

EL MUNDO DEL CÓMIC: PLANTEAMIENTO TERMINOLÓGICO, LITERARIO Y TRADUCTOLÓGICO EJEMPLOS EXTRAÍDOS DEL CÓMIC ALEMÁN

KLEINES ARSCHLOCH

Nuria PONCE MÁRQUEZ
Universidad Pablo de Olavide

Resumen: En este artículo perseguimos presentar los debates clave que rodean al concepto de “cómic”, prestando especial atención a la evolución terminológica, literaria e histórica de este concepto.

Además, nuestro objetivo consiste en describir el análisis contrastivo de viñetas como una herramienta práctica en el ámbito de la docencia de la traducción y de la enseñanza de lenguas extranjeras.

Como ejemplo describimos la experiencia de un profesor de Historia de Enseñanza Secundaria que utiliza los cómics como herramientas didácticas. Siguiendo esta idea, presentamos dos ejemplos de análisis contrastivo de viñetas en su traducción alemán>español, con una descripción de la posible aplicación de este método de análisis en el aula de traducción y en el de enseñanza de lenguas.

Palabras clave: cómic, literatura, traductología, traducción subordinada, enseñanza de lenguas extranjeras.

Abstract: In this article we aim to present the key debates surrounding the concept of “comic”, paying special attention to the evolution of this concept in terminological, literary and historical terms.

Otherwise, we pursue to describe the contrastive analysis of frames as a useful tool within the fields of translation and second language teaching.

As an example we describe the piece of experience made by a high school History teacher who uses comics as didactic tools. Following this idea, we present two examples of contrastive analyses of frames translated from German into Spanish. A description of the possible application of this analysis to the activities of translation and second language teaching is also included in this article.

Keywords: comic, literature, Translation Studies, constrained translation, second language teaching.

INTRODUCCIÓN

En este artículo se presenta una breve historia de la evolución del cómic desde sus orígenes hasta nuestros días, partiendo de un planteamiento terminológico, literario, histórico, traductológico y didáctico.

La traducción de cómics plantea toda una serie de retos a los traductores debido a las peculiaridades del formato y a los recursos específicos que se presentan en este tipo de textos.

Los profesionales de la enseñanza pueden encontrar en el cómic una fuente inagotable de inspiración a la hora de plantear una docencia dotada de una metodología que se aleja de los métodos más tradicionales y que puede resultar de gran interés pedagógico.

Por todos estos planteamientos, el mundo del cómic debería gozar de muchísimo más prestigio y respeto del que hoy día se le dispensa, aunque, probablemente, con el tiempo el puzle vaya encajándose por sí solo.

1. PLANTEAMIENTO TERMINOLÓGICO Y
LITERARIO EN TORNO AL CÓMIC

Al sumergirnos en el terreno de lo que hoy día llamamos “cómic”, rápidamente nos percatamos de que estamos ante un término de origen no castellano que la RAE define de la siguiente forma:

CÓMIC

Del ing. Comic

1.m. Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo

2. Libro o revista que contiene estas viñetas.

Su origen anglosajón nos hace plantearnos cuál sería el término castellano que correspondería, para lo que obtenemos la siguiente respuesta en el DPD:

cómic. Voz tomada del inglés *comic*, ‘secuencia de viñetas con desarrollo narrativo’ y, más frecuentemente, ‘libro o revista que contiene esas viñetas’. Su plural es *cómics* (→ PLURAL, 1h): «Hasta los personajes de los cómics que publican los diarios argentinos festejaron ayer la renuncia del ministro de Economía» (País [Esp.] 2.4.89). En español, ambas formas, singular y plural, deben escribirse con tilde (→ TILDE², I.I.2). Aunque es anglicismo asentado y aceptable, no hay que olvidar que existen equivalentes españoles como *tira cómica*, *historieta*, *muñequito(s)* [Cuba], *comiquita(s)* [Ven.] o *monitos* [Méx.]. En España existe además el término *tebeo* (‘revista de viñetas narrativas, especialmente la dirigida a los niños’).

El DPD corrobora la aceptación del término anglosajón entre el público español, aunque aporta sinónimos castellanos como el término “historieta” (definición del DRAE):

HISTORIETA

1. f.d. de historia
2. Fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia.
3. Serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policiaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro.

Según el DPD, en España se utiliza también el término “tebeo”, aunque se restringe su uso a las revistas infantiles de historietas, tal y como se aprecia en la siguiente definición del DRAE:

TEBEO

De TBO, nombre de una revista española fundada en 1917.

- 1.m. Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos.
 2. Sección de un periódico en la cual se publican historietas gráficas de esta clase.
- Estar más visto que el tebeo.
Fr. Fam. Estar demasiado vista una persona o cosa.

Otras definiciones se centran más en la descripción de la historieta como un producto cultural. Tal es el caso de autores como Umberto Eco, quien afirma lo siguiente:

“La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. [...] Así, los cómics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes” (Umberto Eco en Rodríguez Diéguez, J.L, 1988: 23)

La cuestión en este caso sería plantearnos qué diferencias se plantean entre los términos anteriormente mencionados, con el fin de hablar con la mayor propiedad posible en cada caso. Daniel Castillo Cañellas en su artículo titulado “El discurso de los tebeos y su traducción” (1996: 2) matiza aún más la utilización de los términos anteriormente descritos afirmando lo siguiente:

“El término tebeo queda normalmente para referirse a los ejemplares completos, mientras que términos tales como cómic, historieta gráfica, historieta dibujada, etc., se pueden emplear para designar el arte o medio desde una perspectiva general. Cómic parece ser el más polivalente de los términos, ya que se puede utilizar en todas las situaciones: para indicar el medio, la obra y la publicación como producto. La historieta sería sólo el medio y la obra como tal, pero una publicación de cómics (como *El Víbora*, por ejemplo) sería un tebeo y no una historieta. No es que haya un término más preferible que otros:

simplemente se debe emplear cada uno en el lugar que le corresponde; y, en frecuentes ocasiones, es cuestión de elección, pues hay un campo de intersección en que todos denotan lo mismo”.

En el caso del término castellano “tebeo”, resulta necesario revisar la definición que ofrece la RAE, ya que, aunque sigue habiendo hablantes que relacionan dicho término con historietas destinadas a los niños pequeños, suele ser común que los hispanohablantes relacionen este término también con otro tipo de cómics (por ejemplo, los cómics para adultos).

A pesar de que una gran mayoría de hispanohablantes relaciona el término “tebeo” no solamente con las revistas de historias destinadas a los más pequeños, sino que también lo aplican a historias que tienen otro tipo de receptores, resulta interesante constatar que hoy día el término “cómic” ha sido el que ha ido ganando adeptos entre el público general, tanto para referirse a los ejemplares concretos como para describir al género en su totalidad, lo cual puede encuadrarse dentro de la moda vigente en los últimos años de preferir utilizar determinados términos de origen anglosajón frente a sus correspondientes castellanos.

Los comienzos de la utilización del término “cómic” se remontan a la década de los años 70. Tal y como narra Carlos Giménez en su obra titulada *Sabor a menta y otras historias* en la que el autor describe las peripecias a las que se tienen que enfrentar los dibujantes que trabajan para agencias, el término “cómic” era utilizado por aquellos entonces de principios de los 70 por personajes de talle ultramoderno o *snoobs*:

“Por aquellos días (1971), el término cómic recién acuñado por los *snoobs*, empezaba a desbancar a la palabra tebeo, acuñada por el uso, la historia y los lectores. Mucha gente en nuestro mundillo editorial repetía la palabra cómic sin saber muy bien lo que exactamente quería decir. No era éste el caso del director Carvajal, quien, con generosidad y dedicación, se preocupaba de instruirnos: ‘se llama cómic a las historias para adultos, y tebeos a las que son para niños’. Y es que el que sabe, sabe. Por eso él era el director” (1994: 3).

Más allá del ámbito terminológico, el debate que se ha planteado en los últimos años en torno al “cómic” se centra en su reconocimiento como género literario. Si seguimos la tendencia planteada por María Moliner en su *Diccionario de Uso del Español* en el que se define la literatura como “un arte que emplea como medio de expresión la palabra hablada o escrita” (2000: 583), no cabría duda de que el género de los cómics debería encuadrarse también dentro de lo que consideramos “literatura”. A este respecto, Will Eisner en su obra titulada *El cómic y el arte secuencial* (1994: 13) define el cómic con las siguientes palabras: “Forma artística y literaria que trata de la disposición de dibujos o imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea”.

Esta definición del autor, que encuadra este tipo de documentos como una “forma artística y literaria”, encuentra seguidores como Manuel Barrero, antiguo redactor y asesor editorial del departamento de cómics de Planeta-DeA-gostini y actualmente director de la revista electrónica *Tebeosfera*¹, quien afirma claramente no entender la razón por la que se intenta denigrar al género del cómic, ya que comparte una serie de características comunes con otros géneros literarios considerados tradicionalmente “de mayor prestigio” como la novela y, a su vez, manifiesta unas características propias que lo definen como género independiente:

“Toda historieta pretende comunicar un relato, y tal pretensión la hermana a la novelística en función de que la acción narrativa puede estudiarse bajo las teorías del relato establecidas y aceptadas. Tanto en una novela como en una historieta puede analizarse la causalidad, la analepsis o la prolepsis, la modalización, la trama, el ritmo y la temporalización, los actantes, los paratextos propuestos por Genette, etcétera. [...] En verdad, el medio historieta es de diferente naturaleza comunicativa que otros medios pero se les puede equiparar en cualidades expresivas y narrativas; no debe verse supeditado a ellos, al menos como lenguaje. Etiquetar el cómic con llamadas a la literatura, el cine, la animación no hace sino insistir en un complejo cultural a erradicar” (Barrero, 2007: 2).

Todo este debate pone de manifiesto la complejidad que supone encontrar una “definición satisfactoria de los rasgos básicos que constituyen la esencia de la literatura o lo literario” (Barrera y Vidal, 1995: 484).

Si partimos de la base de considerar a los “cómic” como un fenómeno literario, tendríamos que plantearnos también qué tipo de literatura estamos tratando. Según la visión de Castillo (1996), la crítica literaria ha venido utilizando la expresión de “literatura popular o trivial” para referirse a estos documentos, definición con la que se pretende de alguna manera calificar a los cómics como “subliteratura” o “infraliteratura” frente a la literatura en mayúsculas. Siguiendo el planteamiento de Castillo, toda esta terminología que se pretende aplicar a este tipo de textos, adolece claramente de un carácter peyorativo que se hace evidente también en su definición como “literatura de masas” con el fin de distinguir al género “de una literatura de carácter elitista” (Castillo, 1996: 5).

Manuel Barrero plantea todo este debate de una forma mucho más simple, partiendo de la base de que nos encontramos ante una forma de narrativa con unas determinadas características de “contenido” y de “continente”:

“Hasta los especialistas en historietas (periodistas, divulgadores) no tienen claros aspectos modales, históricos, geográficos, genéricos, lingüísticos o hasta instrumentales de la historieta. [...] Evitar [...] los juicios arbitrarios o los

¹ *Publicación especializada en textos académicos sobre historieta y humor en español y referente internacional para estudiosos e investigadores.*

equivocos se hace más fácil cuando, una vez asumido que estamos ante un medio de expresión narrativa, distinguimos su contenido de su continente: lo que se cuenta, el relato, de su soporte, el formato. Para el contenido podremos separar, en caso extremo, la historieta, el humor gráfico y la caricatura. Si distinguimos géneros hallamos el drama, la comedia, la tragedia y los grandes grupos subgenéricos: la aventura, el costumbrismo, el suspense, el horror, la ciencia ficción y un largo etcétera. En fin, cualquier historia puede ser narrada con las herramientas de la historieta, al igual que ocurre con la literatura. Por lo que respecta al continente tendremos que reconocer, por un lado, la forma (vertical, apaisada, cuadrada), los formatos (hoja suelta, pliego, diario, cuaderno, revista y libro para el cómic), el tipo de encuadernación (plegado, cosido, grapado, en rústica -con variantes, en EE UU: *paperback, softback, cardcover, softcover*- y en cartóné -allí: *cloth, hardback, hardbound, hardcover*), y el tamaño de edición (los de bolsillo y los *mini*; en EE UU, los *little, digest, pocket, tabloid, giant...*)” (2007: 3).

La tendencia actual consiste en evitar todos estos problemas planteados por las connotaciones negativas que planteaba la terminología utilizada, pasándose a optar por la utilización del término “paraliteratura”. Este término, que ha sido acuñado por especialistas del tema, no contiene ninguna valoración peyorativa de este tipo de textos, a la vez que destaca el hecho de que nos encontramos ante una literatura que se aleja de los cánones literarios tradicionales, aunque, tal y como se irá describiendo a continuación, este género también comparte con la literatura tradicional una serie de características esenciales.

2. PLANTEAMIENTO HISTÓRICO EN TORNO AL CÓMIC

Los orígenes del cómic no son fáciles de fijar para los expertos. Algunos hablan ya de antecedentes en 1800 cuando el caricaturista inglés James J. Gillray (1757-1815) publica en prensa una litografía satírica de Napoleón.

Sin embargo, el origen de la historieta como modo de expresión se atribuye al humorista y dibujante ginebrino Rodolphe Töpffer, quien, en torno al año 1830, comenzó a realizar sus propias historias largas a base de imágenes acompañadas de textos al pie, consiguiendo entrelazar la sucesión de imágenes con el relato del texto. El propio Töpffer teorizó acerca de lo novedoso del medio que había desarrollado, distinguiendo entre dos formas de escribir “cuentos”: el cuento tradicional que incluía una división en capítulos, líneas y palabras y su “cuento de imágenes” (bautizado así por la sucesión de imágenes que presentaba).

La obra clave de Töpffer se remonta a 1833, año en el editó *Histoire de Mr. Jabot*, pieza que no fue distribuida hasta dos años después. El contenido de la obra de Töpffer lo resume Manuel Barrero de la siguiente forma:

“Los avatares por los que pasa el señor Jabot alcanzaban un grado de complejidad y crítica social no apto para los niños de entonces, está claro, y no fue

aquella una obra aislada u obscura. Töpffer insistió con este innovador modelo y publicó unas cuantas obras más: *Mr. Crépin* y *Mr. Vieux*² (Barrero, 2007: 7).

Estos trabajos tuvieron mucho éxito y fueron editados en Francia, Alemania y EE.UU., generando multitud de imitaciones. Se trata de álbumes de formato horizontal, dirigidos a lectores adultos, con una tira de viñetas por página y una o dos líneas de texto al pie de cada viñeta.

En 1865 el caricaturista alemán Wilhelm Busch (1832-1908) crea *Max und Moritz*, considerados como probablemente los primeros personajes de historieta encarnados en dos niños que, con sus travesuras, ponen en jaque a la gente que les rodea.



Hacia finales del siglo XIX, tanto en Europa como en Estados Unidos, los periódicos recurrían a diferentes incentivos con el fin de atraer el mayor número de lectores y, por consiguiente, controlar el mercado. La modernización de los sistemas de impresión de Estados Unidos permitió que, a finales del siglo XIX, apareciera una página en color en los suplementos dominicales. En una de estas páginas del periódico "New York World" apareció en 1895 una viñeta del guionista, pintor y dibujante estadounidense Richard F. Outcault (1863-1928), en la que aparecía por primera vez su personaje The Yellow Kid, un ciudadano chino vestido con un largo camisón amarillo, de los barrios populares de Nueva York, con el que consiguió sentar las bases de la historieta actual.



Con The Yellow Kid, Outcault consiguió reunir las tres condiciones que permiten identificar al cómic tal como lo concebimos hoy día: secuencia de imágenes consecutivas para articular un relato, la permanencia de, al menos, un personaje estable a lo largo de una serie y la integración del texto en la imagen² al servicio de una función eminentemente lúdica.

² En este contexto, resulta importante señalar que no siempre se integra texto en las imágenes. En la prensa española podemos encontrar ejemplos de tiras cómicas en las que no se utiliza texto

Tras el éxito comercial de las primeras historietas, numerosos periódicos decidieron incluir tiras cómicas en sus páginas. Las perspectivas económicas que se vislumbraban alrededor del cómic fueron las determinantes para que, a comienzos del siglo XX, surgieran las grandes agencias que se encargarían de vender su material dentro y fuera de Estados Unidos.

En 1929 se conforma el género de aventuras a partir de la serie sobre la novela de Edgar Rice Burroughs *Tarzán* con dibujos del autor canadiense Hal Foster (1892-1982) y la primera historieta de ciencia ficción titulada *Buck Rogers* de Philip Nowlan (1888-1940) como guionista y Dick Calkins (1895-1962) como dibujante. Chester Gould (1900-1985) se inspiró en la vida de Al Capone para crear en 1931 *Dick Tracy*, la primera historieta policíaca de la que tenemos constancia.

Durante la primera mitad del siglo XX, la historieta americana ejerce un control absoluto a nivel internacional, pero el monopolio del cómic va a variar sustancialmente a partir de los años 60 con la irrupción en el mercado internacional de las historietas provenientes de Francia, Italia, Alemania, Bélgica, España, Argentina.

La historia de los cómics en España está muy vinculada a la historia de la sociedad española. El nacimiento de este género en nuestro país data de finales del s. XIX y principios del s. XX, época en la que surgieron los denominados “periódicos para la infancia” como herederos del *Courier des Enfants* francés. Estos periódicos eran revistas enciclopédicas que recopilaban, en su mayor parte, material traducido desde el francés y que estaban dirigidas a los hijos de las familias de clase alta, quienes eran, al fin y al cabo, los que habían podido acceder a una educación y habían aprendido a leer.

Los primeros cómics de autores españoles datan de 1873 (Martín, 2000), aunque la historieta española no pasó a tener estatus de medio de comunicación hasta la aparición en escena del autor catalán Apeles Mestres (1854-1936). Artista ilustrador, poeta y escritor, Apeles Mestres era un apasionado del cómic, iniciando sus publicaciones a finales del siglo XIX en las revistas ilustradas y satíricas de Cataluña. Muchas de sus páginas se publicaron en formatos de álbumes y revistas de cómics, tales como *Granizada* (1880).

Entre 1915 y 1921 nacen tres publicaciones que van dejando atrás la finalidad moralizante de las obras anteriores y pasan a tener una función lúdica con la que se pretende llegar al mayor número de lectores posible: TBO, Dominguín y Pulgarcito. Tal y como se ha comentado anteriormente, la repercusión de la primera publicación fue tal que sus iniciales pasaron a denominar al género en español.

Los años 30 se pueden considerar como la “edad dorada del tebeo” (Martín 2000: 67), que se surtía principalmente de cómics británicos y norteamericanos. Sin embargo, esta época de auge llegó a su fin con la Guerra Civil Española,

(tales como las utilizadas por Mena durante años en el periódico ABC), ya que la fuerza irónico-humorística de dichas tiras reside en la fuerza del impacto visual, sin necesidad de añadir texto.

pasando a servir los tebeos de arma propagandística para difundir la ideología franquista entre niños y jóvenes.

La época de la posguerra se caracterizó por la censura que sufrieron los tebeos por parte de la Junta Asesora de Prensa Infantil, creada en el año 1952. El final de la década de los 50 se caracterizó por la entrada masiva en España de material procedente de otros países. En esta época, los tebeos preferidos por niños y adultos eran los de aventuras, llegando el auge de editoriales como Bruguera que perseguían hacer reír a un público adulto gracias a las aventuras y desventuras de personajes como Doña Urraca o Zipi y Zape (Martín 2000: 136).

Desde los años 50, Barcelona se convierte en el principal centro editorial de cómics. Buena prueba de ello es que desde el año 1983 se viene celebrando en la ciudad condal el Salón Internacional del Cómic, donde se dan cita los aficionados y artistas de este género. Con posterioridad se crearon sendos salones en otras ciudades españolas, más concretamente en Granada (desde 1996) y Madrid (desde 1998).

A principios de los 90, se produjo una reducción de las publicaciones de cómics debido fundamentalmente al aumento de la competencia de la televisión y el cine. Posteriormente a esta crisis, se produjo el fenómeno contrario gracias al gran éxito cosechado con los *manga*³ japoneses que persiguen llegar a todo tipo de públicos.

Hoy día, la difusión en Internet de estos cómics está consiguiendo que se vuelva a reavivar la importancia del género, aunque la calidad de algunos denominados alternativos o *underground* esté, en muchos casos, en duda.

A pesar de todos estos vaivenes en la historia de los cómics españoles, dos personajes han conseguido sobrevivir en el mundo del cómic: *Mortadelo y Filemón* del autor Francisco Ibáñez. Como prueba del arraigo de estos dos personajes en las historia de nuestro país, cabe destacar la adaptación cinematográfica del año 2003 titulada *La gran aventura*, que fue un gran éxito de taquilla, al igual que ha sucedido en el año 2008 con la secuela de esta primera película titulada *Mortadelo y Filemón. Misión: Salvar la Tierra*.

3. PLANTEAMIENTO TRADUCTOLÓGICO EN TORNO AL CÓMIC

En cuanto a las características generales del cómic, cabría destacar su carácter narrativo, es decir, el hecho de que exista un “antes” y un “después” de la viñeta que se está leyendo.

Llegados a este punto, resulta importante tener en cuenta que existen diversos tipos de cómics que pueden clasificarse atendiendo tanto a la temática que

³ Es la palabra que se utiliza en japonés para designar al tipo de cómic que se realiza en este país. El artista japonés Hokusai Katsushika acuñó el término *manga*, al combinar los *kanji* correspondientes a *informal* (漫 *man*) y a *dibujo* (画 *ga*). En la actualidad, el *manga* se ha convertido en uno de los estilos de historieta más influyentes del mundo y constituye una parte importantísima del mercado literario del país.

tratan (aventuras, finalidad educativa...) como al tipo de público al que va dirigido. La mayor parte de los cómics más conocidos tanto a nivel nacional (*Mortadelo y Filemón*, *Pepe Gotera y Otilio*...) como a nivel internacional (*Astérix y Obélix*, *Supermán*, *Batman*...) van dirigidos a un público infantil y juvenil. Sin embargo, también existen variantes más restringidas para el público adulto (*Las aventuras de Conan*). En los últimos años también ha supuesto un auténtico *boom* la introducción en el mercado de los cómics de temática homosexual, que tienen como representante más consagrado al autor alemán Ralf König.

La segunda característica importante es la interrelación que existe en este tipo de textos entre elementos verbales e icónicos, recurriéndose en bastantes ocasiones a códigos específicos y recursos gráficos como la onomatopeya para intentar reproducir esa interrelación. La tercera característica que identifica a estos textos es una función predominantemente lúdica.

Relacionando estas características con el ejercicio de la traducción de cómics, resulta obvio señalar que, además, de los problemas que presenta cualquier tipo de texto que se pretende traducir (tipo de lectores a los que va dirigido, fecha de entrega de la traducción, relación calidad-precio...), los cómics presentan otro tipo de problemas añadidos relativos a su formato y a la función del lenguaje que prevalece en ellos.

De esta forma, el cómic se caracteriza por un lenguaje icónico muy característico, un formato dominado por la interrelación texto/imagen⁴ y una función lúdica que permiten su clasificación dentro de lo que se conoce como la “traducción subordinada”, es decir, la traducción que se realiza con aquellos textos que se encuentran sometidos a códigos extralingüísticos (visuales, sonoros y/o tipográficos) que condicionan la forma de proceder del traductor.

Enlazando con este concepto de “traducción subordinada”, autores como Mayoral, Kelly y Gallardo han investigado acerca de los elementos subordinantes que condicionan la traducción del cómic, llegando a la conclusión de que el principal elemento subordinante es el espacio, ya que el traductor debe ceñir su traducción al reducido espacio del que dispone. Probablemente en la mayoría de los casos, los autores no elaboran sus cómics pensando en el hecho de que pueden llegar a ser traducidos, por lo que el espacio reservado al texto en el documento original es el apropiado para el texto origen (TO), debiendo ceñir el traductor su traducción al espacio del que dispone. En definitiva, la disposición gráfica del texto es la idónea para el mensaje, la lengua y cultura originales y esta disposición probablemente no coincida con lo idóneo en la lengua meta. En el caso del par de lenguas alemán>español, por ejemplo, resulta obvio pensar que el TO alemán se corresponderá con una versión más corta que el texto traducido al

⁴ Elisabeth K. Baur define los cómics como “formas narrativas cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen” (Baur, 1978: 23). Javier Coma pone también el acento sobre la interrelación entre texto e imagen cuando define los cómics como una “narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas” (Coma 1979: 9).

español (texto meta, TM), ya que, a pesar de que la lengua alemana cuenta con palabras de gran longitud, la sintaxis del castellano es más compleja y, por consiguiente, producirá oraciones más amplias.

Por otra parte, las traducciones se encuentran también subordinadas a lo que Zanettin (1998:3) denomina “subtexto visual”, debiendo decantarse el traductor por un mensaje que tiene que ser coherente con la imagen que se está presentando en la viñeta. La teoría de Zanettin viene a evidenciar el hecho de que en el cómic no se puede separar el texto de la imagen sin que cada uno de los elementos pierda parte de su mensaje o el mensaje en su totalidad. Las imágenes y el texto se complementan, al igual que sucede en el cine, de tal forma que no se pueden separar ni dar más importancia a un elemento o a otro, sino que lo realmente importante es que ambos parámetros coexistan en la armonía perseguida por el dibujante. A este respecto, Daniele Barbieri se expresa en los siguientes términos:

“La idea generalmente más difundida del lenguaje del cómic es que se trata de una yuxtaposición de un lenguaje ‘de las palabras’ con un lenguaje ‘de las imágenes’. [...] Las cosas no son tan sencillas: aun cuando se tratara de una ‘simple’ yuxtaposición, el efecto global resultaría no de las palabras por sí mismas ni de las imágenes por sí mismas, sí de sus correspondencias” (1993: 203).

El texto narrativo propiamente dicho que el profesional debe traducir se encuentra localizado en los llamados “globos o bocadillos”⁵, pudiendo aparecer también en recuadros situados en la parte superior o inferior de la viñeta denominados “cartuchos”. En ocasiones, el texto se ubica directamente en la imagen de dicha viñeta como sucede, por ejemplo, en el caso de las onomatopeyas.

En definitiva, las características más comunes del cómic pueden quedar resumidas de la siguiente forma:

- Carácter predominantemente narrativo, diacrónico, del mensaje mediante la aparición de una secuencia de imágenes consecutivas.
- Identificación con un personaje o personajes estables a lo largo de las series.
- Integración de elementos verbales e icónicos al servicio de una función eminentemente lúdica.

Los problemas que rodean la traducción de este texto narrativo lo conforman la reducción del espacio de los bocadillos y los recuadros (el traductor puede encontrarse con un texto demasiado corto o demasiado largo para rellenar el

⁵ El bocadillo es el espacio donde se colocan los textos que piensan o emiten los personajes. Consta de dos partes: la superior que se denomina globo y el rabillo o delta que señala al personaje que está pensando o hablando. La forma del globo puede otorgar al texto diferentes sentidos, de forma que, por ejemplo, un contorno del globo delineado con tornas temblorosas puede implicar miedo, frío, debilidad, etc.

bocadillo), la complicación que supone en muchos casos la adaptación de la transcripción gráfica de las onomatopeyas y la aparición de textos icónicos que son verdaderas metáforas visualizadas⁶.

Además de estas características típicas de este tipo de texto, el traductor debe hacer frente a una serie de problemas lingüísticos cuya solución implica un muy buen conocimiento tanto de la lengua original (LO) como de la lengua meta (LM), así como de las culturas que impregnan ambas lenguas.

Ya que la finalidad última de este tipo de textos es el entretenimiento y la diversión, uno de los retos a los que se enfrenta el traductor consiste en mantener en su traducción la función lúdica que prevalece en estos textos y que se ve representada en chistes, juegos de palabras, uso de jergas, etc.

Para resolver estos problemas traductológicos que implican una gran carga pragmático-cultural, el traductor debe desplegar toda una serie de estrategias (diferentes posibles soluciones a los problemas de traducción planteados) que pueden abarcar desde la adición de elementos diferentes a los que aparecen en el TO, la adaptación de los recursos que aparecen en la TO a la LM hasta la supresión de determinados detalles que resultarían totalmente desconocidos para el lector final. Tal y como se ha venido comentando anteriormente, todas estas estrategias deben estar al servicio de la función lúdica que prevalece en estos textos, persiguiendo en todo momento provocar el mismo efecto en el lector del TM que en el del TO.

Al servicio de esta función lúdica, en la mayoría de casos el traductor debe desplegar una gran dosis de imaginación con el objetivo de buscar una adaptación que en muchos casos no llega a ser posible, sobre todo, cuando se trata de juegos de palabras muy marcados culturalmente o se hace referencia a determinadas tradiciones muy típicas de una determinada cultura. En estos casos, el traductor debe ser lo suficientemente ingenioso como para buscar un equivalente cultural que se corresponda con la imagen que el lector observa en el dibujo u optar por una traducción literal con su consabida pérdida de humor para el lector final. En caso de recurrir a una traducción literal, el traductor es consciente de que en su texto se está produciendo una pérdida, por lo que intentará compensar esta merma de humor en otro lugar del texto. Ésa parece ser la clave en la traducción de cómics: la búsqueda de compensación⁷ y de equilibrio de las estrategias utilizadas al servicio de la función lúdica de este tipo de textos.

⁶ Estos iconos se utilizan normalmente para representar el estado anímico de los diferentes personajes y suelen ser imágenes internacionalmente conocidas para describir dichos estados de ánimo. Tal es el caso, por ejemplo, de la representación de un personaje enamorado sobre el que aparecen unos corazones rojos o un corazón atravesado por la flecha de Cupido.

⁷ Tras varios años de experiencia como docente en los primeros años de los estudios de Traducción e Interpretación, resulta interesante constatar la tendencia de los estudiantes a considerar esta técnica como una desviación grave, probablemente debido al hecho de su gran orientación hacia el texto origen. Cuando van adquiriendo la suficiente experiencia traductora, comienzan a entender la importancia de recurrir a la compensación cuando el traductor estime oportuno.

En definitiva, el traductor de cómics debe ser consciente del tipo de texto con el se está enfrentando y de las características innatas a él, tales como la interrelación texto/imagen, los posibles cambios que se pueden producir dependiendo de las limitaciones de formato que éstos presentan, además de analizar el tratamiento que se hace en este tipo de textos de la lengua que, aunque representada por registros muy distintos, retrata generalmente un habla eminentemente coloquial reflejada en forma de diálogo entre personajes⁸.

4. PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO EN TORNO AL CÓMIC

Con el sugerente título de “Bocadillos de Historia”, apareció publicado el día 05/06/08 un artículo en el Diario Independiente de Asturias La Nueva España con autoría de R.G. Ingerto, en el que se relataba la metodología que ha desarrollado Jesús Manuel Pérez, profesor de Historia en un Instituto de Enseñanza Secundaria de la localidad de Pola de Lena, para explicar a sus alumnos los principales acontecimientos históricos que han marcado a nuestra sociedad. Se trata de un método basado en el cómic que ha sido todo un éxito entre los alumnos. Tal y como el propio profesor reconoce en este artículo, su principal objetivo era “atraer a los chavales a la lectura con algo cercano para ellos, sin que se alejase de

Toury insiste en la importancia del recurso de la compensación en la clase de traducción utilizando como ejemplo la situación de tener que traducir un texto con abundancia de metáforas, para la que propone que el estudiante principiante “juegue” con las características textuales y se “despegue” del texto origen:

“[...] Se podría enseñar a no intentar reconstruir todas y cada una de las metáforas vivas allí donde aparecen, únicamente porque es ahí donde están. De forma alternativa se podría enseñar a recurrir a otras metáforas de la lengua meta, que se localicen en otro lugar. De este modo, la *aparición* [cursiva del texto] de metáforas vivas, o la *densidad* metafórica [cursiva del texto], se mantendrían como **característica textual** [negrita del texto], lo que equivaldría a dar prioridad a consideraciones ‘globales’ frente a ‘locales’ al tiempo que se hacen concesiones en las correspondencias a niveles inferiores [...]” (Toury, 2004: 344).

⁸ Ingrid Cáceres Würsig (1995: 530) hace una enumeración de los rasgos estilísticos fundamentales del habla reflejada en los cómics, resaltando los siguientes aspectos:

- 1) Elipsis sintagmática
- 2) Abundancia de oraciones simples
- 3) Abundancia de onomatopeyas
- 4) Fraseología y juegos de palabras
- 5) Abundancia de interjecciones
- 6) Abundancia de oraciones exclamativas
- 7) Uso del insulto
- 8) Uso de la abreviatura
- 9) Vocabulario informal
- 10) Uso de diminutivos y aumentativos

Por su parte, Julio César Santoyo (1989: 18 y ss.) sostiene que los diálogos de los cómics son sencillos y no presentan excesivas complicaciones léxicas o sintácticas, por lo que no provocan la aparición de problemas especiales de traducción. Obviamente, esta afirmación es discutible, ya que, en ocasiones, el traductor se tiene que enfrentar a diálogos realmente enrevesados con unas marcas culturales bastante importantes y con la consiguiente dificultad traductológica.

los contenidos de la asignatura”. Además, se ha conseguido también fomentar la lectura entre los jóvenes, ya que, como se afirma en dicho artículo, “desde febrero hasta mayo se han producido más de 100 préstamos de libros”.

La principal función que se le atribuye a los cómics es la de entretener, aunque su función didáctica es también más que evidente. Tal y como el citado ejemplo refleja, la enseñanza de la Historia utilizando métodos afines a la edad de los estudiantes puede ser un método enormemente productivo. ¿Existe algo más divertido que aprender divirtiéndose?

La ventaja, en este caso, reside en el hecho de que con este tipo de métodos se consigue captar la atención del alumnado, normalmente cansado de los métodos de enseñanza más tradicionales. En lo que respecta al profesorado, este tipo de metodología requiere una gran dosis de dedicación e imaginación, a la vez que una actualización constante.

En el caso, por ejemplo, de la enseñanza de la Traducción, los cómics pueden ser también un recurso bastante interesante con el que poder confrontar a los alumnos principiantes con los retos más significativos que se les plantean a diario a los traductores.

Cuando, por ejemplo, a los alumnos de traducción se les quiere recalcar la importancia del formato que tienen que respetar a la hora de traducir, se les puede presentar dos viñetas, una del cómic original y la viñeta del cómic traducido, de las que tienen que extraer las diferencias de formato. En caso de encontrar diferencias, el ejercicio consistiría en encontrar soluciones para intentar asemejar al máximo el formato del texto traducido al del texto original.

En el caso del par de lenguas alemán>español, tal y como se ha comentado anteriormente, a la hora de reformular un texto alemán al castellano, la longitud de esta última lengua resulta más que evidente con respecto a la lengua origen. Tal y como se puede apreciar en el siguiente ejemplo extraído del cómic del autor Walter Moers titulado *Kleines Arschloch*, la viñeta del original alemán cuenta con 9 líneas, mientras que en castellano se han utilizado 13 para la reproducción del mismo mensaje:



Una vez presentadas estas viñetas y debatida la diferencia de longitud de los textos, la tarea que se le puede proponer al alumnado es la de reformular el texto castellano, intentando acortar su longitud con el fin de poder asemejarlo al texto alemán, sin que se pierda ni un ápice de la ironía que subyace en estas viñetas (ya que, como se comentó anteriormente, el objeto último de toda traducción es poder provocar en el lector meta el mismo efecto que el que experimentó el lector original).

Otro ejemplo lo podemos buscar en la traducción de recursos tales como los juegos de palabras en el cómic. Al alumno de traducción se le puede confrontar con dos viñetas (una del TO y otra del TM) en la que el recurso utilizado por el autor sea un juego de palabras que se ha intentado mantener en castellano, con más o menos acierto, o que directamente haya desaparecido del TM.

La tarea consistiría en analizar los parámetros en los que se basa el juego de palabras tanto en el TO como en el TM, e intentar producir otro juego de palabras diferente en el que se mantenga el mensaje final del texto. Unas viñetas que se podrían utilizar en este sentido podrían ser las siguientes en el par de lenguas alemán>español, en las que el autor del cómic juega con el significado del término “blind” (“ciego”) y la expresión alemana “blinder Alarm” (“falsa alarma”) en un diálogo que se desarrolla entre el personaje protagonista (un adolescente bastante travieso) y una persona ciega a la que se encarga de asistir:



Tal y como se puede apreciar en la traducción al castellano, el juego de palabras ha desaparecido⁹, por lo que la tarea que se le podría plantear a los alumnos consistiría en que intentasen formular otro juego de palabras en castellano que fuese coherente con el mensaje de las viñetas.

Esta metodología basada en los cómics aplicable a los alumnos de Traducción, también puede utilizarse en el ámbito de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras.

⁹ En este pasaje del cómic, el texto español pierde el juego de palabras que sí aparece en el alemán. La traductora de la versión española ha optado, en este caso, por la compensación (véase punto 3), de forma que en este pasaje ha sido consciente de la pérdida que se refleja en su traducción y que compensa en las viñetas posteriores a esta secuencia.

De esta forma, el alumno se confrontaría desde el principio con una imagen contextualizada en la lengua extranjera (fomentándose así la memoria fotográfica aplicable a la enseñanza de vocabulario) con su correspondiente versión en castellano que se podría analizar, mejorar o distorsionar (ej. cambiar de registro), en función del objetivo que el profesor se hubiese planteado.

Enlazando estos planteamientos lingüístico-traductológicos con el planteamiento cultural, otra actividad interesante que se puede desarrollar tanto en la clase de Traducción como en la de Enseñanza de Lenguas Extranjeras consistiría en que los alumnos se planteasen si encuentran similitudes entre la situación que se plantea en las viñetas con alguna obra literaria de su país de origen. En el caso, por ejemplo, de las viñetas anteriores en las que se narra la visita del protagonista al invidente, es muy probable que los alumnos hispano-parlantes relacionasen las situaciones descritas en dicha historia con obras tan populares en el sistema académico español como la obra anónima *La vida de Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades* (más conocida como *Lazarillo de Tormes*). De esta forma, el alumno enlazaría una secuencia de un cómic alemán con una obra en su propia lengua, consiguiéndose de esta forma incentivar la capacidad de relación del estudiante y, lo que no es menos importante, la capacidad de buscar similitudes socio-culturales dentro del par de lenguas que está manejando.

De lo que no cabe la menor duda es de que, con este tipo de ejercicios, se consigue incentivar la creatividad del alumnado, ya sea en la clase de Traducción o en la clase de Enseñanza de Lenguas Extranjeras¹⁰.

5. SITUACIÓN ACTUAL DE LOS CÓMICS EN ESPAÑA

En cuanto a la situación actual de la traducción de cómics en España, la realidad no es favorable debido a las complicaciones técnicas que plantean este tipo de textos y la escasez de medios para solventarlas, la dejadez de los editores, cuya única finalidad es la venta, despreocupándose en muchos casos de la calidad de la traducción, y la ausencia de traductores especialistas en la traducción de este

¹⁰ La aplicabilidad didáctica del cómic no se restringe, sin embargo, únicamente a estos dos ámbitos. Tal y como se ha comentado en el punto 4, hay profesores de otros ámbitos como la Historia que utilizan el cómic no solo para explicar a sus alumnos determinados hechos históricos, sino también para incentivar la lectura entre los estudiantes.

De esta forma, se pueden utilizar cómics como las series de Astérix y Obélix para explicarle al alumno determinados conceptos relativos al Imperio Romano, aunque nunca sin perder de vista que se trata de una situación imaginaria en la que dos personajes creados por René Goscinny (guión) y Albert Uderzo (dibujos) luchan contra el poder de Roma.

Para fomentar la creatividad también entre los alumnos de la clase de Historia, además de para llevar a la práctica más plástica sus conocimientos aprendidos acerca de cualquier periodo histórico, se les puede encomendar, por ejemplo, la tarea de crear pequeños cómics en grupo centrados en un determinado periodo histórico. De esta forma, el alumno necesita conocer a fondo las características más importantes de dicho periodo histórico, para lo que tendrá que crear una trama coordinada por su personaje de ficción (creado también por los propios alumnos), incentivándose con este ejercicio la enseñanza, la creatividad y el trabajo en equipo del alumnado.

tipo de textos, a lo que, además, hay que añadir la escasa investigación traductológica que se ha venido desarrollando en relación con el cómic.

Daniel Castillo Cañellas (1996: 30) resume todos estos problemas al referirse a ellos como “complicaciones técnicas que dificultan la tarea del traductor” y reconoce que estas mismas trabas se pueden encontrar en otro tipo de actividades, aunque es mucho más fácil acceder a los recursos económicos en otros sectores: “Las complicaciones técnicas que dificultan la tarea del traductor no son patrimonio exclusivo de esta especialidad, pero la posición económica más próspera de que gozan otros campos, como el cine, los colocan en mejor situación a la hora de encontrar soluciones para los problemas propios del medio”.

El mercado del cómic, como el resto de mercados, se rige por la ley de la oferta y la demanda, por lo que el interés principal de cualquier editor es que sus productos se comercialicen con facilidad, por lo que, mientras se consigan unas cifras de ventas interesantes, no se detectará ningún problema. Sin embargo, las complicaciones sí que están ahí, ya que, en lo que respecta, por ejemplo, a la labor del traductor de cómics no se cuentan ni con los medios técnicos necesarios y con el tiempo deseable para reelaborar un producto mayoritariamente estadounidense para el público hispanoparlante. Llegados a este punto, cabe resaltar también que este tipo de restricciones son la tónica general hoy día en la traducción de cualquier tipo de texto en cualquier par de lenguas, es decir, la lucha diaria del traductor se sitúa tanto en el plano técnico (no poder acceder a todos los recursos técnicos deseados, tales como programas de traducción asistida, glosarios especializados, etc.) y tener que aceptar plazos de entrega que, en muchísimos casos, rozan lo inhumano.

Por otra parte, no existe mucha investigación traductológica relacionada con los cómics debido, probablemente, a que el interés se ha desviado hacia otros campos considerados “de mayor prestigio”, por lo que volvemos a poner el acento en el debate anteriormente planteado acerca del cómic como fenómeno literario.

Ante este panorama, parece ser que, en un futuro próximo, no va a haber muchos traductores profesionales que se vayan a dedicar a la traducción de cómics, por lo que se seguirá echando mano de traductores *amateurs* que en muchos casos no tienen ni la competencia lingüística ni la competencia traductora necesarias para desempeñar esta labor.

CONCLUSIÓN

Probablemente sería muchísimo más productivo desviar el análisis del cómic del debate planteado en torno a su denominación como literatura estándar y encaminarlo hacia una finalidad práctica como, en este caso, la docencia.

El mundo del cómic abre infinitas posibilidades a todos aquellos que se quieran acercar a él con el respeto de encontrarnos ante una forma textual con unas características propias muy concretas que ha marcado la memoria colectiva de multitud de generaciones.

Sería muy deseable que editoriales, docentes de traducción y de lenguas extranjeras, así como los propios traductores profesionales concediésemos a un género, que cuenta con más de 200 años de historia, la importancia que se merece.

BIBLIOGRAFÍA

Texto analizado

- MOERS, W., *Kleines Arschloch*, 15ª Ed., Frankfurt, Eichborn, 2006.
 MOERS, W., *El pequeño hijoputa* (traducción al español de la obra titulada *Kleines Arschloch*), Barcelona, La Cúpula, 2001.

Bibliografía adicional

- BARBIERI, D., *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Paidós, Ibérica, 1993, p. 203.
 BARRERA Y VIDAL, A., "Traducción e interculturalidad: la versión española del mundo de Tintín", V Encuentros Complutenses en torno a la Traducción, Madrid, Editorial Complutense (ed. Martín Gaitero, R.), 1995, pp. 483-497.
 BARRERO, M., "La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial", *Revista Literaria Independiente de los Nuevos Tiempos*. (2007). Internet. 04/05/08 <>
 BAUR, E., *La historieta como experiencia didáctica*, México, Nueva imagen, 1978, p. 23.
 CÁCERES WÜRSIG, I., "Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la historieta gráfica", V Encuentros Complutenses en torno a la Traducción, Madrid, Editorial Complutense (ed. Martín Gaitero, R.), 1995, pp. 527-538.
 CASTILLO CAÑELLAS, D., "El discurso de los tebeos y su traducción". Internet. 13/06/08. <<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Academico/01/tebeostraducion.pdf>>
 COMA, J., *Del gato Félix al gato Fritz: Historia de los comics*, Barcelona, Editorial Gustavo Pili, 1979, p. 9.
 DRAE, *Diccionario de la lengua española*. Internet. 03/06/08. <www.rae.es>
 DPD, *Diccionario Panhispánico de Dudas*. Internet. 03/06/08. <www.rae.es>
 EISNER, W., *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma, 1994, p. 13.
 GIMÉNEZ, C. *Sabor a menta y otras historias*, Madrid, Ediciones de la Torre, 1994, p. 3.
 INGERTO, R. G., "Bocadillos de Historia". Diario Independiente de Asturias La Nueva España. (2007). Internet. 10/07/08. <http://www.lne.es/secciones/noticia.jsp?pRef=2008060500_38_643405__Cuencas->
 MARTÍN, A., *Apuntes para una historia de los Tebeos*, Barcelona, Glénat, 2000, pp. 3-136.
 MAYORAL ASENSIO, R., KELLY, D. y GALLARDO, N., "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 (1986), Universidad de Valencia, pp. 95-105.
 MOLINER, M., *Diccionario de Uso del Español*. Madrid, Gredos, 2000, p. 583.
 RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L., *El cómic y su utilización didáctica*, Barcelona, Gustavo Gili, 1988, p. 23.

SANTOYO, J.C., *El delito de traducir*, León, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León, 1989, pp. 18 y ss.

TOURY, G., *Los estudios descriptivos de traducción y más allá. Metodología de la investigación estudios de traducción* (traducción de Rosa Rabadán y Raquel Merino), Madrid, Cátedra, 2004, p. 344.

ZANETTIN, F. "Fumetti e traduzione multimediale" in *TRAlinea*, 1, 1-11. (1998). Internet. 20/04/08. <http://www.intraline.it/volumes/ita_open1.php?id=C0_25_2>

Nombre del autor: Nuria Ponce Márquez

Dirección-e: nmponmar@upo.es

Dirección postal: Universidad Pablo de Olavide, Dpto. de Filología y Traducción, Carretera de Utrera, km. 1, 41013, Sevilla

Fecha de recepción: 29/01/2009

Fecha de aceptación: 23/06/2009