

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN
GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
Trabajo de Fin de Grado

ANÁLISIS COMPARATIVO
DE LA TRADUCCIÓN ESPAÑOLA
DEL CÓMIC *LA PROFECÍA DEL*
ARMADILLO Y LA VERSIÓN
ORIGINAL ITALIANA

Alumna: Elisabeth Espinosa Esperilla

Tutora: Yolanda Romano Martín

Salamanca, 2024

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo realizar un análisis comparativo de la traducción al español del cómic *La profecía del armadillo* del aclamado dibujante de cómics Zerocalcare y la versión original italiana. Antes de proceder con el análisis explicaremos en qué consiste el cómic, sus convenciones, los problemas que se pueden encontrar a la hora de traducir este género, datos biográficos sobre el autor y el traductor de la versión en español y cómo ha sido recibida de la obra traducida en España.

PALABRAS CLAVE: Traducción literaria, cómic, España, Italia, Zerocalcare

RIASSUNTO

L'obiettivo di questo studio è quello di effettuare un'analisi comparativa tra la traduzione spagnola del fumetto *La profezia dell'armadillo* dell'acclamato fumettista Zerocalcare e la versione originale italiana. Prima di procedere con l'analisi, spiegheremo in cosa consiste il fumetto, le sue convenzioni, i problemi che si possono incontrare nella traduzione di questo genere, le informazioni biografiche sull'autore e sul traduttore della versione spagnola e la ricezione dell'opera tradotta in Spagna.

PAROLE CHIAVE: Traduzione letteraria, fumetto, Spagna, Italia, Zerocalcare

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. MARCO TEÓRICO	4
2.1. El cómic	4
2.2. Las convenciones del cómic	5
• Paneles o viñetas.....	5
• Globos o bocadillos	6
• Cartelas	7
• Metáforas visuales	7
• Onomatopeyas	8
2.3. La traducción de cómics	9
2.4. El autor: Zerocalcare	11
2.5. El traductor: Carlos Mayor Ortega.....	13
2.6. Recepción de la obra en España.....	14
3. METODOLOGÍA.....	15
4. ANÁLISIS TRADUCTOLÓGICO COMPARATIVO	16
4.1. Análisis formal.....	17
• Datos generales de cada edición.....	17
• Formato y elementos externos	17
• Elementos internos. Color y numeración	18

•	Prólogos e historias introductorias	19
•	Alteración del formato visual	19
4.2.	Contextualización lingüística.....	23
4.3.	Análisis lingüístico	24
•	Insultos	24
•	Interjecciones.....	28
•	Culturemas.....	29
•	Refranes y frases hechas.....	34
•	Registro informal.....	35
5.	CONCLUSIONES	38
6.	BIBLIOGRAFÍA	39

1. INTRODUCCIÓN

La finalidad de este trabajo comparativo entre la traducción al español de España y la versión original italiana del cómic *La profecía del armadillo* de Zerocalcare es conocer qué técnicas se han empleado para adaptar la obra al español. Primero compartiremos contenidos teóricos que aporten información acerca del cómic y su traducción, así como información sobre el autor y el traductor y la recepción de la obra traducida en España. Después continuaremos con un análisis traductológico de las obras que dividiremos en dos partes: la primera consistirá en un análisis formal atendiendo a las convenciones propias del cómic y la segunda será un análisis lingüístico en el que estudiaremos las estrategias que se han seguido para traducir los aspectos lingüísticos más representativos de la obra. Por último, expondremos las conclusiones a las que habremos llegado tras realizar dichos análisis.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. El cómic

El cómic, como forma de expresión artística y narrativa, fusiona el lenguaje escrito con el lenguaje visual, creando un código complejo y universal. Ambas, la palabra y la imagen, se interpretan mediante un proceso de decodificación basado en nuestro contexto cultural, es decir, la observación de una imagen y la lectura de un texto requieren descifrar un código culturalmente establecido para asumir la información. Esto significa que la lectura de un cómic y la lectura de un libro comparten principios similares (Cuñarro y Finol, 2013).

Por ello, es común considerar los mensajes transmitidos a través del cómic, el cine y otras formas de expresión visual como inmediatos. Se entiende equivocadamente que no requieren un esfuerzo considerable de interpretación o descifrado, como sí lo haría un mensaje escrito. Este último, para ser comprendido, necesita un aprendizaje previo que permita convertir los signos convencionales en palabras, y estas palabras en ideas y conceptos.

Sin embargo, aunque las imágenes suelen ser más directas que los textos, sería un error pensar que el lenguaje visual transmite su contenido de forma absolutamente directa al observador. Podría ser apresurado afirmar que aprender a leer imágenes es más sencillo que aprender a leer textos. Como apunta Velduque Ballarín (2011), un niño puede aprender a leer en un corto período de tiempo, mientras que el proceso de aprendizaje para interpretar imágenes es continuo y requiere adaptarse a códigos diversos y en constante cambio. Pues lo que en realidad sucede es que gran parte de este aprendizaje para interpretar imágenes ocurre de manera inconsciente. Por ello, solemos percibir los mensajes visuales como inmediatos, aunque en realidad implican un proceso sofisticado de decodificación basado en el conocimiento previo de claves de interpretación, las cuales pueden ser bastante complejas (Velduque Ballarín, 2011).

El cómic, al aprovechar múltiples códigos, utiliza una gran variedad de signos que transmiten información de manera eficaz y concisa. Es esta gramática del cómic, compuesta por el lenguaje escrito, el lenguaje cinematográfico y las figuras retóricas, lo que convierte al cómic en el vehículo perfecto para la narración de historias. El análisis del cómic representa un desafío que requiere comprender e interpretar los códigos utilizados en la narrativa. En el caso del cómic, este actúa como una forma particular de relato, que no se limita solo a la palabra escrita u oral, sino que incluye elementos visuales (Cuñarro y Finol, 2013).

2.2. Las convenciones del cómic

El lenguaje del cómic, a lo largo del tiempo, ha integrado diversos elementos de otros lenguajes comunicativos, adaptándolos para sus propios propósitos. Estas reglas, que facilitan la comunicación entre el autor y el lector, se denominan convenciones o códigos gráficos. Entre las más destacadas se encuentran:

- Paneles o viñetas

Un panel o viñeta se define como un recuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historia narrada en el cómic. Es considerado la representación pictográfica del espacio y/o tiempo mínimo significativo, constituyendo así la unidad

básica del montaje del cómic. Sin embargo, en los cómics a diferencia de la tira cómica, la unidad articuladora básica es la página (Fresnault-Deruelle, en Zanettin 2008).

El espacio que separa los paneles se conoce como canaleta o membrana. La característica principal del cómic es que su narración se desarrolla mediante una secuencia específica de paneles, los cuales relatan eventos o acciones. El proceso de lectura de un panel está determinado por su complejidad icónica, suposición y tamaño; cuanto mayor sea el formato y el número de signos icónicos y verbales, más tiempo y atención requerirá el lector para procesar un panel determinado.

Los cómics se "ven" antes de leerse y la "lectura" de hecho se basa en la tensión entre la narración secuencial y el uso de la paginación del diseño para efectos creativos (Peeters, en Zanettin 2008). La narración predomina en los usos "convencionales", donde cada panel es del mismo tamaño y está claramente separado de los contiguos por canaletas. En los usos 'decorativos' predomina la dimensión visual, en su aspecto pictórico o compositivo, y se lee primero la página como una imagen.

La cuadrícula convencional puede ser alterada y se utiliza el tamaño y la forma de los paneles para aportar creatividad narrativa o metalingüística. A veces puede faltar la canaleta y los lectores tienen que imaginar la segmentación de la página en paneles; o parte de un panel (por ejemplo, una figura humana o un objeto) puede ir más allá del borde de un panel y "sangrar" en el siguiente, es decir, invade el espacio del panel contiguo o el propio panel se desborda y coincide con el límite de la página (Zanettin, 2008).

Además, los cómics utilizan un lenguaje elíptico, lo que implica que el lector debe completar mentalmente la información faltante entre los paneles, lo que se conoce como el fenómeno de "cerrado". Este proceso permite al lector observar las partes individuales de una secuencia de paneles y percibir la narrativa en su totalidad.

- Globos o bocadillos

Los globos son una convención específica del cómic diseñada para representar visualmente los diálogos y los pensamientos de los personajes, integrándolos en la estructura icónica de la viñeta. Estos elementos, predominantemente ovalados, apuntan

hacia un personaje en particular, atribuyéndole su contenido fonético. Es esencial seguir una secuencia específica al leer los globos para discernir quién habla primero, lo que está intrínsecamente relacionado con nuestra comprensión subliminal de la duración del diálogo. Además, los globos se leen siguiendo las mismas convenciones que el texto escrito, es decir, de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

Los globos también pueden adoptar la forma de una nube, especialmente cuando representan reflexiones mentales de un personaje, permitiendo al lector "escuchar" los pensamientos sin necesidad de diálogo. Este estilo es comúnmente utilizado en lo que hoy se conoce como novela gráfica.



Ilustración 1: Tipos de globos o bocadillos

- Cartelas

Una de las maneras de incluir textos en un cómic es a partir de las cartelas. Se trata del texto “sagrado” en la parte superior o inferior del panel, generalmente en tercera persona, que otorga a la narración una dimensión literaria (Groensteen, 1999). Suele marcar cambios en el tiempo y el espacio, pero también puede incluir comentarios relacionados con las imágenes. Habitualmente funciona como la voz en off del narrador.



Ilustración 2: Cartela que informa del cambio temporal

- Metáforas visuales

Una de las convenciones lingüísticas más interesantes del cómic son las metáforas visuales, las cuales expresan el estado psicológico de los personajes mediante signos

icónicos de carácter metafórico. Estos signos pueden variar desde una interrogante para indicar perplejidad hasta una bombilla para representar una idea luminosa, pasando por estrellas al recibir un golpe, un tronco y una sierra para denotar el sueño, o incluso el corazón como símbolo de pasión y las culebras y signos ilegibles para expresar palabrotas.

Para crear una metáfora visual, el dibujante asigna un significado profundo y concreto a un signo icónico, convirtiéndolo automáticamente en un símbolo. A través del uso y el estereotipo, este símbolo se convierte en una convención iconográfica del medio, reconocida por los lectores de cómics. Establecer una metáfora implica un proceso de simbolización, asignando significación utilizando todos los sentidos.

La correcta interpretación de las metáforas requiere un conocimiento previo de su significado. Los lectores de cómics están familiarizados con las metáforas más comunes, lo que les permite leer fluidamente este lenguaje. Sin embargo, es importante destacar que la interpretación de las metáforas debe entenderse dentro del contexto cultural vigente, ya que su lectura puede variar según las diferencias culturales.

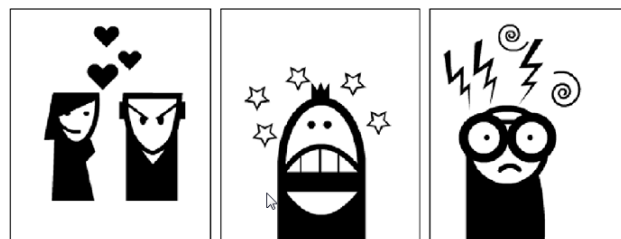


Ilustración 3: Ejemplos de metáforas visuales

- Onomatopeyas

Las onomatopeyas desempeñan dos funciones esenciales: una función acústica y otra visual. En términos iconográficos, el tamaño de una onomatopeya está directamente relacionado con su nivel de ruido, ya que su intensidad se asocia tanto a su tamaño como a su color. Por consiguiente, se produce un efecto de sinestesia, donde el tamaño y el color determinan la intensidad o las características formales del sonido representado.

Además, las onomatopeyas contribuyen a resaltar la temporalidad de la acción en el cómic, haciendo tangible el paso del tiempo. Este efecto se logra mediante el proceso de integración que realiza el lector, quien, basándose en experiencias pasadas, puede evaluar

con cierta precisión la duración total de un sonido específico, asignándole un valor en minutos o segundos. De esta manera, el lector calcula el tiempo necesario para que la acción representada se complete.



Ilustración 4: Onomatopeyas en cómic

2.3. La traducción de cómics

Como apuntan diferentes autores como Celotti (en Zenotti 2008) o Rodríguez Rodríguez (2019), a los estudios de traducción les está llevando mucho tiempo reconocer la especificidad de los cómics. Hoy en día, la literatura sobre la traducción de cómics está fragmentada y se limita principalmente a estudiar rasgos lingüísticos como onomatopeyas, culturemas y juegos de palabras, o se centra en una serie de cómics específicos como son Astérix o Tintín. Además, es usual que los propios estudiosos de la traducción desconozcan el lenguaje del cómic, provocando así que sus trabajos estén solamente enfocados en el lenguaje verbal, como si fuesen textos únicamente escritos, olvidando por completo el lenguaje visual.

La traducción de cómics también plantea otras cuestiones importantes vinculadas a cuestiones culturales y factores económicos y políticos que pueden afectar el éxito de los cómics en diferentes países. Los cómics son productos culturales y cada cultura los concibe a su manera: tamaño, precios, disposición de las páginas, colores, etc., componentes todos ellos que pueden ser marcadamente diferentes (Celotti, en Zenotti 2008).

Desde una perspectiva traductológica tradicional, el cómic se considera parte de lo que se denomina “traducción subordinada”. Esta categoría implica que el texto está acompañado y, en cierta medida, limitado por códigos extralingüísticos, principalmente visuales, sonoros y tipográficos, lo que restringe la libertad del traductor.

Los tipos de traducción subordinada más comunes incluyen textos con ilustraciones, pies de foto, tiras cómicas, traducción para cine (doblaje y subtitulado), traducción de canciones y textos que requieren que la paginación original coincida con la del texto final. En todos estos casos, la presencia de elementos visuales o sonoros impone nuevas restricciones al proceso de traducción.

Una práctica habitual a la hora de estudiar la traducción de cómics es utilizar los mismos fundamentos que se emplean para la traducción audiovisual. Y aunque es cierto que el lenguaje utilizado en los cómics guarda muchas similitudes con los textos que encontramos en los medios audiovisuales, y las técnicas y herramientas de traducción que se aplican son bastante parecidas, como reconoce Díaz Cintas (2007) «a la hora de estudiar las diferentes modalidades de TAV ha habido una tendencia a meterlas todas en un mismo cajón de sastre, cuando en ocasiones los estudios ganarían en profundidad si se hicieran de modo individual. Aunque compartan características comunes, las diferencias que las separan justifican una aproximación más específica». Es indudable que la traducción de cómics tiene características únicas que la distinguen lo suficiente como para ser objeto de un estudio independiente, aparte de la traducción audiovisual y de la traducción subordinada.

Volviendo a esta última, como sostiene Celotti (en Zenotti 2008), dos suposiciones a menudo subyacen al enfoque de la traducción subordinada: que el texto escrito dentro de los globos es el único componente de los cómics que puede cambiar en la traducción, mientras que todo lo demás (más específicamente, las imágenes) permanece sin cambios, y que las imágenes tienen un significado universal. Sin embargo, ambas suposiciones parecen erróneas.

La interacción entre el texto y la imagen en el cómic exige una forma de lectura y traducción diferente, ya que ambos niveles son inseparables y su significado depende el uno del otro. El lenguaje verbal no es el único componente del cómic que se traduce, ya que los componentes visuales también se modifican a menudo. Es cierto que retocar las

imágenes, por ejemplo para eliminar o volver a dibujar elementos no deseados o para modificar el tamaño y la forma de los globos, implica costes adicionales para los editores, y que las consideraciones comerciales suelen ser muy importantes. Sin embargo, pueden intervenir otros factores sociales que justifiquen tales gastos como las convenciones predominantes sobre los cómics en un país o zona, la censura directa o indirecta o las agendas culturales y/o promocionales (Zanettin 2008).

Como explica Zanettin (2008), tradicionalmente el traductor proporcionaba al editor una traducción impresa del contenido verbal, que luego era revisada por un editor interno y entregada al rotulador. Así, tras raspar el texto original de los globos con una cuchilla de afeitar, el rotulador escribía la traducción a mano en los globos vacíos. Hoy en día la traducción se recibe como un archivo de texto y el rotulado se realiza con un programa gráfico, borrando el texto original e importando los diálogos traducidos. También el retoque de imágenes se ha vuelto más sencillo y menos costoso gracias a la tecnología. Además, existen modificaciones como el cambio de formato, el uso de colores o la composición de los paneles que pueden suponer incluso un ahorro de costes, como ocurre por ejemplo, cuando un cómic originalmente impreso en color se imprime en blanco y negro.

La traducción de cómics a otro idioma es principalmente su traducción a otra cultura visual, de modo que no sólo están involucradas las diferentes lenguas, sino también diferentes tradiciones culturales y diferentes conjuntos de convenciones. Es decir, la traducción de cómics no implica únicamente la sustitución lingüística. Como ya hemos mencionado anteriormente, los cómics publicados en otras lenguas también pueden sufrir una serie de cambios que implican la interpretación de otros sistemas de signos.

2.4. El autor: Zerocalcare

Nacido como Michele Rech a mediados de la década de 1980 en Italia, Zerocalcare se ha convertido en uno de los narradores gráficos más famosos de su generación. Su estilo único, combinado con una narrativa profundamente comprometida con temas sociales y políticos, lo ha llevado a ocupar la primera línea del cómic contemporáneo italiano.

Su narrativa se caracteriza por una mezcla ecléctica de elementos autobiográficos, políticos y sociales, junto con un toque de humor y una estética visual distintiva, llena de trazos detallados y expresivos. Con todo ello consigue crear un universo único y atrapante en el que aborda temas polémicos como la política, la identidad, la alienación y la lucha de clases, lo que le ha valido el reconocimiento tanto dentro como fuera de Italia.

En 2011, publicó su primer libro, *La profezia dell'armadillo* (*La profecía del armadillo*) obra que le valió el Premio Gran Guinigi, el reconocimiento más prestigioso del cómic italiano. Desde entonces, ha seguido lanzando una serie de obras significativas, entre las que encontramos títulos como *Un polpo alla gola* (2012, *Un pulpo en la garganta*), *Dimentica il mio nome* (2014, *Olvida mi nombre*), *Kobane Calling* (2016) o *Scheletri* (2020, *Esqueletos*).

Durante más de una década, la obra de Zerocalcare lo ha consolidado como una de las figuras más prominentes de la cultura italiana contemporánea, además de ser traducida a quince idiomas.

Su primera novela gráfica, y uno de sus trabajos más conocidos, es *La profezia dell'armadillo* (*La profecía del armadillo*), una obra que aborda temas como la identidad, la alienación y la amistad en el contexto de la Italia contemporánea. La primera edición del libro fue autoeditada y en blanco y negro, con una tirada de 500 ejemplares y puesta a la venta en línea. A ésta le siguieron un total de cinco reimpresiones que vendieron más de 3000 ejemplares. Gracias a su éxito, la obra fue reimpresa en una nueva edición a color por BAO Publishing, editorial que continuó editando las siguientes publicaciones del dibujante.

La profecía del armadillo ha alcanzado en 2024 más de 2 millones de ejemplares vendidos en todo el mundo. En parte, gracias a que en 2021 se estrenó en Netflix a nivel mundial la serie de animación *Cortar por la línea de puntos*, basada en esta obra, convirtiéndose en un fenómeno de audiencia global y catapultando a su autor a la fama internacional.

Además de su trabajo en solitario, Zerocalcare también ha colaborado con otros artistas y escritores, contribuyendo a la diversidad del panorama del cómic italiano. Sus colaboraciones van desde proyectos editoriales hasta ilustraciones para prensa y revistas

como el periódico *Liberazione*, el semanario *Carta* y el mensual *la Repubblica XL*, entre otros, demostrando así su versatilidad y su capacidad para adaptarse a diferentes formatos y contextos.

Asimismo, más allá de su labor como escritor y dibujante, Zerocalcare es un activista comprometido, participando en diversas iniciativas sociales y culturales. Sin duda, su influencia trasciende las viñetas, inspirando a una nueva generación de artistas a alzar la voz y utilizar el cómic como medio de expresión y resistencia.

Zerocalcare ha conseguido dejar una marca indeleble en el mundo del cómic italiano gracias a su habilidad para capturar la esencia de la experiencia humana en sus obras, explorando su propia vida y abordando cuestiones sociales y políticas de la sociedad contemporánea.

2.5. El traductor: Carlos Mayor Ortega

La traducción al español estuvo a cargo del experimentado traductor Carlos Mayor Ortega. Desde 1989, trabaja como traductor, actividad que complementa con el ejercicio del periodismo y la enseñanza. Cuenta con una extensa experiencia, traduciendo más de 400 obras, tanto de manera individual como en colaboración, destacando en géneros como la narrativa, el ensayo o la novela gráfica.

A lo largo de su carrera, ha realizado traducciones de obras tanto contemporáneas como clásicas de novela y ensayo. Entre los autores contemporáneos que ha traducido se encuentran nombres destacados como Andrea Camilleri, Paolo Giordano o Roberto Saviano. Entre los clásicos de la literatura encontramos a Emilio Salgari, Carlo Collodi, Oscar Wilde, Rudyard Kipling o Albert Camus.

En el ámbito de la novela gráfica, ha traducido obras de algunos de los principales autores de la segunda mitad del siglo XX, como Guido Crepax, Art Spiegelman, Charles Burns o Jean-Michel Charlier. Además de trabajar con destacadas figuras del panorama actual como son Marjane Satrapi, Igort, Joe Sacco, Giorgia Marras o Zerocalcare.

Además de su labor como traductor, escribe sobre traducción en diversas publicaciones como Vasos Comunicantes, Estudios de Traducción o El Trujamán, y ha participado con sus contribuciones en medios como El País o El Temps.

2.6. Recepción de la obra en España

La profecía del armadillo ha generado un gran interés en España debido a su éxito en Italia y a la relevancia de los temas que aborda. La obra ha sido introducida al mercado español gracias a la labor de la editorial Reservoir Books. La recepción en España de la traducción de este cómic ha sido en general muy positiva. A principios del 2024, la traducción española se encuentra en su 5ª edición.

Los lectores y críticos han elogiado la capacidad de Zerocalcare para combinar elementos de comedia con reflexiones profundas sobre la sociedad contemporánea. Como apunta el periodista Tommaso Koch (2022) para El País, *La Profecía del Armadillo* posee «un estilo único. Por el tono: trágico e hilarante, deprimente pero iluminado de esperanza. Y por la estética: la conciencia del protagonista asume la forma de un armadillo, que cuestiona sus peripecias. Como Pepito Grillo, pero sin piedad y con palabrotas».

La obra destaca por su estilo gráfico distintivo y su narrativa envolvente. Uno de los aspectos que más ha llamado la atención en España es la forma en que Zerocalcare aborda temas como la identidad, la política y la lucha social. A través de los personajes y las situaciones que presenta, el autor ofrece una mirada perspicaz a la realidad italiana y, por extensión, a la realidad global. La profundidad de los temas tratados en el cómic ha resonado especialmente entre los lectores españoles, quienes encuentran paralelismos con su propia sociedad y política. Así lo valora el periodista Justo Barranco (2016) para La Vanguardia, «el éxito de la obra de Zerocalcare, *La profecía del armadillo*, se debe a que ha sabido interceptar un sentir generacional, un sentimiento de inadecuación y de expectativas traicionadas».

Como expresa el propio autor, «los problemas de la juventud son los mismos en toda Europa. Pero tengo la sensación de que los italianos estamos más hastiados, más desanimados. En Italia faltaba que el cómic reflejase esa rabia, esa indignación» (RTVE).

Sin duda, la gran similitud social que comparten Italia y España en estos últimos años ha hecho que el cómic resuene con la sociedad española, puesto que las crisis económicas recientes han tenido un impacto considerable en la vida cotidiana de los ciudadanos de ambos países. El desempleo, la precariedad laboral y las dificultades económicas han llevado a un aumento del estrés y la incertidumbre de muchas familias y en este contexto, es fácil comprender como un cómic como *La profecía del armadillo*, que retrata de manera auténtica y cercana la vida ordinaria, triunfa en España.

3. METODOLOGÍA

El presente TFG tiene como objetivo comparar la obra original *La Profezia dell'armadillo* en italiano con su traducción al español y para ello, hemos llevado a cabo un análisis detallado de ambas versiones siguiendo una metodología estructurada en las siguientes fases.

Primero se seleccionaron las ediciones físicas del cómic original en italiano como de su traducción al español. Poseer las obras en físico ha sido de suma importancia para poder realizar una comparación precisa y contextual, así como para tener la misma experiencia de lectura que los lectores de ambos idiomas.

Inicialmente, se realizó una lectura completa de la versión española del cómic. Esta primera lectura tuvo como objetivo experimentar la obra tal y como lo haría un lector español, sin ninguna influencia previa del texto original. Se prestó especial atención a la comprensión de la historia, los diálogos y el impacto emocional que provoca el cómic en el lector. Posteriormente, se llevó a cabo la lectura de la versión original en italiano. En esta fase, se prestó especial atención a los matices lingüísticos y culturales que el autor original pudo haber transmitido. Además en todo momento se mantuvo una visión crítica, tomando notas sobre los aspectos que podrían diferir de la traducción al español o que bajo nuestro juicio podrían ser problemáticos a la hora de ser traducidos.

Tras la primera lectura de ambas versiones, se inició el proceso de comparación sistemática, el cual consistía en identificar y registrar las diferencias y similitudes entre el texto original y su traducción. Los datos que se obtuvieron fueron más tarde

clasificados y detallados en el apartado del análisis. Además de evaluar las estrategias de traducción empleadas, considerando las posibles razones detrás de cada cambio, se ha valorado el impacto de estas decisiones en la recepción de la obra por parte del público español.

4. ANÁLISIS TRADUCTOLÓGICO COMPARATIVO

En este apartado, realizaremos un análisis traductológico exhaustivo de los dos cómics atendiendo a dos aspectos fundamentales como son su estructura formal y técnica y, por otro lado, el lingüístico.

En primer lugar, como ya hemos comentado, examinaremos los elementos formales de ambos cómics, incluyendo el tamaño del formato, el diseño de la tapa, la presencia o ausencia de numeración de las páginas, la utilización de colores o la ausencia de ellos, así como la existencia de prólogos u otras secciones introductorias que varíen de una edición a otra. Además, prestaremos especial atención a posibles modificaciones que puedan sufrir las viñetas en la versión en español, causadas posiblemente por la adaptación de onomatopeyas o la alteración del formato visual por otras causas.

En segundo lugar, llevaremos a cabo un análisis lingüístico, centrándonos expresamente en el contenido de los bocadillos y su correspondencia con la imagen a la que acompañan. En dicho análisis prestaremos especial atención a las estrategias empleadas en la traducción de los aspectos lingüísticos más representativos de *La profecía del armadillo* como son la adaptación de insultos, el manejo de las interjecciones, la transmisión de culturemas, el uso de refranes y frases hechas y el registro informal como elemento clave en la identidad de la obra.

Este análisis nos permitirá comprender las diferencias y similitudes que existen entre el cómic original y su traducción desde un prisma global, atendiendo a todas las modificaciones que se deben realizar en él para su correcta adaptación a la nueva cultura a la que se traduce. De este modo destacamos que la complejidad del proceso de traducción en el ámbito del cómic va más allá de una “simple” traducción lingüística.

4.1. Análisis formal

La simbiosis que existe entre la imagen y el texto escrito es la causante de que sea necesario un estudio de ambos componentes para conseguir un análisis traductológico completo y de calidad. Para ello en esta primera parte examinaremos los aspectos formales y estéticos de la edición italiana y española atendiendo a los siguientes elementos clave como son el tamaño del formato, el tipo de tapa, la numeración de las páginas, el uso del color, la presencia de prólogo y cualquier tipo de modificación que hayan sufrido las viñetas, incluidas las causadas por onomatopeyas.

- Datos generales de cada edición

La versión italiana del cómic tiene como título *La profezia dell'armadillo. Artist Edition*, editada por primera vez por BAO Publishing en 2017. Sin embargo, hemos trabajado con la 13ª reimpresión publicada en 2022. Se trata de una versión que busca imitar a la primera edición autopublicada por Zerocalcare en 2012.

Por otro lado, la versión en español tiene como título *La profecía del armadillo* y fue publicada por primera vez por la editorial Reservoir Books en 2016. Sin embargo, hemos trabajado con la 5ª reimpresión publicada en 2023. A pesar del tiempo que ha transcurrido desde la primera edición, la traducción no ha sido modificada y sus derechos se mantienen desde 2016.

- Formato y elementos externos

El formato de ambas versiones varía. La versión italiana posee unas dimensiones de 19x26 cm y una encuadernación de tapa dura. Además, se reservan las últimas páginas del libro para exponer las demás obras del autor junto una pequeña sinopsis de cada una e información sobre la biografía del dibujante. Por su parte, la versión española cuenta con unas dimensiones de 16x24 cm y una encuadernación de tapa blanda encolada. También posee dos solapas en las que se ofrece información sobre el autor e información contextual sobre la obra. Así como una faja en la que se nombran las series de animación del autor y el número de lectores de su obra en todo el mundo. Se trata de una estrategia de marketing para atraer a los espectadores de las series a los cómics sobre las que se

basan, algo que no es necesario en el caso del cómic en italiano, ya que el autor es un fenómeno de masas en el país.

- Elementos internos. Color y numeración

La gran diferencia que podemos observar al abrir ambos cómics es que la versión italiana ha sido impresa en blanco y negro y la española a color. Esta diferencia entre las dos ediciones se explica por dos motivos. El primero es que, como comentamos anteriormente, la edición italiana *La profezia dell'armadillo. Artist Edition* ha buscado ser fiel a la primera edición autopublicada por Zerocalcare en 2012, la cual había sido editada en blanco y negro; y la española se ha basado en una edición a color posterior a la autopublicada en 2012, pero anterior a la de 2017, llamada *La profezia dell'armadillo. Colore 8 Bit* y publicada en 2014.

Este contraste no solo afecta a la percepción del lector, sino que también influye en la interpretación narrativa de la obra. En la versión española, el uso del color permite identificar con más claridad cada personaje y elementos que componen la viñeta. Además de añadir un mayor nivel de expresividad y dinamismo en el dibujo, lo que facilita la inmersión del lector en la historia. Sin embargo, esta misma característica puede considerarse como desventaja desde otro prisma. Así, la versión italiana en blanco y negro transmite una atmósfera diferente, puesto que la ausencia de color evoca el carácter *underground* que poseía la obra cuando fue autopublicada en 2012. Mantener esta decisión estilística remite a las limitaciones económicas que sufrió la obra en su creación.

Por ello, aunque la versión española a color consigue ser más vibrante, podríamos pensar que pierde parte del impacto emocional que ofrece el blanco y negro de la versión original italiana. Esta discrepancia entre color y monocromía no solo afecta a la estética de la obra, sino que también influye en la percepción del lector sobre la esencia y el contexto cultural de la misma.

Para finalizar con este apartado, algo que ha resultado inesperado mientras se comparaban ambas versiones ha sido comprobar que la versión italiana no cuenta con numeración en sus páginas, a diferencia de la española que sí la posee. Posiblemente, la decisión de prescindir de ellas en la versión italiana haya sido debida a que, al igual que ocurría con la ausencia de color, se ha buscado ser fiel a la primera edición autopublicada

por Zerocalcare, la cual carecía de numeración. Sin embargo, esta decisión se mantuvo también en la edición *Colore 8 Bit*, edición en la que se ha basado la edición española, por lo que la decisión de incluir la numeración de las páginas en esta última ha sido decisión de la editorial Reservoir Books con el fin de facilitar la lectura al público español.

- Prólogos e historias introductorias

Ambas versiones contienen el mismo prólogo y por ello también han formado parte del análisis junto con el resto del contenido de ambos cómics. No obstante, la versión italiana se distingue por incluir, antes del prólogo, una historia introductoria creada especialmente para la edición *La profezia dell'armadillo. Artist Edition* en la que Zerocalcare visita a su versión del 2008 y le cuenta todo lo que le ocurriría años más tarde, además de pedirle que termine el cómic. Sin embargo, su versión del 2008 tiene otros planes en mente y se olvida de lo que su yo del futuro le ha pedido.

Esta historia introductoria ofrece un contexto muy enriquecedor para el lector italiano, permitiendo profundizar más sobre la evolución personal y profesional del autor y su obra desde la autopublicación hasta esta reedición especial. Por el contrario, el lector de la edición española se ve privado de esta información, lo que puede influir en su percepción y contextualización del cómic.

- Alteración del formato visual

En esta ocasión examinaremos las posibles alteraciones que hayan podido sufrir las viñetas en el proceso de traducción de la versión original italiana al español. Nos encontramos ante un apartado muy íntimamente relacionado con la segunda parte del análisis, centrado en el lenguaje escrito que aparece dentro de los bocadillos y cartelas, pues las alteraciones que vamos a analizar están causadas también el lenguaje escrito, sin embargo este forma parte de la ilustración. Su importancia reside en que cualquier alteración modificaría la ilustración, con el coste económico y logístico que conllevaría.

Para poder analizar correctamente las diferentes alteraciones que se han producido en la traducción de la obra, estas han sido clasificadas en tres grupos:

- Onomatopeyas

Como ya vimos anteriormente, las onomatopeyas son elementos visuales que desempeñan un papel fundamental en la narrativa de los cómics, ya que contribuyen a la ambientación sonora y al dinamismo de las viñetas.

Según la RAE (en línea), la forma de las onomatopeyas en español depende de su antigüedad y de su integración en el habla, distinguiéndose tres grupos: establecidas, aquellas que mantienen una forma fija en diccionarios (guau, miau, tic tac); frecuentes pero no recogidas, son de uso común y reconocibles (ding-dong para timbre, toc toc para golpes, bang para disparo); y creativas y arbitrarias, que dependen de la percepción y creatividad de los hablantes. Además, en estos dos últimos casos, cuando se traduce al español es común que sufran modificaciones para adecuarse a las convenciones lingüísticas del español.

En el caso de las onomatopeyas establecidas y frecuentes, sí que han sido traducidas al español con su forma recogida en los diccionarios o su forma de uso común respectivamente. Sin embargo, las onomatopeyas arbitrarias han mantenido la forma italiana sin sufrir modificaciones.



Ilustración 5: Ejemplo de onomatopeya establecida. “Sbem” en italiano y su traducción “Plaf” en español

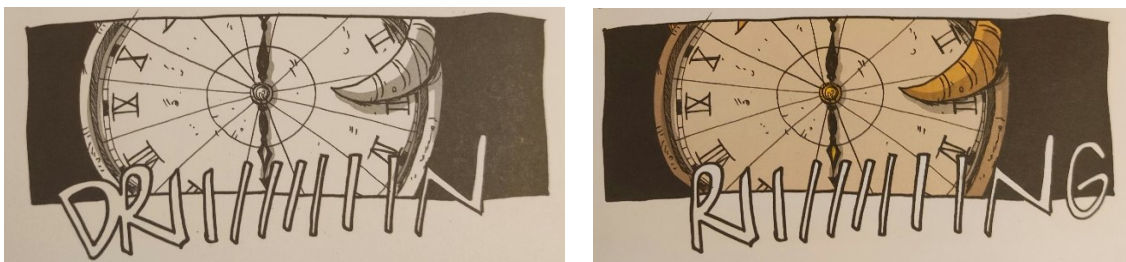


Ilustración 6: Ejemplo de onomatopeya frecuente. “Driiin” en italiano y su traducción “Riiing” en español



Ilustración 7: Ejemplo de onomatopeya arbitraria. “Muarrgh” en italiano y en español

○ Términos en inglés

La presencia de términos en inglés es frecuente en cómics, especialmente en aquellos influenciados por la cultura pop estadounidense. En el caso de esta obra, los términos en inglés aportan comicidad a la historia, como es el caso de “*censored*”; o están aceptados por el público de ambos idiomas en el contexto en el que han sido utilizados, como es el caso de “*Session Expired, please log-out*”, términos muy utilizados en el mundo de la informática. Por ello, el traductor ha decidido mantenerlos en inglés, pues entiende que serán comprensibles para el público español al que va destinado el cómic.



Ilustración 8: Ejemplos de términos en inglés en ambos idiomas

- Términos en italiano

Finalmente, comentaremos el tratamiento de los términos en italiano. En este caso, el traductor ha tomado decisiones distintas según el contexto y la finalidad de cada término. Por un lado, se ha conservado el término italiano si aporta autenticidad cultural a la obra y no interfiere en la narrativa, como ocurre con “Bar della...”; y por otro, sí que se ha traducido el término si mantenerlo en italiano podría dificultar la comprensión total del lector, como ocurre con “latte – yogurt” en italiano.



Ilustración 8: Ejemplo de término en italiano que se conserva en la versión en español



Ilustración 8: Ejemplo de término en italiano que se conserva en la versión en español

4.2. Contextualización lingüística

Antes de comenzar el análisis lingüístico de *La profezia dell'armadillo*, es necesario comprender el contexto sociolingüístico que el autor ha elegido para desarrollar la obra. La acción tiene lugar en el barrio romano de Rebibbia, donde el autor y protagonista creció y reside aún en la actualidad. Una de las características más reconocibles del cómic en italiano que encontramos nada más comenzar a leerlo es que los personajes hablan en dialecto romano o romanesco.

Y es que, a diferencia de lo que ocurre en otras ciudades italianas, en Roma no existe una distinción clara entre el dialecto y el italiano estándar, pues como apunta D'Achille (en Rodríguez Abella, 2020), en su lugar, ambos se sitúan en un continuo lingüístico difícil de separar. Este fenómeno provoca que no existan oraciones formuladas completamente en dialecto ni totalmente en italiano estándar, complicando aún más así la delimitación entre ambos.

Igualmente, siguiendo la reflexión de Rodríguez Abella (2020), el interés por parte del autor de emplear el romanesco en su obra no sería solo para contextualizarla, sino también para seguir la tendencia por parte de las generaciones más jóvenes de reapropiarse y reivindicar el dialecto romano.

Volviendo al romanesco, Zerocalcare incorpora en su obra características fonéticas, morfológicas y sintácticas propias de este dialecto. Uno de los fenómenos fonéticos más destacados es el rotacismo, donde la /l/ preconsonántica se transforma en la vibrante simple /r/. Podemos encontrar ejemplos de rotacismo en el cómic como “*quer mammut* / *quel mammut*” o “*der ministero* / *del ministero*” (Rodríguez Abella, 2020).

Además de estos fenómenos, el autor también muestra otros rasgos dialectales como la conservación de la e en posiciones pretónica y postónica como en “*de noi de Rebbibia* / *di noi di Rebbibia*”, la articulación de /o/ como /u/ en “*nun* / *non*” y el uso del verbo “*stare*” en lugar de “*essere*” (Rodríguez Abella, 2020).

Otros fenómenos lingüísticos que podemos observar son la aféresis de la vocal átona inicial “*nvidiosi* / *invidiosi*”, la apócope de la sílaba final en los infinitivos “*innaffia*” /

innaffiare”, la transformación de la lateral palatal /ʎ/ en [j], “*coglione / cojone*” y el uso de interjecciones propias del romanesco como “*ahò*” (Rodríguez Abella, 2020).

En *La profezia dell’armadillo*, el uso del romanesco por parte del autor no es solo un reflejo del habla cotidiana de los personajes, sino también una herramienta para delimitar el contexto sociocultural de la obra. Zerocalcare utiliza estos rasgos fonéticos romanescos tan estigmatizados en su obra a modo de reapropiación y reivindicación de la población de clase baja que habita Rebbibia y de la que él ha formado parte.

4.3. Análisis lingüístico

Siguiendo con el análisis traductológico, en esta ocasión nos adentraremos en un minucioso estudio lingüístico, donde el enfoque estará especialmente dirigido hacia el contenido de los bocadillos y su estrecha relación con la imagen que acompañan. Como ya expusimos previamente, a continuación, nos centraremos en analizar las estrategias empleadas en traducción de los aspectos lingüísticos más destacados de los cómics objeto de estudio. Nos detendremos particularmente en la adaptación de insultos, la modificación de interjecciones, la compleja tarea de transferir culturemas de una cultura a otra, el uso de refranes y frases hechas en ambos idiomas y el registro informal como recurso clave en la caracterización de la obra.

- Insultos

El cómic que nos ocupa, *La profecía del armadillo*, está indiscutiblemente caracterizado por buscar una apariencia realista y ordinaria, y, es por ello, que los insultos cumplen un papel de suma importancia dentro de su trama. Estos términos contribuyen a cargar de autenticidad y verosimilitud a los personajes y situaciones que ocurren en la historia, de modo que su correcta traducción y adaptación a la cultura destino se erige como un factor primordial para garantizar que el texto traducido al español posea la coherencia y la fidelidad a su naturaleza que logra el original italiano.

La importancia de dichos insultos en el texto origen reside en el arraigo que poseen en la idiosincrasia italiana, convirtiéndose en un desafío para el traductor quien, con su

labor, debe conseguir el mismo nivel de acervo cultural con su traducción al español. Para lograrlo, necesita una profunda sensibilidad hacia las particularidades que influyen en el uso y la percepción de los insultos en ambos contextos culturales, es decir, la traducción debe ser capaz de resonar con el público español y hacerles sentir “suyo” el texto, mientras que al mismo tiempo transmite de manera efectiva la esencia y el tono del original.

Para lograrlo el traductor ha empleado diferentes estrategias que hemos clasificado en:

- Monosemia = polisemia

Partiendo del mismo término en italiano, el traductor ha decidido utilizar diferentes términos en español. Esta elección ha estado influenciada por una serie de factores, como son el registro lingüístico de los personajes, el contexto narrativo o las connotaciones culturales asociadas con cada término. Por ejemplo, el término “*fottuto*”, que se traduce en otras ocasiones como “puto” o “jodidas”, cuando lo utiliza el protagonista para referirse a su madre con “*fottuta hippy* / maldita hippy” se modifica por un insulto menos hiriente y malsonante como es “maldita”. En otras situaciones simplemente se emplean diferentes términos en español cuando en una viñeta se repite en varias ocasiones el mismo término en italiano. De esta manera el texto no resulta tan repetitivo para el lector y se enriquece con un léxico variado. Ejemplo de ello es el tan utilizado “*cazzo*”, que en el cómic español se traduce como “cojones, coño, joder, mierda”.

- Polisemia = monosemia

Ocurre lo contrario al caso anterior, el traductor asigna el mismo término en español para una serie de términos en italiano. En este caso la elección de unificar los términos podría ser causado por la sinonimia de los términos en italiano y la similitud de los contextos en los que se emplean. Así, tenemos los términos “*fregna*” y “*cazzate*” como “chorradas” en las oraciones “*ma quella fregna?* / ¿qué? ¿esa chorrada?”, “*n’è mejo la fregna?* / ¿aún con esas chorradas?”, “*cazzate a cui non credo più un minuto dopo averle detto* / chorradas que no me creo ni un minuto después de decirlas” y “*mollate tutte le cazzate farmaceutiche e andrà tutto bene* / dejad todas esas chorradas farmacéuticas y no pasará nada”. Este fenómeno también se repite con las construcciones “*cazzo di festa*” y

“sai che palle” como “qué coñazo” en las oraciones *“che merda di musica, sono pure finite le pizzette, cazzo di festa /* qué mierda de música y no quedan pizzetas, qué coñazo” y *“ancora oggi non voglio credere che ogni cosa significhi solo se stessa, sai che palle /* aún hoy me niego a creer que las cosas solo significan lo que son, qué coñazo”.

- Amplificación y elisión

Estas dos últimas clasificaciones se han realizado siguiendo la de Hurtado Albir (2001) y aunque no ocurren en la misma cantidad de términos que las dos anteriores, su estudio resulta de interés por su excepcionalidad. En los dos casos en los que se ha utilizado la ampliación se ha añadido el término “puta”. En el primero, *“un cazzo”* – “una puta mierda”, a modo de enfatizar el insulto, ya que el protagonista en esta viñeta está discutiendo con un vecino y se encuentra muy alterado soltando un número infinito de insultos. En el segundo, *“uno scooter”* – “una puta moto”, se añade para explicitar la sensación de malestar y odio que siente el protagonista hacia otro personaje y su motocicleta con la oración *“quale società dimmerda conferisce più prestigio a uno scooter piuttosto che all’arte? / ¡¿qué mierda de sociedad otorga más prestigio a una puta moto que al arte?!”. Por último, la técnica de elisión solo ocurre en una ocasión y está causada por dos razones, la primera es la falta de espacio en el bocadillo en el que aparece, y la segunda es que la misma expresión *“che cazzo”* – “joder” ya aparece y se traduce en el bocadillo anterior de la misma viñeta.*

INSULTOS			
MONOSEMIA = POLISEMIA	Cazzo	Un cazzo – una puta mierda, una mierda Cazzo di – coño de Comecazzo – ¿qué coño? Ma che cazzo – joder Ma cazzo – me cago... Mannaggiarcazzo – me cago en todo Stocazzo de – de mierda Vabbe sti cazzi – Bah, me la suda È de prima che caga er cazzo – ha venido antes a incordiar	Cazzo – cojones, coño, joder, mierda Che cazzo – qué hostias / qué coño E allora grazie al cazzo – coño, pues claro C’entrano ‘n’ cazzo – nada que ver joder ‘Sto cazzo – me cago en Cazzo di ragazzino deficiente – me cago en ese criajo idiota Milleeunasticazzi – ciento y la madre Mo’ sciacquati dal cazzo! – ¡me sale de la punta del rabo!
	Vaffanculo	Vaffanculo – gilipollas Vaffanculo – que te den	Vaffanculo vigili di merda – a tomar por culo los guardias urbanos de mierda / Vabbe’ma allora vaffanculo – ¡Anda y vete a tomar por culo!
	Fottuto	Fottuto, fottuti, fottute – puto, putos, putas Fottute – jodidas Fottute scale – qué putada Fottutissime scale – me cago en las escaleras	Fottuta – maldita Fottuto – cerdo Fottute – de los cojones
	Merda	Dimmerda – de mierda / Ma dai che merda – joder qué mierda Pezzodimerda – hijoputa	Merde – cabrones
	Cojone	Cojone – capullo	Cojone – imbécil
	Deficiente	Deficiente – tonta	Deficienti – retrasados
POLISEMIA = MONOSEMIA	Mamón	Petardo – mamón	Stopezzo dimmerda – so mamón
	Chorrada	Fregna – chorrada Fregnacce – chorradas	Cazzate – chorradas Pallosi – tan chorras
	Idiota	Stronzi – idiotas	Demente – idiota
	Gilipollas	Stronze – gilipollas Vaffanculo – gilipollas	Anticazzate – antigilipollecce
	Corto	Cretino – corto	Un macaco – el más corto
	Coñazo	Cazzo di festa – qué coñazo	Sai che palle – qué coñazo
AMPLIFICACIÓN	Un cazzo – una puta mierda		
	Uno scooter – una puta moto		
ELISIÓN	Che cazzo – (elisión)		

- Interjecciones

La traducción de interjecciones presenta un desafío similar al de los insultos, pero con la particularidad de que estas expresiones a menudo no poseen las mismas categorías gramaticales en el idioma de origen y en el idioma meta. Siguiendo las indicaciones de la RAE (en línea), en el caso del español, las interjecciones propias, como “eh” o “ay”, son expresiones independientes que no cumplen ninguna función gramatical adicional, mientras que las interjecciones impropias se derivan de formas nominales, adjetivas, adverbiales o verbales y tienen un papel gramatical definido.

Al traducir interjecciones del italiano al español, el traductor se enfrenta a la tarea de encontrar equivalentes que no solo capturen el significado y la emotividad de la interjección original, sino que también se ajusten a las reglas gramaticales y al uso común del español. Así, en el caso de las interjecciones propias, encontramos casos como “*Ah Ah*” – “Ja ja” o “*Ih Ih*” – “Ji Ji” en los que se usa la interjección acuñada en español para la risa, u otros en los que se utiliza una interjección que en español se emplearía en el contexto de la viñeta como puede ser “*Alèèè*” – “¡Hurra!” o “*Toh!*” – “¡Hala!”.

Por otro lado, las interjecciones impropias requieren una adaptación más creativa por parte del traductor, ya que deben ser reconstruidas para ajustarse a las estructuras gramaticales del español. Por ejemplo, una interjección italiana propia como es “*Boh*” se ha traducido al español utilizando una construcción verbal como es “no sé”. Otro caso llamativo es el del uso de adverbios de afirmación y negación como interjecciones. Mientras que en italiano se emplea “*Sì?*” tras la oración cuando queremos que la otra persona nos confirme si la información que acabamos de pronunciar es correcta, en español se utiliza su contrario, el adverbio de negación “¿no?”.

INTERJECCIONES				
PROPIAS	Mh? – ¿Eh? Eh – ¿Eh?	IMPROPIAS	Verbales	Dai – Mira
	Eh – Eh Aho – Eh			Insomma vedi – Vamos oye
	Fiuuu – fiuuu			Ma dai – ¡Anda ya!
	Ah Ah – Ja ja			Boh – No sé
	Ih Ih – Ji Ji		Adverbiales	Si? – ¿No?
	Uh – Ah			Oh no – Huy no
	Shhh – Chist			Ehm sí – Hum sí
	Pff – Bah		Adjetivales	Dejee! – ¡Bieeen!
	Ahia – ¡Ay! Aho – Ay		Sustantivas	Mâ? – ¿Qué?
	Alèèè – ¡Hurra!		Conjuncionales	Allora? – ¿Y?
	Toh! – ¡Hala!			

- Culturemas

Luque Nadal (2009: 97) define culturema como:

Cualquier elemento simbólico específico cultural, simple o complejo, que corresponda a un objeto, idea, actividad o hecho, que sea suficientemente conocido entre los miembros de una sociedad, que tenga valor simbólico y sirva de guía, referencia, o modelo de interpretación o acción para los miembros de dicha sociedad. Todo esto conlleva que pueda utilizarse como medio comunicativo y expresivo en la interacción comunicativa de los miembros de esa cultura.

Lo cierto es que son elementos dinámicos y en constante evolución dentro de una sociedad, pudiendo surgir en cualquier momento y lugar, impulsados por una variedad de motivos que van desde figuras políticas y celebridades hasta personajes de ficción y referencias *pop*. Cualquier símbolo que adquiera una relevancia especial y sea considerablemente utilizado por los hablantes puede convertirse en un culturema.

Los culturemas no solo son herramientas lingüísticas, sino también reflejos de las preocupaciones, valores y tendencias de una sociedad en un momento dado. Por lo tanto, es fundamental para los traductores estar al tanto de los nuevos culturemas que surgen en ambas culturas, la de origen y la meta, ya que poseer la capacidad de reconocer y entender los culturemas en su contexto cultural y lingüístico es esencial para realizar una traducción fiel y de calidad.

A lo largo del cómic *La profecía del armadillo* podemos encontrar diferentes culturemas que hemos ordenado primero en aquellos culturemas propios de la cultura italiana y aquellos culturemas globalizados que existen en ambas culturas, tanto la italiana como la española.

- Culturemas italianos

Dada la naturaleza coloquial y cotidiana de la obra, la aparición de culturemas inherentes a la cultura italiana sirve como pieza clave para construir la identidad y autenticidad del texto enmarcándolo en una localización como es este caso Italia, y más exactamente, Roma. Estos elementos culturales no solo enriquecen la narrativa, sino que también reflejan las particularidades de la sociedad italiana, proporcionando una ventana a sus costumbres, valores y referencias populares.

CULTUREMAS ITALIANOS		
ÁMBITO	TRADUCCIÓN	TÉCNICA
Gastronomía	Plum cake – magdalenas	Adaptación
	Merendine – magdalenas	Adaptación
	Pizzette – pizzetes	-----
	Suppli – croqueta	Adaptación
	I rigatoni con la mozzarella – rigatoni con mozzarella	-----
	Latte e merendine / Latte con plumcake – leche y magdalenas	Adaptación
Televisión	L'isola dei famosi – Supervivientes	Adaptación
	Constatino de Maria de Filippi – chulazos de la tele	Generalización
	Tronisti – tronistas	Equivalente acuñado
Miscelánea	Marchionne – presidente de la Fiat	Descripción
	Olindo e Rosa – hacer magia negra	Reducción
	Ottobrate – el calor típico de Roma en el mes de octubre	Descripción
	Piazza di Spagna – Piazza di Spagna	-----
	TIM – Su compañía telefónica	Generalización
	Canción de Laura Pausini “Strani Amori” – canción versión española “Amores Extraños”	Equivalente acuñado
	In Calabbria – en el sur	Generalización

Como podemos observar en la tabla, hemos ordenado los culturemas según el ámbito al que pertenecen y van acompañados de la técnica que ha empleado el traductor para su traducción, siguiendo la clasificación de Hurtado Albir (2001). En el primer grupo encontramos todos los platos que se mencionan en la obra y, a pesar de que todos poseen nombres italianos, dependiendo del alimento, el traductor ha utilizado una técnica u otra. Así vemos como el dulce italiano “*plum cake*”, una especie de bizcocho tierno y alargado, pasa a ser “una magdalena” en la versión española, al igual que ocurre con el término “*merendine*”, un sustantivo que se utiliza en italiano para referirse a los pequeños dulces de bizcocho que suelen tomar los niños para merendar. Esta misma técnica de adaptación se ha empleado con “*suppli*”, ya que por su forma y elaboración se asemeja a la “croqueta” española. Sin embargo, el plato de pasta “*rigatoni con la mozzarella*” no se ha traducido, seguramente por la cada vez más familiaridad que tiene la sociedad española

con los diferentes tipos de pasta italiana y la completa adopción del queso mozzarella en la dieta de la misma. Ocurre de igual manera con “*pizzettes*”, que tampoco se ha traducido, posiblemente debido a la creencia por parte del traductor de que los lectores españoles asociarán este plato a la archiconocida pizza.

En el siguiente apartado encontramos los términos relacionados con la televisión. Para comprender por qué las referencias televisivas funcionan igual de bien en español que en original italiano necesitamos saber que la empresa italiana de comunicación Mediaset posee canales en España y ha exportado sus programas a nuestro país. Es por ello que el término “*tronisti*”, con el que se denominan a los participantes del programa italiano Uomini e Donne, se traduce en español como “tronistas”, puesto que el mismo programa ha existido en la televisión española como Mujeres y Hombres y Viceversa. Aunque cuando se menciona a uno de los participantes de la versión italiana “Constantino de Maria de Filippi”, el traductor decide generalizar con “chulazos de la tele”, haciendo referencia al prototipo de participante de dichos programas.

Por último, encontramos el tercer apartado en el que hemos agrupado los culturemas que no encajan en ninguno de los dos ámbitos anteriores. En el caso de “Marchionne” una persona conocida en Italia, pero desconocida por el público español, el traductor ha decidido utilizar la técnica de descripción con “presidente de la Fiat” para facilitar la comprensión al lector español. Por el contrario, en el caso de “Olindo y Rosa” esta técnica resulta imposible de usar ya que este culturema se menciona en un diálogo y no cabría su explicación en el bocadillo. Estas personas son un matrimonio acusado de haber asesinado a cuatro vecinos a causa de las continuas peleas que se producían entre ellos y su mención aparece en el capítulo “Patines” que trata sobre una discusión vecinal. Sin embargo, el traductor decide omitirlo y lo reduce a “hacer magia negra”, perdiendo así por completo la referencia cultural. Para finalizar, vemos necesario comentar la forma en la que se ha traducido la canción “Strani Amori” de Laura Pausini. Valiéndose de la fama de la cantante tanto en Italia como en España y las versiones que existen de sus canciones en ambos idiomas, el traductor sencillamente utiliza la letra de esa misma canción en su versión en español. De este modo se mantiene la referencia a la cantante, quien incluso aparece dibujada en la propia viñeta.

- Culturemas globalizados

Como ocurre con los culturemas italianos, que aportan verosimilitud a la obra nutriéndola de cultura italiana y contexto social, los culturemas globalizados ayudan a situar temporalmente la obra. Así sabemos que el protagonista pertenece a la llamada “generación Millennial” gracias a que juega con “tamagotchis” o al “Street Fighter” y ve el anime “Dragon Ball” o la película “Parque Jurásico”. A diferencia de los culturemas anteriores, estos no son solo propios de Italia, sino que son compartidos por una misma generación de occidente. Así encontramos que todos ellos poseen sus traducciones acuñadas en España, aunque el resultado de estas puede variar con respecto al italiano. Así tenemos casos en los que en ambos países se decide mantener el título inglés, “Billy Elliot” o “Star Wars”; otros en los que el italiano mantiene el inglés y en español sí se traduce, “Lost / Perdidos” o “Jurassic Park / Parque Jurásico”; y otros en los que ambos deciden traducir a sus idiomas, “Ken il guerriero / El puño de la estrella del norte”.

CULTUREMAS GLOBALIZADOS	
ÁMBITO	TRADUCCIÓN
Películas y series de televisión	Ken il guerriero – el puño de la estrella del norte
	Billy Elliot – Billy Elliot
	Lady Cocca – Lady Kluck
	Star Wars – Star Wars Spada laser – sable de luz Jar Jarr Binx – Jar Jar Binks maestro jedi Obi Wan Kenobi – maestro jedi Obi-Wan Kenobi
	El signore degli anelli – El señor de los anillos
	Lost – Perdidos
	Dragon ball – Dragon ball l'onde energetica – la ola vital
	Jurassic Park – Parque Jurásico
	Soldato palla di – soldado patoso
	Full metal jacket – La chaqueta metálica
	Un cane andaluso – Un perro andaluz
	La notte dei morti viventi – La noche de los muertos vivientes
	Questa è Sparta – Esto es Esparta

Videojuegos	Street fighter – Street fighter
	Pacman – Comecocos
	Tamagotchi – tamagotchi
Libros	Manuale di sopravvivenza agli zombie – Guía de supervivencia

- Refranes y frases hechas

Los refranes y las frases hechas no son más que otras de las muchas herramientas que se emplean en la creación de obras literarias y, al igual que ocurre con las anteriores que hemos analizado (insultos, interjecciones y culturemas), sirven para aportar profundidad cultural, matices idiomáticos y autenticidad al lenguaje de los personajes.

El primer escenario que podemos encontrarnos y el más sencillo de abordar es que los refranes y las expresiones idiomáticas posean equivalentes establecidos en ambos idiomas. Sin embargo, por lo general, tanto los refranes como las expresiones idiomáticas, debido a sus connotaciones culturales y su estructura, no suelen poder ser trasladados de manera literal a la lengua meta. De este modo, el traductor debe adoptar estrategias que le permitan encontrar un equivalente en la lengua meta que preserve el sentido y la función comunicativa del original italiano, aunque eso signifique la pérdida del refrán o frase hecha.

Por el contrario, existe otra situación en la que el traductor decide incorporar refranes o frases hechas que no se encuentran en el texto original italiano, pero que enriquecen el texto en español. En este caso, el traductor opta por incluir un elemento lingüístico como es el refrán, añadiendo así valor creativo a la obra y mejorando la experiencia de lectura del público español.

REFRANES / FRASES HECHAS	
EQUIVALENTES	Rido in faccia alla morte – Mira cómo me río de la muerte
	Cuore in gola – Corazón en un puño
	Stai a rosicà – Te corroe las entrañas
	Creperà di invidia – Se morirá de envidia
	Fiore all'occhiello – Joya de la corona
	La sa lunga – Se las sabe todas
	Hanno avuto la meglio – Se salieron con la suya
	Fai girare – Que corra la voz
	Sto mangiando la foglia – Se está oliendo la tostada
	Mi manda ai matti – Me pone del hígado
	Sarai messo alla gagna – Te pondrán en la picota
	Fare figure – Meter la pata
	Con che cuore! – ¡Eres un animal!
	Mani di ricotta – Qué patoso soy
	Patti chiari amicizia lunga – Las cosas claras y el chocolate espeso
AÑADIDO EN ESPAÑOL	Apprezzo molto, però – Es un detalle, eso sí
	Se ne fottevano – Se la traía floja
	Derubricate dai media – Los periodistas quitan hierro
	Schizzare via su rapide ali – Arreando que es gerundio
	Non perderti d'animo – No tires la toalla
	Aiutami anche tu – Échame una mano
	Calpestare – Tirar por la borda
	Ma sei sciupata – ¡Estás en los huesos!
	L'aveva adocchiata – Le había echado el ojo

- Registro informal

Como ya hemos podido comprobar a lo largo del análisis, nuestra obra de estudio, *La profecía del armadillo*, tiene como contexto sociocultural la Roma obrera de principios del 2000. Por este motivo, el autor ha tomado la decisión de emplear este registro en la obra, a modo de reflejar de manera más auténtica la forma en que los personajes se comunican y relacionan entre sí en su entorno cotidiano. Esta elección lingüística no solo

contribuye a dotar de credibilidad y autenticidad a la historia, sino que también es crucial en la caracterización de los personajes y la construcción del mundo narrativo.

El registro informal se caracteriza por su espontaneidad y cercanía, apareciendo habitualmente en contextos de conversaciones familiares o amistosas. En las obras literarias se utiliza para reflejar la realidad del habla cotidiana y reforzar los lazos sociales entre los personajes, permitiendo una comunicación más personal y afectiva entre ellos. Para poder analizar correctamente todos los indicadores de registro informal que se pueden observar en el cómic *La profecía del armadillo* hemos procedido a clasificarlos en expresiones coloquiales, verbos coloquiales, sustantivos coloquiales y diminutivos.

Las expresiones coloquiales son modismos propios de una comunidad lingüística y, por ello, no siempre tienen un equivalente directo en otros idiomas. Estas expresiones suelen tener un significado figurado y se utilizan para transmitir opiniones o situaciones de manera más enérgica y emotiva. Son formas de comunicación que, aun siendo informales, aportan riqueza al lenguaje escrito. Su uso permite a los lectores establecer una conexión más empática y comprensiva con la obra y sus personajes. En el caso de nuestra obra podemos encontrar ejemplos de expresiones coloquiales del español como “se me va la olla” para la oración italiana “*mi suggestiono ogni volta*” o “de buen rollo” en vez de emplear la traducción literal del italiano “*senza offesa* / sin ofender”.

Por otro lado, los verbos coloquiales son aquellos que, aunque pertenecen al léxico estándar, sufren alteraciones en su significado cuando se emplean en el habla cotidiana. Así tenemos verbos como “currar” para el italiano “*lavorare* / trabajar” o “igual cuela” como traducción de “*forse può funzionare* / quizás pueda funcionar”. Este tipo de verbos son útiles para transmitir un habla de manera más espontánea y efectiva.

En tercer lugar, encontramos los sustantivos coloquiales, los cuales se caracterizan por ser términos que, al igual que ocurría con los verbos, pertenecen al léxico estándar pero adquieren connotaciones específicas en contextos informales. Entre los ejemplos de sustantivos coloquiales que podemos encontrar en nuestro cómic tenemos “cosas de tías” en lugar de “cosas de mujeres” para el italiano “*da femmine*”, “jeta” y “chepa” en lugar de “cara” y “espalda” para el italiano “*faccia*” y “*schiena*” o “poli” y “pasma” en lugar de policía para “*guardia/e*”.

Por último, es necesario destacar el uso de diminutivos en el registro informal, ya que permite suavizar el significado de las palabras, como es el caso de la traducción “te fumas tus porritos” a partir del italiano “*te le canne te le fai*”. Además, con los diminutivos, al reducir el tamaño o la importancia de lo nombrado, se puede expresar cariño o cercanía, como ocurre con “cafecito” a diferencia del original italiano “*latte*”; o incluso desprecio o desinterés de manera sutil, como es el caso de la traducción “que sea una cosa rapidita ¿vale?” del italiano “*fanno 'na cose veloce però, eh*”.

REGISTRO INFORMAL	
Expresión coloquial	Fare un baffo – paso de ti
	Aridaje (expresión romana) – y dale
	Mi suggestiono ogni volta – se me va la olla
	Senza offesa – de buen rollo
	Imbarazzanti – dan pena
	Troppo spaziali! – ison la caña!
	Non sto tanto bene – no estoy muy fina
	– Y aire (añadido en español)
	Con quelli – con cuatro cosas
	C'hai provato bello – la has cagado, chato
Verbo coloquial	Lavorare – currar
	Mi fanno impazzire – me chiflan
	Ammazzalo – cárgatelo
	Ad atteggiarsi da reduce – fardar de superviviente
	Forse può funzionare – igual cuela
Sustantivo coloquial	Alimenti le narcomafie? – ayudas así a los narcos?
	Da femmine – cosas de tías
	Da non credere – menuda chorrada
	Un sacco – mogollón
	Costruzione – tinglado
	Scusa se rompo – perdona el rollo
	Le guardie – la pasma
	La guardia – el poli
	Pare falso – parece trola

	In faccia – en la jeta
	La schiena – la chepa
Diminutivo	Te le canne te le fai – te fumas tus porritos
	Ecco – igualito
	Allenamento – truquillo
	Latte – cafecito
	Fanno’na cose veloce però, eh – que sea una cosa rapidita ¿vale?

5. CONCLUSIONES

El análisis traductológico comparativo que hemos realizado entre la versión original italiana de *La profezia dell’armadillo* y su traducción al español nos ha permitido comprender la complejidad y los desafíos inherentes al proceso traductológico en el ámbito del cómic.

Hemos podido evidenciar que el cómic, como medio narrativo, presenta características únicas que influyen significativamente en el proceso traductor. Desde una perspectiva formal, destacamos la importancia de los elementos visuales en la obra. Los paneles, globos, cartelas, metáforas visuales y onomatopeyas son elementos narrativos que juegan un papel crucial en la transmisión del significado y emotividad de la obra. De igual forma, el análisis formal ha mostrado que la edición española de *La profecía del armadillo* mantiene una gran fidelidad al original, con mínimas adaptaciones necesarias para el público español. Las alteraciones en las onomatopeyas y los términos en inglés e italiano reflejan un esfuerzo por parte del traductor, Carlos Mayor Ortega, para conservar la autenticidad y el impacto visual del cómic, adaptando estos elementos a las convenciones y expectativas del lector español.

Respecto al análisis lingüístico, hemos podido confirmar que la traducción de insultos, interjecciones, culturemas, refranes y frases hechas son un desafío clave que solventar para alcanzar la calidad óptima que se espera de la obra traducida. Además, la conservación del registro informal y la naturalidad del diálogo en la traducción española ha resultado esencial para preservar la identidad humorística y coloquial del original italiano. La estrategia adoptada por el traductor, especialmente en la traducción de

culturemas, combinando equivalentes culturales y adaptaciones creativas, logra preservar el dinamismo y la autenticidad del diálogo original mientras que resulta totalmente comprensible para el lector español.

El presente trabajo no solo ha servido para comprobar la destreza del traductor Carlos Mayor Ortega en su labor, más que demostrada tras ver lo positiva que ha sido la recepción de la obra traducida en España, sino también para poner de manifiesto la riqueza intrínseca del cómic como medio narrativo y, por ende, la de su traducción.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Barranco, Justo. 2016. «Punk y straight edge». *La Vanguardia*, 7 de mayo de 2016. <https://www.lavanguardia.com/edicion-impresa/20160507/401616857437/punk-y-straight-edge.html>
- Celotti, Nadine. 2008. “The Translator of Comics as a Semiotic Investigator” En Zanettin, Federico (ed.). 2008. *Comics in Translation*. London y New York: Routledge.
- Cuñarro, Liber, y José Enrique Finol. 2013. «Semiótica del cómic: códigos y convenciones». *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica* n.º 22 (enero). <https://doi.org/10.5944/signa.vol22.2013.6353>.
- D’Achille, Paolo, Antonella Stefinlongo y Anna Maria Boccafurni. 2012. *Lasciatece parlà. Il romanesco nell’Italia di oggi*. Roma: Carocci Editore. En Rodríguez Abella, Rosa M. 2020. «La oralidad fingida en *La profezia dell'armadillo* de Zerocalcare». *inTRAlinea* nº22.
- Díaz Cintas, Jorge y Aline Remael. 2007. “Translation Issues” En *Audiovisual Translation: Subtitling*. London y New York: Routledge. 184–236.
- Fresnault-Deruelle, Pierre. 1990. *I fumetti: libri a strisce*, Palermo: Sellerio. En Zanettin, Federico (ed.). 2008. *Comics in Translation*. London y New York: Routledge.

- Groensteen, Thierry. 1999. *The System of Comics*. Mississippi: University Press Mississippi.
- Hurtado Albir, Amparo. 2001. *Traducción y traductología*. Madrid: Cátedra.
- Koch, Tommaso. 2022. «El fenómeno Zerocalcare: de la periferia de Roma a las pantallas de medio mundo». *El País*, 17 de enero de 2022. <https://elpais.com/television/2022-01-17/el-fenomeno-zerocalcare-de-la-periferia-de-roma-a-las-pantallas-de-medio-mundo.html>
- Luque Nadal, Lucía. 2009. «Los culturemas: ¿unidades lingüísticas, ideológicas o culturales?». *Language Design: Journal of Theoretical and Experimental Linguistics*, n.º 11: 93–120. http://elies.rediris.es/Language_Design/LD11/LD11-05-Lucia.pdf
- Peeters, Benoît. 2000. *Leggere il fumetto*, Torino: Vittorio Pavesio Edizioni. En Zanettin, Federico (ed.). 2008. *Comics in Translation*. London y New York: Routledge.
- RAE (Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española). [En línea] «Glosario de términos gramaticales». <https://www.rae.es/gtg/interjección> Consultado el 14 de mayo de 2024.
- RAE (Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española). [En línea]. «El buen uso del español». <https://www.rae.es/buen-uso-español/las-onomatopeyas> Consultado el 27 de mayo de 2024.
- Rodríguez Abella, Rosa M. 2020. «La oralidad fingida en *La profezia dell'armadillo* de Zerocalcare». *inTRAlinea* n°22. <https://www.intralineat.org/archive/article/2494>
- Rodríguez Rodríguez, Francisco y Sergio España Pérez (coord.). 2019. *La traducción del cómic*. ACyT Ediciones.
- RTVE (Radiotelevisión Española). 2016. «Zerocalcare, el dibujante unido a los jóvenes italianos». *RTVE Noticias*, 6 de mayo de 2016. <https://www.rtve.es/noticias/20160506/zerocalcare-dibujante-unido-a-jovenes-italianos/1348428.shtml>

Velduque Ballarín, María Jesús. 2011. «El arte del cómic». *Revista de Claseshistoria*, n.º 198: 1–12.

Valero Garcés, Carmen. 2017. «La traducción del cómic: Retos, Estrategias Y Resultados». *TRANS: Revista De Traductología*, n.º 4: 75–88.
<https://doi.org/10.24310/TRANS.2000.v0i4.2518>.

Zanettin, Federico (ed.). 2008. *Comics in Translation*. London y New York: Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315759685>

Zerocalcare. 2022. *La profezia dell'armadillo*. Milano: BAO Publishing.

Zerocalcare. 2023. *La profecía del armadillo*. Barcelona: Reservoir Books.