

Maria Carreras i Goicoechea (coord.)  
Estefanía Flores Acuña  
Monica Provezza

# La traducción de cómics

*Corto Maltés, Lupo Alberto  
y Dylan Dog en español*



Copyright © MMVIII  
ARACNE editrice S.r.l.

[www.aracneeditrice.it](http://www.aracneeditrice.it)  
[info@aracneeditrice.it](mailto:info@aracneeditrice.it)

via Raffaele Garofalo, 133 A/B  
00173 Roma  
(06) 93781065

ISBN 978-88-548-1858-3

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,  
di riproduzione e di adattamento anche parziale,  
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie  
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: luglio 2008

*Dico igitur omnem interpretationis vim in eo consistere, ut, quod in altera lingua scriptum sit, id in alteram recte traducatur. Recte autem id facere nemo potest, qui non multam ac magnam habeat utriusque linguae peritiam. [...]*

*Magna res igitur ac difficilis est interpretatio recta. primum enim notitia habenda est illius linguae, de qua trnsfers, nec ea parva neque vulgaris, sed magna et trita et accurata et multa ac diuturna philosophorum et oratorum et poetarum et ceterorum scriptorum omnium lectione quaesita. (Leonardo Bruni, De interpretatione recta, 1424-26)*



# ÍNDICE

<b>Presentación</b> de Maria Grazia Scelfo	9
<b>Introducción</b> de Maria Carreras i Goicoechea	11
<b>Capítulo I</b>	
<b>El tebeo en España</b> de Estefanía Flores Acuña	27
<b>Capítulo II</b>	
<b>Corto Maltés</b> de Maria Carreras i Goicoechea	37
<b>1. El texto original</b>	37
<i>1.1 Cuestiones editoriales</i>	37
1.1.1 « <i>La ballata del mare salato</i> »	37
1.1.2 Las aventuras de Corto	45
1.1.3 Las versiones animadas	46
1.1.4 Observaciones generales	48
<i>1.2 La lengua de Corto Maltés y de sus compañeros</i>	52
1.2.1 Dialecto	53
1.2.2 Lenguas extranjeras	55
<i>1.3 Intertextualidad</i>	57
<b>2. El texto traducido</b>	58
<i>2.1 Traducciones estudiadas</i>	64
2.1.1 Corpus	64
2.1.2 Observaciones generales	64
<i>2.2 Lenguaje verbal y lenguaje icónico</i>	65
2.2.1 La traducción del dialecto	65
2.2.2 La traducción de las lenguas extranjeras	67
2.2.3 Onomatopeyas	69
<i>2.3 Intertextualidad</i>	71
<b>3. Reflexiones finales</b>	77
<b>Capítulo III</b>	
<b>Lupo Alberto</b> de Estefanía Flores Acuña	79
<b>1. El texto original</b>	79
<i>1.1 Características generales</i>	79
<i>1.2 La lengua de Lupo Alberto y de sus compañeros</i>	80

1.3 <i>Intertextualidad</i>	82
<b>2. El texto traducido</b>	83
2.1 <i>Las traducciones estudiadas</i>	84
2.1.1 Corpus	84
2.1.2 Algunas observaciones generales	85
2.2 <i>Lenguaje verbal y lenguaje icónico</i>	90
2.2.1 Derivación y composición	92
2.2.2 Interjecciones	93
2.2.3 Marcadores discursivos	95
2.2.4 Onomatopeyas y texto en el dibujo	97
2.3 <i>Intertextualidad</i>	100
<b>3. Reflexiones finales</b>	102
<b>Capítulo IV</b>	
<b><i>Dylan Dog</i> de Monica Provezza</b>	105
<b>1. El texto original</b>	105
1.1 <i>Características generales</i>	105
1.2 <i>La lengua de Dylan Dog y de sus compañeros</i>	108
1.3 <i>Intertextualidad</i>	110
<b>2. El texto traducido</b>	111
2.1 <i>Traducciones estudiadas</i>	112
2.1.1 Corpus	112
2.1.2 Algunas observaciones generales	113
2.2 <i>Lenguaje verbal y lenguaje icónico</i>	113
2.2.1 Registro	113
2.2.2 Lenguas extranjeras	114
2.2.3 Texto en el dibujo	116
2.2.4 Onomatopeyas	117
2.3 <i>Intertextualidad</i>	121
<b>3. Reflexiones finales</b>	123
<b>Conclusiones</b> de Maria Carreras i Goicoechea	125
<b>Glosario</b> de Estefanía Flores Acuña y Monica Provezza	131
<b>Referencias bibliográficas</b> de Monica Provezza	143
<b>Índice onomástico</b> de Maria Carreras i Goicoechea	153

## PRESENTACIÓN

Con la obra que aquí presentamos, se pretende proponer un modelo de análisis aplicable a la traducción de los cómics, subgénero literario incluido en el ámbito de la traducción subordinada.

No es frecuente que en las universidades italianas se enseñe a traducir los cómics. La traducción literaria sigue considerándose la reina de las traducciones, si bien hay que señalar que en los últimos años ha aumentado el número de facultades donde se imparten cursos de traducción especializada, imprescindible en cuanto en este mundo globalizado la reclaman las industrias, las empresas, el sector económico, los organismos internacionales, etc.

Los cómics no son una necesidad sino una diversión pero, como todas diversiones, parecen ser indispensables en el mundo caótico de hoy en día. Su difusión es siempre mayor no sólo entre los niños, sino también entre los adultos. De algunos, dado su éxito, se han realizado incluso series de dibujos animados o películas. Y dada su gran difusión, la traducción de los mismos se ha convertido en una tarea importante que entraña dificultades muy diversas, entre las cuales juegan un papel fundamental las relacionadas con la lengua misma. En efecto, tratándose de traducción subordinada, el texto está directamente conectado con la imagen, de la que no se puede prescindir y que impone a la lengua fuertes restricciones.

Carreras, Flores y Provezza ilustran en este libro cuanto acabamos de mencionar ofreciéndonos un panorama amplio y exhaustivo de los problemas de traducción de los cómics. En particular, realizan un análisis detallado de la traducción al español de tres de los cómics italianos más conocidos a nivel internacional: Corto Maltese, Dylan Dog y Lupo Alberto.

Una obra original, con un utilísimo glosario final, que, ante la insuficiencia de los estudios realizados en este ámbito y desde una perspectiva crítica, viene a colmar un importante vacío.

Espero que la presente obra permita a sus lectores iniciarse y apasionarse en un ámbito profesional y en una disciplina investigadora

que representa un reto en la actual sociedad de la información y de la globalización: la traducción de los cómics entre lenguas afines.

Maria Grazia Scelfo



## INTRODUCCIÓN

Este estudio nace como resultado del Segundo Seminario de Traducción de la Biblioteca Ruffilli de Forlì (aa. 2004-2005), organizado en paralelo con los cursos de traducción de la SSLMIT (la Facultad de Traducción de la Universidad de Bolonia, cuya sede se halla en Forlì). Dicho Seminario consistió en una serie de encuentros dedicados a la traducción de la poesía, de la canción, del teatro y de los cómics. Estefanía Flores y Monica Provezza, las otras dos autoras de estas páginas, dedicaron el encuentro destinado a la traducción de cómics a *Lupo Alberto*. Al seleccionar tres cómics para este estudio queríamos que fueran suficientemente representativos de la tradición de este país y de las tendencias predominantes en la traducción de cómics italianos al español; así pues, decidimos mantener *Lupo Alberto* y buscar otros dos que nos permitieran abarcar un periodo de tiempo bastante amplio, tanto con respecto a dichos cómics en su lengua original (*Corto Maltese* 1967-1991, *Lupo Alberto* 1973-2008, *Dylan Dog* 1986-2008) como con respecto a su recepción en España (*Corto Maltese* 1974-2007, *Lupo Alberto* 1988-2000, *Dylan Dog* 1988-2008).

Haber sido y seguir siendo lectoras de cómics nos ha ayudado a tener siempre presente al destinatario natural de los textos seleccionados, pero no hubiera sido suficiente para poder afrontar los problemas de traducción que plantea un género textual como este. Una de las primeras cosas que saltan a la vista al leer cómics italianos traducidos al español es cierta imprecisión, como si no todos los traductores, o por lo menos no siempre, hubieran entendido bien el texto original. A veces, incluso hemos llegado a dudar de su competencia en italiano, de que tuvieran una formación adecuada para entender los dobles sentidos, las referencias culturales, los chistes, los juegos de palabras, etc. Comprender el texto original para poderlo traducir correctamente es un requisito imprescindible para garantizar una buena traducción, por bien que se conozca la lengua de llegada.

Estos dos principios fundamentales de la traducción (es decir, entender bien el texto de partida y dominar la lengua de llegada) se re-

piten desde los orígenes de la traductología, por lo menos desde los cinco principios anunciados por Étienne Dolet en su Manual publicado en 1540.<sup>1</sup> Ahora bien, en el caso de los cómics entra en juego un factor más que complica las cosas: la *traducción subordinada*.<sup>2</sup> El hecho de que el texto dependa de una serie de elementos que lo vinculan es, efectivamente, el aspecto más llamativo, aunque no es el único, como veremos más adelante.

Los cómics son:

...un «genere letterario» autonomo, dotato di propri elementi strutturali, di una tecnica comunicativa originale, fondata sull'esistenza di un codice condiviso dai lettori e a cui l'autore si rifà per articolare, secondo leggi formative inedite, un messaggio che si rivolge, insieme, all'intelligenza, all'immaginazione, al gusto dei propri lettori. (Eco, 1964: 151)

Así pues, cuando abrimos un cómic nos encontramos frente a un texto narrativo organizado a través de imágenes y palabras. Las palabras se encuentran en distintas partes y tienen funciones diferentes según su ubicación: están dentro de los globos o bocadillos (🗨️) cuando se trata del texto pronunciado (o pensado) por los personajes, y se encuentran en el resto del dibujo según se trate de la voz narrante (con carteles que recuerdan la voz en *off* cinematográfica) o de textos informativos sobre los lugares o las personas (con carteles indicativos que reproducen los de la vida real, como 'bomberos', 'barbero', etc.). También encontramos palabras en la reproducción de todo tipo de escrito de la vida real (como libros, cartas, mapas, etc.). Además, hay otro tipo de texto representado metafóricamente por imágenes (ronquidos, rayos y truenos, etc.). Por último, en los cómics prolifera un tipo de palabras muy especial, las onomatopeyas, que reproducen todos los sonidos posibles e imaginables (*pim pam pum, zac, toc, etc.*). Estas palabras llegan a fundirse con el dibujo, de modo que se defor-

---

<sup>1</sup> Véase la edición al cuidado de López Carrillo, Martínez Dengra y San Ginés Aguilar (1998).

<sup>2</sup> Por traducción subordinada entendemos toda aquella traducción que está sometida a determinados vínculos que acompañan al texto, como son la música (y la métrica cuando la hay) en la traducción de canciones, la imagen y el sonido en la traducción audiovisual, y el dibujo en la traducción de cómics.

man, alargándose, creciendo en su tamaño, estirándose, etc., según lo que se quiera expresar como veremos más adelante.

En general, el cómic se estructura a través de su unidad mínima, que es la viñeta, un recuadro que encierra una porción de dibujo con o sin texto (puede haber viñetas mudas, como veremos más adelante en *Corto Maltés*). Cada viñeta representa un momento de la historia que se está contando. La historia más breve puede constar de una sola viñeta, como las que vemos normalmente en los periódicos. Una serie de viñetas de una sola línea es una tira y también puede contener una historia completa (como en el caso de las primeras apariciones de *Lupo Alberto*). Otra unidad narrativa es la página (por ejemplo, la página final de *TBO*, con las aventuras de los personajes de la *Rue del percebe*, n° 13). A menudo, los cómics se publican por tiras o episodios en periódicos generales o revistas especializadas y se recogen bajo forma de álbum en un segundo momento. El álbum es la unidad narrativa mayor que podemos encontrar.

Hay que decir que la indisolubilidad entre el texto y la imagen típica de los cómics, a la que aludíamos más arriba, en realidad nace en un segundo momento, cuando la obra ha sido terminada. De hecho, con frecuencia el guionista y el dibujante no son siquiera la misma persona (por ejemplo, Hugo Pratt dibujó historietas escritas por el mayor guionista argentino de los años 70, Héctor Oesterheld, y Tiziano Sclavi, el padre de *Dylan Dog*, se encargó del guión de la primera historieta que dibujó Angelo Stano). Otra figura con un papel importante para obtener la fusión entre el texto y la imagen es el rotulador, que se encarga de escribir el texto dentro de los globos. Veremos que en España en más de una ocasión los trabajos de traducción de cómics los realizan los rotuladores que también son, a veces, dibujantes y/o guionistas de cómics.

Normalmente se trabaja con dos planchas distintas, una que contiene el dibujo y otra el texto, cosa que debería facilitar la tarea del traductor en las condiciones ideales de trabajo que, lamentablemente, no siempre se respetan. Una vez terminadas las dos planchas, se superponen y se obtiene el resultado final que llega a los lectores.

Los cómics suelen tomar el nombre del personaje principal alrededor del cual se construye la aventura, también llamada ‘historieta’

(es el caso de nuestra selección y de muchos otros, como *Carlitos*, *Carpanta*, *Mafalda*, *Mortadelo* y *Filemón*, etc.), como si ésta no mereciera ser considerada una auténtica historia, un producto narrativo serio. Sin embargo lo es, aunque se trate de un subgénero literario, y en cuanto tal es preciso tener en cuenta el estilo de cada autor (o autores, por ejemplo A. Uderzo y R. Goscinny son los padres de *Astérix*) y de cada personaje creado.<sup>3</sup> Toda aventura que gira alrededor de un personaje central vuelve a proponer algunos personajes secundarios (para seguir con *Astérix*, hay una serie de personajes de la aldea gala – desde el bardo hasta el perrito, pasando por su amigo fiel Obélix, el jefe del poblado, la mujer del pescadero, etc.– que aparecen en todas las historietas) de modo que, además de la psicología del protagonista, también son importantes toda una serie de elementos conectados con la psicología de los personajes restantes<sup>4</sup> y con el contexto en el que tienen lugar sus aventuras (en el caso de *Dylan Dog* la ambientación londinense es de primordial importancia para justificar la presencia del inglés, por ejemplo). Esto nos lleva a otro elemento que hay que tener en cuenta en el análisis de los distintos álbumes de un mismo cómic, es decir, todo lo que se refiere a la intratextualidad, a saber las referencias a otras aventuras de los mismos personajes (en el caso de *Corto* y de *Dylan Dog* son muy frecuentes), a sus nombres y apodos, etc.

A las características enumeradas hasta ahora hay que añadir las editoriales: la publicación de la historia en simples viñetas, en tiras o bajo el formato del álbum; la elección de usar el color o el blanco y negro (a menudo los álbumes nacen en blanco y negro y se publican en color tras haber constatado que la operación comercial merece la pena), el estilo del dibujo, la calidad del papel de impresión, las tapas

---

<sup>3</sup> El mismo autor puede serlo de distintos personajes (por ejemplo, H. Pratt es el creador de *Corto Maltés* y de *Ana de la Jungla*) y, aunque reconoceremos la mano y el estilo del autor y del dibujante (tanto si son la misma persona como si no lo son), es evidente que cada personaje da lugar a un cómic distinto, a una criatura única, con características propias.

<sup>4</sup> U. Eco habla de «caracteres individuales y al mismo tiempo universales» de los personajes de los cómics, que en general no son más que estereotipos (1964: 156 y, especialmente, en el capítulo *Personaggi*).