



---

**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN  
GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**Particularidades de la traducción de cómics:  
fundamentos teóricos y propuesta de  
clasificación**

Presentado por Alfonso del Pino Arenas

Tutelado por Juan Miguel Zarandona Fernández

Soria, 2024

## ÍNDICE

<b>1.</b>	<b>Introducción.....</b>	<b>2</b>
1.1	Objetivos .....	2
<b>2.</b>	<b>El cómic: definiciones, pertinencia y fundamentos traductológicos.....</b>	<b>2</b>
2.1	¿Qué es el cómic? .....	2
2.1.1	Definiciones .....	2
2.1.2	¿De qué están hechos los cómics? .....	4
2.2	Las claves de traducir cómics.....	6
2.2.1	El esperado libro blanco .....	6
2.2.2	El cómic como medio de masas .....	8
2.3	Fundamentos teóricos de la traducción de cómics .....	9
2.3.1	Perspectiva general .....	9
2.3.2	¿Más cercana a la traducción literaria o a la audiovisual? .....	10
2.3.3	Hacia la paratraducción y más allá.....	12
<b>3.</b>	<b>Metodología .....</b>	<b>13</b>
3.1	Los estudios españoles sobre traducción de cómics .....	13
3.2	Criterios de clasificación de las particularidades .....	13
<b>4.</b>	<b>Clasificación de particularidades de traducción de cómics.....</b>	<b>14</b>
4.1	Oralidad prefabricada .....	14
4.1.1	Condiciones comunicativas.....	14
4.1.2	Tipos discursivos .....	16
4.1.3	Continentes textuales.....	17
4.1.4	Interjecciones.....	17
4.1.5	Otras marcas de la oralidad .....	18
4.2	Onomatopeyas y otros paratextos .....	19
4.2.1	Onomatopeyas.....	19
4.2.2	Otros paratextos .....	20
4.3	Limitación de espacio.....	20
4.3.1	¿Menos restricciones que en traducción audiovisual? .....	21
4.4	Rotulación.....	22
4.5	Relación texto-imagen .....	23
4.5.1	¿Restricción o complemento? .....	23
4.5.2	Composición de página y orden de lectura .....	24
4.5.3	Fondos .....	24
4.6	Intertextualidad .....	25
4.7	Referencias culturales .....	26

4.8	Ortotipografía .....	26
5.	<b>Conclusiones .....</b>	<b>28</b>
6.	<b>Referencias bibliográficas .....</b>	<b>29</b>
7.	<b>Anexo I.....</b>	<b>31</b>

## **RESUMEN**

La traducción de cómics es una modalidad apasionante por las enormes posibilidades que presenta el medio gracias a su mezcla de lenguajes. En mi opinión, esta mezcla de lenguajes es motivo suficiente para justificar su estudio emancipado. Sin embargo, este estudio a menudo queda relegado a un enfoque secundario y parcial. Con este trabajo se pretende que cualquier traductor interesado en la disciplina pueda hacerse una idea general del estado de sus estudios, las teorías existentes y las particularidades principales que conviene considerar durante el proceso de traducción. Partiendo de un enfoque integral y conciliador, se ofrece una recopilación bibliográfica de las principales teorías del cómic como medio único, se justifica la necesidad de traducir cómics en la actualidad y se hace un repaso de los fundamentos de la traducción de cómics. Por último, se presenta una propuesta de clasificación de particularidades de la traducción de cómics.

**PALABRAS CLAVE:** CÓMIC, TRADUCCIÓN, TEORÍA, PARTICULARIDADES, CLASIFICACIÓN.

## **ABSTRACT**

Given the vast possibilities of comics as a medium due to its blend of languages, their translation sets itself as a fascinating topic to develop. In my opinion, this nature is a powerful enough reason to justify its emancipated study. However, the forementioned study is often relegated to a secondary and partial approach. The aim of this project is that any translator interested in this discipline can obtain a good idea of the state of its studies, its most influential theories, and the most interesting aspects to consider during the translation process. On the basis of a global and comprehensive approach, this work offers a bibliographical compilation of the main theories that set comics as a unique medium, it then reflects on the need of translating comics nowadays, and it also reviews the basics of comics translation theory. Finally, my own classification of the main specificities of comics translation will be proposed.

**KEYWORDS:** COMIC, TRANSLATION, THEORY, SPECIFICITIES, CLASSIFICATION.

# **1. Introducción**

La traducción de cómics es una modalidad apasionante por las enormes posibilidades que presenta el medio gracias a su mezcla de lenguajes. En mi opinión, esta mezcla de lenguajes es motivo suficiente para justificar su estudio emancipado. Sin embargo, considero que este estudio a menudo queda relegado a un segundo plano respecto a otras modalidades de traducción más populares. Además, los trabajos al respecto suelen tener un enfoque muy parcial, centrándose en casuísticas muy concretas, pero sin un ánimo de proponer un proceso de traducción estandarizado o definir categorías comunes de particularidades. Por otro lado, la terminología utilizada se caracteriza por una falta de consenso derivada de la misma naturaleza parcial de los estudios.

## **1.1 Objetivos**

Así pues, el presente trabajo presenta múltiples objetivos. El primero consiste en comprobar la validez de las hipótesis vertidas en el párrafo anterior mediante una labor de profundización en cada una de ellas. El segundo consiste en sumar mi propia aportación a una variedad de traducción que considero que se beneficiará de toda la atención adicional que pueda recibir para desarrollar su enorme potencial. El tercero consiste en ofrecer un trabajo que tienda a un enfoque integral y conciliador, en respuesta al reducido número de estudios que parece optar por ello. Mi intención es la de que cualquier traductor interesado en la disciplina pueda hacerse una idea general del estado de sus estudios, las teorías existentes y las particularidades principales que conviene considerar durante el proceso de traducción.

Con estos fines, dividiré el trabajo en dos grandes secciones. En el primer bloque, realizaré una labor de recopilación bibliográfica sobre la teoría del cómic como medio y lenguaje único, pues sostengo que el primer paso para afrontar su traducción con garantías es comprender las especificidades de su lenguaje. Después, trataré de justificar la necesidad de traducir cómics en la actualidad. Seguidamente, examinaré los fundamentos de los estudios sobre traducción de cómics en y expondré los motivos por los que considero que necesitan despegarse de otras modalidades más populares. En el segundo bloque, propondré mi propia clasificación de particularidades de la traducción de cómics. Esta clasificación se basará en la teoría expuesta a lo largo del primer bloque. Explicaré de forma más detallada los criterios bajo los que se ha elaborado en el apartado de metodología que la precede.

## **2. El cómic: definiciones, pertinencia y fundamentos traductológicos**

### **2.1 ¿Qué es el cómic?**

#### **2.1.1 Definiciones**

Antes de hablar sobre la traducción de un tipo de texto, resulta pertinente conocer con precisión en qué consiste ese tipo de texto. En el caso de los cómics, aunque sin duda todos tendremos una idea

bastante clara de lo que son en mente, existen más discordancias de las que se pudieran esperar en primera instancia.

Si atendemos a la definición que propone la Real Academia Española, un cómic es una «serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia». Es comprensible que esta definición resulte insuficiente, pues la RAE no se dedica a un estudio especializado del cómic. Sin embargo, en el momento en que uno se aventura a explorar definiciones más especializadas, se da cuenta de que tienden a ser igualmente escasas. Para encontrar descripciones alternativas, conviene recurrir a una limitada gama de textos que tratan el asunto. Por suerte, una vez llegamos a ellos, sí que podemos hallar algo de información de interés al respecto.

Para empezar, en lo que los textos de dicho carácter más especializado parecen coincidir generalmente es en que el cómic, más que un género, es un medio. Es decir, que los expertos suelen considerar incorrecta —incluso ofensiva— la categorización del cómic como un subgénero literario, en vez de como una forma de expresión artística independiente; un medio que, si bien bebe de la literatura, no debe ser eclipsado por esta.

Hablamos de un medio que se estableció con solidez como forma artística y cultural a lo largo del siglo XX. Desde entonces, dada su estrecha relación con la cultura popular, se ha visto sometido al prejuicio de muchos por su dualidad entre «producto infantojuvenil» (Pons, 2011: 265) y arte. Estos prejuicios son parte de la razón por la que muchas personas se niegan a concederle el reconocimiento como entidad propia que merece, hecho que se relaciona estrechamente con la falta de una definición integral y extendida. Ambos factores, por tanto, se alimentan en una espiral en la que cada uno contribuye a la permanencia del otro.

No obstante, sí que me gustaría destacar una definición que encuentro particularmente interesante y acertada, pese a que no esté muy extendida. Se trata de una definición formulada por Thierry Groensteen en su obra *Système de la bande dessinée*. (1993), la cual se divide en dos partes.

La primera, de carácter más general pero que ya apunta a una dirección con la que coincido, sostiene que los cómics son «esencialmente, una mezcla entre texto e imagen, una combinación específica de códigos lingüísticos y visuales, un punto de encuentro entre dos formas de expresión» (1999: 3). Aunque considero que este es un buen punto de partida para la ardua tarea de definir el cómic como medio, esta primera descripción no alcanza cotas que me parecen particularmente interesantes hasta la introducción del concepto de *solidarité iconique*.

Como su propio nombre deja entrever, la «solidaridad icónica» aparece cuando un conjunto de imágenes solidarias se relaciona. Este sería, precisamente, el aspecto más definitorio de cualquier cómic, pues estaría compuesto por «imágenes solidarias que, participando de una continuidad, presentan la doble característica de estar separadas y de influirse plásticamente y semánticamente por el propio hecho de su coexistencia presencial» (Groensteen, 1999: 21).

Scott McCloud ya hizo alusión a esta idea cuatro años antes, pero recurre a términos y explicaciones distintos, más centrados en la secuencialidad entre viñetas. McCloud hace hincapié en la necesaria implicación del lector a la hora de interpretar los acontecimientos que suceden entre los

«momentos discontinuos» de las viñetas. El autor denomina el proceso que «nos permite conectar esos momentos y construir mentalmente una realidad continua y unificada», de «ver las partes, pero percibir el todo», como «cerrado» (1995, 63-67).

Si aunamos el concepto de «solidaridad icónica» y el de «cerrado», podemos establecer que los cómics presentan elementos solidarios cuya relación y significado se interpretan a través de este proceso de cerrado. De este modo, se subraya el lenguaje elíptico como característica distintiva del medio, pues en realidad gran parte de la historia de cualquier cómic sucede entre las viñetas, sobre esos espacios en blanco que cobran vida en la mente del lector.

De vuelta a la definición de Groensteen, él mismo reconoce en trabajos posteriores que la solidaridad icónica, pese a estar presente en todo cómic, no es una característica por la que se pueda definir el medio porque «no alcanza a discriminar entre todos los objetos que puedan ser sometidos a estudio» (2015: 116), como sería el caso de una sola viñeta aislada. Por mi parte, creo que la definición sí sería válida incluso en este caso, puesto que dentro de esa viñeta siempre existirá un orden en que interpretar cada elemento que la componga —para empezar, el orden de lectura—, y estos elementos se influirán entre sí con la solidaridad descrita.

Aun así, considero que se trata de la definición más satisfactoria con la que me he topado hasta la fecha porque delimita el funcionamiento único como medio de comunicación, distinguiéndolo así del resto de medios en base a su repertorio heterogéneo de símbolos solidarios, a lo que Eco (1992: 170) denomina «semántica del cómic». Mi mayor problema con ella reside en el uso del término «imágenes», el cual me resulta demasiado limitado a la hora de definir el amplio abanico de elementos que podemos encontrar en un cómic.

### **2.1.2 ¿De qué están hechos los cómics?**

Al enumerar los elementos que componen un cómic, es común encontrarnos con explicaciones superficiales que hablen de globos de diálogo, texto, viñetas e imágenes. Esta sencilla receta, no obstante, demuestra ser insuficiente en cuanto reflexionamos sobre el hecho de que ninguno de los elementos citados resulta estrictamente necesario para que algo se considere cómic. Puede haber cómics sin globos de diálogo (el texto puede enmarcarse de muchas formas), sin texto (mudos) e incluso sin viñetas o imágenes, en el caso de las obras más experimentales. Al mismo tiempo, en la práctica del medio se aprecia una variedad de recursos muchísimo mayor a la que sugiere la lista mencionada, con una sucesión casi ilimitada y en constante expansión de elementos cuya carga semántica se expresa de formas de lo más variadas.

Ante una realidad así, una pregunta como «¿de qué están hechos los cómics?» resulta difícil de responder. Por supuesto, sabemos que los cómics pueden componerse de muchos elementos de aspecto, funcionamiento y nombre distinto; pero ¿existe una forma conciliadora de referirse a todos ellos, de dividirlos en sus propias «unidades de significación»? Esta se plantea como una cuestión fundamental si se pretende hablar del medio desde un punto de vista teórico integral. Aunque no exista una solución definitiva, vale la pena comentar las perspectivas de Groensteen, por su influencia, y de Rodríguez, por la variedad de puntos de vista que expone.

En su influyente *Systeme de la bande dessinée* (1999: 3-5), Groensteen dedica una sección a hablar sobre el planteamiento de dividir los cómics en unidades de significado menores con el objetivo de sistematizar su estudio a través de una especie de «sintaxis del cómic». Según el autor, se trata de una discusión «inútil» por dos motivos principales. El primero, la casi ilimitada variedad de elementos que se pueden presentar en el medio. El segundo, el hecho de que la naturaleza de dichos elementos resulta impredecible, pues su significado puede variar enormemente en función del contexto que los rodee. Por ello, el autor considera que intentar crear un sistema cerrado de significantes y significados no sería ni posible ni útil. En su lugar, propone que los esfuerzos académicos se centren en las relaciones existentes entre los elementos.

Aunque aquí ya se introducen conceptos muy influyentes como el enorme número de elementos posible y un significado que varía según su relación, debo mostrar mi desacuerdo con la opinión general de Groensteen de que estamos ante un ejercicio inútil. Considero que el problema principal de su tesis reside en no identificar la escala ideal desde la que realizar la clasificación en cuestión. El autor se centra sobre todo en los intentos de división minuciosa de la imagen en unidades tan diminutas como se pueda. Expone por ejemplo el postulado de Ulrich Krafft, quien define al Pato Donald como «la cabeza del cuerpo, el ojo de la cabeza y la pupila del ojo». Por otro lado, cuando menciona clasificaciones más generales, recurre a niveles tan superficiales como la viñeta, el plano, los elementos icónicos y su funcionamiento.

De este modo, el rechazo de Groensteen se basa o en un enfoque demasiado específico y centrado en la imagen o en uno demasiado general del que sería difícil extraer nuevas conclusiones de relevancia, como él mismo reconoce al decir que esta última forma de clasificación ya se ha estudiado en profundidad.

Resulta necesario, pues, un enfoque más equilibrado, que no se detenga en analizar cada pestaña de cada ojo, pero que tampoco muestre timidez a la hora de sumergirse bajo las capas más superficiales. Sobre todo en lo que a traducción del cómic se refiere, considero que lo más necesario sería tener la capacidad de identificar no cada elemento específico, sino cada categoría de elemento y de qué formas flexibles se puede relacionar con el resto del mensaje. ¿Cómo afecta la distribución de las viñetas a la narrativa? ¿Qué aspectos del plano afectan más directamente al texto meta? ¿Qué tipos de elementos icónicos podemos identificar y cómo suelen funcionar en relación a los demás? No necesitamos conocer cada posible onomatopeya para tener un conocimiento claro de su funcionamiento, su significado y lo que implican durante el proceso de traducción.

Estas reflexiones nos conducen a las palabras de Rodríguez, quien ofrece una buena recopilación de algunas de las ideas más influyentes a este respecto (2019: 48-60).

A la hora de idear unidades menores de significación, al clásico término «viñeta» se le suman «recursos» (Altarriba, 1995: 17) y «códigos» (Gasca y Gubern, 2011: 10). Los conceptos más especializados aparecen con una propuesta tan interesante como «historietema», definido por Barrero de la siguiente manera:

Cada signo o grupos de signos de la historieta que son aprehendidos 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, 2015: 175)

Sin embargo, Rodríguez les concede un mayor acierto a las ideas de Gubern, quien ya en 1972 propuso el término «pictograma», descrito como un «conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar». De este modo, los pictogramas estarían compuestos de signos icónicos: «cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado». Los signos icónicos, a su vez, estarían compuestos por «iconemas»: «el mínimo rasgo gráfico carente de significado icónico por sí mismo», y estos por «morfemas», referidos a la forma, y «cronemas», referidos al color (108-109).

Gubern también sostiene que «como cualquier otra estructura narrativa, los cómics son divisibles a efectos de análisis lingüístico en cierto número de unidades dotadas de significado». Distingue entre «macrounidades significativas» (formato de publicación), «unidades significativas» (pictogramas) y «microunidades significativas» (signos icónicos que componen el pictograma). Dentro de este último grupo encontramos una clasificación de elementos más específicos como el encuadre, los globos, las onomatopeyas, las cartelas y las figuras cinéticas (1972: 110).

Aunque las ideas de Gubern parecen ser las más completas e influyentes, siguen sin satisfacer del todo mis ambiciones de clasificación. Creo que esto se debe, entre otros motivos, a que una división o clasificación centrada en los elementos que presenten particularidades en su traducción distará necesariamente de una cuyo objetivo sea hallar la «fórmula secreta» del medio. Dada la variedad prácticamente ilimitada de elementos que podemos encontrar en un cómic, parece necesario adoptar las lentes específicas de un traductor si se quiere llegar a un resultado lo más completo y práctico posible. La teoría general del cómic debe usarse como base para ello, pero también debemos ser capaces de ir un paso más allá y canalizarla hacia nuestra disciplina.

Pese a todo, las ideas expuestas hasta ahora pueden resultar muy interesantes y enriquecedoras, en particular el concepto de «historietema», por el cual me decantaría si no fuera por la existencia de otros que encuentro todavía más apropiados y de los que se hablará en el epígrafe 2.3. También destaca la noción de que una de las características definitorias del cómic es la dependencia entre elementos cuyo significado se completa con reciprocidad.

## **2.2 Las claves de traducir cómics**

### **2.2.1 El esperado libro blanco**

Definido ya lo que es un cómic desde un punto de vista algo más preciso, y sin aventurarnos todavía a tratar cuestiones más puramente traductológicas, considero que resulta pertinente que nos detengamos un momento en entender cuál es la situación actual de la industria del cómic en España, ya que puede dar lugar a algunas reflexiones esclarecedoras sobre la necesidad de profundizar en la traducción de cómics en el contexto del mundo actual.

Hasta hacía muy poco, las estadísticas referidas a la industria del cómic en España se habían limitado a los informes que la asociación Tebeosfera realizaba por cuenta propia. Si bien estos informes suponían un trabajo de lo más elogiabile que mejoraba en cada edición, a principios de este 2024 hemos tenido la suerte de recibir, por fin, un volumen titulado *Libro blanco del cómic en España* en el máximo esplendor de su sentido, elaborada por la Sectorial del Cómic en colaboración con el Ministerio de Cultura. En las casi trescientas páginas de extensión de este documento se profundiza en muchas cuestiones de suma relevancia para el medio a nivel nacional. Esta novedosa transparencia puede resultar fundamental para la profesionalización y el estudio del medio en España.

Para el propósito de este trabajo, destacaré los datos relacionados con la traducción de cómics en el mercado nacional. Según estos, a principios de siglo, al menos la mitad de los cómics que circulaban por el mercado patrio ya eran traducciones. Para 2022, esta cifra había aumentado exponencialmente, hasta alcanzar el 83 % de las más de 4000 novedades editadas ese año. Los idiomas desde los que más se traduce son el inglés, el japonés y el francés, ordenados de mayor a menor porcentaje. Destaca el enorme ascenso del cómic de procedencia japonesa («manga») en los últimos años, pues ya supone el segundo tipo de obra más editado (Sectorial del Cómic, 2024: 54).

En cuanto a las perspectivas de crecimiento de la industria, el panorama parece bastante optimista ante un mercado que ha aumentado en cerca de un 50 % el número anual de lanzamientos desde 1990; de unos 3000 a más de 4600 (Sectorial del Cómic, 2024: 44). Hablamos de 807 523 páginas anuales para más de cuatro millones de lectores que generan unos 130 millones de euros de facturación. Como consecuencia, el entramado editorial del cómic sustenta más de 1500 empleos directos especializados (26-27). A estos se debe sumar que el 47 % de las empresas cuenta con servicios de colaboradores externos. El servicio más demandado a este respecto es el de traducción, en un 25 % de los casos. En tercer lugar, está el de corrección, en un 20 % (19). En total, más de 300 traductores participan en la cadena de producción (26). En cuanto a las perspectivas de futuro, el 59 % de las editoriales prevén una evolución positiva en el futuro cercano. El 69 % están satisfechas con el aumento de la facturación experimentado entre los años 2018 y 2022 (20).

Las cifras aquí expuestas deberían iluminar un escenario de garantías para los traductores que trabajen o aspiren a trabajar en el medio, pues describen una industria en crecimiento en la que los traductores juegan un papel fundamental. Sin embargo, también hacen cuestionarse una realidad que solo parece volverse más contradictoria: si la traducción de cómics es un engranaje clave para el mecanismo editorial del país, ¿por qué se le concede una mayor atención?

En el propio *Libro blanco* existe una sección con estadísticas basadas en encuestas realizadas a traductores que se dedican a este ámbito. Los resultados no son nada halagüeños, dado que la mayoría exponen problemas como el poco respeto por la Ley de Propiedad Intelectual, la mala remuneración, el bajo grado de visibilidad y reconocimiento público, la falta de consenso al aplicar tarifas, el intrusismo laboral, el uso no regulado de la inteligencia artificial o la ausencia de una labor colectiva en defensa de sus derechos (Sectorial del Cómic, 2024: 18). En este mismo documento se sugiere una serie de cambios con los que se ayudaría a combatir en esta situación. No obstante, para conseguir un cambio significativo, este prometedor paso solo debería ser el primero de muchos (111).

### 2.2.2 El cómic como medio de masas

En el *Libro blanco* también se habla de manera breve sobre la presencia del cómic en otros ámbitos culturales, concluyendo lo siguiente:

Podemos decir, por tanto, que el cómic aporta una contribución destacada a otras industrias culturales, bien como origen de las ideas, propiedades intelectuales o expansión comercial y promoción de las obras originadas en otras industrias. Además, el lenguaje del cómic ha demostrado no tener fronteras, destacando su habilidad para convertirse en «licencias» de alcance global. (Sectorial del Cómic, 2024: 75)

El lenguaje del cómic posee la capacidad de trascender fronteras, sobre todo las comunicativas. En palabras de Gubern, «uno de los caracteres específicos de los cómics reside en su naturaleza de medio de expresión de difusión masiva» (1972: 13).

Por su parte, Altarriba explica que el cómic es una forma de expresión artística singular por presentar «una gramática pictográfica, una retórica escrito-icónica, un combinado léxico-gráfico, que las dota de originalidad al tiempo que las hace legibles» (2011: 9). Según Rodríguez, estas singularidades lo convierten en «un medio eficaz para la comunicación de contenidos que se busca hacer comprensibles con independencia del nivel de especialización de las personas a las que se dirige». La autora añade que, con el fin de aprovechar tales características, las entidades suelen emplear el cómic para comunicar determinados contenidos de forma eficaz, con especial fijación por aquellos de carácter político, religioso y médico (2021: 89). De hecho, la necesidad de este tipo de comunicaciones es tal que en los últimos años se han creado algunos programas de estudios centrados en ellas, como el Máster de Formación Permanente en Medicina Gráfica de la Universidad Internacional de Andalucía, donde «el lenguaje del cómic, la novela gráfica y la infografía se utilizan como herramientas de aplicación en el mundo sanitario» (Sectorial del Cómic, 2024: 236).

De este modo, si uno presta un poco de atención, se dará cuenta de que el cómic y sus recursos nos rodean en más ámbitos de nuestra vida de los que cabría pensar en un principio, tanto los citados en el párrafo anterior como muchos otros, entre los que quizás también valdría la pena destacar el de la educación y el de la cultura de Internet. Esta última destaca por estar plagada de «memes» que, a menudo, se presentan en forma de cómic y funcionan con los mecanismos de su lenguaje, aunque a menudo no se los catalogue como tal ni su público sea consciente de ello. Así, las palabras de Gubern sobre esta cuestión se mantienen con la misma o mayor vigencia que hace ya más de cincuenta años, cuando afirmó que «los cómics se sitúan como uno de los medios de expresión más característicos de la cultura contemporánea» (1972: 15). De este modo, queda recalcada la influencia del medio en nuestra sociedad y se suma un argumento más a favor de prestar más atención a su traducción.

## 2.3 Fundamentos teóricos de la traducción de cómics

### 2.3.1 Perspectiva general

Del mismo modo que el cómic es un medio joven, la traductología es una disciplina todavía más joven. Hija de la Lingüística, en un primer momento, comienza a sentar sus bases en la segunda mitad del siglo XX. Si las reflexiones sobre modalidades de traducción mucho más populares como la literaria son relativamente recientes, los estudios sobre traducción de cómics apenas acaban de nacer. Resulta, pues, bastante frecuente que exista un desconocimiento del lenguaje propio del cómic incluso entre los traductores especializados, quienes a menudo se centran casi exclusivamente en sus componentes verbales como si se tratara de textos principalmente escritos (Rodríguez, 2018). Este desconocimiento debe tenerse en cuenta porque puede conducir a traductores de profesionalidad indudable a crear traducciones no aceptables. Aunque el volumen de teoría escrita hasta ahora que se especialice en la disciplina no es particularmente amplio, en los Estudios de Traducción podemos encontrar algunas bases fundamentales que nos sirvan para obtener una idea general de dónde se sitúa.

En 1971, Jakobson propuso tres formas distintas de interpretar un signo verbal, de modo que el autor distinguía entre traducción interlingüística, traducción intralingüística y traducción intersemiótica. Gracias a este postulado, el concepto de traducción se extendía a cualquier proceso de interpretación de signos, constituyendo concretamente el supuesto de traducción intersemiótica un buen punto de partida para aquellos casos en los que el mensaje se transmite a través de más de un código semiótico, como ocurre en el cómic (Rodríguez, 2018).

Este es uno de los errores principales por los cuales un traductor desconocedor del medio afronta la traducción de un cómic: creer que se trata únicamente de una traducción interlingüística por el traslado del texto escrito que aparece en ellos. Traducir cómics implica otros muchos aspectos a tener en cuenta, como la relación entre los códigos verbales y los iconográficos (Rodríguez, 2018). Hurtado llevaría más allá esta idea basada en los conceptos de Jakobson en 2004, afirmando lo siguiente:

[...] en la concepción moderna que se tiene de la traducción, entendida como un acto de comunicación en el que intervienen procesos interpretativos y semióticos, los límites entre los tres tipos de traducción señalados por Jakobson se difuminan y los tres conceptos se integran al estar relacionados entre sí por las transformaciones de diversa índole (semióticas y lingüísticas) que requiere el acto traductor. (Hurtado, 2004: 28)

Si bien la concepción de Hurtado deja claro que hay casos en los que las fronteras entre tipos y modalidades se difuminan por el peso del medio, existe una modalidad de traducción propuesta por la propia autora que podría encajar de forma bastante natural con el caso de los cómics: la traducción icónico-gráfica, que la propia Hurtado define así: «traducción de textos subordinados de tipo icónico-gráfico, como jeroglíficos, crucigramas, sopas de letras y carteles publicitarios» (2004: 71). En esta

definición se hace alusión al concepto de «traducción subordinada», uno de los más recurrentes en la literatura sobre la traducción de cómics, ya que se suele clasificar bajo dicha etiqueta.

La traducción subordinada es un concepto de notable relevancia en la traductología que fue acuñado por primera vez por Tifford en 1982 (Rodríguez, 2019: 85). Al hablar de traducción subordinada, nos referimos a aquellas variedades de traducción «que se ejercen sobre textos en los que confluyen medios diferentes» y en los que «aunque lo que se traduce es el código lingüístico, la traducción se ve condicionada por los otros códigos» (Hurtado, 2004: 72). Aunque existen muchos tipos de traducción subordinada (audiovisual, carteles publicitarios, crucigramas...), Hurtado dedica un breve espacio a situarla en el contexto de la traducción de cómics:

«La traducción de cómics está condicionada por las limitaciones de espacio y de la propia imagen, que es (por normas generales) inalterable y puede contar con elementos idiosincráticos (gestos, costumbres, etc.), y por las características propias del lenguaje de los cómics (onomatopeyas, interjecciones, argot, etc.)». (2004: 65)

En esta cita, Hurtado deja claro que el lenguaje del cómic posee características propias que condicionan su traducción. Sin embargo, su estudio a menudo se ve incluido de modo eclipsante dentro del de la traducción literaria o la audiovisual (un tipo de traducción subordinada, precisamente). Al final, ambas son modalidades que cuentan con la ventaja de poseer un volumen mucho mayor de literatura. Ante esta situación, y con el fin de delimitar la base teórica sobre la que deberían basarse los estudios sobre traducción de cómics, nace la pregunta de si de veras existen tantas similitudes con dichas modalidades como para justificar un estudio «subordinado». En palabras de Rodríguez:

«La mayor parte de los estudios que abordan la traducción del cómic [...] suelen hacerlo desde un enfoque fragmentario y parcial. Asimismo, se detienen en aspectos muy concretos que arrojan luz, ciertamente, en el tratamiento de los distintos problemas inherentes a la labor traductora, pero no se adentran en este campo de una forma integral y completa, lo cual nos lleva a reivindicar una mayor profundidad y coherencia al respecto». (Rodríguez, 2019: 85-86)

### **2.3.2 ¿Más cercana a la traducción literaria o a la audiovisual?**

En los intentos de «validar» el cómic como medio de expresión artística de plena dignidad, es común que se haga alusión a ellos bajo el paraguas de la literatura. De ahí precisamente surge el término «novela gráfica». Muchos teóricos consideran que, en efecto, estamos ante un tipo de literatura alejada de la «literatura estándar». Rodríguez recoge algunas de las denominaciones que se han intentado acuñar con tal fin, como «literatura popular», «subliteratura», «infraliteratura», «literatura marginal», «literatura en estampas» o «paraliteratura» (2019: 27-28), siendo muchos de ellos términos que fácilmente se podrían considerar despectivos.

En cuanto al término «novela gráfica», Barrero se refiere a él como «una equívoca interpretación de sus cualidades narratológicas que puede aportar beneficios a corto plazo en el seno de la industria, pero perjudicar al medio y a su concepción a la larga» (2005: 1).

En cuanto a la consideración del cómic como una subvertiente de la literatura, Vidal-Folch y De España lo justifican de la siguiente manera: «la historieta es un medio de expresión que se funda en el guión, en el relato, y por consiguiente es, en lo fundamental, narrativa escrita» (1996: 10). Otros autores, como Ponce, esgrimen definiciones de «literatura» extraídas de diccionarios como el de María Moliner: «un arte que emplea como medio de expresión la palabra hablada o escrita» (2000: 583). De ello, Ponce sustrae que «no cabría duda de que el género de los cómics debería encuadrarse también dentro de lo que consideramos literatura» (2010: 126). Pese a ello, Ponce reconoce que la existencia de un debate abierto al respecto.

Sin embargo, si nos acogemos a las reflexiones vertidas a lo largo del epígrafe 2.1 de este trabajo, un cómic ni siquiera necesita presentar texto escrito para serlo: «S'il est possible de penser une bande dessinée sans texte, elle ne saurait exister sans dessin» (Perron, 2000: 86). Esta simple premisa sirve para poner en seria duda las afirmaciones anteriores.

Por el lado de la traducción audiovisual, Rodríguez explica que los estudios sobre traducción de cómics «asientan con frecuencia sus bases en la denominada *traducción subordinada*» (2019: 86). Esto apunta al motivo de que la traducción de cómics se suele englobar en los estudios de traducción audiovisual. Díaz Cintas profundiza en este fenómeno:

«A la hora de estudiar las diferentes modalidades de TAV ha habido una tendencia a meterlas todas en un mismo cajón de sastre, cuando en ocasiones los estudios ganarían en profundidad si se hicieran de modo individual. Aunque compartan características comunes, las diferencias que las separan justifican una aproximación más específica». (Díaz, 2007: 695)

Rodríguez coincide con esta valoración y sentencia que la traducción de cómics «presenta particularidades y rasgos suficientes como para merecer un estudio emancipado tanto de la traducción audiovisual como de su etiquetado dentro de la traducción subordinada» (2019: 90). Quien escribe estas líneas suscribe ambas afirmaciones.

Piotr Kosiński (2015) dedica una tesis entera a comparar la traducción de cómics con la literaria y la audiovisual para determinar a cuál podría acercarse más. Al final, sus conclusiones reflejan un resultado algo ambiguo. Según el autor, la aplicación de las técnicas de traducción al traducir cómics guarda más similitudes con la traducción literaria por tratarse de medios impresos y porque no se dan algunas de las limitaciones a las que se someten los textos audiovisuales. Sin embargo, puntualiza que, si no nos enfocamos en las técnicas de traducción, la traducción de cómics podría asimilarse más a la audiovisual debido a su naturaleza gráfica (28-29).

Si algo parece quedar claro en todos los casos es que el medio del cómic no puede ser estudiado de forma íntegra desde los estudios de traducción literaria ni los audiovisuales, pues presenta una combinación de factores única que lo diferencia y plantea la necesidad de un estudio emancipado. Por otro lado, aunque la etiqueta de «traducción subordinada» parece encajar bien con sus idiosincrasias, conviene resaltar que existen vertientes teóricas más recientes en las que se presentan nuevas e interesantes propuestas de modalidad. De entre estas, la más relevante para nuestro caso seguramente sea la paratraducción.

### 2.3.3 Hacia la paratraducción y más allá

Tal y como expone Rodríguez, la premisa de que los estudios sobre traducción de cómics deberían englobarse en el ámbito de la traducción subordinada puede resultar «incompleta, aunque no errónea» (2019: 86). Si bien está justificada, algunos teóricos han manifestado la existencia de un defecto en ella: en el concepto de traducción subordinada, se percibe que los códigos que acompañan al texto suponen un condicionante, una atadura que, en efecto, subordina el texto a dichos códigos de manera limitante o, en palabras de Rodríguez, «como elementos que se oponen y condicionan» (2019: 92).

Celotti, por ejemplo, se atreve a cuestionar esta noción: «[...] the specificity of comics affects the manner of translating and how visual language can be a resource rather than a constraint for the translator» (2008: 35). Zabalbeascoa sigue la misma línea y declara que, en los textos audiovisuales, el código verbal «no siempre está subordinado a la imagen, sobre todo si es muy separable de ella, cuando, más que dominarlo, la imagen acompaña (ilustra) al componente verbal del texto» (2001: 122). El autor complementa la explicación afirmando que son frecuentes los casos en los que alguna parte del texto se presente «mutilada o incompleta» y dependa de las demás para completar su significado (2001: 121). Rodríguez resume la cuestión de manera muy sintética: «la interacción de los distintos signos produce un constructo semiótico que el traductor habrá de conocer (al igual que el lector), tomando conciencia de la simultaneidad de la información transmitida mediante los distintos canales» (2019: 106).

Es ante esta tesitura que cobra especial relieve el concepto de «paratraducción». Yuste (2015: 320) trata de acotar un concepto que a veces se define de forma confusa de la siguiente forma:

«[La paratextualidad] hace referencia al acompañamiento de un texto por formas discursivas, icónicas, verbo-icónicas o puramente materiales que lo introducen, presentan, rodean, acompañan y envuelven materialmente en su propio soporte (peritexto) o lo prolongan fuera del soporte físico en el que es editado (epitexto)». (Yuste, 2015: 320)

Dentro de esta noción, aparece otro término —directamente relacionado— de mucha utilidad para los propósitos de este trabajo: «paratexto». Yuste vuelve a ofrecer una buena síntesis del concepto hablando del paratexto como un elemento que «rodea, envuelve, acompaña, introduce, presenta y prolonga el texto traducido» (2015: 322).

Si bien no existe consenso sobre si la paratraducción representa una opción ideal para el estudio teórico de la traducción de cómics, lo considero un concepto de suma relevancia por dos motivos principales. El primero, la introducción del término «paratraducción», el cual considero una opción precisa, práctica y conciliadora con la que referirse a todos aquellos elementos del texto de un cómic que no son puramente lingüísticos. El segundo, el precedente que sienta para todos los teóricos al presentarse como un concepto novedoso con el que se amplían las posibilidades de clasificación y estudio de la traducción de cómics como entidad emancipada, en donde texto y paratexto conviven en armonía para completar un único mensaje integrador. Esta convivencia será objeto de su propio epígrafe en páginas posteriores.

Entre tanto, y a modo de cierre de la sección actual, considero oportuno destacar las palabras de Braun *et al.*, traductores profesionales de cómics que ya en 1991 se atrevían a lanzar el siguiente mensaje: «Creo que sólo el aficionado, el lector de tebeos políglota, debe traducirlos. La historieta es un lenguaje con su particular código de signos, y cuantas veces di alternativa a traductores de historieta no lectores, resultó un fracaso» (35).

### **3. Metodología**

#### **3.1 Los estudios españoles sobre traducción de cómics**

Aunque a lo largo de este trabajo se recurre a referencias bibliográficas de multitud de procedencias, la fase inicial de análisis bibliográfico se ha centrado en los estudios españoles sobre traducción de cómics existentes. La lista de estudios analizados se ha obtenido de cuatro fuentes principales: la recopilación de artículos sobre la disciplina publicada por la Asociación Tebeosfera en 2019, la búsqueda de textos en la base de datos BITRA con el uso de los términos clave «traducción» y «cómic», una búsqueda equivalente en la base de datos de Dialnet y, por último, la recopilación bibliográfica realizada por Rodríguez en su preliminar teórico-práctico de la disciplina, publicado en 2019. Considero que este es el estudio español más completo y exhaustivo realizado sobre la traducción de cómics hasta la fecha, y me ha servido de preciadísima referencia a la que acudir para asegurarme de que mis propias propuestas no dejaban de lado consideraciones decisivas por el camino.

En total, el análisis bibliográfico mencionado se ha compuesto de cerca de treinta estudios, de entre los cuales solo tres o cuatro proponen algún tipo de clasificación de particularidades de traducción. De entre estos, el único que consideramos que abarca una clasificación con un verdadero enfoque integral es, una vez más, el de Rodríguez (2019).

En el Anexo I (p. 31) se puede encontrar una lista detallada de los estudios utilizados, junto a una breve descripción de las aportaciones principales de cada uno.

#### **3.2 Criterios de clasificación de las particularidades**

La clasificación de particularidades de traducción del cómic propuesta se ha elaborado a partir de un estudio erudito de las fuentes anteriores con la intención de llegar a mi propia clasificación. Este estudio me ha permitido identificar cuáles son las particularidades que se estudian con mayor frecuencia y desde qué enfoque. Con esta información, primero he recopilado una lista desordenada de las mismas que he analizado y complementado basándome en las carencias observadas. Una vez que he obtenido la lista completa de particularidades, las he agrupado en categorías afines y basadas en la teoría del lenguaje del cómic analizada al principio del trabajo. He pretendido ordenar estas categorías de lo más general a lo más concreto, buscando maximizar una practicidad con la que el lector disponga siempre de las bases necesarias para comprender los conceptos presentados.

## **4. Clasificación de particularidades de traducción de cómics**

### **4.1 Oralidad prefabricada**

En su mayoría, el texto escrito de los cómics suele presentarse en forma de diálogos. Esto quiere decir que, a menudo, en los diálogos de los cómics se pretende emular la forma de hablar que tienen las personas en contextos orales y espontáneos, llegando así al concepto de oralidad por el que nos decantamos:

La oralidad —la expresión de la palabra hablada— es la forma más natural, elemental y original de producción del lenguaje humano. Es independiente de cualquier otro sistema: existe por sí misma, sin la necesidad de apoyarse en otros elementos. Esta característica la diferencia de la escritura, estructura secundaria y artificial que no existiría si, previamente, no hubiera algún tipo de expresión oral. (Ong, 1987: 21)

Según Blanche-Benveniste, en la lengua oral los hablantes siguen la ley del menor esfuerzo. Para ello, se sirven de simplificaciones, acortamientos o inacabamientos, a la vez que se ven sometidos a la «ley de la expresividad», por la cual tienden a enfatizar sus expresiones, hacer repeticiones o caer en redundancias (1998: 22).

Existen diferencias notables entre el discurso escrito y el discurso oral espontáneo, por lo que plasmar un discurso escrito que pretenda hacerse pasar por uno oral espontáneo no es una tarea nada fácil. Según Brumme, no se está intentando reflejar el lenguaje coloquial sin más, sino seleccionar determinados rasgos típicos de la oralidad. Los guionistas se ven obligados —o deberían— a someter sus textos a modificaciones para tratar de emular el habla oral con la máxima naturalidad posible (2008: 10).

Dicho fenómeno es conocido como «oralidad prefabricada» y repercute directamente en la labor del traductor, quien debe poseer el conocimiento suficiente y dominar los mecanismos con los que cuenta su lengua para emular un registro oral espontáneo. De este modo, en palabras de Baños, el traductor «se convierte en un segundo guionista que ha de trasladar las intervenciones de los personajes para que, al leerlas, resulten naturales y espontáneas» (2009: 401).

Si nos centramos en el medio del cómic, este complejo factor se ve condimentado por los distintos procedimientos que se emplean para que «se oiga hablar» a los personajes (Sinagra, 2014: 89). El mismo autor distingue entre dos grandes grupos en los que clasificar los rasgos o marcas de la oralidad: marcas «paralingüísticas» y marcas «lingüísticas» (90-94).

Con estas bases presentes, procederemos a analizar algunas de las marcas de la oralidad de los cómics más únicas y cercanas a la labor de traducción.

#### **4.1.1 Condiciones comunicativas**

Las condiciones comunicativas, también llamadas «contexto comunicativo» o «situación comunicativa», resultan esenciales a la hora de desarrollar los diferentes matices con los que

desarrollar una traducción de calidad. Escandell dedica un apartado a la complejidad de caracterizar este elemento «cuando se quiere trascender la mera intuición» (2005: 24). En él se recogen «el entorno físico» y «todos aquellos aspectos del entorno social o cultural que, de un modo real o metafórico, rodean el acto comunicativo» (23). La autora explica con claridad la relevancia de este concepto en todo acto de comunicación: «Fuera de contexto, una expresión tiene significado, pero este significado puede verse sustancialmente modificado cuando la expresión se inserta en una situación determinada». Para ello, es fundamental que «seamos capaces de identificar los objetos o los estados de las cosas a los que se refieren las expresiones lingüísticas» y que «completeemos lo que se codifica por medios lingüísticos con otras informaciones externas» (24).

En los cómics, los «objetos a identificar» y las «informaciones externas» pueden corresponderse en gran medida a lo que se definió en epígrafes anteriores como «paratextos» —ya comenzamos a observar la utilidad que puede aportar el concepto—. Un conocimiento del medio suficiente será, pues, esencial para que el traductor interprete con éxito los elementos comunicativos que rodean al mensaje escrito.

Si bien en este trabajo no se pretende ofrecer una mirada en profundidad para cada matiz de cada particularidad, considero que vale la pena enumerar los parámetros principales que, según, Koch y Oesterreicher, deberían considerarse al valorar las condiciones comunicativas de un acto. Estos son: «grado de publicidad, grado de familiaridad, grado de implicación emocional, grado de anclaje, campo referencial, inmediatez física de los interlocutores, grado de cooperación, grado de dialogicidad, grado de espontaneidad y grado de fijación temática» (2007: 26-27). Conviene tener en cuenta también que, dada la naturaleza elíptica del medio, dichos parámetros pueden variar de forma notable de una viñeta a otra, por lo que es importante reevaluarlos a cada nuevo paso que se dé.

Otro factor para considerar es el contexto de cada personaje, determinado por rasgos como su personalidad, su posición social o su pasado. Zabalbeascoa recopila algunas de las «desubicaciones» más comunes que afectan a la credibilidad de los diálogos traducidos, con incoherencias en el discurso entre las que destacan los «discursos impropios de los personajes», el mostrar una «mayor corrección gramatical» de la necesaria para personajes «de formación académica muy limitada», los registros incoherentes con la posición social o la edad y los anacronismos (2008: 158).

En el caso específico del cómic, nos topamos con la peculiaridad de que los cómics de determinadas épocas o corrientes artísticas se asocian con un estilo lingüístico específico. Por ejemplo, los primeros cómics de superhéroes destacan por una narración kilométrica dedicada a describir lo que ya se evidencia mediante la imagen, además de por unos diálogos que se infundían a posta de un hiperdramatismo artificial. El traductor que se enfrente a textos de esta época deberá plantearse si estos rasgos —que en principio contradicen los principios de naturalidad de la oralidad fingida— deben mantenerse o no. Por otro lado, si el texto es uno contemporáneo en el que se imita el estilo de aquella época, el traductor deberá tener una familiaridad suficiente con el medio como para identificarlo y reproducirlo.

Todas las consideraciones expuestas justifican más si cabe la afirmación del apartado anterior de que el traductor de estos diálogos debe ponerse en cierta medida en la piel del guionista original, quien a su vez se pone en la piel de cada uno de sus personajes.

#### **4.1.2 Tipos discursivos**

Del mismo modo que en literatura se habla de los distintos tipos de narrador como un elemento clave, en el caso de los cómics encontramos una mezcla de tipos discursivos bien definidos que a menudo se pasan por alto en los estudios sobre la materia. A continuación, propongo una breve clasificación de los tres tipos principales:

- Narración: sigue las mismas reglas generales que las de la narración en literatura. Suele estar encerrada en «cuadros de texto». En los cómics, una particularidad de la narración es que tiende con mayor frecuencia a las referencias metatextuales y a los guiños hacia el lector.

- Diálogo: sigue las mismas reglas generales que las del diálogo en literatura. Suele estar encerrado en «globos de diálogo». En los cómics, una particularidad del diálogo es que tiende con mayor frecuencia al uso de coloquialismos y marcas que reflejen distintas variantes del lenguaje.

- Pensamientos: es el tipo discursivo más único del medio. Tradicionalmente se identificaban a través de los «globos de pensamiento», pero hoy en día parece preferirse prescindir de ellos a favor de una narrativa más implícita a través de la imagen. Otra alternativa que se prefiere en la actualidad es la de mostrar los pensamientos a través de cuadros de texto. Para distinguir los pensamientos de distintos personajes, el color de fondo de los recuadros varía e incluso se incluyen símbolos identificativos (como un murciélago para indicar que son los pensamientos de Batman o una araña para hacer lo propio con los de Spiderman).

Además, en el caso de los tipos discursivos también se cumple la premisa de que, en los cómics, la mezcla de códigos es capaz de producir un mensaje conjunto de manera más eficiente que por separado. Cualquier lector de cómics asiduo conocerá el potencial de intercalar los diferentes tipos discursivos en el texto de un cómic. Mientras que en literatura, por ejemplo, resulta necesario explicitar de manera constante a quién pertenecen las palabras y cómo se están pronunciando, el cómic dispone de un amplísimo repertorio de marcas semióticas que permiten inferir la misma información sin interrumpir el mensaje.

De este modo, la narración, los diálogos, los personajes, los gestos y hasta los pensamientos pueden sucederse con una fluidez rítmica digna de una orquesta. Los autores más habilidosos son capaces de aprovechar esta ventaja única para producir un texto en el que la mezcla de tipos discursivos forma parte íntegra del mensaje. A nivel personal, me gusta pensar en este fenómeno como en «la poesía del cómic». Es responsabilidad del traductor el identificar los diferentes casos de uso de los tipos discursivos y aprovechar su relación armónica para conservar todo el sentido y la poética del mensaje.

### 4.1.3 Continentes textuales

En el apartado anterior se han mencionado términos como «cuadros de narración», «globos de diálogo» o «globos de pensamiento». Al hablar de este tipo de elementos en su conjunto, se suelen aunar bajo el nombre de «globos» (Gubern, 1972: 139). Sin embargo, opino que referirse a todo el conjunto de elementos con el nombre de uno en particular podría no ser la opción más adecuada en este caso. Además, este término parece indicar que el texto de un cómic siempre debe encerrarse entre un globo o una silueta equivalente. Considero que esto tampoco sería preciso porque se pueden dar casos que no cumplan dicha premisa, como la ubicación cada vez más popular del texto de narración sobre el fondo de la propia viñeta, sin ninguna silueta a su alrededor —este uso se suele dar sobre fondos monocromáticos que permitan una buena legibilidad—. El mismo Gubern reconoce que el globo «es prescindible en mayor medida que el indicador visual del emisor», como prueban «bastantes dibujantes que conservan únicamente el *delta* o *rabo*» del globo (1972: 142). Al mismo tiempo, aunque Gubern solo hable de «delta o rabo» como indicador visual del emisor, conviene señalar que la forma rectangular de los cuadros de narración, su color o algún símbolo adjunto también sirven para indicar de forma visual cuál es el emisor, como ya se comentó en el apartado anterior.

Con el fin de hallar un término más específico que nos permita referirnos a las muchas formas en que se puede presentar el texto en un cómic, partiré de uno de los conceptos que propone el propio Gubern. El autor sostiene que todo globo se compone de dos partes: «continente» —la silueta— y «contenido» —el texto— (1972: 141). En mi opinión, sería más práctica la distinción total entre ambas partes, de modo que cada una se pudiera estudiar y referenciar por separado.

Siguiendo esta línea, el término más específico que propondría sería «continentes textuales». Es decir, por un lado, tendríamos el texto y, por otro, el continente textual de dicho texto: otro paratexto con su propia carga semiótica y sus propias reglas. Este continente textual podría ser un globo de diálogo, un globo de pensamiento, un cuadro de narración, una cartela, el fondo de la imagen, el margen entre viñetas o cualquier otra forma de presentar el texto, ya sea o no a través de una silueta.

Considero, por tanto, que comprender el funcionamiento general de estos continentes puede derivar en una labor más provechosa para el traductor que el estudio de cada continente específico, pues así se asienta una base más sólida sobre la que extrapolar la aproximación a cada uno de los innumerables casos posibles. En este sentido, destaca la explicación de Gubern en la que habla de lo que hemos denominado contenedores textuales como la «personalización de los textos mediante estilizaciones gráficas más o menos elaboradas. [...] una traducción gráfica y de gran eficacia comunicativa de los matices fonéticos y psicológicos del mensaje» (1972: 142-143).

### 4.1.4 Interjecciones

Para darle una definición a las interjecciones, Muñoz (2013: 119) recurre en su estudio sobre ellas a la *Nueva gramática de la lengua española* (2009), la cual coincido en usar como referencia:

La interjección es una clase de palabras que se especializa en la formación de enunciados exclamativos. Con las interjecciones se manifiestan impresiones, se verbalizan sentimientos o se

realizan actos de habla que apelan al interlocutor incitándolo a que haga o deje de hacer algo. Las interjecciones se usan asimismo como fórmulas acuñadas en saludos, despedidas y otros intercambios de carácter verbal que codifican lingüísticamente determinados comportamientos sociales. (RAE, 2009: 2479)

Es decir, que hablamos de expresiones a las que resulta difícil dar una definición concreta, pertenecientes en gran medida a las funciones expresiva, apelativa y fática del lenguaje. Pese a ello, poseen un valor semántico innegable y juegan un papel crucial en nuestros actos de comunicación cotidianos. Por eso mismo, están ampliamente presentes en textos que recurren a la oralidad prefabricada.

En uno de sus artículos, Mayoral se refiere a las interjecciones en los cómics como «formas no onomatopéyicas». El autor distingue entre «formas articuladas no onomatopéyicas» (compuestas por palabras registradas de manera formal en la lengua) y «formas inarticuladas no onomatopéyicas» (reproducciones gráficas de sonidos) (1984: 122-125). Aunque considero más práctico el término «interjecciones», la distinción entre articulación e inarticulación permite una necesaria distinción tipológica. Mi propuesta sería la de unir ambas propuestas, de modo que se pueda hablar de «interjecciones articuladas» e «interjecciones inarticuladas». Según estos criterios, algunos ejemplos de interjecciones en español serían «¡Vaya!», «¡Oye!» (articuladas), «¡Ay!», o «¡Uf!» (inarticuladas).

Las interjecciones son expresiones espontáneas que se construyen sobre la fonética de cada lengua y la tradición de cada cultura. Esto quiere decir que la mayoría de interjecciones no son intercambiables entre lenguas, por mucho que la influencia del inglés nos lleve a aceptar interjecciones extranjeras como locales. Mayoral deja clara su recomendación de no recurrir nunca al préstamo para la traducción de estos casos (1984: 123). Un ejemplo de préstamo cuyo uso está creciendo debido a la influencia del inglés sería la interjección inarticulada «Hey!». Aparte de la opción del préstamo, sus traducciones más habituales y recomendadas son «¡Eh!» (forma equivalente inarticulada) u «¡Oye!» (forma equivalente articulada).

Dado que el inglés es «una lengua más fonosimbólica que las demás» (Muñoz-Calvo, 2013: 118), con frecuencia se presentan casos en los que no se encuentra una equivalencia directa entre la interjección de la lengua meta y una interjección de la lengua origen. Para estas situaciones, Mayoral recomienda la omisión, la compensación o la «traducción por representación de sonido» (1984: 123-124) —por ejemplo, traducir «haha» como «¡jaja» (1984: 123-124).

#### **4.1.5 Otras marcas de la oralidad**

Además de las marcas de la oralidad ya expuestas, existe un número enorme de otras marcas, tanto paralingüísticas como lingüísticas, a las que el traductor deberá hacer frente durante su labor. Mencionarlas todas es, de nuevo, tarea imposible, entre otros motivos porque se trata de una lista en continua expansión. Sin embargo, considero que la siguiente aportación de una pequeña tabla con algunos de los ejemplos más comunes y paradigmáticos podría resultar práctica:

Marca de oralidad	Función	Marca de oralidad	Función
Fuente	Distingue personajes y matices de su personalidad	Forma del rabo	Distingue entre tipos discursivos
Tamaño	Regula el volumen del mensaje	Letras que «bailan»	Reflejan confusión o inestabilidad
Negrita	Resalta la importancia de ciertas palabras	Palabras sin espaciar	El personaje habla muy deprisa
Cursiva	Se usa a menudo para distinguir la narración del resto del texto	Siluetas del continente	Transmite peculiaridades del sonido del mensaje, como ser susurrado o transmitido por radio
Color del continente	Distingue personajes y expresa emociones (como rojo = ira)	Forma del continente	Transmite información sobre la entonación

## 4.2 Onomatopeyas y otros paratextos

### 4.2.1 Onomatopeyas

Muñoz (2013: 120) también recurre a la *Nueva gramática de la lengua española* para la definición de este recurso:

[Las onomatopeyas] no constituyen clases gramaticales de palabras, en el sentido de unidades con las que se forman grupos sintácticos. Son más bien signos lingüísticos que representan verbalmente distintos sonidos, unas veces del mundo físico [...] y otras, propios de personas o animales [...]. (2009: 2484)

Las onomatopeyas suelen incluirse en el mismo apartado que las interjecciones. Esto se debe a que en ambos casos se trata de sonidos transcritos cuyo trasvase entre lenguas puede suponer una dificultad. Sin embargo, en mi clasificación he decidido separarlas en otro grupo porque considero que no se trata de marcas de la oralidad en sí mismas. Del mismo modo que las interjecciones reproducen expresiones propias de la oralidad en el día a día, las onomatopeyas no suelen formar parte de dicha oralidad, a pesar de que se trate de transcripciones lingüísticas de sonidos. Además, las interjecciones presentan una carga semántica que las onomatopeyas no poseen.

La tradición del cómic como medio lo hace tender al uso de muchas y variadas onomatopeyas a las que el traductor deberá enfrentarse. Una gran afición lectora de cómics permitirá ampliar el abanico de onomatopeyas para la lengua meta. En este sentido destaca el hecho de que la traducción adecuada de ciertas onomatopeyas implique conocer su tradición traductora. Por ejemplo, en los cómics de algunos superhéroes se usa siempre la misma onomatopeya para representar un sonido

muy característico. Ejemplo de ello serían el «Thwip» de las telarañas de Spiderman o el «Snikt» de Lobezno al sacar sus garras.

Aunque estas y otras muchas onomatopeyas se resuelvan con un préstamo, conviene preguntarse cuál es la solución más adecuada para cada caso. Puede que unos sonidos tan específicos no necesiten una traducción más alejada, pero habrá otros más universales con onomatopeyas equivalentes de uso bien establecido. Sería el caso de «píí, píi» para indicar que está sonando un teléfono, en lugar de optar por mantener el equivalente en inglés, «beep, beep». Si creemos que la onomatopeya presentada no tiene un equivalente cultural, también se puede optar aquí por la «traducción por representación de sonido», adaptándola así a la fonética del español.

#### **4.2.2 Otros paratextos**

Como ya se ha mencionado en apartados anteriores, en consonancia con la noción de paratexto, los cómics están repletos de ellos. Aunque estos paratextos son imposibles de clasificar de uno en uno, creo que vale la pena mencionar la tabla en la que Gómez (2013: 95) habla de los diferentes lenguajes de los que se nutre el cómic. En esta tabla se recoge la influencia de diez lenguajes: teatro, cine, literatura, música, poesía, gráfica, fotografía, pintura, caricatura e ilustración.

La combinación de dichos lenguajes produce interacciones únicas con las que el cómic construye su personalidad propia. Poseer una buena comprensión de ellas es clave para comprender el texto en sí. De este modo, el traductor de cómics deberá preguntarse siempre si cualquiera de los elementos que tiene ante sí puede repercutir en el mensaje escrito y su traducción.

#### **4.3 Limitación de espacio**

En el apartado sobre fundamentos teóricos se mencionaba que la traducción de cómics se entiende por muchos como un tipo de traducción subordinada. Con independencia de si dicha consideración se cree más o menos incompleta, uno de los motivos que la fundamentan es la limitación de espacio, a la que Castillo (1996: 15) se refiere como «el elemento subordinante con más incidencia». Como el texto traducido debe ser enmarcado en contenedores textuales delimitados, los traductores nos vemos obligados a tener en constante consideración el espacio del que disponemos para cada fragmento de texto escrito.

Dado que en general se busca que la mano del traductor se perciba de la manera menos intrusiva por el lector, en estos casos se recomienda evitar en la medida de lo posible las traducciones explicativas, las ampliaciones o las notas a pie de página. De hecho, Castillo (1996: 16) recomienda «despojar sistemáticamente al texto de toda información prescindible». En referencia a la traducción audiovisual, donde ocurre algo bastante similar, Agost (1999: 104) sostiene que los «diálogos de los textos audiovisuales forman un todo dinámico en el que los personajes que intervienen cooperan para que haya una comunicación. Los traductores deben mantener los principios cooperativos a pesar de las dificultades y restricciones del texto original». En resumen: el objetivo principal debe ser el de

transmitir la misma información esencial del mensaje original. Lo demás puede ser prescindible en caso de necesidad.

Algunas soluciones que propone Carreras (2008) para afrontar estas dificultades son la búsqueda de sinónimos más cortos, la abreviación sintáctica y el alejamiento de la perífrasis. Ciertos autores también plantean como posible medida la reducción del tamaño de los caracteres empleados en el texto meta. Sin embargo, si tenemos en cuenta las consideraciones previas de que el tamaño del texto es un rasgo de la oralidad de los cómics, nos daremos rápidamente cuenta de que se trata de una medida no idónea, pues puede perjudicar la transmisión del mensaje que el autor había previsto (Rodríguez, 2018).

#### **4.3.1 ¿Menos restricciones que en traducción audiovisual?**

Como hemos visto en apartados anteriores, el estudio de la traducción de cómics se enmarca a menudo en los estudios sobre traducción audiovisual. Sin embargo, en su tesis comparativa, Kosiński concluye que la naturaleza impresa de los cómics les concede, técnicamente, ciertas posibilidades de las que se carece en traducción audiovisual, como las notas a pie de página o los comentarios sobre la traducción en forma de posfacios (2015: 13). Al mismo tiempo, el autor pone en duda el uso reiterado de dichas soluciones por el efecto negativo que pueden tener sobre el ritmo de lectura o las conclusiones a las que el lector debería llegar por su cuenta (12).

La traducción de cómics tampoco está sujeta a normas tan restrictivas de caracteres por segundo o segmentación de líneas en unidades sintácticas mayores, como ocurre en subtítulo (ATRAE, 2021: 19), ni depende de los movimientos labiales de los actores originales, como ocurre en doblaje. En subtítulo también nos encontramos ante el desafío de traducir por escrito un texto de origen oral. El texto de origen oral no tiene por qué adecuarse a ninguna velocidad máxima, mientras que la traducción escrita sí. Este desequilibrio puede suponer auténticos quebraderos de cabeza para el traductor, quien deberá buscar una forma de sintetizar el mensaje mientras se conserva la mayor cantidad de información posible. No obstante, al traducir cómics, nos encontraremos ante un texto origen escrito que ya tuvo que ser acotado en la misma delimitación espacial que el texto meta.

Si bien todas las consideraciones previas son ciertas, también lo es que la traducción de cómics se enfrenta a otro tipo de limitaciones únicas de las que no se suele hablar en tanta medida.

Un ejemplo representativo de dichas limitaciones es que, en los cómics, el espacio del texto meta no debe tener en cuenta solo la extensión total del texto de cada continente textual. Dado que cada continente textual puede constar de múltiples líneas de texto, y que ninguna de esas líneas debe superar el espacio que delimita el contenedor, la extensión del texto meta se deberá ajustar tantas veces como líneas posea este. Si además entramos a valorar cuestiones típicas de la rotulación como la estructura visual del texto o la necesidad de que el texto pueda «*respirar* dentro del globo gracias al espacio que lo rodea» (Rodríguez, 2019: 114), veremos que la lista de dificultades crece con rapidez.

Aparte de las cuestiones señaladas y al contrario que en traducción audiovisual, en los cómics el texto puede presentarse en una infinidad de formas que planteen retos diferentes. El ejemplo más

común que se suele dar de este fenómeno es el texto integrado en el mundo físico que representa la imagen, como carteles o periódicos. Sin embargo, se pueden encontrar otros casos tan variados como palabras que deban traducirse manteniendo el mismo número exacto de caracteres. El caso del manga destaca en este sentido porque el texto en japonés suele presentar una mayor longitud en vertical, al contrario que el español. En muchas otras ocasiones, la solución de la dificultad presentada dependerá de las posibilidades del equipo de realización técnica, como se procede a exponer en el próximo apartado.

#### 4.4 Rotulación

La rotulación y la figura del rotulista suelen ser dos de los grandes olvidados en el proceso de creación de un cómic. Mientras que la mayoría de lectores están familiarizados con el guion y el dibujo, pocos lo están con la rotulación. Chiarello y Klein explican que el trabajo del rotulista consiste en lo siguiente: «Creating everything on the comics page that's made of words: the balloons, captions, sound effects, display lettering, titles, signs, and sometimes the logos. It usually also includes inking the panel borders on pencilled comics art» (2004: 83).

Basándonos la descripción anterior, podemos entender que la rotulación forma parte fundamental del proceso de traducción de un cómic. Al igual que en un cómic traducido se leen las palabras del traductor, la forma de esas palabras es la labor del rotulista del texto meta, quien también intentará respetar todo lo posible la obra original a la vez que rodea las dificultades del proceso. Aunque el traductor no se encargue de la realización técnica, conviene que sea consciente de sus recomendaciones y limitaciones para obtener el mejor resultado posible en colaboración con el rotulista, ya que la posibilidad de aplicar ciertas soluciones de traducción estará condicionada directamente por las posibilidades técnicas.



(Ferris, 2018: 2)

Uno de los ejemplos más claros de hasta qué punto la traducción puede estar condicionada por la rotulación lo encontramos en el cómic *Lo que más me gusta son los monstruos*, de Emil Ferris (2018). Esta obra está repleta de palabras dibujadas a mano por la propia autora y con un estilo muy distintivo. Para su traducción, se decidió optar por «redibujarlas» con la forma de su traducción al español. Esta labor no solo supuso y esfuerzo titánico por parte de todo el equipo editorial de la obra, sino un trabajo de creación que podríamos equiparar en parte al de la autora original.

Respecto a las recomendaciones de la rotulación, Chiarello y Klein ofrecen algunas claves interesantes sobre el texto de los continentes textuales (2004: 91-92). Procedo a enumerar las más sobresalientes para los traductores:

1. En los continentes textuales con forma ovalada, la extensión de las líneas debe corresponderse con la forma del globo —líneas más anchas conforme más cerca estén del centro—.
2. Aunque se puede recurrir al guion para dividir palabras, se recomienda su uso esporádico para facilitar la lectura.
3. Reducir el tamaño de la fuente para que quepa el contenido debería usarse solo como último recurso.
4. Debería haber un margen de por lo menos una letra de espacio entre el texto y la silueta del continente textual.

Que el traductor de cómics tenga en mente todas estas cuestiones al traducir un texto resulta esencial, tanto para que conozca las soluciones disponibles a nivel técnico como para ofrecer un resultado lingüístico que se ajuste a las necesidades del medio. Si no, será otra persona del equipo editorial la que se encargue de ajustar la traducción a dichas necesidades, y no hay nadie mejor que el propio traductor para decidir qué sacrificios son aceptables en su texto.

#### **4.5 Relación texto-imagen**

En el epígrafe 2.3.3. ya se menciona la estrecha relación entre distintos códigos que rige el lenguaje de los cómics. Según Celotti (2008: 43), mientras que los lectores habituales de cómics son capaces de identificar de forma casi automática la relación existente entre el mensaje verbal y el visual, aquellos lectores —y por consecuencia también traductores— que no están muy acostumbrados al medio pueden tender a concederle casi todo el peso comunicativo al mensaje verbal, en lugar de interpretar ambos mensajes simultáneamente.

Muchos de los errores que se cometen al traducir cómics tienen su origen en este desconocimiento, ya que resulta esencial poseer la capacidad de interrelacionar los distintos tipos de mensajes que se combinan en ellos. A menudo, las imágenes son polisémicas y el mensaje verbal cumple la función de aclarar el mensaje icónico, por lo que la tarea del traductor no es otra que la de «asegurar la armonía y la coherencia que deben reinar entre ambos tipos de mensajes» (Celotti, 2008: 47), en un ejercicio interpretativo tan esencial como complejo.

A continuación, se expone una selección de consideraciones que podrían resultar útiles para este fin, con especial atención a la relación entre el texto escrito y distintos aspectos de la imagen.

##### **4.5.1 ¿Restricción o complemento?**

En el apartado sobre los fundamentos teóricos también se menciona la tendencia a considerar que el texto escrito de los cómics se ve «subyugado» por el resto de elementos que lo rodean. La teoría de la paratraducción cuestiona tales ideas. Según esta, los paratextos no tienen por qué ser una restricción, sino que pueden servir de complemento. Por ejemplo, cuando en una novela se describe el contexto de una escena, las condiciones comunicativas a las que ajustarnos quedan delimitadas, pero no por ello se considera que la traducción quede «subordinada» a dicho contexto. Al contrario, el traductor a menudo lo agradece porque obtendrá un conocimiento más detallado del texto a trasladar.

De igual modo, en los cómics la imagen puede ofrecerle una ayuda muy valiosa al traductor, en tanto que, al estar representada la escena de manera visual, puede resultar más sencillo entender algunos de sus elementos contextuales. Siguiendo la comparación con las novelas, mientras que es habitual que al traducir una novela se deba inferir la entonación de una frase por el contexto y la forma lingüística, en el caso del cómic solemos contar con la ventaja de poder ver de primera mano los gestos y la expresión de los personajes al pronunciar cualquier frase.

En resumen, considero que hablar de traducción subordinada en el caso de los cómics tiene sentido debido a algunas restricciones como la limitación de espacio, pero la imagen no debería ser considerada como una de esas restricciones, ya que complementa más que restringe.

En general, podemos decir que los cómics facilitan la tarea de comprensión del mensaje en comparación con otros medios. Motivo de ello es que se considere un medio de masas y se use con frecuencia para facilitar la comprensión de conceptos al público general, como se vio en el epígrafe 2.2.2.

#### **4.5.2 Composición de página y orden de lectura**

La página no oficial de Mortadelo y Filemón define la composición de página como «la organización de los objetos en la viñeta. Permite al dibujante llevar la mirada del lector al lugar indicado ya que es la forma de crear la acción en un cómic» (2013: en línea).

En un cómic, el orden de lectura occidental es de izquierda hacia derecha y de arriba hacia abajo. En el caso de muchos cómics de tradición oriental, el orden horizontal se invierte. Sin embargo, como indica la definición anterior, este orden predeterminado puede modificarse mediante el uso de la composición de página.

Para explicar esta posibilidad narrativa, Larraz, en una entrevista de Los Profesionales (2017), habla de que el dibujante puede recurrir a la imagen para redirigir la mirada del lector hacia rutas que desafíen el orden esperado de lectura. Para ello se recurre principalmente al uso de elementos próximos en el espacio que «atrapen» la atención del lector antes de que pueda saltar a otra viñeta.

Uno de los problemas más habituales que he observado en las personas que no suelen leer cómics es que tienden a perderse ante composiciones de página menos tradicionales, pues la falta de registros les dificulta la tarea de identificar los recursos que modifican el orden habitual. Dado que la correcta interpretación del texto pasa por conocer el orden en que se expone, el traductor de cómics deberá asegurarse de poseer los registros suficientes para no caer ante confusiones de este tipo.

#### **4.5.3 Fondos**

Como hemos visto en apartados anteriores, el estudio de la traducción de cómics se enmarca a menudo en los estudios sobre traducción audiovisual. Sin embargo, en su tesis comparativa, Kosiński concluye que la naturaleza impresa de los cómics les concede, técnicamente, ciertas posibilidades de las que se carece en traducción audiovisual, como las notas a pie de página o los comentarios sobre la traducción en forma de posfacios (2015: 13). Al mismo tiempo, el autor pone en duda el uso reiterado

de dichas soluciones por el efecto negativo que pueden tener sobre el ritmo de lectura o las conclusiones a las que el lector debería llegar por su cuenta (12).

El uso de los fondos es un elemento clave del lenguaje de los cómics con algunas posibilidades que conviene tener en cuenta al traducir. Antes ya se ha mencionado que el fondo de una escena puede aportar información contextual de interés para la traducción. Asimismo, el grado de simplificación de los fondos nos puede dar una pista de dónde quieren ubicar los autores el foco de una escena. Como muestran los ejemplos de Larraz del apartado anterior, cuanto más simple sea el fondo, más rápido fluye la acción. Al mismo tiempo, un fondo muy detallado también puede corresponderse a un escenario con mucho peso para la viñeta. Un fondo muy simplificado, por el contrario, pone todo el peso sobre unos pocos elementos protagonistas.

Un recurso de uso creciente y de gran carga semántica son los fondos compuestos por colores planos. Se trata de fondos simplificados que además recurren al uso del color para enfatizar ciertas emociones. El negro, por ejemplo, se suele asociar con emociones devastadoras; el rojo, con la furia o el amor; el azul, con la tristeza; el verde, con el malestar; la mezcla de colores con formas onduladas, con la mezcla sensorial.



Como se ve en el ejemplo adjunto, un fondo también puede recurrir a más de uno de estos colores, con la correspondiente carga semántica de cada uno. La viñeta en cuestión utiliza el negro para enfatizar la ansiedad que siente el personaje. Esta lo lleva a actuar con cobardía, y esa cobardía, a su vez, le genera un enfado consigo mismo que se enfatiza con el rojo. Además, al sustituir la cabeza del personaje con un nubarrón negro con las palabras «fucking coward», se está dando a entender que esa es la forma en que el personaje se define y ve a sí mismo. Este nubarrón también es un buen ejemplo de un continente textual que no tendría cabida en las nociones más tradicionales de «globos» debido a su silueta y la ausencia de rabo.

#### 4.6 Intertextualidad

(Thorogood, 2022: 33)

Agost define la intertextualidad como «la aparición, en un texto, de referencias a otros textos (orales o escritos, anteriores o contemporáneos)» (1999: 103). La intertextualidad puede ser una de las principales dificultades de traducción que rodeen a cualquier texto. Para ofrecer un resultado óptimo, el traductor debe conocer la tradición de traducción del género y del contenido al que se enfrenta. Por ejemplo, si se tiene que traducir una receta, el traductor debe conocer las características habituales que presenta una receta escrita en español para ofrecer un texto aceptable. Por otro lado, si se tiene que traducir el tercer tomo de una saga de libros, el traductor debe conocer en detalle cómo se han traducidos los términos clave de las entregas anteriores para mantener la coherencia —o no, si se tiene un argumento que lo justifique—.

Este problema se acrecienta hasta alcanzar una escala imponente en los cómics; más concretamente, en los cómics de superhéroes. Si traducir el tercer libro de una saga ya es complejo porque se debe conocer con precisión el material previo en dos idiomas distintos, la traducción de

cómics de superhéroes pertenecientes a las dos grandes editoriales de esta índole (Marvel y DC) lleva la dificultad a un nuevo nivel. En muchos casos, no solo se debe tener en cuenta el bagaje de dos libros, sino el de cientos —incluso miles— de publicaciones que se han estado ampliando ininterrumpidamente desde principios del siglo XX.

Pasando a un caso concreto, si tenemos que traducir un cómic de Spiderman en el que aparecen varios de sus villanos, hemos de conocer por qué nombre se traduce cada uno —en el caso de que se traduzca—. De este modo, debemos saber que, por citar algunos nombres, Vulture se traduce como «El Buitre» o Venom como «Veneno», mientras que «Screwball» no se traduce. En muchas ocasiones, los editores se encargarán de proporcionar un vademécum en el que se recojan estos casos, como explica Filipetto (2018). Sin embargo, no todas las referencias intertextuales se recogen en estos glosarios.

Por poner un ejemplo ampliamente conocido, si en un cómic nos encontramos con la icónica frase «With great power, comes great responsibility», la tradición marca que la única traducción aceptable por la que podemos optar es «Un gran poder conlleva una gran responsabilidad». Aunque recurriéramos a otra traducción perfectamente equivalente a nivel semántico como «Todo gran poder acarrea una enorme responsabilidad», el resultado seguiría siendo catastrófico para el lector, quien dedicaría un pronunciado arqueado de ceja al leerla o, directamente, no entendería a qué hace referencia.

De todo lo expuesto podemos concluir que, si bien el traductor de cómics de superhéroes no está obligado a ser un gran conocedor de la materia, un conocimiento amplio puede poseer un valor enorme para alcanzar el objetivo de ofrecer una traducción de calidad.

#### **4.7 Referencias culturales**

Rodríguez explica que «a través del trasvase interlingüístico, el traductor desempeña un papel mediador entre la CO (cultura origen) y la CM (cultura meta), [...] de tal manera que la diferencia que las separan sea la menor posible» (2019: 221). El cómic, al ser un medio que por naturaleza se ha dedicado en muchos casos a la comunicación de masas, abunda en coloquialismos y referencias culturales —si bien no considero oportuno calificarlos de rasgos generales—. Famoso es el ejemplo de la editorial Marvel Comics y la inclusión de acontecimientos del mundo real en su línea temporal ficticia —el caso más célebre es el del 11-S—. El traductor debe saber reconocer estas referencias y optar por una opción de traducción fundamentada.

Entre las cuestiones principales a considerar destacan dos: primero, que el cómic es un medio repleto de reediciones, por lo que conviene evitar las soluciones que parezcan más caducas; segundo, que la creciente influencia de la cultura anglosajona facilita la comprensión de referencias sin necesidad de adaptarlas.

#### **4.8 Ortotipografía**

La ortotipografía suele ser otra de las grandes olvidadas entre los estudios de traducción de cómics. Rodríguez coincide con esta opinión: «los estudios de los que nos hemos servido han pasado

por alto esta cuestión o la han tratado de una forma muy superficial» (2019: 252). El mismo autor dedica una sección a la ortotipografía en su obra. Aunque en ella se hacen algunos apuntes de indudable utilidad, considero que se dejan en el tintero otras cuestiones que merecen ser comentadas. A continuación, me dispongo a enumerar las que considero sus aportaciones más interesantes para, después, mencionar las ausencias que interpreto como más notorias:

1. Combinaciones de signos de puntuación (256): el autor muestra su extrañeza ante el uso tan poco frecuente de «una característica propia del español» como lo es abrir una frase con un signo de exclamación y cerrarla con uno de interrogación —o viceversa—. Cuando en otras lenguas se combinan ambos signos al final de una clase, la aplicación de este recurso podría ahorrarle al traductor dos valiosos caracteres.
2. Comillas (258): se destaca el cambio de función que recibe este signo en los cómics, donde se usa como una forma de «llamar la atención del lector» sobre la expresión entrecomillada o de expresar una modulación en la entonación del discurso.
3. Asteriscos (258): se destaca el uso particular del asterisco como símbolo «que permite remitir a una nota a pie de página o de viñeta». Los traductores también pueden hacer uso de él con el mismo propósito si lo consideran necesario.

En mi opinión, Rodríguez no menciona características tan distintivas y merecedoras de atención como las siguientes (algunas ya se citaron en la tabla del epígrafe sobre otras marcas de la oralidad):

4. Negritas: se usan para enfatizar la importancia o la entonación del texto.
5. Cursivas: se usan para distinguir a los narradores del resto del texto escrito. Predomina el uso de las comillas inglesas, por motivos que se asumen de practicidad y economía del espacio.
6. Mayúsculas: la gran mayoría de cómics representan todas y cada una de sus letras en mayúsculas para facilitar la legibilidad. A un nivel práctico, para el traductor esto implica una menor preocupación por las normas ortotipográficas del uso de mayúsculas y minúsculas.
7. Puntos suspensivos: aunque Rodríguez menciona la presencia constante de este signo como transmisor de la oralidad y «con el fin de transmitir un efecto de continuidad narrativa con respecto a intervenciones anteriores» (2019: 257-258), no hace mención a la aparente falta de consenso sobre un aspecto concreto de su uso. Cuando los puntos suspensivos se utilizan al principio del texto para transmitir ese efecto de continuidad narrativa respecto a intervenciones anteriores, «lo más común es que en un cómic se opte por mantener la ortotipografía inglesa, es decir, que no haya ningún espacio entre los puntos suspensivos iniciales y la primera palabra» (Del Pino, 2021). Muy pocas veces se opta por la recomendación de la RAE de mantener un espacio entre el signo de puntuación y la palabra posterior (2005). Aunque se presupone que esta decisión también se toma para economizar el espacio, no deja de llamarme la atención que nunca me haya topado con ningún debate sobre el tema.

En un escenario ideal, el traductor debería considerar todas estas cuestiones —y otras muchas— en su texto meta para lograr el mejor resultado posible en estrecha colaboración con el equipo de rotulación técnica, como ya se mencionó en el apartado sobre rotulación.

## 5. Conclusiones

Al alcanzar el cierre de este trabajo, considero que la gran mayoría de hipótesis iniciales han quedado debidamente argumentadas. Se ha profundizado en el funcionamiento único del medio del cómic a través de la relación entre distintos lenguajes o códigos. Se ha explicado por qué el cómic suele ser relegado a otras modalidades de traducción más populares y se ha defendido la necesidad de que se le dedique un estudio más emancipado.

En cuanto a los objetivos propuestos, espero que la lectura de este estudio proporcione con éxito una perspectiva general de los fundamentos teóricos del medio y su traducción. También del alcance de sus particularidades de traducción y de que un análisis de esta modalidad desde un enfoque integral y extrapolable a las casuísticas concretas es posible. Confío en que el recorrido bibliográfico y terminológico propuesto haya transmitido la disparidad de conceptos existente y el potencial de desarrollar estudios con objetivos conciliadores.

Aun así, confío en que este texto, en su acotada extensión, ya haya ofrecido información valiosa para el proceso de traducción de cómics. En primer lugar, con el análisis de algunos conceptos básicos del medio y su funcionamiento, esencial para mejorar la comprensión del texto origen. En segundo lugar, con la recopilación teórica y terminológica expuesta, en la que he argumentado mi preferencia al respecto de las opciones que considero más completas y prácticas para los traductores. En los casos en que no me sentía conforme con el abanico existente, he lanzado propuestas terminológicas tales como «continentes textuales» o «interjecciones articuladas/inarticuladas». Por último, he explicado los detalles de mi propia clasificación de particularidades de traducción de cómics, una lista original con la que pretendo dar una ubicación teórica a todas las posibles dificultades de traducción propias del medio.

En cuanto a las futuras líneas de investigación, considero que la práctica totalidad de los apartados de este trabajo podría ser susceptible de un estudio en mayor profundidad que arrojara conclusiones influyentes sobre todo lo tratado. Desde un punto de vista personal, me encantaría expandir cada uno de esos apartados en un trabajo que persiguiera las máximas de integralidad, conciliación y ampliación con un alcance mucho más ambicioso. Asimismo, animo a cualquier lector de este texto a expandir, recortar y modificar la lista de particularidades propuesta como considere conveniente, pues opino que cualquier reflexión sobre una clasificación así puede derivar en avances prometedores para el arte y la ciencia de la traducción de cómics.

## 6. Referencias bibliográficas

- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Ariel España.
- Altarriba, A. (1995). Texto y representación gráfica. La historieta. *Thélèm: Revista Complutense de Estudios Franceses*, 13-29.
- Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual de España (2021). *Guía de estilo. Criterios generales para subtitulación y pautado en español*. <https://atrae.org/wp-content/uploads/2021/12/Guia-de-estilo-portada-v2.pdf>
- Baños, R. (2009). *La oralidad prefabricada en la traducción para el doblaje. Estudio descriptivo-contrastivo del español de dos comedias de situación: Siete vidas y Friends*. Tesis doctoral. Universidad de Granada. <http://hera.ugr.es/tesisugr/18319312.pdf>
- Barrero, M. (2005). La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial. *Literaturas*, 10. [https://www.academia.edu/3600773/La\\_novela\\_gráfica\\_Perversión\\_genérica\\_de\\_una\\_etiqueta\\_editorial](https://www.academia.edu/3600773/La_novela_gráfica_Perversión_genérica_de_una_etiqueta_editorial)
- Blanche-Benveniste, C. (1998). *Estudios lingüísticos sobre la relación entre oralidad y escritura*. Gedisa.
- Braun, E., Filipetto, C., Macía, C., Molina, I., y Solé, J. (1991). Sobre la importancia de la traducción en los cómics. En Gruenwald, M. y Neary P., *Marvel Two-In-One: Capitán América y Thor*, vol. 1 n.º 65 (pp. 33-35). Cómics Forum.
- Brumme, J. (2008). *La oralidad fingida: descripción y traducción: teatro, cómic y medios audiovisuales*. Iberoamericana Editorial Vervuert.
- Carreras, M. (2008). *La traducción de cómics*. Corto Maltés, Lupo Alberto y Dylan Dog en español. Aracne.
- Castillo, D. (1996). *El discurso de los tebeos y su traducción*. Tebeosfera.com. <https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebeostraduccion.pdf>
- Celotti, N. (2008). The translator of comics as a semiotic investigator. En Zanettin, F. (Ed.), *Comics in Translation* (pp. 33-49). St. Jerome Pub.
- Chiarello, M. y Klein, T. (2004). *DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics*. Watson-Guptill.
- Del Pino, A. (2021). Snapdragon, de Kat Leyh. En *Zona Negativa*. <https://www.zonanequivoca.com/snapdragon-de-kat-leyh/>
- Díaz, J. (2007). La subtitulación y el mundo académico: perspectivas de estudio e investigación. En Perdun, N. (Ed.), *Inmigración, cultura y traducción: reflexiones interdisciplinares* (pp. 693-706). Editorial Bahá.
- Eco, U. (1992). *Apocalípticos e integrados* (Boglar, A., Trad.). Lumen España.
- Escandell, M. (2005). *La comunicación*. Editorial Gredos.
- Filipetto, C. (2018). *Todo gran poder va acompañado de una traducción*. En *Tebeosfera*. [https://www.tebeosfera.com/documentos/todo\\_gran\\_poder\\_va\\_acompanado\\_de\\_una\\_traducción.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/todo_gran_poder_va_acompanado_de_una_traducción.html)
- Gasca, L. y Gubern, R. (2011). *El discurso del cómic*. Ediciones Cátedra.
- Gómez, D. (2013). *Tebeo, cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. Tesis doctoral. Universitat Ramon Llull. <http://hdl.handle.net/10803/117214>
- Groensteen, T. (1999). *Système de la bande dessinée*. Presses universitaires de France.
- Groensteen, T. (2015). *La bande dessinée, mode d'emploi*. Les Impressions Nouvelles.
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Editorial Península.
- Hurtado, A. (2004). *Traducción y traductología: introducción a la traductología*. Ediciones Cátedra.
- Jakobson, R. (1971). *Selected Writings II. Word and Language*. Mouton.
- Koch, P. y Oesterreicher, W. (2007). *Lengua hablada en la Romania: español, francés, italiano*. Gredos.

- Kosiński, P. (2015). *Translation Techniques Used in the Translation of Comics*. Trabajo fin de grado. SWPS University.
- La página no oficial de Mortadelo y Filemón (2013). Mortadelo-filemon.es. <https://mortadelo-filemon.es/content?q=Y2F0X2lkPTQ4JmNOZ19pZD0xNjMmcG09YmxvZyZvZmZzZXQ9Nw%3D%3D>
- Los Profesionales (2017). *Los Profesionales: Pepe Larraz*. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=l5Ti\\_cuVfXY](https://www.youtube.com/watch?v=l5Ti_cuVfXY)
- Mayoral, R. (1984). Los cómics: de la reproducción gráfica del sonido a los verbos dibujados en inglés. *BABEL: Revista de los Estudiantes de la EUTI*, 2, 120-130.
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un comic*. Ediciones B.
- Moliner, M. (2000). *Diccionario de uso del español*. Gredos.
- Muñoz, M. (2013). ¡AY!, ¡HUY!, ¡PAF!, ¡BOUM!, ¡ZAS!: Interjecciones, sonidos inarticulados y onomatopeyas en *Astérix en Hispania* y sus traducciones en las lenguas de la península Ibérica. *Transfer: Revista Electrónica Sobre Traducción e Interculturalidad*, 8, 117-152. <http://www.raco.cat/index.php/Transfer/article/view/269632>
- Ong, W. (1987). *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. Fondo de Cultura Económica.
- Perron, G. (2000). Bande dessinée et littérature. *Québec Français*, 118, 86-88.
- Ponce, N. (2010). El mundo del cómic: planteamiento terminológico, literario y traductológico. Ejemplos extraídos del cómic alemán "Kleines Arschloch". *Philologia Hispalensis*, 2 (24), 123-141. <https://doi.org/10.12795/ph.2010.v24.i02.01>
- Pons, Á. (2011). Vista de La industria del cómic en España: radiografía de ¿un mito o una realidad? *ARBOR Ciencia, Pensamiento, Cultura*, 265-273
- RAE (s/f). Definición de «cómic». Rae.es. Recuperado el 11 de junio de 2024, de <https://dle.rae.es/cómic>
- RAE (2009). *Nueva gramática de la lengua española*. Espasa.
- Rodríguez, F. (2018). Traducción, traductología e historieta. *Tebeosfera*. [https://www.tebeosfera.com/documentos/traduccion\\_traductologia\\_e\\_historieta.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/traduccion_traductologia_e_historieta.html)
- Rodríguez, F. (2019). *Cómic y traducción: preliminar teórico-práctico de una disciplina*. Editorial Síndesis.
- Rodríguez, S. (2021). La importancia social de traducir cómics. *Panacea@*, XXII (54), 89-91. [https://www.tremedica.org/wp-content/uploads/panacea21-54\\_12\\_Resenas\\_RodriguezBarcia.pdf](https://www.tremedica.org/wp-content/uploads/panacea21-54_12_Resenas_RodriguezBarcia.pdf)
- Sectorial del Cómic (2024). Libro blanco del cómic en España. <https://sectorialcomic.com/libro-blanco/>
- Sinagra, N. (2014). *La traduction de la bande dessinée: enjeux théoriques et proposition méthodologie*. Université de Genève.
- Thorogood, Z. (2022). *It's Lonely at the Centre of the Earth*. Image Comics.
- Ferris, E. (2018). *Lo que más me gusta son los monstruos* (Meneses, M., Trad.). Reservoir Books.
- Vidal-Folch, I. y De España, R. (1996). *El canon de los cómics*. Glénat.
- Yuste, J. (2015). Paratraducción: la traducción de los márgenes, al margen de la traducción. *Delta. Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada*, 31, 317-347. <https://doi.org/10.1590/0102-445031725373379053>
- Zabalbeascoa, P. (2001). La traducción de textos audiovisuales y la investigación traductológica. En Chaume, F. y Agost, R. (Eds.), *La traducción en los medios audiovisuales* (pp. 49-55). Universitat Jaume I.
- Zabalbeascoa, P. (2008). La credibilidad de los diálogos traducidos para audiovisuales. En Brumme, J. (Ed.), *La oralidad fingida: descripción y traducción* (pp. 157-175). Iberoamericana Editorial Vervuert.

## 7. Anexo I

### Compendio de tratados españoles sobre la traducción del cómic:

Año	Autor	Título	Resumen
1984	Mayoral, R.	<i>Notas sobre la traducción de cómics</i>	Se exponen de forma breve algunas de las particularidades del cómic como medio, divididas en «signos icónicos», «tiempo de lectura» y «lenguaje fonético». Después se comentan algunas de sus dificultades de traducción.
1984	Mayoral, R.	<i>Los cómics: de la reproducción gráfica de sonidos a los verbos dibujados en inglés</i>	Análisis de la reproducción gráfica de sonidos en los cómics de <i>Freak Brothers</i> . Se clasifican los distintos tipos encontrados, se explica su significado y se muestra su traducción.
1989	Artuñedo, B.	<i>Problemas específicos de la traducción del cómic</i>	Actas del Primer coloquio internacional de traductología. Se dedica algo más de una página a enumerar algunas de las particularidades de la traducción de cómics, considerados como «paraliteratura». Al final se resalta la utilidad del medio para el aprendizaje de lenguas.
1991	Braun, E. et al.	<i>Sobre la importancia de la traducción en los cómics</i>	Artículo pionero al final de un cómic de Marvel publicado por Cómics Fórum en el que la propia editorial les pide a varios de sus traductores que hablen sobre su labor.
1991	Fernández, M. y Gaspin, F.	<i>Astérix en español y/o la opacidad de la traducción de un código cultural</i>	Muestra la dificultad que plantea la traducción de textos de carácter tan marcadamente humorístico y cultural como los cómics de <i>Astérix</i> .
1992	Pascua, I y Delfour, C.	<i>La traducción subordinada. Estudio de las onomatopeyas en Astérix</i>	Comparación de la traducción de algunas onomatopeyas de <i>Astérix</i> al inglés y al español.
1996	Castillo, D.	<i>El discurso de los tebeos y su traducción</i>	Habla sobre cuatro tipos de dificultades al traducir cómics, clasificadas de la siguiente manera: traducción subordinada, traducción de la imagen, onomatopeyas y nombres propios. Reivindica una mejora del estado de la traducción de cómics en España.
1996	Félix, L. y Ortega, E.	<i>Algunas consideraciones sobre la traducción de cómics Francés-Español</i>	Habla sobre algunas de las peculiaridades de la traducción de cómics socio-políticos del francés al español.
1997	Valero, C.	<i>Análisis comparativo del uso y traducción de formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en cómics y tebeos</i>	Análisis de formas inarticuladas y onomatopéyicas en cómics, clasificación de casos y estrategias más utilizadas para cada uno.

1999	Villena, I.	<i>Peculiaridades de la traducción subordinada de cómic</i>	Se ubica la traducción de cómics en el marco de la traducción subordinada y se habla de tres particularidades de traducción: los nombres propios, los juegos de palabras y la intertextualidad.
2000	Valero, C.	<i>La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados</i>	Se analizan las estrategias que se suelen seguir para resolver tres tipos de dificultades al traducir cómics: «el tipo de cómic y el tratamiento del lenguaje», «la influencia del marco en el que se inserta el material lingüístico» y «la reproducción/traducción del lenguaje icónico».
2000	Villena, I.	<i>Problemática teórico-práctica de la traducción subordinada de cómics. Análisis de un caso práctico: la colección de historietas de Astérix en francés y en español</i>	Extensa tesis sobre la traducción subordinada con un enfoque centrado en los cómics. La segunda parte consiste en el análisis de múltiples factores de un corpus de cómics de <i>Astérix</i> .
2005	Iztueta, G. y Léonard, J.	<i>Problemática intercultural del humor: dificultades de su traducción a partir del cómic en prensa</i>	Análisis de la traducción del humor del cómic en prensa.
2008	Brumme, J.	<i>La oralidad fingida: descripción y traducción: teatro, cómic y medios audiovisuales</i>	Analiza los rasgos de la oralidad hallados en los tipos de textos citados.
2010	Muñoz-Calvo, M. y Buesa-Gómez, C.	<i>Ils sont fous ces traducteurs !: la traducción del humor en cómics de Astérix</i>	Se muestran algunas de las estrategias que siguen los traductores para conservar el efecto humorístico en la traducción de los cómics de <i>Astérix</i> .
2010	Ponce, N.	<i>El mundo del cómic: planteamiento terminológico, literario y traductológico</i>	Presenta algunos debates que rodean al concepto de «cómic», como el de su evolución terminológica, literaria e histórica. Describe el potencial de los cómics como herramientas didácticas y reivindica que se le conceda al medio la importancia que merece.
2013	Muñoz-Calvo, M.	<i>¡Ay!, ¡huy!, ¡paf!, ¡boum!, ¡zas!: interjecciones y onomatopeyas en las traducciones de Astérix en Hispanie en la Península Ibérica</i>	Análisis de las interjecciones y onomatopeyas en las traducciones de <i>Astérix en Hispania</i> .
2017	Barrero, M. y España, S.	<i>Statu quo de la traducción de cómic en España</i>	Se reivindica una potenciación de la calidad de los profesionales de la traducción del cómic tras exponer datos con los que se demuestra la dependencia de obras extranjeras existente en el mercado español.
2018	Aranda, A.	<i>Los derechos del traductor como autor</i>	Reivindica los derechos de los traductores de cómics sobre su trabajo.
2018	Benjumea, I.	<i>Traducir cómics bajo lupa</i>	Describe los inicios del cómic en Italia y el papel de los traductores para evitar la censura.

2018	Botella, C. y García, Y.	<i>Del cómic a la pantalla: el traductor de "crossovers", franquicias y "spin-offs"</i>	Señala la dificultad de traducir las muchas referencias intertextuales de producciones audiovisuales interconectadas basadas en cómics.
2018	Doncel-Moriano, S.	<i>La traducción de Sailor Moon</i>	Ilustra algunos de los mecanismos de antroponimia presentes en el manga <i>Sailor Moon</i> .
2018	Filipetto, C.	<i>Todo gran poder va acompañado de una traducción</i>	La autora comenta algunos aspectos de sus diecisiete años de experiencia en el mundo editorial de la traducción de cómics.
2018	Gómez, J. y Kulesz, L.	<i>La nueva voz de Astérix en español</i>	Entrevista didáctica a Leopoldo Kulesz con motivo de la publicación de la nueva traducción al español de los veinticuatro primeros álbumes de <i>Astérix</i> .
2018	Höchemer, A.	<i>La buena traducción, si (igual de) breve, dos veces buena</i>	Se centra en las dificultades que supone la limitación de espacio en la traducción de cómics.
2018	Mayor, C.	<i>Traducir cómics cómicos</i>	Un repaso a algunos recursos que requiere la traducción del humor en cómics traducidos por el propio autor del artículo.
2018	Néstore, Á.	<i>Pensar la traducción desde el lenguaje del cómic con una mirada queer</i>	Estudio descriptivo de las traducciones al italiano y al español de algunas viñetas del cómic <i>Fun Home</i> .
2018	Rodríguez, F.	<i>Traducción, traductología e historieta</i>	Una mirada general al panorama traductológico de la traducción de cómics.
2018	Sanz, M.	<i>La visibilidad del traductor en La guerra de bromas y acertijos</i>	Análisis de las particularidades lingüísticas que suponen una dificultad añadida para el traductor de cómics en la saga de <i>Batman</i> titulada <i>La guerra de bromas y acertijos</i> .
2019	Rodríguez, F.	<i>Cómic y traducción: preliminar teórico-práctico de una disciplina</i>	El estudio español más completo y exhaustivo sobre la traducción de cómics hasta la fecha.
2020	Borrás, M.	<i>Los Invisibles (traductores en la sombra)</i>	Reivindica el reconocimiento de la labor de los traductores de cómics.
2021	Porrás, M.	<i>Los territorios comunes del cómic y la traducción: leer, interpretar, traducir y adaptar</i>	Se concluye que el lenguaje icónico-textual del cómic debe interpretarse como un todo, que la traducción debe ir más allá de los puramente lingüístico y que el traductor de cómics debe ser, en primer lugar, un lector de cómics capaz de reconocer los matices del medio.
2021	Rodríguez, S.	<i>La importancia social de traducir cómics</i>	Se argumenta la importancia de la traducción de cómics en la actualidad como consecuencia de su eficiencia comunicativa y su consecuente uso como medio de comunicación de masas.
2023	Rodríguez, F.	<i>La (poca) formación en traducción de cómics en España</i>	Se concluye que, pese al interés creciente en la traducción de cómics en España derivado de la alta cota de obras traducidas, el uso del tebeo en la formación de traductores es residual.