



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

TRABAJO FIN DE GRADO

**La traducción en el cómic: propuesta y análisis
de *Les aventures de Tintin: Le Crabe aux Pinces
D'Or (1941)***

Presentado por Celia Gil San Miguel

Tutelado por Sofía Fernández Sánchez

Soria, 2024

RESUMEN

Este trabajo de fin de grado se centra en los desafíos que implican traducir un cómic teniendo en cuenta que no solo es texto, sino que también hay elementos visuales a tener en cuenta. Está centrado en el cómic *Les aventures de Tintin: le crabe aux pinces d'or* del que se ha realizado una propuesta de traducción al castellano enfocado a un público español, de las páginas 41 a la 62, y posteriormente se han analizado las dificultades de esta propuesta. El trabajo identifica los rasgos lingüísticos necesarios para traducir del francés al español.

Palabras clave: Cómic, técnicas de traducción, análisis traductológico, propuesta de traducción, Tintín

ABSTRACT

This final degree thesis focuses on the challenges involved in translating a comic, considering that it includes not only text but also visual elements. It is mainly focused on the comic *Les aventures de Tintin: le crabe aux pinces d'or*, for which a translation proposal into spanish for a spanish audience has been made for pages 41 to 62, and subsequently, the difficulties of this proposal have been analyzed. The work identifies the linguistic features necessary for translating from french to spanish.

Keywords: Comic, translation techniques, translation analysis, translation proposal, *Tintin*

ÍNDICE

1.	Introducción.....	1
1.1	Introducción a la obra y al autor	1
1.1.1	Les aventures de tintin: le crabe aux pinces d'or	1
1.1.2	Hergé	2
1.2	Resumen páginas anteriores.....	3
2.	Objetivos.....	3
3.	Metodología	4
4.	Marco teórico	5
4.1	Técnicas de traducción	5
4.2	Competencias de un traductor de cómic.....	6
4.3	Problemas en la traducción de un cómic.....	6
4.4	Propuesta de traducción.....	8
5.	Análisis de la traducción propuesta	20
5.1.	Aspectos lingüísticos.....	20
5.1.1	Aliteración.....	20
5.1.2	Onomatopeyas.....	20
5.1.3	Anglicismos	21
5.1.4	Equivalencia	21
5.1.5	Signos de puntuación	22
5.2	Aspectos semióticos.....	23
5.2.1	Uso de usted o de tú.....	23
5.2.2	Uso de simbología	24
5.2.3	Nombres propios.....	24
5.2.4	Uso de la mayúscula	25
5.3	Problemas y dificultades al realizar la propuesta.....	26
6.	Conclusiones.....	26
7.	Referencias bibliográficas	27
8.	Anexos	29

1. Introducción

La traducción de cómics es una disciplina que va más allá de traducir las palabras de una lengua a otra. Se debe transmitir el mensaje de una manera visual y un determinado contexto. A lo largo de este Trabajo de Fin de Grado (TFG), reflexionaremos a cerca de la riqueza que envuelve el campo de la traducción de cómics.

Además, presentamos las técnicas que se requieren para la traducción de un cómic, y las competencias que necesita un traductor para realizar una buena traducción. Para ello valoraremos las dificultades que surgen y cómo se pueden solucionar. Además, ofreceremos una traducción comentada de la obra *Le Crabe aux Pinces D'or*, la popular obra de la saga literaria *Les aventures de Tintin* publicado en 1941 y escrito por el autor Georges Remi, más conocido por su seudónimo Hergé.

Con este propósito se ha elaborado un marco teórico en el que se definen los conceptos principales del tema planteado, a continuación, se expone una propuesta de traducción y posteriormente un análisis del mismo. En dicho análisis, observaremos como hemos sorteado las dificultades que han surgido al traducir un cómic en la lengua francesa ubicado en un contexto social belga al castellano de España

En última instancia, en cuanto a la elección del cómic, se ha escogido cómo objeto de análisis esta saga literaria debido a que se sitúa en varios países y culturas, esto da lugar a una gran riqueza cultural que da pie a poder analizarse por las variables diferentes que ofrece a la lengua castellana.

1.1 Introducción a la obra y al autor

1.1.1 Les aventures de tintin: le crabe aux pinces d'or

Las Aventuras de Tintín es una de las colecciones de cómic más influyentes del último siglo a nivel mundial. Se trata de una serie de cómics creados por el historietista belga Hergé en 1929. Se empezaron a publicar en el periódico belga *Le Vingtième Siècle*, aunque ganó notoriedad cuando paso a publicarse en el diario *Le Soir*. (Aertsen, 2021)

Gracias a su éxito y su gran difusión se han llegado a hacer adaptaciones televisivas y cinematográficas. *Las Aventuras de Tintín* es una de las colecciones de cómic con más traducciones del mundo y forma un gran legado literario ya que ha cautivado a personas de todo el mundo. De acuerdo con Barranco (2020), la saga *Les aventures de Tintin* cuenta con más de 126 lenguas y dialectos en todo el mundo. Además, se trata una obra ubicada en la posición número 8 de libros más traducidos.

La trama de estas aventuras gira en torno a un reportero llamado Tintín, quién se enfrenta a situaciones complicadas en una constante lucha contra individuos malvados. En sus aventuras no está solo ya que siempre se acompaña de su perro Milú. Cada cómic se embarca en una aventura nueva con misterios por resolver.

A continuación, presentamos brevemente a los personajes principales que aparecen en los capítulos de manera recurrente:

Tintín, el protagonista, es un héroe inteligente, astuto y ágil. Aunque su oficio es ser reportero, en las historias parece que dedica más tiempo a resolver conflictos, en los que demuestra tener un gran ingenio.

Milú, un fox-terrier blanco, el mejor amigo de Tintín y un gran ayudante. Tiene un comportamiento muy humano. Constantemente está tratando de ayudar o rescatar a su dueño e inseparable compañero de aventuras.

El capitán Haddock, un marinero gruñón, cabezota e inseparable amigo de Tintín desde que conocen en el cómic *Le crabe aux pinces d'or*. Una persona jovial que en ocasiones se ve empañado por su adicción al alcohol.

Los inspectores Fernández y Hernández, dos gemelos con un gran bigote como sello de identidad. Un dúo ignorante que intenta resolver sus casos de una manera un tanto torpe.

1.1.2 Hergé

Georges Prosper Remi, conocido mundialmente como Hergé, nació en Etterbeek, Bélgica en 1907. Desde pequeño mostró una inclinación artística por crear sus propias historietas. Tras ser contratado por el periódico belga *Le Vingtième Siècle* en 1925, comenzó a publicar historias de *Totor*. *Totor* fue su primer trabajo como dibujante basado en su experiencia personal siendo scout. Posteriormente, comenzaría a escribir sobre Tintín y su inseparable perro fox terrier Milú, quien recibe el nombre en homenaje a su primera novia. Se trata, además, de uno de los primeros dibujantes en introducir al mundo del cómic «bocadillos» con intención de mejorar la presentación visual. (Cáceres, 2011)

El autor cuenta con reconocidos premios como el premio Saint-Michel como reconocimiento a su trayectoria. En 1978 fue nombrado Oficial de la Orden de la Corona. (Álvarez, 2017). Desarrolló 24 álbumes de Las aventuras de Tintín hasta su muerte, a los 75 años, en 1983, cuando Tintín se convirtió en un ícono contemporáneo. Según define el especialista en actualidad histórica, Sadurní para National Geographic (2022), fue considerado «el padre del cómic europeo». En la actualidad se le reconoce como una de los dibujantes más influyentes del siglo pasado.

1.2 Resumen páginas anteriores

Se ha realizado una propuesta de traducción de las páginas 41 hasta la 62 por lo que, a continuación, se presenta un breve resumen explicativo de las páginas anteriores (desde la página 1 hasta la 41) para entender el contexto del que parte la propuesta de traducción que encontraremos en el apartado 4.4:

Tintín, el protagonista, está con su perro Milú cuando se encuentra por casualidad con los inspectores Fernández y Hernández, que le piden ayuda para resolver un caso relacionado con la aparición de una lata misteriosa de conserva que contiene cangrejo. La astucia de Tintín le lleva pronto a descubrir el secreto tras esa lata que se usa para el transporte de opio y esconde una red de traficantes de drogas.

Tras darse cuenta de lo que está pasando, se ve en la obligación de encontrar a los culpables y descubre que el barco llamado «Karaboudjan» contiene muchas de estas latas. Sin embargo, cuando se embarca en esta aventura se da cuenta que el capitán del barco no sabe nada al respecto y se encuentra en un estado de embriaguez al que le somete su tripulación para salirse con la suya.

En un intento de huir del barco, el capitán y él toman una pequeña barca de remos que, tras un accidente, les deja naufragando en el mar a la deriva. Con la aparición de un hidroavión, recuperan la esperanza de salvarse aunque, posteriormente, se ve truncado al verse en medio de un duelo con los dos extraños tripulantes de dicho avión. Tras enfrentarse a ellos y salir victoriosos, Tintín se pone a los mandos del avión.

Debido a que el capitán sigue sin encontrarse sobrio, comienza una pequeña discusión entre él y Tintín en la que pierden el control del hidroavión y se acaban estrellando en mitad del desierto del Sahara, un lugar solitario sin nada alrededor. Tras estar caminando por horas encuentran un remoto puesto de mando que los rescatan y los devuelven a la civilización subidos a camellos. Tras días de viaje, llegan a la ciudad de Bagghar. Deciden permanecer en el puerto, pero se separan y en medio de la confusión creada por la multitud de gente se pierden el uno al otro por sus calles.

2. Objetivos

El principal objetivo consiste en analizar cómo un traductor puede abordar las dificultades en la traducción de cómics mediante el análisis de una propuesta de traducción del cómic *Le crabe aux pinces d'or* (1941).

Para alcanzar este objetivo principal, deberemos alcanzar los siguientes objetivos específicos:

- Definir y clasificar cuáles son las dificultades al traducir un cómic.

- Estudiar las diferentes técnicas de traducción que se han seguido para transmitir el sentido del cómic del francés en un contexto social belga al castellano de España.
- Identificar los problemas que surgen al ofrecer una propuesta de traducción.
- Identificar y comprender los rasgos lingüísticos necesarios para realizar un buen traspaso de la lengua del francés al español.

3. Metodología

Para comenzar a hacer el presente trabajo, en primer lugar, seleccionamos un cómic que nos ofreciese elementos que pudiésemos analizar. Escogimos Tintín ya que la saga original se escribió en francés en un contexto social belga, y ese factor podría facilitar encontrar elementos para ser analizados. En el proceso de elegir qué tomo de los 24 existentes escogeríamos para nuestro TFG valoramos que nadie hubiese hecho un trabajo de Fin de grado del que escogiésemos y que el argumento de la historia ofreciese diversos contextos culturales. Finalmente se escogió *Le crabe aux pinces d'or*. Una vez elegido el tomo, preparamos los documentos que íbamos a requerir y nos documentamos sobre la obra y el autor para tener contexto y poder realizar el apartado de introducción.

Posteriormente, comenzamos con el desarrollo del trabajo que se divide en dos partes: el marco teórico y el análisis:

Para elaborar el marco teórico, en primer lugar, fue necesario investigar en profundidad sobre en qué consistía la traducción de un cómic. Este proceso implicó estudiar las diversas técnicas que podríamos emplear para traducir. Además, fue fundamental identificar las competencias necesarias para realizar un trabajo óptimo en este campo de traducción, y esto nos permitió abordar las dificultades asociados con la traducción de cómics.

Por otro lado, también incluimos en el marco teórico una propuesta de traducción para el cómic previamente seleccionado. Para esta tarea, decidimos traducir el contenido desde la página 41 hasta la 62, ambas inclusive. La decisión de no comenzar desde la primera página se debió a la necesidad de respetar el límite establecido de palabras a traducir. Por lo tanto, seleccionamos la parte que contenía más juegos de palabras y elementos lingüísticos, lo que nos permitió realizar un análisis más exhaustivo.

Además, no fue suficiente con realizar la traducción, también editamos y modificamos las páginas del cómic utilizando una herramienta OCR gratuita y Adobe Photoshop para mantener el mismo formato que el texto original. En algunos casos, no solo fue necesario traducir los bocadillos de las viñetas, sino que también tuvimos que modificar aquellas viñetas cuyo texto estaba integrado en la imagen.

Por otro lado, para elaborar el análisis comenzó a la vez que realizábamos la propuesta de traducción. Se identificaron y categorizaron las dificultades en dos grupos principales: los aspectos lingüísticos y los aspectos semióticos. Comenzamos definiendo cada aspecto y posteriormente, en una tabla ponemos los ejemplos que hemos localizado. Comentamos cada ejemplo de manera individual comparando el original con nuestra traducción.

Para terminar, elaboramos las conclusiones mencionando los objetivos que hemos cumplido a lo largo del trabajo.

4. Marco teórico

4.1 Técnicas de traducción

Zanettin (2008: 13) incide en la importancia de poder traspasar a otra lengua elementos no verbales, ya sea el lenguaje corporal, expresiones faciales, el uso del espacio único que tiene cada viñeta, etc. En todo momento se debe contar con realizar una traducción interlingüística de los cómics teniendo en cuenta todos los elementos visuales que encontramos al leer la historieta. Por lo tanto, podemos subrayar que el lenguaje oral en un cómic es tan importante como el lenguaje no verbal. Este hecho nos trae similitudes con los textos audiovisuales por lo que tanto las estrategias como los mecanismos de traducción que aplicamos son muy similares. Si queremos realizar una buena traducción de la lengua es importante tener en cuenta determinados rasgos lingüísticos que se encuentran de manera frecuente en una historieta: el amplio uso de abreviaturas, uso de interjecciones, fraseología, abundantes onomatopeyas, elipsis y un uso de diminutivos. Una vez tenemos en cuenta los rasgos que hay en los cómics, procedemos a presentar cuáles son algunas de las técnicas de traducción que podemos emplear en la traducción de cómics según Amparo Hurtado (2011):

- Adaptación: reemplaza un elemento del texto TO por otro distinto en la cultura de llegada.
- Calco: traducción literal.
- Compensación: introducir elementos lingüísticos de manera distinta de la que están expresados en el texto original.
- Equivalente acuñado: utilizar frases hechas típicas equivalentes en la cultura de llegada.
- Préstamo: usar una palabra del texto original sin modificarla.
- Sustitución: modificar los elementos lingüísticos por otros paralingüísticos.
- Traducción literal: traducir palabra por palabra.
- Modulación: cambio de perspectiva de un idioma a otro o un cambio semántico.
- Transposición: cambiar la categoría gramatical.

4.2 Competencias de un traductor de cómic

Un traductor dedicado al formato cómic recibe en muy pocas ocasiones un texto en un formato editable es por eso que la traducción que ofrece la realiza en un formato de texto plano (por ejemplo, Word) sin formato. Elabora todo su trabajo numerando cada cuadro o globo de cada una de las viñetas y le comparte el trabajo a un maquetador quien se encarga de gestionar la inserción del texto en las viñetas

Uno de los problemas habituales sobre el traspaso de una lengua a otra en una historieta radica en la falta de conocimiento si no eres un traductor especializado para tener en cuenta cada elemento visual no verbal que aparecen en las viñetas. Por su parte, Sinagra (2014: 135) sostiene la idea de que un traductor no puede ponerse a elaborar una traducción de un cómic ignorando la parte visual del mismo, todas las partes se deben valorar. En su investigación, el autor señala la existencia de tres dimensiones diferentes de intercambios verbales: la dimensión vocal, la dimensión paraverbal y la dimensión no verbal.

4.3 Problemas en la traducción de un cómic

Existen algunos obstáculos que dificultan la labor traductora especialmente en el ámbito del cómic. Según Rabadán (1991: 154-155), existen dos tipos distintos de limitaciones: Las limitaciones físicas, correspondientes al espacio de los bocadillos y cuadros de texto, y las limitaciones técnicas y lingüísticas. A continuación, abordaremos ambas limitaciones que suceden durante la elaboración de una traducción de una historieta:

En cuanto a las limitaciones físicas, forman parte de uno de los problemas más frecuentes en la traducción de cómics que radica en la limitación de espacio de la que dispone el código textual. El castellano es una lengua muy extensa. A menudo, al traducir del francés al español encontramos que obtenemos más palabras en el texto meta que en el texto de origen. En un texto cuyo formato es uno de los elementos más importantes que tiene, esto es un problema. Los ilustradores adaptan los bocadillos de las viñetas a la longitud adecuada en relación con el texto que quieren poner en cada determinada viñeta, es decir, si deciden poner poco texto dejarán espacios o bocadillos más limitados.

El traductor, sin embargo, no puede modificar los espacios a su gusto, es por ello que se debe adaptar y crear traducciones en función del espacio que disponga. A continuación, en la Figura 1 tenemos un ejemplo de un segmento que se encuentra en la página 43 del cómic que posteriormente vamos a ofrecer una propuesta de traducción, *Le crabe aux pinces d'or*. En este ejemplo, apreciamos como el ilustrador ha metido hasta 10 líneas de texto en el globo. Si tenemos en cuenta que la imagen debe ser inalterable, el traductor debe conseguir que ese texto que él cree, se mantenga en el mismo tamaño y formato del que está haciendo toda su traducción.



Figura 1. Le crabe aux pinces d'or

Castillo (1996: 15) reivindica que «el elemento subordinante con más incidencia es el espacio: el traductor debe ceñir su traducción al espacio de que dispone, que es insuficiente por naturaleza». Si el profesional percibe que no le cabe no puede solucionarlo, por ejemplo, haciendo la letra más pequeña ya que perdería esa coherencia que se mantiene a lo largo del texto. También debemos evitar realizar traducciones explicativas características de otros campos de traducción, ya que, como es lógico, añade un mayor volumen de palabras que dificulta mantener el formato. Lo ideal es que el texto meta tenga la misma longitud que el texto de origen, pero no siempre sucede. Podemos decir, entonces, que uno de los mayores retos a los que se enfrenta un traductor FR>ES es resumir el texto acortándolo para que se adapte al espacio del que dispone.

La existencia de elementos visuales supone un impedimento para que el traductor pueda generar una traducción basado en cómo él considera que un texto debe ser traducido, es decir, si desea realizar una referencia cultural debe valorar si con la imagen de la viñeta tiene sentido o si solo se entiende con la referencia de la lengua de origen.

En general, la traducción subordinada impone dos tipos de restricciones específicas fundamentalmente de carácter cuantitativo y cualitativo. Por un lado, el espacio (existe un espacio máximo que dificulta e incluso impide las perífrasis, explicaciones, etc.), y por otro lado, el margen de desviación (si el lector está al mismo tiempo oyendo el texto en lengua original o si hay una imagen que describe una situación concreta, disminuyen las posibilidades de realizar traducciones que incluyan, por ejemplo, algún tipo de adaptación cultural) (Valero, 2000: 77).

Un ilustrador se dedica a preparar una viñeta en el idioma de origen, no presenta distintos estilos para posibles traducciones. A continuación, en la Figura 2 encontramos una viñeta cuyo texto no se encuentra en un bocadillo, sino que forma parte del elemento visual que compone la viñeta. Esto impide que el traductor pueda realizar una simple modificación con una herramienta

OCR. También, deberá modificar la ilustración para que cambie el texto representado. Editar la viñeta no solo supone más trabajo y un mayor coste, sino que requiere de una habilidad para que no se note que no es semejante al original. En ocasiones, el traductor puede contratar a otro ilustrador para modificar la viñeta original, pero requiere de la autorización del autor original.



Figura 2. Le crabe aux pinces d'or

Si un texto se encuentra correctamente adaptado, no se percibirá ninguna diferencia ni cambiará la imagen del relato. Por otro lado, si un texto incorporado en la viñeta no incluye información adicional a la historieta se puede prescindir de su traducción (Brandimonte, 2012: 155). Un ejemplo de esto puede ser si un personaje está leyendo el periódico en alto. Si apreciamos el periódico en la viñeta, pero pone lo mismo que la información procedente del bocadillo del personaje podemos evitar tener que traducir y editar el texto del periódico.

Por otro lado, las limitaciones técnicas y lingüísticas resaltan la dificultad que supone traducir onomatopeyas que se encuentran frecuentemente en las tiras de cómic. Valero Garcés (2000: 76-77) resalta como hay que buscar equivalentes en la lengua meta y adaptar la ortografía de acuerdo con las normas ortográficas del idioma meta (en caso del castellano procedente de España, la Real Academia Española).

4.4 Propuesta de traducción

A continuación, presentamos la propuesta de traducción que hemos realizado del cómic *Les aventures de Tintin: Le crabe aux pinces d'or*. En esta propuesta hemos traducido 3426 palabras comprendidas en 22 caras de cómic, desde la página 41 hasta la 61, ambas inclusive. También podemos encontrar esta propuesta en el Anexo 1 para una mejor consulta.



¡Qué animales! Por su culpa he perdido a Tintín... ¿Qué mosca les ha picado?

¡Cuidado, no le perdamos de vista!

¡Por favor, circulen!

¡Déjeme pasar!

Ahora tenemos que encontrar al capitán. Ojalá haya pensado ir a visitar al comandante del puerto y esperarme allí.

Y-y-y ahora, ¡al co-comandante del pu-puerto! ¿Qué le debo, marinero?

¡PO-PO-POLICIA! ¡PO-PO-POLICIA!

¿Qué le ocurre ahora?

¡Es-es vergonzoso! ¡Me han-han-robado mi mo-monedero! ¡Les-les voy a denunciar! ¡Ladrones! ¡Mi mo-monedero!

¡Es ver-vergonzoso! ¡Esto es una ciudad de ladrones! ¡Devuélvame mi mo-monedero!

Aquí tiene su monedero. No grite tanto. Se le ha caído del bolsillo. La próxima vez, preste atención antes de alarmar a todo el barrio.



¡Entendido, al-almirante!

¡Vayese a casa, si vuelve a montar un escándalo lo llevaremos a comisaría, ¿entendido?

¡Entendido, al-almirante!

¡Vayese a casa, si vuelve a montar un escándalo lo llevaremos a comisaría, ¿entendido?

¡Vayese a casa, si vuelve a montar un escándalo lo llevaremos a comisaría, ¿entendido?

¡Vayese a casa, si vuelve a montar un escándalo lo llevaremos a comisaría, ¿entendido?

¡Vayese a casa, si vuelve a montar un escándalo lo llevaremos a comisaría, ¿entendido?

¡Vayese a casa, si vuelve a montar un escándalo lo llevaremos a comisaría, ¿entendido?

¡Vayese a casa, si vuelve a montar un escándalo lo llevaremos a comisaría, ¿entendido?

¡Vayese a casa, si vuelve a montar un escándalo lo llevaremos a comisaría, ¿entendido?

¡Vayese a casa, si vuelve a montar un escándalo lo llevaremos a comisaría, ¿entendido?



¿Qué animales! Por su culpa he perdido a Tintín... ¿Qué mosca les ha picado?

¡Cuidado, no le perdamos de vista!

¡Por favor, circulen!

¡Déjeme pasar!

Ahora tenemos que encontrar al capitán. Ojalá haya pensado ir a visitar al comandante del puerto y esperarme allí.

Y-y-y ahora, ¡al co-comandante del pu-puerto! ¿Qué le debo, marinero?

¡PO-PO-POLICIA! ¡PO-PO-POLICIA!

¿Qué le ocurre ahora?

¡Es-es vergonzoso! ¡Me han-han-robado mi mo-monedero! ¡Les-les voy a denunciar! ¡Ladrones! ¡Mi mo-monedero!

¡Es ver-vergonzoso! ¡Esto es una ciudad de ladrones! ¡Devuélvame mi mo-monedero!

Aquí tiene su monedero. No grite tanto. Se le ha caído del bolsillo. La próxima vez, preste atención antes de alarmar a todo el barrio.



¿Qué animales! Por su culpa he perdido a Tintín... ¿Qué mosca les ha picado?

¡Cuidado, no le perdamos de vista!

¡Por favor, circulen!

¡Déjeme pasar!

Ahora tenemos que encontrar al capitán. Ojalá haya pensado ir a visitar al comandante del puerto y esperarme allí.

Y-y-y ahora, ¡al co-comandante del pu-puerto! ¿Qué le debo, marinero?

¡PO-PO-POLICIA! ¡PO-PO-POLICIA!

¿Qué le ocurre ahora?

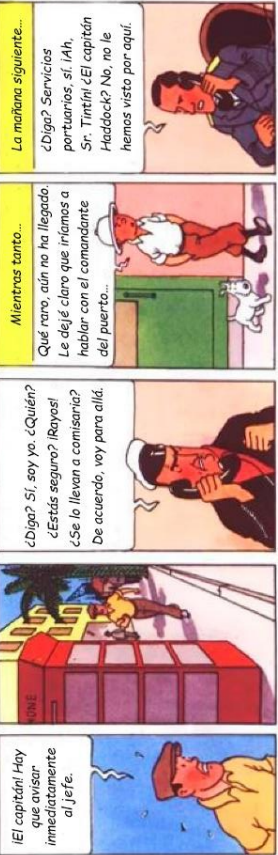
¡Es-es vergonzoso! ¡Me han-han-robado mi mo-monedero! ¡Les-les voy a denunciar! ¡Ladrones! ¡Mi mo-monedero!

¡Es ver-vergonzoso! ¡Esto es una ciudad de ladrones! ¡Devuélvame mi mo-monedero!

Aquí tiene su monedero. No grite tanto. Se le ha caído del bolsillo. La próxima vez, preste atención antes de alarmar a todo el barrio.



¡Esta puerta no se abre!



La mañana siguiente...
¿Diga? Servicios portuarios sí. ¡Ah, Sr. Tintín! ¿El capitán Hadcock? No, no le hemos visto por aquí.

Mientras tanto...
Qué raro, aún no ha llegado. Le déje claro que iríamos a hablar con el comandante del puerto...

¿Diga? Sí, soy yo. ¿Quién? ¿Estás seguro? ¡Royasi! ¿Se lo llevan a comisaría? De acuerdo, voy para allí.



¡El capitán! Hay que avisar inmediatamente al jefe.



¡Otro cachel! La voy a coger, sí o sí. ¡Tenemos que salvar al capitán!



¡Demasiado tarde!



El sonido de un motor... ¿Estarán en un coche?

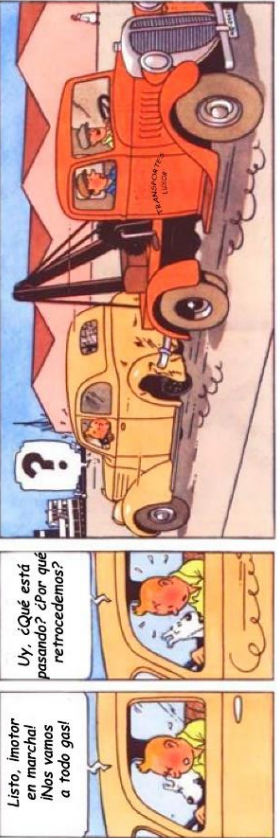


¿Algo muy importante? ¿Qué será?

¿El capitán Hadcock? Acabamos de soltarle. Hace escasos cinco minutos que se fue. Lo trajeron aquí por la noche. Estaba causando un escándalo en la calle. Nos dijo que iba a ver al comandante del puerto y que tenía algo muy importante que decirle. Si corre le alcanzará.



Esto es preocupante. Seguramente le ha habido pasado algo. Voy a ir a la comisaría.



¡Otro cachel! La voy a coger, sí o sí. ¡Tenemos que salvar al capitán!

Uy, ¿Qué está pasando? ¿Por qué retrocedemos?

Listo, ¡motor en marcha! ¡Nos vamos a todo gas!



¡Oh! Se me ha desatado el corazón.

¡El Karaboujian está aquí! Tintín alucinará cuando se lo diga.

¡Está allí!



¡Otro cachel! La voy a coger, sí o sí. ¡Tenemos que salvar al capitán!

Frena, debe de haber algún fallo en el claxon.



CLAC

¡Están secuestrando al capitán!

¡AUXILIO! ¡SOCORRO!



¡Que no se escapen!

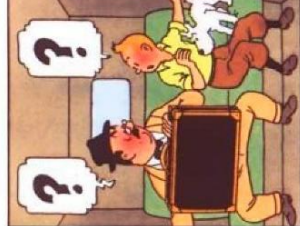


¡Un taxi, menos mal!



Taxi, a la estación del Sur.

¡Rápido, siga a ese coche!



¿?



Haga el favor de bajarse, joven. Yo entraré primero.

Disculpeme, caballero, yo estaba antes que usted.



Muchacho, no suelo discutir con mindundis. Bajese y rápido, tengo que llegar a la estación del Sur en quince minutos.

Yo debo llegar al instituto Pasteur urgentement...



...porque me ha mordido este perro rabioso



¡Rápido, señor, siga a ese coche!



¡Rápido, señor, siga a ese coche!

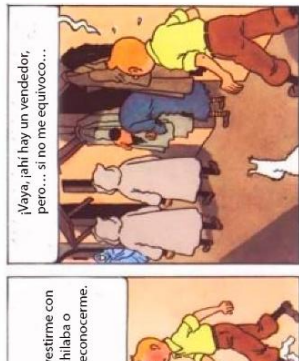


¿Qué coche, caballero?

¿Qué coche? ¡Cielos, aquel que... ¡Dios mío, ha desaparecido!



No puedo hacer otra cosa que encontrar el callejón donde perdí de vista al capitán del Karaboudjian.



¡Vaya, ¡ahí hay un vendedor, pero... si no me equivoco...

Debería vestirme con una chilaba o podrían reconoceme.



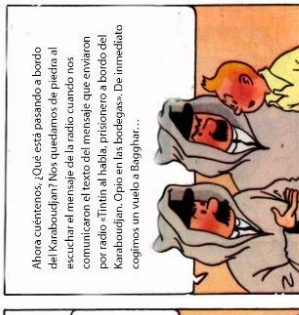
¡Ahí están, Fernandez y Hernandez!

¿?

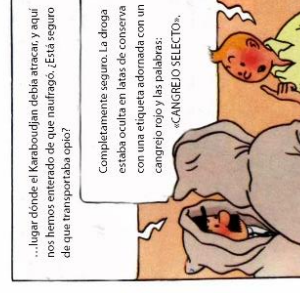


¡Qué sorpresa! ¡Estás sano y salvo! ¡Habíamos perdido toda la esperanza de encontrarte con vida.

Lo que realmente me sorprende es que nos hayas reconocido tan rápido yendo disfrazados.



¡Alto cuentemos, ¿Qué está pasando a bordo del Karaboudjian? Nos quedamos de piedra al escuchar el mensaje de radio cuando nos comunicaron el texto del mensaje que enviaron por radio ¡Tíntin al habla, prisionero a bordo del Karaboudjian. Ojop en las bodogas. De inmediato copimos un vuelo a Bagghair...



...lugar donde el Karaboudjian debía atracar y aquí nos hemos enterado de que naufragó. ¡Está seguro de que transportaba opio?

Completamente seguro. La droga estaba oculta en latas de conserva con una etiqueta adornada con un cangrejo rojo y las palabras: «CANGREJO SELECTO».



¡Latas de cangrejo? Por cierto, creo que... He visto una en la tienda de ropa donde hemos comprado nuestras chilabas.

¡De verdad? ¡Bajado, vamos a ver!



¡Ha desaparecido!

¿Que has hecho con la lata de cangrejo que estaba en esa mesa?



Aquí está. La puse aquí en el armario.

¡Es así! Es la misma etiqueta, la reconozco.



¡Abra esta lata!



¡?

Aquí tiene, señor...



¡Mire!

¡Es cangrejo!

Por supuesto, señor, es cangrejo. Buen cangrejo, de buena calidad.



Si, es cangrejo. Sin embargo, vi las mismas latas a bordo del Karaboudjian y contenían opio.

Mmm. Qué curioso.

Yo diría que es tan curioso como raro.



Dígame, ¿dónde compró esta lata?

¿Dónde? ¡Mohammed Ben Ali, señor, la tienda en la esquina de la calle.



Vamos a visitar a Mohammed Ben Ali.



¡Mirent!



¿No hay nadie? Diría que... No, no hay nadie.

Son claramente las mismas latas.



Quería saber el nombre y la dirección del proveedor que le vendió las latas de cangrejo



¿Qué hacen aquí? Ah, ces usted el dueño de esta tienda?



¿Hola? ¿Nadie por aquí?



¿Hola? ¿Hay alguien?

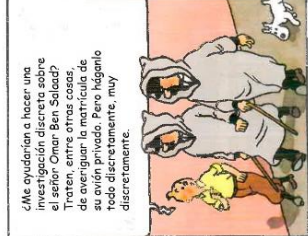


¡Dios mío! Le ha pasado algo.

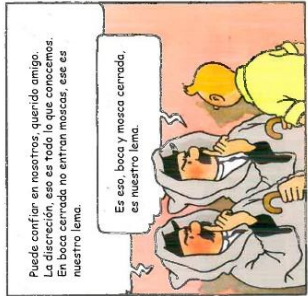


¿Estas latas de cangrejo? Me las vendió Omar Ben Salaad, señor, el comerciante más grande de Bagghar. Tiene dinero, señor, muchos grandes terrenos en el sur. Incluso tiene una máquina voladora, señor, un avión como dicen en Occidente.

Ah, de acuerdo, gracias.



¿Me ayudarían a hacer una investigación discreta sobre...? Tráten, entre otras cosas, de averiguar la matrícula de su avión privado. Pero háganlo todo discretamente.



Puede confiar en nosotros, querido amigo. La discreción, eso es todo lo que conocemos. En boca cerrada no entran moscas, ese es nuestro lema.

Es eso, boca y mesca cerrada, es nuestro lema.



¡Fermándezi! Fermándezi! ¿Dónde estás?



?



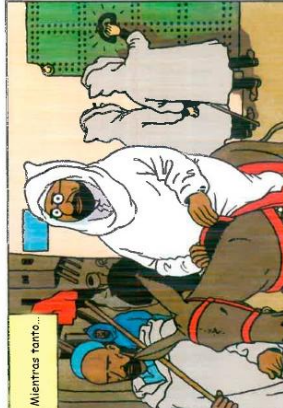
?



¿Hola? ¿Jefe? Soy Tom. Sí, tenemos al capitán. Sí, gritó un poco, pero el puerto estaba vacío y sus gritos no alarmaron a nadie. Sí, ¿viene usted? ¿En una hora? De acuerdo.



Ahora, debemos señar al capitán. Vamos a comprar ropa.



Mientras tanto.



¿Qué ocurre? Cuidado, hay una escalera



¿Se han hecho daño? No, estoy bien. Sí, estoy bien.



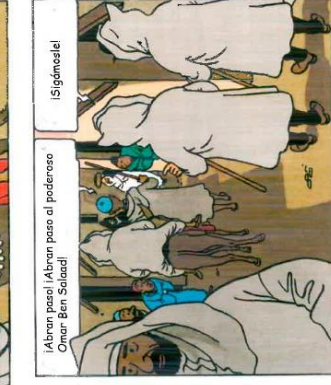
¡Cuidado, su sombrero!



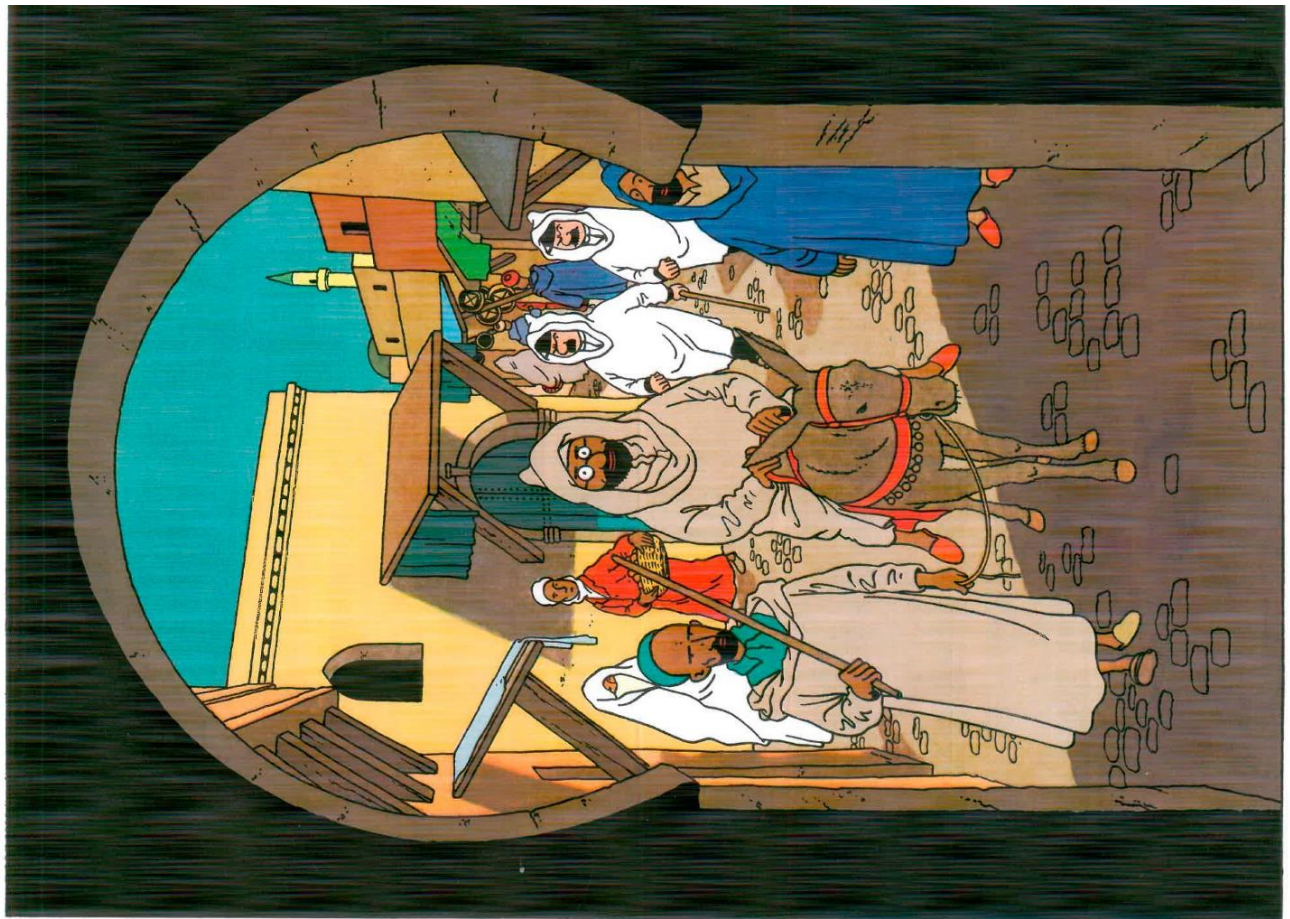
¿Vive aquí el señor Omar Ben Salaad? Queremos hablar con él.



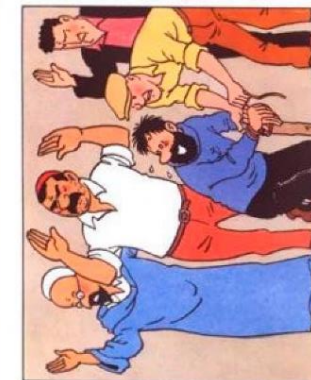
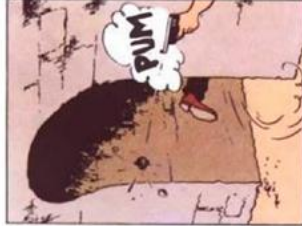
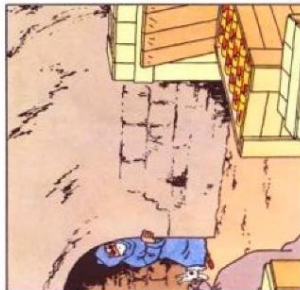
¡Mi jefe acaba de salir, señor. Va por allí, montado en su burro.



¡Abron pasel! ¡Abron pasel! ¡Abron pasel! ¡Abron pasel! ¡Abron pasel!









¡Pulardo!

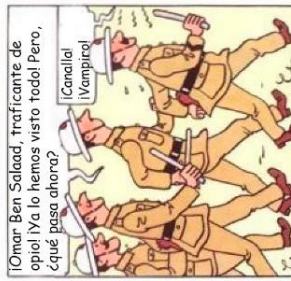


¡Animal! ¡Invertebrado! ¡Zumo de regalzi!

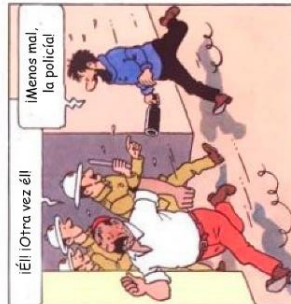


¡Tirín!

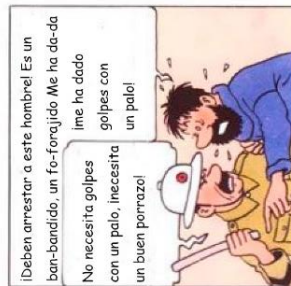
¡venga, vamos!



¡Omar Ben Salaad, traficante de opio! ¡Ya lo hemos visto todo! Pero, ¿qué pasa ahora?



¡Eh! Otra vez él!



¡Deben arrestar a este hombre! Es un ban-bandido, un fo-forjado. Me ha dado lime. ha dado golpes con un palo, ¡necesita un buen porrazo!



Así que tú eres Tirín. Bueno, muchacho, esta vez ha llegado tu hora.

¡Ten cuidado! Es muy peligroso jugar con armas de fuego.



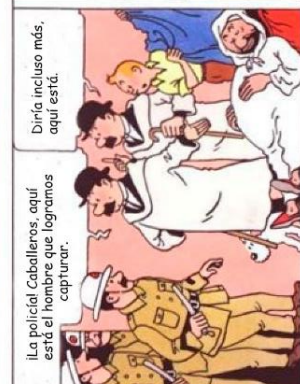
PUM!!!



¡Mira esta joya! ¡Lleva dos pizarras de congrejo de opio! ¡El es el jefe de la banda, estoy seguro! ¡Rápido, llámen a la policía!



¡Inocente?, ¿el? Acabo de encontrar los latas de opio en sus bodegas. Y luego, mira...



¡La policia Caballeros, aquí está el hombre que logramos capturar.



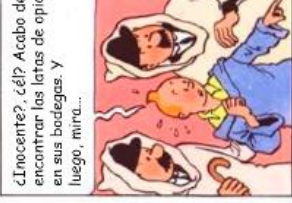
Diría incluso más, aquí está.

Que algunos hombres me acompañen, aún quedan cómplices en la bodega.



¿Quién es este hombre?

¡Omar Ben Salaad! Acabamos de interrogarle y nos aseguró que era inocente.



¡Qué pesadilla!



¡Mira esta joya! ¡Lleva dos pizarras de congrejo de opio! ¡El es el jefe de la banda, estoy seguro! ¡Rápido, llámen a la policía!



El teniente ha escapado y es el más peligroso de todos.



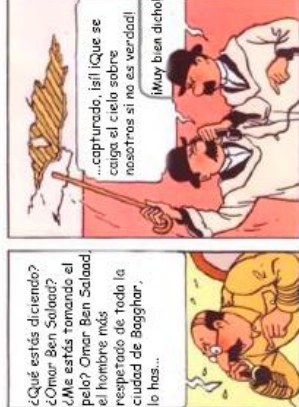
¡Habrá salido por la otra salida. Que sus hombres se encarguen de los bodegas que aún están en la bodega. Intentaremos atrapar al otro.



¡Bajaremos hacia el puerto. Es un marinero, es probable que haya ido en esa dirección.



¿Albó, albó, policia? Aquí Fernández y Hernández, detectives cualificados. Después de una larga y peligrosa investigación, hemos logrado descubrir una banda de traficantes de opio. Si, exactamente. Y su líder es un individuo llamado Ben Salaad, que le ponemos a su disposición.



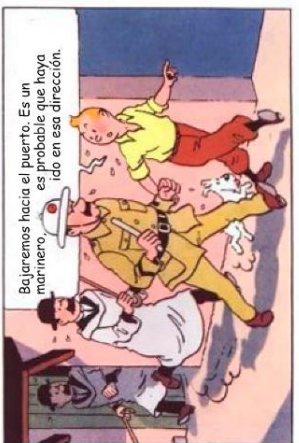
¿Qué estás diciendo? ¿Omar Ben Salaad? ¿Me estás tratando el pelo? Omar Ben Salaad, el hombre más respetado de toda la ciudad de Bagghar, lo has...



...capturado, ¡sí! ¡Que se caiga el cielo sobre nosotros si no es verdad! ¡Muy bien dicho!



¡Bajaremos hacia el puerto. Es un marinero, es probable que haya ido en esa dirección.



¡Bajaremos hacia el puerto. Es un marinero, es probable que haya ido en esa dirección.



¡Han robado una de las lanchas que estaba custodiando! Un individuo saltó dentro y se fue a toda velocidad.

¡Es él! ¡Lo reconozco! ¡Rápido, a otra lancha!



¡Maldición! El motor se ha parado! ¡Dios mío! ¿Dónde estarán Fernández y Hernández?



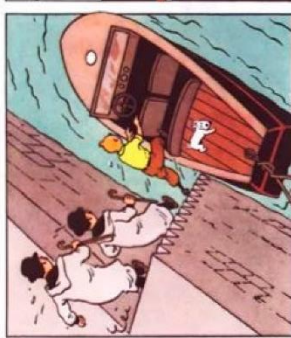
Hay algo atascado en la hélice.



¡Una red de pesca! Vale, podemos arrancar de nuevo.



¡Demonios! Está otra vez detrás.



¿Qué pasa? ¡No se mueve!

¡El amarre! ¡Olvidaste soltar el amarre!

Es cierto, tenemos una navata, pero olvidamos el amarre.

Espera, tengo una navata, pero será más rápido.



A la de una.



¿Está listo?

¡Está listo!



A la de dos...



¡Y a la de tres!



¡Lo estamos alcanzando! ¡Nuestra lancha es más rápida que la suya!



¡Rayos! ¡Me están persiguiendo!



La lancha se tambalea peligrosamente. ¡Qué tremendo combate! ¡Uno de ellos se está levantando! ¿Quién es?



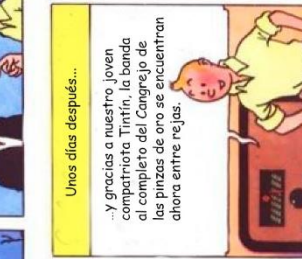
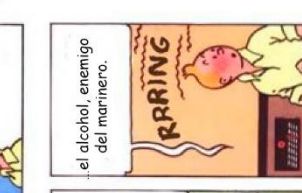
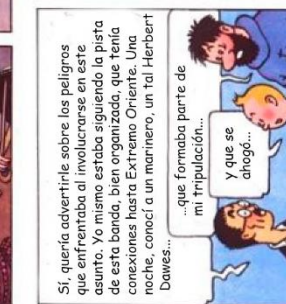
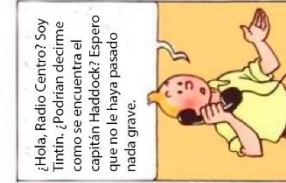
¡Juraría que es Trifiri! ¡Ha vencido a su adversario! Está dando media vuelta. Está volviendo.



¡Pásame el catalejo!



¿?!



Impreso en Belgique par Castellum, s.a., Tournai. Dépôt légal: 4° trimestre 1980. D. 1980-0053-13.

5. Análisis de la traducción propuesta

Una vez presentada nuestra propuesta de traducción del cómic *Le crabe aux pinces d'or*, procedemos a realizar un análisis tanto de los aspectos lingüísticos como de los aspectos semióticos. Por última instancia, comentaremos las dificultades que nos han surgido al realizar la propuesta.

5.1. Aspectos lingüísticos

Los aspectos lingüísticos son elementos de la sintaxis que permiten crear unidades lingüísticas.

5.1.1 Aliteración

Este procedimiento es característico en el mundo del cómic. Consiste en la repetición de consonantes, vocales o sílabas, tanto al principio de la palabra como en el interior de los elementos que forman una misma unidad sintáctica (Spang, 1979).

Ejemplo:

Localización: Página 42	
TO: On... on... c'est hont-t-teux!... On m'a v-volé mon p-p-porte-monnaie ! ... Je p-p-porte p-p-plainte !... Au... Au voleu !... Mon p-p-porte-monnaie !	TM: ¡Es-es vergonzoso! ¡Me han- Me han-robado mi mo-monedero! ¡Les-les voy a denunciar! ¡Ladrones! ¡Mi mo-monedero!
Contexto: Este elemento surge cuando el Capitán piensa que alguien le ha robado el monedero. Al hablar realiza constantes aliteraciones debido a que se encuentra en estado de ebriedad.	

Se trata de una aliteración porque determinadas sílabas y letras que se repiten. Se llegan a repetir hasta tres veces distintas. En nuestro caso, hemos decidido traducirlo repitiendo como mucho dos sílabas ya que resulta forzado poner tres sílabas de repetición y cuesta más leerse. Además, hemos omitido los puntos suspensivos ya que en castellano no empleamos ese elemento en este tipo de aliteraciones.

5.1.2 Onomatopeyas

Concepto definido como palabras que imitan o recrean el sonido del objeto o acción nombrados (Fundéu, 2011).

Ejemplo:

Localización: Página 44	
TO: RRRRREUH RRRRREUH	TM: BRRRUM BRRRUM

Contexto: Esta onomatopeya surge en el momento en el que Tintín trata de acelerar su coche, pero sin que se dé cuenta, a la vez, una grúa se lo está llevando por lo que no puede arrancar.

Partiendo de que las onomatopeyas son distintas dependiendo de la procedencia del texto. La institución Fundéu defiende que el sonido de la aceleración de un motor se escribe en castellano como «BRRRUM BRRRUM». Por lo tanto, respetando que la manera más usada en castellano de España es eso se ha modificado del texto de origen.

5.1.3 Anglicismos

Un anglicismo son palabras o expresiones del lenguaje inglés empleado en otra lengua. Se deben usar cuando la expresión o palabra es conocida en la otra lengua ya que, si se usan palabras en inglés que no se conocen, el receptor podría no entender el lenguaje.

Ejemplo:

Localización: Página 54	
TO: Mon browning ! ...	TM: ¡Mi pistola!
Contexto: Este anglicismo sucede cuando el capitán y Tintín se abrazan. Entre la emoción se le cae la pistola a Tintín.	

Hemos decidido traducir *browning* por pistola ya que está es una compañía de armas y el lector puede no conocerla. Podríamos haber dejado en el TM la palabra *browning* y poner «¡Mi browning!» al tratarse de una marca de pistolas, pero forman parte de una empresa estadounidense y en España no es algo conocido ya que no tenemos armas de fuego de manera tan accesible como allí. Como en este caso, decir la marca no es importante ya que lo importante es que el lector pueda entender que Tintín se ha preocupado por su pistola caída lo hemos traducido por un sustantivo común. Además, hemos retirado los puntos suspensivos del final ya que repetirlos en el TM no aportarían nada ya que no tienen el mismo uso en castellano que en francés.

5.1.4 Equivalencia

El uso de equivalencias en traducción nos permite encontrar opciones semejantes que signifiquen lo mismo en un idioma o en otro. La equivalencia es la relación parcial o absoluta entre dos planos lingüísticos (Menéndez, 2012).

Ejemplo:

Localización: Página 42	
TO: C'est nous les gars de la marine	TM: Marinero de luces con alma de fuego y espalda morena

Contexto: Esta oración se emplea en el momento en el que el Capitán se encuentra caminando por el puerto cantando.

El lector que vea la viñeta percibirá que el personaje está cantando ya sea por las expresiones faciales o por los símbolos utilizados en el bocadillo. Esta oración se podría haber traducido de manera literal y perderíamos el concepto de que es una canción real. En el TO, el capitán está cantando una canción de 1934 francesa hecha para una película de Henry Hathaway. Además, contando con que puede que los lectores del cómic de habla hispana no la entendiesen si la dejásemos en francés (en caso de no conocer la canción) hemos decidido buscar una canción equivalente que los usuarios de habla hispana puedan entender, para ello hemos seleccionado la canción «Marinero de Luces» de Isabel Pantoja. Esta traducción está enfocada a la comunidad de habla hispana procedente de España por lo que la figura de la cantante, Isabel Pantoja, les resulta conocida y es muy probable que conozcan la canción.

En cuanto al uso de símbolos (en este caso, de música) al traducir, hablaremos más adelante en el apartado 5.2.2 Uso de simbología.

5.1.5 Signos de puntuación

Si analizamos cualquier página del TO, nos daremos cuenta de que hay constantes signos de puntuación. Se trata de una cantidad alta si tenemos en cuenta que en español no se usan de una manera tan repetitiva, sino que es menos frecuente

Ejemplo:

Localización: Página 62	
TO: Non, rien de grave. Le capitaine va déjà beaucoup mieux... oui... non... il s'est trouvé mal tout juste après avoir bu un verre d'eau	TM: No, nada grave. El capitán ya está mucho mejor. Sí. No. Se sintió mal tras beber un vaso de agua.
Contexto: Está oración la dice un individuo desconocido que se encuentra en la radio hablando por teléfono con Tintín.	

En el ámbito del cómic, en francés utilizan los puntos suspensivos constantemente para hacer pausas en el discurso. En español empleamos de manera más recurrente los puntos. Ya que es un elemento de la ortografía que nos aporta una pausa. En este contexto, los puntos suspensivos del TO significan que la persona que está al teléfono está hablando en ese momento. En ese sentido, partiendo de que tenemos una imagen visual del momento consideramos que no hace falta poner los puntos suspensivos y que con poner puntos es suficiente. A lo largo de todo el cómic, el autor ha empleado una cantidad muy alta de puntos suspensivos que no podemos igualar en castellano ya que no se usan tanto.

5.2 Aspectos semióticos

La semiótica es una perspectiva de estudio más general que una ciencia que aborda el estudio cuyo objetivo tiene conocer la estructura del lenguaje (Tappan, 2013). A continuación, presentamos distintos aspectos semióticos y sus respectivos ejemplos:

5.2.1 Uso de usted o de tú

Dirigirse a alguien de «usted» o de «tú» suele depender de la edad, autoridad, parentesco o formalidad que tengan los participantes de la conversación. Debemos identificar que registro es el más adecuado en cada situación.

He tomado la decisión de que Tintín hable de más natural y cercana a su perro, es decir, que le hable de usted. Mientras que al resto de personajes le habla de usted, excepto en ocasiones que mantiene una relación cercana con alguno de los personajes, en ese caso se dirige a ellos en forma de tú también.

Ejemplo:

Localización: Página 52	
TO: Milou !... Eh bien ! tu m'as fais une belle peur !	TM: ¡Milú! ¡Vaya susto me has dado!
Contexto: Esta oración se emplea cuando Milú aparece tras un barril de vino y Tintín no se lo espera	

En este ejemplo, Tintín se ha dirigido a Milú de «tú» por tener un grado de cercanía con él.

Ejemplo:

Localización: Página 58	
TO: Il faut arrêter cet homme! C'est un bandit, un f-f-forban !... Il m'a do-do... il m'a donné des coups de ba-ba... des coups de bâton...	TM: ¡Deben arrestar a este hombre! Es un bandido, un fo-forajido Me ha da-da ¡me ha dado golpes con un palo! No necesita golpes con un palo, ¡necesita un buen porrazo!
Contexto: En esta ocasión, el Capitán se dirige a policía.	

En este ejemplo, el Capitán se ha dirigido a las autoridades policíacas por lo que les está hablando de «usted».

5.2.2 Uso de simbología

Uno de los elementos más relevantes en el cómic es toda la simbología y los elementos visuales que comprenden. No es lo mismo leer un texto sin símbolos, que con símbolos que te aportan más información que el contenido en los textos.

Ejemplo:

Localización: Página 55	
TO: —Tra-la-la-outi 🎵 tra-la-la-outi —Prenez gaaarde 🎵 prenez gaaarde 🎵 la dame 🎵 blan-anche 🎵 vous regaaaaarde 🎵	TM: —Tra-la-la- outi 🎵 Tra-la-la- outi 🎵 —Cuidadoo 🎵 cuidadoo 🎵 la dama 🎵 blaaanca os observaaa🎵
Contexto: Estas oraciones las dicen el Capitán y Tintín en un estado de ebriedad	

En esta ocasión, los personajes se encuentran cantando. Añadir los símbolos (en este caso, de música), ayudan al lector a entender más lo que esta pasando en la viñeta. En el cómic, los elementos visuales son una pieza clave para entender las historias. Hemos decidido mantenerlos en la traducción para conservar el significado de ellos.

Ejemplo:

Localización: Página 62	
TO: GLOU... GLOU... GLOU... ☁ ... ☆ ☆... BOUM.....DZINGG.....crr.....	TM: GLUP GLUP GLUP... ... ☆ ☆... BUM..... CRR.....
Contexto: Tintín se encuentra hablando por teléfono y empieza a escuchar ruidos.	

En este ejemplo, los símbolos representan una idea y un concepto. Por la manera en la que están escritos generan un cierto ambiente de caos y dan a entender que el personaje Tintín, está escuchando ruidos raros que dejan a interpretación del lector lo que pueda estar pasando al otro lado de la llamada telefónica. Por eso, hemos tomado la decisión de conservarlos en la traducción.

5.2.3 Nombres propios

La decisión entre traducir o no un nombre propio se debe hacer considerando si queremos crear un contexto inglés o si, sin embargo, deseamos crear nuevos nombres propios en el idioma meta (Marcelo, 2005). Para tomar esta decisión habrá que valorar las dificultades que puede surgir de manera individual por cada elemento traducible y pensar sus beneficios y desventajas.

Ejemplo:

Localización: Página 42

TO: KARABOUDJAN	TM: KARABOUDJAN
Contexto: El capitán está paseando por el puerto de Bagghar y se encuentra con el barco «Karaboudjan»	

Recibe el nombre de *Karaboudjan* el barco mercante dedicado al tráfico de opio. Se trata de una invención del autor de Tintín, no es una palabra que tenga otro significado. Sin embargo, en España, en el año 2010 se creó una serie para la cadena Antena 3 cuyo nombre es *Karaboudjan* como guiño a este barco ficticio. Por lo tanto, al ser una palabra que ya se ha puesto en uso en el mercado de hablantes de España hemos decidido conservarla sin hacerle modificaciones.

Ejemplo:

Localización: Página 46	
TO: Voilà ces chers amis Dupont et Dupond !	TM: ¡Ahí están, Fernández y Hernández!
Contexto: Está oración sucede cuando Tintín se encuentra con los inspectores Fernández y Hernández	

En este caso, no se trata de una decisión de traducción personal. Se ha cambiado el nombre de los personajes ya que en el resto de la saga se les conoce siempre como Fernández y Hernández. Por ello, hemos tomado la decisión de mantener los nombres para conservar una coherencia con el resto de traducciones de toda la saga. Si cambiásemos los nombres, los lectores que leyesen varios tomos de la serie se confundirían.

5.2.4 Uso de la mayúscula

En el mundo del cómic se utilizan las mayúsculas para facilitar la legibilidad al lector. En muchas ocasiones incluso todo el cómic se ha escrito en mayúsculas. No es el caso de la saga de Tintín que generalmente se escribe en minúsculas y utiliza las mayúsculas en determinadas situaciones o para destacar elementos.

Ejemplo:

Localización: Página 46	
TO: Absolument sûr. La drogue était dissimulée dans des boîtes à conserve avec une étiquette ornée d'un crabe rouge et portant les mots "CRABE EXTRA"	TM: Completamente seguro. La droga estaba oculta en latas de conserva con una etiqueta adornada con un cangrejo rojo y las palabras «CANGREJO SELECTO».
Contexto: Se trata de una oración dicha por Tintín mientras está hablando con los inspectores Fernández y Hernández.	

En esta ocasión hemos utilizado la mayúscula para la traducción de una etiqueta de una lata, generalmente se utiliza para elementos escritos en la saga de Tintín, es decir, texto que no aparece en el dialogo sino en la viñeta.

Ejemplo:

Localización: Página 50	
TO: VISITE DE LA MOSQUÉE. ON EST PRIÉ DE SE DÉCHAUSSER	TM: VISITA A LA MEZQUITA. SE RUEGA IR DESCALZO
Contexto: Está oración se encuentra localizada en un cartel ubicado en la puerta de una mezquita de Bagghar.	

De nuevo, para aportar claridad y mejorar la legibilidad se usan las mayúsculas en elementos visuales de la viñeta como en este caso un cartel, no en el bocadillo de dialogo de los personajes.

5.3 Problemas y dificultades al realizar la propuesta

A lo largo del proceso de traducción nos hemos encontrado con determinadas barreras que hemos tenido que superar. Ya hemos mencionado previamente algunas dificultades en el análisis, aunque aquí aportamos problemas no mencionados previamente. En diversas ocasiones se ha tenido que recurrir a editar una viñeta debido a que el texto no se ha encontrado en un globo o en un bocadillo, sino que se encontraba en una de las partes visuales de la viñeta. Un ejemplo de esto se ha dado en la traducción de onomatopeyas, que hemos tenido que modificar.

Por otro lado, otra dificultad con la que nos hemos encontrado es traducir los diálogos de los inspectores Fernández y Hernández. Esto se debe a que una de sus características más señaladas es que cuando uno dice algo, el otro repite sus palabras de manera desordenada y sin sentido apenas dando a entender justo lo contrario a lo que ha dicho el primero. Esto al principio nos generó dudas sobre cómo se debía traducir, pero posteriormente entendimos que el discurso importante siempre lo da el que lo dice primero y después debíamos desordenar la oración creando otro significado sin sentido para el segundo discurso, al igual que en el TO.

6. Conclusiones

El presente trabajo ha permitido abordar los aspectos que envuelven a la traducción de cómics. Hemos ofrecido una visión sobre lo que se debe tener en cuenta en este ámbito para realizar una buena traducción.

En el marco teórico, hemos identificado los elementos que forman un cómic. Además, hemos podido asegurar que un traductor de cómics no solo debe centrar su labor en traducir el código verbal, sino que también debe considerar los elementos visuales que aparecen en las

viñetas. Además, hemos podido ver la importancia del trabajo del traductor de cómics. En cuanto a la propuesta de traducción, nos hemos enfrentado a diversos retos que hemos tenido que sortear entre otros hemos tenido que gestionar el mejor método para la traducción de determinados elementos visuales.

En el marco práctico, hemos hecho un análisis en el que hemos demostrado que se puede abordar las dificultades al trabajar con el traspaso del idioma francés al español en un cómic mediante unas técnicas de traducción previamente mencionadas en el marco teórico y hemos aportado algunos ejemplos de cómo hemos traducido determinadas oraciones por otras. Esto nos ha permitido plantear diversas hipótesis sobre que elementos se pueden traducir teniendo en cuenta su origen y cuales se deben buscar nuevas equivalencias en la lengua meta.

En conjunto, nos hemos enfrentado a la identificación de determinados elementos lingüísticos específicos como juegos de palabras, simbología o elementos culturales entre otros. Cada uno de estos aspectos ha sido analizado para encontrar la mejor manera de abordarlos en el traspaso de la lengua del francés al español. Ha sido un proceso muy elaborado que nos deja con una evaluación personal y profesional sobre los desafíos que envuelve este ámbito.

Teniendo en cuenta el trabajo realizado, podemos asegurar que hemos cumplido con el principal objetivo de este trabajo abordando las dificultades de traducir mediante el análisis de nuestra propuesta de traducción de 22 caras del cómic *Le crabe aux pinces d'or* (1941).

Además, podemos destacar que este trabajo nos ha permitido adentrarnos en el mundo de la traducción literaria, más concretamente la traducción del cómic y nos deja abiertas unas posibles líneas de investigación futuras. En primera instancia podríamos realizar una propuesta de traducción por cada uno de los comics de la saga, esto nos daría paso a poder analizarlos. En segundo lugar, se puede realizar un corpus específico de terminología que nos permita ver los términos más en uso e incluso mantener la misma terminología al traducir todos los cómics de la saga. Además, este trabajo podría ser solo el comienzo de la actividad de traducción literaria a la que podríamos enfrentarnos ya que nos atrae y nos gustaría enfrentarnos a mayores retos en el futuro.

7. Referencias bibliográficas

Aertsen, V. (2021). De la línea clara al movimiento perpetuo: realismo y dinamismo en la adaptación cinematográfica de Las aventuras de Tintín de Steven Spielberg. *Trasvases entre la literatura y el cine*, (3), 57-80.

Álvarez, G. (2017). *Hergé, Tintín y la medicina*. [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. Doota

- Antolković, M. (2020). *Los anglicismos en la prensa española* (Doctoral dissertation, University of Zagreb. University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences. Department of Romance languages and literature).
- Barranco, J (28 de diciembre de 2020). Tintín vive sus aventuras en la España plural. *La vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/cultura/20201228/6151477/tintin-espanaplural.html#:~:text=Tint%C3%ADn%20ha%20sido%20traducido%20ya,Las%20j oyas%20de%20la%20Castafiore%20>
- Brandimonte, G. (2012): “La traducción de cómics: algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor”. En *Metalinguaggi e metatesti. Lingua, letteratura, traduzione, Università degli Studi di Messina*, pp. 155-86, disponible en línea el 23-V-2018 en: https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/23/23_151.pdf
- Cáceres, F. C. (2011). *Tintín-Hergé: una vida del siglo XX* (Vol. 6). Fórcola Ediciones.
- Castillo, D. (1996). “El discurso de los tebeos y su traducción”. [En línea]. Disponible en: <https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebeostraduccion.pdf>
- Cruz, J. (1980). Fundamentos de retórica, EUNSA. *Anuario Filosófico*, 13(1), 240-242.
- Hurtado, A. (2011). Traducción y traductología introducción a la traductología, quinta edición revisada Cátedra.
- Marcelo, G.W (2005). La traducción de los antropónimos y otros nombres propios de *Harry Potter*
- Menéndez, M. N., & Cagnolati, B. E. (2012). El concepto de equivalencia. *Series: Estudios/Investigaciones*, 42.
- Prosper, G. (1941). *Les aventures de Tintin : Le crabe aux pinces d'or*. Casterman
- Rabadán, R. (1991): *Equivalencia y traducción: Problemática de la equivalencia transléctica inglés-español*, León, Universidad de León
- Real Academia Española (17 de junio de 2011). *¡Tatatachán: 95 onomatopeyas!* Fundéu RAE. <https://www.fundeu.es/escribireninternet/tatatachan-95-onomatopeyas/>
- Sadurní, J (19 de abril de 2022). Hergé, el dibujante de tintín y padre del cómic europeo. National Geographic https://historia.nationalgeographic.com.es/a/herge-dibujante-tintin-y-padre-comic-europeo_14261
- Sinagra, N. (2014). *La traduction de la bande dessinée: enjeux théoriques et proposition méthodologie*. Tesis doctoral inédita, Université de Genève.

Valero, C. (2000): “La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados”, en *Trans*, 4, pp. 75-88.

Velázquez, M. T. (2013). La semiótica como herramienta teórica en el proceso de conceptualización de un taller de diseño. *Insigne Visual-Revista del Colegio de Diseño Gráfico-BUAP*, 2(22).

Zanettin, F. (2008). Comics in Translation: An Overview. En: ZANETTIN, F. (ed.). *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, pp. 1-32.

8. Anexos

Anexo 1: A continuación, aportamos nuestra propuesta de traducción en una carpeta comprimida para ver todas las viñetas con más detalle.

https://uvaes-my.sharepoint.com/:f/g/person/celia_gil_sanmiguel_estudiantes_uva_es/Ekrm7HjAJeFBhMWZwNqlDqsBEKeDT7CLJ7wbFwnf7xw2gg

Anexo 2: De igual manera añadimos el TO de nuestra propuesta para poder realizar una comparación del original y la traducción propuesta.

https://uvaes-my.sharepoint.com/:f/g/person/celia_gil_sanmiguel_estudiantes_uva_es/Ekrm7HjAJeFBhMWZwNqlDqsBEKeDT7CLJ7wbFwnf7xw2gg