

Roberto Mayoral "sensio"

"Notas sobre la traducción de cómics"

Babel: revista de los estudiantes de la EUTI

nº 1

enero 1984

Granada

pp. 92-101

NOTAS SOBRE LA TRADUCCION DE COMICS

El cómic, como el cine, la fotonovela y los dibujos animados, es un género en el que se integran el lenguaje icónico (de las imágenes) y el lenguaje literario (hablado o escrito). El lenguaje literario en los cómics se manifiesta en forma escrita y abarca tanto el lenguaje articulado (en "globos" o fuera de ellos) como la sonorización imitativa de ruidos y voces inarticulados (onomatopeyas).

Los medios de narración y expresión de los que dispone el cómic¹ son:

A) SIGNOS ICONICOS

- 1) Dibujo de imágenes: con diferentes inclinaciones hacia lo realista o lo figurativo. Mayor realismo en el cómic de aventuras (narraciones largas, dibujo esencialmente metafórico, p. ej. El Príncipe Valiente). Más esquemático y figurativo en el cómic humorístico o caricaturesco (narraciones largas, dibujo esencialmente metonímico, p. ej. Charlie Brown).
- 2) Composición: planos y perspectivas dentro de una viñeta.
- 3) Montaje: sucesión de las viñetas, tamaño, forma, colocación en la página.
- 4) Delimitación de las viñetas, con o sin líneas y espacios de demarcación, con o sin comunicación entre ellas.
- 5) Color: blanco y negro, grises y colores.
- 6) Medios pictóricos: dibujo, fotografía, acuarela, óleo, etc

¹Lecturas recomendadas sobre el lenguaje de los cómics:

- García, Clemente: "Los Cómics: dibujar con la imagen y la palabra", Madrid, Humanistas, 1983.
- Gubern, R. : "El lenguaje de los cómics", en Imagen y sonido, núms. 85 a 94, Barcelona, 1970-71
- 1972 : "El lenguaje de los cómics, Barcelona, Península.
- 1974 : "Mensajes icónicos en la cultura de masas", Barcelona, Lumen.

7) Globos: incluyen no sólo verbalizaciones sino también pensamientos y sentimientos. Son indicativos de estilo directo, acotan al dialogo, refieren al personaje que dice, siente o piensa. La forma en que son dibujados los globos (nubecillas, trazos en sierra, congelados, etc., traducen "pensar", "decir airadamente", "decir con frialdad", etc..)

8) Otros signos convencionales aceptados en el lenguaje de los cómics como rayos, bombas, sapos y culebras, etc..., que indican lenguaje soez denuestos, etc...

9) Texto: el texto en el cómic puede trascender su condición de signo literario para, al mismo tiempo, "dibujar". Los diferentes tipos de letra (trazo más o menos grueso, mayúsculas o minúsculas, diferentes caligrafías, tamaño, etc..). La inclusión del texto dentro o fuera de la viñeta (globos) también cumple funciones comunicativas.

10) Reproducción gráfica de sonidos y voces inarticulados: como en el caso anterior, también incorpora valor de signo icónico en el cómic y "dibuja" según su posición, forma, si acompaña movimientos, etc..

B) TIEMPO DE LECTURA: impuesto por el montaje y composición de las viñetas, el tipo de dibujo (más o menos tallado y realista), texto fuera o dentro de viñeta (estilo indirecto o directo), el nivel de lengua, la complejidad sintáctica, la utilización de imágenes y de lenguaje idiomático (expresividad) y en el que también tiene parte de protagonismo el lector.

C) LENGUAJE FONÉTICO

1) Reproducción de sonidos y voces inarticuladas.

2) Lenguaje articulado: directo en globos e indirecto fuera de los globos.

LA TRADUCCION DE COMICS

Generalmente, su traducción no se hace sobre el guión sino sobre lo que de él queda tras el trabajo del dibujante (el dibujante traduce algunos íconos una parte del guión y adapta el resto en forma de diálogo y texto fuera de viñeta). Esto excluye del trabajo del traductor todo lo relativo a la reproducción icónica, salvo los casos de caligrafía y representación gráfica de sonidos.

Estas circunstancias pueden conllevar una pérdida de significado por el hecho de existir signos extralingüísticos específicos de cada cultura (gestos). Recuérdese la diferente manera de indicar locura en francés y en inglés-español.

Por otra parte y en ciertos casos, el dibujo puede servir de apoyo a representaciones metafóricas o expresiones idiomáticas (un melón en el dibujo y "chapeau melon" en el texto), con lo cual también podremos encontrarnos con un contrasentido o con una pérdida de significado en el texto traducido.

El traductor de cómics debe ajustarse a dos condiciones específicas de este género: 1) el tiempo de lectura y mantener el mismo nivel de dificultad en la descodificación del mensaje 2) las limitaciones de espacio para la escritura del texto traducido. Esta segunda condición reviste especial importancia en el caso de la traducción a lenguas cuyos textos resulta siempre más largos (como es el caso de la traducción del inglés al español).

A veces, el traductor tendrá que recurrir a unos tipos de menor tamaño para poder incluir todos sus textos en el espacio impuesto por la viñeta.

El desarrollo de las técnicas de impresión ha permitido la traducción de textos dentro de la viñeta y fuera del globo.

De este modo, la mayor parte de las onomatopeyas han pasado a ser competencia del traductor. Anteriormente, este no era el caso y se mantenían las versiones originales en los cómics traducidos. Debido a la situación de práctico monopolio de los cómics escritos en lengua inglesa, se ha producido un préstamo masivo de onomatopeyas del inglés al español y a otras lenguas ("bang", "zap", "larghi", etc.). La menor riqueza del español en palabras onomatopéyicas no sirvió mas que para favorecer la incorporación al español de estos términos. Es hoy cuando se plantea la traducción de onomatopeyas, ya sea mediante términos autóctonos recuperados, mediante nuevas creaciones o a través de diferentes tipos de adaptaciones.

Para su traducción las onomatopeyas se pueden dividir en dos grupos:

- 1) Las que se "oyen" igual en los dos idiomas ("hip", del hipo, en francés y en español). En este caso le corresponde al traductor tan sólo adaptar la ortografía a las pautas de la lengua término.
- 2) Las que se "oyen" de forma diferente en los dos idiomas (el "kirikiki" del gallo en español será "cocorico" en francés y "cock-a-doodle-doo" en inglés). En este caso el traductor requiere unos conocimientos muy profundos de la lengua término (que debería ser su lengua materna) y un oído muy refinado para poder traducir correctamente estos términos.

Aunque muchos elementos del cómic son comunes a la cultura de la lengua de partida y a la de la lengua término, resulta casi inevitable que aparezcan referencias culturales, que plantearán cuestiones a veces difíciles para el traductor, el cual debe ser consciente de su papel de puente entre dos culturas distintas. Así, debe hacer lo posible para que el texto

se entienda en su conjunto en la lengua término (ajustar medidas, pesos, chistes, etc.). En su trabajo de adaptación no siempre le será posible mantener juegos de palabras (el caso de "melón" y "chapeau melon" del francés al inglés) y en este caso debe recurrir o bien a su imaginación para sustituirlos por otros que se correspondan con el dibujo o bien a traducirlo literalmente y compensar la pérdida de humor en otro lugar del texto. Esta compensación será muy importante para mantener el nivel de humor del cómic en su conjunto.

Sin embargo, a la hora de adaptar referencias culturales para el lector de la versión traducida, el traductor debe evitar la sobretraducción que cambiaría el ambiente creado en la versión original. En una historietita situada en Nueva York, por ejemplo, el lector de la versión española se sorprendería al ver mencionado un paquete de Ducados-bastaría con traducir la marca americana del original por otra americana conocida en España (Winston, Marlboro). Este es también el caso de los nombres propios, que normalmente no se traducirán ("Fat Freddy", etc., en Los Furry Freak Brothers), a no ser que constituyan juegos de palabras o sean indicativos del carácter del personaje (el caso de "Abraracourcix" en el Asterix francés⁽¹⁾ o de Andy Capp en inglés⁽²⁾).

En el campo de las referencias culturales el trabajo de traducción se verá limitado en ocasiones por el dibujo. Ya hemos mencionado los signos extralingüísticos, cabe mencionar también el caso de los colores como símbolo de distintos sentimientos y cómo estos símbolos varían de un a otro idioma. Así, el rojo significa enfado en español mientras que en inglés lo hará el dorado.

Algunos de estos problemas son específicos del cómic (onomatopeyas, limitación de espacio), otros se encontrarán también en

en textos de otro tipo (referencias culturales). Dentro de este último grupo se haya el problema de las variedades de lengua (slang, dialectos, etc..). En algunos casos el dibujo reduce la necesidad de reproducir dialectos o registros particulares (se ve claramente la intervención de un personaje negro, por ejemplo), mientras en otros no. No se podría traducir *Los Furry Freak Brother* a un castellano estándar. A la hora de traducir los textos escritos en slang, el traductor debe ser consciente de las distintas características en los diferentes idiomas (por ejemplo, los tacos ingleses son en su mayor parte de inclinación religiosa, los españoles de inclinación sexual, no se utilizan en el mismo lugar ni de la misma manera. En el slang español existe "papear" para "comer" mientras en inglés no hay ningún término parecido. El traductor inglés debe compensar esta pérdida (como en el caso de los juegos de palabras) para reproducir el mismo ambiente.

Lo que cabe en este caso, pues, no es una traducción literal sino una versión traducida con igual densidad de expresiones provenientes del slang, tanto para mantener el ambiente del original como para asegurarse de que el lector de la traducción reaccione de la misma manera que el del original.

La traducción de cómic pertenece al tipo de lo que podríamos denominar "traducciones condicionadas". Podemos encontrar dos tipos de circunstancias fundamentales en los "textos condicionados" frente a la traducción de un texto literario o pragmático escrito en prosa y destinado a ser impreso, en el que "todo" el significado está contenido en el texto.

En primer lugar, tenemos el caso de que el mensaje a traducir no reduzca sus medios comunicativos a la prosa escrita. Podemos encontrar otros elementos fundamentales añadidos como la imagen (estática o en movimiento), la forma poética y la música. (3) Estos

elementos "añadidos" del mensaje no solo constituyen parte de significado sino que además imponen al texto sus propias leyes y condicionamientos. Por un lado, no se puede traducir el texto sin comprender lo que de significativo añaden o modifican los demás.

En segundo lugar, nuestro texto puede encontrar condiciones espaciales (si debe ser impreso en un espacio limitado o establecido) y condiciones temporales (duración determinada del mensaje en su forma oral). Si nuestro texto traducido desborda estos límites o no alcanza, puede imposibilitar el mensaje o dificultar su descodificación.

Si a diferentes tipos de mensaje les atribuimos grados de "subordinación" según el alejamiento que su simple prosa escrita (principio y fin del proceso ordinario de traducción) tenga de la forma final en que vayan a ser percibidos, podremos hacer la evaluación que se muestra en el siguiente cuadro:



TIPO DE MENSAJE	ORAL	POÉTICO	MUSICAL	IMAGEN	LIMITACION ESPACIAL	LIMITACION TEMPORAL	SUBORDINACION	GRADO
Prosa pragmática o literaria							0	
Idem (anuncio, aviso)				(estática) (X)	X		I-2	
Discurso, conferencia, noticia, tv	X						I	
Poema	(X)	X					I-2	
Cómic				X (sucesión)	X		2	
Subtitulado películas				X (en movimiento)	X		3	
Canción	X	X	X			X	4	
Doblaje películas	X			X (en movimiento)		X	4	

MIMICA

Observaciones:

1. El nombre de este personaje viene de la expresión francesa "à bras raccourcis" que evoca las cualidades de un guerrero y que, por tanto, se adecúa al jefe de un pueblo conocido por su valentía. La terminación "-ix", es típica de los antiguos nombres galos. En la versión inglesa de Asterix, el traductor ha optado por cambiar el nombre a fin de mantener el juego de palabras y el jefe, hombre algo corpulento, se convierte en "Vitalstatistix", de "vital statistics", expresión normalmente utilizada para referirse a la medida de busto, cintura y caderas en la mujer. El traductor español, sin embargo, se ha limitado a adaptar la ortografía ("Abraracurcix"), perdiendo no sólo el humor sino también todo el sentido del nombre original.

2. Este personaje de las "Midlands" inglesas se dibuja con una gran gorra ("cap" en inglés) y es representado como una de esas personas a las que nunca les sale nada bien. El nombre contiene, entonces, un doble juego de palabras ("cap" y "handicap", juego de palabras éste aún más adecuado porque en esta región de Inglaterra la "h" inicial es muda). Su traducción presenta considerables problemas y en la versión castellana el traductor ha optado por dejar el nombre original, produciéndose una pérdida de humor puesto que en castellano se imita la pronunciación inglesa de la palabra "handicap" y por lo tanto dicha palabra no se asociaría fácilmente con "Andy Capp".

3. También la composición, montaje, puesta en escena, color, banda sonora, gestos y demás elementos de la comunicación oral, etc..

Dorothy Kelly y Roberto Mayoral.

LECTURAS RECOMENDADAS SOBRE EL LENGUAJE DE LOS COMIC:

García, Clemente: Los comic: dibujar con la imagen y la palabra, Madrid, Humanitas, 1983.

Gubern, R. : "El lenguaje de los comics", en Imagen y sonido, 1970-71 núms. 85 a 95, Barcelona.

1972 : El lenguaje de los comics, Barcelona, Península.

1974 : Mensajes icónicos en la cultura de masas, Barcelona, Lumen.