

Limitaciones en la traducción de tebeos

Daniel Castillo Cañellas

Licenciado en Traducción e Interpretación y traductor de informática y telecomunicaciones

La naturaleza del discurso de los comics es bien peculiar. Los antecedentes de la historieta del siglo XX carecían de texto casi en la totalidad de los casos. En el siglo XX, debido sin duda al aumento de la alfabetización, la palabra escrita —para el caso, mejor la palabra *leída*— ha ido cobrando mayor importancia con respecto a la imagen o al sonido, y el cómic ha reflejado este fenómeno. A medida que nos adentramos en el siglo, el texto de los tebeos se vuelve más complejo, pues pasa del estilo totalmente infantilista de los comics para niños —imagen preponderante del cómic en conjunto— a las narraciones de carácter onírico, el humor negro o la denuncia social, por poner sólo unos ejemplos.

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

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

Cuando nos hallamos ante una historieta, no podemos separar el texto de la imagen sin que cada una de las partes pierda parte de su mensaje, si no todo; esto no ocurre en una novela ilustrada, por ejemplo. Las imágenes y el texto se complementan, como ocurre en el cine, hasta el punto de que se puede decir que lo más importante no es la historia ni el

dibujo, ni el hecho de que ambos sean de calidad, sino que su coexistencia produzca un buen efecto. Se trata, como afirma Daniele Barbieri (1993, 203), «no de las palabras por sí mismas ni de las imágenes por sí mismas, sino de sus *correspondencias*». Will Eisner (1994, 10) llega a comparar la estructura de la página con la de una oración.

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

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

Advierten Roberto Mayoral, Dorothy Kelly y Natividad Gallardo (1986, 95) que el enfoque unilateralmente lingüístico que se ha venido dando a los estudios sobre la traducción como apartado de la lingüística aplicada impide conocer aspectos relacionados con elementos no lingüísticos. Es ineludible el hecho de que, al contrario de lo que sucede con la prosa y la poesía, la mayor parte de los estudios sobre medios audiovisuales tales

como la historieta o el cine se han llevado a cabo desde perspectivas comunicológicas y no puramente lingüísticas.

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

Naturalmente, la disposición gráfica del texto es la idónea para el mensaje, la lengua y cultura originales, que no han de coincidir con los correspondientes a la lengua de llegada. Un ejemplo de conflicto resuelto por medios técnicos es la traducción del *manga* (cómic japonés) a las lenguas occidentales. Como el japonés se lee de derecha a izquierda, estamos obligados a invertir todas las páginas con la técnica del espejo. No bastaría con cambiar las viñetas de sitio, en primer lugar debido a la frecuente complejidad de la planificación de página y, en segundo lugar, a que el orden de los bocadillos en la viñeta seguiría siendo el

mismo. En *el pez de babel* nº 5 (Málaga, otoño de 1995) apareció una tira de *Mafalda* traducida al árabe a la cual se aplicó este procedimiento de inversión.

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

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

- ◆ Modificación considerable de la estructura de la oración e incluso del significado;
- ◆ eliminación de redundancias;
- ◆ uso de deícticos;
- ◆ omisión de los signos de admiración;

- ◆ elección sistemática de la fórmula más breve de las posibles (*recordar* y no *acordarse de*, *vamos* y no *venga ya*, *respecto a* y no *con respecto a*, *giróscopo* y no *giroscopio*,¹ etc.);
- ◆ eliminación de puntos suspensivos en favor de puntos sencillos;
- ◆ omisión del punto y aparte, cuya ausencia dentro del bocadillo no se acusa gravemente (aunque este punto puede ser discutible);
- ◆ supresión de perífrasis;
- ◆ representación de los números en cifras y no con letras;
- ◆ utilización de la variante no pronominal de un verbo cuando éste puede emplearse como pronominal o no pronominal (*acabar* por *acabarse*).

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

¹ Por nimio que parezca, el espacio ocupado por un sólo carácter puede ser crucial.

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

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

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

Como se ha dicho, el mensaje que emiten las páginas de un tebeo está claramente formado por imágenes y texto, y en numerosas ocasiones no será posible comprender el uno sin el otro. El problema que esta circunstancia presenta al traductor estriba en que podemos traducir el discurso verbal, pero no el mensaje emitido por los gráficos. Por supuesto, éste se

halla obligado a ser más universal pero, aun así, las diferencias culturales afectan gravemente a las imágenes hasta el punto de que a veces sería deseable que éstas se pudieran traducir. No se está hablando aquí de la traducción de carteles, onomatopeyas, etc., sino de modificaciones importantes de la imagen que sí se dan en otros tipos de traducción audiovisual, como sucede con la publicidad o los programas de ordenador.

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

- 1) En primer lugar, la lengua inglesa, por su propia naturaleza, es capaz de producir un número muy elevado de onomatopeyas procedentes de verbos, muchas más de la que puede producir la española. A pesar de que hay muchas consolidadas en español (*paf*, *plof*, *guau*), su proliferación en la historieta estadounidense es tan abrumadora que normalmente habría que inventársela, como hacen los anglohablantes, pero nuestro idioma cuenta con menos recursos. Una posibilidad consiste en reproducir la onomatopeya constituida por un verbo en inglés con su verbo equivalente en español, lo cual se puede decir que constituye la peor solución, ya que el resultado llega a ser grotesco (*arf*, *arf* ⇒ *jadeo*, *jadeo*).
- 2) Los propios equivalentes españoles de las onomatopeyas inglesas están, en la mayoría de los casos, menos consolidados en nuestros comics que las originales. Por ejemplo, *bang* o *blam* frente a *pin*, *pan* o *pun*.
- 3) Esta tercera causa puede que haya sido impelente de la segunda. Hay cuantiosas ocasiones en que las onomatopeyas forman parte del dibujo de la viñeta, lo cual plantea algunos obstáculos:

- Aun cuando el rotulista pueda modificar la viñeta, ¿tiene derecho a hacerlo? Si se considera que el dibujante es un artista, su trabajo no debería ser retocado, por mucha confianza que el traductor tenga en sí mismo —hay incluso autores, como Walt Simonson, cuya forma de dibujar las onomatopeyas constituye un aspecto importantísimo de su estilo—. Una opción ineficaz desde los puntos de vista estético y funcional consiste en colocar estas traducciones en el *gutter*² o *pasillo*—espacio blanco que (no siempre) hay entre las viñetas—. A veces, sin embargo, procede colocar un pequeño cartel sobre la viñeta con la traducción, tapando la menor cantidad de dibujo posible, pero esta solución es la aconsejable para los diálogos integrados en el dibujo, como ocurre algunas veces con la representación de los gritos, por ejemplo.
- La dificultad de la tarea del rotulista se acrecienta: hay veces en que será problemático o imposible rotular como, por ejemplo, cuando la ilustración esté realizada con las técnicas de acuarela, aerógrafo, etc.
- El mayor impedimento para la traducción de onomatopeyas es que resulta costoso hacerlo. En las condiciones habituales, un editor no se permite pagar el proceso técnico extraordinario que requiere la rotulación de las onomatopeyas integradas en la página, que son las más abundantes en el *comic-book* estadounidense. Se trata de un proceso laborioso y caro. Las onomatopeyas incluidas en los bocadillos, en cambio, sí han de traducirse

² Esta palabra inglesa hace alusión al aspecto de tortuosa cloaca que presenta el espacio entre viñetas en la extensión de la página.

normalmente. En cualquier caso, hay ocasiones en que resultaría descabellado el intento de traducir algunas onomatopeyas, como cuando el mismo contorno de la viñeta está formado por una palabra.

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

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

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

El problema de dejar las onomatopeyas en su lengua original³ no es tan grave como aparenta. Representa más bien un problema lingüístico purista que de comunicación, dado que el lector entiende perfectamente las onomatopeyas sin traducir. Las causas de este fenómeno son las siguientes:

³ Nos centramos en la lengua inglesa, ya que en ella está escrito el objeto de estudio del presente trabajo y, es la productora principal de onomatopeyas en comics. También es la lengua de la cual proceden más traducciones de historietas en nuestro país.

- 1) La situación que se presenta en la historieta es suficiente para que el lector aprehenda el significado de la onomatopeya;
- 2) el contenido del mensaje onomatopéyico no es sólo verbal, sino también visual; si la rotulación es eficaz —suele serlo—, el aspecto gráfico del rótulo comunicará tanto o más que las letras que lo componen;
- 3) las mismas letras que componen la onomatopeya inglesa dan una idea bastante aproximada del sonido que representan, incluso para un lector español;
- 4) aunque los argumentos anteriores fallasen, es innegable que el lector español de comics está «educado» para leer onomatopeyas en inglés, por lo cual puede leerlas sin grave quebranto.⁴ De hecho, los propios autores de historietas españoles no dudan en utilizar onomatopeyas anglosajonas en sus mismas creaciones (véanse a modo de ejemplo los trabajos de Francisco Ibáñez). Algunos ejemplos obvios de onomatopeyas anglosajonas consagradas son *snif*, *ring*, *click*, *boom* o *bang*, pero el lector español de *comic-books* —por profano que sea en materia de lenguas— no tiene problemas en comprender *smash*, *krakka-thoom*, *ka-boom*, o *poketa poketa poketa* (*rata-ta-ta-ta-ta* en español) cuando se topa con ellas.

Daniele Barbieri (1993, 177) utiliza una viñeta de Frank Miller para resaltar la importancia expresiva del grafismo de las onomatopeyas, a menudo mayor que la de la

⁴ Elena Abós (1995) ha observado que tampoco en el campo de la literatura infantil se suelen traducir las onomatopeyas. En este caso no encontramos problemas técnicos, pero aún así la inteligibilidad de estos elementos parece suficiente como para no necesitar traducción. El caso es más extremo aún, ya que se supone al lector de literatura infantil de menor edad que al de comics.

propia palabra que la constituye: «Las letras que conforman el ruido se leen a duras penas, pero poco importa, porque el impacto gráfico-narrativo sigue siendo muy fuerte.»

Filipetto (1995) ha reconocido la validez de la opinión de Mayoral (1992), quien defiende la traducción de las onomatopeyas en la mayoría de los casos, pero, según ella, la opinión del editor es la que prima. En esta ocasión, el dinero es el que decide sobre la traducibilidad de la onomatopeya. Una vez más, la tiranía global de la economía no ha dejado escapar a la traducción.

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

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

Referencias bibliográficas

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

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

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

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

el pez de babel nº 5, Málaga, otoño de 1995.

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

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

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

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

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

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

