

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Facultad de Traducción e Interpretación

Doble Titulación en Traducción e Interpretación Inglés-Alemán/Inglés-
Francés

Curso 2020/2021

TRABAJO DE FIN DE GRADO

*Análisis contrastivo multilingüe del cómic Astérix en Hispanie y sus
traducciones*

Autora: Tania M^a Santana Bolaños

Tutor: Dr. Agustín Darías Marrero

RESUMEN

La traducción de cómics se está convirtiendo en un ámbito realmente reconocido en el seno de la Traductología, debido a la presencia cada vez más notable de este tipo textual en nuestra sociedad. A lo largo de este trabajo, se pretende llevar a cabo un análisis contrastivo multilingüe para conocer el tratamiento de ciertos aspectos relacionados con las convenciones tanto específicas como generales del cómic en la traducción de la obra francesa *Astérix en Hispanie* (1969) a cuatro lenguas diferentes (español, inglés, alemán e italiano).

Con el fin de llegar a conclusiones congruentes, se abordarán teóricamente la traducción multimodal y las técnicas de traducción según varios autores, además de la historia del cómic, sus principales características y los elementos más destacados de cara a su traducción. La parte práctica responde a los principales objetivos de este trabajo, a saber, poner de manifiesto las diferencias idiomáticas y culturales que puedan aparecer en cada obra y mostrar cómo influye la multimodalidad en la tarea del traductor.

Tras el análisis de los resultados, se observa que este profesional tiene en cuenta los distintos códigos verbales y visuales que componen el cómic y que se apoya, sobre todo, en estos últimos para realizar su labor. Finalmente, cabe destacar que tanto el origen de las lenguas meta como las técnicas de traducción empleadas desempeñan un papel determinante para confirmar la tendencia hacia la literalidad o no de las distintas versiones.

Palabras clave: multimodalidad, cómic, técnicas de traducción, culturemas, *Astérix*.

ABSTRACT

The translation of comics is increasingly becoming a recognised discipline in the field of Translation Studies due to the growing popularity of this type of text in our society. The aim of this paper is to carry out a multilingual contrastive analysis so as to discover how some aspects related to the specific and general conventions of comics are treated in the translation of the French comic book *Astérix en Hispanie* (1969) into four different languages (Spanish, English, German and Italian).

In order to reach consistent conclusions, multimodal translation and translation techniques will be discussed according to several authors in the theoretical frame, besides the history of comics, their main characteristics and the most significant elements as regards their translation. The practical chapter responds to the main objectives of this paper: to highlight the linguistic and cultural differences that may appear in each work and to show how multimodality influences the translator's task.

The findings of this analysis have shown that the translators take into consideration the different verbal and visual codes that constitute the comic, relying principally on the latter to carry out their work. Finally, it should be noted that the origin of the target languages and the translation techniques used play a decisive role in confirming the tendency towards the fidelity or not of the different versions.

Key words: multimodality, comic, translation techniques, *culturemas*, *Asterix*.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. LA TRADUCCIÓN Y EL CÓMIC	2
2.1. TRADUCCIÓN	2
2.1.1. La traducción multimodal	2
2.1.2. Técnicas de traducción	4
2.2. EL CÓMIC	6
2.2.1. Definición y características	6
2.2.2. Historia del cómic	11
2.2.3. Traducción del cómic: elementos destacados	12
2.3. <i>ASTÉRIX LE GAULOIS</i>	15
2.3.1. Autores y traductores	15
2.3.2. Contextualización histórica	16
2.3.3. <i>Astérix en Hispanie</i>	17
3. ANÁLISIS CONTRASTIVO DE <i>ASTÉRIX EN HISPANIE</i>	17
3.1. METODOLOGÍA	17
3.2. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	18
3.3. ANÁLISIS CONTRASTIVO	19
3.3.1. Elementos lingüísticos fuera del globo	19
3.3.2. Referencias culturales	20
3.3.2.1. Alimentación	20
3.3.2.2. Canciones	22
3.3.2.3. Dialectos	23
3.3.2.4. Dichos, expresiones y frases hechas	25
3.3.2.5. Juegos de palabras (nombres propios)	27
3.3.2.6. Onomatopeyas	28

3.3.2.7. <i>Símbolos nacionales</i>	29
3.3.3. Humor	29
3.3.4. Otros aspectos	31
3.4. RESULTADOS	33
4. CONCLUSIONES	35
5. BIBLIOGRAFÍA	37
6. ÍNDICE DE TABLAS	40
7. ÍNDICE DE FIGURAS	41
8. ANEXOS	41

1. INTRODUCCIÓN

La traducción de cómics se ha convertido en una disciplina cada vez más estudiada debido a la integración de este tipo textual en la sociedad y a que las distintas funciones que lo caracterizan no dejan indiferente al público general. Partimos de la evidencia de las restricciones en la traducción de los textos multimodales en general y, más concretamente, del tipo de texto que estudiamos: el cómic. La imagen y sus diferentes convenciones, que iremos abordando a lo largo de este trabajo, desempeñan un papel fundamental en el proceso de traducción, dado que desvelan lo que el propio lenguaje esconde y esto es, precisamente, lo que complica la tarea del traductor (Delesse 2008).

A lo largo de nuestro análisis, se pretende poner de manifiesto el tratamiento de determinados elementos en las distintas traducciones de un cómic cargado de humor y rasgos culturales como *Astérix en Hispanie* (1969), intentando responder a las siguientes cuestiones:

- ¿Cómo influye la multimodalidad en la traducción de cómics?
- ¿Qué técnicas de traducción son las más empleadas en las distintas lenguas de destino?
- ¿La elección de las técnicas de traducción se ve condicionada por las semejanzas culturales y lingüísticas entre la lengua origen y la lengua meta?

Debido a las lenguas que hemos seleccionado para llevar a cabo nuestro análisis contrastivo, partiremos de la hipótesis inicial de que la traducción de este cómic hacia las dos lenguas romances que analizamos mostrará una tendencia a la literalidad con respecto al texto original (TO) provocada por el origen que comparten, pues, según Iannotti (2017: 76), «el latín [...] dejó en las lenguas neolatinas una herencia significativa, bien en el tesoro léxico, bien en las estructuras gramaticales». Por el contrario, suponemos que los textos meta (TM) en las lenguas germánicas tratadas tenderán mayormente a distanciarse del TO, con el fin de acercarse lingüística y culturalmente a sus correspondientes lectores sin perder la principal intención de los autores.

Para fundamentar este Trabajo de Fin de Grado, nos hemos basado en obras académicas del campo de la Traductología y hemos recurrido a documentos sobre el

tratamiento específico de la traducción de cómics. Asimismo, hemos consultado diversos artículos y estudios sobre ciertos aspectos destacados que caracterizan la serie de historietas en la que nos basaremos, tales como los nombres propios y las onomatopeyas, para poder sustentar nuestro marco teórico y, consecuentemente, el posterior análisis de los casos extraídos de esta obra.

Finalmente, cabe destacar la estructura de este trabajo, que consta de tres grandes partes. En primer lugar, se expondrá la teoría que fundamentará el análisis. En esta parte teórica, se abordarán nociones sobre la traducción multimodal y las técnicas de traducción según diferentes autores; sobre el cómic, sus características, su historia y los elementos más destacados de cara a su traducción; y, finalmente, se realizará un breve recorrido por el bagaje cultural e histórico de la serie de historietas que nos atañe, *Astérix le Gaulois* (1959), y, más concretamente, por nuestro objeto de estudio, *Astérix en Hispanie* (1969). En la parte práctica, se presentará la metodología seguida para llevar a cabo nuestro análisis contrastivo multilingüe, que se organizará en tablas según ciertas categorías establecidas y que fundamentaremos con ejemplos lingüísticos y semióticos extraídos de la obra mencionada, y, tras su exposición, se discutirán los resultados obtenidos. Por último, estableceremos algunas conclusiones que corroborarán o refutarán nuestra hipótesis inicial y darán respuestas a las cuestiones planteadas.

2. LA TRADUCCIÓN Y EL CÓMIC

2.1. TRADUCCIÓN

2.1.1. La traducción multimodal

El concepto de multimodalidad se ha ido popularizando en los últimos años y autores como Kress y Van Leeuwen (2001: 20 en Borodo 2015: 23) lo definen como «the use of several semiotic modes in the design of a semiotic product or event»¹. En esta definición, encontramos el término característico «modo», lo que también Kress (2009: 54 en *Ibid.*) define como «a socially shaped and culturally given resource for making meaning»². Con esto entendemos que, además del lenguaje, se puede comunicar a través de otros modos como las imágenes, los gestos, los colores, las posturas, las miradas, etc. (*Ibid.*) y, en este caso, «el texto traducido deberá guardar un sincronismo

¹ «El uso de varios modos semióticos en el diseño de un producto o acto semiótico» (Kress y Van Leeuwen 2001: 20 en Borodo 2015: 23) (Traducción propia).

² «Un recurso socialmente definido y culturalmente dado para dar sentido» (Kress 2009: 54 en *Ibid.*) (Traducción propia).

de significado con los otros componentes del mensaje» (Mayoral Asensio *et al.* 1986: 102), independientemente de cuáles sean los que aparezcan. Esta confluencia simultánea de diversos códigos de significación crea problemas en la traducción de este tipo de textos, puesto que establece un significado que no concluye únicamente en el lingüístico (Chaume Varela 2004: 12). Algunos ejemplos de textos multimodales son los anuncios, el cómic, la canción y la película.

Asimismo, algunos modos también podrían implicar distintas submodalidades. Pérez González (2014: 127) lo ejemplifica con el lenguaje escrito, que «implica opciones submodales en cuanto al tipo de letra, el tamaño y el color», y con el lenguaje hablado que, por su parte, «implica opciones relativas a la entonación, el tono y el timbre» (*Ibid.*).

Martínez Lirola (2007: 3) señala las siguientes características de este tipo de textos:

- Los elementos que forman un texto multimodal (verbal y no verbal) deben mantener una estrecha relación.
- Todo lo que conforma un texto multimodal (tipo de letra, lugar de la imagen, estructuras...) contribuye a la creación del sentido del texto e influye directamente en el lector.
- Los elementos verbales y no verbales deben concebirse como un todo dentro del texto y no como dos unidades independientes unidas.

En este trabajo, estudiaremos la traducción de los cómics, tal y como Kaindl (2004 en Celotti 2008: 35) propuso, desde una perspectiva multimodal, dada la interdependencia de los distintos recursos semióticos del cómic como la imagen, los sonidos y el lenguaje. Este medio ha sido un ámbito muy poco investigado en cuanto a su traducción y, en particular, la limitación de la libertad del traductor ha generado especial debate en este campo (*Ibid.*: 34). Por ello, la imagen, que muchas veces no puede modificarse, y las restricciones del espacio, en el caso que nos ocupa, han dado lugar a la aparición del concepto de «traducción subordinada» (Mayoral Asensio *et al.* 1986). Sin embargo, profundizaremos en este tema más adelante, donde la siguiente afirmación cobrará sentido: «lo visual no solo actúa como un inconveniente, sino que también puede desempeñar un papel auxiliar en el proceso de traducción» (Borodo 2015: 25).

2.1.2. Técnicas de traducción

Para llevar a cabo nuestro análisis, necesitamos recurrir a las denominadas técnicas de traducción que, según Hurtado Albir (2001: 257), no hay que confundir con los métodos o las estrategias de traducción. Esta autora afirma que el método traductor «tiene un carácter supraindividual y consciente (aunque a veces puede ser inconsciente) y responde a una opción global que recorre todo el texto» (*Ibid.*: 249) y los clasifica en método *interpretativo-comunicativo*, método *literal*, método *libre* y método *filológico*, siendo los dos primeros los de nuestro interés³. En cuanto a las técnicas de traducción, Hurtado Albir (*Ibid.*: 269) las define como «un procedimiento, generalmente verbal, visible en el resultado de la traducción, que se utiliza para conseguir la equivalencia traductora [...]». Han sido muchos los autores que han propuesto sus clasificaciones de técnicas de traducción, no obstante, nos centraremos en tres de ellos: Vinay y Darbelnet (1958), Hurtado Albir (2001) y Martí Ferriol (2006).

Vinay y Darbelnet fueron los primeros en proponer una clasificación, que dividían en dos grandes bloques: la traducción literal (mismo léxico y estructura exacta entre las dos lenguas) y la traducción oblicua (imposibilidad de hacer una traducción palabra por palabra) (Hurtado Albir 2001: 258). En el bloque de la traducción literal, según estos autores, destacan el *préstamo*, el *calco* y la *traducción literal* y, en la traducción oblicua, la *transposición*, la *modulación*, la *equivalencia* y la *adaptación*.

Hurtado Albir (*Ibid.*: 269-271), basándose en algunas clasificaciones previas, crea una nueva taxonomía más dinámica y con nuevas técnicas que, a continuación, presentamos en la siguiente tabla:

TÉCNICA	DEFINICIÓN
Adaptación	Técnica en la que se sustituye un elemento cultural por otro propio de la cultura meta.
Ampliación lingüística	Técnica que consiste en la adición de nuevos elementos lingüísticos.
Amplificación	Se añade nueva información, explicaciones, notas del traductor, etc. que no aparecen en el TO.

³ El método *interpretativo-comunicativo* equivale a una traducción del sentido, sin embargo, el método *literal* supone una transcodificación lingüística (Hurtado Albir 2001: 252-254).

Calco	Traducción literal de una palabra o sintagma del TO.
Compensación	Introducción de una información en otro lugar del texto que no corresponde con la posición del TO.
Compresión lingüística	Al contrario que la ampliación lingüística, se sintetizan elementos lingüísticos.
Creación discursiva	El traductor crea una traducción con una equivalencia efímera, diferente a la del TO.
Descripción	Se sustituye un término o expresión por su propia descripción física o funcional.
Elisión	Omisión de ciertos elementos informativos presentes en el TO.
Equivalente acuñado	Uso de un término o expresión reconocido como equivalente en la lengua de destino.
Generalización	Técnica en la que se sustituye un término específico por el término más general.
Modulación	Se traduce una formulación del TO con un cambio en el enfoque de la lengua meta.
Particularización	Opuesta a la generalización, se emplea un término más específico.
Préstamo	Integración literal de un término o expresión extranjera. Puede ser un préstamo puro o naturalizado ⁴ .
Sustitución (lingüística, paralingüística)	Se cambian los elementos lingüísticos por los paralingüísticos correspondientes (gestos, entonación) o viceversa.
Traducción literal	Traducción palabra por palabra de un término o expresión.
Transposición	Modificación de la categoría gramatical.
Variación	Cambio de elementos lingüísticos o paralingüísticos que afectan a aspectos de la variación lingüística como el dialecto social, geográfico, etc.

Tabla 1. Técnicas de traducción (Hurtado Albir 2001: 269-271)

⁴ El *préstamo naturalizado* equivaldría a la técnica de *naturalización* de Newmark (1992: 119), que «consiste en adaptar una palabra de la LO a la pronunciación y morfología normales de la LT» (*sic.*).

Por otro lado, consideramos interesante mencionar la clasificación propuesta por Martí Ferriol (2006: 112-115), quien realiza una clasificación destinada a la variedad audiovisual y que, aunque no sea el campo que nos ocupa, guarda una estrecha relación con nuestra disciplina, debido a la subordinación a otros códigos semióticos. Este autor se basa en la clasificación de Hurtado Albir (2001), entre otras, por lo que únicamente elimina la técnica de *compensación* de su taxonomía; divide la de *elisión* en *omisión* y *reducción*, que Martí Ferriol (2006: 114) define como «suprimir en el texto meta alguna parte de la carga informativa o elemento de información presente en el TO», e incorpora las técnicas de *traducción palabra por palabra*⁵ y *traducción uno-por-uno*⁶ de Newmark (1992: 101), que surgen a partir de la traducción literal.

Asimismo, este autor también crea una relación entre las técnicas y los métodos de traducción mediante una clasificación (Martí Ferriol 2006: 116-117), en la que se representan desde las técnicas más literales (*préstamo*, *calco*, *traducción literal*) a las más comunicativas (*creación discursiva*, *adaptación*), siendo las del medio las de un carácter más lingüístico (*reducción*, *ampliación*).

Para nuestro análisis, consideramos oportuno basarnos en la clasificación presentada por Hurtado Albir (2001) y, además, tendremos en cuenta algunas técnicas de la taxonomía de Martí Ferriol (2006). Por tanto, también emplearemos la técnica de *omisión* (en lugar de *elisión*) y la de *reducción*. Sin embargo y para concluir, es imprescindible resaltar que no necesariamente todas aparecerán en el análisis que se llevará a cabo en nuestro estudio.

2.2. EL CÓMIC

2.2.1. Definición y características

Para poder definir la palabra tebeo, cómic, historieta o novela gráfica, nos basaremos en distintas definiciones que varios autores le han ido asociando a este también conocido como «novenio arte»⁷. Como se puede apreciar, existen numerosos términos en español para hacer alusión a este medio. El primero de ellos, tebeo, surge de

⁵ Es aquella que «pasa a la LT la gramática, el orden y el significado primario de todas las palabras de la LO» (Newmark 1992: 101).

⁶ Es aquella en la que «cada palabra de la LO tiene su correspondiente en la LT, aunque sus significados primarios (aislados) puedan ser diferentes» (Newmark 1992: 101).

⁷ Denominación que muchos autores (Beylie 1964; Lacassin 1971; Dean 2001; Ory y Martin 2012) le han asociado a esta disciplina, que han clasificado en el noveno puesto del ámbito de las Bellas Artes (Ballester Redondo 2017).

una antigua revista española llamada *TBO*, fundada en 1917, tal y como se expresa en el *Diccionario de la lengua española* (RAE 2020), acompañado de la definición «publicación infantil o juvenil cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos». En ella, se puede observar claramente cómo este medio se destina al público infantil/juvenil.

Con el paso de los años, han seguido surgiendo nuevas formas de referirnos a este arte que también incluyen al público adulto, como la palabra cómic, recogida por el DLE (*Ibid.*) con la definición de «serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia», y que ha ganado cada vez más popularidad dada la influencia de la lengua inglesa. Además, también vemos un uso frecuente de la palabra historieta, al contrario que el de novela gráfica que, quizás, en la actualidad, pueda generar debate sobre el prestigio del cómic como arte independiente, al parecer subordinado al género literario.

Por otro lado, cabe destacar que esta gran variedad en la denominación de un mismo medio en español no se aprecia de igual forma en el resto de idiomas. En francés, por ejemplo, el cómic se conoce, principalmente, bajo el término *bande dessinée* (*BD* o *bédé*, en sus acepciones más coloquiales) y hay que destacar la importancia de este medio de comunicación en países como Francia y Bélgica.

A lo largo de los años, el cómic ha ido adquiriendo cada vez más prestigio social en todo el mundo y, hoy en día, está dirigido a todos los públicos y muy integrado en nuestra sociedad. Muchos autores han decidido estudiar este arte y crear definiciones propias que muestran lo verdaderamente esencial e interesante de él. Entre ellos, Arizmendi (1975: 7) lo define como:

Una narrativa en imágenes que logra una perfecta compenetración (e interrelación) de palabra y dibujo gracias a dos convenciones: la viñeta (que distingue la continuidad del relato en el tiempo y en el espacio) y el globo (que encierra el texto y delimita al protagonista).

Por su parte, Gubern (1979: 105) lo define como «estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética»; la autora Baron-Carvais (1985: 7) aporta la siguiente definición:

Succession de dessins juxtaposés destinés à traduire un récit, une pensée, un message ; le but n'est pas plus uniquement de divertir le lecteur mais parfois de transmettre au moyen de l'expression graphique ce que l'abstraction de l'écriture ne parvient pas toujours à exprimer.⁸

⁸ «Sucesión de dibujos yuxtapuestos destinados a plasmar un relato, un pensamiento, un mensaje; el objetivo no solamente es entretener al lector, sino también, en ocasiones, transmitir, a través de la

Por último, alguna definición más reciente es la de Zanettin (2008: 12), quien concibe el cómic como «form of visual narration which results from both the mixing and blending of pictures and words»⁹.

En todas estas definiciones aportadas por diferentes autores, observamos la gran similitud que existe entre ellas: la fusión de texto e imagen, si bien es cierto que la imagen en el cómic desempeña un papel fundamental que incluso, en ocasiones, puede sustituir a cualquier texto, dado que su carga significativa podría ser suficiente para entender el mensaje (Arizmendi 1975: 22).

En cuanto al género de los cómics, Zanettin (2008: 6) distingue dos grandes bloques: los cómics para entretener y los cómics para enseñar. Por una parte, los de entretenimiento, a su vez, se clasifican en tres grandes géneros: comedia, en el que se aprecia todo tipo de humor; épico (*epics*), el cual incluye géneros como crimen, terror, ciencia ficción y romance, entre otros; y tragedia, el más reciente. Por otra parte, Zanettin también subdivide los cómics educativos en técnicos y actitudinales (Eisner 1985: 142 en *Ibid.*), que están dirigidos tanto a jóvenes como a adultos e incluyen desde cómics relacionados con la Filosofía y la Historia hasta autobiografías.

Compañy Martínez (2019: 65) también los clasifica según el país de origen, puesto que existen tipos de cómics muy diferentes con características lingüísticas, estilísticas y de contenidos diversos según su procedencia. Un claro ejemplo de esta afirmación son las diferencias que existen entre los cómics europeos y los japoneses (manga).

Como bien hemos expresado en las líneas anteriores, la imagen y el texto integrado en ella son elementos fundamentales para lograr entender el cómic. Gubern (1979: 110-111) lo divide en «macrounidades significativas» (estructura de publicación, colores, grafismos, etc.); «unidades significativas» (viñetas); y «microunidades significativas» (encuadre, adjetivaciones y convenciones específicas de los cómics). Estas convenciones, según Gubern (*Ibid.*), son el globo, las onomatopeyas y las figuras cinéticas. En este apartado, nos centraremos en analizar brevemente las partes del cómic

expresión gráfica, lo que la abstracción de la escritura no siempre logra expresar» (Baron-Carvais 1985: 7) (Traducción propia).

⁹ «Forma de narración visual que resulta de la combinación de imágenes y palabras» (Zanettin 2008: 12) (Traducción propia).

según Gubern y otros autores, ilustrando algunas de ellas con imágenes de nuestro objeto de estudio, *Astérix en Hispanie* (1969).

- **La viñeta**

La viñeta «determina una distinción espacio-temporal que permite al lector captar gradual y sucesivamente (estableciendo una continuidad narrativa) los distintos instantes en los que se desarrolla la acción» (Arizmendi 1975: 19). Los términos espacio y tiempo resultan determinantes en la definición de viñeta, dado que toda acción sucede dentro de una dimensión temporal concreta, a pesar de que los signos icónicos son estáticos en el cómic. Además, la viñeta puede llegar a transmitir diferentes mensajes dependiendo de su forma y del trazo de su propia línea, que también puede llegar a omitirse (Gubern 1979).



Figura 1. Sucesión de viñetas – *Astérix en Hispanie* (1969: 27).

El **encuadre** es un elemento característico de la viñeta, que Gubern (*Ibid.*: 124) define como «delimitación bidimensional de un espacio [...] referida a dos órdenes de espacios distintos: al de la superficie del papel sobre el que se dibuja o imprime la viñeta y al espacio figurativamente representado por el dibujante». El cine ha tenido una gran influencia en el cómic, dado que ha adoptado de este los diferentes planos utilizados para diferenciar los tipos de encuadre existentes. De este modo, encontramos el *primer plano*, el *plano medio*, el *plano tres cuartos* y el *plano general* (*Ibid.*).

- **El globo**

El globo, *balloon* o bocadillo sirve para diferenciar el orden en el que intervienen los personajes y es aquel que «engloba» el mensaje

lingüístico. Además, permite que el lector entienda el relato en su conjunto, dado que establece una continuidad entre las viñetas (Arizmendi 1975: 19-26). El globo puede adoptar diferentes formas (circular, cuadrada, rectangular, dientes de sierra, etc.) que le da un significado diferente a cada intervención. Además, se unen al personaje mediante un rabo o delta (Gubern 1979), que puede variar su forma según la acción que se exprese. La tipografía del mensaje lingüístico dentro del globo también puede expresar distintas emociones, por ejemplo, mediante el uso de la negrita y de la mayúscula.

Por otra parte, Gubern (*Ibid.*: 148) presenta una convención denominada «metáfora visualizada» y que define como «convención gráfica propia de los cómics, que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico». Ejemplos de estas metáforas pueden ser las estrellas que aparecen para expresar que algún personaje ha recibido un golpe o el interrogante para expresar dubitación.

Asimismo, cabe destacar que no se debe confundir el globo con los mensajes explicativos que, en el caso de la saga de *Astérix le Gaulois*, aparecen dentro de un rectángulo de color amarillo en la esquina superior izquierda. Estas explicaciones o apoyo de la acción se denominan *didascalias* o *cartelas* y, según Caprettini (en Arizmendi 1975: 20), cumplen las siguientes funciones: *narrativa* (identificación, descriptiva o síntesis), *emotiva* (interna, directa o indirecta) y *retórica*.

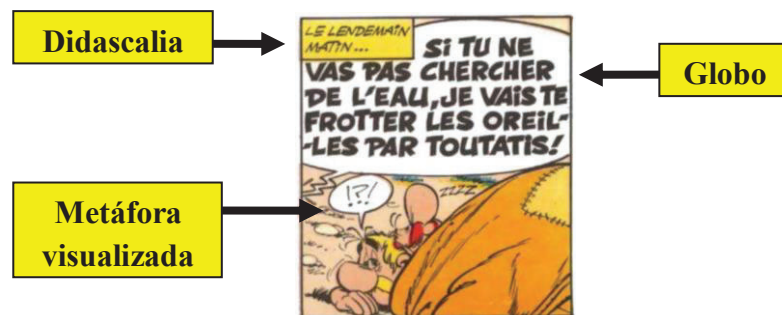


Figura 2. Ejemplo de globo, didascalia y metáfora visualizada – *Astérix en Hispanie* (1969: 31).

- **Las onomatopeyas**

Gubern (1979: 151-152) define las onomatopeyas como aquellos «fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal» y asegura que «esta representación tiene un doble valor: fonético y gráfico». Los cómics, como veremos más adelante, han estado fuertemente influenciados por el inglés, por lo que una de las principales opciones ha sido mantener las onomatopeyas en esta lengua, aunque, en español, cada vez se recurre más a la invención (Valero Garcés 2008: 247)

- **Figuras cinéticas**

Las figuras cinéticas sirven para dar dinamicidad a la naturaleza estática del cómic, por lo que es una «convención gráfica específica de los cómics, que expresa la ilusión del movimiento o la trayectoria de los móviles» (Gubern 1979: 155). Se trata de «iconemas», lo que Gubern (*Ibid.*: 108) define como «mínimo rasgo gráfico carente de significado icónico por sí mismo», relacionados con la representación del desplazamiento físico.

2.2.2. Historia del cómic

Los cómics surgen, tal y como describió Gubern (*Ibid.*: 13), como «medio de expresión de difusión masiva que nace y se vehicula gracias al periodismo, durante la era de plenitud del capitalismo industrial». Nació en Estados Unidos y su nacimiento está vinculado a dos importantes referentes: Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst. Estos célebres periodistas y editores estadounidenses, que compitieron entre sí, integraron el cómic en sus obras periodísticas como estrategia para entretener al público y aumentar la demanda. La primera tira cómica impresa en color fue *Hogan's Alley*, protagonizada por el famoso personaje Yellow Kid, escrita por Richard Felton Outcault, en 1895. Tuvo su debut en el diario norteamericano *New York World*, dirigido por Pulitzer, a pesar de que, posteriormente, Hearst consiguió comprar el producto para su periódico el *Journal* (Arizmendi 1975: 43-44).

En Estados Unidos, las tiras cómicas estaban destinadas tanto a niños como a adultos, al contrario que en Europa, donde el cómic se percibía como un recurso educativo para los más pequeños. Además, los cómics estadounidenses contaban ya con

los globos, mientras que, en el resto del mundo, las narraciones se encontraban, simplemente, situadas debajo del dibujo. No fue hasta el siglo XX cuando esta importante característica de los cómics comenzó a aparecer (Zanettin 2008: 2).

Por su parte, la escuela franco-belga, la que nos atañe para nuestro trabajo, siempre ha tenido una gran repercusión global. La aparición de la *bande dessinée*, en el siglo XIX, surgió con las primeras caricaturas como críticas políticas del siglo XVIII, combinadas con una antigua narración en imágenes (Vélez 2017: 21). Esta escuela es conocida desde sus inicios, en 1889, año en el que Armand Colin lanza *Le Petit Français illustré* con historias semanales en imágenes, pasando por destacadas obras como *Les aventures de Tintín* (1929), creada por el belga Hergé, quien creó el «estilo línea clara», y *Astérix le Gaulois* (1959), escrita por Goscinny y dibujada por Uderzo, en una época de posguerra en la que la prensa francesa quería proteger la producción nacional frente a la extranjera (Baron-Carvais 1985: 21-26).

No podemos olvidar a uno de los grandes referentes del cómic franco-belga: Jean Giraud, más conocido como Moebius. Este autor aparece a partir de la segunda mitad del siglo XX, quien, destacado por sus grandes obras, creó el grupo *Humanoïdes Associados* con otros autores. Asimismo, en los años noventa, aparece *L'Association*, otro grupo de jóvenes conocidos por haber aportado una nueva visión de la *bande dessinée* (Vélez 2017: 23-24).

2.2.3. Traducción del cómic: elementos destacados

A continuación, nos centraremos en determinados elementos del cómic que pueden suponer un reto en el momento de su traducción, tales como la imagen, las onomatopeyas, las referencias culturales, los nombres propios de nuestro objeto de estudio, el humor y los distintos dialectos. Como ya hemos mencionado, la imagen desempeña un papel fundamental en la traducción de cómics, a pesar de que se ha contemplado como un obstáculo para el traductor, dado que se ve obligado a emplear determinadas técnicas de traducción para evitar problemas de espacio (Compañy Martínez 2019).

Sin embargo, como adelantamos, Celotti (2008: 35) quiso ver la imagen como un recurso y no como un inconveniente y, en su obra, invita al traductor a actuar como «investigador semiótico». En la traducción de los textos que se encuentran fuera de los

globos e integrados en el dibujo, como las señales de tráfico, los nombres de lugares, periódicos, etc.¹⁰, el traductor debe decidir a cuál de las dos funciones (visual o verbal) de estos elementos debe darle prioridad. Según esta autora (*Ibid.*: 39), el traductor puede traducirlos, traducirlos en una nota a pie de página, adaptarlos culturalmente, no traducirlos, omitirlos o combinar algunas de las anteriores estrategias.

En esta disciplina, al igual que en el resto, es muy importante tener en cuenta las cuestiones culturales del TO y del TM, puesto que «el problema relacionado con la traducción de las diferencias culturales no consiste únicamente en la utilización de denominaciones muy diferentes sino también en que lo que se denomina es en muchos casos no coincidente» (Mayoral Asensio 1999-2000). No entraremos en el debate de qué es la cultura, pero sí tendremos también en cuenta las referencias culturales o *culturemas*, entre otras muchas denominaciones propuestas por diferentes autores. Molina Martínez (2006: 79) define *culturema* como

Un elemento verbal o paraverbal que posee una carga cultural específica en una cultura y que al entrar en contacto con otra cultura a través de la traducción puede provocar un problema de índole cultural entre los textos origen y meta.

Muchos han sido los autores que han propuesto una clasificación de estos *culturemas*¹¹, sin embargo, seguiremos las categorías propuestas por Mangiron i Hevia (2006: 138-140), quien amplía la propuesta de Santamaría (2001) y de otros autores como Molina Martínez (1998, 2001). Por cuestiones de espacio, solo destacaremos algunas de las categorías que nos interesa presentar para nuestro posterior análisis¹². Una de ellas es la *Historia*, en la que encontramos los acontecimientos históricos y los símbolos nacionales, entre otros. Los dialectos, las frases hechas o los dichos, los juegos de palabras y las onomatopeyas se ubican dentro de la categoría denominada *Cultura lingüística*. La categoría *Cultura material* engloba la alimentación, que incluye la comida y la bebida, y las canciones, por su parte, son *culturemas* que podríamos situar en la categoría de *Instituciones culturales* > *Bellas artes* > *Música y danza*.

Otro aspecto que cobra especial relevancia de cara a su traducción son las onomatopeyas, que se pueden encontrar dentro o fuera del globo. Esta última forma de

¹⁰ Lo que varios autores (Celotti 2008; Margarito 2005) han decidido denominar «linguistic paratext».

¹¹ Eugene Nida (1945), Peter Newmark (1988), Christiane Nord (1994), David Katan (1999), Lucía Molina Martínez (1998, 2001) y Laura Santamaría (1999, 2001) (en Mangiron i Hevia 2006: 66-75).

¹² Véase la clasificación completa en el Anexo I de este trabajo.

encontrarlas complica la labor de traducción, dado que también podría suponer mayores costes para su producción y más dificultades técnicas (Valero Garcés 2008). La traducción de estos elementos depende de varios aspectos como la experiencia del traductor, el tipo de publicación, la tradición de copiar directamente del inglés y los destinatarios (Gubern 1979, Valero Garcés 1995a, 1995b en *Ibid.*: 241).

Se suelen emplear dos estrategias diferentes para la traducción de las onomatopeyas del inglés al español. Estas dos estrategias son: emplear los equivalentes en español de las onomatopeyas en inglés cuando se trate de sonidos de animales, sonidos inarticulados de personas y sonidos que expresen emociones o actitudes; y mantenerlos en inglés cuando se trate de «sonidos mecánicos», es decir, aquellos producidos por objetos, acciones, etc. (*Ibid.*: 247).

Asimismo, nuestra obra nos obliga a destacar un elemento que supone un gran reto en su traducción: los nombres propios, objeto de estudio de destacados autores como Newmark (1992) y Moya (2000)¹³. En la saga, las invenciones de estos nombres mediante juegos de palabras, para crear humor, dificultan la tarea del traductor. Una de las características principales de estos nombres propios es la presencia de sufijos, que distingue la nacionalidad de los personajes (por ejemplo, *-ix* para los galos y *-us* para los romanos). Los traductores tendrán que lograr un nombre propio que exprese el mismo significado, que sea fácil de pronunciar en la lengua meta y, además, que mantenga ese sufijo tan característico. En general, muchos traductores han recurrido a la relación entre los nombres y las profesiones, el físico o la personalidad de los personajes (Delesse 2008: 257-262).

El humor no solo lo encontramos en estos nombres propios, sino que también es un factor clave durante toda la saga de *Astérix le Gaulois*. Como bien afirma Martínez Tejerina (2008: 38 en Botella Tejera 2017: 81), el humor es «un fenómeno universal, que al mismo tiempo se encuentra encerrado en fronteras culturales y lingüísticas concretas». Esta es una característica fundamental para traducir el humor, pues el

¹³ Newmark (1992: 290) afirma que la mejor manera de traducir los nombres propios de la literatura, que tienen connotaciones relevantes, es «traducir primero a la LT la palabra latente en el nombre propio de la LO y luego volver a naturalizar la traducción a la LO de tal forma que lo que resulte sea un nombre propio nuevo en esta lengua». Por su parte, en el debate de la traducibilidad o no de este aspecto, Moya (2000: 180) defiende que «los nombres propios, incluso aquellos que se transfieren, son traducibles porque la transferencia, [...], es una técnica traslatoria más, y por las explicaciones que aparecen a su alrededor [...]».

traductor debe ser especialmente creativo y tener muy buena imaginación (Agost 1999: 108 en *Ibid.*: 88), dado que debe transmitir las mismas sensaciones a su público, aunque esto implique variar las referencias culturales en el TM.

Por último, además de la narrativa, la principal forma en la que los personajes interactúan es a través del diálogo, por lo que hay que tener en cuenta las variedades dialectales y diatópicas que pueden aparecer. En ocasiones, estas variedades se expresan con palabras y estructuras concretas o con representaciones gráficas de variaciones fonéticas para reproducir un acento determinado (Compañy Martínez 2019: 65).

En conclusión, todos los elementos mencionados, entre otros posibles, resultan relevantes en el proceso de traducción del cómic, del mismo modo que la necesidad de cumplir con la intención que se desea transmitir a los lectores, teniendo en cuenta los diferentes tipos de interacción entre lo visual y lo verbal (Celotti 2008: 42). Gracias a este trabajo, podremos comprobar cómo actúa cada traductor en su respectiva versión.

2.3. ASTÉRIX LE GAULOIS

Astérix le Gaulois es una famosa serie de historietas francesa que vio la luz en octubre de 1959, en la revista *Pilote*. Esta saga consta de 39 álbumes que narran las historias de dos grandes personajes ficticios, Astérix y Obélix, y, además, cuenta con adaptaciones cinematográficas y videojuegos. La trama se sitúa alrededor del año 50 a.C., cuando una aldea gala ficticia habitada por estos galos aún no ha sido conquistada por los romanos. Esta aldea «resiste al invasor» gracias a la poción mágica, que prepara el druida Panorámix y que proporciona una fuerza sobrehumana que nuestros protagonistas utilizarán en todas sus aventuras.

2.3.1. Autores y traductores

Como adelantábamos, René Goscinny (guionista) y Albert Uderzo (dibujante) son los dos creadores de esta reconocida serie de historietas. Ambos autores se conocieron en 1951 y pudieron reflejar su gran conexión en la creación de esta obra. Cuando Goscinny fallece en 1977, Uderzo se encarga también del guion y crea *Editions Albert René* para publicar los posteriores álbumes de *Astérix le Gaulois*, en los que continuó manteniendo el nombre de su compañero¹⁴.

¹⁴ Información obtenida de la página web oficial de *Astérix* (<https://www.asterix.com/>).

Tal es la fama de esta saga que se ha traducido a 111 idiomas y dialectos diferentes (latín, griego clásico, criollo, entre otros) (Muñoz Calvo y Buesa Gómez 2010: 431). A partir de la información disponible acerca de los traductores, destacan Víctor Mora, el primer traductor en traducirla al español, ayudado por Jaume Perich, y Anthea Bell y Derek Hockridge, traductores al inglés, aunque Robert Stephen Caron también ha versionado cinco de las historietas al inglés americano (*Ibid.*: 433; Delesse 2008: 252).

2.3.2. Contextualización histórica

Astérix le Gaulois es una obra con un gran trasfondo histórico y cultural. En ella, pueden verse representados los ancestros de los franceses: los galos. En el año 50 a.C., la Galia estaba dividida en diferentes regiones: la Galia Aquitania y la Transalpina en el sur, la Galia Cisalpina en el sureste, la Céltica en el centro y la Bélgica, al norte. En cada una de estas regiones habitaban diferentes tribus y, en algunas, se desencadenaron distintas batallas. Hoy en día, Francia y Bélgica ocupan este territorio (Senín *et al.* 2020: 11).

Los personajes de esta saga concuerdan con la representación de los galos de la época, personas de piel blanquecina, corpulentas y con cabellos largos rubios y pelirrojos, algunas, además, con grandes bigotes que ocupaban gran parte de sus rostros. En este caso, Astérix no se ajusta tanto a la norma, pero Obélix resulta ser la viva imagen de este prototipo galo. Culturalmente, también aparecen los druidas, hechiceros que hacían sus pociones mágicas con el muérdago, o los menhires, enormes piedras que aparecieron en la era del Neolítico con las que los agricultores marcaban su territorio (*Ibid.*: 37). Hoy en día, podemos encontrar los alineamientos de Carnac, en Bretaña, donde se alinean unos 3000 menhires de varios tamaños a lo largo de cuatro kilómetros (Labrunne y Toutain 2004: 9) y que serán relevantes en nuestro análisis.

Los galos vivían de la ganadería y la agricultura, y se alimentaban de productos lácteos, charcutería, pan y cerveza, que guardaban en grandes toneles de madera (Steele 2002: 14). Sin embargo, el plato estrella de los galos no era, tal y como aparece en nuestra obra, los jabalíes, pues «en la Galia del siglo I a.C., la caza era privilegio de una élite que disfrutaba de ella a modo de entrenamiento para el combate» (Senín *et al.* 2020: 35).

En cuanto a las personalidades de los personajes, Astérix está inspirado en el antiguo jefe de la tribu de los arvernos, Vercingétorix, quien fue derrotado en la batalla de Alesia frente a Julio César. Este personaje puede considerarse como primer héroe francés y, desde entonces, ha sido un mito para esta nación. En su obra, Goscinny quiso que Astérix representara ese espíritu valiente, inteligente y vivaz que defiende su patria frente a las invasiones extranjeras (*Ibid.*) y, sin ninguna duda, lo consiguió. Durante las aventuras de estos dos peculiares personajes, se narra gran parte de la historia de los ancestros franceses y, casualidad o no, siempre acaba en final feliz.

2.3.3. *Astérix en Hispanie*

Astérix en Hispanie (1969), nuestro objeto de estudio, es el decimocuarto álbum de la serie de historietas de *Astérix le Gaulois*. Esta trama se sitúa en el año 45 a.C., cuando después de que Julio César conquistara casi toda Hispania, aún hay un pueblo cerca de Munda (ciudad de Montilla, en Andalucía) que se le resiste. Julio César encuentra por azar a Pepe, hijo de Sopalajo de Arriérez y Torrezno, el jefe de la tribu de este pueblo, y lo toma de rehén a cambio de que el jefe hispano se someta al Imperio Romano. Para mantener a Pepe seguro, lo trasladan al campamento romano Babaorum y este caprichoso e inteligente joven conoce a Astérix y Obélix en un intento de huir. Nuestros protagonistas hacen todo lo posible para devolver a Pepe a su pueblo hispano y no permitir que los romanos consigan su objetivo, por lo que se verán envueltos en un largo viaje lleno de anécdotas, obstáculos, peleas y, sobre todo, mucha cultura hispana.

3. ANÁLISIS CONTRASTIVO DE *ASTÉRIX EN HISPANIE*

3.1. METODOLOGÍA

El objetivo principal de este trabajo es conocer las técnicas de traducción empleadas por los distintos traductores según la lengua de destino, teniendo en cuenta el origen de estas y la influencia de las convenciones propias del cómic. Para ello, hemos seleccionado el cómic original en francés *Astérix en Hispanie* (1969), publicado por la editorial Dargaud Editeur; la versión española *Astérix en Hispania* (2013), publicada por la editorial Salvat y traducida por Víctor Mora; la versión italiana *Asterix in Iberia* (2016), traducción de Luciana Marconcini publicada por la editorial Panini Comics; la versión inglesa traducida por Anthea Bell y Derek Hockridge, *Asterix in Spain* (2004), publicada por Orion Children's Books y la obra alemana, *Asterix in Spanien* (1973),

traducida por Adolf Kabatek y publicada por la editorial Delta. Las tres primeras versiones, en formato digital y estas dos últimas, en formato físico.

Tras una exhaustiva lectura de cada una de las obras y un análisis de las traducciones basado en la teoría considerada previamente, destacaremos los aspectos que hemos considerado más significativos y que se organizarán en diferentes categorías. Este análisis contrastivo se presentará mediante tablas numeradas en las que se recogerán el fragmento original, su localización en la página correspondiente, sus traducciones a las cuatro lenguas contempladas indicadas siguiendo el código de la norma ISO 639-1 (2002) y ordenadas alfabéticamente y las técnicas utilizadas por los respectivos traductores en cada caso. Posteriormente, procederemos a realizar un comentario de traducción sobre cada uno de los aspectos tratados.

Finalmente, se expondrán y comentarán los resultados obtenidos tras el análisis de cada caso correspondiente a las categorías de análisis retenidas, para presentar una visión general de las técnicas utilizadas en cada lengua contemplada en este trabajo y caracterizar, así, cada versión, con el fin de confirmar, refutar o matizar nuestro supuesto hipotético inicial.

3.2. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Con la intención de llevar a cabo un análisis sistemático, este se ha organizado por categorías teniendo en cuenta los elementos destacados en la traducción del cómic, identificados y comentados en el apartado 2.2.3. del marco teórico del presente trabajo.

Por lo tanto, es fundamental resaltar el carácter semiótico del cómic, por lo que, en primer lugar, comentaremos la traducción de los aspectos lingüísticos más relevantes incorporados en la imagen de algunas viñetas. En segundo lugar, es inevitable analizar las referencias culturales que hemos encontrado en *Astérix en Hispanie* (1969), puesto que se trata de una obra cargada de *culturemas*¹⁵, al igual que el resto de álbumes que componen esta serie de historietas. Para ello, tal y como hemos mencionado, nos basaremos en la clasificación de Mangiron i Hevia (2006: 138-140) y analizaremos cada aspecto dentro de las subcategorías correspondientes (alimentación, dialectos, onomatopeyas, etc.). En tercer lugar, expondremos varios casos que ponen de

¹⁵ Hay muchas referencias a la cultura hispana como los toros, el turismo, el baile y el cante flamencos, la siesta y Don Quijote y Sancho Panza como personajes secundarios, entre otras apreciaciones.

manifiesto la traducción del humor en cada idioma y, finalmente, se tratarán otras cuestiones lingüísticas más generales, no incluidas entre las convenciones más específicas del cómic.

3.3. ANÁLISIS CONTRASTIVO

A continuación, se presentarán los veintidós casos estudiados, distribuidos según las categorías de análisis mencionadas y, en su mayoría, organizados siguiendo el modelo de tabla descrito previamente (apartado 3.1.).

3.3.1. Elementos lingüísticos fuera del globo

TO: « Chez Ordralfabetix (Poissons / Crustacés) ».		Página
		16
IDIOMA	TM	TÉCNICA
DE	«Verleihnix (Fische / Krustentiere)».	Reducción
EN	«Unhygienix (Fishmonger)».	Generalización
ES	«Ordenalfabétix (Pescados / Mariscos)».	Reducción
IT	«Da Ordinalfabetix (Pesci / Crostacei)».	Traducción literal

Tabla 2. Ejemplo 1 de elementos lingüísticos fuera del globo.

En la imagen de esta viñeta (véase Anexo II: Figura 1), aparece el cartel de la pescadería de Ordenalfabétix, en el que se aprecia el nombre y las especialidades que vende. En italiano, se hace una traducción literal puesto que en ambas lenguas existe la misma preposición que se emplea para acompañar al nombre de un comercio. En español y en alemán no se emplea esta preposición, por lo que la traducción se reduce. Por su parte, en la versión inglesa, el traductor decide generalizar y sustituye las especialidades que vende Ordenalfabétix por su profesión, lo que contribuye a ganar espacio en el propio cartel.

TO: « Oeuvres ».		Página
		34
IDIOMA	TM	TÉCNICA
DE	«Bauarbeiten».	Traducción literal
EN	«Cart track works».	Amplificación

ES	«Obras».	Traducción literal
IT	«Lavori in corso».	Equivalente acuñado

Tabla 3. Ejemplo 2 de elementos lingüísticos fuera del globo.

En esta imagen (véase Anexo II: Figura 2), aparece un cartel en el que se informa de que hay obras en el camino. En el TO, el término aparece con algunas letras romanas, lo que contribuye a la ambientación de la historia y muestra el poder semiótico de la imagen y de la tipografía. En las versiones española y alemana, se hace una traducción literal sin aportar este matiz caracterizador y, en la versión italiana, se emplea el equivalente acuñado en la cultura meta. Con respecto a la versión inglesa, los traductores añaden el humor, informando de que se trata de un camino rural sin asfaltar, para hacer alusión al estado de las carreteras en España y a la ironía de que muy pronto se podrá circular por ellas.

3.3.2. Referencias culturales

3.3.2.1. Alimentación

TO: « [...] Que voulez-vous manger ? De la chèvre ? Du jambon ? De l'ours ? Du <u>poulet vasconne</u> ? » (<i>sic.</i>).		Página
		28
IDIOMA	TM	TÉCNICA
DE	«[...] Was wollt ihr essen? Ziege? Schinken? Bär? Baskisches Huhn?».	Equivalente acuñado
EN	«[...] What would you like to eat? Goat? Ham? Bear? Chicken in the basquet?» (<i>sic.</i>).	Adaptación
ES	«[...] ¿Qué queréis comer? ¿Cabra? ¿Jamón? ¿Osos? ¿Pollo?».	Reducción
IT	«[...] Cosa volete mangiare? Capra? Prosciutto? Orso? Pollo?».	Reducción

Tabla 4. Ejemplo 1 de referencia cultural en la subcategoría de alimentación.

En este caso, se hace referencia a un plato típico español denominado «pollo a la vasca». Su equivalente en francés sería el *poulet à la basquaise*, sin embargo, en el TO modifican la ortografía del adjetivo para relacionarlo con el pueblo prerromano de los Vascones, dado que la escena se desarrolla en el norte de Hispania. En inglés, este

efecto se consigue satisfactoriamente, porque el traductor adapta el plato a su cultura y emplea el *chicken in the basket* cambiando el adjetivo de la misma forma que en el TO, para hacer referencia al gentilicio *Basque* («vasco»). En la versión alemana, utilizan el equivalente acuñado de este plato. Por el contrario, en italiano y en español, se traduce únicamente por *pollo* (en ambas lenguas), por lo que se pierde el matiz del origen del plato, caso curioso en español dado que podría haberse usado el equivalente mencionado. Además, en alemán y en español, traducen el sustantivo «oso» en plural, lo que podría deberse a la presencia de la «s» que lleva consigo el sustantivo francés en singular (*l'ours*) y que ha podido entorpecer la traducción.

TO: « Bon, bon, bon ! Tu auras un peu de <u>vin aux herbes</u> . Mais il ne faudra pas te plaindre si tu es malade ! ».		Página
		33
IDIOMA	TM	TÉCNICA
DE	«Gut! Gut! Gut! Du sollst ein bißchen Kräuterwein haben. Aber beklag dich ja nicht, wenn es dir schlecht wird!».	Traducción literal
EN	«Oh, all right, all right! You can have a little herb wine. But don't blame us if you're sick!».	Traducción literal
ES	«¡Bueno, bueno, bueno! Te daré un poco de tintorro... Pero ¡después no te quejes si te sienta mal!».	Adaptación
IT	«Basta, basta, va bene! Ti darò un po' di vino d'erbe, però non lamentarti se dopo starai male!».	Traducción literal

Tabla 5. Ejemplo 2 de referencia cultural en la subcategoría de alimentación.

En esta escena, Astérix accede a darle «vino de hierbas» al pequeño Pepe y vemos cómo en la mayoría de las lenguas se ha hecho una traducción literal. Sin embargo, en la versión española, el traductor decide emplear el término «tintorro». En este caso, creemos que es una traducción muy acertada, porque aunque podría haber hecho una traducción literal o emplear un equivalente como, por ejemplo, el vermú, decide adaptarlo a la cultura y utilizar un término que tiene implícita la característica de ser un vino de mala calidad. Esta adaptación encaja perfectamente en la escena, puesto que la preocupación de Astérix es que a Pepe luego no le sienta bien.

3.3.2.2. Canciones

TO: « J'vous eĩ apportei des sanglieeeers... ».		Página
		20
IDIOMA	TM	TÉCNICA
DE	«Schlafe, klein Pepe, schlaf ein...».	Creación discursiva
EN	«Wonderful, wonderful Durovernum...».	Adaptación
ES	«Dos lampreas para tiiii, con ellas quiero decir...».	Adaptación
IT	«Vi ho portato dei cinghiali...».	Traducción literal

Tabla 6. Ejemplo 1 de referencia cultural en la subcategoría de música y danza.

Esta canción es una nana interpretada por Asurancetúrix para dormir al pequeño Pepe. En el TO, se opta por la canción de Jacques Brel titulada *Les Bonbons* y se sustituye la palabra clave de esta canción por *sangliers* («jabalíes»), el alimento típico de nuestros protagonistas. En el TM español, el bardo interpreta la famosa canción española de Antonio Machín, *Dos gardenias*, en la que también se sustituye el término «gardenia» por «lamprea», para hacer alusión a los pescados de la aldea y generar humor. En el caso de la versión inglesa, emplean la misma técnica y escogen un fragmento de *Wonderful Copenhagen* de Danny Kaye, donde en lugar de *Copenhagen*, nombran la antigua *Durovernum*, la actual ciudad de Canterbury. Por el contrario, en italiano deciden hacer una traducción literal, por lo que se pierde el matiz de que los lectores puedan conocer la canción y, en alemán, inventan una canción sencilla para que Pepe se duerma («Duerme, pequeño Pepe, duérmete...»), lo que puede equivaler a una nana. Además, cabe destacar que la traducción española es la única que mantiene la repetición de algunas vocales para marcar, en cierto modo, el ritmo de la canción. Finalmente, en todas las versiones se mantiene el diseño del globo en el TO, en el que aparecen notas y símbolos musicales, excepto en alemán, donde se hacen algunos cambios y se adapta aún más la tipografía mediante el uso excesivo de la cursiva.

TO: « Aaayyyyy, ma mèèèèère, pourquoi m'as-tu fait çaaaaaaa !!! ».		Página
		48
IDIOMA	TM	TÉCNICA
DE	«Ayayay, mammaaa, ich bin so unglücklich!!!»	Creación discursiva

	Ayayayayayayyyy».	
EN	«Aaayyyyy wooue is mee! Aaaayyy, IIII shall diiie!».	Creación discursiva
ES	«¡Aaaaaayy, la pobecita e mi mare! ¡Y e clavé que tú me diste! ¡Cuánta penita penaaaaa!».	Adaptación y variación
IT	«Aaayyyyy, madre mia, perché m'hai fatto questoooo?!!!».	Traducción literal

Tabla 7. Ejemplo 2 de referencia cultural en la subcategoría de música y danza.

En la última viñeta de esta obra, Obélix refleja el cante y el baile «jondo» o flamenco con la interpretación de esta canción tras su regreso a la aldea gala. En este tipo de cante en concreto se refleja angustia y dolor, lo que se consigue en todas las versiones. En el TM español, se adapta para hacer referencia a unos fragmentos de la canción *El clavel que tú me diste*, de Angelillo, y de *Ay, pena, penita, pena* de la autora Lola Flores, además de cambiar la ortografía de algunos elementos lingüísticos para representar el dialecto andaluz. En las versiones inglesa y alemana, deciden crear un fragmento para expresar el mismo dolor con una equivalencia diferente al TO, puesto que, por un lado, en inglés la letra es más dramática y no se alude a la madre y, por otro lado, en alemán se expresa la angustia de no ser feliz sin hacer a su madre partícipe de la acción y solo nombrándola como vocativo. En italiano, por su parte, se hace una traducción literal que mantiene el mismo significado. Finalmente, en este caso, sí se repiten algunas vocales y consonantes en todas las lenguas y se mantiene la tipografía para reflejar el tono de voz, excepto en alemán, debido a que podría sobreentenderse por la expresión en el rostro de Astérix en la viñeta.

3.3.2.3. Dialectos

TO: « Je ne vois qu'une ba'que de pêcheu' ! Tout ce qu'on pou'ait en ti'é', c'est une f'itu'e ! ».		Página
		25
IDIOMA	TM	TÉCNICA
DE	«Ich seh' nu' einen Fischkutte'! Auße' Fischen ist da nichts zu holen!».	Variación y modulación
EN	«Only a fishing boat... just small fry. But there may be a catch in it».	Compresión lingüística y

		modulación
ES	«¡Zolo veo una ba'ca e pescado, zi, zeñó! ¡To lo que ze pod'ía zacá e una f'itura!».	Variación
IT	«Vedo un solo battello di pescatovi! Tutto quel che possiamo vicavavne è una bella fvittuva!».	Variación

Tabla 8. Ejemplo 1 de referencia cultural en la subcategoría de dialectos.

En esta escena, Astérix y los demás se embarcan hacia Hispania y, en la travesía, también se encuentran con los piratas. Cuando el pirata jefe pregunta a su vigía si avista algo interesante, este responde con su característico acento. En el TO, la consonante «r» se sustituye por la comilla para marcar este peculiar rasgo de pronunciación. Lo mismo sucede en las versiones alemana y española, en la que también se reemplaza la «s» por la «z» y se omiten sílabas y consonantes en determinadas palabras, lo que aproxima al lector al acento andaluz. Además, en el TM alemán cambian la perspectiva de la oración para omitir el término «fritura». En la versión italiana también se reprodujo el acento sustituyendo la consonante «r» por, en este caso, la «v». En inglés, se sintetiza la primera oración y dan un enfoque diferente en el que, aunque el personaje admite que podrían hacer una buena captura de lo que hay en el barco, se aprecia la poca importancia que se le da a lo que ve, lo que se logra mediante la expresión *small fry*, vinculado al verbo *to fry* («freír»), sin embargo, en esta versión se pierde el elemento clave que analizamos: el acento del personaje.

TO: « Merfí, ô vénéral ! ».		Página
		43
IDIOMA	TM	TÉCNICA
DE	«Danke fehr, o General!».	Variación y ampliación lingüística
EN	«Shanksh, o sheneral!».	Variación
ES	«¡Grafías, oh, zeneral!».	Variación
IT	«Grafie, mio venerale!».	Variación y modulación

Tabla 9. Ejemplo 2 de referencia cultural en la subcategoría de dialectos.

En este caso, el gobernador militar de Hispalis toma la poción mágica y decide comprobar su fuerza con uno de los legionarios. Tras haber sido golpeado, Amaltiepusbuenacarus sale del despacho muy confundido y le agradece a su general.

Para expresar fonéticamente este estado de dolor y confusión, en el TO sustituyen la «c» por la «f» y la «g» por la «v». Los traductores en el resto de los idiomas que analizamos mantienen la misma característica en el sustantivo «general» con consonantes diferentes, excepto en alemán, idioma en el que esta diferencia solo aparece en el adverbio *sehr*, que se añade y cuya «s» sustituyen por una «f» (*fehr*). Con respecto a la interjección del TO (*ô*), en cada idioma se adapta la ortografía, a excepción de la versión italiana, donde la sustituyen por el posesivo *mio* para mostrar aún más respeto.

3.3.2.4. Dichos, expresiones y frases hechas

TO: « N’agissons pas comme des poires ! ».		Página
		22
IDIOMA	TM	TÉCNICA
DE	«Wir sind doch nicht auf den Kopf gefallen, oder?».	Equivalente acuñado
EN	«We’re not nuts!».	Adaptación
ES	«¡Que no se diga que actuamos como si estuviéramos verdes!».	Creación discursiva
IT	«Facciamo finta di niente».	Creación discursiva

Tabla 10. Ejemplo 1 de referencia cultural en la subcategoría de dichos, expresiones y frases hechas.

En esta parte de la trama, los soldados romanos se encargan de vigilar desde lo alto de los árboles el campamento donde se encuentra el rehén y, tras haber sido descubiertos, uno de ellos vuelve al árbol a otear. En el TO, se hace un uso idiomático del término *poire*¹⁶ que, en sentido figurado, designa a una persona ingenua o fácil de engañar. En el caso de la versión española, el traductor crea una metáfora mediante la expresión «estar verde» y transmite el mismo significado relacionándolo con los árboles y las frutas. En inglés, acortan la oración y utilizan un término polisémico que expresa el mismo significado en la cultura meta y que, además, también hace referencia a un fruto (*nut*: «idiota»; «nuez»). En la versión alemana, se emplea una expresión hecha que funciona como equivalente acuñado en esta lengua (*nicht auf den Kopf gefallen sein*: «no ser tonto»), con el mismo significado que en el TO y, en la italiana, se aporta otro

¹⁶ Una de las acepciones de *poire* en el CNRTL es «Personne naïve, facile à duper» (<https://www.cnrtl.fr/definition/poire>) (Traducción propia: «Persona ingenua, fácil de engañar»).

significado a la traducción, puesto que la expresión *fare finta di niente* equivaldría a «hacerse el loco» en el sentido de actuar como si no sucediera nada.

TO: « Mais à quelque chose malheur est bon... ».		Página
		44
IDIOMA	TM	TÉCNICA
DE	«Doch alles hat sein Gutes...».	Equivalente acuñado
EN	«But it's an ill wind...».	Equivalente acuñado y reducción
ES	«Pero ¡no hay mal que por bien no venga!».	Equivalente acuñado
IT	«Ma tutto il male non viene per nuocere...».	Equivalente acuñado

Tabla 11. Ejemplo 2 de referencia cultural en la subcategoría de dichos, expresiones y frases hechas.

En el caso de la traducción de este conocido refrán, que transmite una actitud positiva frente a los problemas, los distintos traductores de las versiones han optado por el equivalente acuñado correspondiente en cada lengua. En el caso del TM español, se sustituyen los puntos suspensivos por los signos de exclamación para aportar más énfasis a la intervención y, por su parte, en la versión inglesa, el refrán queda incompleto (...*that blows nobody any good*) por cuestiones de espacio en el globo.

TO: « Et le premier qui fait le malin servira d'appât !!! ».		Página
		26
IDIOMA	TM	TÉCNICA
DE	«Und den ersten, der meckert, den nehme ich als Köder!!!»	Creación discursiva
EN	«And the first one to make any funny remarks will be bait!!!».	Modulación
ES	«¡¡El primero que haga un chiste servirá de carnada!!».	Modulación
IT	«E il primo che farà il furbo servirà da esca!!!».	Equivalente acuñado

Tabla 12. Ejemplo 3 de referencia cultural en la subcategoría de dichos, expresiones y frases hechas.

Después de que Astérix y Obélix les hayan dado una paliza a los piratas durante la travesía para robarles sus alimentos, estos se ven obligados a pescar. En el TO, el

capitán de los piratas utiliza la expresión *faire le malin*¹⁷ («hacerse el listo, el gracioso») para advertir a su tripulación de que no quiere escuchar ningún comentario. En la versión italiana, se consigue el mismo significado mediante el equivalente acuñado *fare il furbo*. Por su parte, en español y en inglés, los traductores no emplean ninguna expresión determinada¹⁸, pero sí recurren a la misma técnica y cambian el enfoque para ser más explícitos y advertir de que no se aceptan bromas porque la situación no es graciosa. Por el contrario, el traductor de la versión alemana crea una equivalencia distinta a la del TO y utiliza el verbo *meckern* («quejarse») como consecuencia del inesperado hecho de tener que volver a pescar para conseguir nuevos alimentos.

3.3.2.5. *Juegos de palabras (nombres propios)*

En la saga de *Astérix le Gaulois*, existen alrededor de 440 nombres propios inventados (Delesse 2008: 258)¹⁹. En este apartado, comentaremos las técnicas de traducción de los antropónimos de *Astérix en Hispanie* (1969) así como de algunos topónimos (véase Anexo III), con cuya traducción, según Newmark (1992: 291), deberíamos contribuir a educar al lector en la medida de lo posible. Observamos una tendencia general de los traductores del inglés, del alemán y, en ocasiones, del español a separarse del TO y **adaptar** los nombres de los personajes. En muchos casos, se basan en sus profesiones o características propias para crear un nuevo nombre (e.j.: *Unhygienix* es un pescadero que vende/alquila pescados en mal estado y, en alemán, recibe el nombre de *Verleihnix*, del verbo «alquilar»). Además, debido al humor pretendido con los juegos de palabras, en algunas versiones se emplea la **compensación** para «“compensar” el efecto jugando con otra palabra con un significado diferente, pero en relación con la original» (*Ibid.*: 292) o, en el caso del inglés, para contrarrestar la imposibilidad de mantener el orden sustantivo-adjetivo (Delesse 2008: 260). Es la versión italiana la que creemos que se mantiene más fiel al TO, dado que se conservan algunos nombres propios a diferencia del resto de las lenguas, en las que se recurre, por ejemplo, a refranes populares (ES: *Amaltiepusbuenacarus*) o a **préstamos puros** del español (EN: *Huevos y Bacon*; DE: *Costa y Bravo*). Asimismo, en todos los idiomas se

¹⁷ En su segunda acepción del CNRTL se define como «qui fait preuve d'ingéniosité, de ruse, de roublardise» (<https://www.cnrtl.fr/definition/malin>) (Traducción propia: «que muestra ingenio, astucia, picardía»).

¹⁸ En español, por ejemplo, el DLE recoge acepciones coloquiales y despectivas de este adjetivo que podrían haberse empleado («listillo») (<https://dle.rae.es/listo>).

¹⁹ La traducción de los nombres propios de esta serie de historietas ha sido un tema muy estudiado y debatido por autores como la propia Delesse (*Ibid.*), Embleton (1991 en *Ibid.*), Valero Garcés (2000), entre otros.

mantienen los peculiares sufijos que diferencian la procedencia de los personajes, a excepción de los españoles, quienes sin sufijo distintivo, se pueden diferenciar por tener nombres especialmente largos o dos apellidos (TO: *Soupalognon* y *Crouton*).

En cuanto a los topónimos, en el TO aparecen algunos nombres latinos de ciudades españolas y emplean el **préstamo naturalizado** para traducirlos en notas a pie de viñeta («Pompaelo»: *Pampelune*), la misma técnica a la que recurren los traductores. Asimismo, todos los nombres de los campamentos romanos que rodean la aldea gala se mantienen en las lenguas romances (véase Anexo III: Tabla 2), lo que supondría una pérdida cultural. No es el caso de dos de los campamentos en la versión inglesa, donde recurren a la **creación discursiva**, puesto que *Petitbonum* (también traducido como *Hombrecitum* en español dado su significado literal) se convierte en *Compendium* y *Babaorum* (postre francés empapado con ron) se traduce por *Totorum* («trago de ron»), manteniendo la alusión a una bebida alcohólica. En alemán, también se intentan acercar al lector y **traducen** el adjetivo *petit* («pequeño») en el nombre del primer campamento.

3.3.2.6. Onomatopeyas

Como se puede apreciar en el Anexo IV, la tendencia general de los traductores ha sido emplear el **equivalente acuñado** correspondiente en cada lengua. Algunas onomatopeyas coinciden en muchos de los idiomas como, por ejemplo, la empleada para expresar que un personaje está dormido. En el caso del italiano, se utilizó el **préstamo puro** en las onomatopeyas de la acción de ladrar y golpear, dado que, por ejemplo, el equivalente del ladrido sería «*bau, bau*». Además, los golpes aparecen con mucha frecuencia y se representan de formas muy diversas, pero, en el caso que exponemos, se observa cómo en español, en esta acción, se recurre al **préstamo naturalizado** del inglés *to crack*. Por último, cabe resaltar la acción de mandar a callar, puesto que en todas las lenguas se utilizan las onomatopeyas correspondientes excepto en español, en la que se emplea el verbo «callar» en imperativo y, en italiano, donde se hace uso del adjetivo *zitto*²⁰ (ES: «¡cállate!») como onomatopeya para imponer silencio.

²⁰ Se trata del participio pasado del verbo *zittire* («callarse, hacer callar») usado como adjetivo. Se emplea, normalmente, como onomatopeya y en el diccionario *Treccani* se define como «che tace, non fa rumore, non parla [...]» (<https://www.treccani.it/vocabolario/tag/zitto/>) (Traducción propia: «que calla, no hace ruido, no habla [...]»).

3.3.2.7. Símbolos nacionales

En cuanto a la categoría de *Historia*, no podemos obviar el tratamiento en la traducción de un símbolo nacional que aparece en la obra: los alineamientos megalíticos de Carnac. Este se menciona cuando Ordenalfabétix se refiere a un terreno heredado y el autor explica, en una didascalia, que se encuentra cerca de Carnac y que se trata de un enigma histórico. En el TM español, se recurre a la técnica de **amplificación** y se añade una explicación entre paréntesis con el misterio al que se refiere el autor (el origen incierto de los alineamientos megalíticos). En italiano, se añade nueva información referente a la ubicación de Carnac («[...] Carnac, nella Francia nord-occidentale; [...]») y, en la didascalia del TM alemán, se explica detalladamente qué son estos alineamientos megalíticos. En inglés, el traductor **adapta** este símbolo nacional a su cultura y lo reemplaza por la Llanura de Salisbury (*Salisbury Plain*), ubicada en Gran Bretaña y que alberga el conocido *Stonehenge*, un prehistórico monumento megalítico. En conclusión, se observa cómo los traductores utilizan técnicas que logran la inmersión en el TO y el fácil entendimiento por parte del público meta.

3.3.3. Humor

TO: — «[...] Il est du peuple des Vaccéens [...]». —« Je ne savais pas qu'il fallait un <i>vaccéen</i> pour entrer en Hispanie ».		Página 28
IDIOMA	TM	TÉCNICA
DE	—« [...] Der riecht die Gefahr schon von weitem [...]». —«Ich wußte nicht, daß Gefahr riecht!».	Creación discursiva
EN	—« [...] He belongs to the tribe of the Vaccaeians [...]». —«I never knew you needed to be <i>vaccaeianated</i> to get into Hispania».	Adaptación y transposición
ES	—« [...] Se trata de un pastor de ganado vacuno...». —«No creía que hiciera falta vacunarse para entrar en Hispania».	Creación discursiva y transposición
IT	—« [...] È del popolo dei vaccini [...]». —«Non sapevo che ci volesse un vaccino per entrare in Iberia».	Creación discursiva y traducción literal

Tabla 13. Ejemplo 1 de humor.

Astérix y Obélix hablan con el dueño de un albergue para buscar a alguien que los ayude a entrar en Hispania sin ser avistados por los romanos y este les recomienda a alguien. En el TO, este personaje pertenece al pueblo prerromano de los Vacceos y los autores generan humor mediante la similitud entre el nombre del pueblo y el sustantivo *vaccin* («vacuna»), que modifican ortográficamente respetando la pronunciación, para simbolizar una relación. Lo mismo ocurre en la versión inglesa, en la que adaptan el nombre del pueblo al latín para, posteriormente, crear el humor con el participio del verbo *to vaccinate*. La traducción al español tiene una equivalencia diferente al TO, dado que se pierde el matiz histórico, pero se emplea el adjetivo «vacuno» para definir una profesión específica y que coincide con la primera persona del presente de indicativo del verbo «vacunarse» sin tener que alterar su ortografía, conservando así el humor. En italiano, el humor es más sencillo, puesto que se decide mantener el sustantivo «vacuna» en plural para referirse al nombre del pueblo, aunque también se pierda el contexto histórico. Finalmente, en alemán se crea una nueva traducción para generar humor mediante la expresión *die Gefahr riechen* («oler el peligro»).

TO: — « La gourde ! La gourde ! ». —« Et tu m’insultes ? Moi, un camarade de promotion ? ».		Página
		42
IDIOMA	TM	TÉCNICA
DE	—«Die Flasche! Die Flasche!». —«Du beleidigst mich auch noch? Mich, einen alten Feldhasen?!».	Traducción literal
EN	—«The dope! The dope!». —«Insulting me are you? Me, your old comrade in arms?».	Creación discursiva
ES	—«¡La cantimplora! ¡La cantimplora!». —«¿Es un insulto? ¿Un insulto para mí, tu compañero de promoción?».	Traducción literal y ampliación lingüística
IT	—«La borraccia! La borraccia!».—«E m’insulti anche? Io, un collega?».	Traducción literal

Tabla 14. Ejemplo 2 de humor.

Los romanos capturan a Astérix y a Nonpossumus y este último se escapa con la poción mágica. Cuando se encuentra de frente con uno de los legionarios romanos, la poción cae y grita para intentar salvarla. En este caso, en el TO crean el humor a través

del sustantivo *gourde*²¹, que en francés es una palabra polisémica y además de significar «cantimplora», también se emplea como insulto. En las versiones en español, alemán e italiano, el humor se pierde, dado que hacen una traducción literal que no se corresponde con un insulto en ninguna de estas lenguas. Por el contrario, en el TM inglés, emplean el término *dope* para hacer alusión al contenido de la cantimplora y para insultar, por lo que consiguen la coherencia con la segunda intervención, algo que se intenta lograr en el TM español con la repetición del sustantivo «insulto». Asimismo, en todas las versiones se mantiene la tipografía del sustantivo con un efecto de agitación para representar la confusión tras el choque frontal, excepto en la alemana, donde se pierde esta sensación.

3.3.4. Otros aspectos

En este apartado, trataremos seis aspectos más generales que merecen ser destacados, a pesar de que no se deban directamente al carácter subordinado de la traducción del cómic. Se trata de la traducción de términos y expresiones específicas así como del tratamiento de técnicas como la amplificación y el préstamo.

En primer lugar, en la primera gran viñeta de este cómic, aparece un bocadillo en el que se hace referencia al pescado fresco que vende Ordenalfabétix («Frais, frais, frais le poisson !»). En español, se recurre a la **modulación** mediante el sufijo *-ito* para lograr una rima («¡Fresquito, fresquito el pescadito!»). En alemán, retiene la atención un juego de palabras muy logrado, mediante la misma técnica, gracias a las similitudes entre el sustantivo en plural *Fische* («pescados»), el adjetivo *frische* («fresco») y el participio pasado del verbo *fischen* («pescar»), que añadieron para conseguir su intención: «Frische Fische! Frisch-gefischte Fische!». En italiano, deciden hacer una **traducción literal** con el orden invertido y, en inglés, se **reduce** la oración y se añade información (**amplificación**) sobre el pescado («Fresh fish – it's luvrly!»).

En segundo lugar, en una viñeta en la que Astérix y compañía embarcan hacia Hispania, el jefe de la aldea gala les desea buen viaje y buena suerte (TO: «Bon vent et bonne chance, mes enfants !»). En la versión española, hacen una **traducción literal** de esta expresión («¡Buen viento y buena suerte, hijos míos!») y parece que se pierde la naturalidad en la primera parte, por lo que una opción podría haber sido «¡Buen viaje!».

²¹ En sentido figurado, en el CNRTL se define como «Personne niaise, sottie» (<https://bit.ly/3aJDFlw>) (Traducción propia: «Persona tonta o boba»).

Lo mismo sucede en alemán («Guten Wind!»), sin embargo, sí se **adapta** en italiano («Buon viaggio!»). En inglés, el traductor decide **generalizar** y emplea el término *goodbye*, probablemente para ahorrar espacio y complicaciones lingüísticas.

En tercer lugar, en esta escena, utilizan un **préstamo neutro** del español en italiano y en inglés, para expresar un vocativo muy común en España, «hombre», por lo que en estas dos lenguas se mantiene, mientras que en las versiones española y alemana se hace una **traducción literal** (DE: *Mann*) y en el TO aparece en francés (*homme*). Cabe destacar que este préstamo se emplea durante toda la obra en estas dos versiones, con lo que consiguen acercar al lector a la cultura hispana e impregnarlo de sus costumbres.

En cuarto lugar, en otra de las viñetas aparece una didascalia en la que se explica que nuestros personajes llegan a la entonces capital de la actual Andalucía: Hispalis. En el TO, se aporta una explicación de esta ciudad («[...] Hispalis, capitale de la Vandalousie »), que se **omite** por completo en la versión española. Sin embargo, en inglés, italiano y alemán se **traduce literalmente**, aunque en esta última lengua, el traductor al alemán emplea la **amplificación** y añade una nota a pie de página para definir «Vandalusia» («*Das heutige Andalusien»: «La actual Andalucía»).

En quinto lugar, en una escena en la que Astérix, Obélix y Pepe comen en un restaurante, Obélix expresa su queja de tener que viajar con niños (TO: « Ah là là !²² C'est quelque chose de voyager avec des enfants ! »). En español, en italiano y en alemán se emplean los **equivalentes acuñados** correspondientes para expresar el hastío de esta locución interjectiva (ES: «¡Qué lata, [...]!»; IT: «Ullallà! [...]»; DE: «Jajaja! [...]»). Por el contrario, en la versión inglesa, la interjección se **omite**.

En sexto y último lugar, cuando el ejército de Hispalis captura a Astérix y al romano Nonpossumus, deciden hacer un *panem et circenses* para el pueblo. En todas las versiones, se emplea el **préstamo neutro** de esta locución latina. Además, en el TM alemán, el traductor decide emplear la técnica de **amplificación** y añade una nota a pie de página con la traducción correspondiente en esta lengua («*Brot und Spiele»).

²² *Ah là là!* es una locución interjectiva que «sert à exprimer de la lassitude, ou une certaine contrariété fataliste (néanmoins souvent chargé d'une connotation affectueuse)» (https://fr.wiktionary.org/wiki/ah_l%C3%A0_l%C3%A0) [Traducción propia: «se utiliza para expresar cansancio o cierto fastidio (sin embargo, a menudo tiene una connotación afectiva)»].

3.4. RESULTADOS

A continuación, se muestran cuatro gráficas diferentes correspondientes a cada lengua contemplada, en las que aparecen, en el eje vertical, únicamente las técnicas de traducción que se han repetido más de una vez en los veintidós casos estudiados en el análisis y, en el eje horizontal, el número de repeticiones de cada técnica, con el fin de conocer cuál ha sido la más empleada en los respectivos idiomas. De este modo, identificaremos la tendencia de las versiones hacia el tipo de método traductor seguido, el método *literal* o el *interpretativo-comunicativo* (Hurtado Albir 2001: 251-252) para, posteriormente, responder a nuestra hipótesis inicial. Con el objetivo de consolidar una relación entre las técnicas y los respectivos métodos, consideraremos la clasificación de técnicas de traducción según el método traductor de Martí Ferriol (2006: 116-117).

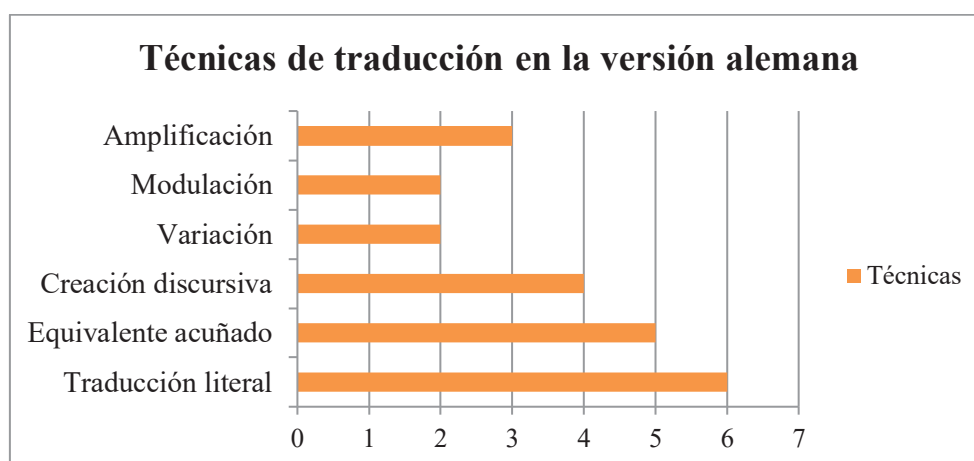


Figura 3. Técnicas de traducción más empleadas en la versión alemana.

Con respecto a la versión alemana, el número total de repeticiones, en cuanto a las técnicas de traducción que aparecen, es de 22 veces. En esta figura, se puede comprobar que la técnica que más se repite es la traducción literal (6/22, lo que representa un 27% del total), seguida del equivalente acuñado (5/22, correspondiente a un 22%). No obstante, se aprecia que, en su mayoría, prevalecen las técnicas que tienden a acercarse al método *interpretativo-comunicativo* y, aunque no se repiten con excesiva frecuencia, el traductor presenta una tendencia general a hacer uso de ellas (4/6, el 66% de las técnicas repetidas más de una vez).

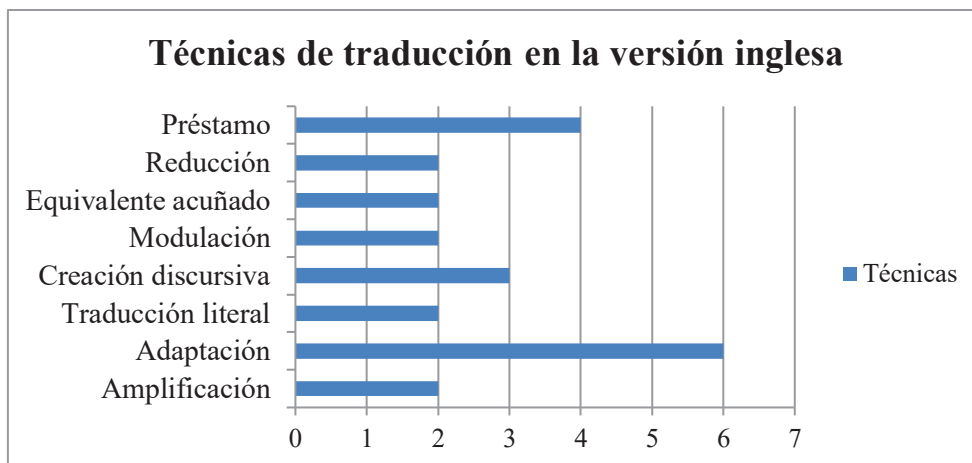


Figura 4. Técnicas de traducción más empleadas en la versión inglesa.

En la versión inglesa, el número total de repeticiones de las técnicas representadas en esta versión es de 23 veces. En esta gráfica, destaca la adaptación (6/23, un 26% de las repeticiones totales), seguida del préstamo (4/23, alrededor de un 17%). Esto podría suponer que esta versión se encuentra en los dos extremos de ambos métodos de traducción, sin embargo, la creación discursiva está a solo una repetición por debajo del préstamo (13%) y la traducción literal no sobresale con respecto a las restantes.

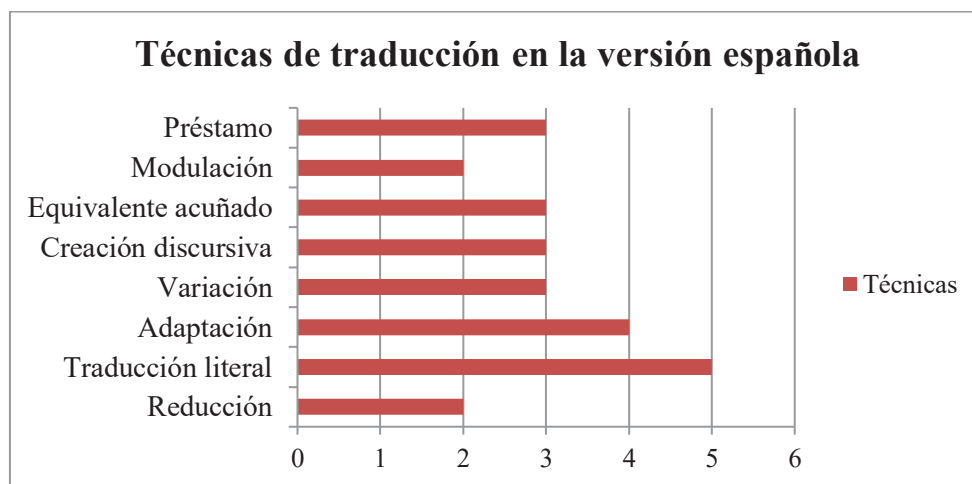


Figura 5. Técnicas de traducción más empleadas en la versión española.

En el caso de la versión española, el número de repeticiones aumenta a 25. La traducción literal es la técnica más empleada por el traductor (5/25, un 20% del total de repeticiones), seguida de la adaptación con una diferencia de una repetición (16%). Se da, nuevamente, un caso en el que la versión se podría situar en ambos extremos de la clasificación según el método traductor, debido a que, además, cuenta con el mismo número de técnicas que se sitúan en cada respectivo extremo (4 técnicas en cada caso).

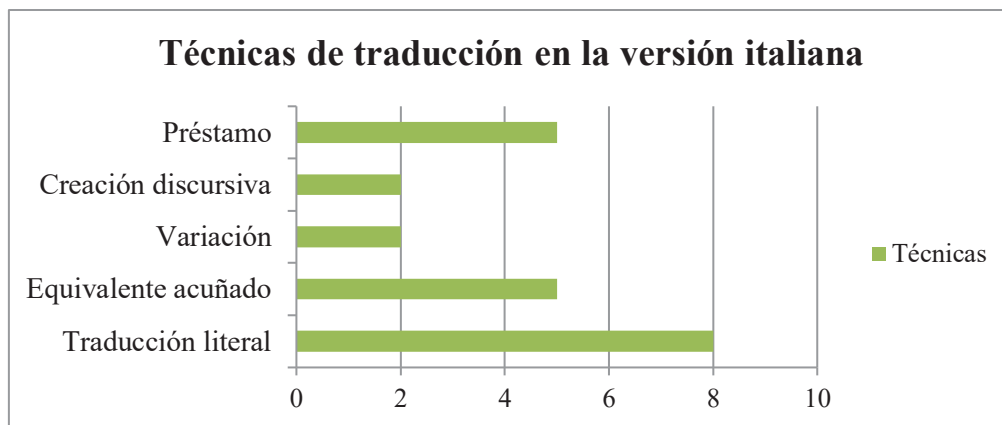


Figura 6. Técnicas de traducción más empleadas en la versión italiana.

A la vista de los resultados obtenidos en la versión italiana, se observa una clara tendencia al método *literal*, siendo la técnica de traducción literal la más repetida sobre un total de 22 repeticiones y, además, con una notable diferencia (8/22, algo más del 36%). En general, no han sido muchas las técnicas de traducción que se han repetido más de una vez (5/9) y, sin embargo, se comprueba que las más repetidas se sitúan en el extremo donde el traductor se mantiene más fiel al TO, tales como el préstamo y el equivalente acuñado.

4. CONCLUSIONES

A lo largo de nuestro trabajo, tras haber presentado teóricamente las convenciones específicas del cómic y su especial subordinación a otros códigos semióticos y haber realizado un detenido análisis contrastivo de la traducción del TO a cuatro lenguas, procedemos a responder nuestras principales cuestiones de investigación.

Es evidente que la multimodalidad del cómic influye en el proceso de traducción de este tipo de texto, tal y como se ha comprobado mediante nuestro análisis. Durante esta tarea, el traductor debe tener en cuenta las convenciones del tipo textual al que se enfrenta, tales como el espacio del que dispone en los globos, las onomatopeyas y la imagen que acompaña al código verbal, independientemente de la lengua a la que se traduzca. Coincidimos con Celotti (2008), y otros autores, en que la imagen debe ser tratada como un recurso en el que apoyarse y no como un obstáculo en el proceso de traducción, en la que, además, aparecen otros modos añadidos como los colores, los gestos de los propios personajes o la tipografía, que también transmiten distintas

sensaciones y que han demostrado ser recursos necesarios para la toma de decisiones traductológicas como se ha reflejado, por ejemplo, en la traducción de las canciones (Tablas 6 y 7), en los propios carteles de la imagen (Tabla 3) y en el humor (Tabla 14).

Otro de los objetivos que este trabajo pretendía alcanzar era conocer el tratamiento de la traducción de los elementos contemplados mediante las técnicas de traducción empleadas y teniendo en cuenta, sobre todo, la lengua de destino. Nuestro objeto de estudio ha sido clave dada su carga cultural y la principal intención de los autores de generar humor, si bien las traducciones elegidas datan de fechas diversas (la primera de 1973 y la última de 2016), por lo que habría que tener en cuenta las distintas tendencias de modos de traducir adoptadas a lo largo de este intervalo de tiempo. Asimismo, el origen de los idiomas tratados ha desempeñado un importante papel en nuestro trabajo.

De este modo, podemos concluir que, como esperábamos, las lenguas romances se han mantenido más fieles al TO en francés, dadas las características tanto lingüísticas como culturales que comparten, pero que ha supuesto que, en muchas ocasiones, se pierda el contenido cultural del TO e incluso el humor tan característico (Tablas 6, 13 y 14). Sin embargo, los resultados de nuestro análisis han demostrado que, en la versión alemana, también hay cierta tendencia a la literalidad, si bien el traductor tiene muy en cuenta técnicas que se inclinan por el método más comunicativo para compensar posibles pérdidas (Tablas 6, 10 y 12). En cuanto a la versión en inglés, esta ha sido la más lograda por su tendencia a la adaptación en los distintos casos estudiados (un claro ejemplo son los nombres propios), una versión que, por lo general, tiene muy en cuenta la función comunicativa y la intencionalidad de los autores, aunque esto signifique crear equivalencias distintas al TO (Tablas 7 y 14).

Bien es cierto que los casos expuestos en el análisis aún no son suficientes para asentar mayores conclusiones y que sería necesario profundizar de forma más exhaustiva en la traducción de cómics y en la influencia del origen de las lenguas sobre la decisión de emplear determinadas técnicas. Sin embargo, nuestro objetivo principal ha sido contrastar los distintos tratamientos de la traducción en las diferentes lenguas europeas seleccionadas y abrir una puerta más al mundo de la traducción de este tipo de texto multimodal, una disciplina que supone grandes retos añadidos, pero que también ofrece un grado de entretenimiento y la necesidad de ver los distintos códigos desde todas las perspectivas posibles.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Arizmendi, Milagros. 1975. *El cómic*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Ballester Redondo, Sergio. 2017. *El cómic y su valor como arte*. (Tesis de Doctorado). Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Documento de Internet consultado el 5 de marzo de 2021 en <https://bit.ly/2S2KmbV>
- Baron-Carvais, Annie. 1985. *La bande dessinée*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Borodo, Michał. 2015. «Multimodality, translation and comics». *Perspectives: Studies in Translatology*, 23, 1. 22-41. Documento de Internet consultado el 7 de marzo de 2021 en <https://bit.ly/2PGEQuh>
- Botella Tejera, Carla. 2017. «La traducción del humor intertextual audiovisual. *Que la fuerza os acompañe*». *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 9. 77-100. Documento de Internet consultado el 26 de marzo de 2021 en <https://bit.ly/3tPZMOz>
- Celotti, Nadine. 2008. «The Translator of Comics as a Semiotic Investigator». *Comics in Translation*. Ed. Federico Zanettin. Manchester: St. Jerome. 33-49.
- Chaume Varela, Frederic. 2004. *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- CNRTL (*Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*). Documento de Internet consultado el 23 de abril de 2021 en <https://www.cnrtl.fr/>
- Compañy Martínez, Ana. 2019. «Translating comics in the era of the internet: Problems specific to the translation of webcomics, analysed through the translation of *Chek Please!* into Spanish». *Insights into audiovisual and comic translation. Changing perspectives on films, comics and videogames*. Eds. María del Mar Ogea Pozo y Francisco Rodríguez Rodríguez. Córdoba: UCOPress. 63-81.
- Delesse, Catherine. 2008. «Proper Names, Onomastic Puns and Spoonerisms. Some Aspects of the Translation of the *Astérix* and *Tintin*. Comic Series, with Special Reference to English». *Comics in Translation*. Ed. Federico Zanettin. Manchester: St. Jerome. 251-269.

- Gosciny, René; Albert Uderzo. 1969. *Astérix en Hispanie*. París: Dargaud.
- 1973. *Asterix in Spanien*. Trad. Adolf Kabatek. Stuttgart: Delta.
- 2004. *Asterix in Spain*. Trad. Anthea Bell y Derek Hockridge. Londres: Orion Children's Books.
- 2013. *Astérix en Hispania*. Trad. Víctor Mora. Barcelona: Salvat.
- 2016. *Asterix in Iberia*. Trad. Luciana Marconcini. Módena: Panini Comics.
- Gubern, Roman. 1979. *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.
- Hurtado Albir, Amparo. 2001. *Traducción y Traductología. Introducción a la Traductología*. Madrid: Cátedra.
- Iannotti, María. 2017. *La información etimológica en los diccionarios generales de lengua del español y del italiano*. (Tesis de Doctorado). UNED. Documento de Internet consultado el 24 de abril de 2021 en <https://bit.ly/3gzwoIC>
- Labrune, Gérard; Philippe Toutain. 2004. *L'histoire de France*. Nathan.
- Mangiron i Hevia, Carme. 2006. *El tractament dels referents culturals a les traduccions de la novella Botxan: la interacció entre els elements textuals i extratextuals*. (Tesis de Doctorado). Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona. Documento de Internet consultado el 15 de marzo de 2021 en <https://bit.ly/3vh6SMo>
- Martí Ferriol, José Luis. 2006. *Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación*. (Tesis de Doctorado). Castelló de la Plana: Universitat Jaume I. Documento de Internet consultado el 24 de marzo de 2021 en <https://bit.ly/2Pibhzo>
- Martínez Lirola, María. 2007. «Una aproximación a cómo se construye la imagen de los inmigrantes en la prensa gratuita». *Tonos Digital*, 14. Documento de Internet consultado el 25 de marzo de 2021 en <https://bit.ly/2Qus2YD>

- Mayoral Asensio, Roberto. 1999-2000. «La traducción de referencias culturales». *Sendebarr*, 10-11. 67-88. Documento de Internet consultado el 15 de marzo de 2021 en <https://bit.ly/3tOKfid>
- Mayoral Asensio, Roberto; Dorothy Kelly y Natividad Gallardo. 1986. «Concepto de traducción subordinada (cómic, cine, canción, publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción (I)». *Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada: Actas del III Congreso Nacional de Lingüística Aplicada*. Ed. Francisco José Fernández Rubiera. Valencia: Asociación Española de Lingüística Aplicada. 95-105. Documento de Internet consultado el 7 de marzo de 2021 en <https://bit.ly/3euzRFM>
- Molina Martínez, Lucía. 2006. *El otoño del pingüino: análisis descriptivo de la traducción de los culturemas*. Castelló de la Plana: Publicaciones de la Universitat Jaume I.
- Moya, Virgilio. 2000. *La traducción de los nombres propios*. Madrid: Cátedra.
- Muñoz Calvo, Micaela; María del Carmen Buesa Gómez. 2010. «Ils sont fous ces traducteurs!: la traducción del humor en cómics de Astérix». *Lengua, traducción, recepción: en honor de Julio César Santoyo*, 1. Coords. Rosa Rabadán *et al.* Zaragoza: Universidad de Zaragoza. 419-476. Documento de Internet consultado el 5 de abril de 2021 en <https://bit.ly/3um8YKw>
- Newmark, Peter. 1992. *Manual de traducción*. Madrid: Cátedra.
- Pérez Arias, Gladys Paulina. 2013. *Buscando una definición integrada de texto multimodal y alfabetización visual*. Chile: Universidad del Bío-Bío. Documento de Internet consultado el 7 de marzo de 2021 en <https://bit.ly/3bsW4U1>
- Pérez González, Luis. 2014. «Multimodality in Translation and Interpreting Studies: Theoretical and Methodological Perspectives». *A Companion to Translation Studies*. Eds. Sandra Bermann y Catherine Porter. John Wiley & Sons. 119-131. Documento de Internet consultado el 7 de marzo de 2021 en <https://bit.ly/3xIIT0E>

Real Academia Española. 2020. *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. Documento de Internet consultado el 25 de febrero de 2021 en <https://dle.rae.es>

Senín, Xavier; Isabel Soto y Alejandro Tobar. 2020. *Astérix: Las verdades históricas explicadas*. Madrid: Bruño.

Steele, Ross. 2002. *Civilisation progressive du français*. CLE International.

Treccani. *Istituto della Enciclopedia Italiana*. Documento de Internet consultado el 23 de abril de 2021 en <https://www.treccani.it/>

Valero Garcés, Carmen. 2000. «La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados». *TRANS. Revista De Traductología*, 4. 77-88. Documento de Internet consultado el 10 de abril de 2021 en <https://bit.ly/3bqWiej>

—2008. «Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation and Production of Comic Books. A Case Study: Comic Books in Spanish». *Comics in Translation*. Ed. Federico Zanettin. Manchester: St. Jerome. 237-250.

Vélez, Álvaro. 2017. «Los de la banda dibujada». *Agenda Cultural Alma Máter*, 246. 21-24. Documento de Internet consultado el 24 de marzo de 2021 en <https://bit.ly/3gBsPSs>

Zanettin, Federico. 2008. «Comics in Translation: An Overview». *Comics in Translation*. Ed. Federico Zanettin. Manchester: St. Jerome. 1-32.

6. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Técnicas de traducción (Hurtado Albir 2001: 269-271).....	5
Tabla 2. Ejemplo 1 de elementos lingüísticos fuera del globo.....	19
Tabla 3. Ejemplo 2 de elementos lingüísticos fuera del globo.....	20
Tabla 4. Ejemplo 1 de referencia cultural en la subcategoría de alimentación.	20
Tabla 5. Ejemplo 2 de referencia cultural en la subcategoría de alimentación.	21
Tabla 6. Ejemplo 1 de referencia cultural en la subcategoría de música y danza.	22

Tabla 7. Ejemplo 2 de referencia cultural en la subcategoría de música y danza.	23
Tabla 8. Ejemplo 1 de referencia cultural en la subcategoría de dialectos.	24
Tabla 9. Ejemplo 2 de referencia cultural en la subcategoría de dialectos.	24
Tabla 10. Ejemplo 1 de referencia cultural en la subcategoría de dichos, expresiones y frases hechas.	25
Tabla 11. Ejemplo 2 de referencia cultural en la subcategoría de dichos, expresiones y frases hechas.	26
Tabla 12. Ejemplo 3 de referencia cultural en la subcategoría de dichos, expresiones y frases hechas.	26
Tabla 13. Ejemplo 1 de humor.	29
Tabla 14. Ejemplo 2 de humor.	30

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Sucesión de viñetas – Astérix en Hispanie (1969: 27).....	9
Figura 2. Ejemplo de globo, didascalia y metáfora visualizada – Astérix en Hispanie (1969: 31).	10
Figura 3. Técnicas de traducción más empleadas en la versión alemana.	33
Figura 4. Técnicas de traducción más empleadas en la versión inglesa.	34
Figura 5. Técnicas de traducción más empleadas en la versión española.....	34
Figura 6. Técnicas de traducción más empleadas en la versión italiana.....	35

8. ANEXOS

ANEXO I. Clasificación completa de los *culturemas* según Mangiron i Hevia (2006: 138-140)²³.

1. Medio natural

1.1. Geología

²³ Traducción propia del catalán al español.

1.2. Biología

1.2.1. Flora

1.2.2. Fauna

2. Historia

2.1. Edificios

2.2. Acontecimientos históricos

2.3. Instituciones y personajes históricos

2.4. Símbolos nacionales

3. Cultura social

3.1. Trabajo

3.1.1. Profesiones

3.1.2. Unidades de medida

3.1.3. Unidades monetarias

3.2. Condiciones sociales

3.2.1. Antropónimos

3.2.1.1. Antropónimos convencionales

3.2.1.2. Antropónimos simbólicos

3.2.2. Relaciones familiares

3.2.3. Relaciones sociales

3.2.4. Costumbres

3.3. Geografía cultural

3.4. Transporte

4. Instituciones culturales

4.1. Bellas artes

4.1.1. Pintura, cerámica y escultura

4.1.2. Artes florales

4.1.3. Música y danza

4.2. Arte

4.2.1. Teatro

4.2.2. Literatura

4.3. Religión

4.4. Educación

5. Cultura material

5.1. Hogar

5.2. Alimentación

5.2.1. Comidas

5.2.2. Bebidas

5.3. Indumentaria

5.4. Ocio

5.4.1. Juegos

5.4.2. Deportes y artes marciales

5.4.3. Hoteles y restaurantes

5.5. Objetos materiales

6. Cultura lingüística

6.1. Sistema de escritura

6.2. Dialectos

6.3. Dichos, expresiones y frases hechas

6.4. Juegos de palabras

6.5. Insultos

6.6. Onomatopeyas

7. Interferencias culturales

7.1. Referencias a otros idiomas

7.2. Referencias a instituciones culturales

7.2.1. Pintura, cerámica y escultura

7.2.2. Literatura

7.3. Referencias históricas

ANEXO II. Imágenes de los elementos lingüísticos fuera del globo.



Figura 1. « Chez Ordralfabetix (Poissons / Crustacés) » - Astérix en Hispanie (1969: 16).



Figura 2. « Oeuvres » - Astérix en Hispanie (1969: 34).

ANEXO III. Tablas de antropónimos y topónimos en Astérix en Hispanie (1969).

FR	ES	IT	EN	DE
Abraracourcix (à bras raccourcis)	Abraracúrcix	Abraracourcix	Vitalstatistix	Majestix (majestätisch)
Assurancetourix (assurance tous risques)	Asurancetúrix	Assurancetourix	Cacofonix	Troubadix (der Troubadour)

Centurion Fercorus	Centurión Amorfus	Centurione Fercornus	Centurion Raucus Hallelujachorus	Zenturio Hohlenus
Claudius Nonpossumus	Claudius Nonpossumus	Claudius Nonpossumus	Spurius Brontosaurus	Claudius Bockschus
Dansonsurlepon y Davignon (Remite a la canción <i>Sur le Pont d'Avignon on y danse, on y danse...</i>)	Porrompompero y Fandánguez	Belfannullon y Zuzzurellon	Oloroso el Fiasco	Arrivederci y Roma
Elosubmarine (Canción de The Beatles)	Yelosubmarín	Elosubmarine	Bacteria	Jellosubmar ine
Idéfix (<i>idée fixe</i>)	Ideafix	Idefix	Dogmatix	Idefix
Lachélechampi gnon y Causon	Sueltalamosca y Acelérez	Alberoditrasmis sion y Bocchetton	Nodepositon el Sodasiphon (<i>no deposit on soda siphon</i>)	Rento y Caron
Namaspamus (<i>Pierre qui roule n'amasse pas mousse</i>)	Amaltiempusbue nacus	Namaspamus	Obsequius	Asparagus (<i>espárrago: por su esbelta estatura</i>)
Ordralfabétix (<i>ordre alphabétique</i>)	Ordenalfabétix	Ordinalfabetix	Unhygienix	Verleihnix (<i>verleih nichts</i>)
Panoramix (<i>panoramique</i>)	Panorámix	Panoramix	Getafix (<i>get a fix: relación con las drogas por la poción mágica</i>)	Miraculix (<i>das Mirakel</i>)
Périclès (Pépé)	Pericles (Pepe)	Pericle (Pepe)	Pericles (Pepe)	Perikles (Pepe)

Soupalognon y Crouton <i>(soupe à l'oignon et croûton)</i>	Sopalajo de Arriérez y Torrezno	Salsadipeperon y Monton	Huevos y Bacon	Costa y Bravo
--	---------------------------------------	----------------------------	-------------------	------------------

Tabla 1. Antropónimos en Astérix en Hispanie (1969).

FR	ES	IT	EN	DE
Petibonum <i>(petit bonhomme)</i>	Petibonum	Petibonum	Compendium	Kleinbonum <i>(klein: pequeño)</i>
Laudanum	Laudanum	Laudanum	Laudanum	Laudanum
Babaorum <i>(baba au rhum: postre reconocido en Francia)</i>	Babaorum	Babaorum	Totorum <i>(tot o' rum: trago de ron)</i>	Babaorum
Aquarium	Aquarium	Aquarium	Aquarium	Aquarium

Tabla 2. Topónimos de los campamentos romanos en Astérix le Gaulois (1959).

ANEXO IV. Tabla de ejemplos de onomatopeyas en Astérix en Hispanie (1969).

	FR	ES	IT	EN	DE
Ladrado	Kaii, kaii !	¡Guau, Guau!	Kaii, Kaii!	Yelp, yelp!	Kläff, kläff!
Sueño	Zzzzz	Zzzzz	Zzzzz	Zzzzz	Bsss
Dolor	Aïe ! Ouille !	¡Ay! ¡Uy!	Ahi! Ohi!	Eek! Ouch!	Au! Uiiiih!
Beso	Tchouic !	¡Muuuuac!	Smac!	Smack!	Schmatz!
Golpe	Tchrac !	¡Crac!	Tchrac!	Tchac!	Zack!
Silencio	Chut !	¡Calla!	Zitto!	Ssh!	Pst!

Tabla 1. Onomatopeyas en Astérix en Hispanie (1969).