

https://revista.tebeosfera.com/documentos/la_visibilidad_del_traductor.html



Edición:

TEBEOSFERA (2016, ACYT) -3ª EPOCA- 7, 29-VI-2018

Title:

The translator's visibility

Resumen / Abstract:

El objetivo de este artículo es analizar las particularidades lingüísticas que suponen una dificultad añadida para el traductor de cómics en la saga *La guerra de bromas y acertijos*, en el marco de la serie regular *Batman*. Debido a las estrategias que compensan el humor metalingüístico y adaptan las onomatopeyas y las muletillas de los personajes, la labor del traductor sale a relucir ante los lectores. / The aim of this paper is to analyze the linguistic traits that pose an extra challenge for the translator of comic-books in the story *The War of Jokes and Riddles*, originally published in the ongoing *Batman* monthly series. Due to the strategies that compensate metalinguistic humor and adapt sounds and catch phrases, translator's work gets readers' attention in the target language.

Palabras clave / Keywords:

Traducción de cómics, Humor metalingüístico, Traducción del humor/ Comics Translation, Metalinguistic humor, Translating humor

LA VISIBILIDAD DEL TRADUCTOR EN LA GUERRA DE BROMAS Y ACERTIJOS

1. Introducción

Este artículo se inscribe en el campo de los estudios descriptivos de traducción, por lo que se entiende que «traducción es todo lo que la cultura receptora considera traducción» (Toury, 1985: 20) y se explican las obras traducidas en el marco del polisistema literario de la cultura meta. El objeto de estudio está formado por el arco argumental *La guerra de bromas y acertijos*, dentro de la serie regular *Batman*, y por su correspondiente traducción al castellano, obra de Felip Tobar Pastor (King, Janín y Mann, 2017). El título del arco argumental original es *The War of Jokes and Riddles*, que alude a los dos villanos con los que se enfrentaba el héroe: el Joker, traducible al castellano por «bromista», y The Riddler, el Acertijo en español.

El objetivo principal de este trabajo es estudiar las particularidades del lenguaje de estos cómics, en los que el traductor se encuentra con la dificultad añadida de lidiar con el humor metalingüístico de los chistes y las adivinanzas de los villanos protagonistas, el Joker y el Acertijo. Con este fin, se observará la breve pero interesante trayectoria del guionista Tom King (1978) y su contribución al universo del hombre murciélago para, a continuación, repasar algunas consideraciones traductológicas acerca de la traducción de cómics. En las secciones siguientes, el estudio de los textos y sus respectivas traducciones al castellano se dividirá en cuatro apartados en los que, debido a las decisiones tomadas, la labor del traductor se hace visible a ojos de los lectores. Los apartados son los siguientes: las bromas, los acertijos, el tratamiento de las onomatopeyas y los insertos y, por último, la traducción de las muletillas del Hombre Cometa, el personaje secundario que articula la saga en cuestión.

2. Los cómics de Tom King

Uno de los guionistas más destacados del panorama actual del cómic estadounidense es Tom King, en buena medida por lo insólita que resulta su breve carrera. A finales de los años noventa, comenzó a trabajar para la editorial Marvel en calidad de ayudante del guionista de las colecciones protagonizadas por los personajes mutantes, Chris Claremont. Tras los atentados del 11 de septiembre de 2001, el aspirante a escritor pasó a trabajar en la división contra el terrorismo de la CIA, y hasta 2014 no volvió al mundo de la narrativa secuencial. En aquella ocasión lo contrataron para encargarse de los guiones de la serie *Nightwing* en DC Comics, junto a Tim Seeley.

Dos años después, en 2016, King llamó la atención de los lectores y de la crítica con la publicación de tres títulos, dispares pero complementarios, que se conocen con el sobrenombre de *La trilogía de las buenas intenciones*. Se trata de tres series limitadas de doce números cada una que, aparentemente, no guardan relación alguna, si bien tienen ciertos motivos en común (Santori, 2016). Los cómics que componen esta trilogía son *Omega Men*, *El sheriff de Babilonia* y *La Visión*, con traducciones al castellano de Jaime Valero, Guillermo Ruiz y Santiago García, respectivamente. La primera de estas obras narra las aventuras de Kyle Rayner, antiguoLinterna Verde, con un grupo de forajidos galácticos; la segunda se centra en Chris Henry, el encargado de asesorar a las tropas iraquíes después de la invasión estadounidense de Bagdad, y la última, publicada por Marvel, ofrece el retrato de la vida que llevan el androide Visión y su familia robótica a las afueras de Washington D. C. A pesar de contar con unas premisas tan dispares, los tres títulos comparten un misterioso asesinato que sirve de detonante de la trama, a una

mujer poderosa que se oculta detrás del héroe masculino (la princesa Kalista de *Omega Men*, Sofia Al Aqani en *El sheriff de Babilonia* y Virginia, la esposa de la Visión) e interesantes reflexiones acerca de los procesos de colonización, ya sea de mundos alienígenas, de la Bagdad posterior a la derrota de Saddam Hussein o de la Norteamérica suburbana por parte de una familia de androides. Formalmente, las tres coinciden en la preferencia por las páginas divididas en nueve viñetas del mismo tamaño, si bien cada título cuenta con el dibujo de artistas diferentes (Toby Cypress y Barnaby Bagenda, Mitch Gerads y Gabriel Hernández Walta, respectivamente).

Tal fue el éxito de la mentada trilogía que DC decidió confiar a King los guiones de una de sus series estrella, *Batman*, en el marco del «renacimiento» que vivió la cabecera a mediados de 2016. Ante semejante reto, el escritor decidió poner a prueba a Bruce Wayne, quien intenta superar el trauma de la muerte de sus padres (Polo, 2017), y lo enfrentó a los hermanos Gotham, además de recuperar a Bane, uno de sus enemigos más peligrosos, y obligó a Wayne a afrontar los sucesos de la cruenta guerra de bromas y acertijos en la saga que hoy nos ocupa. Al comienzo de este arco argumental, que cuenta con los dibujos de Mikel Janín y de Clay Mann, Wayne pide matrimonio a Selina Kyle, alias Catwoman, pero antes de que ella tome una decisión le revela uno de sus secretos más oscuros: el papel que Batman jugó en una guerra de bandas entre el Joker, a quien ya nada le parecía gracioso, y el Acertijo, que quería vengarse del payaso después de que este intentara asesinarlo. Con esta premisa, el vigilante de Gotham rememora las vidas inocentes que se perdieron en el fuego cruzado, se desvela el origen del Hombre Cometa y los lectores asisten a una sucesión de enrevesadas bromas y acertijos, como reza el título, que suponen una dificultad añadida para la labor traductora, como se examinará en este trabajo.

El siguiente apartado aborda, precisamente, una serie de cuestiones específicas relativas a las dificultades de la traducción de cómics y al modo en que la presencia del traductor puede hacerse notar entre las viñetas. No obstante, antes de pasar a la siguiente sección, cabe mencionar brevemente la nueva obra de Tom King. Se trata de *Mr. Milagro*, una reinterpretación de los nuevos dioses de Jack Kirby que DC Comics comenzó a publicar en la segunda mitad de 2017 y que cuenta, al igual que *El sheriff de Babilonia*, con el dibujo de Mitch Gerads y la traducción al castellano de Guillermo Ruiz.



Cubiertas
de la
edición en
libro (trade
paperback)
de este
arco
argumental
en los EE
UU. © 2017
DC Comics.

3. Algunas dificultades de la traducción de cómics: las onomatopeyas

En su libro sobre la noción de equivalencia en traducción, Rabadán dedica un capítulo a la traducción del cómic. En «El cómic y la historieta» (1991: 154-155) señala que la traducción de cómics es un caso de traducción subordinada, al igual que la audiovisual, dado que el texto en la lengua meta depende de las limitaciones del medio, que en este caso son las dos siguientes, según la autora: las limitaciones físicas, que se corresponden con el espacio de los bocadillos y los cuadros de texto, y las limitaciones técnicas y lingüísticas, aquellas relacionadas con reemplazar las onomatopeyas y otros insertos gráficos presentes en los dibujos originales, caso de los textos que figuran en carteles, periódicos, pancartas, etc. Rabadán explica cómo las onomatopeyas se han lexicalizado en inglés; por ejemplo, *roar!* ilustra el rugido de un león, si bien también es la palabra que recoge el significado de «rugido», por lo que se subraya la dificultad de traducir las onomatopeyas al español, que suelen derivar en préstamos de la lengua fuente que terminan por asimilarse en el lenguaje del cómic, caso de *bang!* para los disparos. Esta traductóloga, además, contempla la posibilidad de recurrir a apéndices explicativos o notas a pie de página para los fragmentos que presenten dificultades insalvables debido a las restricciones de espacio.

En la misma línea que Rabadán, Valero Garcés clasifica la traducción de cómics como una modalidad de traducción subordinada y advierte sobre los problemas derivados de las restricciones de espacio, especialmente en el caso de las onomatopeyas (2000: 76-77). A propósito del escollo que supone para el traductor la representación del sonido de forma gráfica, esta autora apunta que las onomatopeyas adoptan «formas muy diferentes en las diversas lenguas» (2000: 83) que requieren buscar un equivalente en la lengua meta (por ejemplo, *mua* en castellano para el inglés *smak*), adaptar la ortografía (pasar de *haha* a *ja, ja*) o bien conservar la forma original (el archiconocido *bang*). Distingue, asimismo, entre aquellas onomatopeyas que se perciben igual en las dos lenguas, de forma que el traductor solo necesita adaptar la grafía (verter *haha* a *ja, ja*) y las que se oyen de manera diferente en ambos idiomas (por ejemplo el ladrido del perro, que cambia de *bark!* a *¡guau!*), y se lamenta por la entrada masiva de onomatopeyas inglesas al castellano, caso de *boom* y *crash*, que ya se han gramaticalizado en español (2000: 83-85). Con el fin de recoger y documentar estos procesos, Gubern y Gasca estudiaron en detalle el fenómeno de las onomatopeyas en el extenso *Diccionario de onomatopeyas del cómic* (2008).

Las observaciones de Valero Garcés enlazan con el trabajo de Zanettin, quien sostiene que la traducción de cómics conlleva mucho más que reemplazar los componentes verbales de la lengua fuente por los de la lengua meta, ya que, en realidad, se trata de trasladar una cultura visual y su representación gráfica a otra distinta (2008: 12). En la práctica de la traducción de cómics, no obstante, los signos lingüísticos sí se suelen reemplazar por los correspondientes de la lengua meta, se hallen en bocadillos, recuadros o insertos, mientras que los no lingüísticos no suelen cambiarse, ya que estos últimos requieren más tiempo y habilidades gráficas más complejas que reemplazar el texto; en definitiva, precisan unos costes más elevados (Gonçalves de Assis, 2016: 12-13).

Este repaso a algunas consideraciones acerca de la traducción de cómics permite tener en cuenta las restricciones con las que trabaja el traductor y el dilema de qué hacer con las onomatopeyas, las cuales se abordarán en detalle en la siguiente sección, que analiza las particularidades de la traducción de la saga *La guerra de bromas y acertijos*.

4. La traducción de *La guerra de bromas y acertijos*

Como se ha explicado en el segundo apartado, los protagonistas de *La guerra de bromas y acertijos*, aparte de Batman, son dos de sus villanos más característicos, el Joker y el Acertijo. El propio título de la saga hace referencia al modo característico en que se expresan, a los chistes del príncipe payaso del crimen y a las adivinanzas de Edward Nygma, si bien, durante este arco argumental, la frontera entre ambos se vuelve difusa.

Lidiar con este tipo de humor metalingüístico, basado en juegos de palabras y dobles sentidos, supone una dificultad añadida a las limitaciones lingüísticas presentes en la traducción de cómics descritas en el tercer apartado. La tarea se complica aún más cuando ha de cumplirse en un tiempo ajustado, como es el caso, pues la serie *Batman* se publica con periodicidad mensual en formato de cuaderno grapado. Semejante labor corresponde a Felip Tobar Pastor, quien, según el catálogo de novedades del mes de mayo de 2018 de ECC Ediciones (uno de los pocos del panorama nacional que sí acreditan a los traductores por su nombre), traduce un mínimo de diez títulos al mes, sumando series regulares, por ejemplo *Batman*, *Detective Comics*, *Noches oscuras: Metal*, *Liga de la Justicia de América*, *Batman / Wonder Woman / Superman: Trinidad*, *Green Lantern* o *Injustice*, y tomos recopilatorios, caso de *Antes de Watchmen*, *La muerte de Green Lantern* o los volúmenes de *Grandes autores de Batman*. Hay que destacar que él mismo se encarga de traducir la mayoría de los títulos del universo del hombre murciélago, incluso vertió al castellano la etapa previa a la llegada de Tom King, la que firmó Scott Snyder, lo cual contribuye a aportar uniformidad lingüística a la disparidad de títulos que protagonizan Bruce Wayne y su *alter ego*.

Antes de pasar a analizar las soluciones de Tobar Pastor con relación a las dificultades de *La guerra de bromas y acertijos*, conviene plantearse un método para clasificar este humor metalingüístico desde un punto de vista traductológico. Para tal fin puede resultar útil el trabajo de Zabalbeascoa (2005: 189-190), quien distingue entre bromas sin restricciones —aquellas que se pueden trasladar de la lengua de origen a la de llegada sin necesidad de adaptarlas o sustituirlas por otras, ya que tienen un efecto cómico en ambas culturas— y bromas con restricciones —las que sí requieren algún tipo de adaptación al traducirlas porque dependen del conocimiento del mundo de los lectores, de lo familiarizados que estén con un tema determinado o de su pertenencia a un grupo social o étnico específico, es decir, se da un cierto sesgo cultural—. Asimismo, subraya la complejidad de traducir el humor metalingüístico y propone la estrategia de compensación para reproducirlo en el texto meta, una vez se han analizado los efectos del humor en el texto fuente. Por ejemplo, este estudioso sugiere sustituir las frases



Dos imágenes emblemáticas de esta serie, con sus dos villanos principales, tomada del interior del cómic. © 2017 DC Comics.

hechas del texto de origen por expresiones idiomáticas de la lengua de llegada que guarden connotaciones similares, aunque no necesariamente en el mismo lugar del texto (2005: 193).

Tras estas consideraciones metodológicas, a continuación se analizan las bromas y los acertijos de la saga objeto de estudio, las decisiones del traductor con relación a la problemática de la traducción de las onomatopeyas y el caso de las frases hechas del Hombre Cometa.

4.1. Las bromas

En los ocho números que dura *La guerra de bromas y acertijos*, reunidos en cinco cuadernos grapados en la edición española, se cuenta un total de diez bromas, entendidas como los chistes que cuenta el Joker en su intento por recuperar la capacidad de volver a reír. Solo tres de ellas son bromas sin restricciones, siguiendo la clasificación de Zabalbeascoa antes expuesta, y no necesitan de adaptación alguna al verterlas al castellano; por ejemplo: «A man goes to a toy store and says he would like to buy a new boomerang, and also, he would like to know how to throw his old one away» (n.º 25, p. 16) se convierte sin problemas en: «Un hombre entra en una juguetería y dice que le gustaría comprar un bumerán y saber cómo deshacerse del viejo» (n.º 13, p. 32), mientras que: «What goes “ha, ha, thump”? A man laughing his head off» (n.º 27, p. 13) se vierte como: «¿Qué es lo que hace “ja, ja, bum”? Un hombre que ríe hasta perder la cabeza» (n.º 14, p. 33), con el cambio pertinente de la onomatopeya que designa una explosión. Se trata, pues, de traducciones prácticamente literales que conservan en castellano el efecto cómico y macabro de las bromas del Joker.

Por otra parte, es con las siete bromas con restricciones de índole metalingüística con las que el trabajo del traductor se visibiliza en las páginas del cómic, ya que recurre a la compensación para buscar el efecto cómico en la lengua meta, caso de: «Knock, knock. Who's there? Europe. Europe who? No. You're a poo» (n.º 29, pp. 1-2), que se ha transformado en: «Toc, toc. ¿Quién es? Un tratado, ¿y tú? ¿Otro... Tratado? No. Eres un tarado» (n.º 15, pp. 25-26) para compensar el malentendido que genera la homofonía entre «Europe who» y «You're a poo» (literalmente, *eres una caca*). El mismo tipo de broma basada en la homofonía se aprecia en: «Knock, Knock. Who's there? Cows go. Cows go who? No, you twit, cows go moo» (n.º 31, pp. 13-14), que Tobar Pastor ha compensado en castellano con una broma a costa de la ortografía del nombre del rumiante y pasa a leerse en el texto meta como: «Toc, toc. ¿Quién es? Una va con K. ¿Una va... Qué? No, idiota. Una vaca» (n.º 16, pp. 37-38). Sin embargo, de estos siete casos, hay uno en el que no se ha compensado la broma y las restricciones metalingüísticas han impedido que se conserve el efecto cómico en la lengua de llegada: «And the Lord said unto John: “Come forth and you shall have eternal life”. But John came fifth and won a toaster» (n.º 28, p. 4), que se ha traducido como: «Y el Señor le dijo a Juan: “Acércate y tuya será la vida eterna”. Pero Juan llegó en quinto lugar y ganó una tostadora» (n.º 15, p. 4), perdiéndose el efecto cómico de la homofonía entre *forth* y *fourth* en el proceso.



La traducción de las bromas con restricciones. © 2017 DC Comics.

4.2. Los acertijos

Las adivinanzas con las que el Acertijo, por su parte, acompaña sus fechorías superan en cinco a las bromas del Joker. La mayoría, nueve en concreto, son sin restricciones, por lo que su efecto humorístico funciona en la lengua fuente y en la meta y no obligan a que el traductor haga visible su presencia por medio de adaptaciones y recursos como las notas a pie de página, como se verá más adelante. En estos nueve casos, los acertijos sin restricciones se sirven del conocimiento del mundo compartido por los lectores de ambas culturas, como por ejemplo: «Why the end of the world never comes? Because it's round» (n.º 25, pp. 7-8), que se vierte, por medio de una traducción literal, a: «¿Por qué nunca llega el fin del mundo? Porque es redondo» (n.º 13, pp. 25-26), o la referencia a la muerte de un roedor que queda atrapado en una ratonera en: «Little Tommy is dead. A metal bar is on his back; there's a bit of food on his lips. What happened? Little Tommy is nothing but a little mouse. Caught in a trap» (n.º 31, p. 17), que sencillamente se lee en la versión de ECC Ediciones de la siguiente forma: «El pequeño Tommy ha muerto. Con una barra de metal en la espalda y un poco de comida en los labios. ¿Qué ha sucedido? El pequeño Tommy no es más que un ratoncito. Atrapado en una ratonera» (n.º 16, p. 41).



La traducción de las adivinanzas sin restricciones. © 2017 DC Comics.

Resultan más interesantes, desde el punto de vista traductológico, las seis adivinanzas con restricciones en las que Tobar Pastor se sirve de la estrategia de compensación para verter al español el juego metalingüístico presente en el texto original. En ocasiones es

suficiente con cambiar el referente, como en los dos acertijos que se recrean en la grafía de las expresiones numéricas y que se recogen en la tabla 1:

Tabla 1: La compensación de los acertijos numéricos:

<p>The doorman says “twelve”, the visitor says “six” and is let in. The doorman says “six”, the visitor says “three” and is let in. The doorman says “ten”, the man says “five”. The man is turned away, rudely. But why? The code is the number of letters in the word. T-w-e-l-v-e is six. S-i-x is three. T-e-n should therefore also be three (n.º 25, p. 19).</p>	<p>El portero dice “ocho”, el visitante responde “cuatro” y puede entrar. El portero dice “catorce”, el visitante responde “siete” y puede entrar. El portero dice “diez”, el hombre responde “cinco”. El hombre se ve rechazado. Pero... ¿por qué? El código es el número de letras de la palabra. O-c-h-o es cuatro. C-a-t-o-r-c-e es siete. Por tanto, d-i-e-z también debería ser cuatro (n.º 13, p. 35).</p>
<p>Why did six fear seven? Because seven ate nine (n.º 25, p. 24).</p>	<p>¿Qué le dijo el uno al diez? Si quieres parecerte más a mí, tienes que ser sincero (n.º 13, p. 40).</p>

Fuente: Elaboración propia.

Como puede observarse en la tabla, en ambas adivinanzas se cambian los referentes numéricos en castellano en busca del efecto cómico e ingenioso del texto original. La compensación ha sido, igualmente, la estrategia de la que se sirve el traductor para que los acertijos rimen en castellano, valiéndose de la repetición de la terminación de los verbos en infinitivo, por ejemplo en: «A ver si aciertas... Me encanta bailar, retorcerme y brincar. Sacudo mi cola al alejarme y navegar. Por lo más alto del cielo suelo volar. ¿Qué soy?» (n.º 14, pp. 34-35), un remedo de los pareados de: «Riddle me this, I love to dance and twist and prance. I shake my tail as away I sail. I fly high up into the sky. What am I?» (n.º 27, pp. 14-15). Esta estrategia se ha empleado para cambiar las expresiones relacionadas con lo que se puede hacer con un chiste, como sucede con la adivinanza: «Pueden estropear-me. Me pueden inventar. Pueden contarme. Interpretarme. ¿Qué soy? Un chiste» (n.º 16, p. 20), y su contrapartida original: «I can be cracked. I can be made. I can be told. I can be played. What am I? A Joke» (n.º 30, p. 20); e incluso para alterar los objetos con los que escapar de una sala haciendo uso del humor metalingüístico y la homofonía, como puede leerse en la siguiente tabla:

Tabla 2: La compensación de los objetos para escapar de una sala:

<p>You're locked in a room with nothing but a table and a mirror. How do you get out? In the mirror you see what you saw, you get the saw, you cut the table in half, now, you put the halves together. Two halves make a whole. You go into the hole... And come out the other side (n.º 25, p. 5).</p>	<p>Estás atrapado en una sala sin nada más que un bote de bicarbonato y un espejo. ¿Cómo escapas de allí? En el espejo te ves reflejado y dices: “Oh, yo”. Das un paso adelante. Entonces abres el bote. Echas las sales de bicarbonato por encima. Entrás en el hoyo. Y sales... justo por el otro lado (n.º 15, p. 5).</p>
--	--

Fuente: Elaboración propia.

onomatopeyas de las carcajadas del Joker y del Acertijo, que pasan del *ha ha ha* de la edición estadounidense a *ja, ja, ja* en el primero y el último números del arco argumental objeto de estudio de este trabajo (n.º 13, p. 24, y n.º 17, p. 16).



Las onomatopeyas originales suelen conservarse en la traducción. © 2017 DC Comics.

Los insertos, en cambio, sí se han traducido al castellano y se ha reemplazado el texto de los dibujos originales por las traducciones de Tobar Pastor. No se han reproducido en cuadros de textos añadidos al dibujo, sino que se ha eliminado, digitalmente, el texto original para añadir la traducción del inserto en cuestión. Como se ve en la siguiente figura, el lema del póster de la campaña bélica del Joker, sobre el que han pintado los esbirros de Nygma: «The Joke is on you. Who's afraid of the big black bat?» (n.º 30, p. 3), se ha reemplazado por: «Bromeo a costa tuya. ¿Quién suele al murciélago negro temer?» (n.º 16, p. 3), intentando respetar la tipografía original.



La sustitución de los insertos. © 2017 DC Comics.

4.4. El Hombre Cometa

El último punto de este análisis se centra en el habla característica del Hombre Cometa, uno de los secundarios recurrentes de la etapa de Tom King en los guiones de Batman, cuyo origen se descubre en la saga objeto de estudio. Se trata de un absurdo villano de los cómics de la edad de plata reconvertido en ladronzuelo con experiencia en el campo de la aerodinámica que, además, solía trabajar para el Joker. En *La guerra de bromas y acertijos*, los lectores descubren que su nombre real es Charlie Brown, en homenaje al protagonista de las tiras de *Peanuts* (*Carlitos y Snoopy* en castellano). Su historia personal es uno de los puntos clave del conflicto de este arco argumental de *Batman*, pues el Hombre Cometa es, al mismo tiempo, una broma y un acertijo que nadie entiende hasta que, al final de la saga, se revela su origen tragicómico, que lo convierte en un trasunto de Sísifo, condenado a repetir sus errores (Polo, 2017).

Los juegos lingüísticos y las referencias culturales que marcan el habla de este extraño personaje suponen una dificultad añadida a la traducción del cómic. Solo en el caso de la canción que entona Brown al salir de una cafetería se ha optado por dejar la letra original y añadir la siguiente explicación a pie de página para aclarar la referencia cultural (n.º 14, p. 27): «Fragmento de la canción *Come, Josephine, in my Flying Machine*, obra de Fred Fisher y Alfred Bryan, que data de comienzos del siglo xx». En las demás ocasiones, Tobar Pastor se ha servido de la estrategia de compensación para solucionar los giros lingüísticos que caracterizan el habla del Hombre Cometa. El ejemplo más ilustrativo es la traducción de «Hell yeah» (n.º 27, p. 6), expresión que usa su hijo y por la que Brown le regaña, ya que *hell* suele considerarse una blasfemia en el inglés norteamericano. La siguiente tabla muestra cómo la traducción ha compensado la explicación que Brown da a su hijo para que no diga esta palabra malsonante, de modo que en castellano la muletilla se convierte en «Diablos, sí»:

Tabla 3: La compensación del Hombre Cometa:

<p>—Hell yeah.</p> <p>—Just say “yes”, buddy. You shouldn't say that word. [...] My mom, your grandma, she said... If you say that word, then you might go to that place (n.º 27, p. 6).</p>	<p>—Diablos, sí.</p> <p>—Basta con que digas “sí”, amigo. No deberías pronunciar esa palabra [...] Mi madre, tu abuelita, decía... que si pronuncias esa palabra, quizá termines en el mismo sitio que ellos (n.º 14, p. 26).</p>
--	---

Fuente: Elaboración propia.

La interjección «Diablos, sí» y el conflicto que genera entre el padre y el hijo se retoma en la trágica escena de la muerte de este último, que ha sido envenenado por el Acertijo y teme ir al infierno por haber blasfemado, lo que en español se vuelve a compensar con la alusión a los demonios que habitan el inframundo (n.º 14, p. 37): «He dicho... esa palabra, la que no hay que decir. ¿Eso significa... que ahora voy a ir a ese sitio, con ellos?». Finalmente, «Diablos, sí» acaba convirtiéndose en la muletilla que caracteriza al Hombre Cometa, el villano en el que se convierte Brown, desde el momento en que se pone el uniforme y se presenta ante el Joker para ofrecerle sus servicios en la guerra de bandas (n.º 14, p. 40).



La muletilla del hombre cometa. © 2017 DC Comics.

5. Conclusiones

Este artículo se proponía estudiar las características del lenguaje de la saga de cómics *La guerra de bromas y acertijos*, en especial los casos de humor metalingüístico que obligan al traductor a compensarlos en castellano, haciendo que su intervención resulte visible a los lectores de la edición española. En primer lugar, se ha repasado la breve pero interesante trayectoria del guionista Tom King, cuyo éxito lo ha puesto al frente de uno de los títulos más populares de DC Comics, *Batman*.

Una vez se ha contextualizado la saga de *La guerra de bromas y acertijos*, los apartados centrales de este estudio han repasado ciertas consideraciones traductológicas a propósito de la traducción de cómics, subordinada a las limitaciones físicas del medio y al requisito de manipular los dibujos originales si se quieren traducir los insertos y las

onomatopeyas. Respecto a estas últimas, se han recogido las estrategias de adaptar la ortografía a la lengua meta o de conservar la forma original, si bien se aprecia la tendencia de normalizar las formas gramaticalizadas inglesas.

Asimismo, se ha adoptado la clasificación de Zabalbeascoa (2005) de bromas sin restricciones y con restricciones para abordar la traducción del humor en el cómic. De las diez bromas del Joker, siete son con restricciones, en cuyo caso la traducción de Tobar Pastor ha optado por la compensación para que no pierdan su efecto cómico en la versión española. Con las adivinanzas del Acertijo sucede al contrario, pues nueve son sin restricciones y no requieren de adaptación alguna en castellano, mientras que las seis restantes requieren que el traductor compense los juegos metalingüísticos del original. En estos casos, la compensación ha consistido en cambiar los números, en buscar un patrón de rima final que recupere los ecos del original y en sustituir por otros distintos los objetos que han de utilizarse para escapar de una habitación cerrada, por ejemplo; si bien en una de las adivinanzas con restricciones el traductor ha tenido que recurrir a una nota a pie de página para explicar la alusión cultural al barco *Mayflower*, resultando su trabajo, así, visible para los lectores del cómic en castellano.

A continuación se ha constatado que las onomatopeyas se han dejado en su forma original inglesa en la edición española, salvo las carcajadas de los villanos, las únicas que se han adaptado ortográficamente al normativo *ja, ja, ja*. Por el contrario, los insertos de los carteles y de las pintadas en las paredes sí se han reemplazado por la traducción de Tobar Pastor, alterando el dibujo original. Igualmente, las muletillas del Hombre Cometa se han compensado para mantener la blasfemia que tanto preocupa a su hijo, y en el caso de la canción que entona con despreocupación, Tobar Pastor ha vuelto a recurrir a una nota a pie de página para esclarecer la alusión cultural.

Estas soluciones a los escollos de traducción, la compensación de bromas metalingüísticas con restricciones, el cambio de dos onomatopeyas e insertos y la adición de dos notas a pie de página, son las sutiles intervenciones con las que el traductor de cómics pone de manifiesto su presencia en el texto meta, si bien solo representan una pequeña muestra de la laboriosidad y minuciosidad de su trabajo.

Bibliografía

Bibliografía primaria

KING, T.; JANÍN, M., y MANN, C. (2017): *Batman #25-32*, Nueva York, DC.

KING, T.; JANÍN, M., y MANN, C. (2017-2018): *Batman: Renacimiento #13-17*, trad. F. Tobar Pastor, Barcelona, ECC.

Bibliografía secundaria

GONÇALVES DE ASSIS, É. (2016): "The Concept of Fidelity in Comics Translation", en *TranscUlturAl*, 8, 2, pp. 8-23.

GUBERN, R., y GASCA, L. (2008): *Diccionario de onomatopeyas del cómic*, Madrid, Cátedra.

POLO, S. (2017): "How Batman's villain, Kite Man, went from a joke to a tragic figure", en *Polygon*, disponible en línea el 26-III-2018 en: <https://www.polygon.com/2017/10/19/16455276/batman-kite-man-dc-comics-tom-king-bill-finger>.

RABADÁN, R. (1991): *Equivalencia y traducción: Problemática de la equivalencia transléctica inglés-español*, León, Universidad de León.

SANTORI, M. (2016): "Dissecting the Trilogy of Best Intentions: *Omega Men*, *Vision*, and *Sheriff of Babylon*", en *Comicosity*, disponible en línea el 26-III-2018 en: <http://www.comicosity.com/dissecting-the-king-in-black-trilogy-omega-men-vision-and-sheriff-of-babylon/>

TOURY, G. (1985): "A Rationale for Descriptive Translation Studies", en Hermans, T. (ed.), *The Manipulation of Literature*, Londres, Croom Helm, pp. 16-41.

VALERO GARCÉS, C. (2000): "La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados", en *Trans*, 4, pp. 75-88.

ZABALBEASCOA, P. (2005): "Humor and Translation: An Interdiscipline", en *Humor*, 18, 2, pp. 185-207.

ZANETTIN, F. (2008): "Comics in Translation: An Overview", en Zanettin, F. (ed.), *Comics in Translation*, Manchester, St. Jerome Publishing, pp. 1-32.

Traducción de cómics

Humor metalingüístico

Traducción del humor

Comics Translation

Metalinguistic humor

Translating humor

La visibilidad del traductor

Creación de la ficha (2018): Miguel Sanz Jiménez. Edición a cargo de M. Barrero. Revisión de Alejandro Capelo, M. Barrero y F. López.

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:

Miguel Sanz Jiménez (2018): "La visibilidad del traductor", en *Tebeosfera*, tercera época, 7 (29-VI-2018). Asociación Cultural Tebeosfera, Sevilla. Disponible en línea el 12/II/2025 en: https://www.tebeosfera.com/documentos/la_visibilidad_del_traductor.html