfica* (García, 1999: 187). Existe literatura. Solo literatura”. El autoproclamado padre de la novela gráfica, Will Eisner, por su parte, afirmaba lo siguiente:

I'm here to tell you that I believe strongly that this medium is literature. It's a form of literature, and it's reaching its maturity now. We are at a point now where we're beginning to get writers into the field of the kind of capability that would have entitled them to write novels (Eisner, 2002: 156).

Eisner tiene claro que quiere vincular la novela y literatura con tal de acceder a los canales de distribución propios de la industria editorial (recordemos que eso es precisamente lo que le motivó a utilizar el término novela gráfica a la hora de presentar *A contract with God*). Para justificar esta conexión, Eisner argumenta que la novela gráfica puede alcanzar el mismo nivel de calidad que la literatura o relacionar su lenguaje con la escritura iconográfica. Según él, el proceso de lectura es diferente: mientras que la lectura de un libro convierte la palabra en imagen, en el género de la novela gráfica, que ya proporciona la imagen, este proceso se acelera.

Esta peregrina forma de lectura merece, de todas, ser considerada como literatura, ya que se sirve de imagen como si fuera un lenguaje. Puede apreciarse su relación con la iconografía y pictografía de la escritura oriental (citado en Gómez Salamanca, 2014: 301).

Sin embargo, la faceta teórica de Eisner es objeto de críticas. La ambigüedad de los términos que emplea y la fragilidad de sus argumentaciones sugieren que está más preocupado por la grandilocuencia de su discurso que por su coherencia. Por otra parte, Ignacio Vidal-Folch y Ramón de España sostienen que la imagen se utiliza como mera “caligrafía” y que “la historieta es un medio de expresión que se funda en el guion, en el relato, y por consiguiente es, en lo fundamental, narrativa escrita”. Esta es precisamente la postura que Antonio Altarriba critica, resaltando el tipo de “narración figurativa, estudio diferente, forma artística y literaria que trata de la disposición de dibujos o imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea” (Altarriba, 2011). Altarriba define la narración gráfica como una “descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea”. Tanto el cine como la novela gráfica emplean la narración visual, explorando diversos tipos de narrativa gráfica y su contexto histórico. Según Altarriba (2009), el término “narración gráfica” resalta la transmisión de una historia mediante imágenes, mientras que “arte secuencial” enfatiza la narración de una historia o idea mediante la combinación de texto e imagen, lo que lo define como una forma de literatura (Altarriba, 2011).

(...) puede desprenderse de la utilización de esta fórmula no solo el intento de obtener por contaminación el prestigio que se deriva de tan rimbombante denominación, sino la sumisión de la imagen (figuración) a las necesidades y determinismos del texto (narrativa) (citado en Gómez Salamanca, 2014: 311).

En base a esta reflexión, Altarriba proponía invertir los términos y hablar, en cambio, de figuración narrativa, destacando así la función estética (Altarriba, 2011: 217).

La interpretación que hacen tanto Eisner como Vidal-Folch y Ramón de España sobre la traducción en imágenes presupone que la función principal de la imagen en la novela gráfica es aligerar la carga informativa del texto, permitiendo que este último describa el entorno, la apariencia de los personajes o partes de la acción. Sin embargo, como hemos explorado a lo largo de los dos primeros capítulos, el lenguaje de la novela gráfica es notablemente más complejo. Como señaló Danielle Barbieri (Barbieri 2009), la imagen en la novela gráfica no solo muestra o comenta, sino que narra por sí sola. En un medio donde el texto no es siempre necesario, la imagen no puede estar subordinada a la palabra. El lenguaje de la novela gráfica se basa, en la mayoría de los casos, en una doble articulación del discurso, donde las relaciones entre palabra e imagen son de naturaleza muy variada. Como define el género Barrero (2011), es más que la suma de texto e imagen, es la “conjunción que genera mensajes de distinta aprehensión y diferente sustancia comunicativa, y de ahí precisamente su naturaleza de medio nuevo” (Barrero, 2011: 112). La novela gráfica y la literatura comparten varias similitudes, pero también presentan diferencias significativas. Como sugiere Thierry Groensteen en su análisis del cómic (Groensteen, 2011):

It is evident that comics cannot be considered a genre (...), as they englobe and traverse many different genres: there are science-fiction comics, sentimental, erotic or autobiographical comics, detective stories, and westerns in the form of comics... Comic art is an autonomous and original medium. The only things it has in common with literature are: that it is printed and sold in bookshops, and that it contains linguistic statements. But why should it be systematically lowered to the level of para- or sub-literature? (Groensteen, 2011:341).

Teniendo en cuenta las apreciaciones de Groensteen, podemos percibir que detrás de estas perspectivas podría esconderse una confusión que radica en la subordinación de la narrativa a la literatura. Esto implica asumir que toda la literatura es narrativa, lo cual no es necesariamente cierto, ya que no toda la literatura está centrada en contar historias. Como afirma José Torralba (Torralba, 2006), características como la densidad, la estructura o la seriedad del tema no son exclusivas de la novela o la literatura, ni se aplican a toda su producción. Continuando con la analogía de los conjuntos, preferimos definir los géneros narrativos de la literatura como la intersección entre los conjuntos de la literatura y la narrativa. Este mismo enfoque básico se podría aplicar también a otros medios, como el cine o el teatro. De este modo, el conjunto de la narrativa consistiría en la suma de los géneros narrativos que se manifiestan en diferentes medios (incluyendo la narración no mediada). Es fundamental recordar que, a pesar del enfoque predominantemente logocéntrico en muchos estudios lingüísticos, la narración ha sido una práctica humana desde tiempos remotos, manifestándose en diversas formas más allá del uso exclusivo de palabras escritas. Por lo tanto, dado que ni siquiera la expresión escrita es exclusiva de la literatura, resulta incorrecto catalogar todo acto de narración como literatura. En este sentido, no se puede coincidir con la afirmación de R.C. Harvey cuando sostiene que:

Comics can be (and too often are) evaluated on pure literary grounds, the critic concentrating on such things as character portrayal, tone and style of language, verisimilitude of personality and incident, plot, resolution of conflict, unity, and themes. While such literary analysis contributes to an understanding of a strip or book, to employ this method exclusively ignores the essential character of the medium by overlooking its visual elements. Similarly, analysis that focuses on the graphics (discussing composition, layout, style, and the like) ignores the purpose served by the visuals – the story or joke that is being told. Comics employ the techniques of both the literary and the graphic arts, yet they are neither wholly verbal in their function nor exclusively pictorial (Harvey, 2001).

Al igual que los cómics, la novela gráfica fusiona elementos verbales y visuales para narrar historias. Sin embargo, restringir su evaluación a solo una perspectiva literaria o visual podría obviar aspectos fundamentales de su naturaleza como medio narrativo. La novela gráfica existe en la convergencia entre la literatura y el arte visual, por lo que su análisis debe considerar ambos aspectos para una comprensión completa. Nuestra premisa al estudiar la novela gráfica es que, aunque incluya palabras en su lenguaje, es un medio independiente de la literatura.

Desde la perspectiva multimodal, la novela gráfica se considera a menudo como un género. Por ejemplo, Ben Schwartz propone reemplazar el término *graphic novel* por *lit comics* (cómics literarios), una sugerencia de Charles Hatfield, quien sostiene que la novela gráfica es una forma de literatura. Esta suposición se fundamenta generalmente en dos criterios distintos: el nivel de calidad y las estructuras narrativas.

The most recent change has led to the coining of the term graphic novel to designate a new trend that links comic-book aesthetics with literary writing –thus providing a rise in the status of this verbal-iconical production. Both in terms of visual quality and literary writing, there has been a gradual specialization of the comic-book as a medium in its response both to cultural and social changes, and to technical improvements (Hatfield, 2005:4).

En cuanto a la calidad, varios autores sostienen que la novela gráfica comparte rasgos literarios similares a los de la literatura. Una figura representativa de esta perspectiva es Will Eisner (Eisner, 1998), quien afirma que la novela gráfica es su intento de demostrar su pertenencia a la literatura, alejándose del mero entretenimiento.

Eisner argumenta que, mediante la novela gráfica, dentro de las limitaciones de su propio lenguaje, se puede aspirar al mismo nivel literario que cualquier novela (Eisner, 2002).

Aunque la mayoría de los teóricos están de acuerdo con que la legitimación cultural de la literatura es más alta que la de la novela gráfica, pero no se debe confundir legitimación y calidad. En la base misma del razonamiento expuesto por Eisner se encuentra un error muy extendido que consiste en confundir literatura y canon literario. Desestimando la discusión sobre la validez del canon literario, es fundamental

reconocer que la novela gráfica, como entidad autónoma, no puede ser evaluada exclusivamente mediante criterios literarios.

Esta afirmación, sujeta a debate, puede ser objetada desde varios puntos de vista. En primer lugar, incluso en el caso de existir un método objetivo para medir la calidad de las obras, no sería adecuado aplicar un estándar uniforme a todas las novelas. En segundo lugar, si un género alcanzara ese supuesto nivel de calidad, se estaría generalizando sobre la calidad del género en su conjunto, y no necesariamente sobre cada obra individual. Es necesario subrayar que no se está emitiendo un juicio de valor, sino simplemente señalando diferencias entre categorías. En tercer lugar, según Eisner, determinar si un género cumple con ese nivel hipotético requeriría utilizar criterios propios de la literatura, lo cual podría descuidar características intrínsecas del lenguaje propio del género que también merecen consideración. Por último, el lenguaje altamente complejo de la novela gráfica, con su doble articulación, proporciona capacidades expresivas que no pueden ser consideradas limitadas en modo alguno.

En lo relativo a las estructuras narrativas, Andrés Ibáñez define la novela gráfica como el género “que, por el tono, el ritmo, la estructura, y el tipo de historias que cuentan, se asemejan o intentan asemejarse a las novelas clásicas” (Ibáñez, 2012). Afirmaba a continuación que la novela gráfica debía cumplir ciertos requisitos: crítica con la realidad, coherente, cerrada (no episódica), con personajes interesantes y complejos, dirigida a un público adulto (Ibáñez, 2012).

La novela gráfica, según el escritor Andrés Ibáñez (2012), comparte similitudes con la novela literaria al adaptar recursos narrativos y estructurales, así como al incorporar características del cine y el teatro. Este género facilita un intercambio similar entre otros formatos del género secuencial y la literatura. Como señala Gómez Salamanca en su exhaustivo trabajo, “existe un trasvase constante de estructuras y recursos entre los diferentes géneros narrativos de diferentes medios sin que eso comporte una pérdida de pertenencia al medio en cuestión” (Gómez Salamanca, 2014: 200). La serie *Scott Pilgrim*, del canadiense Bryan Lee O'Malley tienen el formato *tankōbon* y los recursos y las estructuras narrativas del manga y de los videojuegos. La adaptación cinematográfica recoge las referencias iniciales de la obra literaria original y utiliza sus propios recursos. De la misma manera, la novela gráfica se asimila a la obra literaria y/o artística en su desarrollo como género nuevo, pero con sus características nuevamente prestadas de otros géneros del arte, literatura, cine y el mundo del cómic con sus diferencias dentro de su propio género.

Paralelamente a la cuestión de la legitimación cultural, la novela gráfica como forma de literatura podría alcanzar una reputación similar a la de otros géneros con un valor cultural significativo, lo que eventualmente diluiría las fronteras entre la novela gráfica, la literatura y el cine considerados de valor cultural.

1.2. LA NOVELA GRÁFICA HISTÓRICA

Cuando intentamos definir la novela gráfica, nos enfrentamos a diversas dificultades. En primer lugar, intentar derivar una definición a partir de la etimología del término, combinando las palabras “novela” y

“gráfica”, resulta bastante confuso. Por otro lado, al tratar de entenderla como un fenómeno a partir de un contexto editorial específico, nos encontramos con que el término ha sido utilizado de diversas maneras a lo largo de la historia. Por lo tanto, debemos considerar los diferentes orígenes del término y del concepto de novela gráfica, y preguntarnos si convergen en la definición actual o si han sido reemplazados por acepciones más recientes. En este sentido, antes de presentar las principales concepciones de novela gráfica y elaborar nuestra propia definición, es importante descartar los usos anteriores del término en España como precedentes de su acepción actual, y examinar cómo se originó y popularizó el término *graphic novel* en Estados Unidos y cómo en Francia su traducción, *roman graphique*, comenzó a utilizarse para designar las obras de esta categoría. Aunque no ha sido tan destacada ni prolífica como otras formas literarias, la novela gráfica tiene sus raíces en la Antigüedad clásica (*Astérix, Murena*), la Edad Media (*Los compañeros del crepúsculo*), el periodo las guerras (*La guerra de las trincheras, Ernie Pike, Maus, Persépolis*), las figuras históricas (la serie *Corto Maltés, Rasputín*). La historia de figura misteriosa que llegó a tener cierta influencia sobre la familia real rusa en la década anterior a la Revolución Rusa. La historia de la vida de Grigori Rasputín deja mucho para explorar, su vida y muerte, el papel relacionado con la familia real y del país (Figura 3).



Figura 3. Rasputín, libro I, página 7

Como señala Gómez Salamanca (2014), las características asociadas a este término incluyen alusiones a la literatura, la publicación en formato libro y relatos independientes. Sin embargo, no considera que estas características sean precedentes directos de la novela gráfica actual en términos de su definición y uso del término.

El término “novela gráfica”, en su variante americana *graphic novel*, se atribuye a Will Eisner, autor de la primera novela gráfica titulada *A Contract with God* (1978), quien comúnmente es considerado como el pionero del concepto de novela gráfica.

I completed the book, *A Contract with God*, and I called the president of Bantam Books in New York (...)
So I called him and said, "There's something I want to show you, something I think is very interesting".
He said, "Yeah, well, what is it?"
A little man in my head popped up and said, "For Christ's sake stupid, don't tell him it's a comic. He'll hang up on you. So, I said, It's a *graphic novel*".
He said, "Wow! That sounds interesting. Come on up".
(Eisner, 1998: 120).

Eisner cita dos productos editoriales que le sirvieron de inspiración para su creación. Por un lado, tendríamos "los libros ilustrados" como, por ejemplo, *Prince Valiant* de Harlord Foster, del que Eisner dice lo siguiente: "Los libros ilustrados gozaban de más consideración que la historieta y esa técnica tenía la ventaja de conservar la integridad del texto (...)" (Eisner, 1998).

El segundo tipo de narrativa visual mencionado por Eisner se refiere a las obras de Otto Nücke o Frans Masereel, a las que él se refiere como "narraciones gráficas". En este contexto, Eisner no emplea el término de manera genérica, sino que lo reserva para referirse a un formato específico, por ejemplo, *picture novels*, *novels in woodcuts* o *wordless books*, que son obras que podrían clasificarse como novelas o narraciones gráficas, y se caracterizan por ser narrativas extensas contadas exclusivamente a través de una sucesión de imágenes, sin la adición de textos en forma de cartelas o bocadillos, y suelen ser publicadas en formato de libro. Este tipo de publicaciones experimentó cierta popularidad en la década de 1920. Will Eisner menciona que se quedó profundamente impresionado por el *Frankentein* de Lynd Ward, y que sus "esfuerzos" son un intento de expandir o extender la novedosa premisa de *Ward*" (Eisner, 1997: 5). Esta expansión conlleva denominar las historias completamente visuales con el término el "arte secuencial". A su vez el arte secuencial se sitúa dentro de los confines de la narración gráfica en un sentido genérico, un espacio compartido con el cine.

La novela gráfica, tal como la conocemos hoy, consiste en una combinación de texto, ya sea de apoyo o diálogos (bocadillos) y de dibujo desplegado secuencialmente. Pero en sus principios, la narración gráfica prescindió totalmente de la palabra (Eisner 1998: 138).

Sin embargo, las afirmaciones de Eisner se contradicen con los hechos. Paul Gravett atribuye el término a Richard Kyle, quien lo utilizó más de una década antes, en el segundo número del fanzine *Capa-Alpha*, en 1964. Como se sabe, un fanzine es una publicación creada por aficionados a un tema específico, como cómics, música, ciencia ficción, entre otros. Estas publicaciones suelen producirse de manera independiente y distribuirse en pequeñas cantidades entre un grupo de seguidores con intereses similares. Los fanzines pueden incluir artículos, reseñas, dibujos y otros contenidos relacionados con el tema en cuestión. Son una forma de expresión creativa y un medio para que los aficionados compartan su pasión e interactúen entre sí.

Many would later hail Eisner as the inventor of the graphic novel, the term, and the concept, though neither distinction is accurate. American comics fan and critic Richard Kyle coined the term as long ago as November 1964 in an article in a low circulation, internal newsletter solely for members of the Amateur Press Association, amateur in the best sense of the word (Gravett 2005, 5).

Según Santiago García, el término *graphic novel* ya había sido utilizado solo dos años antes, con relación a tres obras: *Bloodstar*, de Richard Corben; *Beyond the time and Again*, de George Metzger, y *Chandler Red Tide*, de Jim Steranko. No podemos, por tanto, afirmar que Eisner sea el padre del término. Con respecto al concepto, algunos teóricos, como el propio García, sostienen que *A contract with God* anticipa el verdadero espíritu del fenómeno de la novela gráfica. Dejando de lado la cuestión de si existe o no un “verdadero espíritu”, consideramos que la obra de Eisner incorpora las características comúnmente utilizadas para definir la novela gráfica, entre las cuales destaca la orientación hacia un público adulto, lo que podría considerarse como su principal contribución al género. Justificando lo dicho anteriormente, no cabe duda de que las viñetas de obras como *Rasputín* (Figura 4), *Maus* (Figura 4) y *Persépolis* (Figura 47), que abordan temáticas como violencia, asesinato, batallas, la Segunda Guerra Mundial, el nazismo y la revolución islámica en Irán, no son apropiadas para un público infantil.



Figura 4. *Rasputín*, libro I, página 5

Paradójicamente, el término *graphic novel* se popularizaría pocos años más tarde, pero no con el tipo de productos a los que Eisner se refería, sino gracias a las aportaciones de las dos compañías más importantes de *mainstream* americano, es decir, aquel del que Eisner quería distanciarse (Gómez Salamanca, 2016).

Acerquémonos a las principales características que definen la novela gráfica.

From the outset, L'Association encouraged artists to extend the boundaries of the medium in terms of subjects' matter and form. There has been a certain emphasis on autobiography and reportage, but L'Association authors have also produced fictional work that defies genre norms. The editorial collective has explicitly promoted formal experiment, most notably through Oubapo (Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle), inaugurated in 1993 on the model of Oulipo, the Ouvroir de Littérature Potentielle (...) set up in 1960 by Raymond Queneau and others (citado en Gómez Salamanca 2016: 187).

La editorial L'Association le siguió la creación de otras similares, por ejemplo, *Éditions Cornélius*. Estas editoriales independientes fueron ganando visibilidad en el mercado bajo la etiqueta *nouvelle bande dessinée* y (junto la irrupción del manga en el mercado franco-belga) contribuyeron a la recuperación económica de la industria de la *bande dessinée*.

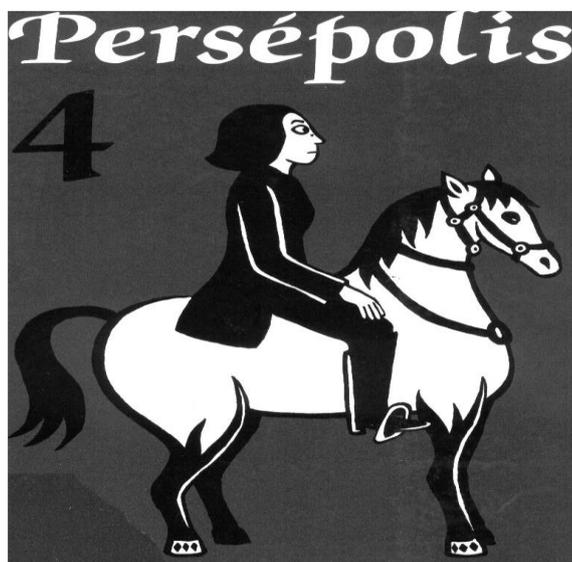


Figura 5. *Persépolis*, libro VI, cubierta

Después el éxito de *Persepolis* de Marjane Satrapi (Figura 5) el término que utilizaban, *roman graphique* (*graphic novel*), ganaba cada vez más peso en la edición y crítica de la *bande dessinée* como etiqueta para designar tanto los libros del género visual más independientes como los libros que criticaba Christophe Méniou, también conocido como Menu, el editor y cofundador de la editorial *L'Association*. Su contribución significativa a la promoción de obras que no se ajustaban a las convenciones tradicionales del cómic *mainstream* influyó en la percepción y la crítica del cómic en Francia.

Les normes éditoriales variant d'une aire culturelle à l'autre, la différence qu'est supposé incarner le roman graphique est elle-même, nécessairement, fluctuante. Dans la mesure où les Américains ont toujours considéré les comics comme un produit de presse (déconsidéré parce que périssable et jetable) et n'ont longtemps eu qu'une expérience très limitée de l'album, toute bande dessinée publiée sous forme de livre tend à devenir, dans leur vocabulaire, un *graphic novel*, y compris n'importe lequel de nos albums français,

quand ils sont traduits (par exemple un Astérix, qui chez nous représente au contraire la norme même, c'est-à-dire la quintessence de l'album traditionnel à la française) (Gómez Salamanca 2014).

La incorporación del término *roman graphique* en Francia y novela gráfica (en su nueva acepción heredada del concepto de *graphic novel* americano) en España generó diversos debates entre detractores y partidarios, entre escépticos y entusiastas de ambas perspectivas. Aunque, lógicamente, existen numerosas posturas intermedias entre los extremos expuestos, para una mayor claridad expositiva, los puntos de vista acerca de la novela gráfica pueden agruparse en dos perspectivas básicas: la multimodal y la integradora. Aunque estas dos perspectivas pueden distinguirse claramente, es relevante tener en cuenta que no son necesariamente excluyentes en la práctica. Es decir, es factible adoptar una visión que incorpore aspectos de ambas perspectivas. Por ejemplo, un individuo podría apreciar la multimodalidad de la novela gráfica y reconocer la importancia de cada elemento individual, al mismo tiempo que valora cómo estos elementos se amalgaman de manera integrada para generar una experiencia narrativa cohesiva y efectiva. Desde esta perspectiva, se podría considerar que la perspectiva integradora actúa como un mecanismo para fusionar las diversas modalidades presentes en el medio. Por consiguiente, aunque estas perspectivas puedan distinguirse conceptualmente, en la práctica, es posible que coexistan y se complementen mutuamente.

Resumiendo lo explicado y observado en los estudios de los autores citados, podemos destacar las características clave del género de la novela gráfica, que incluyen: 1. Narrativa visual compleja: las novelas gráficas suelen presentar tramas complejas y desarrolladas, a menudo con múltiples subtramas y personajes bien definidos. 2. Formato largo: a diferencia de los cómics tradicionales, las novelas gráficas suelen tener una extensión mayor, lo que permite una exploración más profunda de los temas y personajes. 3. Contenido adulto: muchas novelas gráficas están dirigidas a un público adulto y abordan temas maduros y complejos, como la política, la historia, la psicología, entre otros. 4. Experimentación visual: los autores de novelas gráficas a menudo experimentan con el arte y la narrativa visual, utilizando una variedad de estilos y técnicas para transmitir su historia. 5. Autonomía creativa: los creadores de novelas gráficas suelen tener un alto grado de autonomía creativa, lo que les permite abordar temas y estilos de manera única y personal. 6. Integración de texto e imagen: la integración efectiva de texto e imagen es una característica fundamental de las novelas gráficas, con el arte complementando y enriqueciendo la narrativa textual.

Es importante tener en cuenta que el término “novela gráfica” es considerablemente amplio y puede englobar una diversidad de estilos, enfoques creativos y temáticas variables.

1.2.1. TEMÁTICAS EXPLORADAS POR LA NOVELA GRÁFICA HISTÓRICA

La novela gráfica histórica, según lo comprendido tras la investigación previa sobre el desarrollo y precursores del género, constituye un subgénero dentro del amplio espectro de la novela gráfica que se focaliza en temas históricos, y que utiliza parcialmente el formato del *cómic* para narrar las historias sobre los eventos, períodos y figuras históricas. La novela gráfica histórica aborda una amplia gama de temas que van desde eventos políticos y sociales hasta momentos clave en la historia del arte, la ciencia y la cultura. Algunos temas comunes que suelen abordar las novelas gráficas históricas incluyen según nuestras observaciones lo siguiente.

- a) Eventos históricos significativos, que pueden incluir guerras, revoluciones, movimientos sociales, descubrimientos científicos, migraciones, imperios y otros eventos que han tenido un impacto significativo en la historia.
- b) Figuras históricas en las cuales las novelas gráficas históricas pueden centrarse. Son las figuras históricas conocidas en diferentes ámbitos, y pueden incluir líderes políticos, artistas, científicos, exploradores, filósofos y otras personalidades relevantes con las biografías destacadas.
- c) Entre los temas de las novelas gráficas históricas podemos encontrar también el de cultura y sociedad, ya que las obras exploran la vida cotidiana, las costumbres, las tradiciones, la religión, el arte, la música entre otros aspectos culturales y sociales de períodos históricos específicos.
- d) Por último, destacamos los temas políticos y sociales por tratar cuestiones como el poder, la opresión, la resistencia, los derechos humanos, la justicia social, el colonialismo, el racismo, el sexismo y otros temas políticos y sociales relevantes a lo largo del tiempo abordado en la obra.

En cuanto a los estudios sobre novelas gráficas históricas, este subgénero ha sido objeto de análisis académico y crítico en diversos campos, que incluyen la historia, los estudios literarios, los estudios culturales y los estudios de medios. Los investigadores han indagado en cómo las novelas gráficas históricas representan y reinterpretan la historia, cómo emplean el medio del cómic para transmitir información histórica de manera efectiva y cómo abordan temas complejos y controvertidos en la narración histórica. Además, se han llevado a cabo estudios sobre cómo estas novelas influyen en la percepción pública de la historia y en la educación histórica en general.

In the late 1980s when the news media were discovering the aesthetic potential of comics, their focus was wide enough to include the Hernandez brother's *Love and Rockets* (1981-present), Frank Miller's *Batman: Dark Knight Returns* (1986), Alan Moore and Dave Gibbons's *Watchmen* (1986-1987), and others. But of

these books, *Maus* was the boldest departure from popular assumptions about comics: if its aesthetic techniques were not necessarily more daring than those of many other works, nevertheless it's rejection of the most pervasive comic-book genres of the time was far more complete, it's subject matter more obviously serious (citado en Gómez Salamanca, 2014: 176).

En el estudio citado se destaca la trascendencia de *Maus* como un hito en la historia del género, al desafiar las normas establecidas y explorar territorios narrativos y temáticos inexplorados. Su influencia se extiende más allá del mundo del cómic, demostrando cómo una obra de arte puede tener un impacto cultural duradero al atreverse a romper con la corriente dominante y abordar temas importantes de manera innovadora. De acuerdo con la opinión de Loman, *Maus* resultó desconcertante a finales de los años ochenta debido precisamente al tema que abordaba. Sin embargo, como hemos argumentado en los dos capítulos anteriores, la novela gráfica tiene la capacidad de explorar cualquier temática desde cualquier punto de vista y con la profundidad deseada. Esta noción, no obstante, contrasta significativamente con una supuesta percepción social que podría asociarla con lo pueril en cualquiera de sus dos acepciones. En este contexto, algunos autores del género de la novela gráfica se han dedicado a demostrar la validez de este medio como vehículo de expresión para temas de cierta trascendencia. Aunque para nosotros esta validez sea una premisa, aún sigue siendo motivo de debate en ciertos ámbitos.

Es un debate interminable el de hasta dónde pueden llegar las obras del género visual al tratar un 'tema serio'. Por suerte, el aumento del número de dibujantes y guionistas serios que han sido atraídos por las obras del género visual es testimonio elocuente del potencial de este medio (Loman 2009).

Desde una perspectiva multimodal, los temas de interés de la novela gráfica se pueden categorizar bajo la denominación de "temas serios".

(...) the comic-book mainstream of the end of the 1980s and 90s had overcome the superhero world and its Manichean representations – dating from the 1950s – in favour of a more "serious" and plural kind of literature, thus creating a new trend/genre, usually known as the graphic novel (Jódar 1994).



Figura 6. *Maus*, libro II, página 16

El Holocausto es posiblemente uno de los temas más conocidos que ha sido abordado en obras literarias del género de la novela gráfica. Aunque no era la primera vez que se trataba el tema, *Maus* fue recibido en un primer momento con gran desdén por una parte de la crítica literaria y la comunidad judía. En el mejor de los casos, fue considerado como una extravagancia, aunque también hubo quienes miraron con desaprobación el hecho de que Spiegelman abordara el Holocausto en su libro utilizando personajes animales. Como se puede observar en la viñeta (Figura 6), el protagonista dice: “reality is too complex for comics” (la realidad es muy complicada para los cómics), y duda si el cómic puede ser un medio para tratar los temas y problemas de la vida misma.

(...) para buena parte de los críticos literarios que se sintieron desconcertados ante la potencia de *Maus*, el género que se atrevía a contar el tema más traumático de todo el siglo XX en Occidente, era imposible comprenderlo, ya que su primera reacción cuando por fin aceptaron la obra fue la de decir que «*Maus* no es un cómic» (García, 2010: 196).

Sin embargo, el problema no radica en si las obras de este género pueden abordar “temas serios”, sino en cómo categorizar este mismo género. En algunos análisis sobre los “temas serios”, este concepto se vincula con la madurez del medio, la del público lector y la literariedad, entre otros aspectos, tal como señala Gómez Salamanca (2014: 207). Los temas serios son explícitamente mencionados en la portada del libro. Se puede observar (figura 9) el símbolo del nazismo. Con el símbolo destacado se crea un ámbito espacio-temporal donde la imagen facilita la transición de "tema a tema" y de "escena a escena". Esta técnica dirige la atención hacia el nazismo y la Segunda Guerra Mundial, por un lado, y hacia las vidas de los protagonistas, la pareja y los supervivientes, por otro. Véanse la viñeta (Figura 7).



Figura 7. *Maus*, libro I. Cubierta original

Entre los años 1965 y 1990, las obras del género visual se esforzaron por alcanzar un contenido literario más serio. Todo comenzó con el polémico movimiento *underground* de dibujantes y guionistas que se enfrentaron directamente al mercado. Este fue el comienzo del proceso de maduración del género en cuestión. La autobiografía, las reivindicaciones sociales, las relaciones humanas y la historia se convirtieron en temas que ahora interesaban a las obras del género visual. Surgieron novelas gráficas dirigidas a un público adulto, y la edad media de los lectores aumentó. El mercado para la innovación y los temas adultos amplió sus horizontes.

Todos estos conceptos merecen ser estudiados detenidamente y de manera exhaustiva, como hemos visto en el apartado que aborda el problema de la definición del género. Por lo tanto, necesitamos un cambio de enfoque.

Hemos examinado cómo la novela gráfica se aparta de las convenciones típicas del género y desafía las expectativas tradicionales asociadas con este tipo de obras, al abordar ciertos temas agrupados bajo una determinada categoría. Estas características mencionadas dificultan el desarrollo adecuado del estudio para abordar los problemas de traducción.

1.2.3. PROPUESTA DE DEFINICIÓN

En esencia, la novela gráfica se define como un movimiento artístico dentro del ámbito del género visual. Las obras de los autores que forman parte o están cercanos a este movimiento se caracterizan por un objetivo común: la legitimación del género como un medio válido para la expresión artística y, por lo tanto, merecedor de ser considerado una manifestación cultural plenamente legítima (de ahí sus constantes referencias a la literatura). Este objetivo conlleva una ruptura con las formas más populares, especialmente el *comic book* de superhéroes (y también el álbum franco-belga) se percibe como altamente asociado con productos infantiles y desechables. Por ello, se argumenta la necesidad de utilizar un nuevo término para referirse a las obras que se ajustan a las premisas mencionadas: novela gráfica. Como afirma Juan Manuel Díaz de Guereño, “Estos intentos de rebautizar el medio buscan una apariencia de legitimación sustitutiva de la convalidación que le falta a este arte no consagrado” (Díaz de Guereño 2010).

En consecuencia, las novelas gráficas se definirían como obras literarias que contrastan con los cómics tradicionales (*comic books*) en varios aspectos significativos. Estas obras suelen ser más extensas, adoptando frecuentemente el formato de la novela literaria, lo que les permite explorar tramas complejas y desarrollar personajes en profundidad. Son autoconclusivas, es decir, cuentan una historia completa en un solo volumen, a diferencia de las series de cómics que suelen continuar en múltiples entregas. Además, las novelas gráficas suelen ser ambiciosas en su alcance temático y narrativo, buscando abordar cuestiones profundas y universales. Son obras de autor, lo que significa que son el resultado de la visión creativa y artística de un único autor o equipo creativo, lo que les confiere una voz distintiva y personal. Se orientan hacia un público adulto, tratando temas maduros y serios que van más allá de la narrativa tradicional de superhéroes. En resumen, las novelas gráficas representan una forma sofisticada y diversa de contar historias que se sitúa en el cruce entre la literatura y el arte visual.

Gálvez (2008) afirmaba que:

(...) nos podemos acercar a una definición de la novela gráfica que, más allá de formatos y clasificaciones de marketing, se centre en el hecho de asumir la misma ambición creativa que dio origen a la novela escrita. Es decir, caracterizarla por ser una narración larga que posee autonomía y unitariedad en la configuración de su campo de ficción (...). Teniendo en cuenta lo anterior, la aparición de la novela gráfica implica una doble

maduración: la del lenguaje y la de los contenidos, y es fruto de un proceso en el que se produce una interrelación entre la voluntad de los autores, la demanda del público (Gálvez, 2008: 75).

En un espacio que no se ajusta claramente a ninguna de las dos macrocategorías mencionadas anteriormente, encontramos la propuesta original de Andrés Romero Jódar. Él fundamenta su definición de novela gráfica en el concepto de cronotopo de Bajtín (Bajtín, 89: 237). Según esta perspectiva, la novela gráfica no se limita simplemente a una narrativa visual o a una novela ilustrada, sino que se convierte en un espacio donde la temporalidad y el espacio se entrelazan de manera compleja y significativa. En lugar de centrarse exclusivamente en la secuencia temporal de eventos, el cronotopo aborda cómo el tiempo y el espacio se integran para dar forma a la experiencia narrativa. Desde esta óptica, la novela gráfica se convierte en un medio único que permite explorar la relación entre el tiempo, el espacio y la narrativa visual de una manera profunda y multifacética

The graphic novel can be defined in contrast to the comic-book in terms of a radical opposition of chronotope perception that is similar to the differentiation between the Greek romance and the adventure novel of everyday life. Whereas the Greek romance is static in the sense of not being affected by the passing of time, the adventure novel is dynamic, its characters suffering the changes coming from its chronotope. So, I identify the Greek romance chronotope with the comic-book, and the changing time of the adventure novel with the graphic novel genre (Jódar, 104).

Desde una perspectiva multimodal, Alary (2011) destaca un concepto introducido por Jean-Paul Gabilliet, que define la novela gráfica como una obra con características novelescas y aspiraciones literarias. Sin embargo, esta idea se alinea con una concepción integradora de la novela gráfica. Además, otro aspecto relevante es el creciente predominio del libro como formato de publicación preferido tanto en Francia como en Estados Unidos (y también en Japón, donde el *manga* ya se publicaba en este formato).

Il n'est pas inutile de noter que, dans les deux cas, la généralisation de l'expression désignant le support livre plutôt que le support périodique a correspondu à une reconfiguration à long terme du marché. Tout comme la bande dessinée européenne a vu son centre de gravité économique se déplacer des revues illustrées aux albums dans les années 1980, son homologue nordaméricaine a connu plus tard une mutation équivalente: elle débuta durant la dernière décennie du XXe siècle et se poursuit actuellement, amplifiée de surcroît par la vague irrésistible des mangas japonais, qui sont effectivement des livres, malgré des fréquences de parution qui les apparentent à la presse périodique (Alary, 2011:70).

La adopción del formato libro por parte de la novela gráfica es una de las ideas más comunes entre aquellos que intentan definir este género, tanto desde perspectivas integradoras como multimodales. Aunque algunos enfoques multimodales se centran en la libertad creativa del autor para elegir el formato, la perspectiva integradora tiende a asociar la novela gráfica directamente con el libro. Sin embargo, es

importante tener en cuenta que el libro, como formato en sí mismo, ha sido utilizado repetidamente para la publicación de historietas, y sus características formales se han adaptado a una variedad de formatos. Este planteamiento nos lleva a cuestionarnos si la novela gráfica debe ser definida como un formato en sí mismo o si, estrictamente hablando, el formato de la novela gráfica es el libro. Como exploraremos en el capítulo dedicado a la sintaxis de la novela gráfica, la respuesta se encuentra en parte en la definición de formato propuesta por Pascal Lefèvre, quien sostiene que el formato no solo se define por la materialidad del producto, sino también por su temporalidad y otros aspectos como la longitud de las historias, los tabús, entre otros. Por otro lado, aunque en menor medida, la definición propuesta por Hatfield considera que los formatos deben ser vistos como objetos sociales y, en consecuencia, definidos a partir de su uso común, en lugar de centrarse tanto en las características formales (Hatfield, 2005). Las propuestas presentadas resaltan la importancia de considerar ciertos aspectos para distinguir entre diferentes tipos de libro. Esta distinción resulta fundamental para la investigación, ya que la clasificación general de la producción editorial en macrocategorías como libros, cuadernos o revistas no proporciona una comprensión completa de las particularidades de los diversos tipos dentro del género. En este sentido, lo que verdaderamente distingue a la novela gráfica no es simplemente su presentación en formato libro, sino más bien la manera en que adopta ciertas características físicas o materiales de un tipo específico de libro, especialmente aquellos destinados a publicar novelas literarias. Por lo tanto, la novela gráfica incorpora elementos de presentación y formato de los libros tradicionales de novelas, lo que le confiere una identidad única dentro del panorama editorial.

Tomando en consideración el análisis realizado hasta este punto, definimos la novela gráfica histórica de la siguiente manera: es un género literario y visual que constituye un medio de comunicación, adoptando un formato prestado del cómic y compartiendo parámetros similares a los de la novela literaria, tales como volumen y temas de narración. Este tipo de obra está dirigido a un público adulto y se presenta como un sistema semiótico que emplea una variedad de modalidades de expresión, elementos estructurales y una sintaxis determinada. La unidad básica de la novela gráfica reside en la integración inseparable de su parte textual y visual.

La novela gráfica histórica se define como un subgénero que aborda temáticas relacionadas con la historia, utilizando el formato del cómic para relatar eventos, períodos y figuras del pasado. Este subgénero explora una amplia gama de temas, que incluyen eventos significativos como guerras y revoluciones, así como figuras históricas destacadas en diversos ámbitos, la vida cotidiana y la cultura de épocas pasadas, junto con cuestiones políticas y sociales relevantes a lo largo del tiempo, tales como el poder, la opresión, la resistencia y los derechos humanos.

A continuación, procederemos a describir los componentes de la sintaxis de la novela gráfica basándonos en nuestro corpus de investigación.

1.3. LA SINTAXIS DE LA NOVELA GRÁFICA

1.3.1. LAS UNIDADES SIGNIFICATIVAS

El estudio de la sintaxis de la novela gráfica está intrínsecamente relacionado con el estudio semiótico del mismo. Como afirma Ann Miller:

Bande dessinée produces meaning out of the articulation between discontinuous units, or “panels”. Saussure’s vocabulary is useful here: when we analyse the way in which articulation operates, we will be looking at the syntagmatic links between panels (Miller, 2012).

En una de las primeras investigaciones sobre las estructuras de montaje, Gubern (2011) delineó algunas de las relaciones más distintivas entre las unidades significativas, es decir, las viñetas. Aunque Román Gubern sostiene que el arte del montaje puede ser analizado tanto desde una perspectiva gráfica como narrativa (una dualidad que, como veremos, permite diferentes formas de articulación), él se enfoca principalmente en el aspecto narrativo al aplicar la teoría del montaje cinematográfico para definir las unidades de la novela gráfica.

Las unidades narrativas y dramáticas tanto en cine como en los cómics, precursores de la novela gráfica, son la “secuencia”, definida por su unidad de acción dramática, la “escena”, definida por su unidad de tiempo y/o lugar y, en última instancia, el «plano» y la «viñeta», que guardan cierta analogía funcional entre sí (Gubern, 2011: 86).

Gubern cataloga diferentes tipos de conexión entre viñetas consecutivas, distinguiendo en primer lugar aquellas conexiones que responden a la lógica de las que considera arbitrarias. Las conexiones lógicas guardan cierta relación con lo que en cine se denomina *raccord* y que puede ser de carácter espacial, de acción o de movimiento. Miguel Ángel Muro matiza que “el cambio de viñeta a viñeta precisa de la construcción de un espacio imaginado coherente (que no continuo, la mayor parte de las veces) y de un recorrido temporal ordenable” (Muro 2010). Esta coherencia se consigue, la mayor parte de las veces, mediante el mantenimiento de fondo y figura. La novela gráfica es un medio elíptico y estático a diferencia del cine (a lo que cabría añadir que el montaje de las unidades significativas se basa en la yuxtaposición espacial y no la sucesividad temporal), hace que se desatiendan mecanismos de continuidad propios del cine como el *raccord* de acción, de gesto, de eje y de mirada. Es fundamental destacar el concepto de temporalidad de la viñeta como un elemento significativo del formato, tanto en el vector de lectura como en el desarrollo argumental. En este sentido, Román Gubern define algunas características relevantes (Gubern, 2007: 145):

- Espacios contiguos: “estructura de montaje que crea la ilusión de continuidad espacio-temporal en la acción, al mostrar en viñetas sucesivas espacios que se suponen contiguos” (Gubern, 2007: 145).
- Fundidos: “alteración progresiva de los valores tonales de la imagen en viñetas sucesivas” (Gubern, 2007: 146).
- Apoyatura: “texto integrado en la viñeta, que cumple la función de aclarar o explicar su contenido, facilitar la continuidad entre dos viñetas o reproducir el comentario del narrador” (Gubern, 2007: 147). Rodríguez Diéguez y Roland Barthes distinguen entre texto de relevo (*relais*), que “supone una adaptación o modificación del ritmo temporal preexistente”, y texto de anclaje (*ancrage*) que “*le texte dirige le lecteur entre les signifiés de l’image, lui en fait éviter certains et en recevoir d’autres ; à travers un dispatching souvent subtil, il le téléguidé vers un sens choisi à l’avance*”, es decir, “aquellos cuya función se limita a reforzar el sentido válido de una imagen cuya polisemia posibilita interpretaciones variadas” (Citado en Gómez Salamanca 2014: 117). Benoît Peeters puntualizaba que los *récitatifs* (equivalentes a las apoyaturas) cumplen también una importante función articulando las diferentes viñetas: “*C’est en effet grâce à ce que l’on pourrait nommer des opérateurs syntaxiques que l’auteur peut, en un instant, sauter d’un groupe de personnages à un autre*” (Benoît Peeters, 2009).
- Cartucho: El cartucho es un caso particular de apoyadura situado entre viñetas o bien ocupando una viñeta al completo.
- La importancia informativa del cartucho (...) puede dar lugar a que se convierta en viñeta, en la que, invirtiendo los términos, puede acoger junto con la leyenda que le es propia, imágenes complementarias (citado en Gómez Salamanca, 2014).
- Sonidos y voces en off: “forma de *raccord* basada en la integración en la viñeta de un sonido cuya fuente de procedencia es mostrada en una viñeta siguiente o anterior” (citado en Gómez Salamanca, 2014).

Gubern también establece ciertas relaciones espaciales de montaje aplicables cuando las viñetas sucesivas representan el mismo espacio (Gubern, 2011):

- Ampliación o concentración: se trata de una variación más o menos progresiva (en función del número de viñetas que ocupe) de la amplitud del encuadre.
- Montaje analítico: procedimiento análogo al que aplicara Pudovkin en el cine y basado en la minuciosa descomposición de la escena en sus elementos más significativos. Este tipo de montaje tiene una fuerte incidencia en el ritmo de lectura, creando un tempo dilatado (Figura 8).



Figura 8. *Rasputin*, libro VII, página 7

Por lo que respecta a las estructuras temporales del montaje, Gubern describe varios procedimientos usuales (Gubern, 2009), que vamos a mencionar brevemente a continuación:

- Ralentí: “estructura de montaje que crea en el lector la ilusión de que la acción discurre en un tiempo irreal, dilatado artificialmente”.
- *Flash-back* y *flash-forward*: variaciones del *continuum* temporal surgidas de la novela y heredadas del cine. Las veremos con más detenimiento más adelante, cuando hablemos de analepsis y retrospección en el apartado dedicado al tiempo en el capítulo sobre la narratología. Véanse los ejemplos abajo, la primera viñeta demuestra *flashback*, la memoria sobre el padre de Grigoriy, la segunda viñeta, el libro VII, representa el futuro, imaginación literaria, representando a *Rasputin* en la época moderna. Véanse las imágenes ilustrativas (Figura 9).



Figura 9. *Rasputín*, libro I, página 3 (a la izquierda), libro VII, página 14 (a la derecha)

Finalmente, Gubern aborda los sueños y las percepciones subjetivas, exceptuando aquellas expresadas en globos de diálogo, como estructuras psicológicas del montaje (Gubern, 2009). En resumen, sostiene que la lectura constituye un proceso complejo y particularmente exigente para el lector, quien se ve compelido a participar activamente en la decodificación del entramado de códigos que interactúan en una narración, según las palabras de Gubern. “gobernada por códigos diversos de lenguajes o paralenguajes diferentes” (Gubern 2009). No obstante, como afirma Varillas, “es la idea de lógica la que parece predominar en la transición de viñetas, pero no es suficiente para explicar todo el proceso” (Varillas 2011). En este sentido, se decanta por la clasificación de Scott McCloud sobre los tipos de transición que se pueden dar entre viñetas. Para explorarla, debemos antes precisar lo que McCloud denomina “clausura” y que se identifica con “el fenómeno de ver las partes, pero percibir el todo” lo que se traduce como la capacidad (más o menos consciente) del lector de percibir una serie de viñetas como un continuo aspecto espaciotemporal (McCloud 2000). Véanse la figura (6) con la serie de viñetas en una misma página. El efecto que se crea con la serie de imágenes de diferentes actuaciones se percibe como el *continuum* (en término de McCloud un continuo) espacio temporal, la variación progresiva en un espacio de tiempo determinado. En nuestro ejemplo, la llegada y salida del protagonista, los diálogos entre personajes,

condiciones del tiempo (nevada), el fondo gris, etc. crean la imagen dramática (Figura 10) del tiempo de la revolución rusa.



Figura 10. *Rasputín*, libro VII, página 16

Según la clasificación de McCloud (2000: 38), podemos distinguir varios tipos de transiciones en las novelas gráficas:

1. Momento a momento: Son las más comunes y se producen entre viñetas que representan dos fases sucesivas de una misma acción realizada por un personaje u objeto. Cuando la elipsis temporal entre estas viñetas es breve, se puede lograr el efecto de ralentí propuesto por Román Gubern. El ralentí es un término del cine que se refiere a una técnica de edición que ralentiza la velocidad de una secuencia, creando la sensación de que el tiempo se mueve más lentamente. En el contexto de las novelas gráficas, el ralentí se refiere al efecto visual logrado mediante el uso de transiciones momento a momento, donde se muestran dos fases sucesivas de una misma acción con una breve elipsis temporal entre ellas, lo que da la impresión de que la acción se desarrolla lentamente.
2. Acción a acción: Reflejan las consecuencias de una acción hacia otras diferentes, aunque estas puedan formar parte de la misma secuencia.
3. Tema a tema (elemento a elemento): Se producen cuando el autor dirige el foco de atención de un elemento a otro. Un ejemplo es el plano-contraplano, prestado del lenguaje cinematográfico.

4. Escena a escena: Implican un cambio de escena y una elipsis tanto en el espacio como en el tiempo. Aspecto a aspecto: Ocurren cuando las viñetas muestran diferentes aspectos de un lugar, idea o disposición de ánimo. Este tipo de transición permite el montaje analítico propuesto por Gubern.
5. *Non-sequitur*: Se da cuando no se puede establecer ninguna relación lógica entre las diferentes viñetas. Aunque puede ser poética, no permite un desarrollo narrativo.
6. Forma a forma: Se producen cuando el autor busca similitudes visuales entre viñetas, pudiendo incluir saltos espaciotemporales diversos.

Las transiciones presentes en las novelas gráficas juegan un papel fundamental al influir en la percepción temporal, la interrelación entre acciones y escenas, así como en la continuidad narrativa. Además, su incidencia en la cohesión temporal colabora en la fluidez y comprensión de la trama por parte del lector. Estas transiciones otorgan a los autores de novelas gráficas la capacidad de ejercer su creatividad para comunicar emociones, establecer contrastes y resaltar temáticas relevantes dentro de la historia. La comprensión y el dominio de estos elementos son fundamentales para una narrativa efectiva que enriquezca la experiencia del lector.

1.3.2. FORMATO DE LA NOVELA GRÁFICA

Como hemos señalado anteriormente en la sección dedicada a las similitudes entre la novela gráfica y la novela literaria, la adopción del formato libro por parte de la novela gráfica es un tema recurrente tanto para los defensores de la perspectiva integradora como para los teóricos de la perspectiva multimodal. La mayoría de los teóricos integradores sostienen que la novela gráfica se presenta en formato libro, aunque su publicación de esta manera no representa una tendencia novedosa en absoluto. Según la definición de novela gráfica, podría argumentarse que esta no es un formato en sí mismo, sino que el formato de la novela gráfica es el libro, con sus convenciones específicas, y, al mismo tiempo, es un medio de comunicación que involucra a sus participantes y al mensaje que se desea transmitir. El fenómeno de la novela gráfica radica en la capacidad de aprovechar todos sus recursos para transmitir el mensaje del autor, persuadiendo al lector mediante herramientas tomadas del cine, el cómic y la novela literaria, tanto visual como lingüísticamente, con su inherente naturaleza multimodal que se abordará y analizará más adelante. La variedad de parámetros a considerar al definir los formatos, según la propuesta de Lefèvre (2011: 37), contribuye a esta comprensión.

La definición de la novela gráfica como formato trasciende la mera consideración de su manifestación física en forma de libro, enfocándose en cómo esta se apropia y adapta las convenciones formales de ciertos tipos específicos de libros, particularmente aquellos destinados a la publicación de novelas literarias. Esto implica que la novela gráfica no se limita únicamente a la apariencia material del

libro, sino que también incorpora elementos como su estructura narrativa, estilo de escritura y otros atributos inherentes a la literatura convencional.

En términos sencillos, al definir la novela gráfica como formato, se reconoce que su presentación en forma de libro no se reduce meramente a una cuestión logística de envasado o distribución, sino que implica una elección consciente de las convenciones y expectativas asociadas con la presentación y recepción de las novelas literarias. Esto abarca aspectos como la disposición del texto y las imágenes, el estilo narrativo, el ritmo y la estructura general de la obra. En resumen, considerar la novela gráfica como formato implica reconocer que su presentación en forma de libro no es simplemente una cuestión de envoltura física, sino una selección artística y narrativa deliberada que influye en la experiencia del lector.

El formato de la novela gráfica exhibe una notable variabilidad entre los distintos representantes del género, abarcando aspectos como el número de páginas, el tamaño, el uso de tintas y el estilo de encuadernación. Esta diversidad proporciona a los creadores una libertad narrativa sin precedentes al no estar sujetos a los formatos predefinidos por la industria editorial. En lugar de imponer restricciones a la historia, el formato se ajusta a las necesidades de la trama, permitiendo que esta determine el formato más idóneo para sus propósitos, independientemente del número o tamaño de las páginas.

Campbell (2006) afirma que el término “novela gráfica” no se refiere exclusivamente a un formato comercial específico, como “libro de bolsillo” o “tapa dura”, sino que puede ser un manuscrito no publicado o serializado por partes. Lo crucial es la intención detrás de la obra, incluso si esta intención surge después de la publicación original.

The term graphic novel shall not be taken to indicate a trade format (such as “trade paperback” or “hardcover” or “prestige format”). It can be in unpublished manuscript form or serialized in parts. The important thing is the intent, even if the intent arrives after the original publication (Campbell, 2006).

El formato de la novela gráfica se refleja y interactúa con el término y concepto de novela gráfica al ofrecer un medio físico o digital para la presentación de la obra. Este formato no solo determina aspectos como el tamaño, la encuadernación y el diseño visual, sino que también influye en cómo se percibe y se experimenta la narrativa visual y literaria. Además, el formato puede variar según las necesidades narrativas y artísticas del autor, lo que demuestra la versatilidad y la adaptabilidad de la novela gráfica como medio de expresión. En conjunto, el formato y el concepto de novela gráfica se entrelazan para ofrecer una experiencia única al lector, donde la combinación de elementos visuales y textuales se fusiona para contar historias de manera innovadora y efectiva.

La interacción entre el formato y la definición o concepto de la novela gráfica se manifiesta en la diversidad de interpretaciones proporcionadas por varios autores. A pesar de esta variedad de definiciones, algunas de las cuales pueden diferir significativamente entre sí, la relación entre el formato y el concepto se revela a través de la manera en que la novela gráfica es estructurada, presentada y percibida en diferentes contextos y por diversos públicos, como se evidencia en los estudios de Rodríguez Diéguez (1988: 17-22).

Una de las primeras definiciones que subraya la importancia del formato proviene de este autor:

Relato gráfico en imágenes o viñetas que captan sucesivos y diferentes momentos de su acción, según un guion que contiene el texto completo de la narración, y que un dibujante traduce en su aspecto y un rotulista en su aspecto puramente literario (Laiglesia, 1969 en Rodríguez Diéguez, 1988).

Como se puede observar en las imágenes, por ejemplo, las viñetas de la figura 11, todos los factores extralingüísticos, como las imágenes de la noche, la luz, los colores de los tonos azules y las expresiones de los rostros que revelan preocupaciones y pasiones, contribuyen a la percepción de la obra literaria de la novela gráfica por parte de los lectores. Además, el enfoque del formato, como se aprecia en las manos enfocadas (imagen vertical), captura los momentos de la sucesión de la historia y el estado emocional de los personajes.



Figura 11. Ejemplos de elementos extralingüísticos

Cuando se analiza el formato de una novela gráfica, es esencial examinar con detenimiento el papel de las imágenes en la narrativa. Esto implica comprender cómo se emplean las imágenes, tanto en términos

de su contenido visual como de su disposición en la página, para comunicar la historia de manera efectiva. Además, es importante estudiar cómo estas imágenes se presentan dentro del contexto del texto, ya que la relación entre el texto y las imágenes puede variar significativamente de una novela gráfica a otra. La interacción entre las imágenes y el texto ya sea complementándose, contradiciéndose o ampliándose mutuamente, desempeña un papel crucial en la experiencia de lectura y en la percepción de la historia. Al discutir el formato de una novela gráfica, es fundamental examinar cómo las imágenes se utilizan y se integran con el texto para crear una narrativa cohesiva y visualmente impactante. En la combinación con el mismo texto se mencionan dos aspectos muy importantes: la imagen y la palabra. Estos mismos elementos también se incluyen en la definición de Elisabeth K. Baur:

Es una forma narrativa, cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen. La función de la imagen es -en esencia- más que ilustrativa, en la medida en que la acción se sustenta en la palabra y la imagen; por tanto, ambos sistemas se necesitan mutuamente (Baur, 1978: 23).

Incluso las más breves coinciden en la unión inequívoca de estos dos elementos: se trata de una “narración mediante una secuencia de imágenes dibujadas” (Coma, 1979: 79). No cabe duda de que, la cita de Juan Antonio Ramírez completa bien la definición de este tipo de texto al definir la relación entre la palabra y la imagen en la novela gráfica:

Narrativas que combinan la imagen dibujada y sometida a una serie de convenciones típicas con fragmentos literarios. La relación imagen-texto intenta ser complementaria; el papel de los textos de anclaje tiende a disminuir para dar más importancia a los textos de retransmisión. El carácter estandarizado de su realización y, sobre todo, lo industrializado en los modos de producción y distribución acaban caracterizando como tal (Ramírez, 1975: 19 citado en Gómez Salamanca, 2013: 53).

Aquí se presentan otras definiciones de Diéguez que abordan la convergencia de códigos y su relación con la semiótica:

Historias en las que predomina la acción, contadas en secuencias de imágenes y con un repertorio de signos específico (Dahrendorf, 1973 citado en Rodríguez Diéguez, 1988).

La historieta es una semiótica connotativa de primer orden en la que sobre un mismo referente inicial se presentan las semióticas objetuales, correspondientes a un sistema fonético y otro icónico (Paramio, 1971, citado en Rodríguez Diéguez, 1988).

Como veremos más adelante, estas citas ilustran los fundamentos de elaboración y funcionamiento de la novela gráfica, lo que nos permitirá comprenderla en su totalidad y apreciar los elementos cruciales que debemos abordar. Por otro lado, algunas definiciones no abordan esta dualidad de códigos, sino que se centran exclusivamente en la dimensión visual del texto, como destaca McCloud “ilustraciones y otras

imágenes yuxtapuestas en una secuencia deliberada, con la finalidad de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (McCloud, 2007: 9).

Si consideráramos la propuesta de este autor, estaríamos pasando por alto una parte significativa del texto que es especialmente relevante para los traductores. Al hablar del formato de la novela gráfica, resaltamos las definiciones que abarcan las normas de construcción formal de este tipo de obras.

... una secuencia espacial, formada por pictogramas gráficamente separados, pero estructuralmente relacionados, en los que se pueden integrar signos alfabéticos, para articular una descripción o una narración (Gubern, 1994: 34-35).

Esta definición identifica las principales características que especifican los detalles diferenciándolos de cualquier otro.

Un cuento es una secuencia narrativa formada por viñetas o imágenes dentro de las cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (*boom, crash, bang*, etc.) (Manacorda de Rosetti, 1976: 23, citado en Rodríguez Diéguez, 1988).

Estas dos definiciones de la novela gráfica se consideran equivalentes, aunque presentan diferencias entre sí. En el diccionario de la Real Academia Española (2014a), se ofrecen dos significados de la novela: “obra literaria narrativa de cierta extensión” y “género literario narrativo que, con precedente en la Antigüedad grecolatina, se desarrolla a partir de la Edad Moderna”.

Al hablar del desarrollo del género de la novela gráfica en España, es importante señalar lo siguiente: actualmente, el término se refiere a historias gráficas secuenciadas en “viñetas” que se acompañan con texto. Las novelas gráficas pueden dirigirse a todo tipo de público y abarcar una amplia variedad de temas o áreas del conocimiento. Es fundamental considerar no solo el formato del libro, sino también las características del contenido, los estilos utilizados, los elementos narrativos y, lo más significativo, el mensaje del autor expresado a través de los medios propios del nuevo género, la novela gráfica.

1.3.3. LAS CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DE LAS NOVELAS GRÁFICAS HISTÓRICAS

Basándonos en las líneas generales establecidas en el apartado sobre las novelas gráficas del corpus de investigación, que incluye las temáticas abordadas y las cualidades específicas, así como los aspectos específicos de formato, destacamos las características de la novela gráfica histórica sobre la base del corpus de estudio. Las novelas gráficas históricas se caracterizan por una serie de atributos distintivos que las separan de otros géneros dentro del ámbito de las novelas gráficas. Basándonos en las observaciones de

estudios previos sobre las características, en este apartado vamos a detallar las cualidades que posee la novela gráfica histórica según nuestro corpus de investigación.

En primer lugar, la ambientación histórica, que implica que estas novelas están situadas en un período específico de la historia, ya sea en el pasado reciente o remoto. La precisión histórica en la representación de eventos, lugares y personajes es una característica fundamental de este tipo de obras.

En segundo lugar, la narrativa de las novelas gráficas históricas se basa en hechos reales. Si bien los autores pueden ejercer cierta libertad creativa, la trama generalmente está fundamentada en eventos, personajes o situaciones históricas verídicas.

En tercer lugar, la investigación detallada desempeña un papel crucial en la creación de novelas gráficas históricas. Los autores suelen llevar a cabo investigaciones exhaustivas, consultando fuentes primarias, libros de historia y expertos en el período histórico en cuestión para garantizar la precisión y autenticidad de sus obras. La representación visual en las novelas gráficas históricas tiende a ser auténtica y detallada, reflejando con precisión la vestimenta, arquitectura, tecnología y otros aspectos de la época histórica representada.

Estas obras exploran temas históricos relevantes, como conflictos bélicos, movimientos sociales, cambios políticos o culturales, y la vida cotidiana en el pasado, ofreciendo así una visión enriquecedora y contextualizada de la historia. A pesar de estar arraigadas en un contexto histórico, las novelas gráficas históricas pueden presentar tramas complejas, personajes bien desarrollados y exploraciones profundas de los dilemas morales y éticos inherentes a la historia. Por último, aunque se centran en el pasado, muchas novelas gráficas históricas también ofrecen reflexiones sobre temas contemporáneos y establecen conexiones entre los eventos históricos y los problemas actuales. Estas características específicas distinguen a las novelas gráficas históricas dentro del género más amplio de la novela gráfica, proporcionando una perspectiva única y valiosa sobre la historia y su relevancia en el mundo moderno.

La interacción entre texto e imagen en ciertos ejemplos de novelas históricas resulta sorprendente. En la recopilación de ejemplos aquí presentada, se evidencia cómo el texto prevalece sobre la imagen. En ocasiones, como se ilustra en la página siguiente, el autor transmite su mensaje únicamente mediante el texto, prescindiendo de cualquier imagen. Un ejemplo de esto se observa en la viñeta (Figura 12).

БУДТО ВЗРЫВ,
Я БЫ
ВСПЫХНУЛ
ВСЕМИ
ПРЕКРАСНЫМИ
ВЕЩАМИ,
КАКИЕ УВИДЕЛ
И УЗНАЛ В
ЭТОМ МИРЕ.

Figura 12. *Rasputín*, libro X, página 4

O bien, se destaca el texto para otorgarle mayor importancia y énfasis. Se puede observar un ejemplo en la viñeta (Figura 13).

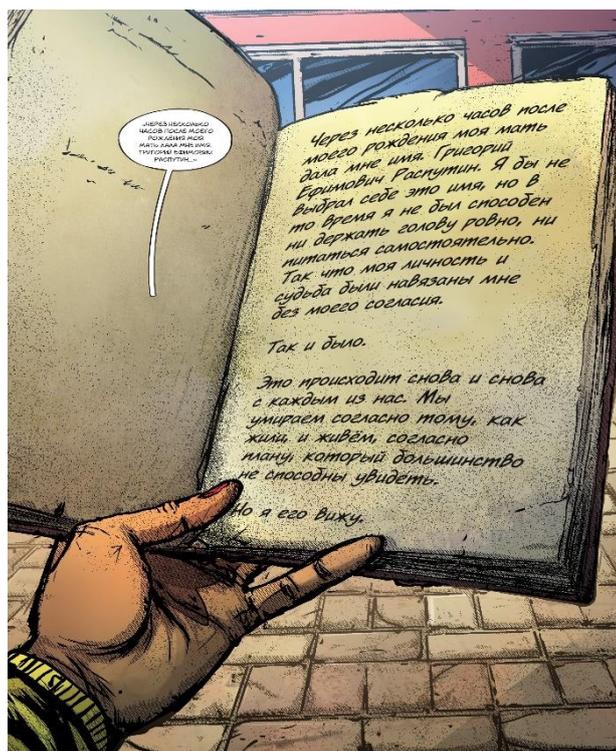


Figura 13. *Rasputín*, libro X, página 2

La novela gráfica representa un punto culminante en la evolución literaria, fusionando siglos de desarrollo literario con los elementos visuales del arte gráfico. Sus raíces se remontan a las viñetas históricas y explicativas que emergieron en el siglo XV, mucho antes de la concepción formal de la novela gráfica

como la conocemos en la actualidad. Estas viñetas consistían en tiras narrativas compuestas por una sucesión de imágenes acompañadas de textos explicativos, donde cada viñeta era una escena difícil de comprender sin la información textual adicional.

Rodríguez Diéguez (1977) identifica varias características fundamentales de la novela gráfica. En primer lugar, destaca el carácter narrativo diacrónico que se manifiesta a través de la secuencia de viñetas. La convergencia de elementos verbales e icónicos es otra característica esencial, donde el texto y la imagen se integran mediante diferentes dispositivos como cartuchos, globos de diálogo y onomatopeyas. Esta combinación permite una comunicación sintética y eficaz, transmitiendo información significativa con pocos elementos visuales y textuales.

Además, la novela gráfica se rige por una serie de códigos y convenciones que incluyen el tipo de viñeta y otras reglas de composición. Estos elementos contribuyen a su función informativa y/o de entretenimiento, lo que la convierte en un medio de comunicación masiva según lo señalado por Loras (1976), quien destaca su doble naturaleza como medio de difusión amplia y sistema de sentido con un código propio. Además de estas características esenciales, la novela gráfica histórica se distingue por su capacidad para combinar imágenes estáticas con narrativas dinámicas, imitando la comunicación oral y buscando capturar la atención del lector de manera similar al cine o la televisión. Esta versatilidad la hace accesible a una amplia gama de audiencias, desde niños hasta adultos, y se refleja tanto en su contenido temático como en su presentación estilística y recursos gráficos.

En términos de formato, la novela gráfica histórica se adapta a diversas formas de encuadernación, tamaños y número de páginas, lo que le confiere una flexibilidad adicional para satisfacer las necesidades creativas y editoriales de cada obra en particular. Esta combinación de características la posiciona como un medio de expresión único y significativo en el panorama literario contemporáneo.

En cuanto a los tipos, podemos clasificar las novelas gráficas históricas según dos factores principales: la temática y el público objetivo. En apartados anteriores hemos destacado que, desde sus inicios, algunos temas han tenido más popularidad que otros, en parte por las particularidades del momento histórico y que, con el desarrollo de este tipo de textos, se tiene que ampliar el repertorio temático para lograr la gran variedad actual. Prescindiendo de este aspecto, podemos dividir la novela gráfica histórica por destinatarios: infantiles, juveniles y adultos. No obstante, algunos autores advierten que también podría incluirse la clasificación de la novela gráfica histórica según el género de sus lectores, pues es cierto que hay algunos que están mayoritariamente dedicados a los hombres y otros que están destinados principalmente al público femenino (aunque esto puede ser un tema más controvertido).

Las novelas gráficas históricas también pueden clasificarse según los géneros o, mejor dicho, subgéneros que comentábamos anteriormente. Así, se presupone que la novela gráfica histórica es el género creado para un público amplio con la función de entretener y educar a través de una historia narrada con ayuda de palabras e imágenes.

Extraemos aquí unas breves conclusiones. Según el material del corpus de la investigación y material teórico elaborado y debatido en apartados previos, podemos afirmar que la novela gráfica histórica

contiene los siguientes factores principales: la temática y el público objetivo, que es público adulto. Además de dividir la novela gráfica histórica en géneros temáticos históricos, biográficos, fantásticos, podemos dividir también la novela gráfica histórica por el público al que se dirigen o por las características del lenguaje.

Los elementos constitutivos de la novela gráfica histórica son los siguientes: unidad, lenguaje, elementos y funciones.

1.3.4. ELEMENTOS

Para proceder al análisis, destacamos los elementos y unidades del género de la novela gráfica, incluyendo las macrounidades, las unidades significativas y las microunidades.

Las macrounidades significativas son aquellos elementos estéticos que podemos observar a lo largo de la novela gráfica y que aportan sentido al conjunto general. Esta categoría está relacionada con la estructura de publicación o formato de la novela gráfica, el color y los estilismos y grafismos del artista. En cuanto a los formatos, nos referimos a si se trata de una tira, una página, media página o un libro completo. El color es un elemento que puede cumplir cuatro funciones (figurativa, estética, psicológica y significativa) y que puede conferir realidad y armonía a la imagen. En los bocetos y gráficos del artista, que obviamente varían de una novela gráfica a otra y son parte de la esencia de cada obra, Gómez incluye la iconicidad (Gómez 2013). Sin embargo, este elemento también puede ser considerado como parte de las microunidades si aceptamos las ideas de Hjelmslev (1980), citado en el trabajo “Análisis e interpretación de la novela gráfica” de Miguel Ángel Muro (Muro, 2004: 81-83).

La viñeta es el elemento principal de la novela gráfica del que dependen muchas otras unidades y también es la unidad de significado. Gubern (1972) lo definió como “la representación pictográfica del espacio mínimo y/o del tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje” (Gubern, 1972: 115). Algunos autores, como Acevedo, cuestionan y debaten sobre la concepción de la viñeta como simplemente cada una de las cajas de la novela gráfica, ya que su formato es variable y su unidad de significado puede ser demasiado restringida. Este debate resalta la complejidad y diversidad de este medio narrativo, donde la viñeta puede adoptar diferentes formas y significados según el contexto y la intención del autor. Sin embargo, por razones prácticas, vemos cierta lógica en aceptar estas primeras definiciones como las correctas en la medida en que es necesario establecer una unidad mínima de sentido. Solo así podremos realizar un análisis lo más preciso y concreto posible, que nos ayudará en nuestro estudio.

La tercera categoría se refiere a las microunidades significativas, que abarcan todos los elementos que componen e integran la viñeta (Gubern, 1974: 111 en Gómez Salamanca, 2013: 101). Sin embargo, existe falta de consenso respecto a establecer una relación o jerarquía clara entre estos elementos. Una de las clasificaciones propuestas es la de Hjelmslev (Hjelmslev, 1978: 45), basada en las ideas de Saussure. Para nuestro estudio, adaptaremos este modelo según nuestras necesidades.

La viñeta representa la unidad significativa donde se distinguen diversas formas y formatos. Dentro de ella encontramos elementos de expresión plástico-icónica y verbal. Es importante resaltar la distinción propuesta por Gubern entre adjetivos icónicos y elementos icónicos (Gubern, 1974: 111), los cuales explicaremos a continuación.

La forma de la viñeta es un elemento simbólico que conlleva un significado reconocido por los lectores de la novela gráfica. Por ejemplo, las viñetas con líneas rectas indican narración de eventos presentes, mientras que las onduladas suelen evocar recuerdos del pasado. Las viñetas en forma de nube sugieren momentos de reflexión.

Una clasificación relevante fue desarrollada por Muro (2004) para los cómics, precursores de la novela gráfica. Pasemos ahora a los elementos de análisis de la novela gráfica.

Los elementos de expresión icónico-gráfica pueden ser nucleares o adyacentes. Los nucleares incluyen el tipo de iconicidad, el estilo pictórico y el encuadre, mientras que los adyacentes abarcan el código fotográfico, cinético e iconográfico.

En la categoría verbal se recopilan elementos que influyen en el mensaje verbal, pero que no constituyen el contenido lingüístico en sí. Aquí distinguimos entre elementos nucleares y adyacentes, donde la verbalidad es central, diferenciando entre lenguaje natural y onomatopeyas.

Ampliaremos algunos de estos elementos característicos de la novela gráfica, fundamentales para su traducción, comenzando por los aspectos icónico-gráficos.

- a) La iconicidad es el grado de similitud entre los signos y sus referentes. Si un tiene un alto grado de iconicidad, sus signos serán muy similares al referente con el que los asociamos. La recepción de la iconicidad ofrece al lector un ejercicio de abstracción.
- b) Aunque el tipo de dibujo y estilo pictórico varía de un autor a otro, nos da mucha información sobre el dibujante y el enfoque que le quiere dar.
- c) El encuadre se refiere a los tipos de planos que presenta el autor y que transmiten un punto de vista.

Los elementos del código fotográfico tienen un uso similar al del encuadre: resaltan un elemento de la imagen o nos muestran una perspectiva y nos hacen centrar la mirada en el elemento que queremos hacer protagonista para transmitirnos algunas ideas, ambiente, emociones, estados de ánimo. Por ejemplo, con la composición se nos ayuda a ver qué es lo más importante de la historia en la viñeta; los puntos de vista, la perspectiva y el campo y la angulación introducen al lector en una determinada posición con respecto a la escena, transmitiéndole una carga emocional; la figura y el fondo, la iluminación y los efectos fotográficos también contribuyen a dar importancia a ciertos elementos y el color como elemento que a veces pasa desapercibido, comunica indirectamente muchas cosas sobre los personajes, los lugares y los momentos de la narración. Sin embargo, esta información es más difícil de captar en ocasiones porque los colores están cargados de contenido cultural, que no siempre es conocido o entendido por el lector si es de una cultura diferente.

El código cinético, como su nombre indica, pretende transmitir el movimiento en la imagen estática de la novela gráfica. Para ello se utiliza el uso de trazos que producen esa sensación tan difícil de trasladar, pero que es más universal y fácil de entender. Aunque los iconos también tienen cierta encriptación, estas convenciones están sujetas a la naturaleza de la novela gráfica y, por tanto, son conocidas por todos los lectores habituales de la novela gráfica, independientemente de la cultura a la que pertenezcan.

Para nuestro estudio, los códigos iconográficos tienen especial importancia porque con ellos se puede caracterizar muy bien a un personaje o representar una situación, utilizando símbolos e iconos almacenados en nuestra colección de forma muy sintética. Los elementos del código iconográfico expresan a simple vista información que, por las características de la novela gráfica, en ocasiones no puede expresarse en el contenido lingüístico. El mejor ejemplo de esto son las metáforas visuales. Como decía Gubern: “La metáfora visualizada se define como una convención gráfica propia de la novela gráfica, que expresa el estado psíquico de los personajes a través de signos icónicos de carácter metafórico” (1974: 148).

Todos estos elementos son inherentes a la novela gráfica, pero su esencia no estaría completa sin la componente verbal. Es en esta dimensión donde identificamos elementos que consideramos esenciales y emblemáticos de este género. Nos referimos principalmente a las onomatopeyas y a los componentes verbales contenedores.

Las onomatopeyas se diferencian del lenguaje natural en que no representan palabras con significados y funciones denominativas precisos, sino que son representaciones de sonidos generados por acciones humanas o animales. Estas contribuyen a transmitir emociones adicionales al lector, imitando la función cognitiva del oído. Generalmente, estas unidades están integradas en la imagen, combinando la evocación del sonido con el impacto visual. Es importante mencionar que no se encontraron ejemplos de onomatopeyas en el corpus de investigación de las novelas gráficas históricas.

Como se puede observar en la viñeta (figura 14) ubicada más abajo, los sonidos de caídas y batallas no se reproducen con efectos similares, como es común en obras del género visual de aventura dirigidas al público infantil. En este contexto, entre las onomatopeyas se incluyen los locogramas (en la sección práctica se analizarán con más detalle las unidades de locogramas, con ejemplos).



Figura 14. Ejemplos de código icónico sin onomatopeya

El elemento representativo de la novela gráfica es el globo, una “convención específica de la novela gráfica destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica del dibujo animado” (Gubern, 1974: 140). Las partes que conforman un globo de diálogo son la silueta, el contenido y la cola o delta. La silueta de los globos de diálogo puede variar desde formas redondas u ovaladas hasta cuadradas, rectangulares o incluso en formas más creativas como dientes de sierra o nubes. Estas formas pueden proporcionar pistas sobre el contenido del diálogo o su función en la narrativa, por lo que no deben pasarse por alto.

El contenido del globo de diálogo consiste en el mensaje expresado por el personaje al que está asociado. Además, los efectos tipográficos aplicados también pueden otorgar significado adicional a las palabras.

Por otro lado, las colas o deltas son elementos esenciales en los globos de diálogo, ya que facilitan la interpretación de intervenciones de múltiples personajes en una misma viñeta y evitan confusiones.

La cartela o cartucho, un espacio rectangular, y el globo de diálogo son elementos que contienen contenido verbal dentro de la viñeta. Suelen proporcionar información adicional sobre la escena retratada

o la ubicación de los personajes en un momento específico de la historia, y, como tal, deben ser tenidos en cuenta durante la traducción o adaptación. Al observar estos elementos, también es importante considerar que el tipo, tamaño y grosor de la tipografía tienen un significado en la imagen.

1.3.5. FUNCIONES DE LA NOVELA GRÁFICA

Podemos identificar diversas funciones de la novela gráfica, tales como la didáctica, propagandística, crítica, artística o educativa. Estos tipos de textos han ganado una gran popularidad debido a su accesibilidad al público y a su efectividad como medio de comunicación. Este punto es respaldado por Mauricio de Sousa: "...una forma de comunicación artística, intelectual, emocional, etc. (...) el mejor medio de comunicación con la gente" (entrevista en Mauricio de Sousa Produções, en Sao Paulo, 1989 citado en Saraiva, 1991: 21).

Esta característica hace que la novela gráfica sea muy atractiva para los autores que buscan no solo narrar, sino también influir en el público con un propósito específico, logrando que dicho propósito llegue a una gran cantidad de lectores. Por lo tanto, ha sido ampliamente utilizada desde sus inicios en el ámbito político, tanto como medio para transmitir ideas y propaganda, como vehículo para la crítica política. En períodos de agitación política o represión, ha sido empleada por ambas partes. Las ideologías opresivas la han utilizado para adoctrinar a los ciudadanos, especialmente a los niños o personas con bajo nivel cultural, en los principios e ideas que deben seguir. Por el contrario, las ideologías liberales la han empleado como una forma de expresión de la libertad de pensamiento y de propaganda, a menudo en la lucha por los derechos de las personas y el apoyo. Aquellos que buscaban expresar esta libertad en lugares bajo opresión han enfrentado censura, pero algunos han utilizado elementos de la novela gráfica para incluir mensajes subversivos. En la actualidad, en estados democráticos, es común encontrar historietas críticas sobre política u otros temas que gozan de gran éxito. De hecho, las historietas publicadas en la prensa en los inicios de la novela gráfica siguen siendo ampliamente aceptadas en la actualidad.

Otro propósito de la novela gráfica es el didáctico. Se ha convertido en un recurso didáctico utilizado para la transmisión de conocimientos. Los niños que leen historietas amplían su vocabulario sin darse cuenta y desarrollan el hábito de lectura que contribuirá a su formación y adquisición de cultura. En este sentido, la capacidad de abordar cualquier tema permite transmitir conocimientos de diversas áreas, así como del patrimonio cultural general, la vida cotidiana y la sociedad actual.

El diseño de la novela gráfica también puede fomentar la adquisición de habilidades artísticas, como el dibujo o la pintura. Además, es una forma de facilitar la expresión de ideas o emociones desde etapas tempranas, así como de desarrollar una actitud abierta para comunicarse con el entorno.

Resumiendo, las funciones más importantes de la novela gráfica son las siguientes:

- Informativa
- Comunicativa
- Educativa
- Transmisión de conocimientos históricos.

En el contexto de la novela gráfica histórica, estas funciones adquieren una relevancia particular debido a la naturaleza del género y su enfoque en eventos y períodos históricos.

1. La función informativa se destaca en la novela gráfica histórica al proporcionar una representación visual y narrativa precisa de eventos pasados, lugares y personajes históricos. Los autores se esfuerzan por ofrecer una recreación auténtica de la historia, lo que permite a los lectores obtener información valiosa sobre diferentes épocas y culturas de una manera accesible y atractiva.
2. La función comunicativa cobra importancia en la novela gráfica histórica al transmitir mensajes y narrativas complejas sobre eventos históricos y sus implicaciones. A través de la combinación de imágenes y texto, se pueden comunicar ideas y emociones de manera efectiva, permitiendo al lector conectarse emocional e intelectualmente con la historia representada.
3. La función educativa se manifiesta en la novela gráfica histórica al proporcionar una plataforma para la enseñanza y el aprendizaje de la historia. Al presentar eventos históricos de manera visualmente atractiva y narrativa, las novelas gráficas históricas pueden despertar el interés de los lectores en la historia y fomentar un mayor entendimiento de los acontecimientos pasados y sus repercusiones en el presente.
4. La transmisión de conocimientos históricos es una función central de la novela gráfica histórica, ya que se centra en la representación y exploración de eventos, figuras y períodos históricos. A través de la narrativa visual y textual, los lectores pueden adquirir conocimientos sobre diferentes aspectos de la historia, incluyendo detalles específicos sobre momentos cruciales, contextos culturales y cambios sociales.

En síntesis, la novela gráfica histórica cumple funciones significativas como instrumento informativo, eficaz medio de comunicación, recurso educativo y plataforma para la transmisión de conocimientos históricos. De esta manera, contribuye al desarrollo de la comprensión y valoración del pasado por parte de los lectores.

1.3.6. EL LENGUAJE DE LA NOVELA GRÁFICA

La distinción entre el lenguaje utilizado en la novela gráfica y el cómic puede ser sutil y, en muchos casos, depende del contexto y del estilo particular del autor o del género en cuestión. Sin embargo, hay algunas diferencias generales que se pueden observar, a saber, (a) complejidad narrativa y temática. Las novelas gráficas tienden a abordar temas más complejos y a menudo tienen tramas más elaboradas que los cómics tradicionales. Esto puede incluir exploraciones más profundas de personajes, emociones y temas sociales o políticos; b) extensión y formato. Las novelas gráficas suelen ser obras más largas y completas, a menudo presentadas en forma de libro encuadernado, mientras que los cómics pueden ser historias cortas o series publicadas en forma de revistas periódicas; c) estilo visual y artístico. Aunque tanto las novelas gráficas como los cómics utilizan ilustraciones para contar la historia, las novelas gráficas a menudo tienden a tener un estilo artístico más elaborado y detallado. Esto puede incluir el uso de técnicas más avanzadas de ilustración, colores más sutiles y sofisticados, así como una mayor atención al diseño de página y al diseño gráfico en general; d) enfoque en el público objetivo. Mientras que los cómics a menudo se dirigen a un público más amplio, incluyendo a niños y adolescentes, las novelas gráficas pueden tener un público objetivo más específico, incluyendo a adultos y lectores más sofisticados.

En otras palabras, aunque las novelas gráficas guardan muchas similitudes con los cómics tienden a ser más complejas en términos de narrativa y presentación visual, y se dirigen a un público maduro.

Las novelas gráficas se comparan a menudo con el hipertexto, debido a la relación entre imagen y texto, que abre múltiples vías de lectura para comprender la yuxtaposición de varios niveles de significados (Morgan y Andrews, 1999; Dresang, 1999; Purves, 1998). Cromer y Clark diferencian la novela gráfica por su apariencia física, el tema, la longitud y la complejidad de las historias que cuentan (2007: 574). Esto se debe en parte a la inestabilidad de su estatus cultural, pero también a otros factores como la naturaleza de su lenguaje. Precisamente, mediante la explicación de todo aquello que la novela gráfica debe a (o comparte con) otros lenguajes, podemos desechar cualquier intento de considerarlo como parte de uno de ellos en concreto.

En este planteamiento tiene mucho que ver la idea del lenguaje-ambiente como ecosistema. Por una parte, el lenguaje-ambiente es aquel en el que se habita. Las ideas, por tanto, no pueden generarse fuera de un lenguaje. El lenguaje-ambiente supone una superación de la idea de lenguaje-instrumento. El signo es aquello que ocupa el lugar del objeto y lo representa. La semiosis se desencadena cuando un intérprete percibe este signo, generando a su vez un nuevo signo, posiblemente más complejo, en lo que Pierce (1998: 45) denomina la “cuasi-mente” (el término original en inglés *quasi-mind* utilizado por Pierce para describir la mente en la experiencia de interpretación de los signos). Este nuevo signo del signo es conocido como interpretante. La significación no radica en la mera comprensión del significado por parte del intérprete, sino en la creación de un interpretante. Este proceso puede repetirse infinitamente, dando lugar a lo que se conoce como semiosis infinita. Es en este contexto donde los signos adquieren sentido (Gómez Salamanca, 2013).

Como afirma Gómez Salamanca, los “ecosistemas” explicarían el trasvase de ideas de un lenguaje a otro (Gómez Salamanca 2013), denominando a estos lenguajes “lenguajes-ambiente” o “ecosistemas”, con sus reglas, características y normas específicas. Algunas reglas son generales para todos, pero existen áreas intermedias entre ecosistemas diferentes, en estos casos se aplican las reglas de ambos.

Barbieri (1993) tipifica 4 principios de las relaciones entre lenguajes:

- Inclusión (un lenguaje está incluido en otro): sería el caso de la novela gráfica con respecto al lenguaje de la narrativa.
- Generación (un lenguaje es generado por otro): el lenguaje de la novela gráfica deriva de los lenguajes de la ilustración, la caricatura y la literatura ilustrada.
- Convergencia (dos lenguajes convergen en algunos aspectos): el lenguaje de la novela gráfica tiene aspectos en común con otros lenguajes con los que tiene antepasados comunes, como la pintura y la fotografía o con los que comparte áreas expresivas, como el cine o el teatro.
- Adecuación (un lenguaje se adecúa a otro): en ocasiones, la novela gráfica puede encontrar más sencillo imitar otro lenguaje como el del cine que generar un recurso equivalente que le sea propio. Las viñetas (Figura 15) pueden ilustrar la manera de imitar el lenguaje del cine, por ejemplo, el zoom, cuando enfoca la cara del personaje, diferentes contextos, situaciones que tienen lugar en el mismo momento y el lector puede seguir todas a la vez. En otras palabras, la novela gráfica permite la vista panorámica del sujeto de narración.



Figura 15. *Rasputín*, libro X, página 15

Una vez establecido que el lenguaje de la novela gráfica es autónomo, aunque indudablemente influenciado por los códigos y lenguajes de otros medios, procedemos a examinar los elementos fundamentales que lo constituyen desde una perspectiva semiótica. Este análisis se basa en las ideas de Román Gubern (1973), cuyas teorías han sido altamente influyentes y sobre las cuales se fundamentan muchas de las premisas de la teoría semiótica de la novela gráfica que se desarrollarán más adelante. Además de las contribuciones de Gubern, otras propuestas de análisis de las unidades significativas han surgido. Barrero (2006) utiliza la glosemática de Hjelmslev para introducir una unidad de significado llamada “historietema”.

(...) cada signo o grupos de signos de la historieta que son aprendidos de una sola vez por el lector en función de su relación sintagmática con otros y que confieren una unidad de sentido o paradigmática al relato (Barrero 2006, citado en Gómez Salamanca 2013).

El término “historietema” fue introducido por Barrero, quien se basó en la glosemática de Hjelmslev y en la noción de “imagen irreductible” propuesta por Benoît Peeters. Barrero acuñó este neologismo para definir una unidad de significado dentro del análisis de la novela gráfica. Según Barrero, un “historietema” representa un tema o idea central que se desarrolla a lo largo de una historieta o novela gráfica. Esta conceptualización ayuda a comprender la estructura narrativa y temática de la obra, permitiendo identificar los elementos recurrentes y los mensajes subyacentes en la trama.

En lugar de analizar componentes individuales de forma aislada, Groensteen sugiere que es más útil considerar la integración de todos estos elementos para comprender completamente la narrativa de las novelas gráficas. Groensteen argumenta que la operatividad de la microsemiótica, que se refiere al análisis de los elementos semánticos más pequeños dentro de una obra, es débil en el contexto específico de los cómics (Groensteen, 2007). Esta debilidad se atribuye a la complejidad y la interrelación de los distintos elementos que componen los cómics, como las imágenes estáticas, los textos literarios, los gestos de los personajes y otros elementos visuales y verbales. La naturaleza híbrida de los cómics, que combinan elementos visuales y textuales, dificulta la aplicación de análisis semióticos que se centren únicamente en componentes individuales. En lugar de ello, Groensteen sugiere que es necesario considerar la interacción y la integración de todos estos elementos para comprender plenamente la narrativa. Este enfoque integral, que busca entender cómo cada elemento contribuye al conjunto de significados de la obra, es crucial tanto para los cómics como para las novelas gráficas, dado que ambos comparten características narrativas y estructurales similares. Como dice Groensteen, “...para el tema particular que son los cómics, la operatividad de la micro-semiótica se revela, en la práctica, como extremadamente débil”. (Groensteen, 2007).

El análisis de Cortez Vega (2005) se enfoca en la descripción de los cómics y las novelas gráficas como formas de comunicación que amalgaman elementos escritos e icónicos para narrar historias. Estas obras emplean secuencias de imágenes estáticas que incluyen textos literarios, tales como diálogos y narrativas, integrados con elementos visuales. Además, la narrativa de los cómics y las novelas gráficas se ve influenciada y dirigida por una diversidad de códigos lingüísticos y paralingüísticos, tanto verbales como icónicos. Dichos códigos se manifiestan en la escenografía, la expresión facial y corporal de los personajes, su vestimenta, así como en otros aspectos visuales y verbales que contribuyen a la construcción del significado dentro de la obra.

(...) un medio escrito icónico basado en la narración mediante secuencias de imágenes fijas que integran en su seno textos literarios. Y esta narración está gobernada por ello por códigos diversos de lenguajes o paralenguajes diferentes, verbales e icónicos (escenografías, gestualidad de los personajes, vestimentas, etcétera (Cortez Vega, 2005).

Los pictogramas, definidos como un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto o los objetos que se desea designar, también constituyen una forma de escritura. En este contexto, la novela

gráfica se concibe como una secuencia de pictogramas, los cuales pueden contener elementos de escritura fonética o no. Estos pictogramas se componen de signos icónicos, a su vez conformados por iconemas. Gubern (1973) establece una comparación entre las similitudes y diferencias de las unidades distintivas de la palabra, es decir, los fonemas, con los signos icónicos, a los que denomina iconemas. Según Gubern, salvo por los matices de forma (morfema) y color (cromema), el iconema es equivalente al fonema. No obstante, Clemente García (1983) cuestiona esta afirmación, argumentando lo siguiente:

Realmente existe una semejanza formal entre lo que Gubern llama iconemas y los fonemas; pero, para poder afirmar que esos breves trazos son sus equivalentes, no pueden definirse por medio de una asociación superficial, sino con el mismo rigor con que se definen los fonemas (García, 1983: 67).

García opina además que, dado que el signo icónico necesita de la semejanza formal con el objeto representado, compararlo con el signo verbal daría por hecho una concepción onomatopéyica del mismo. En este sentido resulta útil la distinción de Pierce (1974: 70) entre índices, iconos y símbolos. Como hemos visto, los signos de la novela gráfica pueden ser clasificados como icónicos y verbales, pero también pueden ser clasificados en iconos, cuya relación con el referente viene determinada por la similitud entre signo y referente (como, por ejemplo, los dibujos o las onomatopeyas) y símbolos, cuya relación con el referente viene determinada por una convención, es decir, un código compartido entre autores y lectores (como las palabras, pero también los globos o los marcos de las viñetas).

Otra consideración relevante en la comparación entre los signos de la novela gráfica, la literatura y el cine es que, al basarse en el dibujo, los signos de la novela gráfica no están restringidos por un conjunto predefinido de posibilidades. Como señaló Antonio Altarriba (1987), mientras que el escritor opera dentro de un repertorio de signos extenso pero limitado, conformado por las palabras del diccionario que debe combinar según la gramática, y el cineasta se encuentra limitado por el entorno y las características físicas de los actores, el historietista tiene la libertad de decidir cada aspecto mínimo al dibujar, incluyendo entornos, objetos y personajes. Altarriba destaca que en el origen de la historieta no existe una selección, sino un acto creativo continuo (Altarriba, 1987:124).

En cuanto a las unidades significativas, y continuando con la comparación entre la escritura fonética y la pictográfica, Gubern (1973) sostiene que los pictogramas deben formar secuencias narrativas. Sin embargo, a diferencia de la escritura fonética, las imágenes no se conjugan de la misma manera. En contraste, el historietista tiene la libertad de decidir cada mínimo aspecto de los entornos, objetos y personajes al dibujar, siendo que "...en el origen de la historieta no hay selección sino creación" (Altarriba, 1987:124).

En cuanto a las unidades significativas, continuando con la comparación entre la escritura fonética y la pictográfica, Gubern (1973) sostiene que los pictogramas deben conformar secuencias narrativas, con la particularidad de que, a diferencia de la escritura fonética, las imágenes no se conjugan. Según Gubern, el tiempo verbal expresado por los signos es siempre el presente (incluso en los *flash-back* una vez

iniciados). Esto se debe a que “al igual que en el cine, los cómics, precursores de la novela gráfica, muestran a la vez que narran” (Genette, 1989). Para Rodríguez Diéguez (1977) las viñetas cambian el tiempo verbal conforme al avance en la lectura. “En el momento de leer una viñeta, la anterior (...) se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro” (Rodríguez Diéguez, 1977: 67).

Por otra parte, según Gubern, la mayoría de las obras del género visual integran fragmentos de escritura fonética en los pictogramas, creando así una doble articulación verbal e icónica en la novela gráfica. Esta doble articulación es más compleja que la simple suma de recursos de ambos ámbitos, ya que, aunque la presencia de escritura fonética no es necesaria, si se incluye, debe integrarse en la imagen y no simplemente yuxtaponerse. Como se mencionó anteriormente al discutir el precursor de la novela gráfica, el uso del globo o bocadillo dejaba deliberadamente abierta la forma en que se llevaría a cabo la integración. Baetens y Lefèvre, en *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*, tipifican las diferentes formas en que interactúan y se relacionan el texto y la imagen. Según estos autores, existen cinco tipos de texto: el “peritexto”, que se encuentra en las portadas y las hojas de cortesía; la voz narrativa o “récitatif”; el diálogo; los efectos de sonido u onomatopeyas; y los textos que existen dentro del mundo ficticio. El grado en que un texto está integrado en la imagen o separado de ella depende de su relación con la narrativa (Gubern, 1981:245).

Sin embargo, para Gubern, las relaciones entre el texto y la imagen se organizan en diferentes unidades significativas según distintos niveles de complejidad. Este mecanismo es similar al que encontramos en lingüística para definir palabras, oraciones y textos como unidades significativas. El primer paso en el análisis lingüístico, antes de examinar las relaciones sintagmáticas entre las diferentes unidades, consiste en dividir las en macro y microunidades significativas. Entre las macro unidades significativas destacadas se encuentran el color y la gráfica, que se corresponden con lo que Manuel Barrero denomina “parahistorietemas” (Barrero, 1996). En esta categoría también podríamos incluir el nivel de iconicidad, que abarca desde el máximo realismo hasta la abstracción total, pasando por la imagen.

Dentro de las unidades significativas de la novela gráfica, podemos destacar las imágenes, definidas como la representación pictográfica del mínimo espacio y tiempo. A pesar de contener signos icónicos estáticos, las viñetas representan un espacio que adquiere dimensión temporal mediante ciertas convenciones en su lectura. Partimos del supuesto de que las novelas gráficas se basan en un lenguaje elíptico. La articulación de las viñetas, y por tanto su montaje, permite al lector restablecer el continuum narrativo, pero incluso dentro de la viñeta se produce, como veremos, un lapso de tiempo. En una misma viñeta, podemos observar cierta asincronía entre los gestos de los personajes y su discurso verbal, o incluso entre los diferentes personajes de la viñeta.

Según Rodríguez Diéguez (2011: 67), pueden distinguirse en la viñeta cuestiones relativas al continente (características de la línea que la delimita, forma, dimensiones absolutas y proporción relativa con otras viñetas, etcétera) y al contenido (que coinciden con lo que Gubern denomina microunidades significativas, según el término de Gubern (1974) que utilizamos a continuación).

Microunidades significativas: “todos los elementos que definen componen y se integran en la viñeta” (Gubern, 1974: 105).

- **Encuadre**: delimitación del espacio que hace referencia tanto a la superficie de papel que ocupa la viñeta como al espacio figurativo que esta representa. En lo que respecta a la segunda acepción se ha importado la nomenclatura técnica del cine para distinguir los diferentes tipos de encuadre: primer plano, plano medio, plano general, etcétera, así como la noción de campo en profundidad o “campo longitudinal (porción de espacio longitudinal representado en un encuadre)”. El dibujante puede optar también por tipos específicos de encuadre como el encuadre subjetivo.
- **Adjetivaciones**: la “adjetivación del encuadre como totalidad se obtiene en particular recurriendo a efectos expresionistas que enfatizan el clima dramático o distorsionan la composición”. En lo relativo a las adjetivaciones, Rodríguez Diéguez (2011: 57), al incluir en esta categoría el encuadre y algunas convenciones de la novela gráfica que Gubern estudia por separado, es algo más inclusivo. Para él, el contenido gráfico de la viñeta puede ser de dos tipos: «icónico sustantivo» e «icónico adjetivo».
- **Angulación**: “término y concepto que proceden del cine y que hacen referencia a la incidencia angular del eje del objetivo sobre los personajes que se cinematografían, pudiendo ser por lo tanto el ángulo «picado» (cámara alta) o «contrapicado» (cámara baja)”. Véanse este efecto en la figura de abajo (Figura 16).



Figura 16. Angulación en *Rasputín*, libro VII, página 7

- a) **Iluminación**: efectos de iluminación, en su mayoría convenciones importadas de la pintura a través del cine (sombras pronunciadas, claroscuros, contraluces, etcétera) (Figura 17).

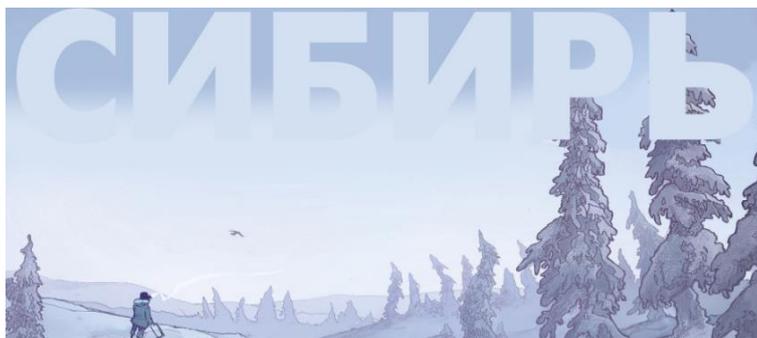


Figura 17. Rasputín, libro II, página 2

- b) Vestuario: estudiado aquí en tanto que puede utilizarse como “elemento definidor de la tipología de los personajes” (Gubern 1974).
- c) Gestuario: Gubern reproduce la distinción entre gestos funcionales y gestos indiciales de Claude Bremond, que a su vez se basa en la distinción entre funciones e índices de Barthes.
- d) Funcionales: ejecutados de igual manera por todos los personajes que se encuentren en la misma situación.
- e) Indiciales: caracterizan al tipo de personaje.

Se hace constar que la clasificación elaborada hasta el momento no permite llevar a cabo un análisis completo y sistemático en relación con el análisis de la traducción, ya que no tiene en cuenta las diferencias culturales como sistemas de signos distintos. Por lo tanto, se necesitan los instrumentos proporcionados por las teorías semióticas para abordar los problemas planteados por la investigación. En la siguiente sección, se abordarán las preguntas mencionadas y se volverá a examinar las unidades de la novela gráfica desde una perspectiva diferente y aplicando otras teorías.

Es importante resaltar las unidades presentes en el corpus de la investigación:

Balloon: “convención específica de los cómics, precursores de la novela gráfica, destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta” (Gubern 1974). Como afirma Ann Miller a propósito de Fresnault-Deruelle: “Además de los diálogos, los *balloons* pueden incluir o NO “sonidos inarticulados” (por ejemplo, auf, augh, brrrr, ñam, uf, sigh, ejem, etcétera), cuya función se aproxima a la onomatopeya” (Fresnault-Deruelle. 2011).

Silueta. La silueta puede tener diversas formas (circular, ovalada, rectangular, dientes de sierra, en forma de nube, etcétera) algunas de las cuales adjetivan el contenido que alberga.

Signos. Los signos pueden ser textuales o icónicos, aunque hay que tener en cuenta que, incluso cuando hablamos de letras y palabras, el uso de la tipografía adjetiva la locución aportando valores de ritmo y entonación.

Hand-printed script. La función que Fresnault-Deruelle atribuye a este elemento es la de "función de imagen" dentro del texto.

La metáfora visualizada, también conocida como metáfora pictográfica, es una convención gráfica que expresa el estado emocional de los personajes a través de signos icónicos metafóricos, como se puede observar en los ejemplos proporcionados. Mediante esta convención, denominada metáfora visualizada, los globos de diálogo pueden contener signos icónicos. Como se mencionó anteriormente, el corpus de investigación carece de ejemplos de onomatopeyas.

Los locogramas son alteraciones visuales que representan estados de enfado, irritación, rabia, entre otros, presentados en los globos de diálogo, los cuales son denominados "locogramas" por Huertas Abril (2016). Estos pueden incluir ruidos y sonidos de diferentes tipos y naturaleza.

El delta o rabo indica la procedencia de los signos emitidos y es más indispensable que la silueta. Cuando el contenido del globo de diálogo es de carácter psíquico, el delta puede ser sustituido por una sucesión de nubecitas circulares (figura 18), aunque esta convención está cayendo en desuso. En el contexto de las novelas gráficas, el delta o rabo se refiere a la línea que conecta el globo de diálogo con el personaje que emite las palabras o signos en cuestión. Este elemento visual desempeña un papel fundamental al indicar la procedencia de la comunicación dentro del globo, estableciendo así una conexión directa entre el personaje y su discurso. Se argumenta que el delta es más crucial que la silueta del personaje para identificar al hablante en una novela gráfica, ya que la silueta puede ser ocasionalmente ambigua o poco visible. En situaciones donde el contenido del globo de diálogo representa pensamientos o diálogos internos del personaje, conocidos como carácter psíquico, se puede optar por utilizar una sucesión de nubecitas circulares en lugar del delta. Estas nubecitas tienen la función específica de diferenciar claramente los pensamientos internos del personaje del diálogo hablado. Sin embargo, se observa que esta convención de las nubecitas circulares está perdiendo popularidad en la actualidad. Este cambio puede atribuirse a evoluciones en las convenciones estilísticas de las novelas gráficas o a preferencias estéticas contemporáneas que favorecen mantener la simplicidad del delta para todos los tipos de comunicación dentro de los globos de diálogo. En conclusión, el uso del delta o rabo en las novelas gráficas es esencial para la identificación precisa del hablante, incluso más que la silueta del personaje. A pesar de la alternativa de las nubecitas circulares para los pensamientos internos, esta práctica está siendo cada vez menos común en la producción actual de novelas gráficas.

Los *flashbacks* (figura 19, figura 30, figura 31) forman parte de la imagen y añaden posibilidades de expresividad visual, lo que distingue al género literario de la novela gráfica de la literatura o la pintura en su conjunto.



Figura 18. *Persépolis*, libro IV, página 56



Figura 19. *Persépolis*, libro IV, página 60

La clasificación de los tipos de códigos de expresión del movimiento se presenta según Rodríguez Diéguez (2011). Estos tipos incluyen diversas trayectorias, como la trayectoria lineal simple, que abarca elementos como el color, la oscilación, el impacto, las nubes, la deformación cinética y la descomposición visual del movimiento (es decir, la repetición del objeto en movimiento). Además, se menciona la categoría de la instantánea, definida como la ausencia de todas las anteriores.

CAPÍTULO II.

LOS ASPECTOS DE LA TRADUCCIÓN MULTIMODAL

Con base en los objetivos establecidos, este capítulo se centrará en observar e interpretar la interacción de las diversas modalidades que contribuyen a la producción de significado, adoptando un enfoque multimodal. Esto nos permitirá comprender el sentido generado por la narrativa de la novela gráfica, incluyendo sus características de estilo, tanto verbales como no verbales, y cómo se reconstruye durante el proceso de traducción. Para lograr este objetivo, aplicaremos los conocimientos de semiótica y la teoría del análisis del discurso multimodal (ADM).

2.1. ESTUDIOS SEMIÓTICOS DE LA NOVELA GRÁFICA

Saussure (1974) y Pierce (1978) definían la semiología y la semiótica de la siguiente forma:

Se puede, pues, concebir una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social. (...) Nosotros la llamaremos semiología (del griego *semeion* «signo»). Ella nos enseñará en qué consisten los signos y cuáles son las leyes que los gobiernan. (...) La lingüística no es más que una parte de esta ciencia general (Saussure, 1974: 355)

Por su parte, Pierce, definía la semiótica como: “la doctrina de la naturaleza esencial y variedades fundamentales de las posibles semiosis” (Pierce, 1978: 145). A grandes rasgos, la semiosis a la que se refería Pierce implica la intervención del signo, el objeto y el interpretante.

El signo, a su vez se puede clasificar en: signo icónico, signo índice y signo simbólico. Para Saussure, en cambio, el signo estaba compuesto por significante y significado unidos por una relación arbitraria. Saussure también distinguía entre *langue* y *parole*, siendo la primera el sistema compartido por una comunidad de hablantes y la segunda el uso particular que cada uno de ellos hacía de la *langue*, y entre enfoques diacrónicos y sincrónicos, mostrándose partidario de un enfoque sincrónico en el estudio de la *langue*. A pesar del doble origen y de las diferentes perspectivas en los elementos básicos que definen la relación entre los signos y los objetos que designan, los términos son hoy prácticamente intercambiables, siendo el de semiótica el más utilizado en los últimos años.

Ya a mediados de la década de 1910, desde el Círculo Lingüístico de Moscú, se perfiló una de las corrientes teóricas lingüísticas que más influirían en la semiótica: el formalismo ruso. Los formalistas rusos acotaron su objeto de estudio a lo que llamaron *literaturnost* (traducida como literaturidad), según ellos, lo que hacía que un texto pudiera ser considerado un trabajo literario. Destacaron en esta corriente autores como Yury Tynianov, Victor Sklovsky, Roman Jakobson, Boris Eikhembbaum o Tzvetan Todorov, entre

otros. Algunas de las aportaciones metodológicas de los formalistas rusos serían contestadas más adelante por la escuela de Bajtín. Además de abrir el abanico de perspectivas de estudio formalistas con una visión más social, fruto de su influencia marxista y como base de lo que él denominaba translingüística (Disciplina que estudia los rasgos externos del funcionamiento de la lengua e interpreta la lengua como un dialogo vivo); Bajtín invertiría el interés entre algunas de las dicotomías planteadas por Saussure, es decir, pondría énfasis en el estudio diacrónico de la *parole*. Bajtín, dada su perspectiva diacrónica, también pondría en duda que la relación entre el significante y el significado saussureanos fuera más o menos estable. A partir de estas premisas, Hjelmslev (1978) iría un poco más allá y afirmaría que “no existen signos (en tanto que) «entidades semióticas fijas», ya que lo que se da de forma estricta son funciones” (Hjelmslev, 1978: 178).

A finales de la década de 1920, en Checoslovaquia, surge una corriente que recupera muchas de las premisas formalistas y saussureanas: el estructuralismo de Praga, definido por Stam (1992: 21), Robert Burgoyne y Sandy Flitterman-Lewis (1992) como “un entramado teórico a través del cual la conducta, las instituciones y los textos son vistos como analizables en términos de una red de relaciones subyacentes, y lo fundamental es que los elementos que constituyen la red obtienen su significado de las relaciones que mantienen con otros elementos” (Stam, Burgoyne, Flitterman-Lewis 1992:68). El estructuralismo se extendió rápidamente por varias ramas del pensamiento tales como la antropología (dónde fue aplicado por Lévi-Strauss) o el psicoanálisis, entre otras. Una de las aportaciones más celebradas del estructuralismo en literatura es el paradigma comunicativo que Jakobson elabora, a partir de un esquema previo de Karl Bühler, en 1958. En él distingue seis componentes implicados en cada acto de habla: emisor, receptor, mensaje, código, contacto y contexto. El mensaje, en función de cuál de los elementos citados enfatice, cumplirá una función determinada: emotiva, conativa, poética, metalingüística, fática o referencial respectivamente.

A finales de la década de 1960, Derrida emergió como la figura principal del postestructuralismo al cuestionar ciertas nociones fundamentales de este enfoque (citado en Stam, Burgoyne, Flitterman-Lewis 1992:88). En términos generales, el postestructuralismo implica una crítica a conceptos como el signo estable, el sujeto unificado, la identidad y la verdad. Derrida adopta conceptos clave del vocabulario de Saussure, como "diferencia", "significante" y "significado", pero los reinterpreta dentro de una estructura transformada. Donde Saussure enfatizaba los contrastes binarios como la base del significado en el lenguaje, Derrida concibe el lenguaje como un "juego" semiótico, un campo indeterminado de deslizamientos y sustituciones infinitas (Stam, Burgoyne, Flitterman-Lewis 1992:128). La aplicación de las diversas metodologías semióticas al estudio del cine fue temprana, aunque no del todo sistemática en sus orígenes. El estudio académico de la novela gráfica, en cambio, ha sido tardío e incompleto. Aunque el origen de los estudios semióticos de la novela gráfica podemos situarlo en Francia durante los años 60 del siglo pasado con Roland Barthes, no será hasta los 70 y 80 cuando una nueva generación de teóricos franceses, Fresnault-Deruelle (2009), Masson (1985), Peeters (2010) y Groensteen (2007), emprenderá dichos estudios de manera sistemática. En España, en cambio, la investigación semiótica de la novela gráfica, salvo puntuales excepciones, no ha tenido tanta repercusión ni continuidad. Esta reticencia en la

consideración de la novela gráfica como objeto de estudio de la semiótica debemos atribuirle a la escasa consideración que ha recibido este medio de comunicación.

Los elementos dentro del mundo ficticio que construye la novela gráfica pueden analizarse en términos semiológicos, ya que si se sustituyen entre sí habrá un cambio de significado cultural.

Concebimos el objeto de nuestro estudio como texto ya sea, como lo definía Eco (1993), en tanto que “artificio sintáctico-semántico-pragmático cuya interpretación está prevista en su propio proyecto generativo” o, como se considera en la glosemática de Hjelmslev (1980), en tanto que conjunto analizable de signos. En cualquier caso, queda claro que la novela gráfica pertenece claramente al ámbito de estudio de la semiótica, la teoría o ciencia que estudia los signos.

2.2. FORMAS DE TRADUCCIÓN DE LA NOVELA GRÁFICA

Tradicionalmente, se ha priorizado la traducción interlingüística, que implica la transferencia de un mensaje verbalizado de un idioma origen a un idioma meta. Sin embargo, este enfoque pasa por alto la verdadera complejidad de la traducción. La traducción es un fenómeno que se produce por la necesidad de hacer entender a dos interlocutores que no comparten el mismo código. Así, la comunicación es el proceso que rige la traducción y no se limita al código verbal de la novela gráfica. Acordamos aquí la equivalencia dinámica propuesta por Nida (1973) en el campo de la traductología, buscando explicar cómo se logra una traducción funcional entre dos idiomas diferentes que no se limita a encontrar equivalentes lingüísticos directos entre los textos de origen y destino, sino que implica alcanzar una equivalencia en función y efecto en la comunicación. La teoría de Nida (1973) postula que el objetivo primordial de la traducción es transmitir y producir el mismo mensaje en el receptor del texto traducido, en lugar de buscar correspondencias palabra por palabra entre los idiomas. Esto significa que el traductor debe adaptar el mensaje del texto de origen para que sea relevante y comprensible para el público objetivo, teniendo en cuenta las diferencias culturales, lingüísticas y contextuales entre los dos idiomas. En suma, se reconoce que los textos originales y las traducciones pueden diferir en su forma y estructura lingüística, pero aun así pueden ser equivalentes en función y efecto comunicativo. La adaptación del mensaje al contexto cultural y lingüístico del público objetivo en el proceso de traducción de la novela gráfica, como veremos en la parte práctica con el análisis de los fragmentos, será apoyada por la parte no verbal del género en cuestión.

Entendemos la traducción como una práctica que convierte el mensaje de un idioma a otro para que el receptor lo perciba como el mensaje original (Nida 1973).

Traducir es enunciar en otra lengua (o lengua meta) lo que ha sido enunciado en una lengua fuente (o lengua original), conservando las equivalencias semánticas y estilísticas (Dubois 1973, citado en Yebra, RAE 2023).

Con frecuencia, tendemos a subestimar el impacto de la comunicación no verbal, otorgando mayor importancia a la información transmitida verbalmente. De hecho, en la comunicación oral, la información

transmitida por el canal verbal solo representa el 35% del total, el resto se transmite por el canal no verbal, siendo el 38% transmitido por entonación y el 27% por la actitud corporal (Birdwhistell, 1952, citado en Fantini, 2017). De hecho, cuando nos encontramos ante dos hablantes de lenguas diferentes, la comunicación por signos se convierte en el lenguaje universal que los dos interlocutores pueden interpretar. Así fue como, por ejemplo, los españoles lograron comunicarse con los indígenas en la conquista de América hasta que entendieron su idioma (Jakobson 1963: 79). Este proceso de desciframiento de los signos, aunque laborioso, sirvió a los frailes franciscanos, dominicos, agustinos, etc. para comunicarse y comprender las lenguas indígenas hasta que fueron capaces de crear vocabularios y gramáticas en los siglos XVI y XVII. Este producto final es un claro ejemplo de la desintegración del concepto tradicional de traducción. Creemos que una de las ideas más sugerentes sobre este tipo de traducción es la clasificación de Jakobson (1963: 79) en la que presenta tres formas de traducción, que también reconocemos entre las formas de traducción de la novela gráfica, a saber: 1. Traducción o reformulación intralingüística: interpretación de signos lingüísticos por otros signos de la misma lengua. La traducción o reformulación intralingüística, también conocida como “reexpresión” o “paráfrasis”, implica la interpretación de signos lingüísticos dentro del mismo idioma, es decir, no hay cambio de idioma entre el texto original y el texto resultante. En este proceso, se busca transmitir el significado del mensaje utilizando diferentes palabras, estructuras gramaticales o expresiones, pero manteniendo el mismo idioma. Este tipo de traducción es comúnmente utilizado en la corrección de textos, la simplificación de expresiones complejas, la clarificación de ideas ambiguas o la adaptación de textos a diferentes audiencias o contextos comunicativos. Por ejemplo, al explicar un concepto técnico a un público no especializado, se puede recurrir a la traducción intralingüística para emplear un lenguaje más accesible y comprensible. La traducción intralingüística también puede ser útil en la edición y revisión de textos, donde se busca mejorar la coherencia, la cohesión y la claridad del mensaje sin alterar el contenido esencial. En resumen, este enfoque de traducción se centra en la reinterpretación y la reexpresión del texto dentro del mismo idioma para lograr una comunicación más efectiva.

2. Traducción interlingüística: interpretación de signos lingüísticos por otra lengua. La traducción interlingüística es el proceso de interpretar y transferir el significado de signos lingüísticos de un idioma a otro. En este tipo de traducción, el texto original se transpone a una lengua diferente, manteniendo su significado y su intención comunicativa lo más fielmente posible. Este proceso implica no solo la transferencia de palabras de un idioma a otro, sino también la consideración de las diferencias culturales, lingüísticas y contextuales entre los dos idiomas. Los traductores interlingüísticos deben ser capaces de comprender profundamente el contenido del texto original y tener un conocimiento sólido del idioma de destino para poder expresar las mismas ideas de manera efectiva y natural. La traducción interlingüística puede implicar diversos desafíos, como la elección de las palabras adecuadas, la adaptación de expresiones idiomáticas, la transmisión de matices de significado y la preservación del estilo y la voz del autor original. Los traductores deben tener habilidades lingüísticas y culturales sólidas, así como un profundo conocimiento de los temas tratados en el texto, para poder realizar una traducción precisa y de alta calidad.

Este tipo de traducción se utiliza en una amplia variedad de contextos, incluyendo la traducción de libros, documentos legales, materiales publicitarios, sitios web y mucho más. La traducción interlingüística juega un papel crucial en la comunicación global y en la difusión de información y conocimientos entre diferentes culturas y comunidades lingüísticas.

3. Traducción intersemiótica: interpretación de signos lingüísticos por sistemas de signos no lingüísticos. La traducción intersemiótica es el proceso de interpretar signos lingüísticos y transferir su significado a sistemas de signos no lingüísticos, como imágenes, gestos, música, arte visual, símbolos, entre otros. A diferencia de la traducción interlingüística, que implica transferir el significado entre diferentes idiomas, la traducción intersemiótica se centra en la transformación del contenido de un código semiótico a otro. En este tipo de traducción, el traductor debe ser capaz de comprender el mensaje y la intención comunicativa del texto original en un sistema de signos lingüísticos y luego reinterpretar y expresar ese significado en un sistema de signos no lingüísticos de manera coherente y efectiva. Por ejemplo, esto podría implicar la adaptación de una obra literaria a una película, la creación de subtítulos para una representación teatral, o la transposición de una pieza musical a un formato visual. La traducción intersemiótica es un proceso complejo que requiere una comprensión profunda tanto del texto original como del medio al que se está transfiriendo el significado. Los traductores intersemióticos deben ser capaces de captar los matices del mensaje original y encontrar formas creativas de expresar esos matices en un medio diferente. Esto puede implicar la selección cuidadosa de imágenes, el uso de metáforas visuales, la adaptación de estructuras narrativas y la consideración del contexto cultural y artístico.

Este tipo de traducción se utiliza en una amplia gama de campos, incluyendo el cine, la televisión, la publicidad, las artes visuales, la música, el teatro y más. La traducción intersemiótica es fundamental para la adaptación de obras literarias al cine o la televisión, la creación de material promocional multimedia y la transmisión de mensajes a través de diferentes medios de comunicación.

La traducción interlingüística sería la variedad más comúnmente conocida cuando se habla de la tarea de traducir. Este proceso requiere la transferencia de un mensaje de un idioma a otro que puede ser muy diferente o similar. La traducción intralingüística consiste en la adaptación de un mensaje en una lengua a un metatexto en la misma lengua, pero con una variedad diferente (ya sea difásica, diastrática o diatópica). La variación difásica consiste en los cambios del estilo o registro según el contexto o la situación (formal o informal). Dentro de la variación de este tipo pueden cambiarse los estilos de habla o registros lingüísticos. La variación diastrática prevé las diferencias sociales, como el nivel educativo, el estatus socioeconómico, la edad, el género, entre otros, como por ejemplo, diferentes grupos sociales con vocabulario, pronunciación o gramática distintos. La variación diatópica implica diferencias dialectales según la región geográfica de los hablantes. La traducción intersemiótica implica trasladar el mensaje de un sistema de signos a otro. En este caso, la traducción objeto de nuestro estudio sería principalmente la intersemiótica, ya que compararemos la información obtenida por los dos canales de comunicación y veremos cómo ha afectado el cambio de código al significado del mensaje.

La traducción de novelas gráficas presenta un desafío más complejo en comparación con otros tipos de textos debido a sus características específicas. Estos textos requieren una atención especial y un tratamiento cuidadoso al ser traducidos a otro idioma, dada su naturaleza particular. En contraste, al trabajar con textos académicos, científicos o jurídicos, e incluso con textos literarios, seguimos convenciones establecidas relacionadas con el formato y el lenguaje utilizado. Pero toda la información se muestra por un único canal o medio de comunicación. Por el contrario, en la novela gráfica encontramos dos códigos (visual y verbal) y entre ellos también hay un proceso de traducción semiótica que influirá en una supuesta traducción interlingüística. Por lo tanto, la traducción de la novela gráfica se considera un tipo híbrido de traducción subordinada.

El concepto de traducción subordinada fue desarrollado por Mayoral (2000), Álvarez (2000) especialistas de la Universidad de Granada (1985, citado en Villena Álvarez, 2000: 44), quienes recogieron una buena explicación de lo que es:

1) La existencia de varios sistemas de comunicación diferentes (mensaje constituido por el sistema lingüístico más la imagen, etc.), lo que impone distintos tipos de sincronismo entre todos ellos.

2) El cambio del canal visual al auditivo (adaptación del mensaje a las pautas del lenguaje oral).

La traducción subordinada abarca muchos tipos de textos. Para simplificar la comprensión del concepto, podemos decir que la traducción subordinada es aquella en la que la traducción del texto está subordinada y limitada por otros factores provenientes de otro canal de comunicación. Así, según Villena Álvarez (2000) se destacan las obras “textuales-visuales”: historietas, anuncios de prensa, etc. Aunque las variantes de la traducción subordinada son muy diferentes, según Lvovskaya (1997, citado en Villena Álvarez, 2000: 40) todas coinciden en la presencia de algunos problemas cualquiera que sea su forma:

1. Códigos lingüísticos y no lingüísticos en el Texto Original (TO) y en el Texto Meta (TM) del proceso de traducción.
2. Presencia de referencias culturales que intervienen y dificultan el proceso de traducción.
3. Presencia de nombres propios y topónimos en el proceso de traducción.
4. Estereotipos culturales sobre la percepción que los creadores de la novela gráfica original tienen de otras culturas, etc.

Si bien es cierto que algunas de las características mencionadas (presencia de referentes culturales, nombres propios o topónimos) también afectan a otros textos que nada tienen que ver con la traducción subordinada, en esta rama de la traducción presentan más dificultades en el proceso de traducción (códigos lingüísticos y no lingüísticos en TO y TM). Cuando la información se transmite por dos canales diferentes, estamos más limitados a realizar ciertos cambios a veces necesarios en el texto de destino y debemos buscar la mejor solución para que el receptor no perciba contradicciones u omisiones de la información, ya que esto afectaría al propósito fundamental de la traducción: recrear el texto de origen en un texto con las mismas características en el idioma de destino.

2.2.1. LA TRADUCCIÓN DE REFERENCIAS CULTURALES EN LAS NOVELAS GRÁFICAS HISTÓRICAS

La semiótica, también conocida como teoría de los signos o semiología, es la ciencia que se ocupa del estudio de la comunicación a través de signos. Greimas también la definió como la «teoría de todas las lenguas y de todos los sistemas de significación» (1973: 52) y Bobes, simplemente como «la ciencia de todos los signos en uso» (1989: 69). Por su parte, Cuñarro y Fiñol señalan que «la semiótica pretende estudiar no sólo qué son los signos, su naturaleza, sus clases y tipos, sino también, y muy especialmente, la función del signo como creador de sentido y como hacedor de interrelaciones y, por tanto, como configurador de la cultura» (2013: 269). Coincidimos con Cuñarro y Fiñol en su aporte y reiteramos la importancia del conocimiento del mismo a la hora de analizar la novela gráfica. Paramio afirma que “(...) la novela gráfica es una semiótica connotativa de primera especie en la que sobre un mismo referente inicial se presentan las semióticas objetuales, correspondientes a un sistema fonético y otro icónico” (Paramio, 1971 citado por Rodríguez Diéguez 1988: 19).

Como es ampliamente reconocido, el concepto de multimodalidad se deriva de la intersemiótica, un campo de estudio que se examina detalladamente en ámbitos como la novela gráfica, la publicidad o las telenovelas, entre otros. Las relaciones ‘inter-semióticas’ (o inter-modales) que surgen a partir de la interacción de las opciones semióticas, conocidas como intersemiosis, constituyen un área central de los estudios multimodales (Jewitt, 2009). Los principales desafíos a los que se enfrenta el ADM incluyen desarrollar teorías y marcos analíticos para los recursos extralingüísticos, interpretar el complejo espacio semántico que se despliega y articula de manera transversal en el interior de los fenómenos multimodales (K. O’Halloran 2016). K. O’Halloran utiliza la expresión recurso semiótico para describir los recursos o modos (el lenguaje, las imágenes, la gestualidad, la arquitectura). Siguiendo a Halliday (1978:123) los sistemas semióticos son ‘sistema(s) de significados que constituyen “la realidad de una cultura”. A continuación, se plantean los principales desafíos a los que se enfrenta el ADM, los motivos por los que emerge este campo en el área de la lingüística, la multiplicidad de enfoques que se han desarrollado para, a continuación, analizar en detalle los conceptos específicos del ADM y comparar el original y la traducción en el marco del análisis multimodal, recopilando fenómenos multimodales extralingüísticos del corpus de la investigación e individualizar los culturemas pertenecientes al ámbito del patrimonio cultural. Se destacan algunos ejemplos de los culturemas del corpus con correspondientes referencias a los ámbitos culturales. Molina (2001: 91-98) propone un enfoque amplio para cada categoría. Su propuesta, que utiliza en la medida de lo posible la terminología de Nida, se divide en cuatro grandes ámbitos culturales: 1) medio natural, 2) patrimonio cultural, 3) cultura y 4) lingüística. Por otro lado, Katan (1999) se aparta de la clasificación de Nida y Newmark al argumentar que los aspectos culturales operan en todos los niveles y establece una clasificación de seis niveles lógicos de cultura: 1) el entorno, 2) la conducta, 3) las capacidades, estrategias y habilidades para comunicarse, 4) los valores, 5) las creencias y 6) la identidad.

En cuanto a la clasificación de los elementos culturales, Newmark (1992, 1988) adapta la clasificación de Nida, añadiendo una categoría cultural nueva: los "gestos y hábitos", lo que representa la

primera inclusión de elementos paraverbales. Las demás categorías culturales se mantienen sin cambios. Además, Newmark considera los términos relacionados con la cultura material (ropa, viviendas, poblaciones y transporte) como "palabras culturales extranjeras". Nord (1994) también aborda los referentes culturales presentes en un texto como resultado del contexto sociocultural que lo rodea. La profesora identifica cuatro elementos distintos: 1) ambiente natural, 2) modo de vida, 3) historia y 4) patrimonio cultural. Por otro lado, Vlahov y Florin (1970) clasifican cuatro amplios grupos de realia: 1) geográficos y etnográficos, 2) folklóricos y mitológicos, 3) objetos cotidianos y 4) sociales e históricos (organización política, movimientos sociales, centros de enseñanza y clases sociales).

A continuación, enumeramos los culturemas del corpus de la investigación que entran a los grupos mencionados arriba. Los culturemas de las obras *Maus* y *Persepolis* con la referencia a productos-ingredientes o platos tradicionales, por ejemplo: *gefiltefish*, iranian tea (chai). Los culturemas con la referencia a las piezas tradicionales de ropa, como el 'hiyab', un pañuelo que las mujeres musulmanas utilizan para cubrir sus cabellos y, a veces, su cuello. Los culturemas con la referencia a la historia de países, población, nación. Por ejemplo: *turcos seljiucidas*. (Los *seljiucidas* fue una dinastía turca *oğuz* que reinó en los actuales Irán e Irak). Otras referencias podemos encontrar en los ejemplos de los culturemas de la obra *Persepolis*, como por ejemplo: *la dinastía de los ilebán, Persia, los Timouridas, etc.*

Los culturemas con la referencia a las marcas, objetos de lujo: *Cadillac*

Los culturemas con la referencia a la(s) religión(es): *zoroastrianos, libro sagrado, norouz, profeta.*

Según Newmark (1995), transferir al inglés estos términos sería sólo caer en excesos de colorido local. Estrategias aplicadas para la traducción de los culturemas como, por ejemplo, en los casos de siguientes unidades *minaret* - minarete, *mosque* - mezquita es la utilización del equivalente acuñado, lo que evitará un choque innecesario entre culturas y garantizará una comprensión accesible del contenido traducido.

Nos gustaría diferenciar el sistema de sentido del que habla Greimas: "los sistemas constituyen una serie de signos de distinto carácter que encierran un significado por sí mismos" (Greimas, 1973: 78). Sin embargo, los códigos rigen el uso de los signos que componen un sistema. Por tanto, en este medio existen signos lingüísticos y no lingüísticos que componen un sistema lingüístico y otro de signos visuales. También encontramos la presencia de código lingüístico, icónico, y gráfico. Estos códigos responden a convenciones establecidas con las que expresan información y que es necesario conocer para comprender su contenido.

La semiótica consiste en la transmisión de información por medio de elementos llamados signos. La evolución del estudio de la semiótica ha llevado al desarrollo de diferentes teorías sobre la clasificación de los signos. Muchos han sido los expertos que se han dedicado a la clasificación de estos elementos y, sin embargo, han utilizado terminología diferente.

Saussure, cuyos estudios pertenecen al campo de la lingüística, diferencia los conceptos de significante y significado, elementos que mantienen una relación arbitraria (a veces inmotivada) que presuponen y construyen el signo lingüístico. Por un lado, el significante sería la parte más tangible, la que

podemos ver u oír y que sería un fonema o conjunto de fonemas principalmente, y el significado sería el concepto al que designa y que evoca una representación del mismo en nosotros. Los signos generados a partir de estos dos elementos están relacionados tanto con el lenguaje como con el habla. Así, Saussure considera que la lengua es el sistema de signos compartido por una comunidad de hablantes, mientras que el habla es el sistema de signos de cada hablante individual.

Posteriormente, Pierce (1987) formula una teoría de la semiosis, que requiere la intervención del signo, el objeto y el interpretante. Así, los participantes enfocan el proceso semiológico en estas tres categorías. El último, el interpretante, corresponde al pensamiento que concierne al objeto que recoge su significado. Además, nos habla de varios tipos de signos como los cualisignos (cualidades que se convierten en signos: el tono de voz), sinsignos (algo en cuya materialidad se constituye el signo: los trazos de una palabra) y legisignos (modelos abstractos del sinsigno: concepto). Este autor también nos brinda la clasificación más extendida de signos como iconos, índices y símbolos. La clasificación ha sido mayormente apreciada por muchos autores que la utilizan en sus investigaciones y nosotros también en nuestra investigación.

Esta clasificación establece tres grupos fundamentales: iconos, símbolos e índices, cada uno con una relación diferente hacia el objeto que representa. El índice podría ser un hecho empírico con una conexión física con el objeto de que representa (por ejemplo, humo y fuego o un lago y un pez). El signo mostraría una relación causa-efecto. El símbolo es un signo arbitrario con la relación con el objeto de que representa y está determinado por una regla o ley. El signo lingüístico está determinado por las reglas de un sistema lingüístico particular. Por otro lado, el icono se produce como una representación similar al objeto al que se refiere, así como en el caso de una fotografía o un diagrama.

Tal y como lo enfoca Gómez Salamanca (2013), los dibujos u onomatopeyas son signos icónicos, mientras que las palabras, los tipos de bocadillos o las formas de las viñetas son signos simbólicos que responden a las convenciones de la novela gráfica. Por el contrario, los signos no se limitan a un sistema cerrado, sino que este sistema está abierto a nuevos signos.

Malmberg (1977) también recoge estos tres elementos en su clasificación, pero la hace más completa y compleja. Primero, nos dice que la palabra *signo* se refiere a fenómenos que la diferencian como una categoría superior que incluye el icono, el símbolo, el signo y las señales.

Por otra parte, siguiendo Malmberg, consideramos que un signo es símbolo sólo “si ejerce su función descriptiva y si su referencia a un referente extralingüístico tiene también una estructura natural, subjetiva, motivada, afectiva o isomorfa con el referente” Malmberg (1977: 32) está de acuerdo con Pierce en que los símbolos se crean por convención y/o estándares. No significa que la categoría esté estancada, pero para crear un nuevo símbolo debemos lograr que toda una comunidad lo acepte y lo entienda. Estos serán los símbolos convencionales. Sin embargo, también hay símbolos ocasionales, que pueden variar según la época u otras circunstancias. Cuando estos símbolos son una imagen estilizada del objeto o concepto representado, son símbolos icónicos. Si los símbolos no representan directamente el objeto, sino algo en relación con él, son motivados o significativos, que también se denominan naturales. Por el

contrario, existen símbolos que no tienen una relación directa con lo representado y han sido establecidos sin tener un criterio determinado. Estos símbolos se denominan símbolos arbitrarios. A veces, estas categorías se pueden combinar para definir mejor un símbolo.

Malmberg considera que la señal es un estímulo que no tiene carácter de signo, pero que puede realizar sus funciones. Cuando esa señal no va acompañada de un estímulo, no puede tener efecto de signo. Un buen ejemplo de una señal es el sonido de un timbre. El sonido es solo un ruido en sí mismo, pero lo asociamos con la llegada de alguien que nos pide que abramos una puerta. Podemos decir que es un elemento que responde a una estructura estímulo-respuesta.

En la novela gráfica encontramos iconos, escenas recreadas como imágenes del momento de la narración representado, símbolos lingüísticos y también símbolos icónicos.

El propósito de este trabajo es analizar los vínculos de la traducción de la novela gráfica con la traducción intersemiótica y la traducción multimodal. Para llevar a cabo esta tarea debemos saber analizar de forma adecuada los textos con los que nos encontraremos.

Umberto Eco se refiere al texto como “artificio sintáctico-semántico-pragmático cuya interpretación se prevé en su propio proyecto generativo” (1993: 96). Por tanto, debemos analizar la novela gráfica desde su vertiente sintáctica, semántica y pragmática si queremos obtener un análisis preciso y completo que nos permita evitar errores en la traducción, así como encontrar soluciones adecuadas a los problemas de traducción. En cuanto al aspecto sintáctico, debemos analizar la relación entre los diferentes símbolos o signos de la lengua. Desde un punto de vista semántico, analizamos la relación entre los signos y su significado. En este sentido debemos tener en cuenta que en estos signos puede existir una relación de intertextualidad que requerirá que sepamos el elemento exacto al que se refieren y su significado para que no haya pérdidas. Finalmente, la aplicación de la pragmática nos ayudaría a discernir la relación entre los signos y las situaciones o contextos en los que se utilizan estos signos. Este último punto está íntimamente relacionado con los signos en la historia. Estas tres ramas de la lingüística nos ayudarían a comprender la estructura del mensaje escrito para poder compararlo con el mensaje visual.

En el capítulo anterior se presentó una clasificación de los elementos de la novela gráfica en la que se sugería considerar la viñeta como una unidad visual. En nuestro trabajo se considera como unidad de análisis la viñeta, así como cualquier otra unidad lingüística, ya que la imagen junto con la unidad lingüística establece la unidad de sentido de la narración. Sin embargo, no olvidaremos los diferentes elementos, signos y convenciones que componen el análisis.

La novela gráfica es una narración realizada mediante imágenes que representan escenas dotándolas de realidad y oralidad. Por lo tanto, los dibujos animados están recreando una especie de comunicación oral. Es cierto que en el formato de la novela gráfica no podemos percibir la entonación en las intervenciones de los personajes, sin embargo, hemos visto anteriormente que existen otros métodos que pretenden transmitir el tono (mayúsculas, por ejemplo). Además, la actitud corporal retrata a los personajes de la historieta. Normalmente, la modalidad extralingüística (como las actitudes, el lenguaje corporal, las emociones expresadas por el rostro, etc.) se retrata en la novela gráfica a través de imágenes.

En las viñetas la información se transmite mayormente a través del lenguaje verbal. La narrativa viene expresada por diálogos, pensamientos, etc. Los diálogos se pueden encontrar en carteles, letreros y citas. En lo que se refiere al lenguaje no verbal, la variedad es más amplia. Deberíamos distinguir entre la información no verbal que se da a través de los elementos de la propia historia de la novela gráfica y la relacionada con sus personajes. Las viñetas contienen personajes en los que podemos ver atributos de la comunicación no verbal en relación con la cinética, la proxémica, la cronometría y el paralenguaje. Cuando hablamos de cinética, nos referimos a la disciplina que estudia la transmisión de información a través de gestos y movimientos corporales. La proxémica transmite el significado de la relación espacial entre los interlocutores. La cronometría expresa la relación del tiempo y la acción (por ejemplo, lo que hacemos a la hora de comunicarnos). Finalmente, el paralenguaje es el conjunto de matices que podemos expresar con la voz en la comunicación oral, como la entonación, el volumen, el ritmo o las pausas. De estos cuatro elementos, los dos primeros son los que se encuentran con más frecuencia en la novela gráfica, y más precisamente en la expresión de los personajes, porque utilizan estímulos visuales. Aunque los otros dos no son tan fáciles de expresar mediante unidades de una lengua escrita, en ocasiones podemos percibirlos mediante algunos elementos como las mayúsculas.

Sin la interpretación correcta de estos lenguajes y sus signos, el mensaje corre el riesgo de no ser transmitido completamente. Esa es la razón de la creación del género que aprovecha todas las oportunidades que ofrece.

- a) Inclusión: una lengua está dentro de otra. Esto sucede con el lenguaje narrativo que se incluye en la novela gráfica.
- b) Generación: una lengua crea otra. Sucede que el lenguaje de la novela gráfica se ha creado a partir de otros como el de la caricatura.
- c) Convergencia: dos lenguas coinciden en algunos puntos. Un claro ejemplo es cómo el lenguaje de la novela gráfica coincide en ciertos aspectos con el del cine.
- d) Adaptación: una lengua se adapta a otra. A veces, al género investigado le puede resultar más fácil imitar otro lenguaje como el cine que generar un recurso equivalente al suyo propio.

Por otro lado, Fozza et al. (1997, citado en Tomaszewicz, 2006: 8) proponen relaciones diferentes y más específicas del lenguaje lingüístico y visual.

- a) Significado paralelo o de contrapunto: las dos lenguas emiten mensajes de forma independiente y simultánea. Por ejemplo, la imagen puede incluir un elemento que no se menciona en el texto.
- b) Complementariedad: la información transmitida a través del lenguaje verbal y visual se complementan formando un todo. Para entender el mensaje completo necesitamos entender la imagen y los discursos.

- c) Relación interpretativa: información verbal necesaria para comprender el mensaje visual, ilustra visualmente la información transmitida verbalmente. Esta relación se da cuando no se puede entender ninguna imagen sin un comentario verbal.
- d) Relación de equivalencia: la parte verbal y la parte visual transmiten el mismo mensaje. Esta repetición del mensaje en ambos idiomas facilita la comprensión del mismo y asegura que llegue correctamente al público receptor.
- e) Relación de contradicción: la información verbal que encontramos es opuesta a la que encontramos en la imagen visual. Esta relación tiene un propósito específico, por ejemplo, para crear confusión en el destinatario con el objetivo de expresar ironía (este truco se usa a menudo en los comerciales cuando se anuncia un producto o servicio).

En este apartado se individualiza la estructura icónico-textual de nuestro corpus de investigación, para ello caracterizaremos el nivel visual de la novela gráfica investigada y generalizaremos los problemas para el traductor.

Hasta el momento, se han realizado varios estudios de las novelas gráficas, pero ninguno desde la perspectiva multimodal. Kamensky (Kamensky, 2017) enfoca la parte discursiva y pragmática, así como el valor expresivo de la obra. Además, compara las características de la traducción; Karasik (2016) se adentra en los dilemas del estilo literario en la obra *Maus*, mientras que Morgan (2015) examina el papel fundamental de las imágenes en la creación de estas obras. Sin embargo, hasta ahora, no se ha realizado un estudio de la traducción de novelas gráficas desde la perspectiva de la teoría multimodal. A diferencia de los estudios previos, nuestro trabajo se centra en analizar las obras del corpus y sus estrategias de traducción desde una perspectiva multimodal.

El análisis multimodal nos permite integrar la información transmitida por los dibujos, reconstruyendo el mensaje del idioma origen en el idioma meta.

Como señala Kress (2010:124), “el mundo del significado siempre ha sido multimodal”. Contamos con imágenes, colores, formas, habla, gestos, etc., para comunicarnos. La escritura es solo una forma o medio de comunicación. La teoría de la multimodalidad sostiene que toda comunicación implica una parte verbal y otra no verbal. El mensaje verbal transmitido por el autor no está completo sin ilustraciones. Entre estas ilustraciones, encontramos mapas geográficos de la época de la Segunda Guerra Mundial, así como paisajes y escenarios donde se desarrolla la novela. También podemos seguir las expresiones faciales, gestos de enojo, alegría, tristeza y depresión. Además, observamos símbolos como moscas, fuego o colores oscuros, todos los cuales añaden intensidad a la novela gráfica, transmitiendo el estado psicológico del autor y reviviendo los horrores del nazismo y las pérdidas. Por lo tanto, en el marco de ADM nos interesa la resemiotización de los fenómenos multimodales a través del análisis del original y la traducción de la novela *Maus*, su lenguaje verbal y no verbal. Analizaremos el contexto añadido en las imágenes: gestos de los personajes, sus posturas, localizaciones de las escenas donde se desarrollan los hechos.

Los estudios lingüísticos han llegado a la necesidad de desarrollar herramientas de investigación que puedan explicar los problemas inherentes a la naturaleza y calidad del material de investigación. Hablamos de la heterogeneidad del corpus y de las tareas planteadas, en particular el objetivo que se resuelve en el marco de la multimodalidad, tratando los textos de las novelas gráficas como textos multimodales (Jewitt, Bezemer & O'Halloran, 2016; Kaltenbacher, 2007; Kress, 2010; Machin, 2016; O'Halloran & Lim, 2014). Desde un punto de vista más amplio, se podría afirmar que todo acto comunicativo mantiene una naturaleza multimodal o multisemiótica, dependiendo de la terminología y el enfoque de la investigación. Los recursos semióticos participan en la creación de significado en los mensajes de las novelas gráficas.

En el ámbito teórico, es relevante considerar los artefactos multisemióticos (Hiippala & Bateman, 2021), que abarcan tanto el texto como la imagen en la novela. La viñeta, la portada y el contenido visual son ejemplos evidentes de multimodalidad. En muchas ocasiones, el mensaje del autor se presenta acompañado de imágenes, como en el caso de *Maus*, donde los propios dibujos del autor complementan el relato y dan forma al evento representado. El diseño visual utiliza eficazmente los colores para reforzar las imágenes representativas de la obra. Además, la portada del libro puede variar en diferentes ediciones de las traducciones, adaptándose a los sistemas de signos y referencias culturales de cada audiencia específica.

Asimismo, los textos orales son inherentemente multimodales. Incluso una conversación cotidiana está acompañada naturalmente de gestos, y en contextos comunicativos más formales, como conferencias, se suelen emplear imágenes o videos de apoyo. Es evidente que el uso exclusivo del lenguaje oral en estos casos no sería percibido de la misma manera por la audiencia, ya que no se ajustaría a las expectativas comunicativas.

El creciente interés en la multimodalidad está relacionado con los cambios en las condiciones de funcionamiento de estos artefactos. Este enfoque ha llevado al desarrollo de propuestas metodológicas para su análisis, especialmente desde la perspectiva del análisis del discurso.

La solución al problema apunta hacia la teoría del Análisis del Discurso Multimodal (ADM), lo que implica que la novela gráfica constituye, de hecho, un discurso multimodal. Alternativamente, se considera la teoría de la multimodalidad (Kress & Van Leeuwen, 2006; Kress, 2010). El ADM proporciona un análisis integral del objeto de estudio al considerar no solo el lenguaje, sino también el conjunto de imágenes y la información incrustada en ellas (gestos, símbolos, combinaciones, expansiones semánticas) (O'Halloran, 2012).

Existen diversas direcciones en los estudios del discurso multimodal. Por ejemplo, se identifican los elementos multimodales utilizados en comunidades discursivas específicas. A través del análisis de corpus, se investiga la naturaleza interna y el efecto de los recursos multimodales elegidos, tanto desde la perspectiva de la teoría sistémico funcional (Kress & Van Leeuwen, 2006; O'Halloran & Lim, 2014; Royce, 2007) como desde el enfoque cognitivista (Forceville, 2009). Martinec & Salway (2005) destacan el enfoque composicional de los recursos multimodales, Kress (2010) desarrolla la teoría sociosemiótica multimodal y Forceville (2008) propone la metáfora multimodal que se analizará en esta investigación

aplicada a nuestro corpus. Además, se han explorado recientemente otras perspectivas de investigación, como el Análisis Crítico del Discurso Multimodal (Machin & Mayr, 2012; Zhao et al., 2018) y el Análisis Multimodal Asistido (Roderick, 2016).

Con estos enfoques, junto con los recursos propuestos por los métodos clásicos, se procede a estudiar la realización lingüística de los procedimientos de la traducción.

A pesar de la diversidad, en el ADM rara vez se han comparado estas perspectivas, y cuando se ha realizado este ejercicio, tiende a centrarse exclusivamente en la terminología y los intereses de investigación específicos (Kaltenbacher, 2007; O'Halloran, 2012; Parodi & Julio, 2017), con lo que se deja de lado la discusión de las metodologías utilizadas para realizar el análisis de los recursos multimodales o, en términos de Parodi (2010), artefactos (multi)semióticos.

El análisis se basa en la decisión de que los artefactos se construyen, entre otros, a partir de algunos de los cuatro posibles sistemas interactuantes: verbal, gráfico, matemático y tipográfico. Un asunto relevante en el proceso de entrenamiento de los analistas lo constituye la toma de conciencia de lo que Parodi (2010a) llama 'artefactos con límites porosos y difusos', es decir, que se debe llegar a contar con un profundo conocimiento de los diversos tipos de artefactos que caben dentro de una categoría como, por ejemplo, gráfico (Parodi, 2014).

Se utiliza el término "artefacto multisemiótico", para designar la unidad textual que, en el proceso de construcción de significado, participa de los mecanismos de cohesión y coherencia del texto escrito del cual es parte y que se compone de varios sistemas o modos semióticos.

Los recursos multimodales, siguiendo la terminología de Parodi, los artefactos multisemióticos recopilados del corpus ofrecen una propuesta concreta para la caracterización de los artefactos multisemióticos, considerando la forma escrita explicada por Parodi (Parodi 2010). Con objeto de conocer los aspectos multimodales del discurso y optando por los términos artefactos multisemióticos, multisemiosis y sistema semiótico, entre cuatro sistemas semióticos principales (el sistema verbal, el sistema gráfico, el sistema matemático y el sistema tipográfico), destacamos en nuestra investigación los siguientes sistemas:

Sistema verbal: expresado por la lexicogramática, compuesto de palabras, frases y oraciones. Se caracteriza por ser de índole exclusivamente lingüística.

Sistema gráfico: expresado generalmente por fotografías, gráficos, diagramas, tablas, bocetos e, incluso, espacios en blanco. Estos pueden expresar, a través de la visualidad, no solo hechos concretos, sino también ideas o valores.

Vamos a caracterizar el artefacto multisemiótico. Parodi, en su estudio, destaca el ordenamiento de los cuatro sistemas semióticos mencionados, que permiten caracterizar los esquemas, las fórmulas, los mapas y las tablas, la red composicional y el complejo estadístico. Según él, estos artefactos combinan las cuatro modalidades (Parodi, 2010; Boudon & Parodi, 2014).

El procedimiento metodológico para la identificación de estos géneros implica la operacionalización de definiciones basada en tres criterios: 1) modalidad (¿qué sistemas participan en el artefacto?), 2) función (¿para qué se emplea el artefacto?) y 3) composición (¿de qué está constituido el artefacto?) (Parodi, 2010; Boudon & Parodi, 2014). Junto con estos criterios, se utiliza el juicio de expertos, con el fin de validar los hallazgos (Parodi, 2010).

Parodi y Julio (2016) analizan los sistemas semióticos (verbal y gráfico), los segmentos verbales de los textos y otros sistemas semióticos, además de la decodificación de los sistemas correspondientes (Parodi & Julio, 2015).

Esta propuesta ofrece dos grandes beneficios desde el punto de vista metodológico. En primer lugar, abre la posibilidad de una conceptualización clara de los sistemas semióticos que podrían atenderse al caracterizar un corpus multimodal. Una segunda contribución son las preguntas guías que permiten identificar y describir los distintos géneros multisemióticos de un corpus de forma clara y sin perder de vista la multimodalidad. Haciendo uso de ambas se pueden caracterizar artefactos multisemióticos de manera efectiva.

Al mismo tiempo, a pesar de las contribuciones de los estudios mencionados, se observa una limitación en su implementación, ya que no han proporcionado sistematizaciones con respecto a la interacción entre los distintos sistemas semióticos, especialmente en lo que concierne a la traducción en cuestión. La multisemiosis se aborda principalmente como la presencia de distintas modalidades en un mismo artefacto y la predominancia que una u otra puede tener, lo que impide que el investigador se concentre en las formas en que la interacción entre modalidades puede contribuir a la construcción de significados en la traducción. Por esta razón, se requiere una investigación sobre las versiones traducidas de las novelas gráficas, y en lugar de utilizar el término y concepto de “artefacto”, se emplea el concepto de “fenómenos multimodales”, recopilando aquellos presentes en las obras del corpus. En los siguientes capítulos, se propone y justifica la contribución de estos fenómenos multimodales, así como su importancia para la traducción.

Las modalidades implicadas en la novela, especialmente su texto, sus imágenes y su estilo de caligrafía, nos llevan a analizar el texto de manera multimodal. Además, los personajes de la novela gráfica no solo se comunican a través de cuadros de diálogo, sino también mediante gestos, posturas, miradas o expresiones faciales, que son igualmente importantes para la construcción de significado y se consideran modalidades visuales y de lenguaje. En el proceso de traducción, es necesario aplicar una variedad de estrategias teniendo en cuenta la relación entre la modalidad visual y la escrita. El texto original se reconstruye en la traducción mediante una serie de operaciones que pueden implicar comprimir o agregar texto, eliminar inconsistencias entre estas dos modalidades, reinterpretar el cuadro de diálogo con ciertos contenidos e incluso volver a dibujar algunos caracteres o capítulos, así como eliminar o reemplazar algunos símbolos visuales. Como se ha dicho, el presente trabajo analiza las obras del corpus de la novela gráfica histórica y sus traducciones, basándonos en la teoría del análisis del discurso multimodal (ADM). O'Halloran sugiere constituir un paradigma emergente en el campo del discurso, que extienda el estudio

del lenguaje mismo a la investigación del lenguaje combinada con otros recursos (como imágenes, gestos, acciones, música y sonido) (O'Halloran, 2016). Ha de ser útil comprobar la aplicación de las herramientas de ADM para ver la arquitectura del original y la del texto meta. El aplicar este modelo en el proceso de corpus deriva de la necesidad de responder a los principales retos de la teoría de ADM para la lingüística en general y la teoría y práctica de la traducción.

La novela gráfica es un híbrido literario y artístico donde la imagen tiene un valor significativo no menos importante que el lenguaje. La narración se efectúa no solo por medios verbales, sino también por medio de otros elementos que usa el autor para transmitir el mensaje implicado en la novela.

La idea de la teoría de ADM es analizar estos elementos para recibir la información compleja, como las imágenes, los gestos de los personajes, escenarios de los espacios interiores y exteriores, donde la historia tiene lugar. Toda la información no verbal presenta el modo visual de las novelas gráficas del corpus, diálogos y actividades multimodales de los personajes, en los términos del ADM son los fenómenos multimodales y se materializan a través de las imágenes dentro de las viñetas de la novela gráfica.

2.2.2. LOS FENÓMENOS MULTIMODALES DE ADM

En esta sección recopilamos los fenómenos multimodales según la perspectiva del ADM. Los dibujos exhiben una variedad de fenómenos multimodales, que incluyen los gestos de los personajes, la arquitectura de los edificios y los entornos exteriores donde se desarrollan las escenas. Además, se representan personajes con características humanas, pero con cabezas de animales, específicamente cerdos, gatos, ratones y perros. A continuación, destacamos los fenómenos multimodales específicos presentes en la obra *Maus*:

a) Metáfora de animales. Empleando esta metáfora, el autor utiliza diversas representaciones animales para simbolizar diferentes grupos étnicos y culturales. Los judíos son representados como ratones, los nazis como gatos, los americanos como perros y los polacos como cerdos. El juego metafórico principal, el enfrentamiento entre gato y ratón, ilustra el antagonismo entre nazis y judíos. Además, otras metáforas de animales reflejan las opiniones y sentimientos del autor hacia los carceleros polacos en el campo de concentración y hacia los americanos, quienes son retratados como perros.

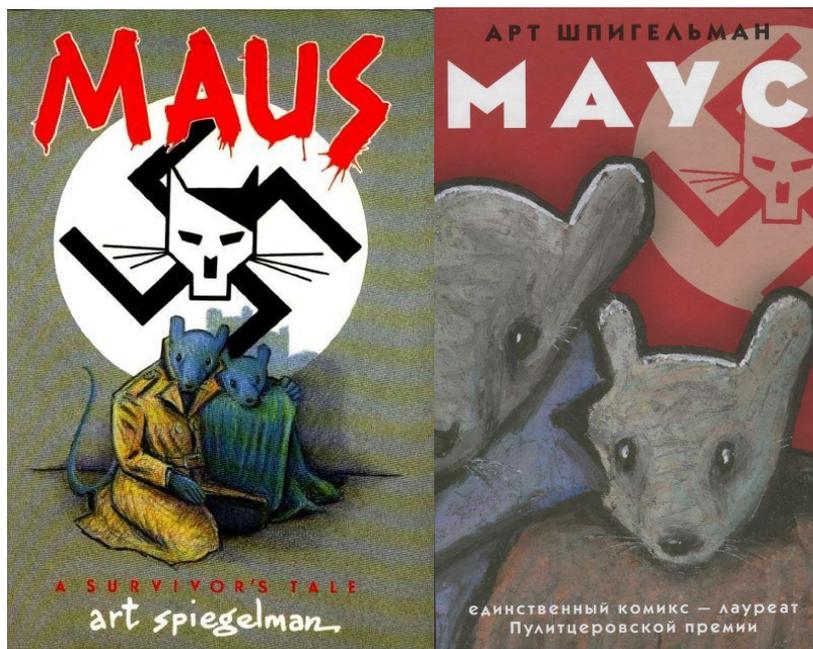


Figura 20. Cubiertas de *Maus* I (inglés y ruso)

La figura 20 muestra la cabeza de un gato en el centro del símbolo del nazismo, mientras que debajo aparecen representados Vladek y su esposa, supervivientes judíos, con cuerpos humanos, pero cabezas de ratones. Se destaca además que los ratones están dibujados con ojos pequeños, no como *Mickey Mouse* de

Disney, por ejemplo, que tiene ojos grandes, adoptando unas posturas llamativas demostrando libertad y fuerzas. Vemos expresiones de “caras” tristes, sin aptitudes o deseos, deprimidos, cabizbajos, con posturas de humillación (sentadas, agachadas, escondidas, sin expresión o pasión, más bien doloridas). Cuando pensamos en la razón por la cual en la obra se usa la metáfora zoológica, nos acordamos del epígrafe del autor al inicio de su obra con las palabras de Hitler: “Sin duda los judíos son una raza, pero no humana” (Spiegelman, 1991: 10).

- b) Visualización de las emociones. Bocas abiertas de dolor de la agonía de muerte en el fuego del campo de concentración de Auschwitz. La viñeta (Figura 21) no tiene texto, pero el dibujo presenta información compleja sin palabras. Unas caras miran arriba, como si buscaran salvarse y acabar con tantos sufrimientos. Miran al cielo buscando escapar del infierno.
- c) Elementos simbólicos: moscas (Figura 21). Estos insectos simbolizan la suciedad, la muerte, el mal olor, las condiciones no humanas de los campos nazis.



Figura 21. *Maus*, libro II, página 39

- d) Colores blanco y negro principalmente. Simbolizan la lucha entre el bien y el mal, las víctimas y los agresores (judíos/nazis). El blanco y negro son los colores principales de toda la obra. Únicamente en la cubierta (Figura 20) de la obra se presentan otros colores, por ejemplo, el rojo que simboliza la sangre, pasión, dolor, sentimientos sufridos por los protagonistas.

- e) Elementos simbólicos: máscaras. El ejemplo que presentamos aquí contiene el siguiente fenómeno multimodal: las máscaras, símbolo que puede significar, por un lado, la necesidad de esconderse, escapar sin ser reconocido (véase Figura 23); por otro lado, significa mentira, doble cara. Véase la imagen ilustrativa (Figura 22).



Figura 22. *Maus*, libro II, página 42



Figura 23. *Maus*, libro II, página 43

- f) Cadáveres. Representan tanto la muerte física como la psicológica. Este simbolismo se

ilustra en la figura 24, donde se observa al hijo de Vladek, Art, escribiendo la historia de su padre, el superviviente del Holocausto. En la viñeta, se muestran imágenes de cadáveres y moscas revoloteando alrededor de la cabeza de Art, lo que simboliza la presencia de la muerte en sus pensamientos y emociones. Este simbolismo se ve reforzado por el contexto narrativo, ya que se menciona que la madre de Art se suicidó y que él mismo sufre de depresión.



Figura 24. *Maus*, libro II, página 41

g) Objetos del interior. *Maus* es una obra cuyo contenido verbal está intensificado con los fenómenos multimodales, como podemos observar en la siguiente viñeta (véase la Figura 25). Nos llama la atención la bicicleta estática, que en este caso interpretamos como desvío, escapada: el padre pide al hijo no contar hechos personales, desviándole de esta manera. La bicicleta aparece muy frecuentemente en la novela. El padre y protagonista, Vladek, tiene problemas de corazón y tiene que entrenarse físicamente, controlando la tensión, así que la bicicleta es su herramienta para estar en forma, herramienta para luchar contra enfermedades y forma de escapar de las memorias doloridas. Vladek va transmitiendo sus memorias sobre el Holocausto y su vida personal pidiendo a su hijo no publicar las cosas íntimas. En este caso la bicicleta puede representar el desvío.



Figura 25. *Maus*, libro II, página 23

- h) Alteraciones visuales, estados de enfado, irritación, rabia, etc., presentados en los globos (“bocadillos”), que Huertas Abril (2016) llama “locugramas”. Gasca y Gubern (2011) destacan los bocadillos como los elementos que vinculan lenguaje verbal escrito y lenguaje visual. Los bocadillos, según los autores mencionados, “son los recipientes simbólicos o contenedores que encapsulan los diálogos de los personajes” (Gasca y Gubern, 2011: 279). En *Maus* los bocadillos se sitúan en la parte superior de las viñetas, lo que se hace con el fin de intensificar la acción y facilitar la lectura. De igual modo se sirve de alteraciones visuales para mostrar los estados emocionales, por ejemplo, miedo o enfado, como en los ejemplos (Figura 26, Figura 43).



Figura 26. *Maus*, libro I página 27 (traducción V. Shevchenko, página 25)

- i) Modos de visualización de las letras en el texto. En mayúsculas, subrayado, negrita (Figura 27), cursiva, escritura a mano (véase Figura 29). En la obra lo más habitual es el uso de la negrita y de tamaño mayor para enfatizar el contenido del mensaje del texto. Como se puede ver en el ejemplo (3) de la tabla (1)



Figura 27. *Maus*, libro I página 85 (traducción V. Shevchenko, página 87)

Existen, asimismo, dos casos concretos más en los que el *lettering* (Huertas Abril, 2016) se ve destacado con ayuda de tamaño y estilo de letras: cuando se trata de carteles o mapas de carácter oficial, y cuando Vladek escribe a mano algunas de sus cartas, como se puede apreciar en las figuras 28 (negrita) y 29 (escritura a mano). Cabe mencionar que, al comparar las versiones de traducción entre ruso y español, se puede observar que el uso de negritas o mayúsculas no se mantiene en la versión española, tal y como se puede ver en el ejemplo (2) de la tabla (1). En otras palabras, se descartan las características de nivel no verbal de la novela gráfica, en términos de ADM en la traducción, se reproduce el texto meta sin considerar los fenómenos multimodales del original (véanse la figura 39, comparación de las versiones inglés, rusa y la versión española).

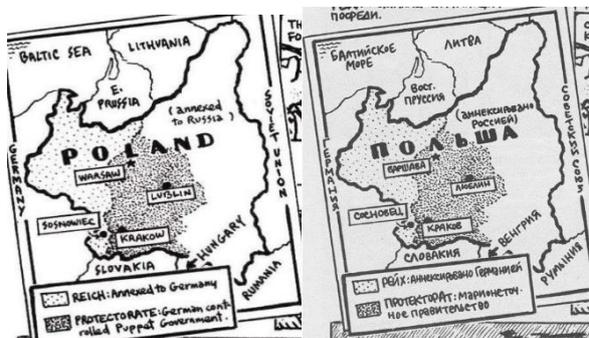


Figura 28. *Maus*, libro I, página 60 (traducción V. Shevchenko, página 62)



Figura 29. *Maus*, libro I, página 56 (traducción V. Shevchenko, página 58)

- j) Los objetos exteriores (*flashbacks*) son varias imágenes de memoria vinculadas con el pasado. Las viñetas de abajo (figuras 30 y 31) presentan jardines, silencio y paz, las posturas de la gente demuestran tranquilidad y felicidad. Se hace notable el contraste con la guerra y sufrimientos provocados por la política nazi. De igual modo, resulta de gran relevancia el uso de los *flashbacks*, en los cuales Vladek va contando su historia personal, que solo se interrumpe cuando se encuentra realmente cansado para continuar. Vladek se encuentra en el desarrollo de la trama presentada como el resultado del monólogo interior. El protagonista no solo cuenta la historia, sino también va comentando sus sentimientos y opiniones. La única diferencia gráfica es que las memorias de Vladek se presentan en rectángulos.



Figura 30. *Maus*, libro I, página 34



Figura 31. Maus, traducción V. Shevchenko, página 36

- k) Documentos (elementos reales). Lo que se destaca dentro del estilo de la obra es la inclusión de elementos reales, que el autor rescata de las declaraciones de su padre, e incluso estructuras reales de los edificios y escondites que tienen relevancia dentro de la historia. Estos elementos fueron dibujados de la misma manera, hablamos de billetes de tren, manifiestos nazis, cartas de amor, e incluso fotos que el autor va descubriendo durante la entrevista con su padre. Encontramos estos elementos en las páginas 19, 274 y 275 (fotografías familiares en la figura 32), 62, 83 y 213 (mapas). Véase el ejemplo de mapa en la viñeta (Figura 28).



Figura 32. Maus, libro II, página 134

- l) Ropa de los personajes y protagonistas. La vestimenta de los personajes no solo complementa su imagen visual, sino que también revela su carácter y estado de ánimo. Como se ilustra en la viñeta (Figura 34), la vestimenta de un personaje puede transmitir la impresión de nobleza, cortesía y elegancia. Esta caracterización visual se refleja en la traducción multimodal intersemiótica, donde se capturan estos detalles en el texto meta. Siguiendo la definición de Jakobson, la traducción intersemiótica se entiende como una interpretación lingüística de signos no verbales, lo que implica que, en el contexto de la

teoría ADM, la traducción intersemiótica implica una interpretación verbal de estos signos no verbales.

Comentemos a continuación las diferencias entre las traducciones al ruso y al español con la finalidad de demostrar cómo afectan los fenómenos multimodales al texto meta. Trataremos de destacar las diferencias entre las traducciones de la novela gráfica a otros idiomas desde los principios de ADM para la justificación de la variante de traducción más adecuada.

Como se evidencia claramente en la tabla (1), los fenómenos multimodales resaltados en los ejemplos 1 y 3 conducen a una traducción no literal. En estos casos, el traductor lleva a cabo permutaciones léxicas, modificando las unidades *stranger* > *джентельмен* (señor) (véanse la Figura 34) y *religious* > *строгая* (estricta) (Figura 39). En el primer caso los fenómenos multimodales aportan la imagen de *джентельмен* (señor) con elementos del nivel no verbal: recoge su ropa (corbata, abrigo), adopta postura y gestos (dedo levantado). Véanse la tabla 1.

Tabla 1. Comparación entre versiones de traducción, aplicando la teoría ADM a la versión rusa, sin considerar los fenómenos multimodales de ADM en la versión española.

№	Versión inglesa	Versión rusa (modulación) descodificando la traducción con la teoría de ADM aplicada	Fenómenos multimodales utilizados	Versión española publicada, (la traducción literal) sin considerar los fenómenos multimodales	pp.
1	You know, you should be careful speaking English - “A <i>stranger</i> ” could understand.	Ты аккуратнее с английским, вдруг <i>джентельмен</i> все понимает?	Ropa del estilo inglés tradicional (el sombrero inglés, la corbata, el abrigo tradicional clásico) crea la imagen del <i>gentleman</i> más que extranjero, desconocido.	Sabes, deberías tener cuidado al hablar inglés. Un “ <i>extranjero</i> ” podría entenderte.	17
2	... THEN you could see what it is, friends!	ТОГДА узнаешь что это такое друзья	Se conserva la negrita en la traducción rusa, al contrario que en la traducción española, donde se descarta el fenómeno multimodal	... ¡y entonces entenderás qué son los amigos!	6
3	<i>Religious</i> and old Fashioned	<i>Строгая</i> и старомодная	Las viñetas no aportan información adicional sobre las creencias religiosas.	<i>Religiosa</i> y anticuada	20

En el ejemplo (3) el cambio de la unidad léxica *religious* por *строгая* (estricta) (no religiosa, como en la versión española) se justifica el cambio con ausencia de los detalles temáticos específicamente religiosos. Anja, la protagonista, habla del carácter conservador de su madre, no de las creencias religiosas. Véase la viñeta correspondiente (Figura 39). Como bien se puede observar en las viñetas (Figura 39) los fenómenos multimodales no incluyen en ningún sitio ninguna referencia a los objetos religiosos.

La traducción de la novela gráfica histórica debe de contar con los cuatro rasgos que se destacan a continuación: 1. Metadatos de parte visual. Antes de realizar la traducción se exploran las “trampas” descubriendo metadatos de la parte visual. Se recomienda leer toda la novela gráfica antes de comenzar la traducción, prestando atención a la información añadida (véanse los fenómenos multimodales mencionados arriba). Por ejemplo, un pasado trágico que se refleja en su manera de expresarse no debe perder la expresión de la tristeza en la traducción. 2. Se recomienda elegir al menos una oración como unidad de traducción de la novela gráfica, justificando de esta forma el derecho del traductor a reorganizar y

reemplazar palabras dentro de una oración de cualquier manera, siempre y cuando la frase final transmita el mismo significado. De esta manera se permite construir una oración de forma más natural. 3. El estado emocional del personaje (el tono de voz, la variación de la altura tonal de la voz, estados de enfado). Aunque no es necesario usar nombres de personajes o negritas en las mismas unidades que aparecen en el original, lo principal es transmitir el mismo significado (parte verbal) y el estado emocional (según la parte no verbal) en la traducción. La traducción literal a veces resulta áspera y demuestra falta de naturalidad. 4. Antropónimos y su traducción. En las novelas gráficas sobre todo históricas no se deben traducir los nombres. Se mantendrá el mismo nombre del personaje a lo largo del texto. Comentamos aquí que en la versión española el nombre de la mujer del protagonista (*Anja*) se traduce cómo *Anna*. Tampoco se mantiene a lo largo del texto.

Comentemos a continuación las características verbales de la novela gráfica analizada, destacando en el presente apartado los errores lingüísticos que comete el protagonista en el texto original y en el texto meta. Con el fin de dotar de verosimilitud a la historia y teniendo en cuenta el carácter biográfico de la novela gráfica, el objetivo del autor es reflejar en el lenguaje las peculiaridades lingüísticas de los personajes (Huertas Abril, 2016), especialmente de Vladek, inmigrante, quien habla inglés con ciertos errores. El detalle del estilo se refleja en la traducción. Cabe mencionar que no todas las viñetas conservan los errores originales, debe destacarse que se procura mantener el estilo de habla del protagonista en la traducción guardando la naturalidad de la lengua meta. Los errores no suelen traducirse literalmente, sino que se reconstruyen en otras frases.

Veamos el siguiente ejemplo. El texto original contiene la frase *left her go* y se presume que Vladek quería decir *let her go*. El traductor conserva este error sin cambios en la versión rusa *пустила ее уйти* (la dejó marcharse). En ruso, sería correcto decir *отпустила её* (la han dejado irse a casa) (Figura 33).



Figura 33. *Maus*, libro I, página 27 (traducción V. Shevchenko, página 29)



Figura 34. *Maus* Book I, página 17 (traducción V. Shevchenko, página 18)

En la viñeta (véase Figura 34), la palabra *stranger* (desconocido) se ha traducido como *джентльмен*, préstamo de inglés *gentleman*. Con esta permutación léxica el traductor crea el estilo del protagonista, Vladek, cuya procedencia judía es notoria por ciertos detalles del habla. Como señala Lakoff (1973), la gente no se expresa directamente, sino que utiliza diferentes formas de la lengua para esconder, suavizar, o disimular el contenido del mensaje. En la traducción se utiliza la palabra *джентльмен* ‘señor’, el traductor no utiliza *stranger* ‘desconocido/extranjero’. El fenómeno multimodal que añade la información de los roles sociales es la ropa del personaje, Vladek, quien habla de él mismo en la conversación con su prima y su futura esposa, Anja, en la primera reunión con ella. Vladek lleva un abrigo clásico, el sombrero, la corbata, colores clásicos - los atributos que dan el aspecto del señor noble, miembro de la sociedad alta, *gentleman* ‘caballero’. En la siguiente viñeta (

Figura 36), observamos que *gefилte fish* en ruso se traduce como *рыба фиш*. En la traducción se utiliza la expresión errónea con doble uso del significado ‘pescado’ (*рыба* ‘pescado’ en ruso y *фиш* ‘pescado’ de inglés *fish*, préstamo del inglés con el mismo significado). Vemos préstamos en la traducción en la siguiente viñeta. *Селекцион*, préstamo del inglés *selection*, es un calco. La palabra no existe en ruso. El traductor usa la palabra como ejemplo de vocabulario limitado del protagonista, es decir, el protagonista como inmigrante no dispone de sinónimos, a veces le cuesta expresarse o explicar qué quiere decir. La traducción a veces puede parecer errónea para la gente que no conoce el original y no se da cuenta de que el protagonista habla con ciertos errores en inglés.



Figura 35, *Maus* Libro II, página 67 (traducción V. Shevchenko, página 227)



Figura 36. *Maus*, libro I, página 19, *Maus* traducción V. Shevchenko, página 21

Maus es un relato biográfico en el que Spiegelman busca narrar una historia verídica, donde el lenguaje se presenta como un elemento crucial de la narración auténtica. Como se ha mencionado anteriormente, el protagonista exhibe errores lingüísticos en su inglés debido a que no es su lengua materna. Este detalle se refleja en la traducción, donde se reconstruye el lenguaje original del personaje.

Después de realizar una observación detallada del texto original y de la traducción, analizaremos ahora los rasgos de la traducción al ruso. Para el traductor, resulta más complicado reflejar los errores lingüísticos del protagonista. Entre los errores más frecuentes en el texto original se incluyen: 1) omisiones de partes de la oración, especialmente los sujetos, 2) alteraciones en el orden sintáctico, excepto en casos de énfasis, 3) discordancias en la concordancia entre sustantivos y verbos, 4) errores en el uso del léxico, particularmente en el uso de expresiones idiomáticas, 5) errores en el uso de preposiciones, y 6) errores en el uso del modo subjuntivo.

Tabla 2. Los errores del original y traducción

Versión inglesa	pp.	Versión rusa	+/-	pp.
<i>Police left her go</i>	27	...пустила её уйти (dejo la marchar)	+	32
<i>He survived me my life</i>	80	Он выжил мне жизнь тогда (el sobrevivió me la vida)	+	82
<i>But always things came a little worse, a little worse</i>	79	Дела шли похуже и похуже (cosas iban poco más peor, poco más peor)	+	81
<i>I was a little safe, I had a coat and boots, so like a gestapo wore when he was not in service, but Anja - her appearance -</i>	136	Мне было немного легче. Мои пальто и сапоги, так гестапо носили, когда не на службе. (Me sentí un poco mejor.	- +	138

<i>you could see more easy she was Jewish. I was afraid for her.</i>		<i>Mis abrigos y botas, así los usaba la Gestapo cuando no estaban de servicio)</i> <i>Но Аня - ее внешность, - легко было видеть, что она еврейка, я боялся за нее. (Pero Anja, su apariencia, era fácil ver que era judía, tenía miedo por ella)</i>	-	
<i>There was eggs, there was even chocolates</i>	156	<i>Там были яйца, там был даже шоколад. (Allí había huevos e incluso chocolate)</i>	-	158
<i>Otherwise I get at night a leg cramp</i>	73	<i>Иначе ночью мою ногу сводит (sino por la noche mi pierna tiene calambres)</i>	+	75
<i>This the Germans did very good</i>	59	<i>Вот что у немцев было хорошо (el que los alemanes tenían bien)</i>	-	61
<i>A little before the police came she got from friends a telephone call...</i>	27	<i>Совсем перед полицией она получила звонок от друзей (justo antes de policia ella recibió llamada telefónica de amigos)</i>	+	29
<i>I was ready to break the marriage</i>	28	<i>Я был готов прекратить брак (estuve listo romper matrimonio)</i>	+	30
<i>I started ...and visited to...</i>	29	<i>Я открыл фабрику в Бельско и навещался к Ане каждые выходные (abrí la fábrica en Belsko y me visitaba a Anja cada fin de semana)</i>	+	31
<i>Gave to her some money</i>	29	<i>Дал ей некоторых денег (le dio algunos dineros)</i>	+	31
<i>When you were born - it was very premature.</i>	30	<i>Ты был очень недоношенным (estabas muy prematuro)</i>	+	32
<i>It was the beginning of 1939 -before the war-hanging high in the center of town it was nazi flag.</i> <i>Here was the first time I saw, with my own eyes, the swastika</i>	32	<i>Шло начало 1938 го - ещё до войны, - высоко над центром города, там был нацистский флаг.</i> <i>Так впервые я увидел своими глазами свастику (Fue el inicio de 1938, antes de la guerra, encima del centro del pueblo, allí estaba la bandera nazi. Así por primera vez vi yo con mis propios ojos la esvástica)</i>	-	34
<i>My eye started so bleeding..</i>	40	<i>Мой глаз пошел кровоточить (mi ojo andaba sangrando)</i>	+	42
<i>Father put him on a starvation diet. Always my brother was sickly - so thin</i>	45	<i>Отец посадил его на голод (Padre le puso en hambre)</i>	+	47
<i>My father tried to keep all his children out from the army</i>	45	<i>Отец пытался спасти всех своих детей из армии (Padre intentaba salvar todos sus hijos contra ejercito)</i>	+	47

<i>I didn't want they should see me much</i>	58	<i>Я не хотел, чтобы меня много видели</i> (No quiso que me vieron mucho)	+	60
<i>The next morning each from us got a red cross package</i>	59	<i>Наутро каждый от нас получил по посылке...</i> (Por la mañana cada fuera de nosotros obtuvo paquete)	+	61
<i>It came such a misery in Warsaw</i>	60	<i>Такое несчастье случилось в Варшаве</i> (Así mal suerte ocurrió en Warszawa)	+	62

+ significa error conservado / - significa error no conservado.

Al analizar la tabla, hemos notado que buena parte de los errores presentes en el texto original se han mantenido en la traducción, gracias al uso de técnicas específicas destinadas a preservar el estilo del texto original. Hurtado Albir (2001: 308) distingue las estrategias y técnicas de traducción diciendo que las estrategias están relacionadas con los mecanismos utilizados en las diversas fases del proceso de traducción para resolver los problemas. Las estrategias implementadas por el traductor durante el proceso de traducción son procedimientos verbales y no verbales que se utilizan para llegar a la resolución de problemas con los cuales se pueda enfrentar el traductor durante el proceso de reexpresión.

Hurtado Albir (2001) define la técnica como “procedimiento, visible en el resultado de la traducción, que se utiliza para conseguir la equivalencia traductora a microunidades textuales” y “proporcionan un metalenguaje y una catalogación que sirve para identificar y caracterizar el resultado de la equivalencia traductora con respecto al texto original” (2001: 257). De acuerdo con Molina y Hurtado (2001) son dieciocho las técnicas de traducción propuestas en *Translation techniques revisited: A Dynamic and Functionalist Approach* (2001).

Se trata de recrear en otro lugar del texto traducido un elemento de información o estilo que no se ha podido reflejar en el mismo lugar en el que aparece situado en el texto original, la técnica de compensación, que se emplea con la frecuencia a lo largo de traducción (véanse capítulo III, las figuras de frecuencia de las técnicas empleadas en *Maus* (57) y en la totalidad (60).

Conservar el error original en el texto ruso a veces resulta difícil, pues la estructura sintáctica y gramatical del ruso es realmente flexible en comparación con el inglés. Se puede apreciar esta situación en dos viñetas siguientes con sus correspondientes traducciones al ruso.



Figura 37. *Maus*, página 59, *Maus*, traducción V. Shevchenko, página 61

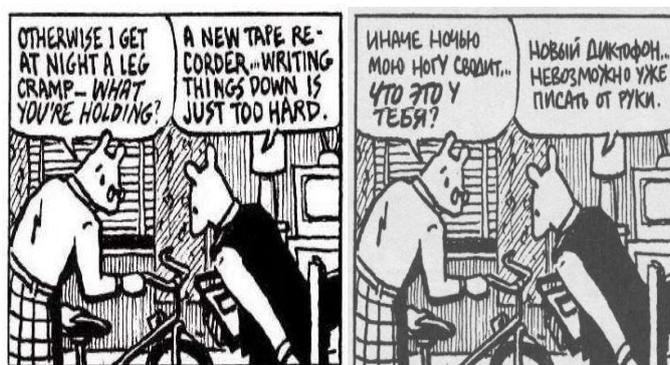


Figura 38. *Maus*, libro I, página 73. *Maus*, traducción V. Shevchenko, página 75

Como se puede observar en la Figura 37, en las traducciones al ruso estas variaciones no se aprecian, no afectan a la forma, ni al sentido en la traducción. Para compensar el error, en la viñeta (*This the Germans did very good*) se podría haber empleado una duplicación innecesaria en la lengua meta como, por ejemplo: “Там это у немцев было хорошо” /Allí esto los alemanes tenían bien”.

En el segundo ejemplo de la viñeta (Figura 38) (*¿Otherwise I get at night a leg cramp – what you’re holding?*) se ha escrito en el texto original con una alteración del orden sintáctico. Por ejemplo, *at night* debe estar delante del sujeto. Sin embargo, en ruso, el orden de palabras es libre: se puede poner el complemento adverbial o circunstancial antes o después del sujeto. Por otra parte, el traductor ha utilizado el pronombre posesivo *мою* ‘mi’, que no es habitual en ruso. “Иначе ночью мою ногу сводит” (Por la noche mi pierna tiene calambres). En la siguiente oración de la misma viñeta se emplea la permutación léxica. “Writing things down is hard”, donde se usa la palabra *невозможно* con significado ‘imposible’.

El ruso permite la omisión de algunos elementos lingüísticos, puesto que se sobreentienden. Veamos el ejemplo de omisión de la unidad léxica en la siguiente frase *Once I had 10 o 15 kilos sugar to*

deliver la frase se traduce con la omisión del verbo *to deliver* *Однажды я нёс 10 или 15 кг сахара* (Una vez tuve 10 o 15 kilos de azúcar) (Spiegelman 1991: 85, Spiegelman 2013:87) .

En el mismo ejemplo en la frase original podemos ver que Vladek no utiliza la preposición *of*, por ejemplo, (15 kilos *sugar*) no 15 kilos *of sugar*. Observamos que en ruso no se refleja este error. El caso genitivo (segundo caso), un caso de los sustantivos que indica que un nombre es un complemento nominal de otro (15 kilos de azúcar). En la traducción al ruso se utiliza correctamente 15 кг *сахара* (15 kilos de azúcar).



Figura 39. *Maus*, página 18. *Maus*, traducción V. Shevchenko, página 20

En la figura 40 observamos que el texto meta no mantiene los errores del texto original. En el ejemplo del texto original de inglés podemos ver el uso incorrecto del verbo *to be* (*was* en lugar de *were*) y como observamos en la traducción no se refleja. En el texto meta se ha utilizado la forma del verbo correcta *там были яйца* (había huevos).

En esta misma ilustración en la frase del bocadillo observamos una sustitución de las unidades léxicas (o transposición de estructura gramatical) de la frase original *You did a great job!*. Se traduce como *Thanks a lot = Спасибо огромное!*

Podemos también notar cambios en la estructura sintáctica. Se añade la unidad ausente en el original *угостume* literalmente ‘invita’ (a su amigo). El traductor, aunque podría utilizar aquí la traducción literal, llega a cambiar la frase original y utiliza la técnica de sustitución. El fenómeno multimodal que añade la información al sentido del mensaje es la expresión de cara del personaje de polaco, quien tiene la cara de cerdo con los ojos sonrientes en expresión de gratificación. La modalidad de valoración presente en la frase *You did a great job!* se sustituye por la modalidad de gratificación y se traduce como *Thanks a lot = Спасибо огромное!*, donde la modalidad cambia a gratificación. Este cambio en la modalidad justifica la técnica de traducción de sustitución. Para concluir este análisis de la viñeta, examinemos la frase en la parte inferior que se refiere a Vladek. Observamos que la expresión de su rostro es neutra visualmente, sin transmitir emociones. Sin embargo, el traductor no refleja el sufijo diminutivo plural (-ies) *goodies* (literalmente en castellano, alimentillos), en la traducción vemos *продукты-goods-alimentos*. Al omitir los

sufijos diminutivos de la frase original, el traductor quita las emociones del personaje. *I was lucky to get such goodies* se traduce como *Мне повезло достать такие товары* (tuve suerte de encontrar esos alimentos). La traducción no refleja el sufijo diminutivo (y usado en plural -ies) *goodies* (literalmente en castellano alimentillos). En la traducción (Figura 40) vemos *продукты-goods-alimentos*.



Figura 40. *Maus*, página 156, traducción V. Shevchenko, página 158

Siguiendo con el análisis de las características sintácticas, hemos de destacar el uso incorrecto de las oraciones condicionales. Desde un punto de vista traductológico, resulta ser uno de los aspectos más destacados. En la traducción rusa observamos que el traductor cambia la estructura gramatical quitando el uso del condicional, reemplazándolo por imperativo, como sería el caso en el siguiente ejemplo. *If you lock them together in a room with no food... THEN you could see what it is friends* se traduce *запери их на неделю в комнате без еды... ТОГДА узнаешь что это такое, друзья* (enciérralos una semana en una habitación sin comida... es CUANDO sabrás qué es esto, amigos). Véase el ejemplo (Figura 41).



Figura 41. *Maus*, libro I, página 5, traducción V. Shevchenko, página 6

En el siguiente ejemplo (Figura 42) podemos ver una sustitución de *lettering* en el original y la traducción. Con la información añadida en el dibujo (Vladek tiene el dedo en la frente como esforzándose por recordar la cronología de los eventos) el traductor destaca la importancia de las fechas de los eventos.



Figura 42. *Maus*, página 20, traducción V. Shevchenko, página 22

En la siguiente viñeta (figura 43) podemos observar el uso de la expresión idiomática en el texto original *I'll never hear the end of it* con el significado '(never (or not) hear the end of something, be continually reminded of an unpleasant topic or cause of annoyance)'. La expresión tiene varias traducciones al ruso, por ejemplo, las expresiones más usadas son las siguientes. *Этому конца-края не видно/не будет!* (Esto no tendrá fin), *Кончится это когда-нибудь или нет?* (¿Esto acabará algún día o no?). Se traduce la frase como *он мне душу вынет!* (El me sacará el alma). Explicamos esta elección con fenómenos multimodales. Expresión de cara de Mala (segunda mujer de Vladek, el protagonista): 1) expresión de dolor (frente fruncido), ojos cerrados, 2) postura: brazos levantados en señal de desesperación, manos que intentan tapar la cabeza como rechazo a aceptar la realidad. Añadimos también la historia de Mala: la mujer judía que perdió a su familia en la guerra, y todavía no se ha recuperado de las pérdidas. Al tener en cuenta la intensidad de la situación, la elección de la frase queda clara. Según los sentimientos de dolor y rechazo que aportan los fenómenos multimodales, la frase "El me sacará el alma" parece equivalente a la situación de dolor.

Para mostrar el enfado de la mujer, que podemos ver claramente porque el autor utiliza aquí un locurama (bocadillo de enfado) el traductor elige "el me sacará el alma", utilizando la técnica de sustitución. Véase la imagen (Figura 43).



Figura 43. *Maus*, libro I, página 93, traducción V. Shevchenko, página 95

En el siguiente ejemplo (véase figura 44) la frase no se traduce literalmente, se utiliza en ella la técnica de omisión *Sugar to deliver* (Azúcar a entregar) = *сахар* (sugar). El traductor omite el complemento del verbo *to deliver*. El dibujo no aporta ningún objeto añadido donde se puede ver que el protagonista va a entregar azúcar. La omisión de la unidad lingüística en este caso se justifica por la omisión del objeto del exterior.



Figura 44. *Maus*, libro I, página 85, traducción V. Shevchenko, página 87

A partir del análisis arriba mencionado, resumimos a continuación las técnicas de traducción más utilizadas en la obra *Maus*, siguiendo a Molina y Hurtado, (2001).

- a) Modulación: en los casos en que se cambia el punto de vista, el enfoque o la categoría de pensamiento en relación a la lengua original. En el texto de la obra *What are you holding* se traduce como *Что это у тебя?* (literalmente: “¿qué es esto?”).
- b) Sustitución: en los casos en que la expresión idiomática de destino y la de origen tienen un componente perteneciente a un ámbito concreto, pero en ambos casos dicho componente es distinto. “Writing things down is hard” se usa la palabra *невозможно* con significado ‘imposible’. *Stranger* se traduce como *Gentleman* (Señor/Caballero).
- c) Transposición: se cambia la categoría gramatical de la lengua original por otra en la lengua meta con el fin de que suene más natural. *You did a great job!* Se traduce como *спасибо огромное* con el significado ‘muchas gracias’.
- d) Adaptación (también traducción libre): cuando el traductor reemplaza una realidad cultural o social en el texto original por la correspondiente realidad en el texto traducido. Esta nueva realidad resulta más común para los lectores del texto traducido.
- e) Omisión: que es una reducción de la expresión original omitiendo algunas unidades. Por ejemplo, la frase *I was lucky to get such goodies* se traduce como *Мне повезло достать*

такие товары. Otro ejemplo de omisión de la unidad léxica es *Once I had 10 o 15 kilos sugar to deliver* la frase se traduce con la omisión del verbo *to deliver* *Однажды я нёс 10 или 15 кг сахара* (Una vez tuvo 10 o 15 kilos de azúcar).

- f) Préstamo: en la traducción del término *selection*, que en ruso se traduce como *селекцион* (selección) la palabra usada por el traductor no existe en ruso. Este ejemplo ilustra un préstamo puro según la terminología de Hurtado (2001).
- g) Variación: en el ejemplo de *gefilte fish* se traduce como pescado *fish*, lo que refleja una variación en el dialecto social de los judíos rusos. En ruso, *gefilte fish* se traduce como *рыба фиш* (pescado *fish*), en línea con la forma en que los judíos que viven en territorios de habla rusa se refieren a este plato. Aunque el nombre original del plato es *зефилтефиш* (*gefiltefish*), el traductor ajusta el lenguaje del protagonista para reflejar el estilo de habla de la sociedad judía.

A continuación, presentamos un breve resumen de lo abordado en el capítulo II.

En el presente capítulo se han recopilado los fenómenos multimodales con la finalidad de ver la información complementaria que justifica las decisiones del traductor a la hora de realizar la traducción de la novela gráfica. Por un lado, se han abarcado los problemas de nivel verbal, particularmente, el estilo de habla y los reflejos en la versión rusa; por otro lado, se han destacado los problemas de nivel no verbal, así como las soluciones propuestas por la aplicación de la teoría de ADM.

Se han observado las características del estilo, como, por ejemplo, los errores lingüísticos en el texto original de la novela gráfica *Maus*, a saber: 1) omisiones de determinadas partes (los sujetos); 2) alteraciones sintácticas; 3) concordancia; 4) errores en el uso de léxico, sobre todo el uso de las expresiones idiomáticas; 5) errores en el uso de las preposiciones; 6) errores en el uso del modo (subjuntivo). Con los ejemplos dados se ha mostrado que la mayoría de los errores del original se ha conservado en el texto meta con ayuda de las técnicas de traducción para mantener el estilo del texto original. Por tanto, en la traducción al ruso ciertos elementos característicos aparecen de manera asimétrica, es decir, aparecen en lugares diferentes de la narración. En otros casos, se utiliza la omisión completa, o agregación de los elementos no existentes. La traducción de los errores se realiza asimismo con la ayuda de los mismos procedimientos verbales y no verbales, es decir, las mismas técnicas de traducción que se aplican al texto de obra para resolver los problemas de traducción.

Hemos señalado que la técnica de traducción más usada en la obra es la modulación semántica. Hemos supuesto que en general, la modulación es una técnica universal y se puede decir que la traducción en efecto emplea la modulación de nivel léxico o léxico-semántico (sustitución, omisión o transposición de las unidades léxicas) a nivel sintáctico y/o nivel de gramática.

CAPÍTULO III

TÉCNICAS, ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE TRADUCCIÓN

3.1. ESTRATEGIAS DE TRADUCCIÓN

Como bien se sabe, una estrategia de traducción es un plan general o una solución que un traductor utiliza para abordar un proyecto de traducción. Estas estrategias se utilizan para enfrentar los desafíos específicos que presenta un texto y pueden variar según el contenido, el contexto, el propósito y el público objetivo. Por ejemplo, una estrategia de traducción podría ser priorizar la fidelidad al texto original, adaptar el lenguaje para el público objetivo o mantener un equilibrio entre la fluidez y la precisión. A diferencia de la estrategia de traducción, la técnica de traducción se define como una herramienta, método o proceso específico que un traductor emplea para traducir un texto. Estas técnicas son aplicadas dentro del marco de la estrategia general y están diseñadas para resolver problemas lingüísticos, culturales o comunicativos específicos que puedan surgir durante la traducción. Ejemplos de técnicas de traducción son la traducción literal, la paráfrasis, la adaptación cultural, la trasposición y la amplificación.

Peter Newmark fue un destacado teórico y académico en el campo de la traducción. Su trabajo ha tenido una influencia significativa en la teoría y la práctica de la traducción. Algunas de las contribuciones más importantes de Newmark a la ciencia de la traducción incluyen la categorización de tipos de traducción con una clasificación de los diferentes tipos de traducción, incluyendo la traducción semántica, la traducción comunicativa y la traducción literal. Esta categorización ayudó a comprender mejor los diversos enfoques y técnicas disponibles para abordar diferentes tipos de textos y situaciones de traducción. La teoría funcionalista de la traducción de Newmark se centra en la función y el propósito del texto de destino en lugar de la forma o el contenido exacto del texto de origen. Esta perspectiva ayudó a los traductores a adaptar sus traducciones para cumplir con los requisitos y expectativas del público objetivo y el contexto de uso.

Newmark enfatizó la importancia de la comunicación efectiva en la traducción, abogando por una traducción que no solo transmitiera el significado literal del texto original, sino que también fuera clara, natural y culturalmente adecuada para el público meta. Esto llevó al desarrollo de los enfoques pragmáticos y comunicativos para la traducción. Newmark subraya la idea de que en la traducción no se trata simplemente de encontrar equivalencias palabra por palabra, sino de producir un texto de destino que sea equivalente en función y efectividad al texto original.

Asimismo, las contribuciones de Peter Newmark a la ciencia de la traducción han sido significativas en términos de su influencia en la teoría y la práctica de la traducción, particularmente en el desarrollo de los enfoques funcionalistas y comunicativos que priorizan la claridad, la efectividad y la adaptabilidad en la traducción.

Newmark (1988) menciona la diferencia entre métodos de traducción y procedimientos de traducción. Según él “mientras que los métodos de traducción se relacionan con textos completos, los procedimientos de

traducción se usan para oraciones y unidades más pequeñas del lenguaje...” (Newmark, 1988: 81). La técnica de traducción es la aplicación concreta visible en el resultado, que afecta a áreas más pequeñas del texto. Así, por ejemplo, en la traducción de un género investigado, el traductor puede recurrir a la técnica de adaptar un referente cultural en el tiempo, y no por ello la traducción será etiquetada como libre, adaptación, etc. Newmark menciona los siguientes métodos de traducción:

- Traducción palabra por palabra: la traducción palabra por palabra conserva el orden de las palabras del idioma de origen, SL (*source language*) y traduce cada palabra únicamente por sus significados más comunes, independientemente del contexto.
- Traducción literal: en la que las construcciones gramaticales del texto original se convierten a sus equivalentes del TL (*target language*), el texto meta, más cercanos, pero las palabras léxicas se traducen de nuevo individualmente, sin considerar el contexto.
- Traducción fiel: intenta producir el significado contextual preciso del original dentro de las limitaciones de las estructuras gramaticales del texto meta.
- Traducción semántica: que difiere de la 'traducción fiel' solo en la medida en que debe tener más en cuenta el valor estético del original.
- Adaptación: que es la forma más libre de traducción, y se utiliza principalmente para obras de teatro (comedias) y poesía; los temas, personajes, tramas generalmente se conservan, la cultura del texto original se convierte a la cultura del texto meta y el texto mismo se reescribe.
- Traducción libre: produce el texto sin el estilo, la forma o el contenido del original.
- Traducción idiomática: reproduce el mensaje del original, pero tiende a distorsionar los matices del significado al preferir coloquialismos y modismos donde estos no existen en el original.
- Traducción comunicativa: intenta dar el significado contextual exacto del original de tal manera que tanto el contenido como el lenguaje sean fácilmente aceptables y comprensibles para los lectores (Gil, 2003: 45-47).

La estrategia tiene carácter individual y procedimental, y consiste en los mecanismos que utiliza el traductor para resolver los problemas encontrados en el desarrollo del proceso traductor de acuerdo a sus necesidades específicas (Gil, 2003: 249-250). Siguiendo Krings, “las estrategias de traducción son planes potencialmente conscientes para resolver un problema de traducción” (Krings, 1986: 268).

Los procedimientos de traducción que Newmark (1988b) propone son la transferencia y naturalización.

Transferencia: es el proceso de cambiar una palabra de la LO en un texto de la LT. Incluye la transliteración y es lo mismo que lo que Hervey (Hervey, 1992:52) denominó *transcription*.

Naturalización: adapta la palabra de la LO primero a la pronunciación normal, luego a la morfología normal de la LT (Newmark, 1988b:82).

- a) Equivalente cultural significa reemplazar una palabra cultural en el texto original por una en el texto meta. Sin embargo, “no son exactas”, como afirma el autor (Newmark, 1988b:83).
- b) Equivalente funcional requiere el uso de una palabra culturalmente neutra (Newmark, 1988b: 83).
- c) Equivalente descriptivo. En este procedimiento el significado se explica mediante varias palabras (Newmark, 1988b:83).

Análisis componencial: significa “comparar una palabra de la LO con una palabra de la TL que tiene un significado similar pero que no es un equivalente uno a uno obvio, demostrando primero sus componentes de sentido común y luego sus diferencias” (Newmark, 1988b: 114).

Sinonimia: es un equivalente cercano del texto meta, donde “la economía triunfa sobre la precisión” (Newmark, 1988b: 84).

Traducción directa: es la traducción literal de colocaciones comunes, nombres de organizaciones y componentes de compuestos. También puede llamarse: calco o traducción prestada (Newmark, 1988b:84).

Cambios o transposiciones: implica un cambio en la gramática del original al texto meta, por ejemplo, (i) cambio de singular a plural, (ii) el cambio requerido cuando una estructura específica del original no existe en el idioma meta, (iii) cambio de un verbo a sustantivo, el cambio de un grupo de sustantivos a único sustantivo, etc. (Newmark, 1988b:86).

Modulación: ocurre cuando el traductor reproduce el mensaje del texto original en el texto de la LT de conformidad con las normas vigentes de la lengua origen, ya que el texto original y el texto meta pueden parecer disímiles en términos de perspectiva (Newmark, 1988b: 88).

Compensación: ocurre cuando la pérdida de sentido en una parte de una oración es añadida en otra parte (Newmark, 1988b: 90).

Paráfrasis: en este procedimiento se explica el significado. Aquí la explicación es mucho más detallada que la del equivalente descriptivo (Newmark, 1988b: 91).

Combinar procedimientos diferentes (Newmark, 1988b: 91).

Notas: son información adicional en una traducción (Newmark, 1988b: 91). Las notas pueden aparecer en forma de notas al pie, a final de capítulo o de libro.

Aunque algunos estilistas consideran que una traducción salpicada de notas al pie es terrible en cuanto a la apariencia, sin embargo, su uso puede ayudar a los lectores del texto meta a hacer mejores juicios sobre los contenidos del original. Nida (1964: 237-39) aboga por el uso de notas a pie de página para cumplir al menos las dos funciones siguientes: (1) proporcionar información complementaria, y (2) llamar la atención sobre las discrepancias del original.

Un área realmente problemática en el campo de la traducción puede ser la aparición de alusiones, que parecen ser partes específicas de la cultura original. Todo tipo de alusiones, especialmente las alusiones culturales e históricas, confieren una densidad específica al idioma original y necesitan ser explicadas en la traducción para llevar la riqueza del texto original al texto meta

Las novelas gráficas y el proceso de su traducción están despertando el interés de los teóricos desde un punto de vista tanto lingüístico como multidisciplinario. Las novelas gráficas brindan la posibilidad de

trabajar con el abundante corpus de investigación y también suscitan un gran interés por indagar en las características de su traducción. Cabe mencionar que el término traducción se utiliza aquí desde una perspectiva semiótica e intersemiótica, así como su implementación cognitiva y multimodal.

Cabe señalar que, aunque los científicos dedican cada vez más trabajos al sector de las novelas gráficas, existe la necesidad de investigar la traducción (proceso y resultado) de la novela gráfica. La novela gráfica se asocia con ciertas características de forma interna y externa y requiere métodos especiales para que el traductor pueda traducir o, en otros términos, ofrecer su propia transcreación. También desafía el pensamiento científico para aclarar el término traducción en el caso de traducir una novela gráfica, y plantea muchas preguntas sobre los aspectos multimodales de la trilogía: el autor, el traductor, el lector.

3.1.1. LAS PECULIARIDADES DE LA TRADUCCIÓN DE *PERSÉPOLIS*, DE M. SATRAPI

Como decía Umberto Eco la traducción es una especie de transmutación que aparece al hablar de la traducción en las páginas de su libro «Decir casi lo mismo» (Eco 2014). Entonces, ¿qué pasa con la traducción de la novela gráfica? ¿Su traducción es más precisa en comparación con la traducción única del texto? ¿Las ilustraciones y el código visual ayudan al proceso y resultado final de la traducción? Para responder a estas preguntas hay que analizar las obras, las traducciones, las estrategias utilizadas. Para ello aplicaremos los métodos de las teorías intersemióticas y multimodales, así como algunas herramientas de la teoría lingüística cognitiva.

Las respuestas a estas preguntas pretendemos darlas en el presente trabajo. Para analizar el problema, haremos antes una breve descripción del desarrollo de la novela gráfica como género, como objeto científico, como objeto de traducción. Como señala Zanettin, se puede encontrar “una de las primeras menciones” de novelas gráficas en la literatura de Estudios de Traducción de Jakobson (Jakobson 1960:350), donde Jakobson hace referencia a la distinción entre tres tipos de traducción, “maneras de interpretar los signos verbales”: La traducción de lenguajes naturales implica la interpretación de signos verbales en otros signos que pueden ser lenguajes verbales o no verbales o sistemas de signos. Zanettin en su completísima reseña sobre la traducción de la novela gráfica (Zanettin, 2008) menciona que los ejemplos de transmutación son las traducciones del lenguaje verbal a los lenguajes visuales, como en las artes plásticas, la arquitectura, la pintura, la escultura y la fotografía; a lenguajes auditivos, como la música y el canto; a los lenguajes cinéticos, como el ballet y la pantomima; y a los lenguajes multimedia, como el cine y la ópera (Jakobson también pone el ejemplo de “transponer Cumbres Borrascosas a una película”). Gorlee (1994: 162) afirma que, en el caso de la 'transmutación', el término 'traducción' tiene que entenderse metafóricamente, ya que los lenguajes visuales, cinéticos y multimedia son “códigos artísticos” y lenguajes sólo en una forma metafórica de hablar. El modelo de Jakobson ha sido desarrollado por Eco (2001, 2003). Toury (1980, 1985) habla de una distinción de primer nivel entre “traducción intra e intersemiótica”. Dentro de la traducción intrasemiótica se postula una distinción de segundo nivel entre traducción intrasistémica e intersistémica. En el triángulo semiótico de Peirce (Pierce

1993), el mecanismo semiótico, consta de tres objetos: un signo, un objeto y un interpretante. Jakobson utiliza el término 'traducción' de forma metafórica como sinónimo de "interpretación", Eco (2003) propone una tipología de formas de interpretación, que incluye la interpretación interlingüística, la reformulación, en particular, así como otras formas de interpretación. Es un hecho obvio que la interpretación intrasistémica incluye la sinonimia y/o la paráfrasis, la traducción explicativa, la traducción adecuada, reescritura, utilizando todas las transformaciones, herramientas y técnicas de traducción. La traducción intersemiótica presupone, por tanto, la transmutación de los signos de los sistemas lingüísticos y no lingüísticos. Toda esta discusión es importante para comprender qué modelo se debe tomar y seguir al traducir una novela gráfica, donde el nivel del lenguaje y el código visual se cruzan y se completan y completan mutuamente. Probablemente, el objetivo de elegir el modelo correcto de traducción de novelas gráficas está lejos de lograrse, ya que no se pudo alcanzar la perfección.

3.1.2. CONCEPTUALIZACIÓN Y METÁFORA DE LA NOVELA GRÁFICA

El mestizaje conceptual en la narrativa gráfica funciona en dos niveles: el verbal y el visual. Nos interesa aquí el proceso de mezcla/interrelación/combinación de estos dos niveles. Esto puede dar ideas adicionales para el proceso y afectar el resultado de la traducción de novelas gráficas. Marta Silvera-Roig en su trabajo "Cognitive Semiotics and Conceptual Blend" (Silvera-Roig, 2009) une la teoría de la combinación cognitiva y conceptual y habla de "combinaciones verbales", que se ordenan semánticamente a través de una organización lingüística de referentes y categorías semánticas (agente, acción, entorno, instrumento, etc.). La obra *Metaphors We Live By* de George Lakoff y Mark Johnson (1986), sienta las bases de la teoría de la metáfora conceptual. Lakoff (2004) da evidencia de expresiones lingüísticas convencionales cotidianas para ilustrar relaciones metafóricas entre dominios conceptuales. Aquí hablamos de "mezclas visuales" en la narrativa de la novela gráfica, que mezclan elementos estilísticos con contenido semántico. Por ejemplo, el uso recurrente de un ícono en particular, como el color verde (color de la gloria musulmana en la novela gráfica *Persépolis*), que conlleva un significado cultural que asocia "líneas narrativas visuales" o el nivel visual de la novela gráfica con la narración verbal/texto. Hay otros iconos con contenido semántico: ropa negra, posturas de personajes de la novela, imágenes religiosas versus imágenes de fiestas con contenido semántico directo, representantes/encarnaciones/mapeos/modelos metafóricos, o metáforas pictóricas de los momentos históricos de Irán, conflicto de Irak, época de la revolución islámica, radicalismo, negación de los valores de la educación y pensamientos filosóficos distintos de los valores del Islam. Teniendo en cuenta que nuestro material de investigación es un híbrido de texto/imagen multinivel con diferentes encarnaciones de conceptos, nuestro enfoque estará en la combinación cruzada por la razón de la representación simultánea de modos verbales y no verbales por medio de la narrativa de la novela gráfica.

"Nuestra conciencia es metafórica en su esencia", decía J. Lakoff (1983) en su obra *Metaphors we live by*. J. Lakoff (2004) insiste y justifica que percibimos el mundo por los tipos de modelos cognitivos, y

uno de estos modelos es la percepción metafórica de la realidad. Aceptamos la teoría de J. Lakoff y consideramos como él, que la percepción metafórica de la realidad se realiza mediante las unidades metafóricas del lenguaje. Según J. Lakoff, “la metáfora es un complejo de medios lingüísticos, medios sistémicos de redistribución del campo de aplicación del concepto” (Lakoff, 1986: 26). Estamos de acuerdo con el término metáfora cognitiva y utilizamos la siguiente definición: “la metáfora cognitiva es una redistribución de signos de objetos o fenómenos de una esfera de conocimiento a otra, que se basa en el estilo cognitivo individual del autor de la expresión” (Lakoff, 1986: 146).

El fenómeno de la metáfora cognitiva es inherente a cualquier idioma: inglés o ruso. Usualmente una metáfora considera la transferencia de un signo de un objeto o fenómeno a otro sujeto o fenómeno.

Los estudios dedicados a los procesos de metaforización se basan en los estudios de lexicología, sociolingüística y pragmática. Una metáfora orientativa contextual en la terminología de J. Lakoff y la metaforización es un fenómeno lingüístico, social y cognitivo complejo.

Como bien se sabe, y como mostramos hasta ahora en parte de las referencias culturales, el lenguaje refleja la mentalidad, la cultura, las tradiciones de sus portadores y, por lo tanto, muchos procesos y fenómenos que ocurren en la sociedad se reflejan en el sistema del lenguaje. El inglés, como uno de los idiomas de desarrollo más dinámico del mundo, ha sufrido cambios significativos durante la última década, que están determinados en gran medida por cambios en la esfera social. Según J. Lakoff (2003) hay diferentes tipos de metáfora, a saber, metáfora de comparación, orientación y comunicación, así como metáfora ontológica y metáfora conceptual. Cabe decir, que los estudios sobre la metáfora cognitiva posteriormente dieron base a las investigaciones sobre metáfora visual que nos interesa más en relación con nuestro corpus. Es importante estudiar no solo las formas verbales de crear una metáfora, sino también los medios visuales y los métodos de traducción de la metáfora y caracterizar el principio general de su traducción en nuestro corpus. Para ello, es necesario analizar el nivel lingüístico y el contexto extralingüístico en su conjunto. La función estética del lenguaje de la novela gráfica revela en su sumisión al diseño artístico del escritor, su directriz estética general, los métodos de selección del autor de las unidades lingüísticas, entre otros medios de expresión de contenido figurativo.

El lenguaje intenso de la novela gráfica implica el uso de las unidades lingüísticas estilísticamente coloreadas. En el estilo de la novela gráfica, los elementos lingüísticos de todas las variedades funcionales del lenguaje se combinan, y esto, junto con la creación de palabras individuales, contribuye a la construcción de la imagen artística (imágenes) del héroe, reunidas en la historia. Los elementos hablados (tanto neutros como emocionalmente expresivos) en el texto artístico adquieren matices adicionales, porque la semántica de la palabra aquí actúa en su forma general (su selección y combinación, el tono, los medios figurativos del texto origen, el estilo de narración), todo esto crea la calidad emocionalmente expresiva.

Entre los grupos emocionalmente expresivos del vocabulario hablado, comúnmente utilizados en el lenguaje de las obras artísticas para caracterizar a los personajes, se destila estilísticamente un conjunto de palabras. Esto implica que se seleccionan cuidadosamente aquellas palabras que mejor encapsulan la esencia emocional o el tono deseado, simplificando así el lenguaje sin perder su poder expresivo y

característico. Pero la norma de dicho vocabulario se limita a cierto estilo, ya que la norma en el aspecto estilístico puede considerarse como una propiedad inherente al mismo estilo. El nivel de expresividad no puede ser utilizado como criterio para clasificar una palabra como no normativa. Se refiere a palabras, expresiones o construcciones que no siguen las reglas gramaticales o convenciones lingüísticas establecidas como estándar en un determinado idioma o contexto. Estas palabras pueden ser consideradas como dialectales, argóticas, *slang* (jerga), neologismos o simplemente incorrectas según las normas gramaticales aceptadas. La inclusión de estas palabras en un texto puede variar dependiendo del propósito comunicativo, el registro o la intención estilística del autor, ya que las palabras pueden ser emocionalmente valorativas, así como groseras, vulgares, familiares, etc., en los términos de uso, son idénticas a las palabras no expresivas, inherentes a la comunicación no comprometida. La participación de la metáfora cognitiva en el lenguaje del personaje contribuye no solo a la revelación más completa del contenido del enunciado, sino también a la reproducción del sujeto del habla, sus características sociales e individuales. Todo esto, junto con el uso de otros medios expresivos, hace posible una variación individual-estilística dentro de los límites de la norma lingüística, la creación de una monotonía estilísticamente expresiva, privada de la narración. En consecuencia, las normas de la lengua literaria permiten el uso en el estilo con cierta finalidad expresiva de elementos tanto normativos como no normativos de la lengua hablada, en particular la metáfora cognitiva. El uso de la metáfora cognitiva en el lenguaje de la ficción no es sólo y no siempre un reflejo adecuado del lenguaje coloquial en vivo, que es, por regla general, su estilización, que puede encarnarse de diferentes maneras, actuando como uno de los medios de percepción.

La admisibilidad del uso en textos literarios no normativos en cuanto a la norma literaria general de las unidades lingüísticas plantea el problema de establecer cierto límite en su uso, cuanto mayor sea el papel de la metáfora cognitiva en la creación de carga emocional en el texto original artístico y su traducción. Es claro que el texto artístico no puede evaluarse únicamente desde el punto de vista de los diccionarios normativos y de las normas gramaticales y de traducción. Pero, por otro lado, es erróneo suponer que el escritor o traductor no se adhiere a ninguna norma, porque cada época, cada dirección literaria tiene sus propias reglas de organización del texto artístico.

Una metáfora visual es una forma de comunicar una idea o concepto abstracto utilizando elementos visuales en lugar de palabras. En lugar de describir directamente el concepto, se utiliza una imagen o una composición visual para representarlo de manera simbólica o metafórica.

Por ejemplo, el concepto de “libertad”, se presenta con la imagen de un pájaro volando libremente en el cielo, evocando la sensación de libertad y la capacidad de moverse sin restricciones. Como vemos en la figura 45, otra metáfora visual (las dos caras mirando por diferentes lados y los símbolos de interrogación y exclamación) representa incertidumbre y búsqueda de la familia entre toda la gente en el aeropuerto, cuando la protagonista de *Persépolis* regresó a su país. El momento emocional se transmite por medio de una metáfora pictórica.

Las metáforas visuales son comúnmente utilizadas en el diseño gráfico, la publicidad, el arte y los medios de comunicación visual para transmitir mensajes de manera efectiva y memorable. Al asociar un

concepto abstracto con una imagen concreta, las metáforas visuales pueden ayudar a captar la atención del espectador y facilitar la comprensión del mensaje. El estudio del fenómeno de la metáfora visual es un área de investigación que involucra a varias disciplinas: 1) semiótica, el estudio de los signos y sus significados, la forma de utilizar las imágenes como signos para representar conceptos abstractos; 2) psicología cognitiva, que abarca los mecanismos de procesar y entender e interpretar la información de las metáforas visuales. En lingüística, los estudios se centran en analizar cómo las metáforas visuales se relacionan con las metáforas verbales y cómo influyen en la comunicación.

Lakoff y Johnson (1984) han desarrollado la teoría de la metáfora conceptual, que sostiene que gran parte de nuestro pensamiento y lenguaje está estructurado en base a metáforas. Su trabajo ha influido en el estudio de las metáforas visuales. Forceville (1993) elaboró los estudios en la relación entre la lingüística y las imágenes, especialmente en la aplicación de principios semióticos y narrativos a la comprensión de las metáforas visuales. Messaris (1999) ha estudiado ampliamente el papel de las imágenes en la comunicación y el impacto de las metáforas visuales en la percepción y el pensamiento. Lupton (2002) aporta el estudio sobre el uso de metáforas visuales en el diseño gráfico contemporáneo. Dondis (2017), en su trabajo “Sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual”, explora los principios de la composición visual y cómo las imágenes pueden comunicar ideas a través de metáforas visuales.

Sobre la base de la clasificación de metáfora, y asumiendo los aspectos comentados hasta este momento, definimos el tipo de metáfora usada en el corpus de investigación. Desde el punto de vista semiótico, la metáfora de la novela gráfica es una metáfora pictográfica semiótica, un medio de transmitir el mensaje de la obra en forma visual (texto+imagen).

Véase un ejemplo en la viñeta ilustrativa (Figura 45) de abajo.



Figura 45. *Persépolis*, libro 4, página 26

La obra creadora de un escritor es la expresión de las reglas del lenguaje universal de la época. Esto explica la influencia del lenguaje de ficción en el desarrollo del lenguaje literario, la formación y consolidación de sus normas. La audaz práctica innovadora de un destacado escritor puede ampliar los límites de varias categorías estilísticas, principalmente los conceptos de «literario» y «no literario». El lenguaje de la literatura es fundamentalmente diferente, no puede encerrarse dentro de un estilo lingüístico particular, especialmente dado que el lenguaje de una obra artística particular es todo un sistema de estilos

y contextos estilísticos. He aquí un ejemplo donde observamos la interferencia de estilos cognitivos en el proceso de reproducción de la metáfora en el original y traducción.

Romper con pasado —> ... покончить с прошлым ...

En la traducción al ruso se consigue con el uso de la sustitución de la unidad léxica en términos expresivos y estilísticos.

La estrecha interacción y asociación de diferentes en términos expresivos y estilísticos de lexema contribuye a la consolidación de una capa significativa de vocabulario de origen coloquial en uso escrito, lo que conduce a la expansión de la composición de la lengua literaria. La asimilación del lenguaje literario de los medios expresivamente coloreados del lenguaje coloquial confirma de manera convincente el hecho de establecer un equilibrio en el sistema léxico del trabajo artístico: la función de un medio estilístico es equilibrar la expresión literaria del lenguaje. Se utilizan siempre recreando potencialidades estilísticas de elementos conversacionales, tanto normativos como no normativos, lo que lo distingue de otros estilos funcionales del lenguaje literario. La conveniencia de utilizar unidades habladas en el lenguaje de las obras artísticas está determinada por la idea del autor y, si la motivación es artística, los componentes de un lenguaje coloquial que están fuera de la norma literaria general bien pueden incluirse en un texto específico.

Entre los muchos problemas complejos que estudia la lingüística contemporánea, el estudio de los aspectos lingüísticos de la actividad interlingüística, denominada «traducción» o «actividad de traducción», cobra un papel importante.

En el proceso de traducción, a menudo resulta imposible utilizar las palabras y frases coincidentes proporcionadas por el diccionario. En tales casos, recurrimos a una traducción, que consiste en transformar la forma interna de una palabra o frase, o en su reemplazo completo, para transmitir adecuadamente el contenido del enunciado. Es difícil traducir la metáfora cognitiva, la transferencia de la novela gráfica en la comunicación interlingüística, ya que, como se señaló, la metáfora es un fenómeno linguocultural y cognitivo-discursivo, es decir, la percepción de una metáfora cognitiva es diferente en hablantes nativos y destinatarios de la traducción, además, el éxito de la traducción de una metáfora depende de las características cognitivas individuales, el conocimiento previo del traductor y el destinatario.

Para nuestro trabajo, es importante identificar las principales características de la adecuación de la traducción de la metáfora cognitiva en la situación de la traducción poética, en particular la traducción de la metáfora cognitiva de las obras de la novela gráfica.

Una de las tareas principales del traductor es transferir al máximo el contenido del original y, como regla, la similitud real del contenido del original y la traducción es muy significativa. En los estudios de traducción modernos, podemos encontrar tres enfoques básicos para la definición de *equivalente*. Algunas definiciones de traducción en realidad reemplazan la equivalencia con la identidad, argumentando que la traducción debe conservar completamente el contenido original.

La solución del problema de la equivalencia de la traducción consiste en intentar encontrar en el contenido del original algún tipo de parte invariable, cuya conservación sea necesaria y suficiente para

lograr la equivalencia de la traducción. En otras palabras, si la traducción puede realizar la misma función o describe la misma realidad, es equivalente.

En equivalencia, la teoría de la traducción debe entenderse para preservar la relativa igualdad de contenido, semántica, estilística y funcional - información comunicativa contenida en el original y la traducción. Vale la pena enfatizar que la equivalencia del original y la traducción es principalmente el entendimiento común de la información contenida en el texto, incluyendo aquella que afecta no solo a la mente, sino también a los sentimientos del receptor, y que no solo se expresa explícitamente en el texto, y implícitamente asignado al subtexto. Es decir, la metáfora cognitiva debe conservarse en la traducción.

Véase el ejemplo (Figura 46), la equivalencia se consigue con la sustitución: *caos* se cambia por *толпа*.



Figura 46. Persépolis, libro 4, página 9

El desafío de traducir una novela gráfica radica en conseguir una equivalencia que refleje la compleja y profunda erudición del autor en cuanto a valores culturales, conocimiento histórico y la habilidad para ridiculizar la ignorancia. La novela gráfica no solo tiene características nacionales, que también se manifiestan en la elección de su tema, así como en la especificidad de crear un efecto de risa. La ironía inglesa a menudo se califica como demasiado específica para que el lector meta la entienda siempre. Sin embargo, buena parte es el resultado de varios factores, desde un conocimiento previo insuficiente hasta una traducción incorrecta. El estudio de las verdaderas peculiaridades de la ironía en el contexto de la especificidad etnocultural y sus pseudo-peculiaridades, simuladas por malentendidos producto de fallas comunicativas, tiene al mismo tiempo la significación teórica y práctica general, cobrando especial relevancia en relación con la urgente necesidad de desarrollar una comunicación adecuada. Es necesario combinar los logros de las disciplinas filosóficas (estudio teórico de la novela gráfica) y filológicas (la conexión del lenguaje y la cultura en general, y la teoría de la traducción en particular).

Una misma situación puede describirse por diferentes combinaciones de peculiaridades inherentes a ella. Como consecuencia, existe la posibilidad y la necesidad de identificar las situaciones descritas desde diferentes lados. El idioma contiene un conjunto de declaraciones que los hablantes del idioma perciben como sinónimos (que significan lo mismo), a pesar de la total discrepancia entre los componentes de sus medios lingüísticos.

Así, a pesar del carácter extralingüístico de la situación, su identificación en el enunciado tiene una serie de rasgos propios de cada grupo lingüístico. Tales características afectan a la naturaleza de la equivalencia en la transmisión de esta parte del contenido del original.

En el tipo de equivalencia anterior, un contenido común del original y la traducción debía preservar los elementos básicos del contenido del texto. Como unidad de comunicación lingüística, el texto siempre

se caracteriza por la funcionalidad comunicativa, la orientación situacional y la selectividad de la forma de describir la situación. Estos signos se mantienen en la unidad mínima del texto: una declaración. En otras palabras, el contenido de cualquier enunciado expresa algún propósito de comunicación a través de la descripción de una situación que se lleva a cabo de manera definida (seleccionando algunos rasgos de esta situación). En el segundo tipo, el primero y el segundo aspecto se refieren al propósito de la comunicación y a la descripción de la situación, respectivamente.

La presencia en el contenido de la declaración (texto) de información sobre el propósito de la comunicación, la situación y el método para describirla refleja la especificidad de la comunicación del habla, su conexión inextricable con las actividades intencionadas de las personas que rodean la realidad y la forma de reflexión de esta realidad en el pensamiento humano. Esta conexión es universal para la comunicación oral en todos los idiomas, y su universalidad determina en gran medida la posibilidad de equivalencia comunicativa de textos multilingües. Si bien, como se mostró anteriormente, la selección lingüística impide el cronometraje de la traducción del método de descripción de la situación o incluso requiere el reemplazo de la situación para transferir el propósito de comunicación del original, existe una posibilidad fundamental en cualquier traducción para asegurar la identidad de una, dos o más de las partes más importantes del contenido del original.

La metáfora cognitiva utilizada por los héroes de la narración destaca no solo la realidad objetiva, sino también la subjetiva en torno a los héroes, y describe la realidad a través del prisma de la percepción del autor de esta realidad extraordinaria. Lo interesante es el estilo cognitivo de pensamiento y, en consecuencia, el lenguaje de la narración. La cognición del mundo se vuelve más cercana a la percepción del mundo de los héroes.

Cohn, basándose en la forma en que Jackendoff (1989) comparaba los lenguajes con otras facultades humanas, considera las imágenes estructuradas como lenguaje visual. El estudio de Neil Cohn (2013) ofrece un enfoque integral que daría cuenta de una variedad de tradiciones visuales y los mecanismos cognitivos subyacentes (Zanettin, 2008). En este enfoque se afirma que “debemos esperar que la mente/cerebro trate todas las capacidades expresivas de manera similar, dadas las restricciones específicas de la modalidad” (Cohn 2013: 195). En su artículo “Un léxico visual”, Cohn (2013: 14) ve las líneas de velocidad que muestran la progresión del movimiento como “morfemas vinculados” ya que “no pueden existir independientemente de un objeto raíz que están modificando” (Cohn 2013: 14).

En general la conceptualización se efectúa por medio de la metáfora, en concreto, la metáfora pictórica. Hay ciertos criterios para la metáfora pictórica. Como sugiere Forceville, “para que una representación pictórica sea llamada metafórica, es necesario que una lectura 'literal' o convencional de la representación pictórica se sienta que no agota su significado potencial, o que produce una anomalía que es entendido como una violación intencional de la norma y no como un error. (...) Cualquier modelo de metáfora pictórica debe especificar si pretende cubrir la metáfora en sentido amplio o en sentido estricto” (Forceville 1996: 64-65). La viñeta (Figura 47) presenta el ejemplo de metáfora pictórica.



Figura 47. Metáfora pictórica conceptual en *Persépolis*, libro 4, página 41

El texto y la imagen son partes de la misma unidad. La estructura de cada capítulo se volverá progresivamente más específica. A partir de las teorías de la autobiografía, que sugieren que un texto autobiográfico es autoconstrucción o autocomprensión de la identidad, se puede analizar *Persépolis* como un producto material y una construcción personal a través de esta lente.

Hemos considerado las influencias culturales, que se manifiestan en *Persépolis* porque se manifiestan en la propia identidad transnacional de Marjane Satrapi: la persa, la islámica, la iraní moderna, la occidental. *Persépolis* funciona como un ancla material de una combinación conceptual, según las teorías cognitivas desarrolladas por Mark Turner, Gilles Fauconnier y Edward Hutchins.

¿Es la modulación una herramienta universal para el proceso de resolución de problemas de traducción? Teniendo en cuenta que la traducción literal (palabra por palabra) no presenta ningún problema, el interés surge al utilizar técnicas de traducción indirecta que se utilizan cuando los elementos estructurales o conceptuales del idioma de origen no pueden traducirse directamente sin alterar el significado o trastornar los elementos gramaticales y estilísticos del idioma original y el de destino.

Para nosotros es importante especificar una herramienta de este tipo que podría ser útil de forma universal al traducir textos multimodales como una novela gráfica. Nos acercamos mucho a un fenómeno como la modulación. ¿Por qué modulación? Vinay y Darblenet (2008) creen que un traductor está justificado para usar la modulación cuando una traducción literal termina en una traducción “inadecuada, torpe y poco idiomática” en el idioma de destino. La modulación se considera “la técnica de traducción suprema”. Vinay y Darblenet (2008) ven la modulación como la “piedra de toque de un buen traductor”, mientras que la transposición “simplemente muestra un buen dominio del idioma de destino” (como se cita en Munday 2008, pág. 57). Según Vinay y Darblenet, la modulación suele ocurrir a nivel de mensaje, mientras que los cambios de nivel gramatical se ven como transposición (Munday, 2008: 58). A nivel de mensaje, la modulación se sigue dividiendo en varias categorías: concreto por abstracto, causa-efecto, parte-otra parte, inversión de términos, negación del contrario, activo por pasivo (y viceversa), espacio por tiempo, repensar intervalos y límites (en el espacio y en el tiempo), y cambio de símbolo (incluyendo metáforas fijas y nuevas). La modulación también cubre la discusión de un cambio de símbolo. De la traducción inversa, se puede ver que los dos idiomas usan diferentes expresiones para simbolizar un mismo concepto.

La modulación se usa a menudo dentro del mismo idioma. Las expresiones como *no es fácil* o *es difícil* tienen un significado similar pero el enfoque de la frase es diferente. Este tipo de técnica ayuda al lector

a percibir las cosas en su forma de pensar. La modulación es definida por Hardin y Picot (1994: 35) como “un cambio de punto de vista que nos permite expresar un mismo fenómeno de forma diferente”. Podemos distinguir dos tipos de modulación:

– Modulación estándar: se suele utilizar en los diccionarios bilingües. Está convencionalmente establecida y es considerada como un procedimiento listo para usar.

– Modulación libre: este segundo tipo se considera más práctico en los casos en que “el idioma de destino rechaza la traducción literal” Gérard Hardin y Gynthia Picot (1990: 37) (Barchudarov, 1996).

¡Mierda! ¡Tendré que volver a encenderlo! > ¡Maldita sea! Tienes que acostumbrarte de nuevo.

También estaban las calles > Одни улицы чего стоили.

Hay alrededor de once categorías o tipos de modulación libre. Entre ellos se encuentran los siguientes ejemplos del corpus de nuestra investigación. Entre los más utilizados se encuentra el procedimiento contrario negado que realiza el cambio de los valores del texto de origen de negativo a positivo en el texto de destino o viceversa. Véanse el ejemplo a continuación.

*¡No hay nada como el té iraní! traducido *иранский чай* en español *qué bueno es el té iraní* .*

Hay más procedimientos de modulación a utilizar para sustituir un objeto abstracto por concreto o viceversa, poniendo el objeto de causa por efecto como se puede ver en la Figura 48.



Figura 48. Persépolis, libro 4. El regreso, páginas 2-3

Algunos procedimientos de modulación se utilizarán para sustituir el espacio por el tiempo, cambiar la estructura gramatical del modo pasivo (*ser reconstruido*) por el modo activo (*строить*) o viceversa, etc.), aunque pueden ser menos frecuentes según los contextos de los corpus. El ejemplo del último tipo se da a continuación.

Todo tiene que ser reconstruido de nuevo > всё надо заново строить

En definitiva, la modulación como procedimiento de traducción se produce cuando hay un cambio de perspectiva acompañado de un cambio léxico en la lengua meta (ver Figura 49) donde se efectúa el cambio *too small* por *детский* ('de niños').



Figura 49. *Persépolis*, libro 4. El regreso, páginas 5-6

Nida y Taber definen la traducción como “reproducir en la lengua receptora el equivalente natural más cercano del mensaje de la lengua fuente, primero en términos de significado y segundo en términos de estilo” (Nida, 1974: 12). Según esta definición, el término 'equivalente' se centra más en el significado que en el estilo. También se puede decir que los traductores no pueden simplemente prestar atención a la precisión en la traducción de elementos gramaticales en los textos o en la búsqueda de sustitutos precisos para las palabras del texto original. La prioridad de los traductores es considerar si la traducción fuera leída y entendida por los lectores del texto meta tal como lo pretende el autor del texto original (Nida, 1974: 8). La modulación, según Vinay y Darbelnet (2000), se define como “una variación a través de un cambio de punto de vista, de perspectiva y muy a menudo de categoría de pensamiento” (Newmark, 1988: 88). Con esta definición, Vinay (2000) afirma que, en muchos casos, los diferentes puntos de vista y el modo de pensar de los lectores del texto meta son las razones por las que un texto traducido no transmite el mensaje original. Aparece un signo de fracaso cuando se considera que la traducción se ha realizado correctamente con el resultado “considerado inadecuado, poco idiomático o torpe en el texto meta” (Venuti ed., 2000: 89).

La modulación básicamente significa usar una frase que es diferente en los idiomas de origen y de destino para transmitir la misma idea. Obviamente cambia la semántica y cambia el punto de vista del idioma de origen. La modulación ayuda al traductor a generar un cambio en el punto de vista del mensaje sin alterar su significado y sin generar una sensación antinatural en el lector del texto de destino.

Para sistematizar todos los tipos de métodos, herramientas, técnicas y estrategias de traducción que de alguna manera varían y se entrecruzan según y fuertemente dependiendo del material (solo texto, texto + imagen) de traducción nos dirigimos a los trabajos teóricos de Barchudarov (1975) y Komisarov (1978). Los teóricos hablan de cambios obligatorios que surgen en el proceso de traducción. Los cambios se producen tanto en el nivel inferior del lenguaje, es decir, la lexicogramática, como en el nivel temático superior del texto. Catford (1965: 73) afirma que, en los cambios sólo afectan la forma para obtener adecuación (1965:

76) entre el texto original y el texto meta. Los cambios ocurren cuando no hay una coincidencia directa entre los elementos de texto original y el texto meta (Machali, 1998: 3). Catford (1965) divide el cambio en la traducción en dos tipos principales, cambio de nivel y cambio de categoría. El cambio de nivel se refiere a un elemento del idioma de origen en un nivel lingüístico, que tiene una traducción del idioma de destino equivalente en un nivel diferente. En otras palabras, es “un cambio de estructura gramática a la estructura léxica”. Bell (1991: 33) señala que pasar de un idioma a otro es alterar las formas.

La forma de traducir novelas gráficas parece ser la forma de llegar a la decisión perfecta de un traductor. La conclusión que se puede extraer es la siguiente. Una forma universal de traducir novelas gráficas es la modulación, la técnica de traducción, que permite cambiar la forma sin cambiar el sentido. La novela gráfica presenta el desafío al traductor de analizar no solo el texto mismo, sino la construcción narrativa visual. Todas las modalidades deben tenerse en cuenta al realizar la traducción. Desde el punto de vista cognitivo, la novela gráfica es la encarnación de la metáfora cognitiva y los conceptos mezclados dentro de la misma narrativa.

3.1.3. TRADUCCION DEL TEXTO Y DE LA IMAGEN: DISCUSIÓN

La traducción de las novelas gráficas, como hemos visto, no es la traducción monomodal o intralingüística, sino la reconstrucción de toda la información implicada.

Las imágenes de las novelas gráficas históricas *Persépolis* y *Maus* de nuestro corpus de la investigación fueron creadas por los autores de las mismas. En los casos de *Maus* y *Persépolis* las imágenes las crean los autores, Art Shpielman y Marjane Satrapi, y en caso de *Rasputín* es una colaboración entre el escritor, novelista, Alex Grecian y el artista visual Riley Rossmo. El contenido de la imagen en relación con el texto es de interés e importancia. La imagen nunca tiene menor valor que el texto de la novela gráfica, y esto muestra cómo interactúan la escritura y la imagen y como esta interacción afecta la traducción en cada obra en particular. A pesar de tener una dimensionalidad multimodal, las traducciones de la novela gráfica generalmente se concentran en el texto escrito y simplemente presentan una versión del mismo en el idioma de destino, lo que implica que los dos modos utilizados en el original pueden desagregarse sin causar daño. En consecuencia, si de la novela gráfica se traduce al ruso sin contar con las imágenes, entonces tiene una dimensionalidad multimodal más baja que el original.

En la versión inglesa de *Persépolis* realizada por el marido de Marjane Satrapi, Mattias Ripa, la pieza de vestimenta islámica femenina que cubre la cabeza de mujer se traduce como *veil*, aunque existe la unidad léxica inglesa *headscarf*, que sería la variante más adecuada. Véase la imagen (Figura 50). Nuestro comentario podría ser argumentado con la imagen. Se ve perfectamente lo que es el “pañuelo”, “hiyab (hijab)”, no “velo”.

Revealed: The Queen's headscarf laid across her pony Emma's saddle for the funeral procession is an Hermès design featuring Buckingham Palace's Royal Mews complete with the stable, equerry and royal carriages



Figura 50. La imagen de *headscarf* ("Daily mail", Wednesday, Oct 25th, 2023)



Figura 51. *Persépolis*. El pañuelo (versión inglesa), página 112.

En la imagen del capítulo “veil” (Figura 51) se ve claramente que la vestimenta que llevan las niñas es el tipo de “velo parcial”, es decir “hiyab”, el pañuelo con que las mujeres musulmanas se cubren el pelo, o bien en otra fuente podemos leer “un velo que cubre la cabeza y el pecho que las mujeres musulmanas usan en presencia de personas que no sean de su familia”. Profundizando más los significados y contextos se puede decir que el pañuelo se considera un símbolo de resistencia cultural, de orgullo étnico. El pañuelo, como parte de la vestimenta, tiene carácter neutral en comparación con el *niqab* o el *burka*, velo integral que cubre la cara, cuerpo, cabeza de las mujeres.

Cabe mencionar que en la versión original francesa figura la unidad léxica *foulard* (pañuelo), no velo (Figura 52).



Figura 52. *Persépolis*. El pañuelo (versión francesa)

Si una respuesta parte de suposiciones sobre los aspectos sociales de la creación de significado, cabe destacar otra vez más el enfoque multimodal, que puede servir como justificante para seleccionar entre todos los sinónimos de pañuelo (bufanda - chal - pañoleta - lienzo - mantón - velo), si contamos con las impresiones de Blake que puso mayor énfasis en la relación entre las palabras y las imágenes, podemos llegar a la propuesta de utilizar la unidad *veil* en el título de capítulo donde vemos la imagen del velo tapando la cara hasta los ojos. Pero en otros casos dejaríamos la opción más neutral: pañuelo (*foulard, headscarf*). Como señaló David Erdman en la introducción de su histórico *The Illuminated Blake* (1974), “los lectores de Blake se están convirtiendo también en espectadores educados” (Blake & Erdman 1974, 13).

Sin embargo, es crucial reconocer que existen otros procesos de (re)constitución de significado que también podrían clasificarse como formas de traducción y que tienen diferentes tipos de impacto. Una “traducción” contrastante separaría la imagen del texto y luego (re)constituiría su significado creando una nueva contraparte visual que utiliza posibilidades semióticas del modo de imagen de manera diferente. La traducción de este tipo prioriza la imagen como podemos observar en el ejemplo explicado previamente. Foucault cuando describía las relaciones entre la imagen y el texto definió la relación entre escritura e imagen de la siguiente manera:

Es cierto que la subordinación se mantiene estable sólo en muy raras ocasiones. Lo que sucede con el texto del libro es que se convierte en mero comentario de la imagen, y canal lineal, a través de las palabras, de sus formas simultáneas; y lo que sucede con el cuadro es que está dominado por un texto, todos cuyos significados ilustra figurativamente (Foucault 1996, 39; Foucault 2006, 32).

Con el énfasis en los patrones cambiantes de dominación y subordinación, este análisis indica que múltiples etapas de transposición y (re)constitución de significado están involucradas en el proceso de traducción (literaria) multimodal. El autor primero constituye un significado (o significados) al orquestar un conjunto (la fuente), luego el traductor/editor transpone los recursos de creación de significado, brindando una oportunidad para la (re)constitución de los significados al orquestar una entidad relacionada (el destino, que puede o no ser *multimodal*) – y luego los lectores/espectadores de la traducción (re)constituyen el significado del destino (y/o la fuente) a medida que lo interpretan. Nos pueden servir como ejemplos tres diferentes cubiertas (Figura 55) de la obra *Persépolis*. Observamos que las tres no son idénticas; las tres (re)constituyen significados implícitos, o mejor dicho, no verbalizados aquí en la cubierta, sino más bien los significados implicados a lo largo de la novela. Podemos ver, en la cubierta de la versión rusa, el color verde (Figura 55), color de la religión islámica. Esta imagen está justificada por los eventos y sentimientos de la protagonista y el papel e importancia de religión en la vida. Dice que nació con la religión y creía en Dios. La misma Margiane en su entrevista hablaba de sus raíces iraníes y con orgullo decía que es iraní y siempre lo será.



Figura 53. *Persépolis*, página 11



Figura 54. *Persépolis*, página 11

En la versión rusa, véase el ejemplo de la imagen con el texto incrustado (Figura 53) y el texto extraído (Figura 54), la traducción del texto dispone las sustituciones léxicas, en particular, *относиться* (tratar) – *to think*; *платок* (pañuelo) – *veil*; *в то же время* (al mismo tiempo) – *as a family*; sustitución de nivel sintáctico en la frase *Я верила в Бога* (‘creía en Dios’) – *I was very religious* (‘éera muy religiosa’)

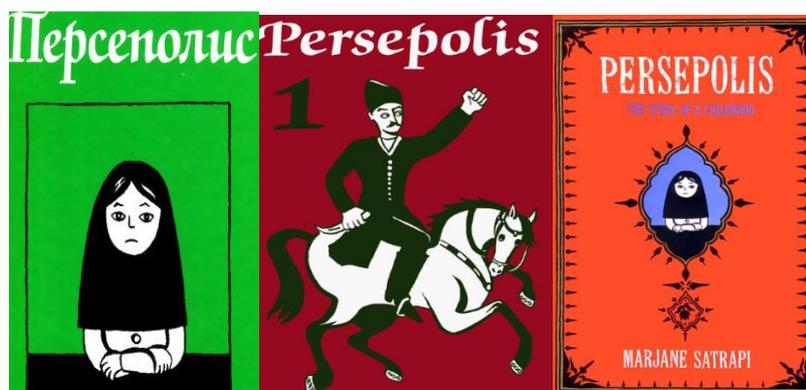


Figura 55. *Persépolis*. Cubiertas

La traducción de conjuntos multimodales es un proceso de transposición y (re)constitución de significado que frecuentemente revela “la jerarquía modal” del traductor y/o de la editorial. Al presentar material multimodal, un modo puede ser priorizado, puesto en primer plano. La decisión de priorizar los elementos se hace según las unidades significativas (por ejemplo, género, estilo, forma), como se puede ver en las cubiertas de *Persépolis*.

La dimensión multimodal de las obras literarias permanece sin cambios, pero la priorización percibida de un modo sobre el otro puede inferirse considerando aquellos componentes del conjunto multimodal que el traductor decidió alterar. En el caso de la traducción que nos ocupa el traductor de la versión inglesa de *Persépolis*, como se ve en el ejemplo de la figura 50, dio la prioridad a la imagen de la cara tapada hasta los ojos, y como se ve en la imagen traduce pañuelo/*foulard*/*платок* como *veil* (velo). En los ejemplos dados ambos modos se conservan en ambas traducciones, pero en la figura 51 la imagen ha sido cambiada por la actividad del traductor, mientras que el texto de la figura 52 se ha presentado en forma diferente, que determina un orden jerárquico en nombre del lector/espectador. Como siempre, los lectores (espectadores) son libres de interpretar el conjunto multimodal como quieran, y es ciertamente posible (de hecho, probable) que la dominancia/subordinación relativa de los modos cambie durante el proceso de interpretación, como reconoció Foucault (Foucault, 1978: 98).

(combinación de técnicas). Se ha realizado un análisis exhaustivo de las novelas gráficas en inglés y sus respectivas versiones en ruso que componen el corpus de este estudio, con un enfoque particular en todo lo relacionado con la dimensionalidad multimodal. A continuación, se definen las 18 técnicas de traducción en orden alfabético y se ejemplifican mediante fragmentos extraídos del corpus de investigación.

3.2. TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN

3.2.1. ADAPTACIÓN

Cabe recordar que la adaptación en traducción se refiere al proceso de modificar el texto origen para adecuarlo a la lengua y, más específicamente, a la cultura meta, teniendo en consideración las diferencias no solo lingüísticas sino también socioculturales. La adaptación puede ser intercultural o intracultural (Marco, 2007) y tiene como fin la creación de un efecto equivalente en el texto de llegada (Hatim y Mason, 1990: 80). En la traducción se puede observar los ejemplos de adaptación intracultural de diferentes niveles de idiomas (sintáctico, léxico, morfológico). Aquí mostramos los ejemplos en los que se transmite adecuadamente la información en el TM, ya sea porque se acumula información de carácter erudito o en ocasiones superflua. Como hemos mencionado, las adaptaciones las hemos señalado en el texto meta, cuando ha sido posible, mediante un subrayado; asimismo, insistimos en los diferentes tipos de procedimientos que encontramos en las adaptaciones necesarias (ampliación, sustitución u omisión). Igualmente, en nuestro análisis hacemos referencia a las dos funciones típicas de este tipo de adaptaciones: la función referencial y la función ostentativa en los casos de las adaptaciones innecesarias, como se puede apreciar en los ejemplos (1) y (3, 5).

1. *Artie! Come to hold this a minute while I saw* > *Арти! Иди держать немного, пока я пилю* (Maus, libro I, página 5).

Se realizan cambios en uso léxico *come* > *иди*, *a minute* > *немного*. Comentamos, que el TM permite en el caso dado utilizar una traducción literal sin las adaptaciones ostentativas.

2. *Snrk?* > *Хнык?* (Maus, libro I, página 5). Se realizan cambios de nivel morfológico con la función referencial a los sonidos habituales del TM.

3. *Why do you cry, Artie? Hold better on the wood* > *Почему ты плачешь, Арти? Держи за доску покрепче* (Maus, libro I, página 5).

4. *I-I fell, and my friends skated away w-without me* > *Я..я упал, и мои друзья уехали без меня* (Maus, libro I, página 5).

5. *Just go* > *Просто иди* (Rasputín, página 10, capítulo 10).

6. *Get out of here. Go!* > *Убирайтесь отсюда живо!* (Rasputín, página 10, capítulo 10).

7. *Mother?* > *Мамушка?* (Rasputín, página 10, capítulo 10).

En los casos (1) y (3) se realiza una adaptación innecesaria a través de una ampliación con función ostentativa. En efecto, la información aportada en esta ampliación no resulta relevante para la comprensión de la información contenida en la subentrada. De hecho, la información que incluye la traductora incide de forma negativa en la función del diccionario, pues tanto la claridad como la sencillez son condiciones sine qua non para la redacción de un texto con vocación didáctica. Asimismo, advertimos en esta subentrada una inadaptación con función arreferencial que se produce al haber realizado una traducción literal. Así pues, el traductor debería haber procedido a una adaptación mediante la sustitución del vocablo *mother* “madre” por el *мама* “mamá”, el término de TM *матушка* es el vocablo diminutivo, estructurado con el sufijo diminutivo *-ушк*; de esta manera, aunque parezca insignificante la diferencia en la elección de un término u otro, la realidad es que culturalmente en la lengua rusa el uso del vocablo *матушка* atañe al sector histórico y es, precisamente, ese matiz semántico, lo que interfiere en la referencialidad de la información presentada.

En los ejemplos listados abajo, en la traducción al ruso, se han identificado los casos de adaptación de los diferentes tipos arriba mencionados (nivel morfológico en los ejemplos (11, 12), nivel léxico (8), (9), (10).

8. *It was funny to see how much Marx and God looked like each other. Though Marx's hair was a bit curlier* > *Забавно, что бог и Маркс были очень похожи друг на друга, ну может, Маркс чуть кудрявее* (*Persépolis*, libro I, página. 13).

9. *Despite everything, God came to see me from time to time* > *Иногда бог всё-таки навещал меня* (*Persépolis*, libro I, página. 13).

So you don't want to be a prophet anymore? > *Так ты уже не хочешь быть пророком?* (*Persépolis*, libro I, página. 13).

10. *Let's talk about something else* > *Давай поговорим о другом* (*Persépolis*, libro I, página. 13).

11. *My father bleeds history* > *Мой отец кровоточит историей* (*Maus*, libro I, página 14).

12. *Mid-1930s to winter 1944* > *с середины 1930-х до зимы 1944-го* (*Maus*, libro I, página 14).

13. *I'm quite certain the wine's been poisoned* > *Я абсолютно уверен, что вино отравлено* (*Rasputín*, capítulo I, página 5).

Como indicábamos antes, más específicamente, se identifica una adaptación intercultural utilizada por la necesidad de hacer que el fragmento más reconocible por parte de los lectores del TM. Pascua Febles (1998: 56), al igual que Lvóskaya (1997), distingue entre dos tipos de adaptaciones: 1. La adaptación como tipo de actividad bilingüe heterovalente. 2. La adaptación como resultado del empleo de técnicas traductológicas dentro de la actividad bilingüe equivalente que se utiliza para hacer el texto meta aceptable en la cultura meta. Las razones que pueden llevar a un traductor a emplear la adaptación son múltiples, especialmente aquellas que interfieren en la comunicación. Pascua Febles (1998) se refiere a las razones comunicativas que pueden motivar la adaptación dentro de la traducción

con la expresión intertextual cultural. Respecto a los distintos tipos de adaptaciones como técnica de traducción, Pascua Febles (1998: 159–160) señala:

Comprendemos por adaptación cualquier cambio de la estructura semántica del TM respecto al TO, que sea justificado (...). La evaluación de las traducciones (...) demostró que las adaptaciones pueden ser clasificadas, desde cierta óptica, de la siguiente manera: necesarias/obligatorias, las admisibles y las inadmisibles. Las adaptaciones dentro de la traducción se realizan mediante el empleo de tres técnicas traductológicas que grosso modo pueden ser reducidas a todo tipo de sustituciones, ampliaciones y omisiones (Pascua Febles, 1998: 159–160).

A continuación, se da como ejemplo la adaptación del segundo tipo (el resultado del empleo de técnicas traductológicas dentro de la actividad bilingüe equivalente que se utiliza para hacer el texto meta aceptable en la cultura meta) según Febles (1998). Adaptación realizada en el nivel morfológico, sintáctico (18, 17), léxico- semántico (15, 17) y pragmático (20, 16, 21). En el par de traducción *And demands gifts for their safe return* > *И требует подношения за их безопасное возвращение* el vocablo *gifts* en inglés se traduce al ruso como *подарки* o *подарочные предметы*. La palabra *подношения* en ruso se refiere más comúnmente a ofrendas o sacrificios que se hacen en un contexto religioso o espiritual, mientras que *подарки* se usa para referirse a regalos o presentes que se dan en diversas situaciones sociales o personales. En el contexto de la frase proporcionada, que habla sobre alguien exigiendo regalos a cambio de la devolución segura de algo o alguien, la palabra *подношения*, la más apropiada, se utiliza, como vemos, una técnica de traducción de adaptación cultural que implica seleccionar una palabra o frase en el idioma de destino que transmita el mismo contexto cultural que la palabra del idioma de origen.

14. *You mean that even though you see this stone in my hand it doesn't exist since it's only in your imagination?* > *Тогда камень, который я держу в руках и ты его видишь, - не существует, потому что он в твоём воображении?* (*Persépolis*, libro I, página. 13).

15. *Exactly* > *Да, так и есть* (*Persépolis*, libro I, página. 13).

16. *Ouch! What are you doing, Karl, you broke my skull!* > *Эй-эй, что ты делаешь, Карл, ты разбил мне голову!* (*Persépolis*, libro I, página. 13). Aquí vemos la sustitución *голову* en lugar de *черепа* 'cráneo'.

He stopped sawing > *Он перестал пилить* (*Maus*, libro I, página 5). A nivel sintáctico, cuando el TM no dispone de gerundio, se adapta a la forma de infinitivo.

17. *If you lock them together in a room with no food for a week....* > *Запни их на неделю в комнате без еды...* (*Maus*, libro I, página 5) > *...then you could see what it is, friends!.....тогда узнаешь, что это такое, друзья!* (*Maus*, libro I, página 5).

18. *That mob won't go after them as long as they can get at Alexandra and me* > *Эта толпа не пойдет за ними, пока у неё будем мы с Александрой* (*Rasputin*, capítulo X, página 10).

Así, los diferentes elementos que conforman la intertextualidad cultural serían: la falta de conocimientos presupositivo-culturales, la no coincidencia de las normas de comportamiento verbal y no verbal, y de las convenciones textuales. Mientras que los dos primeros elementos se consideran el ejemplo de adaptación de la traducción de cualquier tipo de texto, el tercero - la no coincidencia de las convenciones textuales – se convierte en un factor relevante en los textos de marcado carácter convencional, como es el caso de los diccionarios.

3.2.2 AMPLIFICACIÓN

Según Nord (1997), la amplificación en traducción se refiere al proceso de expansión o enriquecimiento del texto de origen en la lengua de llegada, con el fin de transmitir con mayor detalle o énfasis la información contenida en el texto original. El término, en concreto, significa ampliación y es “un desarrollo ulterior del contenido en el texto meta” (Nord, 1997, p. 91). En este sentido, el traductor puede agregar información adicional, ejemplos, explicaciones o descripciones que no estaban presentes en el texto de origen, pero que contribuyen a una mejor comprensión y transmisión del mensaje. En la traducción al ruso, se puede observar la técnica de amplificación que se emplea para añadir más detalle o más información al contenido origen. Véanse los ejemplos.

1. *To enlighten me they bought books* > *Чтобы разбудить моё сознание, родители покупали много книг* (*Persépolis*, libro I, página 12).
2. *I went out to see my father in Rego Park. I hadn't seen him in a long time- we weren't that close* > *Я поехал навестить отца в Риго парке. Я давно с ним не виделся, не так уж мы были близки.*
3. *Poppa! Oh, Artie. You're late. I was worried* > *Папа! Ой, Арти, ты опоздал. Я переживал* (*Maus*, libro I, página 11).
4. *It's a shame française also don't come* > *Жаль, Франкуаз тоже не приехала* (*Maus*, libro I, página 11)
5. *Uh-huh. She sends regards* > *Угу, она передает привет* (*Maus*, libro I, página 11).
6. *He had aged a lot since I saw him last. My mother's suicide and his two heart attacks had taken their toll* > *С нашей последней встречи он очень постарел. Мамино самоубийство и два сердечных приступа наложили свой отпечаток* (*Maus*, libro I, página 11).
7. *Mala! Look who's here: Artie!* > *Мала! Смотри, кто пришел: Арти!* (*Maus*, libro I, página 11)
8. *He was remarried. Mala knew my parents in Poland before the war* > *Он женился второй раз. Мала знала родителей еще в Польше* (*Maus*, libro I, página 11)

9. *She was a survivor too, like most of my parents' friends > Как и большинство родительских друзей, она была из выживших (Maus, libro I, página 11)*

10. *Hi, Artie. Let me take your coat. The dinner is on the table > Привет, Арти. Давай сюда пальто. Обед уже на столе (Maus, libro I, página 11).*

Hurtado Albir (2001: 256) afirma que las técnicas son útiles para determinar el modo en el que el traductor traduce, pero no son suficientes por sí solas para poder analizar un texto. Una de las que pueden ser usadas durante el proceso traductor es la ampliación. En el corpus analizado en este trabajo, concretamente, es una de más extensamente utilizadas por los traductores. Vinay y Darbelnet (1958: 192-193) la incluyen en el plano del mensaje y la definen como “technique of remedying a syntactic deficiency, or to highlight the meaning of a word, in both cases by filling a lacuna in the lexicon or in the structure”. En retórica se define como el “desarrollo que por escrito o de palabra se da a una proposición o idea, explicándola de varios modos o enumerando puntos o circunstancias que con ella tengan relación, a fin de hacerla más eficaz para conmover o persuadir” (DRAE).

11. *A wire hanger you give him! I haven't seen Artie in almost two years - we have plenty wooden hangers > Проволочную вешалку ты даешь ему?! Я два года не видел Арти... У нас полно деревянных вешалок! (Maus, libro I, página 11).*

12. *They didn't get along > Они плохо ладили (Maus, libro I, página 11).*

13. *After dinner he took me into my old room... > После обеда он повел меня в мою старую комнату..... (Maus, libro I, página 11).*

14. *Come-we'll talk while I pedal > Пойдем поговорим, пока я занимаюсь... (Maus, libro I, página 12).*

15. *It's good for my heart, the pedaling but tell me, how is it by you? How is going the cómic business > Крутить педали-мне для сердца полезно... Но ты расскажи, как оно у тебя? Идут дела с комиксами? ... (Maus, libro I, página 12)*

16. *I still want to draw that book about you > Я все хочу сделать комикс про тебя... ... (Maus, libro I, página 12).*

17. *I had a lot of girls what i didn't even know that would run after me > Многие девушки, которых я даже не знал, они бегали за мной ... (Maus, libro I, página 12).*

Vinay y Darbelnet propusieron una clasificación pionera de procedimientos de traducción que funcionaban en los planos léxico, morfológico y sintáctico, y del mensaje (Hurtado Albir, 2001: 257) y establecen siete “métodos” o “procedimientos” de traducción, susceptibles de ser combinados entre sí. Estos autores, junto con otros como Vázquez Ayora o Newmark, han sido objeto de críticas, ya que sus estudios parten del concepto de traducción literal (Mayoral Asensio, 2003: 108). En este trabajo con el análisis realizado vemos que las técnicas de traducción elegidas por los traductores optan más por diferentes cambios entre TO y TM.

En los ejemplos dados se lleva a cabo una amplificación léxica. Analicemos el ejemplo (18) en la siguiente frase: *It's good for my heart, the pedaling but tell me, how is it by you? How is going the comics business? Крутить педали-мне для сердца полезно... Но ты расскажи, как оно у тебя? Идут дела с комиксами?*

En la unidad léxica *pedaling* se amplía por *крутить педали.*, en caso de ampliación semántica el vocablo *good* se sustituye por el adjetivo *полезный* con el significado ‘útil’ se añade contenido para proporcionar más detalle o resultar más específico.

Al mismo tiempo, Munday (2016) también define la amplificación como una estrategia de traducción que se utiliza para expandir el texto de origen y añadir información que puede ser necesaria en la lengua de llegada. Esto se hace con el objetivo de compensar posibles deficiencias en el texto original y proporcionar al receptor de la traducción una experiencia más completa. A continuación, se recopilan más ejemplos del corpus de investigación.

19. *To enlighten me they bought books* > *Чтобы разбудить моё сознание, родители покупали много книг* (*Persépolis*, libro I, página 12).
20. *About the young Vietnamese killed by the americans* > *О вьетнамских детях, замученных американцами* (*Persépolis*, libro I, página 12).
21. *About the revolutionaries of my country...* > *О революционерах моей страны* (*Persépolis*, libro I, página 12).
22. *But my favorite was a comic book entitled "Dialectic materialism"* > *Но самой любимой моей книгой был комикс «диалектический материализм»* (*Persépolis*, libro I, página 12).
23. *Your child is disturbed. She wants to become a prophet* > *С вашим ребёнком не всё в порядке. Она хочет стать пророком!* (*Persépolis*, libro I, página 8).

A la clasificación estructural-comparativista de Vinay y Dalbernet siguieron diversas aportaciones que han formado, a lo largo de los años, un conjunto de técnicas que definen las estrategias llevadas a cabo por el traductor cuando se enfrenta a un texto, de forma consciente o inconsciente. Generalmente, las diversas clasificaciones coinciden en incluir la mayoría de las técnicas, si en ellas se cambia la denominación o valoración, según el enfoque de Hurtado Albir (2001: 256).

3.2.3. COMPENSACIÓN

La compensación, como técnica de traducción empleada en la traducción de novelas gráficas, busca recuperar los elementos perdidos del texto original en el texto meta durante el proceso de traducción. Al igual que en el cine y las series de televisión, las narrativas se desarrollan de manera multimodal (Remael 2008), Las novelas gráficas muestran personajes con todas sus características individuales, los actos que realizan y los cambios en el marco espaciotemporal.

A través de la activación de los esquemas mentales, los espectadores (como expone Fillmore 1982 [2006], Minsky 1986) crean expectativas sobre cómo se desarrollará la narrativa a medida que ven las diferentes escenas de una película. Estas expectativas se cumplen (o no) mediante una combinación

de pistas semióticas. Por lo tanto, el conjunto de herramientas del traductor debe incluir una comprensión del fenómeno de la creación de historias y de cómo el público meta espera que se desarrolle la historia. Toda traducción requiere cierto nivel de reformulación del texto original, y el traductor audiovisual debe tomar decisiones para asegurarse de encontrar las palabras adecuadas que expresen con éxito todo el contenido del hecho semiótico en la lengua y cultura de llegada. Como señala Baker, la compensación, como la reformulación del texto origen en traducción de los casos que nos ocupan, implica una pérdida de un elemento visual o de un rasgo lingüístico en un nivel de la traducción que se equilibra (o compensa, valga la redundancia) con una ganancia en otro nivel (Baker, 2018: 216). Es decir, si se produce una pérdida en el nivel léxico o cultural, debido a las diferencias entre el texto de origen y el texto de llegada, el traductor puede introducir elementos compensatorios en otros niveles, como el sintáctico o el pragmático, para mantener la coherencia y la comprensión del mensaje.

En la traducción multimodal, en ocasiones se requiere recurrir a la compensación, utilizando consciente o inconscientemente las señales semióticas para abordar las dificultades que surgen durante el proceso de traducción y superar las limitaciones tanto lingüísticas como visuales. En el contexto de las novelas gráficas, la contribución visual de la técnica de compensación elegida puede ser destacada. A continuación, analizaremos ejemplos específicos. En la versión original el enunciado es “*Keep up*”. En la traducción al ruso es “*He отставай*”, “*The one I used to talk to you about*” se traduce “*Помнишь, мы обсуждали...*”. La expresión fraseológica *used to* que no existe en ruso se compensa por “*Помнишь*”, (con el significado ¿acuerdas?). El traductor introduce elementos compensatorios para mantener la coherencia entre el mensaje verbal y el plan visual, las características individuales de los personajes.

1. *It would take many books, my life, and no one wants anyway to hear such stories* > *На мою жизнь понадобится много книг, да и кому сейчас нужны такие истории* (*Maus*, libro I, página 12).
2. *I want to hear it. Start with mom... Tell me how you met* > *Мне нужны. Начни с мамы.... Как вы познакомились? ...* (*Maus*, libro I, página 12).
3. *The one I used to talk to you about* > *Помнишь, мы обсуждали* (*Maus*, libro I, página 12).
4. *It would take many books, my life, and no one wants anyway to hear such stories* > *На мою жизнь понадобится много книг, да и кому сейчас нужны такие истории* (*Maus*, libro I, página 12).
5. *Keep up* > *He отставай* (*Rasputín*, libro 3, página 9).

En la traducción multimodal, como hemos dicho, se utiliza la compensación con aportación visual de la técnica. En términos de las ciencias cognitivas, se crea una imagen mental de lo que desea representar el mensaje el traductor, y esta imagen aparece de forma más justificada por el texto multimodal, lo que es la novela gráfica.

3.2.4. COMPRESIÓN

Según Newmark (1988), la compresión es una técnica para reducir la duración o la extensión del texto original en la traducción (Newmark, 1988: 182). En este sentido, el traductor puede utilizar estrategias como la eliminación de información redundante, la síntesis de oraciones o párrafos largos, o la simplificación de estructuras complejas para lograr una versión más concisa y legible del texto en la lengua de llegada. Pym (2010) también señala que la compresión es una de las estrategias utilizadas por los traductores para ajustar la longitud y la densidad del texto de origen, evitando la sobreexplicación o la repetición innecesaria, y buscando una mayor fluidez y eficiencia en la comunicación.

La compresión, como contraria a la amplificación, a veces es necesaria en la traducción a algunos idiomas que incluyen expresiones breves y concisas que se puede entender como un enunciado por completo. Se presentan los siguientes ejemplos.

1. *After a long sleep of 2500 years, the revolution has finally awakened the people* > *Революция, наконец, разбудила народ после 2500 лет глубокого сна* (Persépolis, libro I, página 11).
2. *2500 years of tyranny and submission as my father said* > *2500 лет тирании и рабства, - как говорил мой отец* (Persépolis, libro I, página 11).
3. *Then the Arab invasion from the west* > *Потом вторжение арабов с запада.* (Persépolis, libro I, página 11).
4. *The revolution is like a bicycle. When the wheels don't turn, it falls* > *Революция, как велосипед, она падает, если колёса не вращаются* (Persépolis, libro I, página 11).
5. *And so went the revolution in my country* > *Так вот в моей стране и свершилась революция* (Persépolis, libro I, página 10).
6. *And I want to be Trotsky* > *А я буду Троцким* (Persépolis, libro I, página 10).
7. *We demonstrated in the garden of our house* > *Мы устраивали демонстрации в саду за домом* (Persépolis, libro I, página 10).
8. *Better you should spend your time to make drawings what will bring you some money...* > *Лучше бы ты делал рисунки, за которые деньги дают...* (Maus, libro I, página 12).
9. *But if you want, i can tell you ... I lived then in Czestochowa, a small city not far from the border of Germany* > *Но если хочешь, я расскажу... Я жил тогда в Ченстохове, городке недалеко от границы с Германией...* (Maus, libro I, página 12).
10. *I was in textiles buying and selling – i didnt make much, but always i could make a living.* > *Я занимался тканями.... Покупал, продавал, зарабатывал немного, но всегда на жизнь хватало* (Maus, libro I, página 12).

En los ejemplos (10, 9, 11) de la compresión la traducción al ruso no causa una pérdida de contenido o de información. Es fundamental afirmar también que esto es posible en una traducción multimodal donde el texto está complementado por la imagen.

11. *So tell me, my child, what do you want to be when you grow up ? > Дочь моя, кем ты хочешь стать? (Persépolis, libro I, página 10).*
12. *I want to be a doctor > Я буду доктором (Persépolis, libro I, página 10).*
13. *That's fine my love. That's fine > Прекрасно, солнце моё (Persépolis, libro I, página 10).*
14. *I felt guilty towards God. Я чувствовала себя виноватой перед богом. (Persépolis, libro I, página 10).*
15. *You want to be a doctor? I thought that... Как же так? Ты хочешь быть доктором? А я-то думал. (Persépolis, libro I, página 10).*
16. *I was, at that time, young, and really a nice, handsome boy > Я был в то время молодым и очень симпатичным юношей... (Maus, libro I, página 12).*

En los ejemplos de comprensión listados abajo se observa que la traducción al ruso resulta más directa en su formulación, con un tono asertivo y de afirmación. Véanse los ejemplos.

1. *What about it? > Ну и что? (Persépolis, libro I, página 8).*
2. *Doesn't this worry you? > Вас это не беспокоит? (Persépolis, libro I, página 8).*
3. *Followed by the Mongolian invasion from the east > Потом монгольское вторжение с востока (Persépolis, libro I, página 8).*
4. *Down with the king! > Долой Шаха! (Persépolis, libro I, página 8).*
5. *People always told me I looked just like Rudolph Valentino > Люди всегда говорили, что я один в один Рудольф Валентино. (Maus, libro I, página 13).*
6. *Do you live alone? > Ты один живешь? (Maus, libro I, página 13).*

Ilustremos los ejemplos de comprensión en la traducción al ruso. Se observa cómo se convierte la frase *People always told me I looked just like Rudolph Valentino* a la frase rusa *Люди всегда говорили, что я один в один Рудольф Валентино*. Se comprime objeto directo (*me*). Por otro lado, se comprime la expresión *looked just like* por *один в один* (con el significado ‘igualito’), una expresión fraseológica compuesta por una preposición y pronombre.

3.2.5. CREACIÓN DISCURSIVA

Según Baker (2018),

la creación discursiva implica que el traductor no solo traduce las palabras y estructuras gramaticales, sino que también recrea y adapta el discurso para que sea apropiado y efectivo en la lengua de llegada (Baker, 2018: 239).

En otras palabras, el traductor tiene la tarea de producir un texto que transmita el mismo mensaje y las mismas intenciones comunicativas que el texto de origen, pero teniendo en cuenta las particularidades del contexto cultural y discursivo de la lengua meta. El texto debe ajustarse a las convenciones

discursivas y culturales de la lengua de llegada, teniendo en consideración el propósito comunicativo y el estilo del texto original.

A continuación, se presentan los ejemplos de creación discursiva.

1. *She's crazy* > *Вот дуручка!* (*Persépolis*, libro I, página 8). *My parents were called in by the teacher* > *Родителей вызвали в школу* (*Persépolis*, libro I, página 8).
3. *I have a small apartment my parents moved to Sosnowiec* > *У меня небольшая квартира. Родители переехали в Сосновец.* (*Maus*, libro I, página 13).
4. *I'd like to see it sometime* > *Покажешь как-нибудь?* (*Maus*, libro I, página 13)
5. *Maybe sometime* > *Может... Как-нибудь.* (*Maus*, libro I, página 13).
6. *Oh, my poor Grigori* > *Ох, Гришенька. Бедный мой.* (*Rasputín*, libro 3, página 15).
7. *Eventually, took Lucia to dance...* > *В итоге я пригласил Люсю на танцы...* (*Maus*, libro I, página 13).

La técnica de creación discursiva como vemos, por ejemplo, en el caso (6) arriba recopilado opta por un enfoque en el cual el traductor no solo traduce el texto palabra por palabra, sino que también adapta el discurso y el estilo para reflejar de manera más precisa el mensaje y el tono del texto original en el idioma de destino. En el contexto de un texto multimodal, que combina diferentes modos de comunicación como texto escrito, imágenes, gráficos, etc., la traducción, utilizando la técnica de creación discursiva, implica no solo traducir el contenido verbal, sino también tener en cuenta los elementos visuales y otros modos de comunicación para transmitir el significado y el efecto deseado en el idioma de destino. Por lo tanto, el traductor busca no solo mantener la fidelidad al contenido, como en el caso de traducción de los nombres propios (*Grigori* > *Гришенька*) del texto original, sino también adaptar el estilo (se adapta la forma de llamar y se emplea diminutivo en ruso más el contexto añadido), la estructura y los elementos visuales para asegurarse de que la traducción transmita de manera efectiva el mensaje original en el contexto cultural y lingüístico del público objetivo. Esto puede implicar la reorganización del contenido, la selección de imágenes o gráficos que sean culturalmente relevantes para el público objetivo, y la elección de palabras y frases que resuenen con la audiencia de destino. En resumen, se trata de una traducción que va más allá de la mera transposición de palabras y se centra en la recreación del discurso en su totalidad para lograr una comunicación efectiva.

3.2.6. DESCRIPCIÓN

La descripción en traducción se refiere a la representación verbal de características visuales, sensoriales o perceptivas presentes en el texto de origen. Es una estrategia que busca transmitir de manera precisa y detallada las imágenes, escenas o elementos visuales que se encuentran en el texto original. La descripción en traducción puede abarcar diversos aspectos, como la apariencia física de los personajes, los entornos y paisajes descritos, los objetos o elementos visuales relevantes, entre otros. El objetivo principal es permitir al lector de la traducción tener una imagen mental clara y vivida de lo que se está describiendo en el texto original. La descripción, a diferencia de la ampliación, no solo añade

contenido, sino también intenta crear una imagen mental. En el análisis realizado se han identificado casos aislados de descripción, y también se han observado varios casos de técnicas de descripción combinadas con otras técnicas.

1. *Except for my grandmother i was obviously the only one who believed in myself* > *Разумеется, кроме бабушки и меня самой, никто мне не верил* (*Persépolis*, libro I, página 8).
2. *What do you want to be when you grow up?* > *А ты кем хочешь стать?* (*Persépolis*, libro I, página 8).
3. *Every night i had a big discussion with god.* *Каждый вечер я вела с богом длинные беседы* (*Persépolis*, libro I, página 8).
4. *God, give me some more time. I am not quite ready yet.* > *Бог, подожди немного. Я пока не совсем готова.* (*Persépolis*, libro I, página 8).
5. *Yes you are, Celestial light, you are my choice, my last and my best choice* > *Готова, свет очей моих! Ты - моя последняя и лучшая избранница* (*Persépolis*, libro I, página 8).
6. *Wherever I went - I looked around and Lucia Greenber would be also there...>*
Куда бы я ни пошел... Только обернешься... И Люся Гринберг уже там... (*Maus*, libro I, página 13).
7. *Vladek! - which way are you going?* > *Владек! Ты куда сейчас?* (*Maus*, libro I, página 13).
8. *Just to the market* > *Да так, на рынок.* (*Maus*, libro I, página 14).
9. *Me too - let's walk together* > *И я туда же... Пойдем вместе?* (*Maus*, libro I, página 13).

En los ejemplos listados, se puede observar que, en la traducción al ruso, se deja la expresión que es un fenómeno de préstamo puro. En los ejemplos (1), (2), (3) y (4) son los préstamos puros en la lengua meta, derivados del inglés. En el caso del ejemplo (5) surge el caso de préstamo del ruso. El vocablo *Снегурочка*, *Snegúrochka*, o Doncella de la Nieve, es un personaje de los cuentos de hadas rusos. En una historia se alude a hija de la primavera y la helada, quien anhela la compañía de humanos mortales. Crece junto a un pastor llamado Lel, pero su corazón es incapaz de sentir amor. En la obra *Rasputín* se usa un calco, que consiste en incorporar una palabra o estructura extranjera a la lengua propia imitando el significado. Compárense *Снегурочка* y *Snegurochka* y en la traducción que nos ocupa tenemos el par de traducción *Snegurochka* > *Снегурочка*, es decir, tenemos el caso del calco del inglés al ruso, pero no olvidemos que es el calco del préstamo del ruso al inglés, *Snegurochka* es el préstamo puro que entró del idioma meta al idioma origen de traducción de la novela gráfica *Rasputín*.

A continuación, se incluyen los casos.

1. *It is intimate...>Это интимно.* (*Rasputín*, capítulo III, página 2).
2. *Sheikh* > *Шейх* (*Maus*, libro I, página 12).

3. *Fish* > *Фии* (*Maus*, libro I, página 32).
4. *Down with the Shah!* > *Долой Шаха!* (*Persépolis*, libro I, página 39).

El fenómeno del calco se ejemplifica a continuación. Se trata de una técnica de traducción que implica la transferencia literal de unidades lingüísticas de un idioma al otro. En el caso específico del calco, se toma un término, una expresión o estructura idiomática de otro idioma y se transfiere directamente al idioma de destino, sin adaptación ni modificación. Estas estructuras calcadas pueden no ser comunes o idiomáticas en el idioma de destino. Aunque a veces se utiliza como una forma rápida de traducción, los traductores suelen evitar el calco en favor de una traducción más natural y adaptada al idioma de destino.

Brother Grigori is with his sister, Snegurochka > *Брат Григорий со своей сестрой, Снегурочкой* (*Rasputín*, capítulo 3, p. 11)

En los ejemplos dados a continuación, se muestra la técnica de descripción que crea un escenario visual en la mente del lector meta. No obstante, la descripción se utiliza en diferentes niveles de idioma para transmitir con precisión y detalle las características y aspectos visuales de un objeto, persona, lugar o situación en el texto original. Algunas estrategias que los traductores pueden emplear al realizar traducciones descriptivas incluyen la precisión (como en los ejemplos 2-7) y el estilo conservado (como vemos en el caso de *Maus* al transmitir los errores de habla del protagonista en el ejemplo 20). Se transmite la misma impresión visual y emocional al lector en el idioma de destino. Se selecciona el vocabulario evocador, que consiste en utilizar palabras y expresiones que evocan imágenes vívidas (como en los casos 8 y 11) y emociones similares en el lector con el fin de adaptarse al contexto cultural con el uso de la metáfora (ejemplo 19), la personificación y la sinestesia, enriqueciendo las descripciones y haciendo que el texto sea más expresivo, como se puede ver en los casos a continuación (1, 3 y 4).

1. *But, pop... Mom's name was Anna Zylberberg!* > *Пап... Но маму звали Анна Зильберберг!..* (*Maus*, libro I, página 14).
2. *All this was before i met Anja-just listen, yes?* > *Я познакомился с ней позже... Просто слушай, да?* (*Maus*, libro I, página 14).
3. *Why don't you ever invite me to your home?... Are you ashamed of it?>* *Почему ты никогда не зовешь меня к себе? Стесняешься квартиры?* (*Maus*, libro I, página 14).
4. *She kept insisting me show her my apartment...>* *Она все требовала смотреть моё жилье...* (*Maus*, libro I, página 14).
5. *Rule number eight: no old person should have to suffer* > *Правило 8: ни одна старушка не должна болеть.* (*Persépolis*, libro I, página 7).
6. *In that case, i'll be your first disciple* > *Ну если так, то я буду твоей первой последовательницей* (*Persépolis*, libro I, página 8).
7. *Really? >* *Правда?* (*Persépolis*, libro I, página 8).
8. *So finally, i invited her..>...так в итоге я пригласил ее...* (*Maus*, libro I, página 14).

9. *Everything's so neat and clean!* > *Все так чисто и аккуратно* (Maus, libro I, página 14).
10. *I like to keep things in order* > *Люблю держать все в порядке.* (Maus, libro I, página 14).
11. *You must have another girl. Friend who cleans for you-no?* > *У тебя наверняка есть подружка, которая убирается... Нет?* (Maus, libro I, página 14).
12. *...I don't want to be more closer with her, but she really wouldn't let me go* > *Я не хотел быть с ней более ближе, но она правда не отпускала меня* (Maus, libro I, página 14).
13. *Welcome, prince Grigori* > *Добро пожаловать, князь Григорий.* (Rasputín, libro 3, página 5).
14. *Am i dreaming?* > *Я сплю?* (Rasputín, libro 3, página 9).
15. *Only my grandmother knew about my book* > *Только бабушка знала о моей священной книге* (Persépolis, libro I, página 8).
16. *Rule number six: everybody should have a car* > *Правило 6: у каждого должна быть машина.* (Persépolis, libro I, página 7).
17. *Rule number seven: all maids should eat at the table with the others* > *Правило 7: все горничные должны есть вместе со всеми* (Persépolis, libro I, página 7).
18. *Was she the first girl you-uh* > *Она была твоей... Эээ... Первой* (Maus, libro I, página 15).
19. *Yes. We were more involved. So like the youths were today* > *Да, у нас была связь, прямо как у вас, молодежи, сегодня* (Maus, libro I, página 15).
20. *We saw each other together for maybe three or four years* > *Мы видели друг друга вместе еще года три-четыре* (Maus, libro I, página 15).
21. *Let's get engaged. Vladek* > *Как насчет помолвки, Владек?* (Maus, libro I, página 15).
22. *They pray for spiritual guidance or wish for one last word with lost loved ones...* > *Они молятся за обретение духовного наставника, или желают сказать последние слова тем, кого любили и потеряли* (Rasputín, libro 3, página 25).

3.2.7. EQUIVALENCIA LÉXICA

Según Newmark (1988) y Nida y Taber (1969), la equivalencia léxica es el proceso de encontrar términos en la lengua de llegada que sean apropiados y que transmitan el mismo significado básico que los términos originales. Además, para diferenciarla de la traducción literal, resaltan que la equivalencia léxica no siempre implica una correspondencia literal, sino que puede haber variaciones según el contexto y la intención comunicativa del texto. En el caso de la traducción multimodal de novelas gráficas, la equivalencia léxica es ampliamente utilizada para la traducción de onomatopeyas, cuyos ejemplos se enseñan en el apartado 4.3. En el caso de las dos obras analizadas, los títulos se han traducido empleando la técnica de equivalencia léxica. A continuación, se muestran ejemplos.

1. *Long live the republic!* > *Да здравствует республика!* (*Persépolis*, libro I, página 39).
2. *Down with the Shah!* > *Долой Шаха!* (*Persépolis*, libro I, página 39).
3. *Good lord! Where the devil were you* > *Боже мой! Ну где же бы были?* (*Persépolis*, libro I, página 139).
4. *Its late-i'l take you home* > *Уже поздно, я провожу тебя* (*Maus*, p.15)
5. *Not yet, please* > *Еще чуть-чуть.....*(*Maus*, p.15)
6. *Come on- your parents would worry* > *Ты что? Родители будут беспокоиться* (*Maus* p.15)
7. *Her family was nice, but had no money. Even for a dowry* > *Семья у нее была хорошая, но не было денег даже на приданное* (*Maus*, p.15)
8. *Some people have no idea* > *Они даже понятия не имеют* (*Maus*, p.15).
9. *He is learning about his place in this world* > *Он учится понимать свое место в этом мире* (*Rasputín*, capítulo 3, p. 11)
10. *First our own emperors* > *Сначала наши собственные монархи.* (*Persépolis*, libro I, página 11).

En la traducción al ruso se utilizan los equivalentes léxicos con el efecto de domesticación.

La equivalencia léxica es también una técnica que se aplica en casos especiales donde se presenta cierto estilo de expresión y en la lengua meta, un equivalente. Se incluyen los ejemplos.

1. *Nonetheless, my parents were puzzled* > *Однако мои родители стали задумываться* (*Persépolis*, página 40).
2. *The party* > *Праздник* (*Persépolis*, página 40).
3. *After black Friday, there was one massacre after another. Many people were killed* > *После «чёрной пятницы» одна бойня сменяла другую. Было очень много жертв.* (*Persépolis*, página 40)
4. *The end of the Shah's reign was near* > *Близился конец Шаха* (*Persépolis*, página 40).
5. *One day he made a declaration on TV* > *Однажды он сделал заявление по телевизору* (*Persépolis*, página 40).
6. *Well, every day i came to visit my family... it was maybe a journey of 35 or 140 miles* > *По праздникам я навещал родных.... Жили они, может, в километрах в 50-60* (*Maus*, página 15)
7. *It's good to see you again. Listen...> Как я рада тебя видеть! Слушай...* (*Maus*, página 15)
8. *Here's a girl in my class – i want you to meet us tomorrow - her name is Anja* > *Со мной учится девушка... Может, завтра встретишься? Её зовут Аня* (*Maus*, página 15)
9. *She's incredibly clever, from a rich family... a very good...>Она невероятно умная... из богатой семьи. Очень хорошая...* (*Maus*, página 15)
10. *Who are you? What are these?* > *Кто вы? И что это за существа?* (*Rasputín*, capítulo 3, página 5).

11. *They are only the rusalka, poor suicides doomed to haunt the river where they died* > *Лишь русалки, бедные самоубийцы, обреченные на обитание в реке, в которой утонули* (Rasputín, capítulo 3, página 5).

Se ve que en los dos casos de traducción se utiliza un equivalente léxico de la expresión idiomática, que es claramente diferente de una traducción literal.

3.2.8. GENERALIZACIÓN

La generalización en traducción es una estrategia que implica utilizar términos, expresiones o estructuras más generales en la lengua de llegada para transmitir el sentido o significado más específico de un texto de origen. En otras palabras, se busca encontrar equivalencias más amplias que puedan ser comprendidas por los lectores de la lengua meta. Esta estrategia se utiliza cuando no hay una correspondencia directa entre los términos específicos del texto original y los términos disponibles en la lengua de llegada. Observamos seguidamente los ejemplos extraídos de las traducciones al ruso.

En la traducción de textos multimodales, la generalización se refiere al proceso de aplicar principios y estrategias de traducción que se han demostrado efectivos en un tipo particular de texto multimodal a otros textos que comparten características similares. Los textos multimodales combinan diferentes formas de comunicación, como texto escrito, imágenes, audio y video, y la traducción de estos textos presenta desafíos únicos, debido a la interacción de múltiples modalidades.

La generalización se aplica en la traducción de textos multimodales de las siguientes maneras. Consistencia en la adaptación de elementos visuales y audiovisuales, que surge cuando los traductores generalizan el enfoque para adaptar elementos visuales y audiovisuales, como imágenes, gráficos, entre otros, con el fin de garantizar coherencia y comprensión en la traducción. Esto puede incluir la adaptación de imágenes para que sean culturalmente relevantes para el público objetivo. Por otro lado, se adapta el diseño y formato al texto o viceversa, el texto a la imagen. Los traductores generalizan la consideración del diseño y formato del texto multimodal para garantizar que la traducción mantenga la estructura y presentación del original. Esto puede implicar ajustes en la disposición de elementos visuales, la selección de tipos de letra y el uso de colores y estilos para mantener la cohesión visual. Aquí podemos ver los ejemplos de la técnica.

1. *Some people have no idea* > *Они даже понятия не имеют* (Rasputín, página 26)
2. *We had demonstrated on the very day we shouldn't have: on "black Friday". That day there were so many killed in one of the neighborhoods that a rumor spread that Israeli soldiers were responsible for the slaughter* > *Мы пошли на демонстрацию тогда, когда ни в коем случае нельзя было туда идти - в «чёрную пятницу». В тот день в одном из городских кварталов было столько погибших, что даже ходили слухи, будто это дело рук израильских солдат.* (Persépolis, página 39).

Los traductores generalizan la adaptación del texto multimodal para satisfacer las necesidades y expectativas de la audiencia meta y el medio de comunicación específico. Esto puede implicar ajustes en el nivel de complejidad del lenguaje, el estilo visual y la presentación para garantizar que el mensaje sea efectivo y relevante en el contexto de destino.

3. *But in fact, it was really our own who had attacked us* > *Но на самом деле удар был нанесён нашими*. (Persépolis, página 39).
4. *It's late. We have to go home* > *Уже поздно, нам пора домой* (Persépolis página.3).
5. *He's a handsome boy and seems very nice* > *Он симпатичный. И, кажется, милый* (Maus, página 16)
6. *They couldn't know i understood* > *Они не знали, что я понимал* (Maus página 16)
7. *Think carefully prince Grigori, if you heal this creature, you will become it* > *Осторожнее, князь Григорий. Если ты вылечишь это существо, то станешь им* (Rasputín, página 10 capítulo 3)
8. *What are you talking about* > *О чём это ты говоришь?* (Rasputín, página 10 capítulo 3)

Coherencia en el estado emocional de los personajes de la novela gráfica y estilo. Los traductores generalizan el enfoque para mantener la coherencia en estilo del texto multimodal, adaptando el lenguaje y el registro lingüístico para reflejar adecuadamente el contexto y la intención comunicativa. Esto puede incluir la adaptación de expresiones idiomáticas y las referencias culturales para que sean comprensibles y apropiadas para el público objetivo.

1. *See you later!* > *Ну всё, пока!* (Persépolis, página 3)
2. *For once she didn't insist on coming with us* > *Ну хоть раз она не стала настаивать, чтобы пойти с нами* (Persépolis, página 38)
3. *There is the demonstration.* > *Демонстрация.....*(Persépolis, página 38).
4. *Together we will try to march towards democracy* > *Все вместе мы постараемся встать на путь демократии.* (Persépolis, página 40).
5. *After all that he has done! We shouted from morning till night* > *Мы кричали до самого вечера....* (Persépolis, página 38) > *Ну конечно! После всего, что он сделал!* (Persépolis, página 40).
6. *Well I promised to be home early... I'll leave you to alone* > *Ну что же я обещала вернуться пораньше > Так что я вас оставляю* (Maus, página 16).
7. *You know, you should be careful speaking English, a "stranger" could understand* > *Ты аккуратнее с английским - вдруг «джентльмен» все понимает?* (Maus, página 16).
8. *Did you study it in school?* > *Ты его в школе учил?* (Maus, página 16).
9. *You do not only give life. You exchange it. The water of life does not flow in a single direction* > *Ты не просто даёшь жизнь, ты обмениваешь ее. Живая вода не течет в одном направлении* (Rasputín, capítulo 3, página 10).

10. *Like the bear who gave you your wildness, like your friend Antoine who gave you finesse. And your mother who gave you her bravery and kindness. They are now a part of who you are > Как медведь, что дал тебе свою дикость. Как твой друг Антуан, что дал тебе изящество. И твоя мать, которая дала тебе ее храбрость и доброту. Теперь они часть тебя (Rasputin, página 10 capítulo 3).*

11. *But I healed them >Но я вылечил их (Rasputin, página 10, capítulo 3).*

12. *And when you did that, you became them. Just a little bit > И когда ты сделал это, то стал ими. Совсем немножко (Rasputin, página 10, capítulo 3).*

Observamos seguidamente los ejemplos extraídos del corpus. Como bien se sabe, en la traducción de los textos multimodales, la generalización se refiere al proceso de aplicar principios y estrategias de traducción que se han demostrado efectivos en el caso del texto multimodal teniendo en cuenta la sintaxis del texto multimodal. Los textos multimodales combinan diferentes formas de comunicación, como texto escrito, imágenes, y la traducción de estos textos presenta desafíos únicos debido a la interacción de múltiples modalidades.

1. *For a few months, he actually did try: he tested a dozen prime ministers > Он и вправду постарался: за несколько месяцев он испробовал десяток премьер-министров (Persépolis, página 41).*

2. *A freemason? That's not suitable > Франкмасон? Нет, всё-таки не подходит (Persépolis, página 41).*

3. *I had to quit school at about 14 to work > Пришлось бросить школу в 14, пойти работать (Maus, página 16).*

4. *... But i took private lessons... I always dreamed of going to America >... Но я брал частные уроки... Всегда мечтал уехать в Америку (Maus, página 16).*

5. *It's a shame you have to return to Czestochowa > Плохо, что тебе надо возвращаться в Ченстохову (Maus, página 16).*

6. *Yes but have my business >Но у меня там дела (Maus, página 16).*

7. *Have you a phone at home? > А телефон дома есть? (Maus, página 16).*

8. *As soon i came back to Czestochowa, she called - once a day ... twice... every day we talked. Как только я вернулся в Ченстохову, она позвонила... >Раз.... Два раза в день, каждый день мы разговаривали (Maus, página 16).*

3.2.9. MODULACIÓN

Conviene recordar, que la modulación en traducción se refiere a una estrategia que implica cambiar la perspectiva o el enfoque en la expresión de un mensaje en la lengua de llegada con respecto al texto original. Esto puede implicar cambios en el estilo, la estructura de la frase, los matices culturales

o las referencias específicas, entre otros aspectos. Cuando hablamos de modulación en traductología y traducción de textos multimodales, nos referimos al proceso de adaptar el contenido de un texto de origen para que se ajuste a diferentes modalidades comunicativas o registros lingüísticos, así como a las características del público objetivo y del medio de comunicación. Se presentan algunas formas en las que la modulación se aplica en traducción de textos multimodales:

Adaptación de registro. Dependiendo del contexto y del público al que va dirigido el texto, el traductor puede modular el registro lingüístico para que sea más formal o informal, técnico o coloquial, según sea necesario.

Adecuación cultural. La modulación también implica adaptar referencias culturales, expresiones idiomáticas y elementos específicos del contexto cultural del texto original para que sean comprensibles y relevantes para el público meta. Cuando se emplea la modulación, la traducción al ruso presenta una generalización (como en los ejemplos 6) y/o una compensación (ejemplo 4). Otros ejemplos incluyen la generalización de términos específicos (ejemplo 1, 2). A continuación, se recopilan los ejemplos.

1. *You remind them too much of my father!* > *Ты слишком сильно напоминаешь им моего отца!* (*Persépolis*, página 41)
2. *Too thin!* > *Слишком худой!* (*Persépolis*, página 41). *Too short!* > *Очень маленький!* (*Persépolis*, página 41). *One-eyed!* > *Одноглазый!* (*Persépolis*, página 41).
3. And then *she started writing* to me such beautiful letters- almost nobody could write polish like she wrote > *А потом она начала писать* такие красивые письма... Никто так не писал по-польски, как она писала (*Maus*, página 17).
4. *I visited a couple times to her she sent me a photo...* > *Я навещал ее несколько раз. Она послала мне фото...* (*Maus*, página 17).
5. *I bought a very nice frame...* > *Я купил милую рамочку...* (*Maus*, página 17).
6. *It passed maybe a week until Lucia again came and saw the photo...* > *Прошла, может, неделя, пока Люся опять пришла и увидела фото...* (*Maus*, página 17).
7. *Everyone you've ever touched is a part of you now* > *Все, кого ты касался теперь часть тебя* (*Rasputín*, capítulo 3, página 11).
8. *Get the women out of here* > *Уведите отсюда женщин* (*Rasputín*, capítulo 3, página 11).
9. *Honestly monsieur Dulac! This is a monastery after all* > *В самом деле, месье Дюлак! Это монастырь, в конце-то концов* (*Rasputín*, capítulo 3, página 11).

En los siguientes ejemplos encontramos casos de modulación con el cambio de referencia, como vemos en los ejemplos (10) y (12). En el ejemplo 10, como podemos ver, *to be torn down* se traduce *сносить с постамента* ('quitar del sitio/fundamento'/'quitar el sitio') en lugar de *Низлагать* ('privar de poder; derrocar'), el término que se ajusta mejor al registro formal y se emplea comúnmente para

describir el acto de derribar o remover a un líder, gobierno o régimen de manera abrupta o violenta. En un registro más formal, *Низлагать* mantendría la connotación de acción decisiva y cambio político importante asociado con el término ‘derrocar’. Con el uso de *сносить с постаментов* en la traducción al ruso, se emplea el cambio del estilo, que suena más coloquial, aunque no supera los límites de la informalidad.

10. *The more he tried democracy, the more his statues were torn down* > Чем больше он стремился к демократии, тем больше статуи сносили с постаментов... (*Persépolis*, página 41).

11. *Then his effigy was burned.* > и тем больше горело его портретов (*Rasputín*, capítulo 3, página 11).

12. *The people wanted only one thing: his departure! So finally...* Народ, хотел лишь одного: чтобы он убрался! И тогда, в конце концов... (*Rasputín*, capítulo 3, página 11).

13. *I'm going to get engaged to her, Lucia* > Я женюсь на ней, Люся (*Maus*, página 17).

14. *Pssh! And look at what a beauty you picked* > Пф-ф! Гляните, какую красотку ты выбрал. (*Maus*, página 17).

15. *Looks aren't everything, Lucia. It isn't good for eitherer of us that you keep coming up here...>* Внешность не главное, Люся. Нам обоим только хуже, что ты все время сюда ходишь...(*Maus*, página 17).

16. *...we have to plan for our futures, and* > каждому из нас надо думать о будущем... (*Maus*, página 17).

17. *Forget her! Let me make you happy* > Забудь о ней! Я сделаю тебя счастливым! (*Maus*, página 17).

18. *It was not so easy to get free from Lucia* > Не так-то просто было освободиться от Люси (*Maus*, página 17).

19. *The ladies wanted a tour. They had never been in a monastery* > Дамы хотели на экскурсию. Они никогда не были в монастыре (*Rasputín*, capítulo 3, página 11).

20. *And neither had I* > Как и я (*Rasputín*, capítulo 3, página 11).

21. *Where are my men? And where might i find breakfast* > А где мои люди? И где можно получить завтрак? (*Rasputín*, capítulo 3, página 11).

22. *Perhaps first you should find your trousers, while you slept, your men have left and gone ahead without you* > Может для начала вам следует найти ваши трусы. Пока вы спали, ваши люди ушли и продолжили путь без вас. (*Rasputín*, capítulo 3, p. 11).

No se emplea ningún término formal, y se limitan a utilizar la unidad léxica con la connotación coloquial y/o emocional.

23. *Out!* > Долой! (*Persépolis*, p.43).

24. *Jimmy Carter, the president of the United States, refused to give refuge to the exiled Shah and his family* >Президент Соединённых Штатов Джимми Картер отказался принять в ссылку Шаха и его семью (*Persépolis*, p.43).
25. *Mom wasn't that attractive, huh?* >Мама была не такой красивой? (*Maus*, p.18).
26. *Not so like Lucia... but if you talked a little to her, you started loving her more and more* > Не так, как Люся. Но раз-два с ней поговоришь, и любишь ее больше и больше (*Maus*, página 18).
27. *One time we walked into the director from her school...*>Однажды мы встретились с директором из её школы (*Maus*, página 18).
28. *You're very lucky, Mr. Spiegelman* > Вы везунчик, пан Шпигельман (*Maus*, página 18).
29. *Ah, yes, my trousers. Where are my manners?*>А. да мои труссы. Где же мои манеры? (*Rasputín*, capítulo 3, página 1).

Modulación con cambios de diferentes partes de idioma.

30. *It looks like Carter has forgotten his friends. All that interests him is oil!*>Похоже, картер отворачивается от своих друзей. Ведь всё, что ему нужно, это нефть. И баста! (*Persépolis*, página 43)
31. *It's Anwar Al-Sadat who will accept him in his country* > Анвар Ас-Садаат согласился его принять в своей стране... (*Persépolis*, página 43)
32. *Who's he?* > А это ещё кто? (*Persépolis*, página 43)
33. *..you don't know what a girl you're getting i've had many students....>...вы даже не представляете, какую девушку заполучили... Много у меня было учеников....* (*Maus*, página 18)
34. *But never one as sensitive and intelligent Anna!* >...но Аня- самая тонкая и умная! (*Maus*, página 18)
35. *Yes-that's why i picked her* > Да... Потому я её и выбрал (*Maus*, página 18)
36. *I wish you could visit me in Czestochowa - i'd like to show you off to my friends* >Приехала бы ты в Ченстохову- хочу похвастаться тобой перед друзьями (*Maus*, página 18).
37. *You should know something about your friend. About who and what he really is* > Вам нужно кое-что узнать о вашем друге о том, кто он на самом деле (*Rasputín*, capítulo 3, página 1).
38. *Do you know the myth of the water of life* >Вам знаком миф о воде (*Rasputín*, capítulo 3, página 1).

3.2.9.1. TIPOS DE MODULACIÓN

La modulación, según los teóricos citados, implica cambiar el punto de vista, la perspectiva o la categoría de pensamiento para traducir una expresión de manera que suene natural en el idioma de destino, manteniendo el sentido original. Por ejemplo, en un texto donde se emplea la modulación, se pueden usar varias técnicas de traducción (como transposición, equivalencia, adaptación, etc.) para ajustar el punto de vista. La modulación forma parte de una estrategia más amplia de traducción. El “punto de vista” se refiere a la perspectiva desde la cual se observa, analiza o se narra un acontecimiento, una situación o un objeto. En el ámbito de la traducción y la lingüística, el punto de vista puede referirse a cómo se presenta la información y desde qué perspectiva se decide transmitirla. Esta relación permite distinguir los diferentes tipos de modulación.

3.2.9.1.1. MODULACIÓN DE ESTRUCTURA

Este tipo de modulación incluye considerar aspectos como a) perspectiva del narrador (primera persona, tercera persona, etc.), b) aspecto y/o uso, c) modo de comparación, d) sustitución del símbolo *In the name of the dead million* > *В память о миллионе погибших*. e) perspectiva temporal, es decir desde qué momento en el tiempo se está relatando una historia o describiendo una situación. En traducción, cambiar el punto de vista puede significar modificar, en otro término, modular, la manera en que se presenta una idea o concepto en el idioma de destino, manteniendo el significado original, pero adaptando la forma en que se percibe y entiende. En los ejemplos presentados con la técnica de modulación, se generan cambios sintácticos, como se observa en el par *might have heard* - *слышал*. Además, se evidencian transformaciones fraseológicas en pares de traducción tales como: *an element of truth* > *частичка правды*, *went on a quest to find* > *отправился искать*, y *the water of life* > *живую воду*. La modulación permite efectuar un cambio, por ejemplo, de lo abstracto a lo concreto, de la parte al todo, de la causa al efecto, entre otros. Esta técnica se caracteriza por producir una modificación en la base conceptual de un término, es decir, en el punto de vista o perspectiva, sin alterar su sentido (Hurtado Albir, 2001: 258-260). Analicemos el ejemplo del corpus *You're very lucky, Mr. Spiegelman* > *Вы везунчик, пан Шпигельман* (*Maus*, página 18). Original en inglés: *You're very lucky, Mr. Spiegelman*. Traducción al ruso: *Вы везунчик, пан Шпигельман*

1. Modulación de forma y perspectiva cultural. Tratamiento del nombre. En el original, se utiliza “Mr.” como forma de tratamiento respetuosa y formal en inglés. En la traducción, “пан” (pan) es una forma de tratamiento respetuosa y formal que se utiliza en Polonia. Este cambio refleja una adaptación cultural que en ruso crea correspondiente asociación con cultura polaca.
2. Modulación en parte de idioma: El adjetivo sustantivado *lucky* (afortunado) se traduce como *везунчик* (*vezunchik*), que no solo significa “afortunado” sino que también lleva una connotación de ser un “suertudo” o alguien que siempre tiene buena suerte. Este término es más coloquial y familiar, cambiando ligeramente el tono de la expresión original.

3. Sintaxis y estructura del orden de las palabras. La estructura de la frase se mantiene similar en ambas lenguas, lo que muestra que la modulación aquí no implica un cambio drástico en el orden de las palabras, pero sí en la elección de términos y el matiz cultural.
4. Impacto cultural y contextual.

En el contexto cultural el uso de *nan* en lugar de *Mr.* añade una capa cultural que puede estar alineada con el entorno o la ambientación de la historia en *Maus*. Esto refleja una adaptación que tiene en cuenta el contexto histórico y cultural del texto traducido. En resumen, la modulación en este ejemplo se manifiesta principalmente en la adaptación cultural y en el cambio de perspectiva del adjetivo utilizado para describir a Spiegelman. El traductor elige términos y formas de tratamiento que son más naturales y culturalmente apropiados para el lector en ruso, sin alterar el significado esencial del mensaje original.

3.2.9.1.2. MODULACIÓN FRASEOLÓGICA

Este tipo de modulación incluye cambiar la causa por el efecto, el medio por el resultado, la sustancia por el objeto, la parte por el todo, una parte por otra como se puede observar en la unidad fraseológica de nuestro corpus *Boon to boon* > *услуга за услугу*, se emplea la inversión de términos (o en palabras de los autores citados “cambio del punto de vista”). Este tipo de modulación implica ajustes en: a) la perspectiva cultural, permitiendo reconfigurar las diferencias culturales para una mejor percepción y representación de conceptos e ideas; y b) el enfoque conceptual, que considera cómo se interpreta y se expresa una idea abstracta en términos más concretos o viceversa. En este sentido, las técnicas son medios de lograr la modulación como la variedad de traducción libre como podemos ver en el ejemplo de nuestro corpus, cuando *good night* se traduce como *здрасьте* (*Persépolis*, página 8).

dentro del marco del proceso de modulación de nivel idiomático y sintáctico entre otros. La expresión inglesa *without saying good night or goodbye* implica el significado “no despedirse apropiadamente”. La expresión rusa *не сказав ни здрастьте ни до свиданья* tiene una connotación similar, indicando que la persona no cumplió con las normas sociales básicas de saludo o despedida, lo que es una forma coloquial de expresar la misma idea de manera efectiva y natural en ruso.

La modulación aquí implica la búsqueda de una equivalencia idiomática. En ruso, usar una frase como *не сказав ни здрастьте ни до свиданья* transmite una sensación similar de informalidad y falta de cortesía, manteniendo la esencia del mensaje original. El traductor opta por una expresión idiomática que captura la intención y el sentimiento del original, a pesar de que las palabras específicas son diferentes. La modulación en este caso se efectúa mediante el cambio de unidad léxica y la adaptación cultural para encontrar una equivalencia idiomática en el idioma de destino. Al traducir *good night* por *здрасьте*, el traductor no sigue una equivalencia literal, sino que elige una expresión que resuena culturalmente en ruso y mantiene la intención comunicativa del original. Este tipo de modulación es crucial para lograr una traducción natural y coherente, que sea comprensible y significativa para el público objetivo. *Ramin!*

Ramin! Come out of hiding! Don't be a wimp!>*Рамин! Рамин! Выходи из засады, выходи, подлый трус!* (*Persépolis*, página 45).

3.2.9.1.3. MODULACIÓN DE LOS COMPLEMENTOS

Modulación de los complementos y frases a configuraciones relativizadas, ordenamiento paratáctico a hipotáctico, expresiones exocéntricas, etc.) (Vázquez-Ayora, 1977: 302-313). *we'll teach Ramin a good lesson* > *мы хорошенько проучим Рамина*. La clasificación de Vázquez-Ayora la podemos ilustrar con un ejemplo de nuestro corpus. Este caso de la modulación supone el cambio de comparación o símbolo.

Para complementar la explicación de Vázquez-Ayora, vamos a presentar también la concepción de Duque, González y Catrain (1993: 141), quienes aclaran que, nuevamente, la modulación “es un cambio en el punto de vista. Consiste en dar el mismo mensaje, pero expresado de un modo distinto. Suele implicar transposición y un cambio de vocabulario”.

1. *She says she won't speak to you!* > *Она не желает разговаривать с тобой!* (*Maus*, página 21).
2. *Sometimes there are no gifts and a child never leaves the winter kingdom* > *Иногда подношений не бывает, и дитя никогда не покидает зимнее царство* (*Rasputín*, capítulo 3, página 17).
3. *But that's horrible* > *Но это же ужасно* (*Rasputín*, capítulo 3, página 17).

La técnica de traducción conocida como modulación es un enfoque que implica cambiar la perspectiva o la estructura gramatical del texto original para transmitir el mismo significado en el idioma de destino. En lugar de traducir palabra por palabra, la modulación busca encontrar una expresión equivalente que se ajuste mejor a las convenciones lingüísticas y culturales del idioma de destino.

3.2.9.1.4. MODULACIÓN SINTÁCTICA

Modulación sintáctica resulta en 1) el cambio de estructura sintáctica. La frase inglesa *They are symbols of capitalism, of decadence* se transforma en ruso *Они символизируют мировой капитализм, упадничество* (*Persépolis*, página 8). En el original, la estructura es un verbo (*are*) seguido de un sustantivo plural (*symbols*) con una frase preposicional. En la traducción, se utiliza un verbo activo *символизируют* que significa ‘simbolizan’ seguido directamente de los objetos *мировой капитализм* (‘capitalismo global’) y *упадничество* (‘decadencia’). 2) cambio de perspectiva de una descripción estática (*are symbols of*) a una acción dinámica *символизируют*. 3) adición de contexto cultural. En la traducción, se añade el término *мировой* (global) antes de *капитализм*. Aunque *мировой* no está presente en el

original, su inclusión en la traducción añade una dimensión global que puede ser relevante, ya que amplía el alcance del concepto.

La traducción realiza una 4) adaptación de las connotaciones presentes en el texto original. En este caso, la palabra decadencia se traduce como *упадничество*. Aunque esta traducción es directa, la connotación del vocablo decadencia puede variar entre culturas. En el contexto cultural ruso, *упадничество* conlleva connotaciones de declive moral y social, lo cual puede ser percibido de manera diferente pero efectiva. La modulación en este ejemplo se realiza a varios niveles: 1) sintáctico con el cambio de una estructura descriptiva a una activa; 2) se varía la perspectiva de una descripción estática a una acción dinámica; 3) se efectúa el cambio en el contexto cultural con la inclusión de *мировой* para añadir una dimensión global. 4) nivel léxico con cambios en las connotaciones que resulta en adaptación de la palabra *decadence* a *упадничество* con sus propias connotaciones culturales. Estos cambios permiten que el mensaje original sea relevante y efectivo en el idioma y cultura de destino, logrando una traducción que respeta tanto el significado como el impacto emocional del texto original.

La adición de *мировой* (global) en la traducción puede parecer, a primera vista, una técnica de amplificación, ya que añade una palabra que no está presente en el original. Sin embargo, podemos considerarla una forma de modulación debido a los siguientes motivos. Tras la modulación se efectúa un cambio en el punto de vista, la perspectiva o la categoría de pensamiento en la traducción. En este caso, la inclusión de *мировой* cambia la perspectiva de la frase original, proporcionando una asociación con la literatura, en particular, *El Capital*, la principal obra de Karl Marx sobre economía política, con un análisis crítico del capitalismo mundial. Es decir, el término capitalismo en el original podría implicar un contexto global, que en ruso se explicita mediante el adjetivo *мировой*. La modulación, en este sentido, no solo añade información, sino que ajusta la forma en que se presenta para resonar mejor con el público objetivo, alineando el significado implícito del original con una expresión explícita en el idioma de destino. La amplificación consiste en añadir información que no está presente en el original para aclarar el contexto o proporcionar detalles adicionales que faciliten la comprensión. Si consideramos estrictamente la adición de *мировой* como un simple añadido de información sin cambiar la perspectiva o la interpretación del término "capitalismo", entonces podría verse como amplificación. Sin embargo, en este contexto, la palabra añadida ayuda a trasladar una connotación implícita (el capitalismo en un sentido global) de una manera que se alinee más con las expectativas y la comprensión del lector en el idioma de destino. En este caso específico, la inclusión de *мировой* se entiende mejor como modulación porque la traducción no solo está añadiendo información, sino que está adaptando la perspectiva desde la que se ve el término "capitalismo" para hacer que la traducción sea más relevante culturalmente para los hablantes de ruso. Según el corpus del idioma ruso, el término *мировой капитализм* aparece en 53 ocasiones, mientras que *капитализм* tiene 1900 apariciones. Estos datos del corpus respaldan las connotaciones específicas asociadas con los conceptos de crisis, revolución, emigración, guerra, entre otros, y, en consecuencia, el término *мировой капитализм* se queda mejor reconocido por los lectores. Al incluir *мировой*, el traductor se asegura de que la frase tenga el mismo peso y resonancia que en el original, adaptándose a la percepción

del público objetivo. Podemos decir, que la inclusión de *мировой* amplía la unidad original, y, como la consecuencia, ajusta la perspectiva y la comprensión del término “capitalismo” para que sea culturalmente relevante y comprensible para los lectores en el idioma de destino. Este ajuste en la perspectiva es un aspecto clave de la modulación, que va más allá de simplemente añadir información. En los ejemplos listados a continuación, se puede observar la aplicación de la modulación sintáctica.

1. *In the name of the dead million, we'll teach Ramin a good lesson. I have an idea...> В память о миллионе погибших мы хорошенько проучим Рамина, у меня есть идея... (Persépolis, página 45).*
2. *My idea was to put nails between our fingers like american brass knuckles and to attack Ramin >Моя идея состояла в том, чтобы зажать между пальцами гвозди, наподобие американского кулака, и напасть на Рамина (Persépolis, página 45).*

Opinamos que la modulación puede ser una técnica útil en ciertos contextos de traducción, especialmente cuando el texto original contiene expresiones idiomáticas, giros lingüísticos o estructuras gramaticales que no tienen equivalentes directos en el idioma de destino. Al modificar la estructura o la perspectiva del texto, los traductores pueden lograr una traducción más fluida y natural que sea comprensible para los hablantes nativos del idioma de destino. Sin embargo, es importante utilizar la modulación con cuidado y asegurarse de que la traducción resultante conserve fielmente el significado y la intención del texto original. En algunos casos, una modulación excesiva podría alterar el mensaje original o distorsionar la voz del autor. Por lo tanto, los traductores deben tener en cuenta el contexto y el propósito del texto original al decidir si utilizar esta técnica de traducción.

Más ejemplos recopilados del corpus de investigación donde se emplea la técnica de modulación se pueden observar abajo. Véanse los ejemplos.

4. *I didn't hear more from Lucia-but also I stopped hearing from Anja...> Люся исчезла... Но и Аня тоже исчезла... (Maus, página 21).*
- Se efectúa la modulación en la sustitución de la estructura con gerundio en inglés que no existe en ruso. Se cambia por la forma del pasado indefinido ruso, 3ª persona singular en lugar de 1ª persona singular en inglés (*I > Аня*).
5. *No telephone calls, no letters, nothing! What happened? > Ни звонков, ни писем, ничего! Что случилось? (Maus, página 21).*
 6. *Hello, Mrs Zylberberg. Could i speak to Anja? > Алло, пани Зильберберг? Можно Аню к телефону? (Maus, página 21).*
 7. *Why does he follow me? > Почему он следует за мной? (Rasputín, capítulo 3, página 17).*

En resumen, la modulación explicativa es una técnica valiosa en traducción que permite mantener la precisión y claridad del contenido original mientras se asegura que el texto traducido sea accesible y comprensible para el público objetivo en el idioma de destino.

3.2.9.1.5. MODULACIÓN EXPLICATIVA

La modulación explicativa se utiliza para clarificar o explicar términos, conceptos o expresiones que podrían resultar ambiguos o desconocidos para los lectores en el idioma de destino. Esta técnica se emplea especialmente cuando el texto original contiene referencias culturales, históricas o técnicas que no tienen una equivalencia directa en el idioma al que se está traduciendo. Características de la modulación explicativa pueden incluir a) aclaración de términos específicos. Se utilizan paréntesis, notas al pie o frases adicionales para explicar el significado o contexto de palabras o frases que podrían ser difíciles de entender para el lector en el idioma de destino, b) una adaptación cultural, asegurando que los detalles culturales sean comprensibles y relevantes para los lectores en el nuevo contexto cultural, c) expansión del texto original. Se pueden añadir palabras o frases adicionales para proporcionar una explicación más detallada o clara de un concepto o referencia que podría ser oscuro o poco familiar para el público objetivo como se demuestra en los ejemplos.

1. *And why hasn't he followed me out here?* > *И почему не подходит сюда?* (*Rasputín*, capítulo 3, página 17).
2. *My father says Ramin's father was in the Savak he killed a million people* > *Мой папа сказал, что отец Рамина служил в Савак. Он убил миллион человек!*
3. *Secret police of the Shah's regime* > *Разведка при режиме шаха* (*Persépolis*, página 44).
4. *But why?* > *Почему?* (*Maus*, página 21). *She got a letter from someone in Czestochowa. My god! It says the worst things in the world about you!* > *Она получила письмо из Ченстоховы господи боже! Такие ужасы про тебя пишут!* (*Maus*, página 21).
6. *Well, i can't convince her on the phone. I'll come down by train on friday after work* > *Ну, по телефону ее все равно не переубедить. Приеду в пятницу сразу после работы* (*Maus*, página 21).
7. *It wasn't even a holiday, but i went anyway to Sosnowiec* > *Это были не праздники, но все равно я поехал в Сосновец* (*Maus*, página 21).
8. *So, tell me, Anja-what have I done that's so horrible?* > *Скажи мне, Аня, что я такого ужасного натворил?* (*Maus*, página 21)
9. *My god! He repeats what they tell him. He will understand later...* > *Господи, он просто повторяет то, что ему вбили в голову* (*Persépolis*, página 46).
10. *You have to forgive!* > *Нужно уметь прощать!* (*Persépolis*, página 46).
11. *У меня было приятное чувство, что я очень хороший человек* > *I had the feeling of being someone really, really good* (*Persépolis*, página 46).
12. *He fears the river, he knows what's coming* > *Он боится реки, он знает, что грядет* (*Rasputín*, capítulo 3, página 17).

Véanse más abajo ejemplos recopilados del corpus de investigación donde se emplea la técnica de modulación.

1. *I don't even want to see it. Just tell me who wrote it. Or, better yet, i'll tell you* > *Даже смотреть не хочу. Скажи лучше, кто его написал, нет, стой, дай угадаю...* (Maus, página 22).
2. *It's just signed "your secret friend, L."* > *Подписано «твой тайный друг Л.»* (Maus, página 22).
3. *It says you have a very bad reputation in Czestochowa* > *У тебя дурная слава в 7. Ченстохове....* (Maus, página 22).
4. *Healing for knowledge* > *Исцеление за знание* (Rasputín, capítulo 3, página 19).
5. *I return to the ice and snow from which i was formed* > *Я возвращаюсь в лед и снег, из которых я была создана* (Rasputín, capítulo 3, página 19).
6. *At last, I am free* > *Наконец я свободна* (Rasputín, capítulo 3, página 19).

En resumen, la modulación explicativa es una técnica valiosa en traducción que permite mantener la precisión y claridad del contenido original mientras se asegura que el texto traducido sea accesible y comprensible para el público objetivo en el idioma de destino.

3.2.10. OMISIÓN

La omisión en traducción es una estrategia que implica dejar fuera ciertos elementos, palabras, frases o información del texto original al realizar la traducción. Esto puede deberse a diversas razones, como limitaciones de espacio (las palabras y frases rusas pueden ser más largas debido a la estructura morfológica y sintáctica), diferencias culturales, falta de equivalencia exacta o para mantener la fluidez y coherencia del texto de llegada. La omisión selectiva de elementos en el texto de origen se realiza con el objetivo de transmitir el significado esencial del mensaje sin comprometer la comprensión global o la intención comunicativa. Es una decisión tomada por el traductor para adaptar el texto a las convenciones y características de la lengua de llegada y cultura meta. Hay que decir que la omisión, en el contexto de la traducción multimodal, se puede también observar a nivel visual, como ilustran las imágenes.

1. *In any case, as long as there is oil in the Middle East, we will never have peace* > *В любом случае, пока на ближнем востоке есть нефть, не видать нам мира* (Persépolis, página 43).
2. *Oh, my parents would like you to come to dinner tomorrow night* > *Кстати, родители приглашают тебя завтра на ужин* (Maus, página 18).
3. *They are now a part of who you are* > *Теперь они часть тебя* (Rasputín, página 10 capítulo 3).
4. *Haha! Haha! Haha!* > *Ха!* (Persépolis, página 8).
5. *That's fine my love. That's fine* > *Прекрасно, солнце моё* (Persépolis, libro I, página 10).

Como podemos ver de los ejemplos recopilados, la técnica de la omisión es el procedimiento de eliminación ciertos elementos del texto original en la versión traducida. Esta técnica se aplica para quitar

los detalles no esenciales en caso de que el texto original contenga detalles o información no esenciales para la comprensión general del mensaje y que puedan ser omitidos sin afectar al significado global. Algunas expresiones pueden resultar difíciles de traducir de manera efectiva al idioma de destino. En estos casos (ejemplo 2, la traducción de la estructura inglés con el infinitivo), el traductor puede optar por una forma alternativa de expresar el mismo significado.

El caso de repetición o redundancia puede ser el motivo de omisión (como hemos visto en los casos 3 y 5). Si el texto original contiene repeticiones o redundancias que no aportan información significativa al mensaje, o en nuestro caso está apoyada o dotada por la imagen, los fenómenos multimodales, el traductor puede decidir omitir estas partes para hacer la traducción más concisa y clara (como en los ejemplos 4 y 5).

Es importante tener en cuenta que la omisión debe realizarse con cuidado y consideración, asegurándose de que no se pierda información crucial y de que la traducción conserve la coherencia y la integridad del mensaje original. La omisión es una herramienta útil en el arsenal del traductor, pero debe utilizarse con criterio y teniendo en cuenta el contexto y el propósito de la traducción multimodal.

3.2.11. PARÁFRASIS

Según Molina y Hurtado Albir (2002), la paráfrasis en traducción implica expresar el mismo contenido con palabras diferentes, a fin de adaptarlo a las convenciones y características de la lengua de llegada” (Molina y Hurtado Albir, 2002: 508). En otras palabras, se busca una reformulación del mensaje original utilizando términos, estructuras y recursos lingüísticos propios de la lengua meta. De hecho, las dos autoras definen la paráfrasis como una técnica de traducción, y también como una de las estrategias empleadas por los traductores con un fin de reformulación, como se observa en el ejemplo *Let's talk about something else* *Ну ладно, давайте сменим* (literalmente: ‘vamos a cambiar el tema’) en lugar de la expresión original ‘hablemos de otra cosa’. La técnica permite evitar palabras muy cercanas al fragmento origen. Además de su propósito de reformulación, esta técnica también se puede utilizar como amplificación para traducir un elemento cultural con objeto de que sea inteligible para los lectores meta y resolver problemas culturales. En los casos analizados de técnicas de traducción, se han observado diferentes casos de paráfrasis, donde en la versión original se hace referencia a la muerte a través de una metáfora, modelándolo según la cultura de llegada y adaptándolo al público meta, tal y como como se ilustra en el ejemplo.

1. *And why is he taking in the Shah?* > *А почему он принимает Шаха?* (*Persépolis*, página 43).
2. *They've been friends for a long time. They both betrayed the countries of our region by making a pact with Israel* > *Они - давние друзья, вдвоём они предали все остальные страны региона, заключив пакт с Израилем* (*Persépolis*, página 43).

3. *In any case, as long as there is oil in the Middle East we will never have peace > В любом случае, пока на Ближнем Востоке есть нефть, не видать нам мира (Persépolis, página 43).*
4. *I've begged my mother to let me go-but she's so religious and old-fashioned > Я умолял маму отпустить меня-но она строгая и старомодная (Maus, página 18).*
5. *...she would never allow me to go to a bachelor's apartment! >Она никогда не отпустит меня в гости к холостяку! (Maus, página 18).*
6. *Anja's parents were anxious she should be married. She was 24; i was then 30 >Родители Ани, они мечтали выдать ее замуж. Ей было 24, а мне тогда 30 (Maus, página 18).*
7. *Oh, my parents would like you to come to dinner tomorrow night > Кстати, родители приглашают тебя завтра на ужин (Maus, página 18).*
8. *The Zylberberg family was very well off-millionaires > Зильберберги были очень богаты - миллионеры! (Maus, página 18).*
9. *Wait, maybe. I think i might have heard that story > Погодите, возможно. Думаю, я слышал эту историю (Rasputín, capítulo 3, página 1).*
10. *It's a good story. An old story. And has an element of truth, as all blood stories should > Это хорошая история. Старая история. И в ней, как и в любой хорошей истории есть частичка правды (Rasputín, capítulo 3, página 1).*
11. *It's about a boy, a prince, who went on a quest to find healing water. The water of life >Это о мальчике, князе, который отправился искать исцеляющую воду, живую воду (Rasputín, capítulo 3, página 1).*

3.2.12. PARTICULARIZACIÓN

La particularización en traducción implica realizar ajustes en el texto original para que se adapte mejor a la realidad cultural y social del público al que se dirige en la lengua de destino. Esto puede implicar la inclusión de referencias locales, adaptación de expresiones idiomáticas, cambios en la estructura de las frases o cualquier otro elemento que ayude a hacer la traducción más cercana a la cultura meta. Es la técnica opuesta a la generalización.

1. *Nonetheless, my parents were puzzled > Однако мои родители стали задумываться (Persépolis, página 9).*
2. *what do you want to be when you grow up? > кем ты хочешь стать? (Persépolis, página 9)*
3. *A prophet > Пророком (Persépolis, página 9)*
4. *So tell me, my child >Дочь моя (Persépolis, página 9).*
5. *To see what a housekeeper she was, I peeked in to Anja's closet >Я заглянул в шкаф- хотел увидеть, какая Аня хозяйка (Maus, página 19).*

6. *Everything is neat and straight just the way i like it! >Все чисто и аккуратно, прямо по-моему! (Maus, página 19).*
7. *But what's this-pills? (Maus, página 19) >А это что такое таблетки?! (Maus, página 19).*
8. *I wrote down every pill >Я переписал все названия (Maus, página 19).*
9. *And what about me? What i do isn't natural > А со мной что? То, что я делаю - это не естественно (Rasputín, capítulo 3, página 13).*
10. *You are different, prince Grigori > Ты-другое дело, князь Григорий (Rasputín, capítulo 3, página 13).*
11. *Your lineage exists outside of the natural world >Твое происхождение не принадлежит естественному миру (Rasputín, capítulo 3, página 13).*
12. *...and so, having tricked Father Frost and drunk the water of life, prince Ivan married the lovely maiden.>...и, обманув отца холода и выпив живой воды, князь Иван женился на прекрасной деве (Rasputín, capítulo 3, página 13).*
13. *Surely not! Politics and sentiment don't mix > Да нет! Политику с чувствами не смешивают (Persépolis, página 44).*
14. *After all this joy, a major misfortune took place: the schools, closed during this period, reopened and.. > После всех этих торжеств случилась великая беда: школы, закрывшиеся на время событий, теперь снова открылись, и вот... (Persépolis, página 44).*
15. *Children, tear out all the photos of the shah from your books > Дети! Выверните фотографии Шаха из ваших учебников! (Persépolis, página 44).*
16. *If she was sick, then what did i need it for?> Она что, больная? Мне такой не надо! (Maus, página 19). Dinner is ready! > Ужин готов! (Maus, página 19).*
17. *Later, a friend, a druggist, told me the pills were only because she was so skinny and nervous > Позже друг-аптекарь объяснил: она их потому принимает, что такая нервная и худая (Maus, página 19).*
18. *How about some more gefilte fish, Vladek? >Хочешь рыбы фиш, Владек? (Maus, página 19).*
19. *So, to make a long story short, by the end of 1936 we were engaged and i moved from Czestochowa to Sosnowiec > Короче говоря, к концу 1936 года мы обручились, и я переехал из Ченстоховы в Сосновец (Maus, página 19).*
20. *And in the fullness of time she bore to him a mortal baby who showed no sign of her father's healing magic*
21. *И когда пришло время, родила она ему стертую девочку, которая не проявляла ни малейшего признака целительной магии ее отца (Rasputín, capítulo 3, página 14).*
22. *So your journey will take you from here to the water palace > Твоё путешествие проходит отсюда до зимнего дворца (Rasputín, capítulo 3, página 14).*
23. *And the heir of prince Ivan plans to accompany you there > А наследник князя Ивана планирует сопровождать тебя туда (Rasputín, capítulo 3, página 14)*

Otros casos incluyen los cambios en la estructura gramatical, el modo pasivo inglés se cambia por el modo activo ruso.

24. *But she was the one who told us that the Shah was chosen by god!* > *Но не она ли нам всегда говорила, что шах - избранник бога!* (*Persépolis*, página 44).
25. *Teacher! She says that the Shah was chosen by god!!!* > *Учитель! Она говорит, что Шаха избрал бог!!!* (*Persépolis*, página 44).
26. *Ach! Here i forgot to tell something from before i moved to Sosnowiec but after our engagement was made* > *Ах-х! Ну вот, забыл сказать... Это было до того, как я переехал в Сосновец, но после того, как мы сделали помолвку...* (*Maus*, página 19).
27. *One evening the bell rang ...* > *Как-то вечером раздался звонок...* (*Maus*, página 20).
28. *What are you doing here? I'm on my way out* > *Что ты здесь делаешь? Я уже ухожу* (*Maus*, página 20).
29. *Wait. You're saying our friend Grigori...?* > *Погоди. Ты утверждаешь, что наш друг Григорий?* (*Rasputín*, capítulo 3, página 14).
30. *Indeed. He is descended from a simpler time. An age when Baba Yaga roamed the world in her mortar and Koshchei kept his soul in an iron chest* (*Rasputín*, capítulo 3, página 14) > *Конечно, его род из простых времен. Времен, когда баба яга летала по миру в своей ступе, а кощей держал свою душу в железном сундуке* (*Rasputín*, capítulo 3, página 14).
31. *When you take him, i would go with you* > *Когда вы решите отправляться, я пойду с вами* (*Rasputín*, capítulo 3, página 14).
32. *Or i will kill you now* > *Или я убью тебя прямо сейчас* (*Rasputín*, capítulo 3, página 14).

El ejemplo de particularización lingüística resulta necesario en el idioma ruso al ser una lengua sin distinción del género entre masculino y femenino (o neutro) y no utilizar el género masculino para generalizar.

1. *Satrap! You shouldn't say things like that. Stand in the corner!* > *Сатрапи! Не гоже исподтишка говорить подобные вещи!* (*Persépolis*, página 44).
2. *These strange phenomena were everywhere* > *Эти странные явления участились* (*Persépolis*, página 44).
3. *Hello dear neighbors* > *Здравствуйте, соседи* (*Persépolis*, página 44).
4. *I-i'll come with you* > *Я... Я пойду с тобой* (*Maus*, página 20).
5. *No, you can't come* > *Нет, тебе нельзя со мной.*
6. *Please Vladek!* > *Умоляю Владек!* (*Maus*, página 20).
7. *She fell on the floor and held strong my legs* > *Она повалилась на пол и уцепилась мне в ноги* (*Maus*, página 20).
8. *You wish to go to the winter palace with you?* > *Ты хочешь пойти с нами в зимний дворец?* (*Rasputín*, capítulo 3, página 15).

9. *Then come, my friend! > Тогда идём друг мой! (Rasputín, capítulo 3, página 15) the more, the merrier! > Чем больше, тем лучше (Rasputín, capítulo 3, página 14)..*
10. *I welcome your unusual company... > С радостью принимаю твое странное общество (Rasputín, capítulo 3, página 15).*

En los ejemplos recopilados se observan más casos de particularización :

1. *Hello! All those demonstrations were really tiring but we finally succeeded > Здравствуйте! Все эти демонстрации были так утомительны! Но, наконец, наша взяла! (Persépolis, página 44).*
2. *Look! A bullet almost hit my wife's cheek. Liberty is priceless > Смотрите! Пуля задела щёку моей жены... У свободы нет цены! (Persépolis, página 44).*
3. *Don't run away! > Не убегай! (Maus, página 20)*
4. *I saw now that i went too far with her > Я понял тогда, что я с ней зашел слишком далеко! (Maus, página 20).*
5. *I ran out to my friend what introduced us. He went to calm her down and took her home. Я побежал к другу, что нас познакомим. Он пришел и успокоил Люсю, и увел домой (Maus, página 20).*
6. *What nerve! She always had that nasty spot. If we weren't neighbors, he would have said she's a martyr raised from the dead > Какой нахал! У неё всегда было это дурацкое пятно. Не будь мы их соседи, он бы вообще рассказал о том, что его жена - воскресшая мученица! (Persépolis, página 44).*
7. *It is not important > Ладно тебе! (Persépolis, página 44).*
8. *The battle was over for our parents but not for us > Битва завершилась для родителей, но не для нас (Persépolis, página 44).*

La particularidad se presenta en el caso de la traducción al ruso, donde las unidades léxicas en la versión en inglés se traducen con un significado más detallado (*nerve* se traduce como *нахал*, *nasty* como *дурацкое*, *important* como *Ладно*).

3.2.13. PRÉSTAMO

El préstamo en traducción es una estrategia que consiste en incorporar directamente una palabra o expresión extranjera en el texto de destino, sin realizar ningún tipo de traducción o adaptación. Es decir, se toma prestado el término o la frase tal como se encuentra en la lengua de origen y se utiliza en el texto traducido. En la traducción al ruso de esta obra, se han encontrado varios casos de préstamo puro. Estos casos se observan a nivel textual, donde un texto presente en la imagen no se traduce al ruso y se conserva en su forma original, como se evidencia en los siguientes ejemplos. En estos ejemplos, se puede observar que la expresión extranjera se deja intacta en la traducción al ruso, lo que constituye un fenómeno de préstamo en la lengua meta, como en los ejemplos del corpus:

1. *It is intimate...>Это интимно (Rasputín, capítulo 3, página 2), 2. Sheikh > Шеих (Maus, página 12).*
2. *Fish >Фииш (Maus, página 32).*
3. *That's Ded Moroz? >Это дед мороз? (Rasputín, capítulo 3, página 16).*
4. *It is. And i am his companion, Snegurochka, whom he made of ice and snow to keep him company through the long cold winter. That is his kingdom > Именно, а я его спутник, Снегурочка, которую он сделал из льда и снега, чтобы у него была компания во время долгой и холодной зимы в его царстве (Rasputín, capítulo 3, página 16).*
5. *But Ded Moroz steals children from their parents >Но дед мороз крадет детей у родителей (Rasputín, capítulo 3, página 16).*

3.2.14. REDUCCIÓN

La reducción en traducción se refiere a una estrategia que implica la eliminación o la disminución de ciertos elementos del texto de origen en la traducción. La reducción puede aplicarse a diferentes aspectos del texto, como la extensión de las frases, la cantidad de información proporcionada, la complejidad de la estructura o incluso la eliminación de elementos contextuales menos relevantes. Esta estrategia se utiliza para lograr una traducción más concisa y fluida, adaptada a las características de la lengua y cultura de llegada.

1. *In my book you could see Marx and Descartes > Там были Маркс и Декарт (Persépolis, libro I, página 12).*
2. *That you have a lot of girlfriends...> Что у тебя толпы подружек... (Maus, página 22).*
3. *And that you're marrying me for my money! >И женишься ты на мне только из-за денег! (Maus, página 22).*
4. *Ach, Anja-you should know me better... Ask anyone in Czestochowa about my character > Эх, Аня! Ты же меня знаешь... Спроси любого в Ченстохове, кто я и как себя веду (Maus, página 22).*
5. *Lucia's an old girlfriend who won't leave me alone. She means nothing at all to me >Люся бывшая подружка, никак не оставит меня в покое. Она для меня ничего не значит.*
6. *Thank you, prince Grigori > Спасибо, князь Григорий (Rasputín, capítulo 3, página 23).*
7. *At least you tried > Ты хотя бы попытался (Rasputín, capítulo 3, página 23).*
8. *That night on the river the show maiden showed me many things >В ту ночь на реке снежная дева показала мне много разных вещей (Rasputín, capítulo 3, página 23).*
9. *She gave me knowledge of the future and of the past > Она дала мне знание о будущем и о прошлом (Rasputín, capítulo 3, página 23).*

En los siguientes casos se puede observar la reducción de la estructura gramatical de los fragmentos del texto original. Se omiten los verbos *be* y *have* (como en los ejemplos 1, 2, 3 y 4), los pronombres relativos *that* (como en los ejemplos 3 y 4) y los adjetivos (como en el ejemplo 6). Además, se reduce la estructura con el uso de un proverbio e infinitivo en lugar del imperativo en ruso, como se muestra en el ejemplo 5.

1. *Мы идём бить Рамина!* > *We are going to beat up Ramin!* (*Persépolis*, página 45).
2. *His father has killed a million people!* > *Его отец убил миллион человек!* (*Persépolis*, página 45).
3. *So that's what you want, to nail Ramin? Get into the car, i have a better solution* > *Так ты хочешь пригвоздить Рамина? Залезай в машину, у меня есть идея получше...* (*Persépolis*, página 45).
4. *So I moved to Sosnowiec at the end of 1936; and february 14, 1937, we were married* > *Так к концу 1936 года я переехал в Сосновец. А 14 февраля 1937 года мы поженились* (*Maus*, página 22).
5. *And now some vodka to toast the young couple* > *А теперь выпьём за молодоженов!* (*Maus*, página 22).
6. *I moved into one of father-in-law's two apartments. He owned both, and he gave to me part ownership and a very beautiful gold watch for a wedding gift* > *Я въехал в одну из двух квартир моего тестя. Он переписал ко мне половину прав на квартиру и вручил прекрасные золотые часы как подарок* (*Maus*, página 22).
7. *I don't think i believe in magic* > *Не думаю, что верю в магию* (*Rasputín*, capítulo 10, página 3).
8. *How else would you explain me?* > *Тогда как ты объяснишь мое существование?* (*Rasputín*, capítulo 10, página 3).
10. *So this Koschei guy... or brother Makary or whatever he called himself... he had his soul in a nail and you killed him with it* > *Так этот парень кощей или брат Макарий, или как там он себя называл... он хранил свою душу в гвозде, и вы убили его им* (*Rasputín*, capítulo 10, página 3).
11. *Reunited him with his soul, poetic, isn't it?* > *Воссоединил его с его душой. Поэтично, не так ли?* (*Rasputín*, capítulo 10, página 3).

Encontramos otros ejemplos similares en la novela gráfica *Persépolis*.

1. *What would you say if i nailed your ears to the wall?* > *А каково бы тебе было, если бы я прибила тебя гвоздями за уши к стенке?* (*Persépolis*, página 45). *Wow! It would hurt a lot* > *Ого! Наверно, было бы очень больно...* (*Persépolis*, página 45). *I'll let it go this*

- time. But don't do it again > Ладно, на этот раз хватит! Не вздумай снова так делать! (Persépolis, página 45).*
4. *But this what i just told you - about lucia and so-i don't want you should write this in your book > Но все, что я тебе рассказал - о Люсе и тому подобном-я не хочу, ты не пишешь так в свою книгу (Maus, página 23).*
 5. *What? Why not? > Что? Почему? (Maus, página 23).*
 6. *It has nothing to do with Hitler, with the Holocaust! > Это не имеет отношения к Гитлеру, к Холокосту! (Maus, página 23).*
 7. *But por página It's great material. It makes everything more real-more human > Но пан! Это же отличный материал. Он делает все настоящим... Живым (Maus, página 23).*
 8. *So you did what he did? The nail thing? That's how you've been able to live for more than a hundred years? (Rasputín, capítulo 10, página 3) > Так вы сделали то же что и он? Провернули штуку с гвоздем? Поэтому вы смогли прожить больше сотни лет? (Rasputín, capítulo 10, página 3).*
 9. *I learn from my friends and my enemies both > Я многому научился как у своих друзей, так и у своих врагов (Rasputín, capítulo 10, página 3).*
 10. *I don't believe in limiting myself > Я не верю в самоограничение (Rasputín, capítulo 10, página 3).*
 11. *My readers would never believe any of this. Not even the orbit would run this story > Мои читатели никогда не поверят ничему из этого, даже орбита не опубликует эту историю (Rasputín, capítulo 10, página 3).*

Se identifican los casos de reducción de preposiciones y/o conjunciones.

12. *But mom, Ramin's father killed... > Ну мама, ведь отец Рамина убил (Persépolis, página 46).*
13. *His father did it. But it's not Ramin's fault > Это же его отец! А он здесь ни при чем! (Persépolis, página 46).*

En el ejemplo (13) proporcionado, se puede observar que se emplea la técnica de reducción en la traducción al ruso. La frase en inglés *His father did it. But it's not Ramin's fault* se ha reducido en la traducción al ruso a *Это же его отец! А он здесь ни при чем!*, que se puede traducir al español como '¡Este es su padre! ¡Pero él no tiene la culpa aquí!'. En la traducción, se eliminan elementos como *did it* y *But it's*, lo que resulta en una reducción del contenido sin perder el significado general de la frase original. La frase traducida al ruso sigue transmitiendo la misma idea principal de que el padre es responsable de algo, pero Ramin no tiene la culpa.

14. *I want to tell your story, the way it really happened > Я хочу рассказать твою историю. Как все было на самом деле (Maus, página 23).*

15. *But this isn't so proper, so respectful* > *Надо же как правильно, как прилично* (Maus, página 23).
16. *I can tell you other stories, but such private things, i don't want you should mention* >...я могу рассказать другие истории, но такие личные, я не хочу, чтобы их ты упоминал (Maus, página 23).
17. *Okay, okay- I promise* > *Ладно, ладно, обещаю* (Maus, página 23).
18. *That's why you're telling me? Because i can't do anything with this stuff?* > *Поэтому вы мне всё рассказываете? Потому что я ничего не смогу сделать с этой информацией?* (Rasputín, capítulo 10, página 3).
19. *What you do with it is up to you* > *Ты можешь сделать с ней всё, что захочешь* (Rasputín, capítulo 10, página 3).
20. *Then tell me the rest* > *Тогда расскажите мне все остальное* (Rasputín, capítulo 10, página 3).

La reducción en traducción se emplea con el fin de acortar el texto meta. Se refiere al proceso de condensar o resumir el contenido de un texto original para producir una versión más corta en el idioma de destino. Esto puede ser necesario cuando se traduce un texto largo y se necesita ajustar la longitud para que sea más conciso y accesible para el público objetivo.

Como resultado de la reducción podemos hablar de simplificación de las formas de transmitir el mensaje, en este caso, la reducción también puede implicar a) simplificar la estructura o el lenguaje del texto original para hacerlo más comprensible para el público objetivo. Esto puede incluir la eliminación, por ejemplo, de las estructuras gramaticales complejas que podrían resultar difíciles de entender para los lectores en el idioma de destino, b) el uso de las abstracciones. En algunos casos, la reducción puede implicar la eliminación de detalles o información no esencial del texto original para centrarse en los aspectos más importantes o relevantes para la audiencia meta, lo que es especialmente importante en la traducción de textos técnicos o académicos, donde es crucial mantener el foco en los conceptos clave. Por último, la novela gráfica presupone la economía lingüística por límites de su diseño, normas del uso de espacio dado para encajar el texto. La reducción también puede referirse al uso eficiente y económico del lenguaje en la traducción, evitando la redundancia y utilizando palabras y expresiones más breves y directas, siempre que sea posible para transmitir el mismo significado que en el texto original. En resumen, la reducción en traducción puede implicar diferentes procesos destinados a ajustar el contenido, la estructura y el estilo del texto original para que sea más adecuado y efectivo en el idioma de destino y para el público objetivo.

1. *Anyway, it is not for you and me to do justice. I'd even say we have to learn to forgive* > *К тому же, вершить правосудие - не твоё дело и не моё я считаю, что нужно уметь прощать* (Persépolis, página 46).
2. *Your father is a murderer but it's not your fault, so i forgive you* >

Твой отец - убийца, но ты здесь ни при чём! Так что я тебя прощаю! (Persépolis, página 46).

3. *He is not a murderer! He killed communists and communists are evil > Вовсе он не убийца! Он убивал коммунистов, а коммунисты - отродье дьявола! (Persépolis, página 46).*
4. *Mom, i spoke to Ramin. He says his father did the right thing in killing communists > Мама, я поговорила с Рамином. Он говорит, что его отец правильно делал, что убивал коммунистов (Persépolis, página 46).*
5. *For the next few months I went back to visit my father quite regularly, to hear his story > Несколько месяцев я постоянно ездил к отцу, слушал его рассказ (Maus, página 26).*
6. *About mom... >Кстати о маме... прилично (Maus, página 26).*
7. *Uh... what are you doing, pop? > Гм-м, пап, чем ты занят? (Maus, página 26).*
8. *Tell me what happened after you killed Koschei there were others. Did you kill them, too? > Расскажите мне, что случилось после того как вы убили кощея там были и другие. Вы и их убили? (Rasputín, capítulo 10, página 3).*
9. *Actually no > Вообще-то, нет (Rasputín, capítulo 10, página 3).*
10. *Influence over me was not strong >Влияние моего отца на меня не было сильным (Rasputín, capítulo 10, página 3).*

Como podemos ver, existe la diferencia entre los casos de omisión explicada anteriormente y la reducción, a saber, en la reducción, se condensa el texto original (como en los ejemplos 3, 8 4, 9) eliminando elementos no esenciales, siempre sin omitir información crucial para la comprensión del mensaje. La reducción implica una simplificación del texto original para hacerlo más conciso y claro, pero sin perder su significado esencial. En resumen, se trata de eliminar lo superfluo para mejorar la eficiencia y la fluidez del texto traducido. Por otro lado, la omisión implica la eliminación deliberada de partes enteras del texto original que el traductor considera no esenciales o no traducibles. Esto puede incluir secciones completas de un párrafo, diálogos, descripciones detalladas u otros elementos que no contribuyan al mensaje general o que sean difíciles de traducir de manera adecuada. La omisión se utiliza cuando el traductor determina que ciertas partes del texto no son necesarias o no son viables en la traducción al idioma de destino. Dicho así, mientras que la reducción implica simplificar el texto original, eliminando elementos no esenciales, pero manteniendo su esencia, la omisión implica eliminar partes completas del texto original que el traductor considera innecesarias o impracticables en la traducción al idioma de destino. Ambas técnicas tienen como objetivo mejorar la claridad y la efectividad del texto traducido, pero difieren en la forma en que se aplican y en el grado de cambios realizados en el texto original.

3.2.15. TRADUCCIÓN LITERAL

La traducción literal, también conocida como traducción palabra por palabra o como el resultado de traducir literalmente, es una estrategia de traducción que busca mantener una correspondencia exacta entre las palabras y estructuras del texto de origen y el texto traducido. Esta estrategia se utiliza cuando se busca transmitir con precisión el significado literal del texto original sin realizar modificaciones o adaptaciones significativas. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la traducción literal puede resultar una traducción menos fluida o natural en la lengua de llegada, ya que no siempre se ajusta a las convenciones lingüísticas y culturales de ese idioma. Se incluyen aquí tres casos extraídos.

1. *Friends? Your friends? > Друзья? Твои друзья?.. (Maus, libro I, página 5).*
2. *I have always feared knives > Меня всегда пугали ножи (Rasputín, capítulo III, página 2).*
3. *They are the most intimate of murder weapon > Это самые интимные из всех орудий убийства (Rasputín, capítulo III, página 2).*
4. *The knife cuts us away from our mothers when we enter this world... > Он отрезает нас от матерей, когда мы приходим в этот мир (Rasputín, capítulo III, página 2).*
5. *To your health, my friends > За ваше здоровье, друзья (Rasputín, capítulo I, página 5) > And to mine... И за мое. (Rasputín, capítulo I, página 5)*
6. *I don't believe in limiting myself > Я не верю в самоограничение (Rasputín, capítulo X, página 3).*
7. *My readers would never believe any of this. Not even the orbit would run this story > Мои читатели никогда не поверят ничему из этого, даже орбита не опубликует эту историю (Rasputín, capítulo 10, página 3).*
8. *I had the feeling of being someone really, really good > У меня было приятное чувство, что я очень хороший человек (Persépolis, página 47).*
9. *The heroes > Герои (Persépolis, página 47).*
10. *I'm making into daily portions my pills... > Я делю на порции свои таблетки (Maus, página 26)*
11. *So many? > Так много? (Maus, página 26).*
12. *To my great relief i have never been tempted to kill again > К моему великому облегчению у меня никогда больше не возникало соблазна убивать людей (Rasputín, capítulo 10, página 3).*
13. *Are you going to shoot me again? > Ты снова собираешься меня пристрелить? (Rasputín, capítulo 10, página 4).*

En los ejemplos representados vemos la traducción literal en los fragmentos subrayados. Constatamos que el resto de la frase se traduce aplicando otras técnicas de traducción. Ejemplos adicionales se listan abajo.

1. *Политические убеждения: коммунист > Political conviction: communist (Persépolis, página 47)*
2. *Hey Vladek-they just arrested the seamstress that lives down your hall! > Владек, ты слышал?! Полиция арестовала портниху из вашего подъезда! (Maus, página 27).*
3. *She had some secret communist documents! > У нее нашли тайную переписку коммунистов! (Maus, página 27).*
4. *And when i went upstairs...> И когда я поднялся наверх... (Maus, página 27).*
5. *The police just arres-huh? What's the matter? > Полиция аресто... Что? В чем дело? (Maus, página 27).*
6. *Through here, hurry > Сюда. Скорее (Rasputín, capítulo 10, página 9)*
7. *It's revolution. It's finally happening > Это революция. Это наконец происходит (Rasputín, capítulo 10, página 9)*

3.2.16. TRANSPOSICIÓN

Como ya hemos anticipado, la transposición representa un cambio de la categoría gramatical que siempre conserva el contenido semántico del mensaje.

Según Vázquez-Ayora, existen dos tipos de transposición: la obligatoria y la facultativa. Se ilustra con ejemplos las dos nociones.

La transposición obligatoria. Cuando se ha producido una ambigüedad, hace falta reformular la oración empleando una transposición de sustantivo a verbo: (Vázquez-Ayora, 1977: 270). *She had some secret communist documents ! > У нее нашли тайную переписку коммунистов! (She had > у неё нашли)*

La transposición facultativa se puede ver en el siguiente caso: *I don't understand > Не понимаю.* Dado que las dos versiones de traducción posibles (*не понимаю, я не понимаю*) son correctas y podemos elegir cuál de ellas utilizar en la frase, se trata de la transposición facultativa (Ibid. : 271).

Además, Vázquez-Ayora (1977: 271-279) distingue varios tipos de transposición: adverbio > verbo, adverbio > sustantivo, adverbio > adjetivo, verbo o participio pasado > sustantivo, verbo > adjetivo, verbo > adverbio, sustantivo > verbo o participio pasado, adjetivo > sustantivo, adjetivo > verbo, participio pasado > adjetivo, artículo indefinido > artículo definido, posesivo > artículo definido y otras partículas. Vamos a enfocarnos solo en la transposición de los elementos en cuestión (en el texto origen o meta), para lo que adjuntamos los siguientes ejemplos:

sustantivo > verbo, adjetivo > adverbio *It's a long story > Долго рассказывать.*

La transposición implica el cambio de la categoría gramatical o estructura sintáctica de una palabra o frase en la lengua de llegada en comparación con el texto de origen. En otras palabras, se realiza un cambio de posición o clasificación gramatical de un elemento en la traducción. Esta estrategia se utiliza cuando no existe una equivalencia directa entre las estructuras gramaticales de las dos lenguas

y es necesario adaptar la estructura para transmitir el mismo significado. La transposición puede involucrar la reorganización de las palabras, la transformación de un sustantivo en un verbo, un adjetivo en un adverbio, o cualquier otro cambio sintáctico necesario como en caso *It's a madhouse out there* → *Снаружи полный дурдом*, donde podemos observar un cambio sintáctico de orden de palabras *out* → *снаружи*. El traductor posiciona adverbio *снаружи* al inicio de frase rusa.

Algunos ejemplos que se observan en las dos traducciones alteran los rasgos gramaticales como, por ejemplo, el número, el género y la categoría gramatical.

Se presentan fragmentos que ilustran los ejemplos de la técnica correspondiente.

1. *It's a madhouse out there* > *Снаружи полный дурдом* (*Rasputín*, capítulo 10, página 9)
2. *The police were here!* > *Полиция приходила к нам!* (*Maus*, página 27).
3. *Looking for Anja!* > *Искали Аню!* (*Maus*, página 27).
4. *Thanks to her, I have always known what my friends would do to me* > *Благодаря ей, я всегда знал что мои друзья сделают со мной* (*Rasputín*, capítulo 3, página 24)
5. *And I know how this will end* > *И я знаю, как это всё закончится* (*Rasputín*, capítulo 3, página 24).

A continuación, se muestran ejemplos de las traducciones donde podemos ver transposiciones gramaticales como el cambio en el número, el género y la categoría gramatical *Born november 22, 1947* *Родился 22/11/47*, aquí se cambia participio pasado inglés a verbo en pasado simple ruso. En los casos citados abajo se pueden ver más ejemplos recopilados con cambios en la estructura gramatical, en particular, se cambian tiempos verbales, por ejemplo: *brings* (presente indicativo inglés) > *возил* (pasado simple ruso) en el siguiente ejemplo: *That boy from Warsaw brings communist messages* > *Этот мальчик из Варшавы возил сообщения от компартии*.

Se pueden ver más ejemplos con el uso de la técnica correspondiente abajo.

1. *That boy from Warsaw brings communist messages* > *Этот мальчик из Варшавы возил сообщения от компартии* (*Maus*, página 27).
2. *Profession: revolutionary* > *Под занятий* (*Persépolis*, página 47).
3. *Crime: revolutionary* > *Революционер* (*Persépolis*, página 47).
4. *She just told us...* > *Она рассказала...* (*Maus*, página 27).
5. *She translates them into german and passes them on!* > *Она переводила их на немецкий и отправляла дальше!* (*Maus*, página 27).
6. *Anja was involved in conspirations!* > *Аня была замешана в заговорах!* (*Maus*, página 27).
7. *I don't understand* > *Не понимаю* (*Rasputín*, capítulo 10, página 9).
8. *It's the damn war, it's been building. But i don't know what's set it off tonight* > *Это треклятая война. Она назревала, но я не знаю, что спровоцировало её этой ночью* (*Rasputín*, capítulo 10, página 9).

9. *How did you bet in? > Как вы вошли? (Rasputín, capítulo 10, página 9).*
10. *I'll bet know the winter palace even better, than you do, Anastasia > Готов спорить, я знаю зимний дворец даже лучше тебя, Анастасия (Rasputín, capítulo 10, página 9).*

El los ejemplos aquí extraídos se evidencia una transposición tanto semántica como de categoría gramatical, donde se utiliza un verbo de movimiento junto con un adverbio de frecuencia. Esta técnica de transposición se observa también en otros ejemplos recopilados:

1. *Revolutionary > Подготовка революции (Persépolis, página 47)*
2. *Date of imprisonment: april 1971 > Судел с апреля 1971 года (Persépolis, página 47)*
3. *A little before the police came, she got from friends a telephone call...> Совсем перед полицией она получила звонок от друзей... (Maus, página 28).*
4. *They suspect you! Hide the papers quickly! But they're important-try not to destroy them > Тебя выследили! Быстрее, прячь бумаги! Только не уничтожай - они важные! (Maus, página 28).*
5. *What to do? She ran to the seamstress what was one of our tenants > Что делать? Она побежала к соседке- портнихе (Maus, página 28).*
6. *But not better than me > Но не лучше меня! (Rasputín, capítulo 10, página 9)*
7. *You look terrible. What happened to you, Grigori? > Ты выглядишь ужасно, что с тобой случилось, Григорий? (Rasputín, capítulo 10, página 9)*
8. *It's a long story > Долго рассказывать (Rasputín, capítulo 10, página 9).*

3.2.17. VARIACIÓN

La variación en traducción se refiere a una estrategia que implica cambios o modificaciones en el texto traducido. Esta estrategia se utiliza cuando el texto original contiene elementos que no son directamente transferibles o comprensibles en la lengua meta. La variación puede manifestarse de diferentes formas, como cambios en el vocabulario, en las estructuras gramaticales, en las referencias culturales o en los giros idiomáticos. El objetivo es transmitir el mismo sentido o efecto comunicativo del texto original, pero utilizando elementos propios de la lengua y cultura de llegada. En la traducción al ruso se presentan dos casos de variación identificados en la traducción:

1. *Some people have no idea > Они даже понятия не имеют. (Rasputín, capítulo 3, página 26)*

En efecto, se emplea una variación en la unidad léxica *idea* en la traducción al ruso, donde se utiliza *понятия*, que se puede traducir como ‘concepto’ o ‘comprensión’. Esta variación léxica es común en las traducciones, ya que diferentes idiomas pueden tener términos específicos que transmiten un significado similar pero con palabras diferentes. En este caso, *idea* y *понятия* comparten un significado general de falta de comprensión o conocimiento, pero se utilizan palabras diferentes en cada idioma para expresar esta idea.

2. *Brother Grigori is with his sister, Snegurochka > Брат Григорий со своей сестрой, Снегурочкой (Rasputín, capítulo 3, página 11)*
3. *He is learning about his place in this world > Он учится понимать свое место в этом мире. (Rasputín, capítulo 3, página 11).*
4. *Political conviction: communist > Политические убеждения: коммунист (Persépolis, página 47)*

En el ejemplo (4) la técnica de variación ocurre en la forma gramatical de la palabra *conviction* al ser traducida al ruso. Esto es común en las traducciones, donde una palabra en un idioma puede requerir una forma gramatical diferente en otro idioma para mantener el significado y la estructura de la frase. En este caso, *conviction* se traduce como *убеждения* en plural para reflejar el significado de una creencia política general, y no una convicción específica.

5. *I had heard about Siamak even before the revolution > Я слышала о Сиамке ещё до революции (Persépolis, página 48).*
6. *Miss Stefanska-please!! Hide this package for me-don't tell anyone about it > Пани Стефанска, умоляю! Спрячьте этот пакет и никому не говорите! (Maus, página 28)*
7. *And anja was a good customer, so she agreed > Аня была хорошей клиенткой, так та согласилась (Maus, página 28)*
8. *There's no time. I'm glad you're here. Though. Take the children > Времени нет. Хотя я рад, что ты здесь, забирай детей (Rasputín, capítulo 10, página 10).*
9. *That mob won't go after them as long as they can get at Alexandra and me. At least we can buy you some time > Эта толпа не пойдет за ними, пока у неё будем мы с Александрой. По крайней мере, мы сможем выиграть вам время (Rasputín, capítulo 10, página 10).*
10. *No. Come with us. I can protect you > Нет. Идемте с нами. Я могу защитить вас (Rasputín, capítulo 10, página 10).*

En la traducción al ruso de la frase (ejemplo 10) *No. Come with us. I can protect you* como *Нет. Идемте с нами. Я могу защитить вас*, se realiza una variación en la forma gramatical del pronombre *you*. En inglés, *you* se refiere a la segunda persona del singular o del plural, mientras que en ruso, el pronombre *вас* se utiliza para la segunda persona del plural o como una forma respetuosa de dirigirse a una persona en singular. En este caso, la variación ocurre en la forma gramatical del pronombre para adaptarse al contexto gramatical del ruso, lo que refleja una diferencia entre las estructuras gramaticales de ambos idiomas.

En los ejemplos listados en las tablas abajo, varían las posiciones de adjetivos y sustantivos.

1. *Он был мужем лучшей маминной подруги > He was the husband of my mother's best friend (Persépolis, página 48).*

2. *Как давно от него нет вестей?> How long since you had any news about him? (Persépolis, página 48).*
3. *The police went over our house top to bottom. It was nothing to find so they searched the neighbors > Полицейские перевернули наш дом вверх дном- ничего, чтобы найти, они обыскали соседей (Maus, página 28).*
4. *Okay-how did you get this package? > Итак, откуда у вас этот пакет? (Maus, página 28).*
5. *I never saw it before-one of my customers must have left it >Впервые вижу - наверное, кто-то из покупателей забыл! (Maus, página 28).*
6. *Hours after I was born, my mother named me Grigori Efimovich Rasputín > Через несколько часов после моего рождения моя мать дала мне имя. Григорий Ефимович Распутин (Rasputín, capítulo 10, página 3).*
7. *I would not have chosen that name for myself, but at the time I couldn't hold my head up or feed myself > Я бы не выбрал себе это имя, но в то время я не был способен ни держать голову ровно, ни питаться самостоятельно (Rasputín, capítulo 10, página 3).*
8. *So my identity and my destiny were thrust upon me without my consent. Так что моя личность и судьба были навязаны мне без моего согласия >(Rasputín, capítulo 10, página 3)..*

Se presenta una variación que indica ante todo un cambio de registro y de formalidad: aunque se pierde la formalidad, se cambia la carga semántica.

3.2.18. COMBINACIÓN DE TÉCNICAS

La combinación de técnicas es la denominación que hemos dado a casos de fragmentos en los cuales se ha identificado más de una técnica de traducción. la combinación de técnicas de traducción se puede aplicar tanto a frases individuales como a textos completos. Se puede aplicar la combinación de técnicas a nivel de frase dentro del texto y a nivel de texto completo, la combinación de técnicas de traducción puede ser necesaria para abordar una variedad de desafíos lingüísticos y contextuales. Por ejemplo, en la traducción de una novela, un traductor puede utilizar la traducción literal para mantener la voz del autor, la modulación para adaptar el tono y el estilo al idioma de destino, y la equivalencia funcional para transmitir el significado con precisión. Además, la compensación y la adaptación cultural pueden ser utilizadas para abordar referencias culturales específicas y garantizar que el texto sea relevante y comprensible para el público objetivo.

En resumen, la combinación de técnicas de traducción se puede aplicar tanto a frases individuales como a textos completos para abordar los desafíos lingüísticos y contextuales y lograr una traducción efectiva y precisa. La combinación puede ocurrir entre más técnicas. Cada traducción combina una variedad de técnicas y enfoques para abordar los desafíos lingüísticos y contextuales presentes en el texto original. Los traductores deben tomar decisiones constantemente sobre qué técnicas

utilizar para lograr una traducción que sea fiel al significado y estilo del texto original, al mismo tiempo que sea comprensible y natural en el idioma de destino.

Por ejemplo, incluso en una traducción aparentemente directa, donde se busca una correspondencia lo más cercana posible entre el texto original y la traducción, es posible que el traductor deba realizar ajustes para adaptarse a las normas lingüísticas y culturales del idioma de destino. Esto puede incluir la reestructuración de oraciones, la elección de sinónimos o la modificación de la puntuación.

Por otro lado, en traducciones más libres o creativas, los traductores pueden utilizar técnicas como la modulación o la adaptación cultural para capturar la esencia del texto original y transmitirla de manera efectiva en el idioma de destino, incluso si eso significa desviarse ligeramente de la formulación exacta del original.

En resumen, cada traducción es única y requiere un enfoque personalizado que combine diferentes técnicas para lograr el mejor resultado posible en términos de fidelidad al significado, fluidez y adecuación al contexto cultural y lingüístico del idioma de destino.

1. *Take care of them, Grigori* > *Позаботься о них, Григорий* (*Rasputín*, capítulo 10, página 10).
2. *Protect them for me* > *Защити их ради меня* (*Rasputín*, capítulo 10, página 10).

En la novela gráfica *Maus* se han recopilado los siguientes ejemplos.

1. *Rego park, N.Y. c.1958* > *Руго-Парк, Нью-Йорк, 1958* (*Maus*, página 4)
2. *It was summer, i remember, i was ten or eleven...* > *Помню, тем летом мне было лет десять* (*Maus*, página 4).
3. *Last one to the schoolyard is a rotten egg!* > *Кто последний - тухлое яйцо!* (*Maus*, página 4).
4. *I was roller-skating with Howie and Steve* > *Я катался на роликах с Хоуи и Стивом...* (*Maus*, página 4).
5. *...till my skate came loose* > *... Как вдруг лопнула завязка* (*Maus*, página 4).
6. *My father was in front fixing something...* > *Мой отец что-то пилил возле дома.* (*Maus*, página 4).

En la novela gráfica *Rasputín* se han recopilado los siguientes ejemplos.

1. *It happens* > *Так и было* (*Rasputín*, capítulo 10, página 3).
2. *In fact, it happens again and again, to all of us. We die according to how we lived and we live according to a plan most of us cannot see* > *Это происходит снова и снова с каждым из нас. Мы умираем, согласно тому, как жили, и живем, согласно плану, который большинство не способны увидеть* (*Rasputín*, capítulo 10, página 3).

3. *But I can see it. I've always known exactly what fate holds in store for me* > *Но я его вижу. Я всегда знал, что конкретно судьба уготовила для меня* (*Rasputín*, capítulo 10, página 3).
4. *For instance, tonight I'm going to be murdered by my closest friends in the world* > *Например, сегодня я буду убит моими лучшими друзьями* (*Rasputín*, capítulo 10, página 3).

Se observan las modulación y reducción, modulación y equivalente léxico, creación discursiva y generalización, etc.

1. *Bring Laly with you and come by today* > *Приходи сегодня ко мне вместе с Лали* (*Persépolis*, página 48)
2. *We'll talk about it* > *Всё обсудим* (*Persépolis*, página 48).
3. *Laly was Siamak's daughter* > *Лали - дочь Сиамака* (*Persépolis*, página 48)
4. *Anja was safe, but the seamstress they arrested* > *Аня была спасена, но портниху они арестовали* (*Maus*, página 29).
5. *When i found out this story, i was ready to break the marriage* > *Когда я узнал эту историю, то готов был прекратить брак* (*Maus*, página 29).
6. *I told her 'Anja if you want me you have to go my way'* > *Я сказал : 'Аня, если ты хочешь меня, придется жить по-моему'* (*Maus*, página 29).
7. *Just go* > *Просто иди* (*Rasputín*, capítulo 10, página 11).
8. *Get out of here. Go!* > *Убирайтесь отсюда живо!* (*Rasputín*, capítulo 10, página 11).
9. *Mother?* > *Матушка?* (*Rasputín*, capítulo 10, página 11).

En el ejemplo se emplea una modulación con el fin de cambiar las unidades léxicas de referencias culturales distintas.

1. *On a trip* > *Путешествует* (*Persépolis*, página 48).
2. *Don't you know that when they keep saying someone is on a trip it really means he is dead?* > *Ты знаешь, когда говорят, что кто-то давно в путешествии, значит, он умер!* (*Persépolis*, página 48).
3. *At least that was the case with my grandpa* > *По крайней мере, именно так было с моим дедушкой!* (*Persépolis*, página 48).
4. *If you want your communist friends, then i can't stay in this house!* > *...а если ты хочешь друзей-коммунистов, так я тут не останусь!* (*Maus*, página 29).
5. *And she was a good girl, and of course she stopped all such things* > *Она была хорошей девушкой и, конечно, все такое бросила* (*Maus*, página 29).
6. *What happened to the seamstress?* > *А что стало портнихой?* (*Maus*, página 29).

7. *Miss Stefanska sat in prison for a longer time-maybe 3 months* > *Пани Стефанска сидела в тюрьме дольше времени- может, 3 месяца* (*Rasputín*, capítulo 10, página 11).
8. *Goodbye, Anastasia* > *Прощай, Анастасия* (*Rasputín*, capítulo 10, página 11).
9. *Be good* > *Веди себя хорошо* (*Rasputín*, capítulo 10, página 11).
10. *Don't* > *Не надо* (*Rasputín*, capítulo 10, página 11).

Se identifica la combinación de técnicas cuando se emplea la creación discursiva, la reducción, o la modulación. Veamos qué implica cada una de estas técnicas y cómo pueden combinarse:

Creación discursiva: Esta técnica implica la creación de texto nuevo para llenar lagunas o vacíos semánticos en el texto original, o para transmitir mejor el significado en el idioma de destino. Por ejemplo, si un término o concepto específico en el idioma de origen no tiene un equivalente directo en el idioma de destino, el traductor puede crear un nuevo término o explicar el concepto de manera más detallada para que sea comprensible para el lector.

Reducción: Esta técnica implica la simplificación del texto original, eliminando detalles no esenciales o redundancias para hacerlo más conciso y fácil de entender en el idioma de destino. Por ejemplo, si una frase en el texto original es demasiado larga o complicada, el traductor puede reducirla a una versión más corta y clara en el idioma de destino.

Modulación: La modulación implica cambiar el enfoque o la perspectiva del texto original para adaptarlo mejor al idioma de destino o al público objetivo. Esto puede implicar la reestructuración de oraciones, la elección de palabras diferentes o el cambio en la voz verbal para lograr un efecto similar en el idioma de destino. Por ejemplo, cambiar un pasaje de voz activa a voz pasiva, o viceversa, para mantener el mismo significado, pero adaptarlo mejor al estilo lingüístico del idioma de destino. Cuando se emplean estas tres técnicas juntas, el traductor puede crear una traducción que sea fiel al significado y estilo del texto original, al mismo tiempo que sea clara, concisa y adecuada para el público objetivo en el idioma de destino. La combinación de estas técnicas permite al traductor abordar una variedad de desafíos lingüísticos y contextuales de manera efectiva y producir una traducción que sea fluida y natural. Detallamos ejemplos:

1. *Boo...hoo! Marji says... That daddy... Is dead!* > *A-a-a... Маржи говорит, что nana... nana... Умер!* (*Persépolis*, página 48).
2. *The truth is sometimes hard to accept* > *Трудно смотреть правде в глаза* (*Persépolis*, página 48).

Se emplea la modulación y la creación discursiva en el ejemplo proporcionado. *It wasn't enough evidence and finally the police left her go* > *Не хватало улик, и наконец полиция пустила ее уйти* (*Maus*, página 29). En el ejemplo proporcionado, podemos identificar tanto la modulación como la creación discursiva en la traducción al ruso.

Modulación. La modulación implica ajustar el enfoque o la perspectiva del texto original para adaptarlo mejor al idioma de destino. En este caso, la *modulación* se encuentra en la elección de las palabras y la estructura de la oración para expresar la misma idea de una manera más natural en ruso. En inglés, la frase *finally the police left her go* puede interpretarse como una forma de decir que la policía la liberó, pero la expresión *left her go* puede no ser tan común en ruso. En cambio, en la traducción rusa, se utiliza la expresión *пустила ее уйму*, que es más natural y directa para expresar la idea de que la policía la dejó ir.

Creación discursiva. La creación discursiva implica la creación de texto nuevo para llenar lagunas semánticas en el texto original o para transmitir mejor el significado en el idioma de destino. En este caso, la creación discursiva se encuentra en la adición de la palabra *уйму* (ir) en la traducción al ruso. La frase *left her go* en inglés no incluye explícitamente la palabra "ir", pero para expresar la misma idea en ruso de manera completa y clara, se añade *уйму* para indicar que la persona fue liberada y pudo irse. Entonces, en la traducción al ruso *Не хватало улик, и наконец полиция пустила ее уйму*, observamos la *modulación* en la elección de palabras y la estructura de la oración para adaptarse al ruso, así como la *creación discursiva* en la adición de la palabra *уйму* para transmitir completamente la idea original en el idioma de destino. Teniendo en cuenta el nivel visual y la presencia de los fenómenos multimodales explicados previamente (véase la figura (33) en relación con los fenómenos multimodales y errores de habla del protagonista), podemos ajustar el análisis. Aunque, *пустила ее уйму* puede considerarse una traducción literal, la traducción todavía implica una forma de *modulación* en el sentido de que se ha seleccionado una construcción que suene más natural en ruso. Sin embargo, *выпустила* sería aún más directo y conciso.

Creación discursiva. En este caso, la adición de *уйму* podría considerarse menos una creación discursiva y más una elección de palabras que complementa la expresión *пустила ее*, para dar una idea más completa de que la persona fue dejada en libertad.

Analizaremos más detalladamente el caso del siguiente par de traducción: *Father-in-law paid the cost from the lawyers and gave to her some money-it cost maybe 15,000 zlotys* > *Тесть оплатил счет от адвокатов и дал ей некоторых денег-стоило все тысяч пятнадцать злотых* (Maus, página 29).

En el par de traducción proporcionado podemos identificar las siguientes técnicas de traducción:

Modulación: Se puede observar modulación en la estructura de la oración y la elección de palabras para adaptar el texto al idioma de destino. Por ejemplo, 'Father-in-law' se traduce como 'Тесть', que es una forma más común de referirse al suegro en ruso, y 'cost' se traduce como 'счет', que significa 'factura' en ruso. Además, la frase 'it cost maybe 15,000 zlotys' se traduce como 'стоило все тысяч пятнадцать злотых', donde 'стоило все' se utiliza para expresar el costo y 'тысяч пятнадцать злотых' se refiere a la cantidad en moneda local.

Reducción: La reducción se puede ver en la simplificación del texto original para hacerlo más conciso y claro en el idioma de destino. Por ejemplo, se omite el detalle de quién pagó los abogados y

se resume como 'Father-in-law paid the cost from the lawyers' y 'gave to her some money', lo que se traduce como 'и дал ей некоторых денег'.

Creación discursiva: La creación discursiva se puede observar en la adición de palabras o frases para explicar o llenar lagunas semánticas en el texto de destino. Por ejemplo, se añade 'от адвокатов' para indicar que el suegro pagó la factura de los abogados. Estas técnicas trabajan juntas para producir una traducción coherente y comprensible en el idioma de destino.

En ciertos contextos la omisión de preposiciones y su sustitución por el caso dativo en ruso puede considerarse una forma de reducción. Cuando se omite una preposición y se utiliza el caso dativo para indicar la relación entre dos elementos en una frase, se está simplificando la estructura de la oración y haciendo el texto más conciso. Por ejemplo, en la frase *дал ей некоторых денег* ('le dio algo de dinero'), se omite la preposición 'a' que normalmente se utilizaría en español para indicar el destinatario de la acción ('dio dinero a ella'). En cambio, se utiliza el caso dativo 'ей' para indicar que la persona que recibe la acción es la destinataria. Esta omisión de preposiciones y uso del caso dativo es una característica del ruso y puede considerarse una forma de reducción en comparación con idiomas europeos, donde se utilizan preposiciones más explícitas para indicar relaciones gramaticales similares.

Se observa combinación de las técnicas de adaptación, traducción literal y modulación. Analicemos cómo se aplican las técnicas de adaptación, traducción literal y modulación en la traducción de la frase *After the revolution I realized that you could be mistaken* (Maus, página 29) al ruso.

Adaptación: En este caso, la adaptación se refiere a la interpretación de la frase *you could be mistaken* en un contexto más amplio y culturalmente relevante. La adaptación implica comprender el significado subyacente de la frase en inglés y expresarlo de una manera que sea natural y comprensible para el lector ruso. En la traducción al ruso, *you could be mistaken* se adapta como *иногда бывает иначе*, que expresa la idea de que las cosas pueden ser diferentes a como se pensaba anteriormente.

Traducción literal: La traducción literal implica trasladar las palabras y la estructura gramatical del inglés al ruso sin cambios significativos. En este caso, *after the revolution* se traduce literalmente como *после революции*, lo que preserva la estructura y el significado de la frase original.

Modulación: La modulación implica ajustar ligeramente la estructura o el enfoque del texto para que sea más natural en el idioma de destino. En este ejemplo, la modulación se encuentra en la elección del tiempo verbal y la forma del verbo *поняла* en la traducción al ruso. Se ha modulado el tiempo verbal para que sea consistente con el contexto y la gramática del ruso, lo que contribuye a que la traducción suene más natural. Entonces, en resumen, en la traducción al ruso de la frase *After the revolution I realized that you could be mistaken* la adaptación se encuentra en la interpretación culturalmente relevante de *you could be mistaken*. La traducción literal se observa en la correspondencia directa de *After the revolution*. La modulación se refleja en el ajuste del tiempo verbal y la forma del verbo en la traducción al ruso.

1. *Go to your room and stay there!* > *Чтобы глаза мои тебя сегодня больше не видели!* (*Persépolis*, página 48).
2. *Vladek, when you and Anja give me a grandchild, i want him to be well-off* > *Владек, когда вы с Аней подарите мне внука, я хочу, чтобы он был обеспечен* (*Maus*, página 29).
3. *Well, i almost have enough from my sales trips to start up a textile shop...*
Ну, я почти накопил денег на магазинчик тканей... (*Maus*, página 30).
4. *A shop? Pfu! You ought to have a textile factory!*
Магазин? Тьфу! Тебе надо текстильную фабрику! (*Maus*, página 30)
5. *Keep moving, Anastasia. Don't stop* > *Продолжай идти, Анастасия. Не останавливайся* (*Rasputín*, capítulo 10, página 14).
6. *The Malaya Nevka River* > *Малая Невка* (*Rasputín*, capítulo 10, página 14).
7. *What has happened to mama and papa?* > *Что случилось с мамой и папой?* (*Rasputín*, capítulo 10, página 14).
8. *I don't know, little one, but your mama is very strong* > *Не знаю, малышка, но твоя мама очень сильная* (*Rasputín*, capítulo 10, página 14).

En los ejemplos listados se puede observar la técnica de amplificación como en el primer ejemplo de abajo: *We've invited* → *Мы пригласили к нам в гости*, la técnica de adaptación en el nombre propio, la técnica de amplificación y la reducción. Por último, se muestra los ejemplos de combinación de adaptación y equivalencia léxica:

1. *Today is a great day, darling. We've invited Laly's father and Mohsen. They both just left prison* > *Дорогая, сегодня великий день. Мы пригласили к нам в гости Мосена и папу Лали. Они оба только что вышли из тюрьмы* (*Persépolis*, página 49).
2. *Laly's father?* > *Папу Лали?* (*Persépolis*, página 49)
3. *What does he look like?* > *А какой он, папа Лали?* (*Persépolis*, página.49)
4. *You'll soon find out* > *Сейчас увидишь* (*Persépolis*, página 49).
5. *That would cost a fortune!!* > *Это же целое состояние!!!* (*Maus*, página 29).
6. *Please-i can give you the money and plenty of credit* > *Ой, ладно... Я дам денег, и так, и в кредит* (*Maus*, página 29).
7. *I started a factory in Bielsko, and visited to Anja every weekend* > *Я открыл фабрику в Бельско и навещался к Ане каждые выходные* (*Maus*, página 29).
8. *By october 1937, the factory was going, and it was born my first son, Richieu* > *В октябре 1937-го фабрика уже работала и родился мой первый сын, Рышо* (*Maus*, página 30)
9. *She and your papa will do their best to find you when they can* > *Они с твоим папой сделают все возможное, чтобы найти вас, когда у них появится такая возможность* (*Rasputín*, capítulo 10, página 14).

10. *But for now you must stay with me so i can keep you safe* > *А пока вы должны оставаться со мной, чтобы я мог вас защитить* (*Rasputín*, capítulo 10, página 14).

11. *But where will we go?* > *Но куда мы пойдём?* (*Rasputín*, capítulo 10, página 14)

12. *Can we go back to our palace please?* > *Мы можем вернуться во дворец, пожалуйста?* (*Rasputín*, capítulo 10, página 14)

Los ejemplos recopilados anteriormente muestran el ejemplo de la técnica de equivalencia léxica. Además, en la traducción al ruso, se produce un cambio en el tiempo verbal (presente a pasado) y se realiza una adaptación del nombre.

3.3. DATOS CUANTITATIVOS

El análisis cuantitativo de las técnicas de traducción identificadas en las novelas gráficas estudiadas revela patrones interesantes y proporciona una visión general de las estrategias preferidas por los traductores del corpus analizado. Los resultados cuantitativos se presentan en forma de frecuencias y porcentajes para cada técnica de traducción identificada, tanto en términos absolutos como en relación con cada obra en particular.

Se han recopilado 619 pares de traducción de las versiones inglés-ruso, entre las cuales 190 pares de traducción de la novela gráfica *Rasputín*, 243 pares de traducción de la novela gráfica *Maus* y 186 pares de traducción de la novela gráfica *Persépolis*. Cabe mencionar que los pares de traducción abarcan las correspondencias entre idiomas, que incluyen palabras individuales, locuciones, frases, oraciones y conjuntos de oraciones en contexto. Del análisis de la totalidad de 619 pares de traducción de los fragmentos origen y meta analizados se han identificado 16 de las 18 técnicas propuestas por Molina y Hurtado Albir (2002). Véanse las figuras (Figura 56, Figura 57, Figura 58).

Tras un análisis cuantitativo de las técnicas observadas entre las combinaciones de técnicas, seguidamente se muestran los porcentajes totales finales de las técnicas en las figuras 56-59.

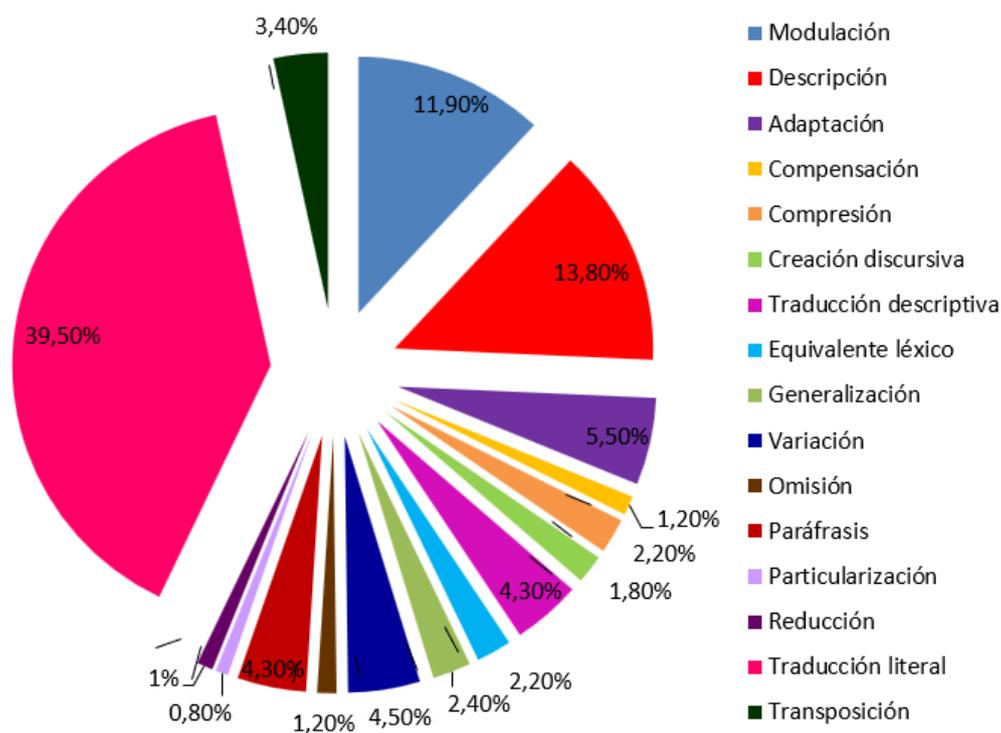


Figura 56. Técnicas de traducción utilizadas en la novela gráfica *Persépolis*

Los datos cuantitativos obtenidos sobre la frecuencia del uso de las técnicas de traducción en la novela gráfica *Persépolis* son los siguientes: modulación 11.9%, descripción 13.8%, adaptación 5.5%, compensación 1.2 %, compresión 2.2%, creación discursiva 1.8%, traducción descriptiva 4.3%, equivalente léxico 2.2%, generalización 2.4%, variación 4.5%. omisión 1.2%, paráfrasis 4.3%, particularización 0.8%, reducción, 1%, traducción literal 39.5%. transposición 3.4%.



Figura 57. Técnicas de traducción utilizadas en la novela gráfica *Maus*

La frecuencia exacta del uso de las técnicas de traducción en la novela gráfica *Maus* es la siguiente: modulación 14,3 %, compresión 0,9 %, adaptación 3,9 %, compensación 2,3 %, sustitución 16,8 %, creación discursiva 2,5 %, traducción descriptiva 3,1 %, equivalente léxico 1,8 %, combinación de técnicas 10 %, variación 3,8%, transposición 1,6 %, reducción 6,4 %, particularización 1,6 %, traducción literal 25,9 %, préstamo 0,6 %, paráfrasis 3,1 %, generalización 1,4 %.

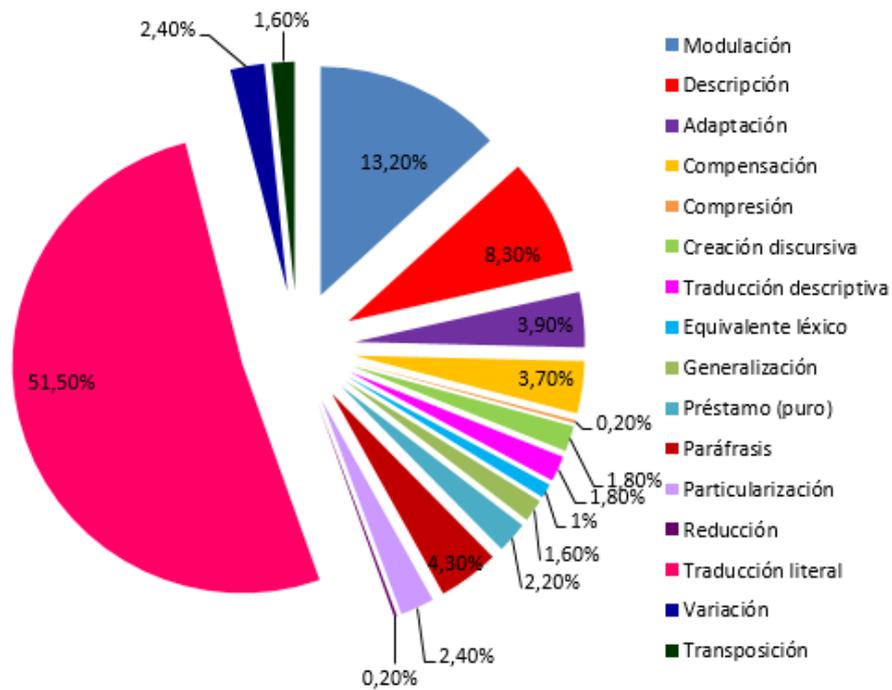


Figura 58. Técnicas de traducción utilizadas en la novela gráfica *Rasputín*

La frecuencia del uso de las técnicas de traducción en la novela gráfica *Rasputín* es la siguiente: modulación 13.2%, descripción 8.3%, adaptación 3.9%, compensación 3.7%, compresión 0.2%, creación discursiva 1.8%, traducción descriptiva 1.8%, equivalente léxico o reemplazo léxico 1%, generalización 1.6%, préstamo 2.2%, paráfrasis 4%, particularización 2.4%, reducción 0.2%, traducción literal 51.5%, variación 2.4%, y transposición 1.6%.

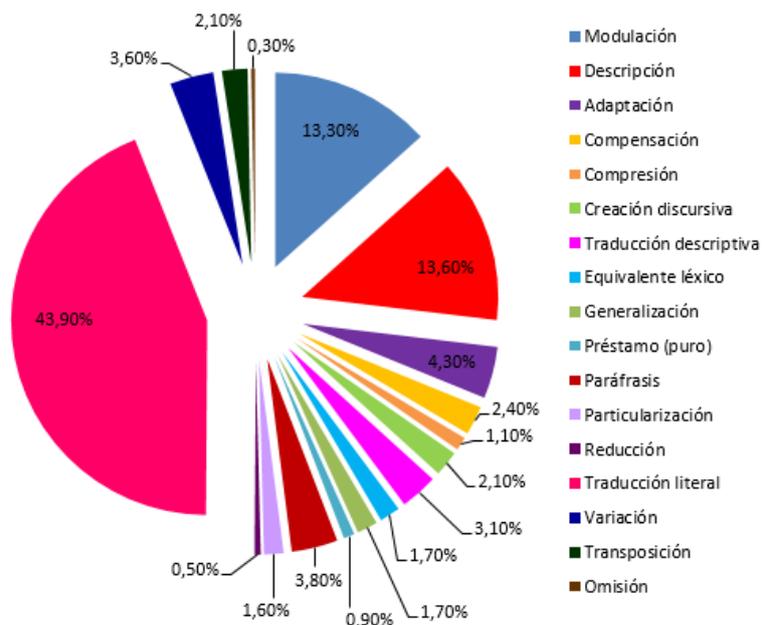


Figura 59. Técnicas de traducción utilizadas en el corpus de investigación en total

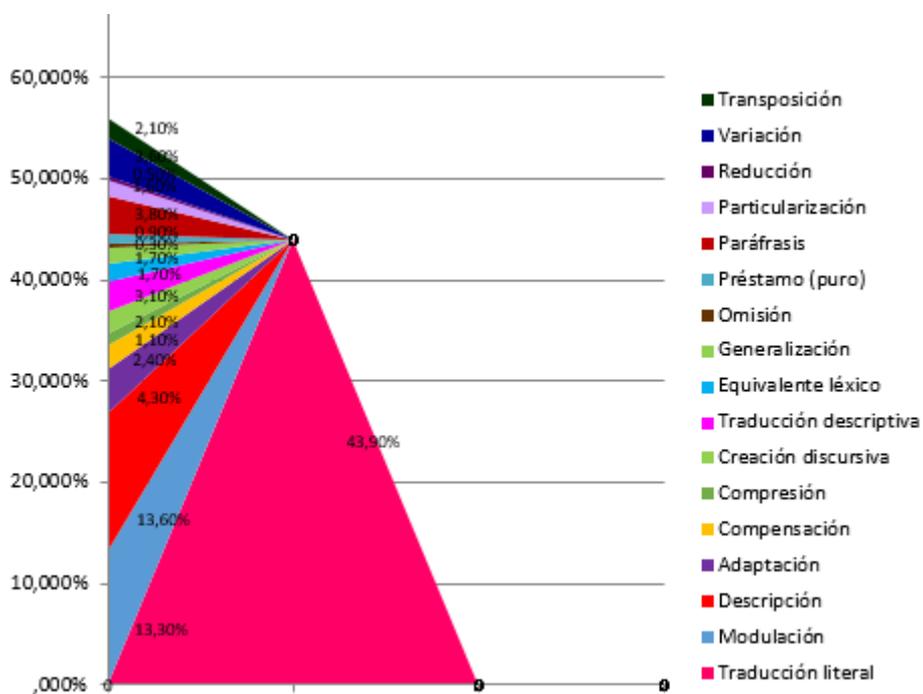


Figura 60. Frecuencia de las técnicas utilizadas

3.4. PROBLEMAS DE TRADUCCIÓN IDENTIFICADOS

En el apartado teórico de este trabajo se han presentado las características principales de la traducción multimodal y la correlación que el género literario de la novela gráfica comparte con la traducción audiovisual. Estas características resaltan los aspectos a tener en cuenta al traducir cualquier texto multimodal.

Aunque la traducción de novelas gráficas pueda parecer sencilla debido a la brevedad del texto escrito, su carácter lúdico y el lenguaje generalmente accesible, los traductores se enfrentan a desafíos inherentes al aspecto multimodal. Esto se debe a la naturaleza multimodal de las novelas gráficas, donde se combina lo visual con el texto escrito, lo que requiere que los traductores sean conscientes de la interacción de varios modos y sean capaces de transferirlos al texto y a la cultura meta. Por estas razones, en el análisis de las novelas gráficas hemos decidido enfocarnos en los problemas lingüísticos más comunes en su traducción, presentando algunos casos especiales y centrándonos en el tema principal del paso del tiempo.

Además de los problemas de los referentes culturales, el lenguaje coloquial y los juegos de palabras, mostramos la relación codependiente entre la imagen y el texto. Las novelas gráficas tienen una característica lingüística típica, que es el uso de lenguaje coloquial. El lenguaje coloquial, o bien, la oralidad fingida, se caracteriza por su brevedad, concisión y los rasgos de habla, lo que pertenece a un registro familiar. En la traducción, por tanto, debe transmitirse el estilo informal como parte de la forma del mensaje trasladado por el autor.

Lógicamente, en la mayoría de los casos, como hemos visto, no se opta por la traducción literal, ya que no sería capaz de transmitir la misma expresividad al no poseer el mismo estilo coloquial. Díaz Cintas y Remael (2014) consideran la compensación como una técnica adecuada de traducción para resolver este tipo de problemas y conservar la característica o el efecto original. Entre otras técnicas que requieren cierta creatividad del traductor se utilizan diferentes tipos de transposición, donde se opta por el cambio de perspectiva o el enfoque de punto de vista. Al mismo tiempo el registro resulta más formal, produciéndose una modulación lingüística donde el mensaje se atenúa y resulta menos directo.

Las referencias culturales influyen en la intertextualidad con las imágenes relacionadas con la cultura de origen traducidas a la cultura meta. La variación, como se ha mencionado anteriormente, es una técnica que no solo se aplica al texto escrito, sino también a los elementos visuales, como hemos comentado anteriormente. Este enfoque creativo y estratégico permite a los traductores capturar la esencia y el significado completo de las novelas gráficas, asegurando que la experiencia del lector en la cultura meta sea tan rica y satisfactoria como la del lector original. Otros referentes culturales se complementan a través de imágenes en lugar de texto escrito. Además, se presenta un caso especial de técnica inversa de traducción, la cual implica emplear técnicas de traducción en el texto de origen en lugar de aplicarlas en la traducción misma.

Otro desafío al que se enfrentan los traductores es el fenómeno de la transcreación, término que combina “traducción” y “creación”. Este proceso implica no solo traducir material existente, sino también desarrollar o adaptar contenido nuevo para un público objetivo específico. Incluye ajustes como la redacción, la selección de imágenes, cambios en el estilo visual y otras transformaciones que adaptan el mensaje al destinatario.

Los mensajes en transcreación están condicionados por el público objetivo, especialmente en la publicidad, donde la función predominante es persuadir (Johnson, 2005). Además del lenguaje, durante el proceso de transcreación se deben ajustar elementos como la música, los personajes y otros para que sean aceptables en la cultura meta.

Por lo tanto, la similitud (o falta de ella) entre la lengua de origen y la lengua meta puede percibirse no solo a nivel lingüístico, sino también en aspectos como el contenido gráfico, el formato y la transmisión de emociones y la intención del mensaje original (Reinhardt y Healy, 2013). La transcreación es común en la traducción de varios tipos de contenido, como los títulos de películas o canciones, y aunque estos productos suelen tener equivalentes en los respectivos idiomas, pueden requerir adaptaciones significativas para mantener su efectividad comunicativa.

En *Maus*, se identifican casos de “error fabricado”, los cuales se abordan mediante la técnica de adaptación, adaptando una traducción literal y reescribiendo el mensaje original según Reinhardt y Healy (2013). En los casos de errores coloquiales recopilados (ver tabla correspondiente), los elementos de habla pueden perderse en la traducción. Sin embargo, para realizar una traducción adecuada, es esencial considerar la intertextualidad y la relación entre la imagen y el texto, tal como se muestra en el material ilustrativo.

Se utilizan también combinaciones de técnicas de traducción, como en el ejemplo (1), donde se realiza una modulación explicativa de nivel fraseológico y una ampliación lingüística. Los ejemplos (3), (4) presentan técnicas de modulación, compensación y compresión. El ejemplo (2) ilustra la técnica de modulación sintáctica, sustituciones de las unidades léxicas, modulación de complementos entre otros. La traducción parece capturar de manera efectiva la esencia y el significado del texto original mientras lo adapta al ruso. Los ejemplos (7), (3) ilustran la técnica de omisión.

1. *Still a flatterer!* > *Такой же дамский угодник!* (*Persépolis*, página 49).
2. *I found a specialist what saved you... He had to break your arm to take you out from Anja's belly!* > *Я нашел специалиста, что спас тебя... Ему пришлось сломать тебе руку, чтобы достать из живота Ани!* (*Maus*, libro 1, página 30).
3. *And when you were a tiny baby, your arm always jumped up, like so!* > *И пока ты был маленьким, твоя рука всегда подпрыгивала вот так!* (*Maus*, libro 1, página 30).
4. *No! You don't know counting pills. I'll do it after... I'm an expert for this* > *Нет уж! Ты не знаешь, как считать таблетки. Сам сделаю потом* (*Maus*, libro 1, página 30)
5. *I'm an expert for this* > *Я мастер для этого.* (*Maus*, libro 1, página 30)

6. *Close that door* > *Закрой дверь* (*Rasputin*, capítulo 10, página 15)

La equivalencia semántica se realiza a nivel de las unidades léxicas, asegurando que la traducción mantenga el mismo significado que el texto original.

1. *But wait- if you were married in february, and Richieu was born in october, was he premature?* > *Подожди-ка... Вы поженились в феврале, Рышо родился в октябре- он был недоношенный?* (*Maus*, libro 1, página 30).
2. *Yes, a little...* > *Да, немного...* (*Maus*, libro 1, página 30).
3. *But you-after the war, when you were born-it was very premature. The doctors thought you wouldn't live* > *А вот ты... После войны, когда ты родился... Ты был очень недоношенный, доктора думали, ты не будешь жить* (*Maus*, libro 1, página 30).
4. *We joked and called you "Heil Hitler!"* > *Мы смеялись и называли тебя «Хайль Гитлер!»* (*Maus*, libro 1, página 30).
5. *Always we pushed your arm down, and you would ...* > *Всегда мы опускали твою руку, а ты ...* (*Maus*, libro 1, página 30)

La adaptación cultural se realiza a nivel onomástico; los antropónimos, como se observa en los ejemplos (*Taji*, *Marji*), se conservan en la traducción, sugiriendo que se trata de nombres propios y preservando su significado cultural.

7. *And this must be Marji. Lord! The last time i saw her she was only three years old* (*Persépolis*, página 49) > *А это, должно быть, Маржи. Надо же! В последний раз, когда я её видел, ей было всего 3 года!* (*Persépolis*, página 49).

La adaptación cultural se realiza a nivel fraseológico.

8. *Time is irretrievable. When they arrested me, Laly barely spoke and now she is a real young lady* > *Время не вернуть назад, когда меня забрали в тюрьму, Лали едва умела говорить, и вот она уже юная леди* (*Persépolis*, página 49).

La precisión en la traducción de interjecciones se realiza a niveles de pragmática, morfología, fonética y fonología, dado que estas unidades lingüísticas expresan emociones y reacciones espontáneas que deben ser adecuadamente interpretadas y adaptadas al contexto cultural y lingüístico del idioma meta. La pragmática se encarga de analizar cómo estas interjecciones transmiten intenciones comunicativas y emociones en diferentes situaciones. La morfología estudia la forma invariable de las interjecciones y su uso gramatical en el discurso. La fonética y la fonología, por su parte, se centran en los sonidos y la pronunciación, asegurando que las interjecciones mantengan su efectividad expresiva en la lengua meta.

1. *Oops!* > *Упс!* (*Maus*, libro 1, página 30)
2. *Oh Taji! Still a beauty!* > *А! Таджу! Всё так же красива!* (*Persépolis*, página 4)

3. *Hello Grigori* > *Здравствуй, Григорий* (*Rasputín*, capítulo 10, página 15)
4. *Hello. Katya is he in?* > *Здравствуй, Катя, он дома?* (*Rasputín*, página 15 capítulo 10)
5. *Look now what you made me do!* > *Ну, вот что ты мне наделал!* (*Maus*, libro 1, página 30)
6. *Me? Okay, i'll recount them later* > *Я? Ладно, я сам потом пересчитаю!* (*Maus*, libro 1, página 30).
7. *I don't think anyone saw us* > *Не думаю, что кто-то нас видел* (*Rasputín*, capítulo 10, página 15).
8. *Would you find something for the children to eat?* > *Не будешь так добра накормить детей?* (*Rasputín*, capítulo 10, página 15)
9. *What do you want me to do?* > *Что ты хочешь, чтобы я сделал?* (*Rasputín*, capítulo 10, página 15)
10. *But he betrayed you* > *Но он предал вас* (*Rasputín*, capítulo 10, página 15).

Resumiendo, se puede afirmar que los problemas de traducción en el contexto de la novela gráfica se amplifican debido a la naturaleza multimodal de este género, donde el texto y las imágenes colaboran para narrar una historia. A continuación, se detallan algunos de los problemas de traducción más interesantes y difíciles de resolver en las novelas gráficas. Las conclusiones sobre los problemas de traducción en este estudio coinciden en varios aspectos con los hallazgos de Nord (2005, 2018), destacando la importancia de un análisis textual orientado a la traducción y la aplicación de enfoques funcionalistas en la práctica traductora.

1. Interacción entre texto e imagen.

El problema que surge en este nivel es que la narrativa en una novela gráfica se construye tanto a través del texto como de las imágenes, lo que hace que la interacción entre estos elementos sea crucial para la comprensión de la historia. El desafío consiste en mantener la coherencia entre el texto traducido y las imágenes originales, asegurando que ambos elementos se complementen correctamente. Para abordar esta cuestión, se propone ajustar el texto traducido de manera que se adapte visualmente al espacio disponible en las viñetas y se integre armoniosamente con las imágenes.

2. Tipografía y estilo visual.

La tipografía y el estilo de las letras pueden constituir una parte importante del diseño y la atmósfera de la novela gráfica, lo cual plantea el problema de cómo preservar estos elementos en la traducción. El desafío radica en reproducir la tipografía y el estilo visual en la lengua meta sin perder la esencia artística del original. Para abordar esta cuestión, es necesario colaborar con diseñadores gráficos para crear tipografías que se asemejen a las originales y se ajusten al nuevo texto.

3. Referencias culturales y contextuales

Las novelas gráficas a menudo contienen referencias culturales específicas que pueden no ser fácilmente comprensibles para un público de otra cultura, lo cual presenta un problema significativo en la traducción. El desafío consiste en traducir estas referencias de manera que sean comprensibles y relevantes para el lector en la cultura meta. Para resolver esta cuestión, se pueden emplear diversas estrategias, como la adaptación cultural de las referencias, el uso de notas al pie o glosarios, y, en algunos casos, la transcreación.

4. Fraseología y expresión visual

Los juegos de palabras y la expresión visual pueden depender tanto del texto como de las imágenes, lo que añade una capa extra de complejidad a la traducción. El desafío radica en mantener el humor y los juegos de palabras en la traducción, asegurando que se alineen con las imágenes. Para resolver esta cuestión, es necesario crear nuevos juegos de palabras y elementos humorísticos que funcionen en el idioma meta, manteniendo la coherencia con las imágenes.

5. Lenguaje coloquial, dialectos, estilo individual de lenguaje

El uso de lenguaje coloquial, dialectos y jergas puede ser una característica distintiva de los diálogos en las novelas gráficas, planteando así un problema significativo en la traducción. El desafío consiste en capturar el mismo nivel de informalidad y autenticidad en la lengua meta. Para abordar esta cuestión, es crucial identificar expresiones equivalentes en la lengua meta que transmitan el mismo tono y registro que los originales.

6. Simbolismo, expresión visual

El problema surge cuando los símbolos están profundamente integrados tanto en el texto como en las imágenes de una novela gráfica. El desafío en la traducción es asegurar que estos elementos mantengan su significado y resonancia en la cultura meta. Para resolver esta cuestión, se requiere una adaptación culturalmente sensible y, en ocasiones, la inclusión de explicaciones adicionales en el texto o en notas.

7. Disposición y secuenciación de las viñetas

El problema principal radica en que la disposición de las viñetas y la secuencia de las imágenes son fundamentales para la narrativa visual en una novela gráfica. El desafío en la traducción consiste en mantener el flujo narrativo y el ritmo visual que el autor original intentó transmitir. Para abordar esta cuestión, es necesario realizar ajustes cuidadosos en el texto para asegurar que se respete el ritmo y la disposición original de las viñetas.

La traducción de novelas gráficas implica una serie de desafíos únicos debido a su naturaleza multimodal. Los traductores deben ser creativos y colaborativos, trabajando en estrecha comunicación con diseñadores gráficos y otros profesionales para asegurar que la experiencia del lector en la cultura

meta sea tan rica y completa como en el original. En el contexto de la traducción multimodal de novelas gráficas, uno de los mayores desafíos es indudablemente la presencia de locogramas que deben representar estados emocionales específicos.

3.5. SÍNTESIS DE LOS RESULTADOS

Como podemos ver, la traducción del texto multimodal de la novela gráfica exige la creatividad. Cabe decir, que la creatividad forma parte central del proceso de traducción para transmitir sensaciones y sentimientos, la parte no verbal de la novela. En estos casos, el traductor debe buscar correspondencias idiomáticas que tengan en cuenta la cultura y el público del idioma destino. La interacción constante de la imagen y el texto que se complementan mutuamente condiciona la elección de las técnicas más exitosas para transmitir el mensaje sin pérdidas. Tras el análisis cualitativo y cuantitativo llevado a cabo en los apartados anteriores, se puede afirmar que la traducción en general manifiesta cierta creatividad por parte del traductor.

En síntesis, en la traducción se han adaptado elementos culturales a la cultura meta con su equivalente léxico. Esto ha sido posible también debido al hecho de que hay cierta diferencia entre idiomas en términos lingüísticos y culturales, por lo cual, tuvo lugar la traducción creativa lo que podemos justificar con datos cualitativos. En gran parte (véanse las figuras de los datos cuantitativos), se ha optado por una modulación, un fenómeno que ha permitido cambiar el estilo y/o registro con el fin de buscar la adecuación, cumpliendo ciertas normas y principios relacionados con el autor, por un lado, y con el receptor, el tema y las relaciones entre signos dentro del texto multimodal, por otro lado. En las traducciones del corpus de la investigación, se han traducido las expresiones idiomáticas y el estilo coloquial de habla de los personajes, basándose en las correspondencias adecuadas de la lengua meta con el fin (o la intención) de recrear el mismo efecto sensual al encarnar el mensaje del original en la versión traducida. A nivel visual, en las traducciones al ruso se traducen todos los elementos visuales, como, por ejemplo, carteles, mapas, nombres propios, etc. Se identifica la omisión de los verbos auxiliares, como hemos demostrado en el apartado correspondiente, los casos de préstamo en la obra *Persépolis: Shah* → Шax, en la obra *Maus: gefilte fish* → *фuuu, heil Hitler!* → *Хайль Гитлер!*, en la obra *Rasputín: Ded Moroz* → *Дед Мороз*. Las traducciones emplean las técnicas creativas de traducción, en particular, modulación, adaptación, sustituciones de diferentes niveles para adaptar las formas de expresar los mensajes y el estilo de las obras, y, al mismo tiempo, transmitir la idea exacta del mensaje sin pérdidas de sentido.

Nos parece necesario insistir en las diferencias entre las lenguas objeto de estudio. En la traducción al ruso, en muchos casos, una traducción literal llevaría a una alteración del significado que se quería comunicar originariamente, por ende, se opta por una modulación y el traductor necesita encontrar una expresión equivalente que tenga el mismo (o cuanto más cercano) efecto del texto origen. Como hemos

observado, mediante el uso de la técnica de particularización o de descripción, es factible expandir el mensaje e incorporar elementos que enriquezcan su expresión. Asimismo, la traducción debe poseer las características que hacen que la oración sea menos farragosa, complicada, confusa o difícil de entender por parte del público destinatario, por ejemplo, sustituciones sintácticas, debido al sistema del idioma ruso que posee casos, géneros, estructuras semánticas en lugar de las estructuras analíticas, en comparación con el inglés, que puede resultar más extenso a causa de su uso de palabras que representan el tiempo verbal (*will, would*) o los verbos auxiliares (*do, does*), las abreviaturas y formas breves de verbos auxiliares, que denotan el tiempo verbal (*Will -> 'll; would -> 'd, etc.*) que el ruso no tiene. Se opta por la omisión y la reducción, la adaptación intercultural y una modulación de las expresiones que en la cultura meta se perciben de forma natural como en los ejemplos mostrados. Asimismo, la cultura meta se refleja en la traducción ya que la adaptación cultural es el resultado del proceso de ajustar el texto original para que sea más comprensible o relevante para el público objetivo en el idioma de destino. Este proceso, como hemos observado con los casos analizados, implica cambios en el vocabulario, la estructura de la frase, los referentes culturales y otros aspectos del texto para asegurar que el mensaje transmitido sea efectivo y adecuado para el nuevo contexto lingüístico y cultural.

La adaptación en traducción resulta especialmente importante cuando se traducen las novelas gráficas que contienen elementos culturales específicos de nivel no verbal sin equivalencia directa en el idioma de destino. En tales casos, el traductor puede optar por modificar ciertos aspectos del texto de llegada para que sean más accesibles o comprensibles para el nuevo público, sin perder la esencia, el significado original y/o información añadida por el nivel no verbal, como hemos demostrado previamente, (véanse la tabla 1, 3). Es importante tener en cuenta que la adaptación en traducción puede variar según el tipo de texto, el propósito de la traducción y las preferencias del traductor, pero siempre busca garantizar la efectividad comunicativa y la fidelidad al mensaje original en el idioma y cultura de destino.

CONCLUSIONES

El material investigado es el corpus de tres novelas gráficas históricas originalmente escritas en inglés (en formato digital en inglés y en ruso): *Maus*, *Persépolis* y *Rasputín* de A. Spiegelman, M. Satrapi y A. Grecian y sus respectivas traducciones al ruso: la versión rusa de *Maus* de Spiegelman A. (2013), traducida por V. Shevchenko, la versión rusa de *Rasputín* realizada por T. Abalakin (2014), así como, las traducciones al inglés y al ruso de *Persépolis*, inicialmente escrita en francés, realizadas por la propia Marjane Satrapi y M. Ripa (2003), B. Ferris (2004) y A. Zaitseva (2007), esta última, al ruso. También hemos comparado las traducciones al castellano de *Persépolis* realizada por Carlos Mayor (2020), *Maus*, la versión traducida por Cruz Rodríguez Juiz (2007).

Según los objetivos establecidos al inicio de este estudio y tras realizar un análisis exhaustivo tanto cualitativo como cuantitativo, se han alcanzado varias conclusiones significativas que se detallan a continuación:

1. En primer lugar, para definir y clarificar el concepto de novela gráfica, así como justificar los métodos de investigación y analizar el corpus seleccionado, se revisaron las contribuciones más relevantes de Eisner (1995), Gómez Salamanca (2014), Paramio y Kress (2001) entre otros.

2. La reflexión sobre las diversas denominaciones de la novela gráfica y su posicionamiento en el ámbito literario como un modelo híbrido con características distintivas ha conducido a una definición de esta.

3. Desde una perspectiva semiótica, según lo delineado por Paramio, la novela gráfica funciona como un sistema semiótico complejo que integra componentes fonéticos e icónicos. Según Eisner, se trata de una representación del arte secuencial que combina creatividad expresiva y narrativa, utilizando imágenes y texto para desarrollar historias de manera compleja tanto visual como textualmente. Este género se considera tanto literario como visual, inspirándose en la estructura y temas narrativos de la novela tradicional. Dirigida a un público adulto, la novela gráfica constituye un sistema semiótico con diversas modalidades de expresión, elementos estructurales y una sintaxis definida. La unidad esencial de la novela gráfica reside en la inseparabilidad entre texto y elementos visuales, los cuales colaboran para transmitir de manera integral las ideas del autor.

4. Al examinar e interpretar la interacción de las distintas modalidades narrativas presentes en las novelas gráficas, se ha llevado a cabo la reconstrucción en el proceso de traducción entre lenguas, aplicando la teoría del análisis del discurso multimodal (ADM) según los enfoques de Kress (2017) y Groenstein (2016).

5. En el ámbito verbal, se realizó un análisis detallado de las 18 técnicas de traducción según la clasificación propuesta por Molina y Hurtado Albir (2002) en el corpus seleccionado para este

estudio. Las estrategias más utilizadas en la traducción de las novelas son modulación y traducción literal.

6. La estructura icónica dispone de los fenómenos multimodales (en particular, los colores elegidos, los gestos de los personajes, sus posturas, localizaciones de las escenas donde se desarrollan los hechos) que debe tener en cuenta el traductor eligiendo la técnica de traducción adecuada.

7. Hemos recopilado datos cuantitativos significativos en nuestro estudio, que incluyen un total de 619 pares de idiomas (frases, locuciones, sintagmas) analizados. Este conjunto se distribuye específicamente en 186 pares para *Persépolis*, 190 para *Rasputín* y 243 para *Maus*. Los datos cuantitativos revelan la frecuencia con la que se han empleado diversas técnicas de traducción en cada caso:

(8.1) La frecuencia del uso de las técnicas de traducción en la novela gráfica *Persépolis* es la siguiente: modulación 11.9%, descripción 13.8%, adaptación 5.5%, compensación 1%, compresión 2.2%, creación discursiva 1.8%, traducción descriptiva 4.3%, equivalente léxico 2.2%, generalización 2.4%, variación 4.5%, omisión 1.2%, paráfrasis 4.3%, particularización 0.8%, reducción 1%, traducción literal 39.5%, transposición 3.4%.

(8.2) La frecuencia del uso de las técnicas de traducción en la novela gráfica *Rasputín* es: modulación 13.2%, descripción 8.3%, adaptación 3.9%, compensación 3.7%, compresión 0.2%, creación discursiva 1.8%, traducción descriptiva 1.8%, equivalente léxico reemplazo léxico 1%, generalización 1.6%, préstamo (puro) 2.2%, paráfrasis, 4 %, particularización 2.4%, reducción 0.2%, traducción literal 51.5%, variación 2.4%, transposición 1.6%

(8.3) La frecuencia del uso de las técnicas de traducción en la novela gráfica *Maus* es: modulación 14.3%, descripción 16.8%, adaptación 3.9%, compensación 2.3%, compresión 0.9%, creación discursiva 2.5%, traducción descriptiva 3.1%, equivalente léxico reemplazo léxico 1.8%, generalización 1.4%, préstamo (puro) 0.6%, paráfrasis 3.1%, particularización 1.6%, reducción 0.4%, traducción literal 41.9%, variación 3.8% transposición 1.6%.

9. A nivel teórico multimodal, se ha introducido la novela gráfica como una forma de expresión artística que fusiona ilustraciones y texto, y se han explorado sus medios multimodales en función de la traducción realizada. Se han señalado varios desafíos que los traductores deben afrontar, entre los principales está el preservar la coherencia y el significado tanto textual como visual. Esto implica encontrar un equilibrio adecuado para transmitir el mensaje de manera efectiva, asegurándose de que ambas dimensiones estén en armonía. Además, se ha notado que la elección de las estrategias de traducción en las novelas gráficas puede variar dependiendo del contexto cultural y lingüístico de las lenguas de origen y destino. Esto implica considerar factores como los referentes culturales, la fluidez de las expresiones idiomáticas y la adaptación de los chistes visuales o juegos de palabras. Por otra parte,

también se han señalado las limitaciones espaciales, como el formato, el tamaño y otros aspectos visuales.

10. A través del análisis de las técnicas empleadas que se han identificado, ha sido posible discernir la estrategia utilizada en cada traducción, con enfoques más orientados hacia la extranjerización o la familiarización. Sorprendentemente, a diferencia de las expectativas iniciales generales, del análisis se desprende que existe un considerable número de casos en los cuales se ha recurrido a la técnica de la traducción literal, seguida por la modulación.

11. En el contexto específico de la traducción al ruso, se ha observado un enfoque predominantemente orientado hacia la domesticación, partiendo de la premisa de la similitud lingüística y cultural entre el ruso y el español. Sin embargo, a nivel visual, se privilegia la modulación, conservando elementos visuales clave y la metáfora pictórica. El impacto de las decisiones del traductor en el texto meta es significativo, ya que juegan un papel crucial en la superación de las barreras lingüísticas y culturales entre el texto original y su traducción. La traducción de novelas gráficas se reconoce cada vez más como un proceso multimodal complejo, dado que este género combina elementos textuales e imágenes. Por lo tanto, es fundamental considerar las limitaciones espaciales y visuales, como el tamaño de las viñetas, para asegurar una traducción que mantenga la integridad del mensaje original.

Finalmente, este estudio subraya la importancia de la traducción de novelas gráficas como un campo en expansión que requiere un enfoque multidisciplinario, integrando la lingüística, la semiótica, los estudios culturales, la teoría de la traducción y el análisis del discurso multimodal. Los resultados obtenidos destacan la diversidad de técnicas empleadas y su impacto en la comprensión y recepción del texto traducido por parte de los lectores meta.

Para resumir, conviene apuntar que la traducción no puede ser vista únicamente desde el punto de vista lingüístico y tampoco basta con conocer a la perfección las dos lenguas, sino que hay que tomar en consideración los niveles multimodales, el contexto cultural de los dos idiomas y también disponer de cierta sensibilidad estilística y creatividad traductora. Un traductor no debería apegarse siempre a la literalidad a la hora de transmitir el mensaje, sino que ha de interpretar el mensaje y modificarlo y/o adaptarlo de la manera más conveniente para los lectores meta, empleando una técnica de traducción adecuada. Asimismo, al comparar las traducciones, hemos confirmado que existen más soluciones posibles y acertadas, y que también depende de la creatividad y originalidad del traductor conseguir una traducción fiel y comprensible al mismo tiempo.

Cabe concluir que el uso de métodos de ADM para interpretar el significado con la información considerada del plano icónico ayuda a abordar los desafíos de la traducción subjetiva, lo que resulta en la elección de técnicas de traducción consideradas difusas. La elección de la técnica de traducción depende en gran medida de la interpretación subjetiva del traductor frente al texto original y las exigencias del texto meta. Esta interpretación puede variar significativamente entre traductores debido

a diferencias en estilo, experiencia y perspectiva cultural. Además, la tarea de traducción se ve complicada por la amplia gama de técnicas disponibles.

Existen numerosas técnicas de traducción documentadas, cada una con sus propios principios y aplicaciones específicas, que van desde la traducción literal y la transposición hasta la modulación y la equivalencia dinámica. La amplia variedad de opciones puede generar confusión o falta de claridad sobre cuál es la más adecuada en un contexto particular. La traducción intersemiótica contribuye significativamente a la adaptabilidad y flexibilidad de estas técnicas.

Las técnicas de traducción no son rigurosamente definidas ni aplicables de manera universal en todas las situaciones. Los traductores deben adaptar y combinar técnicas según las demandas específicas del texto, el género, el contexto cultural y lingüístico, así como las preferencias del público meta. Interpretar el plano icónico textual de la novela gráfica apoya la evolución y contextualización de las técnicas a medida que cambian las teorías y metodologías de traducción, así como las demandas del mercado editorial y las preferencias de los lectores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Adams, T. D. (1990). *Telling lies in modern American autobiography*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press.
2. Alary, V. (2002). La historieta española 1870-1939. In V. Alary (Ed.), *Historietas, comics y tebeos españoles* (p. 24). Toulouse: Presses Universitaires du Mirail.
3. Albakry, M. (2004). Linguistic and cultural issues in literary translation. *Translation Journal*, 8(3). Retrieved from <http://translationjournal.net/journal/29liter.htm> . [Fecha de consulta: 13 de junio de 2023].
4. Altarriba, A. (2022). *La narración figurativa. Acercamiento a la especificidad de un medio a partir de la «Bande Dessinée» de expresión francesa*, Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla.
5. Aparici, R. (1992). *Cómic y fotonovela en el aula*. Madrid. Ediciones de la Torre.
6. Baker, M. (2018). *In Other Words: A Textbook on Translation*. Third Edition. London. Routledge.
7. Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes de la novela gráfica*. Barcelona. Paidós.
8. Barchudarov, L. S. (1975). *Jazyk i perevod*. Moscow. Meždunarodnye otnošnja.
9. Bajtín, M. M. (1989). Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. ensayos de poética histórica. En M. M. Bajtín, *Teoría y estética de la novela*. Madrid. Taurus.
10. Barthes, R. (1982). Introducción al análisis estructural de los relatos. En R. Barthes (Ed.), *Análisis estructural de los relatos*. Barcelona, Buenos Aires, p. 21.
11. Baron-Carvais, A. (1985). *La historieta*. México. Fondo de Cultura Económica.
12. Bartual, R. (2010). *Poética de la narración pictográfica. De la tira narrativa al cómic* (M. A. Fernández Rodríguez, Dir.). Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.
13. Bateman, J. (2021). Growing theory for practice: Empirical multimodality beyond the case study. *Multimodal Communication*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/354975160_Growing_theory_for_practice_empirical_multimodality_beyond_the_case_study1. [Fecha de consulta: 13 de enero de 2024].
14. Barrero, M. (2004). El bilbaíno Víctor Patricio de Landaluze, pionero del cómic español en Cuba. *Mundaiz*, (68), 53-80. Recuperado de http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_bilbaino_victor_patricio_de_landaluze_pionero_del_comic_espanol_en_cuba.html. [Fecha de consulta: 12/09/2023].
15. Baur, E. K (1997). *La historieta como experiencia didáctica*. México. Nueva imagen.
16. Beaty, B. (2012). *Comics Versus Art*. Toronto. University of Toronto Press.
17. Beaty, B. (2009). Autobiography as authenticity. En J. Heer & K. Worcester (Eds.), *A comics studies reader* (p. 229). University Press of Mississippi.
18. Bell, R. T. (1991). *Translation and Translating: Theory and Practice*. Londres: Longman.

19. Birdwhistell, R. L. (1952). *Introduction to Kinesics: An Annotated System for Analysis of Body Motion and Gesture*. Louisville: University of Louisville.
20. Blake, W., & Erdman, D. V. (1974). *The Illuminated Blake: William Blake's Complete Illuminated Works with a Plate-by-Plate Commentary*.
21. Blasco, J. y Parramón, J. (1980). *Cómo dibujar historietas*. Barcelona: Parramón Ediciones.
22. Blasco, J y Pérez, J. (2007). *Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte ampliando horizontes*. Alicante. Editorial Club Universitario.
23. Bobes Naves, M. C. (1989). *La semiología*. Madrid. Síntesis.
24. Boudon, E., & Parodi, G. (2014). Artefactos multisemióticos y discurso académico de la Economía. Construcción de conocimientos en el género Manual. *Signos*, 47(85), pp. 164-195.
25. Campbell, E. (2006). Eddie Campbell's (Revised) Graphic Novel Manifesto. Recuperado de <https://wasaaak.blogspot.com/2006/02/eddie-campbells-revised-graphic-novel.html>. [Fecha de consulta: 21/12/2023].
26. Carter, Ronald and McCarthy, M. (2006). Cambridge Grammar of English. A Comprehensive Guide. *Spoken and Written English Grammar and Usage*. CUP.
27. Catford, J. C. (1965). *A Linguistic Theory of Translation*. London. Oxford University Press.
28. Cohn, Neil. (2013). *The Visual Language of Comics*. Routledge.
29. Coma, J. (1979). *Del gato Felix al gato Fritz. Historia de los cómics*. Barcelona. Gustavo Gili.
30. Costa, J. (2011) De underground a clásicos. *Minerva. Revista del Círculo de Bellas Artes*, IV época, 18, pp. 89-90.
31. Crucifix, B. (2019). *Comics and Adaptation in Contemporary Culture*. University Press of Mississippi.
32. Cuñarro, L. y Finol, J. (2013). Semiótica de la novela gráfica. códigos y convenciones, *Revista Signa*, 22, pp. 267-290.
33. Díaz Cintas, J. y Remael, A. (2014). *Audiovisual Translation: Subtitling*. New York. Routledge.
34. Eco, U. (1993). *Lector in fabula. La cooperación narrativa en el texto narrativo*. Barcelona. Lumen.
35. Eco, U. (1973). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona. Lumen.
36. Eakin, P. J. (1983). *Fictions in Autobiography. Studies in the Art of Self-Invention* (p. 3). Princeton. Princeton University Press.
37. Eisner, W. (1996). *La novela gráfica y el arte secuencial*. Barcelona. Norma.
38. Engelhardt, T. (1997). *El fin de la cultura de la victoria*. Buenos Aires. Paidós.
39. Evans, J. (2017). Comics and translation. En Bramlett, F., Cohn, R. T. y Meskin, A. (eds.) *The Routledge Companion to Comics*. New York. Routledge, pp. 319-327.
40. Fantini, G. (2017). La interacción comunicativa entre las personas a través de gestos y relaciones de proximidad como problema de traducción. *Del signo al símbolo*. Available at <https://www.youtube.com/watch?v=pLzWkj6PKk0> [Fecha de consulta: 15/07/2023].

41. Fauconnier, G., & Turner, M. (1996). Conceptual Projection and Middle Spaces. *UCSD Cognitive Science Technical Report* . Recuperado de <http://cogsci.ucsd.edu>. [Fecha de consulta: 11/09/2023].
42. Fauconnier, G., & Turner, M. (1996). Blending as a Central Process of Grammar. En A. Goldberg (Ed.), *Conceptual Structure, Discourse, and Language*. Stanford, CA. Center for the Study of Language and Information, pp. 113-130.
43. Fauconnier, G., & Turner, M. (1998). Conceptual Integration Networks. *Cognitive Science*, 22(2), 133-187.
44. Fillmore, C. (2006). Frame semantics. En D. Geeraerts (Ed.), *Cognitive Linguistics. Basic Readings*. Berlín. Mouton de Gruyter. (Trabajo original publicado en 1982), pp. 373-400.
45. Forceville, C. (2008). Metaphors in pictures and multimodal representations. En R. Gibbs (Ed.), *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*. New York. Cambridge University Press, pp. 462-482.
46. Forceville, C. (2009). Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework. En C. Forceville & E. Urios-Aparisi (Eds.), *Multimodal Metaphor*. Berlin/New York. Mouton de Gruyter, pp. 19-44.
47. Forceville, C. (2017). Visual and multimodal metaphor in advertising. Cultural perspectives. *Styles of Communication*, 9(2), pp. 26-41.
48. Forceville, C., & Urios-Aparisi, E. (2009). Introduction. En C. Forceville & E. Urios-Aparisi (Eds.), *Multimodal Metaphor*. Berlin/New York. Mouton de Gruyter, pp. 3-16.
49. Foucault, M. (1996). *Lenguaje y literatura*. Barcelona. Paidós.
50. Foucault, M. (2002). *Las palabras y las cosas*. Buenos Aires. Siglo XXI.
51. Fozza, J-C., Garat, A.-M, Parfait F., (1997). *Petite fabrique de l'image*. Baume-les Dames. Magnard.
52. Fresnault-Deruelle, P. (2009). *La Bande Dessinée*. París. Armand Colin.
53. Gálvez, P. (1999). La industria habla. Glénat. *U, el hijo de Urich*, (15), pp. 24-27.
54. Gálvez, P. (2008). La novela gráfica o la madurez del medio. En N. Cortés (Ed.), *De los superhéroes al manga. el lenguaje de los cómics*. Barcelona. CERM, Centre d'Estudis i Recerques Social i Metropolitanas. Universitat de Barcelona.
55. García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao. Astiberri.
56. García, S. (2000). *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona. Glénat.
57. García Sierra, J. Trabado Cabado, J. (2015). La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos. *Tropelías. Revista De Teoría De La Literatura Y Literatura Comparada*, (23), pp. 566-569. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2015231009 [Fecha de consulta: 11/11/2023].
58. Gasca, L. y Gubern, R. (1988). *El discurso del cómic*. Madrid. Cátedra.

59. Gentzler, E. (2013). *Translation and Rewriting in the Age of Post-Translation Studies*. Routledge.
60. Gil-Bardají, A. (2003). *Procedimientos, técnicas, estrategias. operadores del proceso traductor*. Barcelona. Universidad autónoma.
61. Gómez Salamanca, D. (2013). *Tebeo, cómic y novela gráfica. la influencia de la novela gráfica en la industria de la novela gráfica en España*. Barcelona, Universitat Ramon Llull
62. Gonzalez-Quevedo, M. & García, L. (2019). El uso de la creación discursiva como efecto humorístico en la traducción audiovisual. El caso de Men in Black 3. *Hikma*,(18), pp. 87-107.
63. Goriée, Dinda L. (1994). *Semiotics and the Problem of Translation, with Special Reference to the Semiotics of Charles S. Peirce*. Ámsterdam y Atlanta GA. Rodopi.
64. Grecian, A., & Rossmo. (2017). *Rasputín*. [Versión inglesa]. Image Comics.
65. Grecian, A., & Rossmo. (2017). *Rasputín* (T. Abalakin, Traducción). [Versión rusa]. Moscou. Bumkniga.
66. Greimas, A. J. (1966). *Semántica estructural*. Barcelona. Gredos.
67. Greimas, A. J. y Rastier, F. (1973). Las reglas del juego semiótico. *En torno al sentido*. Madrid. Fragua Greimas.
68. Groensteen, T. (2012). *Il sistema fumetto*. Génova. ProGlo.
69. Gubern, R. (1994). El lenguaje de la novela gráfica, *Actas del seminario de Filología Hispánica. Creación y teoría literaria*. Logroño, Consejería de Cultura del Gobierno de la Rioja, pp. 34-35.
70. Gubern, R. (1974). *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Barcelona. Lumen.
71. Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona. Península.
72. Guiral, A. (1988). Abrir un espacio para todos. *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, (5), pp. 20-27.
73. Guiral, A. (2011). 1970-1995. Un reloj atrasado y otro tren perdido. *Arbor*, 187 (Extraordinario septiembre 2011), pp. 183-208. Recuperado de <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1376/1385> [Fecha de consulta: 3/04/2023].
74. Guiral, A. (Ed.). (2007-2012). *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics*. Barcelona. Panini.
75. Halliday, M.A.K. (1978). *El lenguaje como semiótica social*. México. FCE.
76. Hardin, G., & Picot, C. (1994). *Initiation à la pratique de la traduction* [Introduction to Translation Practice]. Dunod.
77. Harper Collins Publishers Limited. (2014). Cómic. *Collins English Dictionary*, 12 ed. (En línea). Available at <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/cómic> [Fecha de consulta: 17/02/2022].
78. Harvey, R. C. (1994). *The Art of the Funnies. An Aesthetic History*. University Press of Mississippi.

79. Harvey, R. C. (2009). How Comics Came to Be. Through the Juncture of Word and Image from Magazine Gag Cartoons to Newspaper Strips, Tools for Critical Appreciation plus Rare Seldom Witnessed Historical Facts. En J. Heer & K. Worcester (Eds.), *A Comics Studies Reader*. University Press of Mississippi, pp. 25-45.
80. Hatim, B., & Mason, I. (1990). *Discourse and the Translator*. Londres. Pinter Publishers.
81. Hatfield, C. (2005). *Alternative Comics. An Emerging Literature*. University Press of Mississippi.
82. Hervey, S., & Higgins, I. (1992). *Thinking Translation*. London & New York. Routledge.
83. Hinnebusch, W.A. (2000). *Breve historia de la Orden de Predicadores*. Salamanca. San Esteban.
84. Hjelmslev, L. (1980). *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Madrid. Grados.
85. Huertas Abril, Cristina. (2016). Análisis de los rasgos lingüísticos de Maus y sus interferencias en la traducción al español. *Transcultural: A Journal of Translation and Cultural Studies*, (8), pp. 24-32.
86. Hurtado, A. (2001). *Traducción y traductología*. Madrid. Cátedra.
87. Jakobson (1963). *Ensayos de lingüística generales*. París. Éditions de Minuit.
88. Jakobson (1963). *Essais de linguistique générale*. París. Éditions de Minuit.
89. Jewitt, C., Bezemer, J., & O'Halloran, K. (2016). *Introducing Multimodality*. Nueva York. Routledge.
90. Jiménez Varea, J. (2006). El contexto de la historieta. conformación, industria y relación con otros medios. *Alcances*, no.15, pp. 191-209.
91. Johnson, A. (2005). Transcreation: a new buzzword for a new paradigm. *The ATA Chronicle*, 34(3), pp. 11-15.
92. Kaltenbacher, M. (2007). Perspectivas en el análisis de la multimodalidad. Desde los inicios al estado del arte. *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, 7(1), pp. 31-57.
93. Kamensky, M. (2017). Discursive means of pragmatic influence in the series of graphic novels "Maus" by Art Spiegelman. *Humanities and law research*, 4, pp. 189-194.
94. Karasik, O. B. (2016). Cómics About the Holocaust. "Maus" by A. Shpigelman and "The Adventures of the Cavalier and Clay" by M. Chabon, *Bulletin of the Tomsk State Pedagogical University*, 45, pp. 101-106.
95. Kelly, D. y Mayor Ascensión, R. (1985). Notas sobre la traducción del género investigado. *Babel*, I, enero de 1985, Granada.
96. Kirby, J. (1999). Interview with Ben Schwartz. *The Jack Kirby Collector*, 23, pp. 19-23.
97. Komissarov, V. N., Recker, Ja. I., & Tarchov, V. I. (1965). *Posobie po perevodu s anglijskogo jazyka na ruskij*. Č. 2. Moscow. Vysšaja Škola.
98. Kress, G. (2009). What is a mode. En C. Jewitt (ed.), *The routledge handbook of multimodal analysis*. Routledge.

99. Kress, G. (2010). *Multimodality. A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Routledge.
100. Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2020). *Reading images. The grammar of visual design*. Routledge.
101. Krings, H. (1986). Problemas de traducción y estrategias de traducción de estudiantes alemanes avanzados de francés. En J. House, & S. Blum- Kulka (Eds.), *Comunicación interlingüística e intercultural*. Tübinga. Gunter Narr, pp. 263-275.
102. Lakoff, G. (1972). "Hedges. A Study in Meaning Criteria and the Logic of Fuzzy Concepts", *Papers from the Eighth Regional Meeting of the Chicago Linguistic Society*, pp. 183-228.
103. Lakoff, J. y Johnson M. (2003) *Metáforas por las que vivimos*. Londres. Prensa de la Universidad de Chicago.
104. Lakoff, J. (1987) *Mujeres, fuego y cosas peligrosas. qué revelan las categorías sobre la mente*. Londres. Prensa de la Universidad de Chicago.
105. Leppihalme, R. (1997). *Culture Bumps. An Empirical Approach to the Translation of Allusions*. Clevedon. *Multilingual Matters*.
106. Loescher, W. (1991). *Translation performance, translation process and translation strategies*. Tübingen. Gunter Narr.
107. Lvóvskaya, Z. (1997). *Problemas actuales de la traducción*. (Serie Granada Lingüística). Granada. Método Ediciones.
108. Machali, R. (1998). *Redefining textual equivalence in translation. With special reference to Indonesian English* (1st ed.). Jakarta. Translation Center, Faculty of Arts, University of Indonesia.
109. Machin, D. (2016). *Introduction to Multimodal Analysis*. Londres. Bloomsbury. Malmberg, B. (1997). *Teoría de los signos. introducción a la problemática de los signos y los símbolos*. España. Siglo XXI editores, S.A.
110. Machin, D., & Mayr, A. (2012). *How to Do Critical Discourse Analysis. A Multimodal Introduction*. Londres. SAGE Publications.
111. Manacorda de Rosetti, M. V. (1976). *La comunicación integral. la historieta*. Buenos Aires. Kapelusz.
112. Marco, J. (2007). The terminology of translation. Epistemological, conceptual and intercultural problems and their social consequences. *Target*, 19(2), pp. 255-269. <https://doi.org/10.1075/target.19.2.06mar> [Fecha de consulta: 13/06/2023].
113. Marco, J. (2019). The translation of food-related culture-specific items in the Valencian Corpus of Translated Literature (COVALT) corpus. A study of techniques and factors. *Perspectives*. 27(1), pp. 20-41. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/0907676X.2018.1449228> [Fecha de consulta: 11/05/2023].
114. Martín, A. (2003). Breve panorama de la industria editorial del cómic en España. *Educación y Biblioteca*, 15(134), pp. 79-85.

115. Martinec, R., & Salway, A. (2005). A system for image-text relations in new (and old) media. *Visual Communication*, 4(3), pp. 337-371.
116. Martínez-Lirola, M. (2016). Multimodal representation of Sub-Saharan immigrants as illegal. deconstructing their portrayal as victims, heroes and threats in a sample from the Spanish press. *Bulletin of Hispanic Studies*, 93(4), pp. 343-360.
117. Martínez-Lirola, M. (2017). Linguistic and visual strategies for portraying immigrants as people deprived of human rights. *Social Semiotics*, 27(1), pp. 21-38.
118. Masson, P. (1985). *Lire la bande dessinée*. Lyon. Presses Universitaires de Lyon.
119. Mayoral Asensio, R. (2003). *Translating Official Documents*. Manchester. St. Jerome Publishing
120. McCloud, S. (2001). *La revolución de los cómics*. Barcelona. Norma.
121. McCloud, S. (2005). *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao. Astiberri.
122. McCloud, S. (2007). *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao. Astiberri.
123. Miller, A. (2007). *Reading Bande Dessinée. Critical Approaches to French-language Comic Strip*. Bristol. Intellect.
124. Minsky, M. (1986). *The Society of Mind*. Nueva York. Simon and Schuster.
125. Molina, L y Hurtado, A. (2001). Translation Techniques Revisited. A Dynamic and Functionalist Approach. *Méta. A translator journal*, 47 (4), pp. 498-512.
126. Morgan, G. (2015). Speaking the Unspeakable and Seeing the Unseeable. The Role of Fantastika in *Visualising the Holocaust, or, More Than Just Maus*. *Visualizing Fantastika*, (6), pp. 27-40.
127. Moya-Guijarro, J. (2013). Visual metonymy in children's picture books. *Review of Cognitive Linguistics*, 11(2), pp. 336-362.
128. Munday, J. (2016). *Introducing Translation Studies. Theories and Applications*. Routledge.
129. Muñoz-Basols, J., & del Rey Cabero, E. (2019). Translation of Hispanic comics and graphic novels. In P. Author & Q. Author (Eds.), *The Routledge Handbook of Spanish Translation Studies*, Routledge, pp. 365-385.
130. Muñoz-Calvo, M. y Buesa-Gomez, C. (2010). Ils sont fous ces traducteurs! *La traducción del humor en la novela gráfica de Asterix y Obelix. Idioma, traducción, recepción. en honor a Julio César Santoyo*, vol. 1/ coord. por Rosa Rabadán, Marisa Fernández López, Trinidad Guzmán González.
131. Muñoz Zielinski, M. (1982). *La Bande Dessinée. Système de communication, art plastique et recours pédagogique*. Madrid. Ediciones de la Universidad Complutense de Madrid.
132. Muro, M. (2004). *Análisis e interpretación de la novela gráfica*. La Rioja. Universidad de La Rioja.
133. Newmark, P. (1988a). *Un libro de texto de traducción*. Hertfordshire. Prentice Hall.
134. Newmark, P. (1988b). *Enfoques de la traducción*. Hertfordshire. Prentice Hall.

135. Newmark, P. (1991). *Acerca de la traducción. asuntos multilingües*. Clevedon, Filadelfia, Adelaida. Multilingual Matters Ltd.
136. Nida, E. (1964). *Hacia una ciencia de la traducción, con especial referencia a los principios y procedimientos involucrados en la traducción de la Biblia*. Leiden. Genial
137. Nida, E. A., & Taber, C. R. (1974). *La traducción, teoría y práctica*. Leiden. Genial.
138. Nord, C. (1997). Loyalty and fidelity in specialized translation. *Lebende Sprachen*, 42(2), 75-79.
139. Nord, C. (2005). *Text analysis in translation: Theory, methodology, and didactic application of a model for translation-oriented text analysis* (2nd ed.). Rodopi.
140. Nord, C. (2018). *Translating as a purposeful activity: Functionalist approaches explained* (2nd ed.). Routledge.
141. Obolenskaya Y, L. (2006) *Traducción literaria y comunicación intercultural*. Moscú. Gnozis.
142. O'Halloran, K. (2016). Análisis del discurso multimodal. *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, 12(1), pp. 75-97. <http://dx.doi.org/10.35956/v.12.n1.2012> [Fecha de consulta: 27/12/2023].
143. O'Halloran, K., & Lim, F. (2014). Systemic functional multimodal discourse analysis. En S. Norris & C. Maier (Eds.), *Interactions, Images and Texts. A Reader in Multimodality*, pp. 137-153. Berlin. Mouton de Gruyter.
144. Ocaña Salinas, A. (2018) Cómico expandido. el arte del cómic / el cómic en el arte *UNICÓMIC XX. Aproximación al Congreso Internacional de Estudios Universitarios sobre el Cómico*. Alicante. Universidad
145. Ocaña Salinas, A. (2023). *Hacia un territorio expandido. Convergencia y relaciones fronterizas entre la Pintura contemporánea y el Cómico actual* [Tesis doctoral]. Universitat Politècnica de València. Recuperado de <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/202599>. [Fecha de consulta: 13/01/2024].
146. Ortega y Gasset, J. (1984) *España invertebrada*. Madrid. Espasa-Calpe.
147. Oster, U., & Molés-Cases, M. (2016). *Traducción audiovisual. El subtulado*. Madrid. Cátedra.
148. Oster, U., & Molés Cases, T. (2016). *Eating and drinking seen through translation. A study of food-related translation difficulties and techniques in a parallel corpus of literary texts*. Across Languages.
149. Paramio, L. (1971). El cómic y la industria cultural. *Estudios de Información*, (19), pp. 169-194.
150. Parodi, G., & Julio, C. (2015). More than words. Contending semiotic systems and the role of disciplinary knowledge in specialized text comprehension. *Ibérica*, 33, pp. 11-35.
151. Parodi, G. (2010). Multisemiosis y lingüística de corpus. Artefactos (multi) semióticos en los textos de seis disciplinas en el Corpus pucv-2010. *RLA*, 48(2), pp. 33-70.
152. Parodi, G., & Julio, C. (2016). ¿Dónde se posan los ojos al leer textos multisemióticos disciplinares? Procesamiento de palabras y gráficos en un estudio experimental con eye tracker. *Signos*, 4P(S1), pp. 149-183.

153. Parodi, G., & Julio, C. (2017). No solo existen palabras en los textos escritos. algunas teorías y modelos de comprensión de textos multimodales o multisemióticos. *Investigaciones Sobre Lectura*, (8), pp. 27-48.
154. Pascua Febles, I. (1998). *La adaptación en la traducción de la literatura infantil*. Las Palmas de Gran Canaria. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria/Fundación Mapfre Guanarteme.
155. Pastormerlo, S. (2001). Borges y la traducción. En Olea, R. (2001). Borges y el civilizado arte de la traducción. Una infidelidad creadora y feliz. *Nueva revista de filología hispánica*, 49(2), pp. 439-473.
156. Pérez Hernández, M. de los Ángeles, Morales Vázquez, E., y Aguilera Ramírez, M. (2023). Onomatopeyas en la traducción inglés-español de cómics. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), pp. 4762-4779. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4798 [Fecha de consulta: 13/01/2024].
157. Peeters, B. (2010). *Lire la bande dessinée*. Champs. Champs arts.
158. Peirce, C. S. (1974). The doctrine of the essential nature and fundamental varieties of possible semiosis. En C. S. Peirce, *Collected papers of Charles Sanders Pierce. Vols. V and VI. Pragmatism and Pragmaticism and Scientific Metaphysics*. Harvard University Press, p. 355.
159. Petersen, R. S. (2011). The Return of Graphic Narratives for Adults. En R. S. Petersen (ed.) *Comics, Manga, and Graphic Novels. A History of Graphic Narratives*. Praeger / ABC-CLIO, pp. 205-226.
160. Pierce, Ch. S. (1987). *Obra lógico-semántica*. Madrid. Taurus.
161. Pons, Á. (2010). *Manifiesto de la novela gráfica. La cárcel de papel* [en línea]. Disponible en. <<http://www.lacarceldepapel.com/2010/> 12 [Fecha de consulta: 10/04/2023].
162. Ramírez Domínguez, J. A. (1975). *El «cómico» femenino en España. Arte sub y anulación*. Madrid. Cuadernos para el diálogo.
163. Ramos Caro, M. (2016). Testing audio narration. the emotional impact of language in audio description. *Perspectives. Studies in Translatology*, 24, 1-29. doi.10.1080/0907676X.2015.1120760 [Fecha de consulta: 14/05/2023).
164. Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española*. 23ª ed. Madrid. Espasa.
165. Reinhardt, J., y Healy, N. (2013). The transcreation imperative. *Journal of Brand Strategy*, 2(2), pp. 180-187.
166. Remesar A. Altarriba A. (1987). *Comicsarias. Ensayo sobre Una De cada de Historieta Española*. Madrid. PPU.
167. Richards, et al (1985). *Longman dictionary of applied linguistics*. UK. Longman.
168. Roderick, I. (2016). *Critical discourse studies and technology. a multimodal approach to analyzing technoculture*. London. Bloomsbury.

169. Rodríguez Diéguez, J. L. (1991). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona. Gustavo Gili.
170. Rodríguez Diéguez, J. L. (1977). *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Barcelona. Gustavo Gili.
171. Romero Jódar, A. (2006). The quest for a place in culture. The verbal-iconical production and the evolution of comic-books towards graphic novels. *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense* [en línea], núm. 14, pp. 93-110. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/EIUC/article/view/EIUC0606110093> [Fecha de consulta: 10/01/2023].
172. Sabin, R. (1993). *Adult comics. An introduction*. London. Routledge.
173. Sabin, R. (2001). *Comics, comix & graphic novels: A history of art*. Londres. Phaidon Press Ltd.
174. Sampieri, H., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6ta ed. México D.F., México. McGraw-Hill/International Editores, S.A. De C.V.
175. Sanz-Moreno R, Ferrer Simó M. (2021). Les enjeux de la traduction professionnelle de bandes dessinées. Les Chemins de Malefosse. une étude de cas. *Synergies Espagne*. Recuperado de https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=5jaa-ygAAAAJ&citation_for_view=5jaa-ygAAAAJ.ZeXyd9-uunAC [Fecha de consulta: 10/09/2023].
176. Satrapi, M. (2003). *Persepolis* (Satrapi, M., Ripa M., Traducción). [Versión inglesa]. Paris. L'Association (Collection Ciboulette).
177. Satrapi, M. (2004). *Persepolis* (Satrapi, M, Ferris B., Traducción). [Versión inglesa]. Paris. L'Association (Collection Ciboulette).
178. Satrapi, M. (2004). *Persépolis* (C. Mayor, Trad.). Norma Editorial. (Trabajo original publicado en 2000)
179. Satrapi, M. (2019). *Persepolis* (A. Zaitseva, Traducción). [Versión rusa]. Moscou. Bumkniga.
180. Saussure, F. (1991). *Curso de lingüística general*. Madrid. Alianza Editorial.
181. Savchenkova, M. (2023). Del ensayo al cómic. en busca de la diversidad en la traducción multimodal de Sapiens. *Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura*, 22(1). Recuperado de https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.334 [Fecha de consulta: 13/01/2024].
182. Seguinot, C. (1989). *The translation processes*. Toronto. H.G. Publications.
183. Schodt, F. L. (1983). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Kodansha America Inc.
184. Schwartz, B (2010). *Best american comics criticism*. Seattle. Fantagraphics Books.
185. Spiegelman, A. (1991). *Maus, A Survivor's Tale*. Penguin Books.
186. Spiegelman, A. (1992). *Maus II, A survivor's tale and here my troubles began*. Pantheon Books.
187. Spiegelman, A. (2011). *MetaMaus*. Viking.
188. Spiegelman, A. (2013). *Maus* (traducido por Shevchenko V.) Corpus.
189. Spiegelman, A. (2007). *Maus* (C. R. Juiz, Trad.). Random House Mondadori. (Trabajo original publicado en 1980)

190. Stam, R., Burgoyne, R., & Flitterman-Lewis, S. (1992). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona. Paidós.
191. Stamant, N. (2015). Graphic Narrative. An Introduction. *South Central Review*, 32(3), pp. 1-7. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/44016902> [Fecha de consulta: 13/01/2024].
192. Tannen, D. (1981). New York Jewish Conversational Style, *International Journal of the Sociology of Language*, 30, pp. 133-149.
193. Thibault, J. (2000). The multimodal transcription of a television advertisement. theory and practice. Baldry, A. (a cura di), *Multimodality and Multimediality in the distance learning age*, Campobasso, Palladino Editore, pp. 311-338.
194. Tomaszewicz, T. (2006). El lugar de la traducción intersemiótica dentro de los estudios de traducción. *Actas del simposio Intersemiótica y Traducción. Traducción y signos no lingüísticos*. Antonio Bueno García, Rocío Anguiano Pérez y Cristina Adrada Rafael (Eds.). Valladolid. Universidad de Valladolid.
195. Töpffer, R. (1992). Ensayo sobre la fisonomía. *Cómic y fotonovela en el aula*. Madrid. Editorial Torre.
196. Torralba, J. (2011). La ficción de género como factor limitante. *Zona negativa*. Recuperado de <http://www.zonanegativa.com/?p=31259> [Fecha de consulta: 09/06/2023].
197. Toury, G. (1980). *In Search of a Theory of Translation*. Tel Aviv. Porter Institute for Poetics and Semiotics.
198. Toury, G. (1985). A Rationale for Descriptive Translation Studies. En Theo Hermans (Ed.), *The Manipulation of Literature. Studies in Literary Translation*. Londres y Sydney. Croom Helm, pp. 16-41.
199. Trabado Cabado, J. M. (2006). La novela gráfica. formas de dibujar la soledad. *Estudios humanísticos. Filología*, (28), pp. 221-244.
200. Turner, M. (1987). *Death is the Mother of Beauty. Mind, Metaphor, and Meaning*. Chicago. University of Chicago Press.
201. Turner, M. (1991). *Reading Minds. The Study of English in the Age of Cognitive Science*. Princeton, NJ. Princeton University Press.
202. Turner, M. (1996). *The Literary Mind*. New York. Oxford University Press.
203. Turner, M., & Fauconnier, G. (1995). Conceptual Integration and Formal Expression. *Metaphor and Symbolic Activity*, 10(3), pp. 183-204.
204. Varillas, R. (2023) La arquitectura de las viñetas. *Texto y discurso en el cómic*. León. Universidad de León.
205. Vázquez-Ayora, G. (2007). *Introducción a la Traductología. Curso Básico de Traducción*. Londres. Routledge.
206. Venuti, L. (1998). Estrategias de traducción. *Enciclopedia de estudios de traducción*. Londres y Nueva York. Routledge.

207. Vergara Díaz, P. (2009). La novela gráfica en España. 1997-2007. *Apuestas, revista de ciencias sociales*, n. 42, julio, agosto y septiembre de 2009. Disponible en <http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/pvdiaz.pdf> [Fecha de consulta: 11/05/2023].
208. Vilches, G. (2016). *El guion de cómic. Conversaciones con Enrique Sánchez Abulí, Antonio Altarriba, Juan Díaz Canales, Santiago García y David Muñoz*. Barcelona. Diminuta Editorial.
209. Villena Álvarez, I. (2000). Problemática teórico-práctica de traducción subordinada de historietas. Análisis de un caso práctico. la *colección de tiras cómicas de Astérix en francés y español*. Málaga. Universidad de Málaga.
210. Vinay, J.-P., & Darbelnet, J. (1958/2000). A Methodology for Translation. En L. Venuti (Ed.), *The Translation Studies Reader*. Londres. Routledge, pp. 84-93.
211. Vinay, J. P., & Darbelnet, J. (1958). *Stylistique comparée du français et de l'anglais*. Paris. Didier.
212. Witek, J. (1989). *Comic books as history. The narrative art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar*. University Press of Mississippi.
213. Wolk, D. (2007). *Reading Comics. How graphic novels work and what they mean*. Cambridge. Da Capo Press.
214. Zanettin, F. (2007). La traduzione dei fumetti. Approcci linguistici, semiotici e storico-culturali. In Vittoria Intonti, Graziella Todisco y Maristella Gatto (Eds.), *La traduzione. Lo stato dell'arte / Translation. The State of the Art*. Ravenna. Longo, pp. 137-150.
215. Zhao, S., Djonov, E., Bjorkvall, A., & Boeriis, M. (Eds.). (2018). *Advancing multimodal and critical discourse studies. Interdisciplinary research inspired by Theo van Leeuwen's social semiotics*. London. Routledge.

ANEXO I. EL CORPUS PARALELO (LA NOVELA GRÁFICA *RASPUTÍN*)

	Versión rusa	Versión inglés
1.	Через несколько часов после моего рождения моя мать дала мне имя. Григорий Ефимович Распутин. (p.3)	Hours after I was born, my mother named me Grigori Efimovich Rasputín. (p.3)
2.	Я бы не выбрал себе это имя, но в то время я не был способен ни держать голову ровно, ни питаться самостоятельно. (p.3)	I would not have chosen that name for myself, but at the time I couldn't hold my head up or feed myself. (p.3)
3.	Так что моя личность и судьба были навязаны мне без моего согласия. (p.3)	So my identity and my destiny were thrust upon me without my consent. (p.3)
4.	Так и было. (p.3)	It happens. (p.3)
5.	Это происходит снова и снова с каждым из нас. Мы умираем, согласно тому, как жили, и живем, согласно плану, который большинство не способны увидеть. (p.3)	In fact, it happens again and again, to all of us. We die according to how we lived and we live according to a plan most of us cannot see. (p.3)
6.	Но я его вижу. Я всегда знал, что конкретно судьба уготовила для меня. (p.3)	But I can see it. I've always known exactly what fate holds in store for me. (p.3)
7.	Например, сегодня я буду убит моими лучшими друзьями. (p.3)	For instance, tonight I'm going to be murdered by my closest friends in the world. (p.3)
8.	Этими людьми(p.4)	These people. (p.4)
9.	Спасибо, Катя(p.5)	Thank you, Katya. (p.5)
10.	Я абсолютно уверен, что вино отравлено. (p.5)	I'm quite certain the wine's been poisoned. (p.5)
11.	За ваше здоровье, друзья. (p.5)	To your health, my friends. (p.5)
12.	И за мое.. (p.5)	And to mine...(p.5)
13.	Сибирь(p.7)	Siberia(p.7)
14.	Тяжело? (p.10)	Too much? (p.10)
15.	когда мы приходим в этот мир. (p.2, capítulo 3)	when we enter this world... (p.2, capítulo 3)
16.	Меня всегда пугали ножи. (p.2, capítulo 3)	I have always feared knives. (p.2, capítulo 3)

17.	Это самые интимные из всех орудий убийства. (p.2, capítulo 3)	They are the most intimate of murder weapons. (p.2, capítulo 3)
18.	Он отрезает нас от матерей,	The knife cuts us away from our mothers
19.	Так же легко, как и проливает нашу кровь когда мы уходим. (p.2, capítulo 3)	As easily as it spills our blood when we leave it . (p.2, capítulo 3)
20.	Это интимно. (p.2, capítulo 3)	It is intimate... (p.2, capítulo 3)
21.	Хорошо. (p.9)	Good. (p.9)
22.	Не отставай . (p.9)	Keep up . (p.9)
23.	Лови. (p.10)	Catch (p.10)
25.	Мамочка! (p.11)	Mother! (p.11)
26.	Мама! (p.14)	Mother(p.14)
27.	Ох, Гришенька . Бедный мой. (p.15)	Oh, my poor Grigori . (p.15)
28.	Григорий? (p.21)	Grigori? (p.21)
29.	Мое отчество Ефимович . То есть сын Ефима. (p.24)	My middle name , Efimovich , means that I am the son of Efim. (p.24)
30.	Но ножам наплевать . (p.5, capítulo 3)	But it does not care . (p.5, capítulo 3)
31.	Охххххх. (p.5, capítulo 3)	Oхххххх. (p.5, capítulo 3)
32.	Добро пожаловать, князь Григорий . (p.5, capítulo 3)	Welcome, prince Grigori . (p.5, capítulo 3)
33.	Я сплю? (p.5, capítulo 3)	Am i dreaming? (p.5, capítulo 3)
34.	Ефим Распутин . Мой отец . (p.25)	Efim Rasputín , my father . (p.25)
35.	Большинство произносят тосты за здоровье и долгожительство. (p.25)	Some people toast to long life or good health. (p.25)
36.	Они молятся за обретение духовного наставника , или желают сказать последние слова тем, кого любили и потеряли . (p.25)	They pray for spiritual guidance or wish for one last word with lost loved ones... (p.25)

37.	Они даже понятия не имеют. (p.26)	Some people have no idea. (p.26)
38.	Кто вы? И что это за существа? (p.5, capítulo 3)	Who are you? What are these? (p.5, capítulo 3)
39.	Лишь русалки, бедные самоубийцы, обреченные на обитание в реке, в которой утонули. (p.5, capítulo 3)	They are only the rusalka, poor suicides doomed to haunt the river where they died. (p.5, capítulo 3)
40.	В реке? В какой реке? (p.5, capítulo 3)	River? What river? (p.5, capítulo 3)
41.	Вот в этой. (p.5, capítulo 3)	This river. (p.5, capítulo 3)
42.	Река Тура (p.9 capítulo 3)	The Tura River(p.9 capítulo 3)
43.	О нет! Держись. (p.10 capítulo 3)	Oh, no! Hang on! (p.10 capítulo 3)
44.	Осторожнее, князь Григорий. Если ты вылечишь это существо, то станешь им. (p.10 capítulo 3)	Think carefully prince Grigori, if you heal this creature, you will become it. (p.10 capítulo 3)
45.	О чём это ты говоришь? (p.10 capítulo 3)	What are you talking about? (p.10 capítulo 3)
46.	Ты не просто даёшь жизнь, ты обмениваешь ее. Живая вода не течет в одном направлении. (p.10 capítulo 3)	You do not only give life. You exchange it. The water of life does not flow in a single direction. (p.10 capítulo 3)
47.	Как медведь, что дал тебе свою дикость. Как твой друг Антуан, что дал тебе изящество. И твоя мать, которая дала тебе ее храбрость и доброту. Теперь они часть тебя. (p.10 capítulo 3)	Like the bear who gave you your wildness, like your friend Antoine who gave you finesse. And your mother who gave you her bravery and kindness. They are now a part of who you are. (p.10 capítulo 3)
48.	Но я вылечил их. (p.10 capítulo 3)	But i healed them. (p.10 capítulo 3)
49.	И когда ты сделал это, то стал ими. Совсем немножко. (p.10 capítulo 3)	And when you did that, you became them. Just a little bit. (p.10 capítulo 3)
50.	Все люди... (p.10 capítulo 3)	All of the people...(p.10 capítulo 3)
51.	Живут внутри тебя... (p.10 capítulo 3)	That live on within you...(p.10 capítulo 3)

52.	Все, кого ты касался теперь часть тебя. (p.11 capítulo 3)	Everyone you've ever touched is a part of you now . (p.11 capítulo 3)
53.	Уведите отсюда женщин. (p.11 capítulo 3)	Get the women out of here. (p.11 capítulo 3)
54.	В самом деле , месье Дюлак! Это монастырь, в конце-то концов. (p.11 capítulo 3)	Honestly monsieur Dulac! This is a monastery after all. (p.11 capítulo 3)
55.	Дамы хотели на экскурсию . Они никогда не были в монастыре. (p.11 capítulo 3)	The ladies wanted a tour . They had never been in a monastery (p.11 capítulo 3)
56.	Как и я . (p.11 capítulo 3)	And neither had i . (p.11 capítulo 3)
57.	А где мои люди ? И где можно получить завтрак? (p.11 capítulo 3)	Where are my men ? And where might i find breakfast? (p.11 capítulo 3)
58.	Может для начала вам следует найти ваши трусы . Пока вы спали , ваши люди ушли и продолжили путь без вас. (p.11 capítulo 3)	Perhaps first you should find your trousers, while you slept , your men have left and gone ahead without you. (p.11 capítulo 3)
59.	А да мои трусы . Где же мои манеры? (p.11 capítulo 3)	Ah, yes , my trousers . Where are my manners? (p.11 capítulo 3)
60.	А где в это утро наш друг Григорий? (p.11 capítulo 3)	And where is our friend Grigori this morning? (p.11 capítulo 3)
61.	Брат Григорий со своей сестрой, Снегурочкой. (p.11 capítulo 3)	Brother Grigori is with his sister, Snegurochka. (p.11 capítulo 3)
62.	Он учится понимать свое место в этом мире. (p.11 capítulo 3)	He is learning about his place in this world. (p.11 capítulo 3)
63.	Прошу , садитесь. (p.12 capítulo 3)	Please , sit. (p.12 capítulo 3)
64.	Вам нужно кое-что узнать о вашем друге о том, кто он на самом деле. (p.12 capítulo 3)	You should know something about your friend. About who and what he really is. (p.12 capítulo 3)
65.	Вам знаком миф о воде? (p.12 capítulo 3)	Do you know the myth of the water of life ? (p.12 capítulo 3)

66.	Нет. (p.12 capítulo 3)	No. (p.12 capítulo 3)
67.	Погодите, возможно. Думаю, я слышал эту историю. (p.12 capítulo 3)	Wait, maybe. I think i might have heard that story. (p.12 capítulo 3)
68.	Это хорошая история. Старая история. И в ней, как и в любой хорошей истории есть частичка правды. (p.12 capítulo 3)	It's a good story. An old story. And has an element of truth, as all blood stories should. (p.12 capítulo 3)
69.	Это о мальчике, князе, который отправился искать исцеляющую воду, живую воду. (p.12 capítulo 3)	It's about a boy, a prince, who went on a quest to find healing water. The water of life. (p.12 capítulo 3)
70.	Он нашёл её, верно? Воду? (p.12 capítulo 3)	Found it, right? The water. (p.12 capítulo 3)
71.	Да, нашёл. И украл её. (p.12 capítulo 3)	Yes, he found it. And he stole it. (p.12 capítulo 3)
72.	Он украл её у Деда Мороза, которого называют отцом холода. Королем зимы. (p.12 capítulo 3)	He stole it from Ded Moroz, who is called father frost. The king of winter. (p.12 capítulo 3)
73.	Это не ужасно. (p.13 capítulo 3)	It is not horrible. (p.13 capítulo 3)
74.	Это естественно. (p.13 capítulo 3)	It is nature. (p.13 capítulo 3)
75.	А со мной что? То, что я делаю - это не естественно. (p.13 capítulo 3)	And what about me? What i do isn't natural. (p.13 capítulo 3)
76.	Ты-другое дело, князь Григорий. (p.13 capítulo 3)	You are different, prince Grigori. (p.13 capítulo 3)
77.	Твое происхождение не принадлежит естественному миру. (p.14 capítulo 3)	Your lineage exists outside of the natural world.(p.14 capítulo 3)

78.	...и, обманув отца холода и выпив живой воды , князь Иван женился на прекрасной деве. (p.14 capítulo 3)	...and so , having tricked father frost and drunk the water of life , prince Ivan married the lovely maiden. (p.14 capítulo 3)
79.	И когда пришло время , родила она ему смертную девочку , которая не проявляла ни малейшего признака целительной магии ее отца. (p.14 capítulo 3)	And in the fullness of time she bore to him a mortal baby who showed no sign of her father's healing magic. (p.14 capítulo 3)
80.	И? (p.14 capítulo 3)	So? (p.14 capítulo 3)
81.	Твоё путешествие проходит отсюда до зимнего дворца. (p.14 capítulo 3)	So your journey will take you from here to the water palace. (p.14 capítulo 3)
82.	А наследник князя Ивана планирует сопровождать тебя туда. (p.14 capítulo 3)	And the heir of prince Ivan plans to accompany you there. (p.14 capítulo 3)
83.	Погоди. Ты утверждаешь, что наш друг Григорий ? (p.14 capítulo 3)	Wait. You're saying our friend Grigori...? (p.14 capítulo 3)
84.	Конечно , его род из простых времен . Времен , когда баба яга летала по миру в своей ступе, а кощей держал свою душу в железном сундуке. (p.14 capítulo 3)	Indeed . He is descended from a simpler time . An age when Baba Yaga roamed the world in her mortar and Koshchei kept his soul in an iron chest. (p.14 capítulo 3)
85.	Когда вы решите отправляться , я пойду с вами. (p.14 capítulo 3)	When you take him , i would go with you. (p.14 capítulo 3)
86.	Или я убью тебя прямо сейчас. (p.14 capítulo 3)	Or i will kill you now. (p.14 capítulo 3)
87.	Ты хочешь пойти с нами в зимний дворец? (p.15 capítulo 3)	You wish to go to the winter palace with you ? (p.15 capítulo 3)
88.	HaHa! (p.15 capítulo 3)	Haha! (p.15 capítulo 3)

89.	Тогда идём друг мой! (p.15 capítulo 3)	Then come, my friend! (p.15 capítulo 3)
90.	С радостью принимаю твое странное общество. (p.15 capítulo 3)	I welcome your unusual company... (p.15 capítulo 3)
91.	Чем больше, тем лучше. (p.15 capítulo 3)	"the more, the merrier!" (p.15 capítulo 3)
92.	Это дед мороз? (p.16 capítulo 3)	That's Ded Moroz? (p.16 capítulo 3)
93.	Именно, а я его спутник, Снегурочка, которую он сделал из льда и снега, чтобы у него была компания во время долгой и холодной зимы в его царстве. (p.16 capítulo 3)	It is. And i am his companion, Snegurochka, whom he made of ice and snow to keep him company through the long cold winter. That is his kingdom. (p.16 capítulo 3)
94.	Но дед мороз крадет детей у родителей. (p.16 capítulo 3)	But Ded Moroz steals children from their parents. (p.16 capítulo 3)
95.	И требует подношения за их безопасное возвращение. (p.16 capítulo 3)	And demands gifts for their safe return. (p.16 capítulo 3)
96.	Иногда подношений не бывает, и дитя никогда не покидает зимнее царство. (p.16 capítulo 3)	Sometimes there are no gifts and a child never leaves the winter kingdom. (p.16 capítulo 3)
97.	Но это же ужасно. (p.16 capítulo 3)	But that's horrible. (p.16 capítulo 3)
98.	Почему он следует за мной? (p.17 capítulo 3)	Why does he follow me? (p.17 capítulo 3)
99.	И почему не подходит сюда? (p.17 capítulo 3)	And why hasn't he followed me out here? (p.17 capítulo 3)
100.	Он боится реки, он знает, что грядет. (p.17 capítulo 3)	He fears the river, he knows what's coming. (p.17 capítulo 3)

101.	Я не понимаю. (p.17 capítulo 3)	I don't understand. (p.17 capítulo 3)
102.	Поймёшь. Я покажу тебе то, что знает твой отец, если ты исцелишь меня, князь Григорий. (p.17 capítulo 3)	You will. I will show you what your father knows if you will heal me, prince Grigori. (p.17 capítulo 3)
103.	Дар знания. Услуга за услугу. (p.17 capítulo 3)	The gift of knowledge. A boon for a boon. (p.17 capítulo 3)
104.	Услуга за услугу. Исцеление за знание(p.19 capítulo 3)	A boon for a boon. Healing for knowledge. (p.19 capítulo 3)
105.	Я возвращаюсь в лед и снег, из которых я была создана. (p.19 capítulo 3)	I return to the ice and snow from which i was formed. (p.19 capítulo 3)
106.	Наконец я свободна. (p.19 capítulo 3)	At last, i am free. (p.19 capítulo 3)
107.	Ах(p.19 capítulo 3)	Sigh(p.19 capítulo 3)
108.	Спасибо, князь Григорий. (p.23 capítulo 3)	Thank you, prince Grigori. (p.23 capítulo 3)
109.	Ты хотя бы попытался. (p.23 capítulo 3)	At least you tried. (p.23 capítulo 3)
110.	В ту ночь на реке снежная дева показала мне много разных вещей. (p.24 capítulo 3)	That night on the river the snow maiden showed me many things. (p.24 capítulo 3)
111.	Она дала мне знание о будущем и о прошлом. (p.24 capítulo 3)	She gave me knowledge of the future and of the past. (p.24 capítulo 3)
112.	Не думаю, что верю в магию. (p. 3 capítulo 10)	I don't think i believe in magic. (p. 3 capítulo 10)
113.	Тогда как ты объяснишь мое существование? (p. 3 capítulo 10)	How else would you explain me? (p. 3 capítulo 10)
114.	Так этот парень кощей или брат Макарий, или как там он себя называл... он хранил свою душу в гвозде, и вы убили его им. (p. 3 capítulo 10)	So this Koschei guy... or brother Makary or whatever he called himself... he had his soul in a nail and you killed him with it. (p. 3 capítulo 10)
115.	Воссоединил его с его душой. Поэтично, не так ли? (p. 3 capítulo 10)	Reunited him with his soul poetic, isn't it? (p. 3 capítulo 10)
116.	Так вы сделали то же что и он? Провернули штуку с гвоздем?	So you did what he did? The nail thing? That's how you've been able to

	Поэтому вы смогли прожить больше сотни лет? (p. 3 capítulo 10)	live for more than a hundred years? (p. 3 capítulo 10)
117.	Я многому научился как у своих друзей, так и у своих врагов. (p. 3 capítulo 10)	I learn from my friends and my enemies both. (p. 3 capítulo 10)
118.	Я не верю в самоограничение. (p. 3 capítulo 10)	I don't believe in limiting myself. (p. 3 capítulo 10)
119.	Мои читатели никогда не поверят ничему из этого, даже орбита не опубликует эту историю. (p. 3 capítulo 10)	My readers would never believe any of this. Not even the orbit would run this story. (p. 3 capítulo 10)
120.	Поэтому вы мне всё рассказываете? Потому что я ничего не смогу сделать с этой информацией? (p. 3 capítulo 10)	That's why you're telling me? Because i can't do anything with this stuff? (p. 3 capítulo 10)
121.	Нет. (p. 3 capítulo 10)	No(p. 3 capítulo 10)
122.	Ты можешь сделать с ней всё, что захочешь. (p. 3 capítulo 10)	What you do with it is up to you. (p. 3 capítulo 10)
123.	Тогда расскажите мне все остальное. (p. 3 capítulo 10)	Then tell me the rest. (p. 3 capítulo 10)
124.	Расскажите мне, что случилось после того как вы убили кощея там были и другие. Вы и их убили? (p. 3 capítulo 10)	Tell me what happened after you killed Koschei there were others. Did you kill them, too? (p. 3 capítulo 10)
125.	Хех. (p. 3 capítulo 10)	Heh(p. 3 capítulo 10)
126.	Вообще-то, нет. (p. 3 capítulo 10)	Actually no(p. 3 capítulo 10)
127.	Влияние моего отца на меня не было сильным. (p. 4 capítulo 10)	My father's influence over me was not strong. (p. 4 capítulo 10)
128.	К моему великому облегчению у меня никогда больше не возникало соблазна убивать людей. (p. 4 capítulo 10)	To my great relief i have never been tempted to kill again. (p. 4 capítulo 10)

129.	Послушай. (p. 4 capítulo 10)	Listen. (p. 4 capítulo 10)
130.	Ты слышишь? (p. 4 capítulo 10)	Do you hear that ? (p. 4 capítulo 10)
131.	Ты снова собираешься меня пристрелить? (p. 4 capítulo 10)	Are you going to shoot me again? (p. 4 capítulo 10)
132.	В этом нет нужды , старина. (p. 5 capítulo 10)	There's no need , old boy. (p. 5 capítulo 10)
133.	Ничто из этого больше не имеет значения. (p. 5 capítulo 10)	None of it matters anymore. (p. 5 capítulo 10)
134.	Посмотри на улицу . (p. 5 capítulo 10)	Look out there . (p. 5 capítulo 10)
135.	В чём дело? Что происходит? (p. 5 capítulo 10)	What is it? What's happening? (p. 5 capítulo 10)
136.	Я корил себя , что действовал недостаточно быстро, и позволил тебе стать значимым для этих людей. (p. 5 capítulo 10)	I blame myself i didn't act fast enough and i let you become too important to these people. (p. 5 capítulo 10)
137.	Они думают, что ты мертв... (p. 5 capítulo 10)	Now they think you're dead... (p. 5 capítulo 10)
138.	И весь чертов город трещит по швам . (p. 5 capítulo 10)	And the whole damn city's coming apart at the seams . (p. 5 capítulo 10)
139.	Петроград(p. 6 capítulo 10)	Petrograd(p. 6 capítulo 10)
140.	Тихо. Кто-нибудь, возьмите собаку . (p. 8 capítulo 10)	Quiet! Someone get hold of the dog , will you? (p. 8 capítulo 10)
141.	Сюда, Джой, иди сюда, девочка. (p. 8 capítulo 10)	Here, Joy, come here, girl. (p. 8 capítulo 10)
142.	Сюда. Скорее . (p. 8 capítulo 10)	Through here, hurry . (p. 8 capítulo 10)
143.	Ох! (p. 8 capítulo 10)	Oh! (p. 8 capítulo 10)
144.	Снаружи полный дурдом . (p. 9 capítulo 10)	It's a madhouse out there . (p. 9 capítulo 10)

145.	Это революция. Это наконец происходит. (p. 9 capítulo 10)	It's revolution. It's finally happening. (p. 9 capítulo 10)
146.	Благодаря ей, я всегда знал что мои друзья сделают со мной. (p. 24 capítulo 3)	Thanks to her, I have always known what my friends would do to me. (p. 24 capítulo 3)
147.	И я знаю, как это всё закончится. (p. 24 capítulo 3)	And I know how this will end. (p. 24 capítulo 3)
148.	Не понимаю. (p. 9 capítulo 10)	I don't understand. (p. 9 capítulo 10)
149.	Это треклятая война . Она назревала, но я не знаю, что спровоцировало её этой ночью. (p. 9 capítulo 10)	It's the damn war, it's been building . But i don't know what's set it off tonight. (p. 9 capítulo 10)
150.	Как вы вошли ? (p. 9 capítulo 10)	How did you bet in ? (p. 9 capítulo 10)
151.	Готов спорить , я знаю зимний дворец даже лучше тебя, Анастасия. (p. 9 capítulo 10)	I'll bet know the winter palace even better, than you do, Anastasia. (p. 9 capítulo 10)
152.	Но не лучше меня! (p. 9 capítulo 10)	But not better than me. (p. 9 capítulo 10)
153.	Ты выглядишь ужасно , что с тобой случилось , Григорий? (p. 9 capítulo 10)	You look terrible . What happened to you, Grigori ? (p. 9 capítulo 10)
154.	Долго рассказывать . (p. 9 capítulo 10)	It's a long story . (p. 9 capítulo 10)
155.	Времени нет. Хотя я рад , что ты здесь, забирай детей . (p. 10 capítulo 10)	There's no time. I'm glad you're here. Though. Take the children . (p. 10 capítulo 10)
156.	Эта толпа не пойдет за ними, пока у неё будем мы с Александрой . По крайней мере , мы сможем выиграть вам время. (p. 10 capítulo 10)	That mob won't go after them as long as they can get at Alexandra and me . At least we can buy you some time. (p. 10 capítulo 10)
157.	Нет. Идемте с нами. Я могу защитить вас. (p. 10 capítulo 10)	No. Come with us. I can protect you. (p. 10 capítulo 10)

158.	Позаботься о них, Григорий. (p. 10 capítulo 10)	Take care of them, Grigori. (p. 10 capítulo 10)
159.	Защити их ради меня. (p. 10 capítulo 10)	Protect them for me. (p. 10 capítulo 10)
160.	Александра? (p. 10 capítulo 10)	Alexandra? (p. 10 capítulo 10)
161.	Просто иди. (p. 10 capítulo 10)	Just go. (p. 10 capítulo 10)
162.	Убирайтесь отсюда живо! (p. 10 capítulo 10)	Get out of here. Go! (p. 10 capítulo 10)
163.	Матушка? (p. 10 capítulo 10)	Mother? (p. 10 capítulo 10)
164.	Прощай, Анастасия. (p. 10 capítulo 10)	Goodbye, Anastasia. (p. 10 capítulo 10)
165.	Беди себя хорошо. (p. 10 capítulo 10)	Be good. (p. 10 capítulo 10)
166.	Николай? (p. 11 capítulo 10)	Nicholas? (p. 11 capítulo 10)
167.	Не надо. (p. 11 capítulo 10)	Don't. (p. 11 capítulo 10)
168.	Ничего не говори. Ты только сделаешь хуже. (p. 11 capítulo 10)	Don't say anything. You'll only make it worse. (p. 11 capítulo 10)
169.	Ааааагх! (p. 12 capítulo 10)	AAAAAGH! (p. 12 capítulo 10)
170.	Матушка! (p. 12 capítulo 10)	Mother! (p. 12 capítulo 10)
171.	Продолжай идти, Анастасия. Не останавливайся. (p. 12 capítulo 10)	Keep moving, Anastasia. Don't stop. (p. 12 capítulo 10)
172.	Малая Невка(p. 13 capítulo 10)	The Malaya Nevka River(p. 13 capítulo 10)

173.	Что случилось с мамой и папой? (p. 14 capítulo 10)	What has happened to mama and papa ? (p. 14 capítulo 10)
174.	Не знаю, малышка, но твоя мама очень сильная. (p. 14 capítulo 10)	I don't know, little one, but your mama is very strong. (p. 14 capítulo 10)
175.	Они с твоим папой сделают все возможное, чтобы найти вас, когда у них появится такая возможность. (p. 14 capítulo 10)	She and your papa will do their best to find you when they can . (p. 14 capítulo 10)
176.	А пока вы должны оставаться со мной, чтобы я мог вас защитить. (p. 14 capítulo 10)	But for now you must stay with me so i can keep you safe . (p. 14 capítulo 10)
177.	Но куда мы пойдём? (p. 14 capítulo 10)	But where will we go? (p. 14 capítulo 10)
178.	Мы можем вернуться во дворец, пожалуйста? (p. 14 capítulo 10)	Can we go back to our palace please? (p. 14 capítulo 10)
179.	Нет, Алекс, мы не можем. (p. 14 capítulo 10)	No. Alex , we can't. (p. 14 capítulo 10)
180.	Да, мы не можем туда пойти. (p. 14 capítulo 10)	No , we can't go there. (p. 14 capítulo 10)
181.	Но думаю, я знаю одно место, куда можем. (p. 14 capítulo 10)	But i think i know somewhere we can go . (p. 14 capítulo 10)
182.	О, нет. Только не снова. (p. 14 capítulo 10)	Oh, no. Not again . (p. 14 capítulo 10)
183.	Здравствуй, Катя, он дома? (p. 15 capítulo 10)	Hello. Katya is he in? (p. 15 capítulo 10)
184.	Закрой дверь. (p. 15 capítulo 10)	Close that door. (p. 15 capítulo 10)

185.	Не думаю, что кто-то нас видел. (p. 15 capítulo 10)	I don't think anyone saw us. (p. 15 capítulo 10)
186.	Не будешь так добра накормить детей? (p. 15 capítulo 10)	Would you find something for the children to eat? (p. 15 capítulo 10)
187.	Феликс. (p. 15 capítulo 10)	Felix. (p. 15 capítulo 10)
188.	Здравствуй, Григорий . (p. 15 capítulo 10)	Hello Grigori . (p. 15 capítulo 10)
189.	Что ты хочешь, чтобы я сделал? (p. 15 capítulo 10)	What do you want me to do? (p. 15 capítulo 10)
190.	Но он предал вас. (p. 15 capítulo 10)	But he betrayed you. (p. 15 capítulo 10)

1. Azul – modulación
2. Rojo – descripción
3. Morado – adaptación
4. Verde – amplificación
5. Amarillo – compensación
6. Naranja – compresión
7. Verde claro – creación discursiva
8. Rosa – traducción descriptiva
9. Azul oscuro – equivalente léxico
10. Oliva – generalización
11. Turquesa oscuro – préstamo
12. Rojo oscuro – paráfrasis
13. Lila – particularización
14. Fucsia – reducción
15. Negro – traducción literal
16. Azul marino – variación
17. Verde oscuro – transposición

ANEXO II. EL CORPUS PARALELO (LA NOVELA GRÁFICA MAUS)

	Versión rusa	Versión inglés
1.	Риго-Парк, Нью-Йорк, 1958(p.4)	Rego park, N.Y. c.1958(p.4)
2.	Помню, тем летом мне было лет десять...(p.4)	It was summer, i remember, i was ten or eleven... (p.4)
3.	Кто последний - тухлое яйцо! (p.4)	Last one to the schoolyard is a rotten egg! (p.4)
4.	Я катался на роликах с Хоуи и Стивом... (p.4)	I was roller-skating with Howie and Steve...(p.4)
5.	... Как вдруг лопнула завязка. (p.4)	...till my skate came loose. (p.4)
6.	Ой! (p.4)	Ow! (p.4)
7.	Эй, ребята, подождите! (p.4)	Hey! Wait up fellas! (p.4)
8.	Тухлое яйцо! ХА-ХА-ХА(p.4)	Rotten egg! Ha ha! (p.4)
9.	П-Подождите! (p.4)	W-wait up! (p.4)
10.	- Хнык, хнык(p.4)	Snk, snf(p.4)
11.	Мой отец что-то пилил возле дома... (p.4)	My father was in front fixing something...(p.4)
12.	Арти! Иди держать немного, пока я пилую. (p.5)	Artie! Come to hold this a minute while i saw(p.5)
13.	Хнык? (p.5)	Snrk? (p.5)
14.	Почему ты плачешь, Арти? Держи за доску покрепче. (p.5)	Why do you cry, Artie? Hold better on the wood. (p.5)
15.	Я..я упал, и мои друзья уехали без меня. (p.5)	I-i fell, and my friends skated away w-without me. (p.5)
16.	Он перестал пилить. (p.5)	He stopped sawing. (p.5)
17.	Друзья? Твои друзья?.. (p.5)	Friends? Your friends?... (p.5)
18.	Запри их на неделю в комнате без еды... (p.5)	If you lock them together in a room with no food for a week.... (p.5)
19.	...тогда узнаешь, что это такое, друзья!.. (p.5)	...then you could see what it is, friends!... (p.5)

20.	Мой отец кровоточит историей	My father bleeds history
21.	(с середины 1930-х до зимы 1944-го)	(Mid-1930s to winter 1944)
22.	Глава первая(р.9)	Capítulo one(p.9)
23.	Шейх(р.9)	The sheik(p.9)
24.	Я поехал навестить отца в Риго - парке . Я давно с ним не виделся - не так уж мы были близки. (р.11)	I went out to see my Father in Rego Park . I hadn't seen him in a long time - we weren't that close. (p.11)
25.	Папа! Ой, Арти, ты опоздал. Я переживал. (р.11)	Poppa! Oi, Artie. You're late. I was worried. (p.11)
26.	Жаль , Француза тоже не приехала. (р.11)	It's a shame Fraçoise also don't come. (p.11)
27.	Угу , она передает привет . (р.11)	Uh-huh . She sends regards . (p.11)
28.	С нашей последней встречи он очень постарел. Мамино самоубийство и два сердечных приступа наложили свой отпечаток. (р.11)	He had aged a lot since i saw him last . My mother's suicide and his two heart attacks had taken their toll. (p.11)
29.	Мала! Смотри, кто пришел Арти! (р.11)	Mala! Look who's here : Artie! (p.11)
30.	Он женился второй раз . Мала знала родителей еще в Польше. (р.11)	He was remarried . Mala knew my parents in Poland before the war . (p.11)
31.	Как и большинство родительских друзей, она была из выживших. (р.11)	She was a survivor too , like most of my parents' friends. (p.11)
32.	Привет, Арти. Давай сюда пальто. Обед уже на столе, (р.11)	Hi, Artie. Let me take your coat. The dinner is on the table. (p.11)
33.	Ах-х , Мала! (р.11)	Acch , Mala! (p.11)
34.	Проволочную вешалку ты даешь ему?! Я два года не видел Арти... У нас полно деревянных вешалок! (р.11)	A wire hanger you give him! I haven't seen Artie in almost two years - we have plenty wooden hangers. (p.11)
35.	Они плохо ладили. (р.11)	They didn't get along. (p.11)

36.	После обеда он повел меня в мою старую комнату..... (p.12)	After dinner he took me into my old room... (p.12)
37.	Пойдем поговорим, пока я занимаюсь... (p.12)	Come-we'll talk while i pedal... (p.12)
38.	Крутить педали-мне для сердца полезно... Но ты расскажи, как оно у тебя? Идут дела с комиксами? (p.12)	It's good for my heart, the pedaling but tell me, how is it by you? How is going the comics business? (p.12)
39.	Я все хочу сделать комикс про тебя.... (p.12)	I still want to draw that book about you(p.12)
40.	Помнишь, мы обсуждали... (p.12)	The one i used to talk to you about. (p.12)
41.	Про твою жизнь в Польше, про войну, (p.12)	About your life in Poland, and the war. (p.12)
42.	На мою жизнь понадобится много книг, да и кому сейчас нужны такие истории. (p.12)	It would take many books, my life, and no one wants anyway to hear such stories. (p.12)
43.	Мне нужны. Начни с мамы.... Как вы познакомились? (p.12)	I want to hear it. Start with mom... Tell me how you met. (p.12)
44.	Лучше бы ты делал рисунки, за которые деньги дают... (p.12)	Better you should spend your time to make drawings what will bring you some money... (p.12)
45.	Но если хочешь, я расскажу... Я жил тогда в Ченстохове, городке недалеко от границы с Германией... (p.12)	But if you want, i can tell you ... I lived then in Czestochowa, a small city not far from the border of Germany. (p.12)
46.	Я занимался тканями.... Покупал, продавал, зарабатывал немного, но всегда на жизнь хватало. (p.12)	I was in textiles buying and selling – i didnt make much, but always i could make a living. (p.12)
47.	Я был в то время молодым и очень симпатичным юношей..... (p.13)	I was, at that time, young, and really a nice, handsome boy. (p.13)
48.	Многие девушки, которых я даже не знал, они бегали за мной. (p.13)	I had a lot of girls what i didn't even know that would run after me (p.13)
49.	Алло, Владек? Это Юлек... (p.13)	Hello, Vladek? This is Yulek.. (p.13)
50.	Моя подруга, Люся Гринберг, хочет с тобой познакомиться. (p.13)	A friend of mine, Lucia Greenberg, would like to be introduced to you. (p.13)
51.	Шейх. (p.13)	The sheik(p.13)

52.	Люди всегда говорили, что я один в один Рудольф Валентино. (p.13)	People always told me i looked just like Rudolph Valentino, (p.13)
53.	В итоге я пригласил Люсю на танцы... (p.13)	Eventually, took Lucia to dance... (p.13)
54.	Ты один живешь? (p.13)	Do you live alone? (p.13)
55.	Да(p.13)	Yes. (p.13)
56.	У меня небольшая квартира. Родители переехали в Сосновец. (p.13)	I have a small apartment. My parents moved to Sosnowiec. (p.13)
57.	Покажешь как-нибудь? (p.13)	I'd like to see it sometime. (p.13)
58.	Может... Как-нибудь. (p.13)	Maybe sometime. (p.13)
59.	Куда бы я ни пошел.... Только обернешься И Люся Гринберг уже там... (p.14)	Wherever i went - i looked around and Lucia Greenberg would be also there... (p.14)
60.	Владек! Ты куда сейчас? (p.14)	Vladek!- which way are you going? (p.14)
61.	Да так, на рынок. (p.14)	Just to the market. (p.14)
62.	И я туда же... Пойдем вместе? (p.14)	Me too - let's walk together. (p.14)
63.	Пап... Но маму звали Анна Зильберберг! .. (p.14)	But, pop... Mom's name was Anna Zylberberg! (p.14)
64.	Я познакомился с ней позже... Просто слушай, да? (p.14)	All this was before i met Anja-just listen, yes? (p.14)
65.	Почему ты никогда не зовешь меня к себе? Стесняешься квартиры? (p.14)	Why don't you ever invite me to your home? ... Are you ashamed of it? (p.14)
66.	Она все требовала смотреть моё жилье ... (p.14)	She kept insisting me show her my apartment... (p.14)
67.	...так в итоге я пригласил ее... (p.14)	- So finally, i invited her.. (p.14)
68.	Все так чисто и аккуратно. (p.14)	Everything's so neat and clean! (p.14)
69.	Люблю держать все порядке. (p.14)	I like to keep things in order. (p.14)

70.	У тебя наверняка есть подружка, которая убирается... Нет? (p.14)	You must have another girl. Friend who cleans for you-no? (p.14)
71.	Нет. (p.14)	No. (p.14)
72.	Я не хотел быть с ней более ближе, но она правда не отпускала меня. (p.14)	...i don't want to be more closer with her, but she really wouldn't let me go. (p.14)
73.	Она была твоей... Эээ... Первой(p.15)	Was she the first girl you-uh-(p.15)
74.	Да, у нас была связь, прямо как у вас, молодежи, сегодня. (p.15)	Yes. We were more involved. So like the youths were today. (p.15)
75.	Мы видели друг друга вместе еще года три-четыре. (p.15)	We saw each other together for maybe three or four years. (p.15)
76.	Как насчет помолвки, Владек? (p.15)	Lets get engaged. Vladek. (p.15)
77.	Уже поздно, я провожу тебя. (p.15)	Its late-i'll take you home. (p.15)
78.	Еще чуть-чуть..... (p.15)	Not yet, please. (p.15)
79.	Ты что? Родители будут беспокоиться. (p.15)	Come on- your parents would worry. (p.15)
80.	Семья у нее была хорошая, но не было денег даже на приданное. (p.15)	Her family was nice, but had no money. Even for a dowry. (p.15)
81.	По праздникам я навещал родных.... Жили они, может, в километрах в 50-60. (p.15)	Well, every day i came to visit my family... it was maybe a journey of 35 or 140 miles. (p.15)
82.	Кузен Владек! (p.15)	Cousin Vladék! (p.15)
83.	Как я рада тебя видеть! Слушай... (p.15)	It's good to see you again. Listen...(p.15)
84.	Со мной учится девушка... Может, завтра встретишься?.. Её зовут Аня. (p.15)	There's a girl in my class – i want you to meet us tomorrow - her name is Anja. (p.15)
85.	Она невероятно умная... из богатой семьи.. Очень хорошая... (p.15)	She's incredibly clever, from a rich family... a very good...(p.15)

86.	И на следующее утро мы все встретились вместе. Кузина и Аня, они говорили иногда на английском. (p.16)	The next morning we all met together, my cousin and Ania spoke sometimes in english. (p.16)
87.	Как он тебе нравится? (p.16)	How you like him? (p.16)
88.	Он симпатичный. И, кажется, милый. (p.16)	He's a handsome boy and seems very nice. (p.16)
89.	Они не знали, что я понимал. (p.16)	They couldn't know i understood. (p.16)
90.	Ну что же я обещала вернуться пораньше.. Так что я вас оставлю. (p.16)	Well i promised to be home early... I'll leave you to alone. (p.16)
91.	Ты аккуратнее с английским- вдруг «джентльмен» все понимает? (p.16)	You know, you should be careful speaking english-a "stranger" could understand. (p.16)
92.	Т-ты знаешь английский? (p.16)	Y-you know english? (p.16)
93.	Ты его в школе учил? (p.16)	Did you study it in school? (p.16)
94.	Пришлось бросить школу в 14, пойти работать. (p.16)	I had to quit school at about 14 to work. (p.16)
95.	... Но я брал частные уроки... Всегда мечтал уехать в Америку. (p.16)	... But i took private lessons... I always dreamed of going to America. (p.16)
96.	Плохо, что тебе надо возвращаться в Ченстохову. (p.16)	It's a shame you have to return to Czestochowa. (p.16)
97.	Но у меня там дела. (p.16)	Yes but have my business. (p.16)
98.	А телефон дома есть? (p.16)	Have you a phone at home? (p.16)
99.	Как только я вернулся в Ченстохову, она позвонила... Раз.... Два раза в день, каждый день мы разговаривали. (p.16)	As soon i came back to Czestochowa, she called - once a day ... twice... every day we talked. (p.16)
100.	А потом она начала писать такие красивые письма... Никто так не писал по-польски, как она писала. (p.17)	And then she started writing to me such beautiful letters- almost nobody could write polish like she wrote. (p.17)
101.	Я навещал ее несколько раз. Она послала мне фото... (p.17)	I visited a couple times to her. She sent me a photo...(p.17)
102.	Я купил милую рамочку.... (p.17)	I bought a very nice frame.. (p.17)

103.	Прошла, может, неделя, пока Люся опять пришла и увидела фото... (p.17)	It passed maybe a week until Lucia again came and saw the photo... (p.17)
104.	Я женюсь на ней, Люся. (p.17)	I'm going to get engaged to her, Lucia. (p.17)
105.	Пф-ф! Гляните, какую красотку ты выбрал. (p.17)	Pssh! And look at what a beauty you picked. (p.17)
106.	Внешность не главное, Люся. Нам обоим только хуже, что ты все время сюда ходишь... (p.17)	Looks aren't everything, Lucia. It isn't good for eitherer of us that you keep coming up here...(p.17)
107.	...каждому из нас надо думать о будущем... (p.17)	...we have to plan for our futures, and -(p.17)
108.	Забудь о ней! Я сделаю тебя счастливым! (p.17)	Forget her! Let me make you happy! (p.17)
109.	Не так-то просто было освободиться от Люси. (p.17)	It was not so easy to get free from Lucia. (p.17)
110.	Мама была не такой красивой? (p.18)	Mom wasn't that attractive , huh? (p.18)
111.	Не так, как Люся. Но раз-два с ней поговоришь, и любишь ее больше и больше. (p.18)	Not so like Lucia... but if you talked a little to her, you started loving her more and more. (p.18)
112.	Однажды мы встретились с директором из её школы. (p.18)	One time we walked into the director from her school...(p.18)
113.	Вы везунчик, пан Шпигельман. (p.18)	You're very lucky, mr. Spiegelman. (p.18)
114.	...вы даже не представляете, какую девушку заполучили... Много у меня было учеников..... (p.18)	... you don't know what a girl you're getting i've had many students.... (p.18)
115.	...но Аня- самая тонкая и умная! (p.18)	But never one as sensitive and intelligent Anna! (p.18)
116.	Да... Потому что я её и выбрал. (p.18)	Yes-that's why i picked her. (p.18)

117.	Приехала бы ты в Ченстохову- хочу похвастаться тобой перед друзьями. (p.18)	I wish you could visit me in Czestochowa - i'd like to show you off to my friends. (p.18)
118.	Я умолял маму отпустить меня-но она строгая и старомодная. (p.18)	I've begged my mother to let me go-but she's so religious and old-fashioned. (p.18)
119.	Она никогда не отпустит меня в гости к холостяку! (p.18)	...she would never allow me to go to a bachelor's apartment! (p.18)
120.	Родители Ани, они мечтали выдать ее замуж. Ей было 24, а мне тогда 30. (p.18)	Anja's parents were anxious she should be married. She was 24; i was then 30. (p.18)
121.	Кстати , родители приглашают тебя завтра на ужин. (p.18)	Oh, my parents would like you to come to dinner tomorrow night. (p.18)
122.	Зильберберги были очень богаты - миллионеры! (p.18)	The Zylberberg family was very well off -millionaires! (p.18)
123.	Зильберберги владели чулочной фабрикой... Одной из самых больших в Польше... (p.19)	The Zylberbergs had a hosiery factory-one of the biggest in Poland... (p.19)
124.	Но когда я пришел к ним , они приняли меня как короля... (p.19)	But when i came in to their house it was so like a king came... (p.19)
125.	Добро пожаловать. Аня! Владек пришел! (p.19)	Welcome, welcome. Anja-Vladek is here! (p.19)
126.	Располагайся , я помогу с ужином. (p.19)	Make yourself comfortable while i help with the dinner. (p.19)
127.	Я заглянул в шкаф- хотел увидеть, какая Аня хозяйка. (p.19)	To see what a housekeeper she was, i peeked in to Anja's closet. (p.19)
128.	Все чисто и аккуратно, прямо по-моему! (p.19)	Everything is neat and straight just the way i like it! (p.19)
129.	А это что такое таблетки?! (p.19)	But what's this-pills?! (p.19)
130.	Я переписал все названия. (p.19)	I wrote down every pill. (p.19)
131.	Она что, больная? Мне такой не надо! (p.19)	If she was sick, then what did i need it for? (p.19)
132.	Ужин готов! (p.19)	Dinner is ready! (p.19)

133.	Позже друг-аптекарь объяснил : она их потому принимает, что такая нервная и худая. (p.19)	Later, a friend, a druggist, told me the pills were only because she was so skinny and nervous. (p.19)
134.	Хочешь рыбы фиш , Владек? (p.19)	How about some more gefilte fish , Vladek? (p.19)
135.	Короче говоря , к концу 1936 года мы обручились, и я переехал из Ченстоховы в Сосновец. (p.19)	So, to make a long story short , by the end of 1936 we were engaged and i moved from Czestochowa to Sosnowiec. (p.19)
136.	Ах-х! Ну вот, забыл сказать... Это было до того, как я переехал в Сосновец, но после того, как мы сделали помолвку... (p.20)	Ach! Here i forgot to tell something from before i moved to Sosnowiec but after our engagement was made. (p.20)
137.	Как-то вечером раздался звонок... (p.20)	One evening the bell rang ... (p.20)
138.	Люся! (p.20)	Lucia(p.20)
139.	Что ты здесь делаешь? Я уже уйду (p.20)	What are you doing here? I'm on my way out. (p.20)
140.	Я... Я пойду с тобой. (p.20)	I-i'll come with you. (p.20)
141.	Нет, тебе нельзя со мной. (p.20)	No, you can't come wi- (p.20)
142.	Умоляю Владек! (p.20)	Please Vladek! (p.20)
143.	Она повалилась на пол и уцепилась мне в ноги. (p.20)	She fell on the floor and held strong my legs. (p.20)
144.	Не убегай! (p.20)	Don't run away! (p.20)
145.	Я понял тогда , что я с ней зашел слишком далеко! (p.20)	I saw now that i went too far with her. (p.20)
146.	Я побежал к другу, что нас познакомил . Он пришел и успокоил Люсю, и увел домой. (p.20)	I ran out to my friend what introduced us. He went to calm her down and took her home. (p.20)
147.	Люся исчезла... Но и Аня тоже исчезла... (p.21)	I didn't hear more from Lucia-but also i stopped hearing from Anja...(p.21)
148.	Ни звонков, ни писем, ничего! Что случилось? (p.21)	No telephone calls, no letters, nothing! What happened? (p.21)

149.	Алло, пани Зильберберг? Можно Аню к телефону? (p.21)	Hello, Mrs Zylberberg. Could i speak to Anja? (p.21)
150.	Она не желает разговаривать с тобой! (p.21)	She says she won't speak to you! (p.21)
151.	Почему? (p.21)	But why? (p.21)
152.	Она получила письмо из Ченстоховы господи боже! Такие ужасы про тебя пишут! (p.21)	She got a letter from someone in Czestochowa. My god! It says the worst things in the world about you! (p.21)
153.	Ну, по телефону ее все равно не переубедить. Приеду в пятницу сразу после работы. (p.21)	Well, i can't convince her on the phone. I'll come down by train on friday after work. (p.21)
154.	Это были не праздники, но все равно я поехал в Сосновец. (p.21)	It wasn't even a holiday, but i went anyway to Sosnowiec. (p.21)
155.	Скажи мне, Аня, что я такого ужасного натворил? (p.21)	So, tell me, Anja-what have i done that's so horrible? (p.21)
156.	Он еще спрашивает! На, читай! (p.21)	You should know- just read this! (p.21)
157.	Даже смотреть не хочу. Скажи лучше, кто его написал, нет, стой, дай угадаю... (p.22)	I don't even want to see it. Just tell me who wrote it. Or, better yet, i'll tell you-(p.22)
158.	Люся Гринберг, правильно? (p.22)	-Lucia Greenberg, right? (p.22)
159.	Подписано «твой тайный друг Л.» (p.22)	It's just signed "your secret friend, L." (p.22)
160.	У тебя дурная слава в Ченстохове.... (p.22)	It says you have a very bad reputation in Czestochowa. (p.22)
161.	Что у тебя толпы подружек... (p.22)	That you have a lot of girlfriends... (p.22)
162.	И женишься ты на мне только из-за денег! (p.22)	And that you're marrying me for my money! (p.22)

163.	Эх, Аня! Ты же меня знаешь... Спроси любого в Ченстохове, кто я и как себя веду. (p.22)	Ach, Anja-you should know me better... Ask anyone in Czestochowa about my character. (p.22)
164.	Люся бывшая подружка, никак не оставит меня в покое. Она для меня ничего не значит. (p.22)	Lucia's an old girlfriend who won't leave me alone. She means nothing at all to me. (p.22)
165.	И после долгих разговоров я убедил ее. (p.22)	And after much talking, i convinced her. (p.22)
166.	Так к концу 1936 года я переехал в Сосновец. А 14 февраля 1937 года мы поженились. (p.22)	So i moved to Sosnowiec at the end of 1936; and february 14, 1937, we were married. (p.22)
167.	А теперь выпьем за молодоженов! (p.22)	And now some vodka to toast the young couple. (p.22)
168.	Я въехал в одну из двух квартир моего тестя. Он переписал ко мне половину прав на квартиру и вручил прекрасные золотые часы как подарок. (p.22)	I moved into one of father-in-law's two apartments. He owned both, and he gave to me part ownership and a very beautiful gold watch for a wedding gift. (p.22)
169.	Но все, что я тебе рассказал - о Люсе и тому подобном-я не хочу, ты не пиши так в свою книгу. (p.23)	But this what i just told you - about Lucia and so-i don't want you should write this in your book. (p.23)
170.	Что? Почему? (p.23)	What? Why not? (p.23)
171.	Это не имеет отношения к Гитлеру, к Холокосту! (p.23)	It has nothing to do with Hitler, with the Holocaust! (p.23)
172.	Но пап! Это же отличный материал. Он делает все настоящим... Живым. (p.23)	But pop. It's great material. It makes everything more real-more human. (p.23)
173.	Я хочу рассказать твою историю. Как все было на самом деле. (p.23)	I want to tell your story, the way it really happened. (p.23)
174.	Надо же как правильно, как прилично. (p.23)	But this isn't so proper, so respectful. (p.23)

175.	...я могу рассказать другие истории, но такие личные, я не хочу, чтобы их ты упоминал. (p.23)	... I can tell you other stories, but such private things , i don't want you should mention. (p.23)
176.	Ладно, ладно, обещаю. (p.23)	Okay, okay- i promise. (p.23)
177.	Несколько месяцев я постоянно ездил к отцу, слушал его рассказ . (p.26)	For the next few months I went back to visit my father quite regularly , to hear his story . (p.26)
178.	Кстати о маме... (p.26)	About mom... (p.26)
179.	Гм-м, пап, чем ты занят? (p.26)	- Uh... what are you doing, pop? (p.26)
180.	Я делю на порции свои таблетки. (p.26)	I'm making into daily portions my pills...(p.26)
181.	Так много? (p.26)	So many? (p.26)
182.	6 таблеток для сердца, 1 для диабета... И, может, 25 или 30 витаминов. (p.26)	It's 6 pills for the heart, 1 for diabetes... And maybe 25 or 30 vitamins. (p.26)
183.	Для моего состояния я должен бороться за себя. Доктора, они дают мне только мусор ... (p.26)	For my condition i must fight to save myself. Doctors, they only give me " junk food "...(p.26)
184.	...я так называю таблетки по их рецептам . Я узнал из журналов по профилактике столько всего ... Хочешь их читать? (p.26)	...that's how i call prescription drugs now . I study this in my prevention magazines... Maybe you want to read? (p.26)
185.	Нет уж , спасибо. (p.26)	No thanks. (p.26)
186.	Так вот , о маме... У нее были ухажеры до тебя? (p.26)	About mom-did she have any boyfriends before she met you? (p.26)
187.	Не ухажеры ... Но был один высокий малый из Варшавы. (p.26)	Not romantic But one tall boy from Warsaw. (p.26)
188.	Настоящий коммунист! (p.26)	He was ... A communist! (p.26)
189.	Когда он приезжал в Сосновец, Аня бежала всегда посмотреть его. Даже после свадьбы. (p.27)	Even after the marriage , when this fellow came to Sosnowiec, Anja always ran to see him . (p.27)
190.	Я не знал, конечно, кто он . Всегда я держался подальше от этих коммунистов . (p.27)	I didn't know, of course, that he was communist . I always kept far away from communist people . (p.27)

191.	Немного после свадьбы я вернулся из деловой поездки ... (p.27)	A little after we were married i came home from a selling trip ... (p.27)
192.	Владек, ты слышал ?! Полиция арестовала портниху из вашего подъезда ! (p.27)	Hey Vladek-they just arrested the seamstress that lives down your hall! .. (p.27)
193.	У нее нашли тайную переписку коммунистов ! (p.27)	She had some secret communist documents! (p.27)
194.	И когда я поднялся наверх... (p.27)	And when i went upstairs... (p.27)
195.	Полиция аресто... Что? В чем дело? (p.27)	The police just arres- huh ? What's the matter? (p.27)
196.	Полиция приходила к нам ! (p.27)	The police were here ! (p.27)
197.	Искали Аню! (p.27)	Looking for Anja! (p.27)
198.	Она рассказала... (p.27)	She just told us ... (p.27)
199.	Этот мальчик из Варшавы возил сообщения от компартии ... (p.27)	That boy from Warsaw brings communist messages . (p.27)
200.	Она переводила их на немецкий и отправляла дальше! (p.27)	She translates them into german and passes them on ! (p.27)
201.	Аня была замешана в заговорах! (p.27)	Anja was involved in conspirations! (p.27)
202.	Совсем перед полицией она получила звонок от друзей... (p.28)	A little before the police came , she got from friends a telephone call... (p.28)
203.	Тебя выследили ! Быстрее , прячь бумаги! Только не уничтожай - они важные ! (p.28)	They suspect you! Hide the papers quickly! But they're important-try not to destroy them. (p.28)
204.	Что делать? Она побежала к соседке-портнихе. (p.28)	What to do? She ran to the seamstress what was one of our tenants . (p.28)
205.	Пани Стефанска, умоляю ! Спрячьте этот пакет и никому не говорите! (p.28)	Miss Stefanska-please!! Hide this package for me -don't tell anyone about it ! (p.28)
206.	Аня была хорошей клиенткой, так та согласилась. (p.28)	And Anja was a good customer, so she agreed. (p.28)

207.	Полицейские перевернули наш дом вверх дном- ничего, чтобы найти , они обыскали соседей. (p.28)	The police went over our house top to bottom. It was nothing to find so they searched the neighbors. (p.28)
208.	Итак, откуда у вас этот пакет? (p.28)	Okay-how did you get this package? (p.28)
209.	Впервые вижу - наверное, кто-то из покупателей забыл! (p.28)	I never saw it before -one of my customers must have left it! (p.28)
210.	Аня была спасена , но портниху они арестовали. (p.28)	Anja was safe , but the seamstress they arrested. (p.28)
211.	Когда я узнал эту историю, то готов был прекратить брак. (p.29)	When i found out this story, i was ready to break the marriage. (p.29)
212.	Я сказал: «Аня, если ты хочешь меня, придется жить по-моему... (p.29)	I told her "Anja if you want me you have to go my way... (p.29)
213.	...а если ты хочешь друзей-коммунистов, так я тут не останусь! " (p.29)	If you want your communist friends, then i can't stay in this house! " (p.29)
214.	Она была хорошей девушкой и, конечно, все такое бросила. (p.29)	And she was a good girl, and of course she stopped all such things. (p.29)
215.	А что стало спортнихой? (p.29)	What happened to the seamstress? (p.29)
216.	Пани Стефанска сидела в тюрьме дольше времени- может, 3 месяца. (p.29)	Miss Stefanska sat in prison for a longer time-maybe 3 months. (p.29)
217.	Не хватало улик , и наконец полиция пустила ее уйти. (p.29)	It wasn't enough evidence and finally the police left her go. (p.29)
218.	Тесть оплатил счет от адвокатов и дал ей некоторых денег-стоило все тысяч пятнадцать злотых. (p.29)	Father-in-law paid the cost from the lawyers and gave to her some money-it cost maybe 15,000 zlotys. (p.29)
219.	Это много, да? (p.29)	That's a lot, huh? (p.29)
220.	Йа , но это не все. Для нас он тогда сделал даже больше... (p.29)	Ja , but not only this. At the same time he did for us even more... (p.29)

221.	Знаешь, Владек, когда вы с Аней подарите мне внука, я хочу, чтобы он был обеспечен. (p.29)	You know, Vladek, when you and Anja give me a grandchild, i want him to be well-off. (p.29)
222.	Ну, я почти накопил денег на магазинчик тканей... (p.29)	Well, i almost have enough from my sales trips to start up a textile shop... (p.29)
223.	Магазин? Тьфу! Тебе надо текстильную фабрику! (p.29)	A shop? Pfui! You ought to have a textile factory! (p.29)
224.	Это же целое состояние!!! (p.29)	That would cost a fortune!! (p.29)
225.	Ой, ладно... Я дам денег, и так, и в кредит. (p.29)	Please-i can give you the money and plenty of credit. (p.29)
226.	Я открыл фабрику в Бельско и навещался к Ане каждые выходные. (p.29)	I started a factory in Bielsko, and visited to Anja every weekend. (p.29)
227.	В октябре 1937-го фабрика уже работала и родился мой первый сын, Рышо. (p.30)	By october 1937, the factory was going, and it was born my first son, Richieu. (p.30)
228.	Какой здоровяк... Больше 3 кило! (p.30)	He's a big baby- over 3 kilos. (p.30)
229.	О господи.. Аня сама весит 39! (p.30)	My god...Anja only weighs 39! (p.30)
230.	Конечно, вы так и не встретились. Он не вышел с войны. (p.30)	Of course, you never knew him. He didn't come out from the war. (p.30)
231.	Я знаю... (p.30)	Yes, i know... (p.30)
232.	Подожди-ка... Вы поженились в феврале, Рышо родился в октябре- он был недоношенный? (p.30)	But wait- if you were married in february, and Richieu was born in october, was he premature?
233.	Да, немного...	Yes, a little...
234.	А вот ты... После войны, когда ты родился... Ты был очень недоношенный, доктора думали, ты не будешь жить.	But you-after the war, when you were born-it was very premature. The doctors thought you wouldn't live.

235.	Я нашел специалиста, что спас тебя... Ему пришлось сломать тебе руку, чтобы достать из живота Ани!	I found a specialist what saved you... He had to break your arm to take you out from Anja's belly!
236.	И пока ты был маленьким , твоя рука всегда подпрыгивала вот так!	And when you were a tiny baby your arm always jumped up, like so!
237.	Мы смеялись и называли тебя «хайль Гитлер!»	We joked and called you "heil Hitler!"
238.	Всегда мы опускали твою руку, а ты	Always we pushed your arm down, and you would
239.	Упс!	Oops!
240.	Ну, вот что ты мне наделал!	Look now what you made me do!
241.	Я? Ладно, я сам потом пересчитаю!	Me? Okay, i'll recount them later.
242.	Нет уж! Ты не знаешь, как считать таблетки. Сам сделаю потом...	No! You don't know counting pills. I'll do it after...
243.	Я мастер для этого.	I'm an expert for this.

1. Azul – modulación
2. Rojo – descripción
3. Morado – adaptación
4. Verde – amplificación
5. Amarillo – compensación
6. Naranja – comprensión
7. Verde claro – creación discursiva
8. Rosa – traducción descriptiva
9. Azul oscuro – equivalente léxico
10. Oliva – generalización
11. Turquesa oscuro – préstamo
12. Rojo oscuro – paráfrasis
13. Lila – particularización
14. Fucsia – reducción
15. Negro – traducción literal
16. Azul marino – variación
17. Verde oscuro – transposición

ANEXO III. EL CORPUS PARALELO (LA NOVELA GRÁFICA *PERSÉPOLIS*)

	Versión rusa	Versión inglés
1.	Правило 8: ни одна старушка не должна болеть. (p.7)	Rule number eight: no old person should have to suffer. (p.7)
2.	Ну если так, то я буду твоей первой последовательницей. (p.7)	In that case, i'll be your first disciple. (p.7)
3.	Правда? (p.7)	Really? (p.7)
4.	Только бабушка знала о моей священной книге. (p.7)	Only my grandmother knew about my book. (p.7)
5.	Правило 6: у каждого должна быть машина. (p.7)	Rule number six: everybody should have a car. (p.7)
6.	Правило 7: все горничные должны есть вместе со всеми. (p.7)	Rule number seven: all maids should eat at the table with the others. (p.7)
7.	С вашим ребёнком не всё в порядке. Она хочет стать пророком! (p.8)	Your child is disturbed. She wants to become a prophet. (p.8)
8.	Ну и что? (p.8)	What about it? (p.8)
9.	Вас это не беспокоит? (p.8)	Doesn't this worry you? (p.8)
10.	Ха! (p.8)	Haha! Haha! Haha! (p.8)
11.	Вот дурочка! (p.8)	She's crazy. (p.8)
12.	Родителей вызвали в школу. (p.8)	My parents were called in by the teacher. (p.8)
13.	Разумеется, кроме бабушки и меня самой, никто мне не верил. (p.8)	Except for my grandmother i was obviously the only one who believed in myself. (p.8)
14.	А ты кем хочешь стать? (p.8)	What do you want to be when you grow up? (p.8)
15.	Я буду пророком! (p.8)	I'll be a prophet. (p.8)
16.	Каждый вечер я вела с богом длинные беседы. (p.8)	Every night i had a big discussion with god. (p.8)
17.	Бог, подожди немного. Я пока не совсем готова. (p.8)	God, give me some more time. I am not quite ready yet. (p.8)
18.	Готова, свет очей моих! Ты - моя последняя и лучшая избранница. (p.8)	Yes you are, Celestial light, you are my choice, my last and my best choice. (p.8)
19.	Однако мои родители стали задумываться. (p.9)	Nonetheless, my parents were puzzled. (p.9)
20.	Дочь моя, кем ты хочешь стать? (p.9)	So tell me, my child, what do you want to be when you grow up? (p.9)
21.	Пророком(p.9)	A prophet. (p.9)
22.	Я буду доктором. (p.9)	I want to be a doctor. (p.9)
23.	Прекрасно, солнце моё. (p.9)	That's fine my love. That's fine. (p.9)
24.	Я чувствовала себя виноватой перед богом. (p.9)	I felt guilty towards god. (p.9)

25.	Как же так? Ты хочешь быть доктором? А я-то думал...(p.9)	You want to be a doctor? I thought that...
26.	Долой Шаха! (p.10)	Down with the king! (p.10)
27.	Революция, как велосипед, она падает, если колёса не вращаются. (p.10)	The revolution is like a bicycle. When the wheels don't turn, it falls. (p.10)
28.	Точно! (p.10)	Well spoken! (p.10)
29.	Так вот в моей стране и свершилась революция. (p.10)	And so went the revolution in my country. (p.10)
30.	А я буду Троцким(p.10)	And i want to be Trotsky. (p.10)
31.	Мы устраивали демонстрации в саду за домом(p.10)	We demonstrated in the garden of our house. (p.10)
32.	«Революция, наконец, разбудила народ после 2500 лет глубокого сна» (p.11)	After a long sleep of 2500 years, the revolution has finally awakened the people. (p.11)
33.	«2500 лет тирании и рабства», - как говорил мой отец(p.11)	2500 years of tyranny and submission as my father said. (p.11)
34.	Сначала наши собственные монархи. (p.11)	First our own emperors. (p.11)
35.	Потом вторжение арабов с запада. (p.11)	Then the Arab invasion from the west. (p.11)
36.	Потом монгольское вторжение с востока. (p.11)	Followed by the Mongolian invasion from the east. (p.11)
37.	И, наконец, современный империализм. (p.11)	And finally modern imperialism. (p.11)
38.	Чтобы разбудить моё сознание, родители покупали много книг. (p.12)	To enlighten me they bought books. (p.12)
39.	Я знала всё о палестинских детях, (p.12)	I knew everything about the children of Palestine. (p.12)
40.	О вьетнамских детях, замученных американцами,(p.12)	About the young vietnamese killed by the americans.(p.12)
41.	О революционерах моей страны.(p.12)	About the revolutionaries of my country...(p.12)
42.	Но самой любимой моей книгой был комикс «диалектический материализм».(p.12)	But my favourite was a comic book entitled "Dialectic materialism."(p.12)
43.	Там были Маркс и Декарт(p.12)	In my book you could see Marx and Descartes.(p.12)
44.	Забавно, что бог и Маркс были очень похожи друг на друга, ну может, Маркс чуть кудрявее. (p.13)	It was funny to see how much Marx and God looked like each other. Though Marx and God hair was a bit curlier. (p.13)
45.	Иногда бог всё-таки навещал меня. (p.13)	Despite everything, god came to see me from time to time. (p.13)
46.	Так ты уже не хочешь быть пророком? (p.13)	So you don't want to be a prophet anymore? (p.13)

47.	Давай поговорим о другом. (p.13)	Let's talk about something else. (p.13)
48.	Тогда камень, который я держу в руках и ты его видишь, - не существует, потому что он в твоём воображении? (p.13)	You mean that even though you see this stone in my hand it doesn't exist since it's only in your imagination? (p.13)
49.	Да, так и есть. (p.13)	Exactly. (p.13)
50.	Эй-эй, что ты делаешь, Карл, ты разбил мне голову! (p.13)	Ouch! What are you doing, Karl, you broke my skull! (p.13)
51.	Будет 27 градусов в тени. (p.14)	It will be 27°f in the shade. (p.14)
52.	Тихо! Тихо! Подожди! (p.14)	Shhh! Wait a second! (p.14)
53.	Сегодня вечером подожгли кинотеатр «Рекс» (p.14)	They burned down the Rex cinema tonight. (p.14)
54.	Ну всё, пока! (p.38)	See you later! (p.38)
55.	Ну хоть раз она не стала настаивать, чтобы пойти с нами. (p.38)	For once she didn't insist on coming with us. (p.38)
56.	Демонстрация..... (p.38)	There is the demonstration... (p.38)
57.	Мы кричали до самого вечера... (p.38)	We shouted from morning till night. (p.38)
58.	Все вместе мы постараемся встать на путь демократии... (p.38)	Together we will try to march towards democracy. (p.38)
59.	Ну конечно! После всего, что он сделал! (p.38)	After all that he has done! (p.38)
60.	Да здравствует республика! (p.39)	Long live the republic! (p.39)
61.	Долой Шаха! (p.39)	Down with the Shah! (p.39)
62.	Боже мой! Ну где же бы были?! (p.39)	Good lord! Where the devil were you? (p.39)
63.	Мы пошли на демонстрацию тогда, когда ни в коем случае нельзя было туда идти - в «чёрную пятницу». В тот день в одном из городских кварталов было столько погибших, что даже ходили слухи, будто это дело рук израильских солдат. (p.39)	We had demonstrated on the very day we shouldn't have: on "black Friday". That day there were so many killed in one of the neighborhoods that a rumor spread that Israeli soldiers were responsible for the slaughter. (p.39)
64.	Но на самом деле удар был нанесён нашими. (p.39)	But in fact it was really our own who had attacked us. (p.39)
65.	Уже поздно, нам пора домой! Да! (p.39)	It's late. We have to go home. (p.39)
66.	Праздник(p.40)	The party(p.40)
67.	После «чёрной пятницы» одна бойня сменяла другую. Было очень много жертв. (p.40)	After black Friday, there was one massacre after another. Many people were killed. (p.40)

68.	Близился конец Шаха. (p.40)	The end of the Shah's reign was near. (p.40)
69.	Однажды он сделал заявление по телевизору. (p.40)	One day he made a declaration on TV. (p.40)
70.	Тихо! (p.40)	Quiet! (p.40)
71.	Он и вправду постарался: за несколько месяцев он испробовал десяток премьер-министров. (p.41)	For a few months, he actually did try: he tested a dozen prime ministers. (p.41)
72.	Франкмасон? Нет, всё-таки не подходит. (p.41)	A Freemason? That's not suitable. (p.41)
73.	Ты слишком сильно напоминаешь им моего отца! (p.41)	You remind them too much of my father! (p.41)
74.	Слишком худой! (p.41)	Too thin! (p.41)
75.	Очень маленький! (p.41)	Too short! (p.41)
76.	Одноглазый! (p.41)	One-eyed! (p.41)
77.	Чем больше он стремился к демократии, тем больше статуй сносили с постаментов... (p.41)	The more he tried democracy , the more his statues were torn down. (p.41)
78.	Потяни ещё немного влево! (p.41)	Pull a little more to the left. (p.41)
79.	...и тем больше горело его портретов. (p.41)	..then his effigy was burned. (p.41)
80.	Народ, хотел лишь одного: чтобы он убрался! И тогда, в конце концов... (p.41)	The people wanted only one thing : his departure ! So finally... (p.41)
81.	Долой! (p.41)	Out! (p.41)
82.	В день его ухода в стране был самый большой праздник за всю историю. (p.42)	The day he left , the country had the biggest celebration of its entire history. (p.42)
83.	Президент Соединённых Штатов Джимми Картер отказался принять в ссылку Шаха и его семью..... (p.43)	Jimmy Carter , the president of the United States, refused to give refuge to the exiled Shah and his family. (p.43)
84.	Похоже, Картер отворачивается от своих друзей. Ведь всё, что ему нужно, это нефть. И баста! (p.43)	It looks like Carter has forgotten his friends. All that interests him is oil! (p.43)

85.	Анвар Ас-Садат согласился его принять в своей стране..... (p.43)	It's Anwar Al-Sadat who will accept him in his country(p.43)
86.	А это ещё кто? (p.43)	Who's he? (p.43)
87.	Это президент Египта. (p.43)	He is the president of Egypt. (p.43)
88.	А почему он принимает Шаха? (p.43)	And why is he taking in the Shah? (p.43)
89.	Они - давние друзья, вдвоём они предали все остальные страны региона, заключив пакт с Израилем. (p.43)	They've been friends for a long time. They both betrayed the countries of our region by making a pact with Israel. (p.43)
90.	В любом случае, пока на ближнем востоке есть нефть, не видать нам мира. (p.43)	In any case, as long as there is oil in the Middle East we will never have peace. (p.43)
91.	Ну ладно, давайте сменим тему. И возрадуемся нашей свободе! (p.43)	Let's talk about something else. Let's enjoy our new freedom! (p.43)
92.	Теперь, когда дьявол наконец изгнан! (p.43)	Now that the devil has left! (p.43)
93.	Может, Садат принял Шаха, потому что его первая жена была египтянкой? (p.43)	Maybe Sadat welcomed the Shah because his first wife was Egyptian? (p.43)
94.	Да нет! Политику с чувствами не смешивают. (p.43)	Surely not! Politics and sentiment don't mix. (p.43)
95.	После всех этих торжеств случилась великая беда: школы, закрывшиеся на время событий, теперь снова открылись, и вот... (p.44)	After all this joy, a major misfortune took place: the schools, closed during this period, reopened and... (p.44)
96.	Дети! Вырвите фотографии Шаха из ваших учебников! (p.44)	Children, tear out all the photos of the Shah from your books. (p.44)
97.	Но не она ли нам всегда говорила, что Шах - избранник бога! (p.44)	But she was the one who told us that the Shah was chosen by god! (p.44)
98.	Учитель! Она говорит, что Шаха избрал бог!!! (p.44)	Teacher! She says that the Shah was chosen by god!!! (p.44)

99.	Сатрапи! Не гоже исподтишка говорить подобные вещи! (p.44)	Satrap! You shouldn't say things like that. Stand in the corner! (p.44)
100.	Эти странные явления участились. (p.44)	These strange phenomena were everywhere. (p.44)
101.	Здравствуйтесь, соседи. (p.44)	Hello dear neighbors. (p.44)
102.	Здравствуйтесь! Все эти демонстрации были так утомительны! Но, наконец, наша взяла! (p.44)	Hello! All those demonstrations were really tiring but we finally succeeded. (p.44)
103.	Смотрите! Пуля задела щеку моей жены... У свободы нет цены! (p.44)	Look! A bullet almost hit my wife's cheek. Liberty is priceless. (p.44)
104.	Ох! (p.44)	Oh! (p.44)
105.	Какой нахал! У неё всегда было это дурацкое пятно. Не будь мы их соседи, он бы вообще рассказал о том, что его жена - воскресшая мученица! (p.44)	What nerve! She always had that nasty spot. If we weren't neighbors, he would have said she's a martyr raised from the dead. (p.44)
106.	Ладно тебе! (p.44)	It is not important. (p.44)
107.	Битва завершилась для родителей, но не для нас. (p.44)	The battle was over for our parents but not for us. (p.44)
108.	Мой папа сказал, что отец Рамина служил в Саваке. Он убил миллион человек! (p.44)	My father says Ramin's father was in the Savak. He killed a million people. (p.44)
109.	Миллион? (p.44)	A million? (p.44)
110.	Разведка при режиме Шаха(p.44)	Secret police of the Shah's regime. (p.44)
111.	В память о миллионе погибших мы хорошенько проучим Рамина, у меня есть идея... (p.45)	In the name of the dead million, we'll teach Ramin a good lesson. I have an idea... (p.45)
112.	Моя идея состояла в том, чтобы зажать между пальцами гвозди, наподобие американского кулака, и напасть на Рамина. (p.45)	My idea was to put nails between our fingers like american brass knuckles and to attack Ramin. (p.45)

113.	Рамин! Рамин! Выходи из засады, выходи, подлый трус! (p.45)	Ramin! Ramin! Come out of hiding! Don't be a wimp! (p.45)
114.	Но посреди этой эйфории появилась моя мама..... (p.45)	But my mother arrived in the middle of our euphoria... (p.45)
115.	Дети! Что это вы тут делаете? (p.45)	So kids, what are you up to? (p.45)
116.	Маржи нашла гвозди!!! (p.45)	Marji found some nails!!! (p.45)
117.	Мы идём бить Рамина! (p.45)	We are going to beat up Ramin! (p.45)
118.	Его отец убил миллион человек! (p.45)	His father has killed a million people! (p.45)
119.	Так ты хочешь пригвоздить Рамина? Залезай в машину, у меня есть идея получше.... (p.45)	So that's what you want , to nail Ramin? Get into the car, i have a better solution . (p.45)
120.	Да? А какая? (p.45)	Really? What's that? (p.45)
121.	Где ты нашла гвозди? (p.45)	Where did you find the nails? (p.45)
122.	В папиной коробке с инструментами! (p.45)	In dad's tool box! (p.45)
123.	А каково бы тебе было, если бы я прибила тебя гвоздями за уши к стенке? (p.45)	What would you say if i nailed your ears to the wall? (p.45)
124.	Ого! Наверно, было бы очень больно... (p.45)	Wow! It would hurt a lot. (p.45)
125.	Ладно, на этот раз хватит! Не вздумай снова так делать! (p.46)	I'll let it go this time. But don't do it again. (p.46)
126.	Ну мама, ведь отец Рамина убил... (p.46)	But mom, Ramin's father killed... (p.46)
127.	Я знаю. (p.46)	I know. (p.46)
128.	Это же его отец! А он здесь ни при чем! (p.46)	His father did it. But it's not Ramin's fault. (p.46)

129.	К тому же, вершить правосудие - не твоё дело и не моё. Я считаю, что нужно уметь прощать. (p.46)	Anyway it is not for you and me to do justice. I'd even say we have to learn to forgive. (p.46)
130.	Твой отец - убийца, но ты здесь ни при чём! Так что я тебя прощаю! (p.46)	Your father is a murderer but it's not your fault, so i forgive you. (p.46)
131.	Вовсе он не убийца! Он убивал коммунистов, а коммунисты - отродье дьявола! (p.46)	He is not a murderer! He killed communists and communists are evil. (p.46)
132.	Мама, я поговорила с Рамином. Он говорит, что его отец правильно делал, что убивал коммунистов. (p.46)	Mom, i spoke to Ramin. He says his father did the right thing in killing communists. (p.46)
133.	Господи, он просто повторяет то, что ему вбили в голову. (p.46)	My god! He repeats what they tell him. He will understand later... (p.46)
134.	Нужно уметь прощать! (p.46)	You have to forgive! (p.46)
135.	У меня было приятное чувство, что я очень хороший человек. (p.46)	I had the feeling of being someone really, really good. (p.46)
136.	Герои(p.47)	The heroes(p.47)
137.	Несколькими днями позже все 3 тысячи политзаключённых были освобождены... (p.47)	The political prisoners were liberated a few days later. There were 3000 of them. (p.47)
138.	Мы знали двоих из них. (p.47)	We knew two of them. (p.47)
139.	Родился 20/11/45(p.47)	Born february 20, 1945(p.47)
140.	В Луристане(p.47)	In Luristan(p.47)
141.	Род занятий: журналист(p.47)	Profession: journalist(p.47)
142.	Статья обвинения: (p.47)	Crime: (p.47)
143.	Писал протестные публикации в Кейхане(p.47)	wrote subversive articles in the Keyhan(p.47)
144.	Сидел с июля 1973 года(p.47)	Date of imprisonment: july 1973(p.47)
145.	Освобождён в марте 1979 года(p.47)	Released: march 1979(p.47)

146.	Политические убеждения: коммунист(р.47)	Political conviction: communist(p.47)
147.	Родился 22/11/47(р.47)	Born november 22, 1947(p.47)
148.	В Раште(р.47)	In Racht(p.47)
149.	Род занятий: (р.47)	Profession: (p.47)
150.	Революционер(р.47)	revolutionary(p.47)
151.	Статья обвинения: (р.47)	Crime: (p.47)
152.	Подготовка революции(р.47)	revolutionary(p.47)
153.	Сидел с апреля 1971 года(р.47)	Date of imprisonment: april 1971(p.47)
154.	Освобождён в марте 1979 года(р.47)	Released: march 1979(p.47)
155.	Политические убеждения: коммунист(р.47)	Political conviction: communist(p.47)
156.	Я слышала о Сиамакe ещё до революции. (р.48)	I had heard about Siamak even before the revolution. (p.48)
157.	Он был мужем лучшей маминой подруги. (р.48)	He was the husband of my mother's best friend. (p.48)
158.	Как давно от него нет вестей? (р.48)	How long since you had any news about him? (p.48)
159.	10 месяцев? (р.48)	Ten months?? (p.48)
160.	Приходи сегодня ко мне вместе с Лали! (р.48)	Bring Laly with you and come by today. (p.48)
161.	Всё обсудим. (р.48)	We'll talk about it. (p.48)
162.	Лали - дочь Сиамака. (р.48)	Laly was Siamak's daughter. (p.48)
163.	Где твой отец? (р.48)	Where is your father? (p.48)

164.	Путешествует. (p.48)	On a trip. (p.48)
165.	Ты знаешь, когда говорят, что кто-то давно в путешествии, значит, он умер! (p.48)	Don't you know that when they keep saying someone is on a trip it really means he is dead? (p.48)
166.	По крайней мере, именно так было с моим дедушкой! (p.48)	At least that was the case with my grandpa. (p.48)
167.	А-а-а...(p.48)	Boo...hoo! (p.48)
168.	А-а-а... Маржи говорит, что папа... папа... Умер! (p.48)	Boo...hoo! Marji says... That daddy... Is dead! (p.48)
169.	Трудно смотреть правде в глаза(p.48)	The truth is sometimes hard to accept. (p.48)
170.	Да нет же! Вовсе нет! (p.48)	No, no... Of course he's not. (p.48)
171.	Чтобы глаза мои тебя сегодня больше не видели! (p.48)	Go to your room and stay there! (p.48)
172.	Никто не хочет признать правду. (p.48)	Nobody will accept the truth. (p.48)
173.	Но после революции я поняла, что иногда бывает иначе. (p.48)	After the revolution i realized that you could be mistaken. (p.48)
174.	Дорогая, сегодня великий день. Мы пригласили к нам в гости Мосена и папу Лали. Они оба только что вышли из тюрьмы. (p.49)	Today is a great day, darling. We've invited Laly's father and Mohsen. They both just left prison. (p.49)
175.	Папу Лали? (p.49)	Laly's father? (p.49)
176.	А какой он, папа Лали? (p.49)	What does he look like? (p.49)
177.	Сейчас увидишь. (p.49)	You'll soon find out. (p.49)
178.	Ну да... (p.49)	Well, yes. (p.49)
179.	Эх... (p.49)	Yes. (p.49)

180.	Дзинь! (p.49)	Ding! Dong! (p.49)
181.	О, как я счастлив, что ты снова среди нас... Просто нет слов... (p.49)	I'm so happy that you are back...i don't know what to say... (p.49)
182.	И не говори! (p.49)	Don't say anything. I know! (p.49)
183.	А! Таджи! Всё так же красива! (p.49)	Oh Taji! Still a beauty! (p.49)
184.	Такой же дамский угодник! (p.49)	Still a flatterer! (p.49)
185.	А это, должно быть, Маржи. Надо же! В последний раз, когда я её видел, ей было всего 3 года! (p.49)	And this must be Marji. Lord! The last time i saw her she was only three years old. (p.49)
186.	Время не вернуть назад, когда меня забрали в тюрьму, Лали едва умела говорить, и вот она уже юная леди. (p.49)	Time is irretrievable. When they arrested me, Laly barely spoke and now she is a real young lady. (p.49)

18. Azul – modulación
19. Rojo – descripción
20. Morado – adaptación
21. Verde – amplificación
22. Amarillo – compensación
23. Naranja – compresión
24. Verde claro – creación discursiva
25. Rosa – traducción descriptiva
26. Azul oscuro – equivalente léxico
27. Oliva – generalización
28. Turquesa oscuro – préstamo
29. Rojo oscuro – paráfrasis
30. Lila – particularización
31. Fucsia – reducción
32. Negro – traducción literal
33. Azul marino – variación
34. Verde oscuro – transposición