

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

¿QUIÉN TRADUCE A LOS VIGILANTES?

ANÁLISIS COMPARATIVO DE DOS TRADUCCIONES DE
LA NOVELA GRÁFICA *WATCHMEN*

Alumno: Fernando Bañeza Salinero

Tutor: Ovidi Carbonell i Cortés

Salamanca, 2022

Resumen: El presente trabajo explora la traducción de cómic como un tipo de traducción especializada, con retos y estrategias particulares, y compara dos traducciones de la misma obra para analizar algunas tendencias en el contexto español a lo largo de las últimas décadas. En concreto, se utilizan como casos de estudio dos versiones de la novela gráfica de superhéroes *Watchmen* (1986-1987), de Alan Moore, Dave Gibbons y John Higgins: la de Dunia Gras Miravet (1987) y la de Felip Tobar Pastor (2013). En primer lugar, se revisan los fundamentos teóricos relativos al cómic y su traducción, y se propone una taxonomía de retos y estrategias aplicable a este medio. A continuación, se describen las características principales del texto origen. Después, se realiza un análisis comparativo de varios aspectos lingüísticos, tipográficos y visuales de los textos meta. Por último, se constata que la traducción de cómic, como producto polisemiótico, requiere de profesionales con formación específica. Asimismo, se demuestra que los avances tecnológicos han influido en el proceso traductor dentro de la industria del noveno arte.

Palabras clave: traducción de cómic, análisis comparativo, novela gráfica, superhéroes, *Watchmen*.

Abstract: This dissertation explores the translation of comics as a type of specialised translation, with specific challenges and strategies. Two translations of the same work are compared in order to analyse some trends within the Spanish context in the last few decades. In particular, the analysis focuses on two versions of the superhero-themed graphic novel *Watchmen* (1986-1987), by Alan Moore, Dave Gibbons and John Higgins: one translated by Dunia Gras Miravet (1987), and the other by Felip Tobar Pastor (2013). Firstly, a theoretical framework on the subject of comics and their translation is revised, along with a taxonomy of translation challenges and strategies which can be applied to the medium. This is followed by a description of the main features of the source text. Afterwards, a comparative analysis is carried out, focusing on several linguistic, typographic and visual aspects of the target texts. Finally, it is stated that the translation of comics, as polisemiotic products, requires professionals with specific training. Furthermore, it is proved that technical developments have influenced translation processes within the Spanish comic book industry.

Keywords: translation of comics, comparative analysis, graphic novel, superheroes, *Watchmen*.

Índice

1.	Introducción.....	1
2.	Marco teórico-conceptual.....	2
2.1.	Hacia una definición de cómic y novela gráfica.....	2
2.2.	Elementos compositivos prototípicos del cómic y la novela gráfica.....	4
2.3.	La traducción de cómic: retos y estrategias	7
2.4.	<i>Watchmen</i> : desconstruyendo el mito del superhéroe	15
3.	Metodología.....	24
4.	Análisis comparativo de traducciones	26
4.1.	Retos lingüísticos propios del cómic	26
4.1.1.	Oralidad prefabricada	26
4.1.2.	Lenguaje soez	28
4.2.	Retos lingüísticos del cómic como obra literaria.....	30
4.2.1.	Título	30
4.2.2.	Nombres propios	31
4.2.3.	Intertextualidad y referencias culturales.....	33
4.2.4.	Multimodalidad	35
4.3.	Relación entre imagen, espacio y texto.....	36
4.3.1.	Inscripciones.....	36
4.3.2.	Juegos pictórico-verbales	38
4.3.3.	Espacio en los bocadillos.....	41
4.4.	Reproducción del sonido	42
4.4.1.	Onomatopeyas	42
4.4.2.	Tipografía	43

5.	Conclusiones.....	47
6.	Bibliografía.....	50
6.1.	Fuentes primarias	50
6.2.	Fuentes secundarias	50

1. Introducción

Si bien se han logrado avances significativos en la investigación sobre traducción de cómic a lo largo de las últimas décadas, son muchos los teóricos que todavía echan en falta un mayor desarrollo en este ámbito (Zanettin, 2018; Rodríguez Rodríguez, 2019; entre otros). Por ello, el presente Trabajo de Fin de Grado pretende contribuir, aun de forma modesta, al creciente corpus de estudios traductológicos sobre el noveno arte. En concreto, se persiguen los siguientes objetivos: en primer lugar, ofrecer un modelo de clasificación de retos y estrategias aplicable a este tipo de traducción; en segundo lugar, valorar si, para abordarla, se requieren profesionales lingüísticos especializados; en tercer lugar, comprobar hasta qué punto hay un mayor grado de formalidad y estandarización lingüística en las traducciones al castellano de originales en lengua inglesa; y, finalmente, explorar los posibles cambios que se hayan producido en las prácticas editoriales y traductoras relativas a este medio entre finales del siglo pasado y la actualidad en el contexto español.

Para ello, tomaremos como ejemplo la novela gráfica *Watchmen*, una obra cumbre del noveno arte que revolucionó el género de superhéroes por su complejidad y por hacer gala de una íntima relación entre forma y fondo. Estos aspectos, así como el hecho de haber dado lugar a seis ediciones en España, hacen de ella un objeto de estudio idóneo para entender la especificidad de la traducción de cómic y arrojar luz sobre la evolución de las tendencias traductoras. Nos centraremos, por consiguiente, en dos de las versiones más distantes cronológicamente: la de Dunia Gras Miravet (1987) y la de Felip Tobar Pastor (2013).

Respecto a la estructura del trabajo, partiremos de un marco teórico-conceptual en el que se acotan las definiciones de cómic y de novela gráfica, se desarrollan los elementos compositivos prototípicos del medio, se describen los retos y estrategias propios de la traducción de cómic, y se ahonda en el contexto de producción, la trama, la temática, los rasgos formales y la historia editorial de *Watchmen*. Por supuesto, el marco teórico ofrece cuestiones generales pertinentes para cualquier combinación lingüística, pero se orienta sobre todo al par de lenguas inglés-español (peninsular). A continuación, se elaborará un análisis comparativo y pormenorizado de las versiones seleccionadas, cuyos ejemplos se ilustrarán mediante tablas o imágenes cuando sea relevante. Por último, se extraerá una serie de conclusiones para dar respuesta al planteamiento inicial.

2. Marco teórico-conceptual

2.1. Hacia una definición de cómic y novela gráfica

El punto de partida del presente trabajo no puede ser otro que la definición misma de cómic, si bien, como apuntan Zanettin (2018: 445) y Rodríguez Rodríguez (2019: 19), no se trata de una tarea fácil y los propios expertos no parecen haber llegado a un consenso. El segundo autor, por ejemplo, propone desgajar el cómic de entre los géneros literarios y contemplarlo más bien como un «medio» por derecho propio (*ibid.*). Siguiendo esta estela, podríamos entender el cómic como una forma de narrativa gráfica caracterizada por una serie de rasgos distintivos, entre los cuales destaca la combinación de imágenes y palabras para conformar una secuencia narrativa, y el uso de códigos visuales que permiten representar el habla, el pensamiento, el sonido y el movimiento (Zanettin 2018: 445-446). Desde un punto de vista semiótico, por tanto, el cómic resulta de la mezcla de dos códigos: el (audio)visual y el textual. Dicha combinación de diversos signos lingüísticos, tipográficos y pictóricos sirve para lograr un efecto concreto y, además, su uso está sujeto a convenciones específicas de cada cultura (Kaindl 1999: 264). Por ello, no es de extrañar que la tradición historietista difiera considerablemente en función del país en el que nos encontremos; basta comparar cualquier ejemplar de la revista española *TBO* con un manga japonés o un cómic *underground* estadounidense.

Para Ponce Márquez (2010: 133), las características fundamentales del cómic son tres:

- Carácter predominantemente narrativo, diacrónico, del mensaje mediante la aparición de una secuencia de imágenes consecutivas.
- Identificación con un personaje o personajes estables a lo largo de las series.
- Integración de elementos verbales e icónicos al servicio de una función eminentemente lúdica.

En el primer punto, destaca la idea de que la narración se produce por la secuencia de varias imágenes. En efecto, ciertos autores consideran que un cómic debe estar formado por un mínimo de dos viñetas (Kaindl 1999), pero Zanettin afirma que las opiniones se dividen a este respecto (2018: 445). Sea como fuere, y para el caso que nos ocupa, partiremos de que la secuencialidad, dentro y fuera de la viñeta, es la base de la narración en el noveno arte, además de un rasgo distintivo con respecto a otros medios polisemióticos. El segundo punto incide en la noción del cómic como una publicación

seriada, en la que las hazañas de los protagonistas o los arcos argumentales se desarrollan a lo largo de varios números. En tercer lugar, se nos presenta el entretenimiento como función comunicativa primordial de la historieta gráfica.

Precisamente en estos dos últimos factores radica la principal diferencia entre el cómic y la denominada «novela gráfica». Ambos términos suelen emplearse como sinónimos, y ciertamente encontramos similitudes, pero también divergencias:

[I]n both comics and graphic novels the telling of a story happens through sequential images which follow an internal compositional logic determined both by the arrangement of panels on the page and by page sequence. However, while based on the semiotic conventions developed in popular comics genres, graphic novels are usually associated with longer, more refined, non-serialised graphic stories in book form aimed at an educated adult readership rather than at children or adolescents¹ (Zanettin 2018: 446).

Retomando las tres características del cómic ya mencionadas, observamos que la novela gráfica es una forma de narración visual diferente, pero íntimamente relacionada con él: la secuencialidad es también aquí la base de la narración y, a nivel semiótico, se integran los elementos verbales e icónicos para formar el mensaje. Las particularidades se perciben, según la definición de Zanettin, en el formato de publicación, pues se trata de historias autoconclusivas y no seriadas, así como en la función, que no es solo lúdica, dado que los componentes estético e intelectual cobran preponderancia. Sin embargo, el autor parece referirse más bien a las asociaciones que establecen los lectores con estos términos (*graphic novels are usually associated with*) y alude a aspectos relativamente subjetivos (*more refined [...] graphic stories*). Al fin y al cabo, hay largas series de cómics que abordan temas sumamente complejos, pero sin dejar de lado la intención humorística, y que después se reeditan en varios tomos recopilatorios de tapa dura, a modo de novelas gráficas. Dos ejemplos para nada desdeñables que se ajustan a esta descripción son *Y: The Last Man*, creada por Brian K. Vaughan y Pia Guerra, y *Transmetropolitan*, de Warren Ellis y Darick Robertson.

¹ Tanto en los cómics como en las novelas gráficas, la narración de la historia ocurre a través de imágenes secuenciadas que siguen una lógica compositiva interna establecida tanto por la disposición de las viñetas en la página como por la sucesión de páginas. Sin embargo, aunque se basan en las convenciones semióticas desarrolladas en los géneros populares de cómic, las novelas gráficas suelen asociarse con historias gráficas más largas, más refinadas y no seriadas, que se publican en formato libro y están dirigidas a un público adulto formado, más que a niños o adolescentes.

Por lo tanto, aunque la novela gráfica suele considerarse un producto cerrado y más adulto que el cómic, sus límites resultan un tanto difusos y se echa en falta un hiperónimo que aúne todas estas formas de narrativa gráfica, independientemente de los subgéneros temáticos, el tipo de público o el formato de publicación al que se adscriban. En cualquier caso, gracias al afán de los autores por crear obras más maduras, la novela gráfica y, por extensión, el cómic se han granjeado un mayor prestigio entre los lectores, la crítica literaria y el mundo académico (Zanettin 2018: 446 y ss.), aunque autores como Rodríguez Rodríguez (2019) defienden que todavía queda un largo camino por recorrer en este aspecto.

Una vez establecidas las delgadas fronteras entre el cómic y la novela gráfica, procedemos a explicar qué elementos conforman el discurso híbrido compartido por ambas formas de narración visual.

2.2. Elementos compositivos prototípicos del cómic y la novela gráfica

Nos resulta particularmente útil la clasificación realizada por Duncan y Smith (2017), quienes distinguen cuatro componentes básicos del cómic: la viñeta, la secuencia, la página y la narración. Entienden la viñeta como unidad constitutiva fundamental en la que el creador decide qué incorporar y qué dejar fuera, de forma análoga a un plano cinematográfico. Así, es posible capturar un solo instante o recoger conversaciones enteras (Duncan y Smith 2017: 10). Dentro de la viñeta, estos autores diferencian a su vez cuatro aspectos compositivos. En primer lugar, el marco (*framing*), una línea negra más o menos gruesa, a veces incluso inexistente, que delimita la viñeta y puede expresar diversos grados de distancia o dinamismo. A continuación, el posicionamiento (*blocking*) de los personajes y objetos. En tercer lugar, la actuación (*acting*), esto es, el uso de expresiones faciales y lenguaje corporal para transmitir emociones, aspecto que en muchos casos está marcado por la cultura (*id.*: 14). Por último, la puesta en escena (*mise-en-scène*), la decisión consciente de incluir ciertos elementos o dejarlos fuera del campo de visión del lector. Entre ellos, uno de los más relevantes son las palabras, que generalmente representan diálogos, pensamientos y efectos de sonido, o aportan aclaraciones dentro de los cartuchos o *captions* (*id.*: 15). Las conversaciones y pensamientos aparecen enmarcados en globos o bocadillos, cuyo contorno puede añadir significado al texto (Ponce Márquez 2010: 133). Las palabras se atribuyen a un personaje

mediante un rabillo que sale del globo y apunta hacia la figura correspondiente. En el caso concreto de los pensamientos, por ejemplo, el globo tiene forma de nube y el rabillo consta de varios círculos desligados entre sí que van empequeñeciéndose según se aproximan al hablante. Por su parte, los efectos sonoros suelen plasmarse directamente sobre la imagen, mientras que los cartuchos, de forma rectangular, suelen albergar información contextual y se ubican en la parte superior o inferior de la viñeta (*ibid.*). La disposición, la forma, el tamaño y el color de las palabras y los bocadillos son al menos tan importantes como su contenido, ya que, en el cómic, el texto se percibe primero como representación gráfica y visual del habla o del pensamiento (Rota 2008: 79-80). Debemos tener presente, además, que tanto los diálogos como los efectos de sonido son intradieгéticos, es decir, perceptibles por los personajes dentro de la narración, mientras que los pensamientos y los cartuchos suelen ser extradieгéticos (Duncan y Smith 2017: 16).

El segundo componente básico que describen Duncan y Smith, ya fuera de la viñeta, es la secuencia (2017: 17), la concatenación y yuxtaposición de imágenes que tiene como fin construir la acción de la historia. Entre unas viñetas y otras es habitual encontrar una franja en blanco denominada «pasillo» o *gutter*. Estos espacios producen elipsis temporales en mayor o menor grado y requieren que el lector los complete con su imaginación y conocimientos previos (*id.*: 18), por lo que constituyen un recurso narrativo de suma utilidad.

En un nivel superior hallamos la página, que restringe el espacio disponible y obliga a los creadores a disponer las viñetas de una forma determinada para lograr el efecto deseado (Duncan y Smith 2017: 20). En parte, dicha disposición debe tener en cuenta las convenciones de lectura de cada cultura; en el caso de occidente, nuestra mirada sobre el papel describe la forma de una «Z», pues leemos de izquierda a derecha y de arriba abajo (*id.*: 21). Asimismo, como indica Zanettin (2008: 17), el concepto de secuencia no se aplica exclusivamente al contenido dentro de una página, sino también a su relación con las páginas anteriores y posteriores. Encontramos una excelente muestra del poder comunicativo de este elemento en el uso de las *splash pages*, páginas que constan de una única viñeta de gran tamaño y que surten un efecto sorprendente o dramático (Duncan y Smith 2017: 21), como se desprende del término onomatopéyico con el que se las ha bautizado en lengua inglesa. En los cómics de superhéroes, es relativamente convencional

encontrarlas al principio de la historia, cuando se nos presenta el título del episodio en cuestión.

Por último, el cuarto componente básico es la narración, con la presentación de un marco espacio-temporal y unos personajes, un desencadenante del conflicto, la llegada a un clímax y posterior resolución, y el desarrollo de una serie de temas que vertebran la trama (Duncan y Smith 2017: 22-23).

Si nos hemos detenido pormenorizadamente en todos estos elementos es porque coincidimos con la opinión del traductor Klaus Kaindl, que propone una «anatomía del cómic» como punto de partida imprescindible para abordar un análisis riguroso (1999: 273). De hecho, la clasificación que realiza este autor complementa de forma muy adecuada a la de Duncan y Smith, sobre todo en el plano lingüístico, por lo que la explicaremos de forma somera.

Kaindl distingue entre signos lingüísticos, tipográficos y pictóricos, todos ellos sujetos a convenciones culturales y consolidados a lo largo del tiempo (1999: 273). Dentro de los lingüísticos se encuentran el título, los textos de diálogo, las narraciones, las inscripciones y las onomatopeyas. Las narraciones, que Duncan y Smith entendían como aclaraciones contextuales, integran el contenido de los cartuchos, mientras que las inscripciones son textos impresos sobre objetos dentro de la viñeta, como periódicos, etiquetas o letreros. Por su parte, las onomatopeyas constituyen «a visual reflection in writing of the auditive dimension of events and emotions»² y pueden ser interjecciones, vocablos derivados de verbos y sustantivos, o palabras inventadas (*id.*: 274). En cuanto a la tipografía, destacan factores como la fuente, el tamaño, la extensión, la separación y la dirección de los caracteres, que permiten sugerir movimiento, velocidad, ritmo e intensidad (*ibid.*). Pese a lo que pudiera parecer, el uso de estos recursos dista mucho de ser superfluo y ha dado lugar a convenciones como el *gawlix*, una serie de caracteres simbólicos, como @\$#%!, que sustituye palabras malsonantes (Merriam-Webster). Finalmente, Kaindl enumera varios signos pictóricos, como el color, la perspectiva, las viñetas o las líneas de acción (1999: 274), y arguye que «[n]onverbale Elemente haben [...] in polysemiotischen Textformen nicht nur die Funktion, den sprachlichen Text zu illustrieren, sie tragen auch

² Un reflejo visual por escrito de la dimensión sonora de los sucesos y las emociones.

wesentlich zur Bedeutungskonstitution bei, sei es in Interaktion mit den sprachlichen Elementen, sei es auch als eigenständiges semiotisches Kommunikationssystem»³ (Kaindl 2008: 126). Esa convivencia polisemiótica se pone de manifiesto, por ejemplo, en la interacción entre lo que el autor denomina «juegos de palabras» (*Wortspiele*) y «juegos pictóricos» (*Zeichenspiele*), que presentan distintos grados de hibridación dentro de un espectro que cubre desde lo puramente lingüístico hasta lo puramente visual (*ibid.*).

En conclusión, los signos lingüísticos, tipográficos y pictóricos integran una compleja red de interdependencias en la que, valga la expresión, el todo es mucho más que la suma de las partes. No se puede prescindir de un componente sin alterar el significado global, de ahí que el traductor de cómics deba entender cómo encajan todas las piezas del puzzle. A fin de cuentas, todas ellas, desde el tipo de letra hasta los propios dibujos, son susceptibles de ser modificadas en el proceso traductor, siempre en función de las circunstancias (Kaindl 1999: 275). Esta idea nos lleva al siguiente apartado, en el que consideramos la relación entre la traducción y el cómic.

2.3. La traducción de cómic: retos y estrategias

Dadas las particularidades formales del cómic como medio de comunicación, queda patente que su traducción va mucho más allá de la mera sustitución de texto dentro de bocadillos (Zanettin 2005: 97). En el noveno arte conviven diversos códigos semióticos, de modo que la traducción interlingüística ocurre siempre en el contexto de la interpretación visual (Zanettin 2008: 12). Esta singularidad de la traducción de cómic ha llevado a muchos autores a enmarcarla dentro de la «traducción subordinada». Así, Mayoral Asensio, Kelly y Gallardo San Salvador (1986: 95) sostienen que «[d]esde el momento en que la traducción no sea únicamente de textos escritos, sino que éstos estén en relación con otros medios (imagen, música, lengua oral, etc.) la tarea del traductor se ve complicada y a la vez limitada (subordinada) por éstos». Siguiendo esta línea, Valero Garcés destaca las similitudes entre la traducción de cómic y la audiovisual (subtitulado

³ Los elementos no verbales presentes en las formas textuales polisemióticas no solo tienen la función de ilustrar el texto lingüístico, sino que también contribuyen de forma esencial a la construcción del significado, sea interactuando con los elementos lingüísticos, sea también como sistema de comunicación semiótico independiente.

y doblaje) por esa interdependencia entre lo verbal y lo visual, y porque los traductores, por regla general, solo pueden intervenir en el texto (2000: 77).

No obstante, en los últimos años otros expertos han abogado por un cambio de paradigma. Para Federico Zanettin (2008: 21-22), por ejemplo, el enfoque de la traducción subordinada resulta incompleto, aunque no erróneo, porque se centra en aspectos puramente lingüísticos y relega el componente visual a poco más que una dificultad añadida, lo cual plantea dos problemas. En primer lugar, no solo se producen cambios en el plano verbal, sino que los avances tecnológicos actuales permiten modificar la tipografía, el formato e incluso los dibujos (idea que comparte Kaindl, como veíamos unos párrafos más arriba). En segundo lugar, las imágenes no tienen un significado universal y pueden requerir estrategias de recontextualización. En este sentido, la traducción de cómic se asemeja a la localización de software en tanto que el producto global gana importancia sobre el texto, hay actualizaciones frecuentes y el traductor no trabaja solo, sino que coopera con un equipo integrado por rotulistas, dibujantes y editores (Zanettin 2008: 201-202). Las actualizaciones del producto son en este caso reediciones, que pueden conllevar una retraducción, y que constituyen un gran porcentaje del total de ventas en la industria (*id.*: 205).

Por su parte, el traductor Francisco Rodríguez defiende que los estudios de traducción de cómic deben desligarse de la traducción subordinada y audiovisual, y establecerse como un campo de investigación propio (2019: 14-15). Además, su perspectiva sobre la convivencia de diversos códigos en la historieta gráfica resulta muy optimista: la describe como una «fructífera interacción» que enriquece la labor traductora, y no como una limitación impuesta por el medio. Esta misma idea lleva a Nadine Celotti a afirmar que el traductor de cómics ha de ser un «investigador semiótico» (2008), un lector avezado consciente de que la construcción del significado resulta de un flujo constante entre lo verbal y lo no verbal. Por tanto, a las competencias lingüísticas y culturales se les ha de sumar un profundo conocimiento del medio y de los múltiples aspectos que entran en juego en su producción (Zanettin 2018: 455).

En cuanto a los retos habituales que plantea la traducción de cómic, nos suscita especial interés la propuesta de clasificación realizada por Carmen Valero Garcés (2000: 78), que distingue tres categorías:

1. El tipo de cómic y el tratamiento del lenguaje.
2. Influencia del marco en el que se inserta el material lingüístico y las limitaciones que ello impone.
3. La reproducción/traducción del lenguaje icónico (onomatopeyas, sonidos, ruidos).

Esta taxonomía supone un pilar teórico fundamental del cual es deudor el presente trabajo; no obstante, nos parece pertinente aportar algunos matices.

En el primer bloque, la autora recalca la función lúdica del cómic, entendido como literatura de entretenimiento, lo cual se manifiesta en «juegos de palabras, dobles sentidos, chistes, uso de jergas, coloquialismos, lenguaje críptico, etc.» (Valero Garcés 2000: 79). Sin embargo, estos recursos también abundan en la novela gráfica, que hemos descrito como un pariente más «formal» del cómic tradicional, por lo que quizá no deriven tanto de esa función lúdica, sino más bien del afán por reproducir el habla natural, dada la predominancia del diálogo en este medio. Es decir, los problemas lingüísticos tienen que ver, en esencia, con la «oralidad prefabricada» (Rodríguez Rodríguez 2019: 38), la plasmación por escrito de aquello que es típicamente oral: «elipsis sintagmática, preponderancia de la oración simple frente a la compuesta, abundancia de onomatopeyas, fraseología y juegos de palabras, abundancia de partículas e interjecciones, abundancia de oraciones exclamativas, uso del insulto, uso de la abreviatura, vocabulario informal, uso del diminutivo/aumentativo» (Cáceres Würsig 1995: 529-530). El componente visual también transmite esa oralidad mediante el lenguaje corporal, los gestos y la distribución espacial de los personajes, de modo que el diálogo en el cómic guarda una estrecha relación con el diálogo teatral (Rodríguez Rodríguez 2019: 25).

Por otra parte, Valero Garcés indica también en este apartado que las referencias culturales y el tipo de cómic (en el sentido de género o subgénero literario, como por ejemplo el cómic de superhéroes o el cómic autobiográfico) determinan el lenguaje utilizado. Es incuestionable que las convenciones temáticas y de género, así como la función textual y el contenido cultural, tienen implicaciones lingüísticas muy profundas. A nuestro juicio, sin embargo, esta influencia es prototípica de la literatura en general, y no del cómic en particular. El traductor de cómic, como el literario, debe considerar el género de la obra, el propósito del autor y el contexto de producción para realizar su labor de la mejor forma posible. De hecho, con la irrupción de la novela gráfica, se ha observado

un cambio paulatino en el sector hacia modelos de traducción centrados en el autor y el texto origen, más frecuentes en la traducción de literatura «seria» (Zanettin 2018: 455).

Como consecuencia de lo anterior, optamos aquí por renombrar la primera categoría de Valero Garcés como «retos lingüísticos» y la subdividimos en dos: retos lingüísticos propios del medio y retos lingüísticos del cómic o novela gráfica en tanto que formas de literatura. Los primeros emanan de esa reproducción textual y visual de la oralidad prefabricada, piedra angular del noveno arte, mientras que los segundos hacen referencia a todas las consideraciones culturales y de género literario. Ambas subcategorías, por supuesto, están íntimamente relacionadas—Ponce Márquez engloba todas estas dificultades de traducción dentro de la «carga pragmático-cultural» del cómic (2010: 134)—, y podemos establecer puntos de convergencia. Por ejemplo, los refranes suelen ser propios del lenguaje hablado y, al mismo tiempo, proceden de unas coordenadas culturales particulares. Por otro lado, aunque la oralidad prefabricada aparece en otras formas de literatura, no siempre constituye en ellas un componente prototípico⁴, a diferencia de lo que sucede en el caso del cómic y la novela gráfica.

Con relación a estos retos de índole lingüística, Castillo Cañellas indica que los diálogos originales en inglés suelen resultar mucho más naturales que en las versiones españolas, bien por descuido o falta de conocimiento de las lenguas de trabajo, bien por las circunstancias laborales del traductor (1996: 11). El resultado paradójico es que, para muchos lectores de cómic, leer conversaciones naturales en las traducciones al castellano produce cierta extrañeza (*id.*: 12).

Dentro de los retos lingüísticos del cómic como obra literaria, merece mención aparte la traducción de nombres propios. Como revela, entre otros, el estudio sistemático descriptivo de Javier Franco Aixelá (2000) para la combinación inglés-español, se trata de un asunto complejo que da lugar a un amplio abanico de estrategias y no admite soluciones rígidas o taxativas. De hecho, el autor observa diversas tendencias a lo largo del siglo XX, a menudo condicionadas por la cultura. El problema se torna aún más difícil

⁴ La plasmación escrita de lo oral, eso sí, puede ser un recurso habitual en la narrativa, sobre todo de corte realista, el teatro (en prosa) y, por supuesto, en los guiones cinematográficos y de videojuegos, si se opta por considerarlos géneros literarios. Definir los límites de la literatura daría lugar a un muy estimulante debate, por desgracia demasiado ambicioso para el trabajo que nos ocupa. Baste con reconocer aquí que la literatura y la traducción, en tanto que (re)creaciones de la realidad, son sensibles a todas estas cuestiones.

en las publicaciones serializadas y en ciertos géneros, como el cómic de superhéroes, ya que un mismo personaje puede protagonizar diversas colecciones a largo de las décadas (Castillo Cañellas 1996: 28). Por esta razón, las editoriales a menudo ponen a disposición del traductor una suerte de «vademécum» con el fin de garantizar cierta consistencia (*id.*: 28-29). Con el transcurso de los años, la tendencia ha pasado de traducir o adaptar los nombres a la grafía española a mantenerlos en inglés (*id.*: 29). Un ejemplo de traducción completa serían los Cuatro Fantásticos (*Fantastic Four*), grupo de superhéroes cuyo líder, *Mr. Fantastic*, se ha vertido al español como «Míster Fantástico», respetando nuestra ortografía. Entre los préstamos directos encontramos a Batman o Flash. Curiosamente, muchos personajes han mantenido su nombre «tradicional» en castellano, como los ya mentados Cuatro Fantásticos, mientras que otros han pasado por un segundo bautismo a medida que la traducción literal se imponía en el mercado. Tal es el caso de Hulk (antes «La Masa») o Daredevil («Dan Defensor» en los primeros números en España).

Siguiendo con la categorización de Valero Garcés, en segundo lugar se encuentra «la influencia del marco en el que se inserta el material lingüístico y las limitaciones que ello impone» (2000: 83). La autora se centra aquí en las restricciones de espacio, esto es, la necesidad de introducir el texto traducido dentro de una viñeta, cartucho o bocadillo que se dibujó teniendo en mente las características de la lengua de partida. A menudo, la estrategia para sortear este obstáculo es la reducción, como ocurre en la traducción audiovisual o en la localización (Castillo Cañellas 1996: 16). Se trata de una opción recomendable porque las traducciones al español suelen ocupar más que los originales ingleses. Además, permite mantener los espacios en blanco intactos para transmitir silencio y evita tener que trasladar el texto de un globo a otro (*id.*: 18). Francisco Rodríguez también incide en la importancia del espacio y la distribución del texto dentro los bocadillos, y desaconseja tácticas como el uso de notas al pie, la reducción del tamaño de letra o la supresión de signos de puntuación (2019: 28-31).

Si bien Valero Garcés no desarrolla mucho más este segundo epígrafe, consideramos que dentro de esa «influencia del marco» podría incluirse también, de forma más general, la convivencia semiótica entre lo visual y lo textual. Dicha relación de interdependencia entre dos códigos implica que el «mensaje [...] tiene que ser coherente con la imagen que se está presentando en la viñeta» (Ponce Márquez 2010: 133). Aquí la cultura también

desempeña un papel fundamental; por ejemplo, el sentido de lectura puede afectar a la disposición y la percepción de los elementos pictóricos. También es posible que un dibujante recurra a «metáforas visuales» o «pictogramas», pequeñas convenciones gráficas que transmiten significado, como las estrellas alrededor de un personaje para indicar dolor (Zanettin 2008: 18) o los corazones en los ojos para representar el amor.

Teniendo esto en cuenta, y retomando la estela más positiva de Francisco Rodríguez, que evita hablar de subordinación o limitaciones, sugerimos ampliar esta segunda categoría y denominarla «retos derivados de la relación entre imagen, espacio y texto». Las dificultades en este aspecto, según Castillo Cañellas, son de tres tipos: éticas, porque quizá el traductor no se sienta capacitado para alterar el trabajo del dibujante; técnicas, si no se dispone de los medios necesarios para modificar la imagen; o económicas, puesto que los costes de producción marcan en gran medida las decisiones en el mercado editorial (1996: 20-22). En la práctica, aunque los obstáculos éticos y técnicos puedan sortearse más fácilmente (en la traducción de cómics participan también rotulistas y dibujantes cualificados, y la tecnología de edición de imagen se ha desarrollado mucho en los últimos años), lo cierto es que, «[s]alvo raras excepciones, el editor no modificará la imagen para adaptar el texto por cuestiones lingüísticas o socioculturales» (Rodríguez Rodríguez 2019: 25).

Finalmente, Valero Garcés aborda «la reproducción/traducción del lenguaje icónico» (2000: 83), que comprende todos los recursos empleados para representar el sonido: principalmente onomatopeyas, pero también puntuación (interrogaciones y exclamaciones), tipografía, fuente, tamaño y direccionalidad de las letras o repetición de caracteres (*id.*: 84). En lo tocante a las onomatopeyas, la lengua inglesa suele ser mucho más productiva que la española y, aun cuando se han desarrollado ciertas equivalencias convencionales en español, como *pam* en lugar de *bang*, están menos asentadas en las traducciones (Castillo Cañellas 1996: 22-23). Por otra parte, con frecuencia las onomatopeyas aparecen dibujadas directamente en la viñeta, y su modificación arrastra los problemas éticos, técnicos y económicos ya mencionados (*id.*: 23-24). Valero Garcés argumenta que, dada la dificultad técnica de traducir onomatopeyas y la menor recursividad del español para producirlas, tradicionalmente se ha venido aceptando la reproducción de los sonidos con su forma anglófona en las traducciones, lo cual podría explicar esa predilección por la literalidad incluso cuando hay equivalentes consolidados

en castellano (2000: 84-85). A raíz de ello, en cierto modo «el lector español de cómics está “educado” para leer onomatopeyas en inglés» (Castillo Cañellas 1996: 27).

Las investigaciones basadas en corpus de cómics ingleses y sus versiones españolas ha llevado a Valero Garcés a extraer dos conclusiones con respecto a la traducción de onomatopeyas en nuestro país. En primer lugar, que las formas inglesas suelen sustituirse por sus equivalentes españoles cuando se trata de sonidos producidos por animales, sonidos humanos no articulados o aquellos que denotan sentimientos y actitudes, mientras que la traducción literal prevalece cuando se trata de sonidos mecánicos que surgen de objetos (2008: 241). En segundo lugar, ha observado que la tendencia general hoy en día sigue siendo mantener la literalidad en la mayoría de los casos, aunque ciertos traductores en concreto hacen lo contrario, quizá debido a las posibilidades de edición de imagen que ofrece la tecnología actual, pero tal vez también para reivindicar el uso del español (*id.*: 243).

En resumen, podemos agrupar los retos de la traducción de cómic en tres grandes bloques. El primero atiende a las dificultades en el plano lingüístico, que pueden ser intrínsecas al medio o proceder de la consideración del cómic como una forma de literatura. El segundo se centra en el carácter polisemiótico del noveno arte, en esa convivencia entre lo visual y lo textual. Por último, el tercero tiene que ver con la reproducción del sonido y los diversos mecanismos empleados para tal fin. Por supuesto, las tres categorías no deben entenderse como compartimentos estancos, sino que unas influyen sobre las otras. Así, la traducción de una onomatopeya, plasmación gráfica de lo audible, puede depender de las posibilidades de modificar o no la imagen, y se puede observar bajo el prisma de los retos lingüísticos propios de la historieta.

El último punto imprescindible de este apartado sobre traducción de cómic consiste en describir las estrategias aplicadas para afrontar el trasvase lingüístico en este medio. Nos basamos en la tipología propuesta por Dirk Delabastita para la traducción audiovisual (1989), de la cual se vale Kaindl más adelante para el análisis de cómics (1999). Delabastita emplea seis conceptos extraídos de la retórica clásica: *repetitio*, *deletio*, *detractio*, *adiectio*, *substitutio* y *transmutatio*. A primera vista pueden parecer pocos o demasiado generales; no obstante, su utilidad radica en que se pueden aplicar tanto a los elementos verbales como a los elementos pictóricos y tipográficos (Kaindl 1999: 275).

La *repetitio* consiste en reproducir un elemento, de la naturaleza que sea, tal cual figuraba en el original, como suele ocurrir con las onomatopeyas o las inscripciones (Kaindl 1999: 275). Las imágenes, en sentido estricto, nunca se mantienen exactamente igual, ya que la edición de una historieta traducida implica a menudo un cambio en el formato de publicación (*id.*: 276). *Deletio* se refiere a la supresión total de texto, dibujos o recursos tipográficos (*id.*: 277); por ejemplo, si se elimina todo el contenido de un bocadillo o se prescinde de una viñeta entera. Una estrategia similar es la *detractio*, mediante la cual se recorta o reduce algún elemento, como una oración dentro de un cartucho o un personaje al que se le borra un arma de la mano (*ibid.*). La *adiectio*, por su parte, es la adición de material que no aparecía previamente, bien como complemento, bien para reemplazar algún componente (*id.*: 278). Es el caso de las notas al pie en las que se traduce algún texto o la práctica de colorear un original que estaba en blanco y negro, aunque Kaindl incluye aquí también el intercambio de elementos pictóricos entre sí o de un elemento pictórico por otro lingüístico (*id.*: 278-280). En cuanto a la *substitutio*, el autor indica que «[it] includes those translation procedures in which the original linguistic/typographic/pictorial material is replaced by more or less equivalent material»⁵ (*id.*: 283). En nuestra opinión, por un lado, la definición de *substitutio* resulta poco concreta (¿qué es «material más o menos equivalente»?) y, por otro lado, quizá pueda confundirse con la *adiectio* tal y como la entiende Kaindl. Además, cualquier sustitución (*substitutio*) de un elemento A por otro B implica necesariamente la supresión (*deletio*) de A y la adición (*adiectio*) de B. Por eso, en nuestro análisis hemos preferido considerar que la *adiectio* y la *deletio* son, respectivamente, la inclusión o supresión de cualquier componente sin que ello conlleve un reemplazo, mientras que bajo *substitutio* entendemos cualquier intercambio de un elemento por otro, sea del tenor que sea. Finalmente, la *transmutatio* supone una alteración en el orden de los elementos, lo cual se produce al cambiar varios bocadillos de sitio o al invertir la disposición de las viñetas en la página, a modo de espejo, como se hacía a menudo en los mangas para adaptarlos al sentido de lectura occidental (Kaindl 1999: 281-282).

⁵ Incluye aquellos procedimientos de traducción en los que el material lingüístico/typográfico/pictórico original se reemplaza por material más o menos equivalente.

2.4. *Watchmen*: desconstruyendo el mito del superhéroe

Watchmen, escrita por Alan Moore, dibujada y rotulada por Dave Gibbons, y coloreada por John Higgins, se publicó como una miniserie cerrada de doce números entre septiembre de 1986 y octubre de 1987 en la editorial estadounidense DC Comics. Poco después se reeditó en formato libro y así ha seguido vendiéndose hasta nuestros días. Por ello, y también por tratarse de una obra clave que introdujo una temática más adulta en el noveno arte (Zanettin 2018: 456) e hizo madurar el género de superhéroes, muchos expertos la han clasificado en la categoría de novela gráfica. Se le otorgó el Premio Hugo en 1988, uno de los galardones más prestigiosos en el mundo de la ciencia-ficción, y con el devenir de los años ha dado lugar a varias precuelas en forma de cómic (*Before Watchmen*), una adaptación cinematográfica (la película homónima dirigida por Zack Snyder en 2009) y una serie de televisión a modo de secuela, obras derivadas que, por cierto, nunca han contado con el beneplácito de Alan Moore, el guionista original.

En este apartado estudiaremos brevemente el contexto de producción de la novela gráfica, su argumento y temas, así como las cuestiones estilísticas más relevantes. Además, esbozaremos de forma sucinta su andadura editorial en España.

Podría alegarse que *Watchmen* nace a partir de una «mera» transacción comercial: en 1986, DC compra todos los personajes de la editorial Charlton Comics, que había entrado en bancarrota, y el escritor Alan Moore muestra mucho interés en situarlos en un nuevo contexto, más experimental, para explorar los límites del género de superhéroes. El editor jefe de DC por aquel entonces, Dick Giordano, ve mucho potencial en la idea, pero no quiere correr el riesgo de que las nuevas adquisiciones queden inutilizadas de cara al futuro, así que sugiere al guionista que se invente sus propios héroes. Moore acepta, pero crea a sus nuevos protagonistas basándose claramente en los antiguos héroes de Charlton. Ese fue el germen del colorido reparto de la novela gráfica: Rorschach, Búho Nocturno, Dr. Manhattan, El Comediante, Ozymandias y Espectro de Seda, reflejos más o menos esperpénticos de The Question, Blue Beetle, Capitán Atom, Peacemaker, Thunderbolt y Nightshade, respectivamente⁶. Esa conexión manifiesta era toda una declaración de

⁶ Se emplean aquí los nombres españoles de los protagonistas de *Watchmen* tal y como figuran en la traducción de 2013, así como las denominaciones más habituales de los personajes de Charlton Comics en nuestro país, que a menudo consisten en el préstamo directo.

intenciones, pues Moore sabía que los personajes de Charlton Comics eran muy populares y gozaban del cariño de los lectores habituales del medio (Hudsick 2011: 15-16). Los rasgos de otros hitos de la cultura popular, como Superman o Batman, también se pueden reconocer, aunque siempre desdibujados y con un cariz casi patético, en las figuras del Dr. Manhattan, Rorschach, Ozymandias y Búho Nocturno. Para un examen más detallado sobre las relaciones y referencias entre personajes, recomendamos el ensayo de Walter Hudsick referenciado en la bibliografía.

En lo tocante a la trama, *Watchmen* puede entenderse como una ucronía, esto es, una versión alternativa de nuestra propia realidad que difiere en algunos hechos históricos más o menos trascendentales. Así pues, nos encontramos en el año 1985, en un clima de creciente tensión entre Estados Unidos y la Unión Soviética. Richard Nixon va por su tercera legislatura, los estadounidenses ganaron la guerra de Vietnam y, además, se han coronado como potencia dominante porque cuentan con el Doctor Manhattan, un científico que se volvió inmortal tras un accidente y ahora puede manipular la energía y la materia a su voluntad (Di Liddo 2009: 55).

Solo el Dr. Manhattan cuenta con verdaderos superpoderes (de hecho, es casi omnipotente); sin embargo, no es el único justiciero. En los años 30, una primera generación de héroes enmascarados, los Minutemen, surgió para combatir la delincuencia a golpes. Acabaron disgregándose, pero su legado dio lugar a los Crimebusters, una segunda generación compuesta por los personajes enumerados unos párrafos más arriba. Este grupo siguió en activo hasta el año 1977, cuando se aprobó la Ley Keene, que los declaró ilegales. Ante esta situación, algunos pasaron a servir exclusivamente al gobierno (el ya mencionado Dr. Manhattan o el psicótico Comediante), otros se retiraron con alivio (Espectro de Seda) o tristeza (Búho Nocturno), y Rorschach, cada vez más radical y violento, eligió seguir en activo y rebelarse contra la ley. El rechazo hacia los héroes no solo se manifiesta en el plano político y legal, sino también social: «Watchmen» es el apodo despectivo con el que los ciudadanos se refieren a los Crimebusters. Solo uno de los personajes, Adrian Veidt (álter ego de Ozymandias y considerado el hombre más inteligente del mundo), abandonó su carrera superheroica antes de que se promulgara la Ley Keene y se convirtió en un poderoso empresario.

En medio de esta coyuntura, El Comediante es asesinado y Rorschach se lanza a la caza del culpable. En un principio sospecha que alguien quiere vengarse de los héroes

enmascarados y va visitando uno por uno a sus antiguos compañeros de fatigas. No obstante, poco a poco se va destapando un complejo plan maestro urdido por Adrian Veidt, que quiere neutralizar a los superhéroes para así llevar a cabo un atentado en Nueva York. Su idea es simular un ataque alienígena en el que perezcan millones de ciudadanos e infundir tal terror que Rusia y Estados Unidos firmen la paz duradera y se unan contra una amenaza extraterrestre que, en definitiva, no existe. De este modo, se nos presenta un dilema ético sobre la validez del utilitarismo: ¿podemos aceptar la muerte de unos «pocos» millones para salvar a toda la humanidad de la hecatombe nuclear?

Un último aspecto relevante de la trama principal es que se intercala con un cómic dentro del cómic. Un personaje secundario lee de vez en cuando los *Relatos del Buque Negro*, un tebeo de piratas muy popular en el universo paralelo de *Watchmen*. Según Borsellino (2011: 30), en un mundo donde los superhéroes existen, las historias de ficción centradas en ellos no tendrían tanto éxito, por lo que las sustituye un nuevo género de nicho, en este caso historietas de piratas. Constituye no tanto una parodia, sino una reflexión sobre lo absurdo de la industria del cómic de masas (*ibid.*). Por otra parte, los *Relatos del Buque Negro* pueden interpretarse como una alegoría de varios de los personajes principales, si bien Moore ha alegado que la concibió como un paralelismo del arco de Adrian Veidt: Ozymandias y el protagonista de los relatos acaban cometiendo actos cada vez más horribles para salvar a la civilización, lo que culmina en un violento asesinato que, tal vez, prevenga una masacre a mayor escala (*id.*: 30-31).

Del argumento se desprenden los temas centrales de la novela gráfica. *Watchmen* es una reflexión sobre la naturaleza del heroísmo y la legitimidad de aquellos a quienes consideramos héroes (Di Liddo 2009: 47-48). Al fin y al cabo, el heroísmo es una cuestión de perspectiva y la dicotomía héroe-villano depende de valores individuales y sociales sobre lo que es correcto e incorrecto, sobre lo que son el bien y el mal (Van Ness 2010: 101). Tanto es así que, en el transcurso de la historia, aparece reiteradas veces una pregunta a modo de *leitmotiv*: ¿Quién vigila a los vigilantes? (*Who watches the watchmen?*), una referencia al *Quis custodiet ipsos custodes?* del poeta clásico Juvenal. Resulta lógico cuestionar las acciones de los personajes, puesto que presentan ideologías claras y en su mayor parte recurren a las máscaras y la violencia motivados por traumas personales. Por ejemplo, Rorschach es un ultraderechista intransigente que ha sobrevivido a una infancia terrible, Ozymandias se asigna a sí mismo el papel de salvador de la

humanidad sin rendir cuentas a nadie y el Dr. Manhattan, prácticamente un dios todopoderoso, se siente alienado entre los seres humanos. Por otra parte, la obra también pone en tela de juicio el valor de la mentira y del miedo como motores para garantizar la paz, y se pregunta si es aceptable sacrificar a una (gran) minoría para intentar proteger a la mayoría.

Por todo lo anterior, *Watchmen* supone para muchos expertos un ejemplo paradigmático de novela gráfica revisionista (Harris-Fain 2017: 100). El revisionismo consiste en observar algo conocido con nuevos ojos y puede aplicarse a los personajes, a la narrativa o incluso al propio género:

Genre revisionists [...] take existing genre materials and alter them for other purposes, taking familiar character types and situations in different directions, rendering cruder generic materials more realistically or in a more sophisticated fashion, satirizing or critiquing genre conventions, or simply playing with someone else's characters⁷ (*id.*: 97).

Los superhéroes son a menudo objeto de este revisionismo, ya que sus historias se prolongan durante décadas y suelen reflejar las preocupaciones coetáneas al periodo en que se publican (*id.*: 99). Alan Moore, en particular, se ha centrado en revisar la narrativa superheroica con cierta asiduidad a lo largo de su carrera (Di Liddo 2009: 46). *Watchmen* se pregunta qué ocurriría si los justicieros enmascarados existieran de verdad y cómo cambiaría el mundo a consecuencia de ello, y de este modo Moore desconstruye las premisas esenciales de uno de los géneros más influyentes en la historia del cómic (Harris-Fain 2017: 107).

Para acercarnos a la conclusión de esta parte relativa a la novela gráfica original, y como transición hacia el análisis comparado de las traducciones, nos parece especialmente pertinente explorar los rasgos estilísticos que Moore, Gibbons y Higgins despliegan en *Watchmen*. En primer lugar, observamos una ruptura de varias convenciones: no hay metáforas visuales prototípicas (los «pictogramas» de Zanettin), globos de pensamiento ni onomatopeyas superpuestas a los dibujos (Hudsick 2011: 23-24), aunque sí hay efectos de sonido dentro de los bocadillos de diálogos. Asimismo, los cartuchos no representan

⁷ Los revisionistas del género toman materiales preexistentes de dicho género y los modifican para lograr otros fines; por ejemplo, llevan arquetipos y situaciones familiares por otros derroteros, transmiten el material genérico original de forma más realista o sofisticada, presentan una sátira o una crítica de las convenciones del género, o simplemente juegan con personajes ajenos.

nunca una voz autoral extradiegética (*id.*: 25), sino que contienen el diálogo de un personaje que no figura en la propia viñeta o bien albergan textos escritos, como el diario de Rorschach o el guion del cómic *Relatos del Buque Negro* (Van Ness 2010: 30). En estos últimos dos casos, además, los cartuchos imitan la textura de un libro y un pergamino, respectivamente (*ibid.*). La única excepción, como veremos unas líneas más abajo, son los cartuchos del Dr. Manhattan, que muestran sus monólogos internos.

En segundo lugar, los bocadillos también reciben un tratamiento especial cuando intervienen dos protagonistas muy singulares: Rorschach y el Dr. Manhattan. Para el primero, las líneas que delimitan los globos de diálogo son irregulares, como si estuvieran hechas jirones. Son un reflejo de cómo la máscara que lleva afecta al sonido de su voz, pues, cuando tiene la cara descubierta, los bocadillos son como los de los otros personajes (Van Ness 2010: 26). No obstante, Phillips (2011: 71) anota con perspicacia que, en un *flashback* a 1966, vemos a Rorschach disfrazado y hablando con bocadillos normales. Por tanto, la anomalía en los trazos no es solo un recurso sonoro, sino también narrativo-descriptivo: en 1966 el personaje era más moderado, pero en 1975 sufre una experiencia traumática que lo deja marcado hasta la línea temporal de 1985 (*ibid.*), y todo ello se manifiesta gráficamente en los globos de diálogo. La voz de este protagonista no puede ser la misma porque su psique ha cambiado también. Cabe mencionar que, para Rorschach, la máscara es su verdadero rostro (lo dice explícitamente al final del quinto capítulo) y su álgter ego, Walter Kovacs, es el disfraz. Es decir, la voz desgarrada que emana de la máscara es su auténtica voz, la manifestación audible de la identidad en la que se reconoce el personaje. Respecto al Dr. Manhattan, sus bocadillos son de un color azul pálido, pues este es el tono de su piel, y tienen bordes blancos de cierto grosor. Lo mismo sucede con los cartuchos que encierran sus pensamientos. Con este recurso, entendemos que el superhombre está perdiendo el contacto con la humanidad, se muestra aislado, desconectado y frío, y sus poderes casi divinos le confieren una perspectiva única, distinta a la del resto de personajes (Van Ness 2010: 26).

Otro aspecto, más puramente gráfico, que llama la atención es la disposición de las viñetas en la página. Por lo general, siguen una plantilla de 3x3, de forma que en total hay nueve viñetas y cada una es proporcional en dimensiones a la propia página. Este patrón permite a los autores tener mayor control y llevar un ritmo regular, como un reloj (Van Ness 2010: 80). Se trata de una forma más de jugar con la inevitabilidad del paso del tiempo,

un tema constante, aunque quizá subyacente, en la obra. De otra parte, la distribución de las viñetas establece una convención, genera una sensación de familiaridad en el lector, por lo que cualquier modificación se interpreta como una desviación de la norma y sirve para un propósito concreto (*id.*: 81-82). Así ocurre en el comienzo del último capítulo, donde el dibujante hace uso de las ya mentadas *splash pages* para mostrar, con mayor detalle y pausa, el terrible atentado perpetrado desde las sombras por Adrian Veidt.

La paleta de colores también resulta atípica: en lugar de emplear combinaciones de colores primarios, como era costumbre en los tebeos tradicionales de superhéroes, el artista John Higgins optó por los secundarios, esto es, naranja, verde y violeta, confiriendo así un tono, literal y metafórico, radicalmente distinto a esta novela gráfica (Van Ness 2010: 40). En la publicación original el color se añadía a mano, aspecto que cambió con las sucesivas reediciones para asemejarse más a la idea original de Higgins (*id.*: 40). Esta diferencia se percibe con mayor claridad en los fragmentos de *Relatos del Buque Negro*, que en versiones más modernas están coloreados a base de puntos diminutos para imitar la impresión de historietas propia de los años 80 (*ibid.*).

Un rasgo definitorio de *Watchmen* es la multimodalidad textual. Al final de cada capítulo, a modo de interludios, se nos presentan diversos documentos que pertenecen al universo de la novela gráfica: fragmentos de la biografía de uno de los Minutemen, un informe policial sobre el arresto de Rorschach o el intercambio de cartas entre Adrian Veidt y varios de sus empleados, entre otros. Algunos de ellos incluso aparecen dibujados o mencionados en la propia historia. Van Ness los denomina en su conjunto «expository materials» (2010) o «materiales expositivos» y argumenta que, además de enriquecer la trama con detalles, dotan a la obra de un mayor realismo, ya que el lector tiene en sus manos un objeto que los propios protagonistas han tocado (*id.*: 31). La credibilidad de los documentos se logra fundamentalmente con el uso de la tipografía, que imita distintas fuentes impresas o mecanografiadas, así como anotaciones manuscritas de los personajes (*id.*: 32). Es importante recordar que Dave Gibbons, el dibujante, rotuló la mayor parte de la obra a mano. El uso de tipos de letra de imprenta en los interludios supone por tanto una excepción y, aparte de la autenticidad ya comentada, también confiere a los materiales expositivos una cierta autoridad (*ibid.*).

Las dos últimas cuestiones formales que abordaremos aparecen de manera prominente en *Watchmen*, pero no son exclusivas de esta obra, sino más bien técnicas recurrentes del

escritor Alan Moore: la intertextualidad y el tratamiento del tiempo narrativo. En cuanto a la primera,

The presence of intertextuality in Moore's work—be it in the form of quotation, allusion, parody, or, as happens most often, the revisiting of well-known works or patterns—is pervasive and results in an incessant, vigorous re-elaboration of textual practices. Intertextuality permeates Moore's oeuvre in all its facets and covers not only the domain of literature but cinema, music, popular culture, and, last but not least, comics⁸ (Di Liddo 2009: 35-36).

En efecto, aparte de la cita a Juvenal, encontramos referencias que van desde canciones de Bob Dylan y Elvis Costello hasta el *Libro del Génesis*, pasando por obras de Nietzsche, Jung y Einstein o la poesía de William Blake y Percy Bysshe Shelley, entre otras. De hecho, el cierre de cada capítulo está marcado por una pequeña viñeta que siempre se reserva para incluir una cita explícita.

Respecto a la temporalidad en la obra de Moore, sus narraciones suelen seguir estructuras complejas que trascienden a la división por episodios y se caracterizan por una recurrente circularidad (Di Liddo 2009: 35). Así, el autor hace uso de la simetría, los paralelismos y las referencias intratextuales. El capítulo 5 de *Watchmen*, por ejemplo, está construido como un espejo, de forma que la primera y la última página son simétricas, la segunda y la penúltima también, y así hasta llegar a la mitad, donde los reflejos se encuentran. Las alusiones internas también son abundantes y nos invitan a reflexionar sobre los cambios que han sufrido los personajes. Ofrecemos apenas algunos ejemplos a continuación, en las figuras 1, 2 y 3.

⁸ La intertextualidad en la producción de Moore, sea en forma de citas, alusiones, parodias o, como ocurre más a menudo, a modo de revisión de obras o patrones conocidos, es omnipresente y da lugar a una reelaboración incesante y vigorosa de las prácticas textuales. La intertextualidad permea la obra de Moore en todas sus facetas y cubre no solo el ámbito de la literatura, sino también el cine, la música, la cultura popular y, por último, pero no menos importante, los cómics.



Figura 1. Rorschach, disfrazado, en el capítulo 1 y sin su traje en el capítulo 10.



Figura 2. El Comediante a punto de ser asesinado en el primer capítulo (izqda.) y recibiendo una paliza en un flashback del segundo capítulo (dcha.). En la imagen derecha sí conocemos a su agresor, por lo que se nos invita a pensar, erróneamente, que se trata también de su asesino en la escena inicial.



Figura 3. Un grafiti de dos amantes en el capítulo 5 (arriba, izqda.). En el último capítulo, la sombra que proyectan Búho Nocturno y Espectro de Seda al besarse (arriba, dcha.), y en la viñeta consecutiva la máscara cambiante de Rorschach (abajo).

Para concluir esta sección, un pequeño apunte sobre la trayectoria editorial de *Watchmen* en España y las traducciones que estudiaremos a continuación. La primera vez que la novela gráfica llegó a nuestro país fue en 1987, poco después de que la original saliera al mercado. La traducción corría a cargo de Dunia Gras Miravet para la ya extinta Ediciones Zinco y seguía el formato en doce números de grapa separados. Poco después, entre 1993 y 1994, la filial española de la editorial francesa Glénat publicó los seis capítulos iniciales agrupados en tres álbumes, los dos primeros vertidos al castellano por Alberto Coscarelli y el último por Lorenzo Félix Díaz. Esta edición quedó incompleta, y habría que esperar hasta el año 2000 para que los vigilantes volvieran a poblar los estantes de las librerías, en esta ocasión de la mano de la editorial Norma, con traducción de Óscar Estefanía. Planeta DeAgostini se sumó a la lista siete años más tarde, con una versión en la que el grueso de la trama lo trasvasó Raúl Sastre, pero curiosamente de los materiales expositivos se encargó la traductora Ana Calvillo. Finalmente, las dos versiones más

modernas se publicaron bajo el sello de ECC Ediciones, una en 2013, traducida por Felip Tobar Pastor, y otra en 2017, traducida por Guillermo Ruiz Carreras.

Como objetos de estudio para el presente trabajo hemos escogido las traducciones de Dunia Gras Miravet (1987) y de Felip Tobar Pastor (2013). Ambos profesionales cuentan con experiencia en el mundo del noveno arte: Dunia Gras tradujo varios tebeos de superhéroes en los 80 y 90 para Ediciones Zinco, y Felip Tobar colabora habitualmente con Planeta DeAgostini y ECC Ediciones adaptando títulos de DC Comics. La principal razón de nuestra elección, más allá del interés lingüístico, semiótico y cultural que reviste cualquier producto derivado de *Watchmen*, es la distancia cronológica: la primera versión es la más antigua y se produjo de forma prácticamente inmediata tras la publicación de la obra original, mientras que la segunda es casi la más reciente. Un análisis comparado puede ofrecer información sobre cómo ha evolucionado el perfil del traductor de cómic en España y qué cambios han experimentado las prácticas editoriales relacionadas con la novela gráfica.

3. Metodología

Zanettin distingue cuatro áreas principales en la investigación sobre traducción de cómic, que a menudo se mezclan entre sí: la primera comprende el análisis de estrategias, procesos y prácticas de traducción en cómics de diferente procedencia geográfica, género y formato de publicación, y dirigidos a distintos públicos; la segunda explora la historia de la traducción de cómic; la tercera contempla el estudio como vía para investigar conceptos de identidad cultural, política y social; y la cuarta analiza la adaptación intersemiótica entre el cómic y otros medios o formas de expresión artística (2018: 452). Nuestro análisis se adscribe a esa primera línea, que busca arrojar luz sobre la práctica traductora en el seno del noveno arte. La peculiaridad de nuestros objetos de estudio radica en que se trata de dos traducciones producidas en el mismo contexto geográfico, pero con casi treinta años de diferencia. Por tanto, realizaremos un análisis contrastivo centrado en el producto para entender cuáles son las particularidades de la traducción en este medio y cómo han evolucionado las tendencias en el ejercicio de la profesión.

Por otra parte, pretendemos que nuestro enfoque sea multisemiótico y no se limite al plano lingüístico, como vienen defendiendo muchos expertos en la actualidad, de modo que

concederemos especial importancia a la interacción entre lo textual y lo visual. A partir de los elementos prototípicos del cómic ya descritos y de la clasificación de retos de traducción desarrollada en el marco teórico, estudiaremos los desafíos que presenta *Watchmen* como novela gráfica y como obra literaria. Veremos los retos lingüísticos propios del medio, como el habla coloquial o el lenguaje soez; la relación entre el texto, el espacio y la imagen (por ejemplo, los juegos pictórico-verbales o las inscripciones); y los recursos para reproducir el sonido, como las onomatopeyas. Asimismo, trataremos algunas cuestiones más específicas de la obra original: nombres propios, intertextualidad o multimodalidad, entre otras. A la hora de identificar estrategias concretas en las traducciones, partiremos de la tipología retórica de Kaindl, expuesta y revisada en páginas anteriores.

En aras de agilizar la lectura, hemos adjudicado siglas a los textos estudiados. Así, la obra inglesa es WTO (*Watchmen*, texto origen), la traducción de Dunia Gras de 1987 es WTM1 (*Watchmen*, texto meta 1) y la versión de Felip Tobar de 2013 es WTM2 (*Watchmen*, texto meta 2). Para ilustrar los retos y las estrategias, reproduciremos las imágenes completas en la medida de lo posible, ya sean viñetas individuales o secuenciadas, e incluso páginas íntegras. Cuando se trate de aspectos puramente lingüísticos o, aunque aparezcan los dibujos, convenga centrar la atención en el componente verbal, presentaremos además los textos dentro de tablas. Seguiremos la numeración de las páginas tal como figura en las publicaciones y describiremos el orden de viñetas y globos según el sentido habitual de lectura occidental, en forma de «Z». Imaginemos, por ejemplo, un fragmento situado en el capítulo 9, página 3, viñeta 8, globo 2. En ese caso, emplearíamos la notación C9.P3.V8.G2. Si en una ilustración conviven cartuchos y bocadillos, se computarán independientemente y se utilizarán las iniciales C o G según la situación.

Así pues, una vez establecidos los fundamentos teóricos del análisis y el método de trabajo, procedemos a comparar las dos traducciones seleccionadas de la novela gráfica *Watchmen*.

4. Análisis comparativo de traducciones

4.1. Retos lingüísticos propios del cómic

4.1.1. ORALIDAD PREFABRICADA

La oralidad prefabricada en el noveno arte engloba una amplia gama de recursos, muchos de los cuales interactúan con otros elementos tipográficos y visuales. Por esta razón, abordamos aquí solo algunas cuestiones, y dedicaremos apartados específicos para el lenguaje soez, el espacio en los bocadillos, las onomatopeyas o la tipografía más adelante.

Lo más relevante aquí es que muchos rasgos del lenguaje coloquial son asimétricos entre las lenguas, de tal manera que, en inglés, el texto original se sirve de recursos que no son directamente trasladables al castellano. Exponemos apenas algunos ejemplos a continuación:

- Conjugación subestándar de verbos auxiliares: *Don't* [Doesn't] *it ever let up?* (C5.P21.V1.G1).
- Omisión de consonantes al final de ciertas palabras, como conjunciones o gerundios: *I saw the body, an'* [and] *he looked beefy enough* (C1.P2.V4.G1); *Whaddaya doin'* [doing] *here?* (C11.P23.V4.G3).
- Omisión de auxiliares: *Which floor* [do] *ya want?* (C1.P3.V6.G2).
- Omisión de sujetos: *Well, [it] looks like someone broke in* (C1.P2.V2.G1).
- Adaptaciones fonéticas: *Lissen* [Listen], *you little punks* (C2.P16.V4.G2).
- Contracciones: *Today woulda* [would have] *been our anniversary* (C8.P3.V4.G1); *It's Pakistan oughtta* [ought to] *worry* (C5.P21.V5.G1).

En consecuencia, a menudo se observan estrategias de compensación mediante la *adiectio* o la *substitutio* en las traducciones. Además, Felip Tobar parece recurrir a la compensación con mayor asiduidad que Dunia Gras. Mostramos en la siguiente tabla una selección de ejemplos para ilustrarlo (el subrayado es propio):

Ubicación (original)	WTO	WTM1	WTM2
C1.P2.V2.G2	That would take either two guys or one guy <u>on serious drugs</u> .	Para eso hacen falta dos tipos o uno <u>muy drogado</u> .	Harían falta dos tipos o uno solo <u>muy colocado</u> .
C1.P9.V3.G3	You musta been bored as hell.	Debes haberte aburrido mucho.	Un aburrimiento de mil demonios, <u>¿eh?</u>
C1.P25.V1.G2 y C1.P25.V2.G1	-You're sure you won't let me pick up the tab? - <u>Nah</u> . If I'm gonna be a kept woman for the military's secret weapon [...]	-Déjame pagar la factura. - <u>Bah</u> . Si soy la guardiana del arma secreta de los militares [...]	-¿Seguro que no quieres dejarme pagar? - <u>Ni lo sueñes</u> . Si voy a ser una mantenida del ejército, junto a su arma secreta, [...]
C2.P22.V6.G1	<u>Nah</u> . I don't wanna think.	<u>Bah</u> . No quiero pensar.	<u>Qué va</u> . No quiero pensar.
C3.P25.V4.G3	Just left hangin' with that ship comin' in gonna kill everybody. <u>Shee-it</u> . I'm goin' home.	Te dejan colgando cuando el barco se los va a cargar a todos. <u>Mieer-da</u> . Me voy a casa.	Me he quedado colgado, con ese barco acercándose para matar a todo el mundo. <u>Vaya mierda</u> . Me voy a casa.
C5.P12.V5.G3	Hey, man, I'm reading.	Hey, tío, estoy leyendo.	Eh, tío, <u>que</u> estoy leyendo.
C5.P21.V3.G1	Man, cab driving's busting my nuts!	¡Tío, <u>y conducir taxis</u> te cripa los nervios!	¡Tío, <u>lo de llevar un taxi</u> me está volviendo loca!

En ambos textos meta se han añadido algunas partículas o conjunciones propias de la oralidad que no constaban en el original: «Vaya mierda», «que estoy leyendo», «y conducir taxis», «lo de llevar un taxi». La mayoría pertenece al WTM2, donde en ocasiones también se agregan interjecciones («Un aburrimiento de mil demonios, ¿eh?»). Para otros pasajes se ha hecho uso de la *substitutio*. Dunia Gras intercambia algunas onomatopeyas («nah» por «bah»), quizá porque considera que unas son más naturales que otras, si bien la estrategia no supone una compensación en sentido estricto. En la versión de Felip Tobar parece más claro que sí hay una intención de recuperar lo perdido, dado que las reemplaza por expresiones coloquiales («qué va», «ni lo sueñes»). Finalmente, el primer ejemplo de la tabla, C1.P2.V2.G2, constituye otro uso de la *substitutio* para compensar en WTM2: se emplea un coloquialismo («colocado») donde el registro original es neutro (*on serious drugs*).

Cabe mencionar, para concluir este epígrafe, que los traductores abordan de forma opuesta muchas interjecciones. Dunia Gras prefiere extranjerizar, ya sea con la *repetitio* (mantiene *jeez* en C1.P26.V6.G3, *okay* en C2.P5.V1.G3 y *hey* en C8.P27.V9.C1) o con la *substitutio* (intercambia *boy!* por *wow!* en C2.P5.V2.G1). Por su parte, Felip Tobar opta por naturalizarlas como «caray», «vale», «eh» y «caray», respectivamente.

4.1.2. LENGUAJE SOEZ

Ofrecemos una tabla comparando soluciones para algunos ejemplos de lenguaje malsonante presentes en el original. El subrayado es nuestro.

Ubicación (original)	WTO	WTM1	WTM2
C1.P1.V3.C1	and all the <u>whores</u> and politicians will look up and shout “save us!”	y todos los políticos y las <u>prostitutas</u> mirarán arriba y gritarán: “¡sálvanos!”	y todas las <u>furcias</u> y los políticos mirarán hacia arriba y gritarán: “¡sálvanos!”
C1.P9.V5.G2	Hollis, we both know that’s <u>bullshit</u> .	Hollis, ambos sabemos que eso son <u>chorradas</u> .	Hollis, ambos sabemos que eso es una <u>gilipollez</u> .
C1.P19.V4.C2	The first Silk Spectre is a <u>bloated, aging whore</u> .	La primera Silk Spectre es una <u>vieja puta</u> .	La primera Espectro de Seda es una <u>vieja furcia gorda</u> .
C2.P10.V2.G3 y C2.P10.V3.G2	<u>Bullshit</u> . [...] I said <u>bullshit</u> .	<u>Mierda</u> . [...] He dicho <u>mierda</u> .	<u>Chorradas</u> . [...] He dicho que son <u>chorradas</u> .
C2.P14.V7.G3	What did you do, you <u>bitch</u> , you hurt me face, you <u>whore</u> , you...	¿Qué has hecho, <u>zorra</u> , me has destrozado la cara, <u>puta</u> , tú...	¿Qué has hecho, <u>puta</u> ? Me has destrozado la cara, <u>zorra</u> , tú...
C2.P17.V2.G3	My son is a police officer, you <u>faggots</u> !	¡Mi hijo es un oficial de policía, <u>puercos</u> !	¡Mi hijo es agente de policía, <u>maricas</u> !
C2.P23.V7.G1	What’s so <u>goddamned</u> funny?	¿Qué es tan <u>jodidamente</u> divertido?	¿Dónde está la <u>maldita</u> gracia?
C5.P28.V5.G1	You like that, you <u>goddamned queer</u> ?	¿Te gusta esto, <u>maldito</u> <u>cabrón</u> ?	¿Te gusta, <u>condenado marica</u> ?
C6.P5.V8.G2	Yeah, but you’re gonna be our <u>woman</u> first, Rorschach.	Sí, pero primero nos harás de <u>puta</u> , Rorschach.	¡Sí, pero primero serás nuestra <u>mujer</u> , Rorschach!
C6.P5.V8.G3	Gonna cut you, <u>sissy</u> .	Te vamos a rajar, <u>maricón</u> .	Vamos a rajarte, <u>nenita</u> .

C12.P15.V2	You're an <u>asshole</u> .	Eres un <u>cabrón</u> .	Eres un <u>gilipollas</u> .
C12.P22.V3.G3	Being alive is so <u>damn</u> sweet.	Es tan dulce estar vivo.	Estar viva es <u>condenadamente</u> maravilloso.

En líneas generales, y aunque hayamos encontrado alguna omisión en estos y otros fragmentos, no parece haber indicios de (auto)censura. Observamos, eso sí, que resulta realmente difícil escoger equivalentes apropiados para el lenguaje soez, ya que las formulaciones en lengua meta deben sonar naturales, pero también han de adecuarse al contexto y al registro.

Algunas soluciones se ajustan a la naturalidad del castellano («Eres un cabrón» en WTM1, «Me has destrozado la cara, zorra» en WTM2), mientras que otras parecen algo artificiales, como «¿Qué es tan jodidamente divertido?» (WTM1) o «Estar viva es condenadamente maravilloso» (WTM2), ya que incurren en sendos calcos sintácticos y presentan un anglicismo de frecuencia (traducción literal de adverbios acabados en «-ly» por adverbios acabados en «-mente»). En otros casos, el término inglés puede dar lugar a todo un abanico de insultos en función del registro. Así, para *whore* se ha elegido «prostituta» (tal vez poco malsonante) o «puta» en WTM1 y «furcia» o «zorra» en WTM2. Algo similar sucede con *bullshit*, que se emplea para indicar que una afirmación es una mentira o patraña. Los traductores han jugado con «mierda» (WTM1), que no se emplea habitualmente con esta intención en español, y con «chorradas» o «gilipollecés» (WTM1 y WTM2), que encajan mejor con el uso asentado, pero difieren mucho en registro. A la hora de seleccionar uno u otro término, no se puede soslayar la personalidad de los personajes. En C1.P9.V5.G2, el segundo Búho Nocturno responde a un cumplido de su mentor con *Hollis, we both know that's bullshit*. Teniendo en cuenta que el personaje es retraído e indeciso, y que se dirige a un anciano, la versión de Dunia Gras («chorradas») parece más apropiada que la de Felip Tobar («gilipollez»). Por otro lado, si nos centramos en C2.P10.V2.G3 y C2.P10.V3.G2, vemos que El Comediante muestra su cinismo ante la propuesta de formar el grupo de los Crimebusters: *I said bullshit*. Como mencionábamos, «He dicho mierda» (WTM1) produce cierta extrañeza, pero en WTM2 podría haberse recurrido aquí a «gilipollecés» en vez de «chorradas», dado que El Comediante es un individuo cruel y violento. Otro ejemplo digno de análisis es *You're an asshole* (C12.P15.V2), palabras en boca de Espectro de Seda, que ha descubierto el plan

de Veidt demasiado tarde y se dispone a dispararle. Tanto «cabrón» (WTM1) como «gilipollas» (WTM2) son opciones buenas en principio; sin embargo, lo más probable es que Espectro de Seda considere que Ozymandias, apodado «el hombre más listo del mundo» en la novela gráfica, es una persona abyecta y no estúpida, por lo que el primer equivalente encaja mejor en el contexto.

Mención aparte merecen los insultos de corte homófobo o machista. Dunia Gras parece evitar algunos de ellos («puercos» por *faggots*, «maldito cabrón» por *goddamned queer*) cuando Felip Tobar es más explícito («maricas» y «condenado marica» respectivamente). En otros pasajes, como C6.P5.V8.G2 y C6.P5.V8.G3, donde unos presos profieren amenazas contra Rorschach, ocurre al contrario: *you're gonna be our woman first*, *Rorschach* se transforma en «primero nos harás de puta, Rorschach» (WTM1) y «primero serás nuestra mujer, Rorschach» (WTM2), y *sissy* se traduce como «maricón» (WTM1) y «nenita» (WTM2). La impresión general es que Dunia Gras tiende a atenuar o acentuar estas expresiones, mientras que Felip Tobar suele ajustarse más al registro. No obstante, es difícil valorar las razones que los llevan a adoptar enfoques distintos (¿se trata de compensaciones en WTM1?) o juzgar de manera objetiva la eficacia de las diversas estrategias.

4.2. Retos lingüísticos del cómic como obra literaria

4.2.1. TÍTULO

El título de una obra literaria siempre plantea dificultades en la traducción y, de hecho, es uno de los elementos que menciona Kaindl en su «anatomía del cómic». Ninguna de las versiones estudiadas ha vertido el título de *Watchmen* al castellano, lo cual presenta varias ventajas. En primer lugar, mantiene la conexión clara con los Minutemen, la generación de superhéroes que precedió a los protagonistas y cuya denominación también se ha mantenido en ambos textos. En segundo lugar, recuerda a otros nombres ya consolidados en la cultura popular, como los X-Men de Marvel. No obstante, se pierde el juego de palabras con *watch*, que en inglés significa «vigilar», pero también «reloj» (de pulsera). Los relojes, y el paso del tiempo en general, son un *leitmotiv* muy recurrente en la novela gráfica. Asimismo, es posible que la relación con la cita de Juvenal no quede tan clara en ciertos casos. El eslogan *Who watches the watchmen?*, escrito a modo de grafiti varias

veces en WTO, solo se ha traducido en WTM2, tal vez porque en la actualidad resulte más sencillo modificar las inscripciones (figura 4). Felip Tobar, por tanto, retransmite la cita («¿Quién vigila a los vigilantes?»), pero no incluye la mención directa al título de la obra. Por el contrario, y quizá debido a una cuestión más técnica que lingüística, en la versión de Dunia Gras la sentencia clásica nunca aparece en español, pero sí se puede ver, literalmente, la relación con el título. En definitiva, no hay opción ganadora, pues se trata de una decisión con más implicaciones de lo que pudiera parecer a simple vista.



Figura 4. C2.P18.V5. Una de las ocasiones en que aparece la cita de Juvenal como grafiti. En WTM1 (centro) no se ha podido modificar, pero en WTM2 (dcha.) sí.

4.2.2. NOMBRES PROPIOS

Presentamos una tabla en la que se contrastan las diversas soluciones que han dado los traductores a la hora de verter al castellano la extensa galería de héroes y villanos de *Watchmen*. Algunos personajes son protagonistas, mientras que otros aparecen en alusiones pasajeras.

WTO	WTM1	WTM2
Crimebusters	Los Justicieros	Crimebusters
Minutemen	Minutemen	Minutemen
Nite Owl	Búho Nocturno	Búho Nocturno
Rorschach	Rorschach	Rorschach
The Comedian	El Comediante	El Comediante

Silk Spectre	Silk Spectre	Espectro de Seda
Dr. Manhattan	Dr. Manhattan	Dr. Manhattan
Ozymandias	Ozymandias	Ozymandias
Silhouette	Silueta	Silueta
Captain Metropolis	Capitán Metropolis [sic.]	Capitán Metrópolis
Hooded Justice	Justicia Encapuchada	Justicia Encapuchada
Mothman	El Polilla	Mothman
Dollar Bill	Dólar Bill	Dollar Bill
Moloch	Moloch	Moloch
Captain Axis	Capitán Axis	Capitán Eje
The Twilight Lady	Dama del Crepúsculo	Lady Crepúsculo
Captain Carnage	Capitán Masacre	Capitán Matanza

Pese a la distancia cronológica entre WTM1 y WTM2, las estrategias no difieren demasiado, aunque no siempre se aplican al mismo personaje. Por ejemplo, a veces Dunia Gras traduce (*Crimebusters* por «Los Justicieros») donde Felip Tobar mantiene y viceversa (*Silk Spectre* se conserva en la versión de 1987, pero se traduce como «Espectro de Seda» en la de 2013). Para algunos nombres se ha optado por una adaptación parcial, como «Capitán Axis» (WTM1) o «Lady Crepúsculo» (WTM2). No se observa una mayor tendencia al préstamo lingüístico en ninguna de las dos versiones.

Llama la atención una solución de WTM1: «El Polilla», para *Mothman* (literalmente «el hombre polilla»). La estructura sintagmática de artículo con sustantivo parece un apodo, que en español solemos asociar a los villanos, probablemente de baja categoría. Sin embargo, el personaje es un héroe miembro de los Minutemen. En WTM2 se ha preferido no traducirlo, tal vez para lograr una resonancia con ejemplos consolidados como Batman o Spiderman.

Otro aspecto relevante en este epígrafe es la extranjerización ocasional de las formas de tratamiento en WTM1. Así, encontramos formulaciones como «Comprendo, Ms. Slater» (C3.P6.V2.C2), «No sé dónde pasó la noche, Ms. Juspeczyk» (C3.P23.V2.G1) o «Se hace

tarde, Mr. Veidt» (C5.P13.V1.G1). En WTM2 aparecen siempre adaptados: «Sra.», «Srta.» o «Sr.».

4.2.3. INTERTEXTUALIDAD Y REFERENCIAS CULTURALES

Tal y como se anunciaba en el marco teórico, la intertextualidad es una constante en *Watchmen*, y un análisis prolijo de este aspecto bien merecería una dedicación exclusiva. Nos limitamos aquí a exponer algunos ejemplos representativos, bien por la divergencia en las estrategias traductoras o por la especial dificultad que reviste el texto original.

En primer lugar, nos centramos en las canciones. A veces constituyen la cita que cierra el capítulo, y en esos casos tanto en WTM1 como en WTM2 se traducen. Sin embargo, también hemos hallado tres ejemplos de letras que aparecen en otros puntos: C1.P10.V1, donde unos pandilleros van por la calle escuchando *Neighbourhood Threat*, de Iggy Pop; C3.P19.V1, cuando un soldado canturrea el estribillo de *Walking on the Moon*, de The Police; y C7.P25.V7, escena en la que Búho Nocturno reproduce *You're my Thrill*, de Billie Holiday, mientras rescata a unos ciudadanos de un incendio. En el primer y tercer caso, la forma de los bocadillos indica que el sonido procede de un altavoz. En el segundo, se trata de un globo de diálogo normal, pero el texto está escrito imitando la melodía: *Walkin' on... Walkin' on the moooooooooon...* Para estas tres viñetas, Dunia Gras siempre opta por dejar la letra en inglés. La *repetitio* refuerza las pistas visuales con las que identificamos que se trata de música, pero puede dificultar la comprensión del contenido. Por su parte, Felip Tobar prefiere traducirlas y, además, se hace visible mediante notas a pie de página con las que apunta título, autor y fecha de composición, excepto en C3.P19.V1. Allí no hay anotación, pero sí se mantienen la puntuación y el alargamiento de las palabras: «Caminando... Caminando por la luuuuuuuuna...». El lector puede intuir así que se trata de una canción, aunque no queda claro por qué se le priva de la *adiectio* informativa en este pasaje concreto.

En segundo lugar, suponen un reto especialmente complicado dos referencias a hitos de la cultura audiovisual. En C3.P9.V9.G2., Dan Dreiberger (Búho Nocturno) ofrece una taza de café a su amiga Laurie Juspecky (Espectro de Seda) y añade: *Here's looking at you, kid*. Este brindis lo emplea Rick (interpretado por Humphrey Bogart) para despedirse de Ilsa (Ingrid Bergman) cerca del final de la película *Casablanca*. La cuestión se retuerce en la siguiente viñeta, donde Laurie ve su reflejo en el café y responde: *Yeah. Here's looking at me*. En WTM2 la cita se transforma en «Verás cómo te sientes mejor, pequeña»

y la réplica en «Sí, ya lo estoy viendo» (subrayado propio). Se ha logrado preservar el juego pictórico-verbal, pero no la referencia. En WTM1 el diálogo es «Está pidiendo que lo tomes» y «Sí, ya lo veo» (nuestro subrayado), por lo que la mezcla semiótica también se mantiene, aunque quizá con menos fuerza, y la referencia se pierde igualmente. En ocasiones la traducción oficial de la película podría servir como apoyo, pero en este caso no queda más remedio que claudicar: la intervención de Bogart en castellano es «Ve con él, Ilsa» (*Casablanca*, 1942).

La otra referencia de esta índole se encuentra en C3.P12.V4.C1. El Doctor Manhattan (Jon Osterman) acude a una entrevista televisiva y el presentador, tras pedir disculpas por la expresión que va a utilizar, le pregunta: *What's up, doc?*, a lo que el público reacciona con una sonora carcajada y el superhéroe, distante, replica: «*Up*» is a relative concept. *It has no intrinsic value*. La audiencia se ríe porque el periodista ha recurrido al célebre latiguillo de Bugs Bunny y, además, *doc* puede funcionar como forma abreviada de *doctor* en inglés. El protagonista, por su parte, interpreta *up* en sentido literal («arriba») y no como parte de la frase hecha *what's up* («¿qué hay?»), un recurso de Moore para mostrar la deshumanización del Dr. Manhattan. Por lo tanto, la versión española debe equilibrar todas estas sutilezas subyacentes. En la siguiente tabla contrastamos las diversas soluciones (el diálogo se desarrolla en vertical):

Ubicación (original)	WTO	WTM1	WTM2
C3.P12.V3.G2	Jon, I hope you'll forgive me for asking you this...	Jon, supongo que me perdonará si le pregunto...	Jon, espero que me perdone por preguntarle esto...
C3.P12.V4.C1	"... but what's up, doc?"	"... ¿qué hay de nuevo, doc?"	"... pero... ¿qué nos pasa, doctor?"
C3.P12.V4.C2	"Hahahahahahaha!"	"Hahahahahahaha!"	"¡Jajajajajajaja!"
C3.P12.V5.G1	"Up" is a relative concept. It has no intrinsic value.	"Nuevo" es un concepto relativo. Sin valor intrínseco.	"Lo que nos pasa" es un concepto relativo. No tiene valor intrínseco.

La propuesta de Dunia Gras busca el eco con la frase de Bugs Bunny en español («¿Qué hay de nuevo, viejo?») y mantiene la confusión de lo figurado con lo literal en la fría respuesta del Dr. Manhattan. Sin embargo, resulta extraño que las palabras del

presentador provoquen hilaridad a la audiencia. Felip Tobar prefiere prescindir de la referencia al dibujo animado y profundiza en el tono humorístico del periodista, así que juega con la polisemia de la palabra «doctor» y con la pregunta típica que se formula a los médicos de cabecera («¿Qué me pasa?»). Aquí, no obstante, no parece haber un doble sentido lo suficientemente claro («lo que nos pasa») como para suscitar tal comentario por parte del héroe azul.

4.2.4. MULTIMODALIDAD

En este epígrafe se han examinado los materiales expositivos, que funcionan como transiciones, y reviste especial interés un pasaje en el que la traductora de WTM1 se hace visible. Se trata de los documentos situados tras los tres primeros capítulos, que conforman en su conjunto las partes iniciales de la autobiografía ficticia de Hollis Mason, el primer Búho Nocturno y miembro de los Minutemen. Los textos están precedidos por una nota mecanografiada y dibujada como si la hubieran adjuntado con un clip. Produce la impresión de que alguien ha reunido dichos materiales para nosotros y se incluye un pequeño aviso legal (véase la figura 5).



Figura 5. Nota que precede a los materiales expositivos tras el primer capítulo. De izqda. a dcha.: WTO, WTM1 (con la aparición de la traductora) y WTM2.

Es el único momento en el que la traductora se identifica dentro de la propia obra (aparte de en los créditos) y la decisión es, cuando menos, sorprendente. Tal vez se haya optado por buscar aún más verosimilitud y, para contribuir al juego que crea Moore, se ha visibilizado a Dunia Gras después del (falso) aviso sobre los derechos de reproducción. Otra posibilidad es que estos fragmentos, que no constituyen un cómic en sí, se tarifiquen por separado en el contrato con la editorial y se estipule que el nombre debe constar aquí también. Conviene recordar que en la edición de Planeta DeAgostini (2007) había dos traductores y uno se encargaba exclusivamente de estos pasajes. No obstante, de ser así, la operación debería repetirse en otros materiales expositivos similares, como el que

concluye el capítulo 7, donde la marca no está presente. El WTM2 no contiene esta *adiectio* en ninguno de los interludios.

4.3. Relación entre imagen, espacio y texto

4.3.1. INSCRIPCIONES

Watchmen está perlada de inscripciones, sea en forma de carteles, folletos, letreros o prensa. Moore y Gibbons reservan siempre el espacio suficiente para ellas en las viñetas pertinentes y construyen así un universo ficticio con todo lujo de detalles. Algunas ofrecen información complementaria, mientras que otras incluso adelantan acontecimientos, a modo de recompensa para los lectores más atentos. En WTM2 se han logrado mantener absolutamente todas con el mismo tamaño, tipografía y grado de legibilidad (una *repetitio* pura, salvo por el trasvase lingüístico inherente al proceso traductor). Por ello, y en aras de ahorrar espacio, no adjuntamos aquí imágenes referentes a dicha versión. En WTM1, sin embargo, se han aplicado multitud de estrategias diversas. Una viñeta paradigmática se encuentra en la página inicial del tercer capítulo (figuras 6 y 7), donde vemos *adiectio*, *repetitio* y *substitutio*.



Figura 6. WTO, C3.P1.V4. Obsérvense el cartel del refugio nuclear (fallout shelter), el cómic que sostiene el niño, el ejemplar de Nova Express sobre Nixon y los rótulos de la empresa de taxis (Promethean Cab Co.).

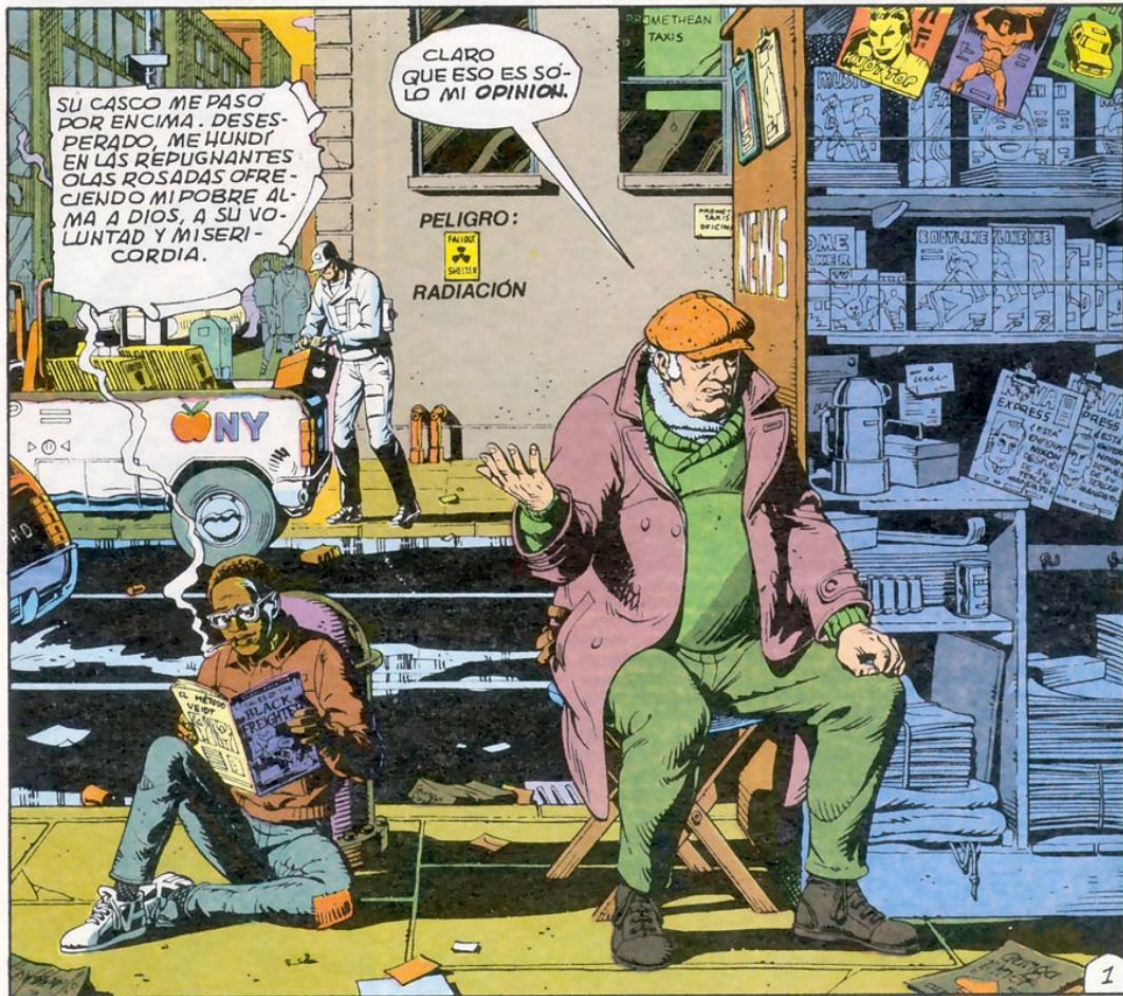


Figura 7. WTM1, C3.P1.V4. Adiectio para el cartel del refugio (con cambio de significado), repetitio para el título del cómic (Tales of the Black Freighter) y el rótulo del quiosco (News), y substitutio para la empresa de taxis, la noticia sobre Nixon y el anuncio del método Veidt en el tebeo del niño.

El criterio para dejar o no el inglés es difícil de conjeturar. Por un lado, parece que se traducen los insertos más pequeños, pero no es el caso de los *Relatos del Buque Negro* y, además, otros ejemplos de mayor tamaño sí se han traducido (figura 8). Por otro lado, podríamos pensar en la relevancia del texto; sin embargo, se ha concedido la misma al artículo sobre Nixon que a la empresa de taxis. Proponemos, con muchas reservas, la siguiente hipótesis: la traductora, en su guion, ha traducido todo lo que aparece inscrito en las viñetas, independientemente del tamaño o la pertinencia para la trama, y es el editor o rotulista quien ha decidido si es viable desde el punto de vista técnico y económico. De hecho, la mayoría de inscripciones no traducidas en WTM1 contienen letras de distintos colores, como se observa en las *splash pages* que abren el último capítulo. Tal vez a esta decisión subyazga también una cierta tendencia extranjerizante por parte de Dunia Gras,

que se entrevé con más claridad en otros apartados del análisis. Sea como fuere, lo que sí podemos afirmar es que, en ambas versiones, se ha comprendido que la ausencia de inscripciones en esta obra conlleva una pérdida informativa para nada desdeñable, y hay una preocupación clara por sortear este obstáculo.



Figura 8. C3.P2.V9 en WTO y WTM1. Inscripción de mayor tamaño que sí se ha traducido.

4.3.2. JUEGOS PICTÓRICO-VERBALES

Los juegos pictórico-verbales son de difícil traducción, ya que a las tradicionales ocurrencias lingüísticas se les yuxtapone una imagen. Observamos que tanto en WTM1 como en WTM2 se han detectado la mayoría de ellos, pese a que, como es natural, las soluciones varían (figuras 9 y 10). En una minoría de ocasiones se pierde la interacción semiótica entre el código textual y el visual (figuras 11 y 12), bien porque no se haya captado, bien porque no se haya encontrado una formulación más adecuada. Ofrecemos algunos ejemplos gráficos a continuación.



Figura 9. C1.P4.V6.C1. Se nos muestra a El Comediante cayendo por la ventana mientras leemos que Rorschach y los suyos fell outta grace (WTM1: «cayeron en desgracia»; WTM2: «cayeran» en sentido figurado). Ambas soluciones funcionan en el contexto visual.



Figura 10. C8.P14.V4-5. De arriba abajo: WTO, WTM1, WTM2. Ante las amenazas de un matón de gran tamaño, Rorschach responde con fat chance (WTO), «flaco favor» (WTM1) y «os ha tocado el gordo» (WTM2). Dos opciones dispares que mantienen la consonancia semiótica original.

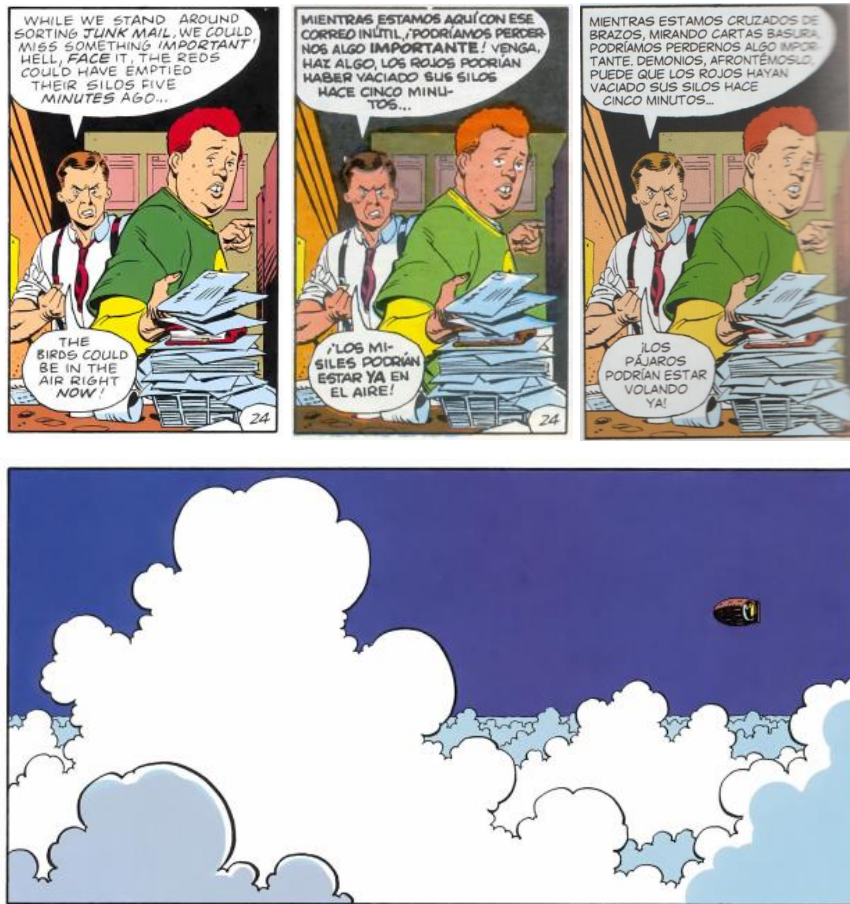


Figura 11. Arriba: C10.P24.V9.G2 en WTO (izqda.), WTM1 (centro) y WTM2 (dcha.). Abajo: C10.P25.V1, que es la viñeta muda yuxtapuesta en la página siguiente. Al mantener el término «pájaros», WTM2 recrea mejor el efecto de la transición entre viñetas y mantiene la metáfora.



Figura 12. C11.P19.V7. El doble sentido del verbo hit se refuerza con el puñetazo que le propina Ozymandias a Rorschach. Solo en WTM1 (centro) se ha preservado el juego pictórico-verbal.

4.3.3. ESPACIO EN LOS BOCADILLOS

Por cuestiones de espacio, ambas versiones muestran una cierta tendencia a emplear la *detractio* y, en menor medida, la *deletio*. Estas tácticas se dan con mucha más frecuencia en WTM1, lo cual repercute en algunos diálogos de esta versión, en los que hay demasiado «aire» (figuras 13 a 15). Es posible que, en el contexto de producción de la primera traducción, el cómputo de caracteres, la visualización previa del resultado y las modificaciones tipográficas fueran mucho más costosos, por lo que tal vez se instara a los traductores a recurrir a la reducción casi como medida preventiva. El problema es que los espacios en blanco transmiten silencio, menor volumen o debilidad en la voz, de forma que, cuando se emplea este recurso para tal fin en el original, no resulta ya tan eficaz en la traducción porque lo hemos visto en más ocasiones (ver figura 16).



Figura 13. C1.P4.V7.G1. En WTM1 (centro) se ha omitido información. En WTM2 (dcha.) se mantiene el contenido y se ha naturalizado la expresión.



Figura 14. C1.P23.V7.G2. Deletio sobre los gluinos en WTM1 (centro), con el exceso de espacio resultante.



Figura 15. C3.P5.V7.G2. Dunia Gras recurre a la detractio en la imagen central, aunque el sentido se conserva íntegro.



Figura 16. C1.P15.V5.G1. En el original (izqda.) se deja mucho espacio en blanco y se reduce el tamaño de la fuente para mostrar el temor del personaje. En WTM1 (centro) el recurso no funciona tanto porque hay otros muchos globos con «aire». Además, ni en WTM1 ni en WTM2 (dcha.) cambia el tamaño de letra, por lo que el efecto tampoco se logra del todo en la versión de Felip Tobar.

4.4. Reproducción del sonido

4.4.1. ONOMATOPEYAS

Las onomatopeyas, como mencionábamos, solo aparecen dentro de los globos de diálogo, por lo que suelen representar ruidos emitidos por personas. A grandes rasgos, ambos traductores han optado por mantenerlas igual que en inglés: así ocurre con sonidos que indican reflexión («hmm», «hurm»), deglución o masticación («chlop», «thlup», «cronch»), esfuerzo («hunh»), sorpresa o admiración («oh», «ah»). Felip Tobar, sin embargo, sí hace uso de la *substitutio* en algunos casos concretos y con cierta

consistencia. Muchos «uh...» dubitativos pasan a ser «er...» (que es otra onomatopeya más típica de la lengua inglesa que de la nuestra) y a menudo los «hey» con función fática se convierten en «eh». Asimismo, las haches aspiradas se suelen reemplazar en WTM2 por jotas, de manera que se localizan las carcajadas («ha, ha, ha» por «ja, ja, ja» o «heh» por «jeh»), el dolor («oww» por «auuu») e incluso la tos («ahuh-hemm» pasa a ser «ahuh-jemm»). Dunia Gras, por su parte, recurre a la *substitutio* en menor medida y no siempre se discierne un patrón tan claro (cambia, por ejemplo, un «um» por «hum» y dos «nah» por «bah», pero tiende a no adaptar la risa ni los quejidos).

4.4.2. TIPOGRAFÍA

El primer aspecto llamativo de la tipografía en WTM1 es la ausencia de cursivas en las intervenciones de Rorschach, al menos hasta el capítulo 10. Cuando lleva máscara, y desde un hecho traumático en su pasado, los globos del personaje están desdibujados. Para reforzarlo, en la obra original sus palabras están rotuladas en letra cursiva, lo cual se pierde en la versión de 1987. Esta *deletio*, no obstante, no puede atribuirse con certeza a la traductora, ya que tal vez fuera una decisión u olvido de otros agentes en la cadena de producción editorial. En WTM2, las intervenciones de Rorschach siempre mantienen la tipografía correcta.

Para los gritos que incluyen onomatopeyas, normalmente se han preservado los tamaños de fuente y las negritas en ambas traducciones, si bien en WTM2 la dirección de las letras y el tipo de fuente se suelen reproducir de forma más parecida a WTO, quizá gracias a las posibilidades de edición de imágenes en la actualidad (figuras 17 y 18). Observamos, eso sí, en este tipo de sonidos, que tanto Felip Tobar como Dunia Gras recurren con frecuencia a la *adiectio* de signos de puntuación. Generalmente se trata de puntos suspensivos en WTM1 (figura 19) y de exclamaciones (figuras 17 a 19) y puntos finales (figura 19) en WTM2. Resulta difícil dilucidar a qué se deben estas adiciones, pero sin duda afectan a la percepción sonora de los mensajes.



Figura 17. C1.P16.V3. Adiectio de signos de exclamación en WTM2 (dcha.).



Figura 18. C1.P16.V6.G1. Adiectio de signos de exclamación en WTM2 (dcha.).



Figura 19. C2.P7.V4-6. Adiectio de puntos suspensivos a las onomatopeyas en WMT1 (centro) y de exclamaciones y un punto final en WMT2 (abajo).

En la figura 19 se observan también, en la viñeta más a la derecha, unas pequeñas líneas en grupos de tres que rodean los jadeos de El Comediante. Los autores las emplean para indicar una expulsión de aire (tos, sollozos) y se han mantenido en todos los ejemplos de este recurso que hemos encontrado en WTO, WMT1 y WMT2.

Cuando se trata de gritos o susurros que incorporan textos más complejos que las onomatopeyas, también detectamos que en WTM2 hay, en general, mayor correspondencia con la tipografía de WTO (figuras 20 y 21), sobre todo cuando disminuye el tamaño de letra (figura 22), aunque hemos encontrado unas pocas instancias puntuales en las que sucede lo contrario (figura 23).



Figura 20. C3.P5.V6. La tipografía y el tamaño de fuente se conservan mejor en WTM2 (dcha.) que en WTM1 (centro).



Figura 21. C12.P19.V7. La tipografía y el tamaño de fuente se conservan mejor en WTM2 (dcha.) que en WTM1 (centro).

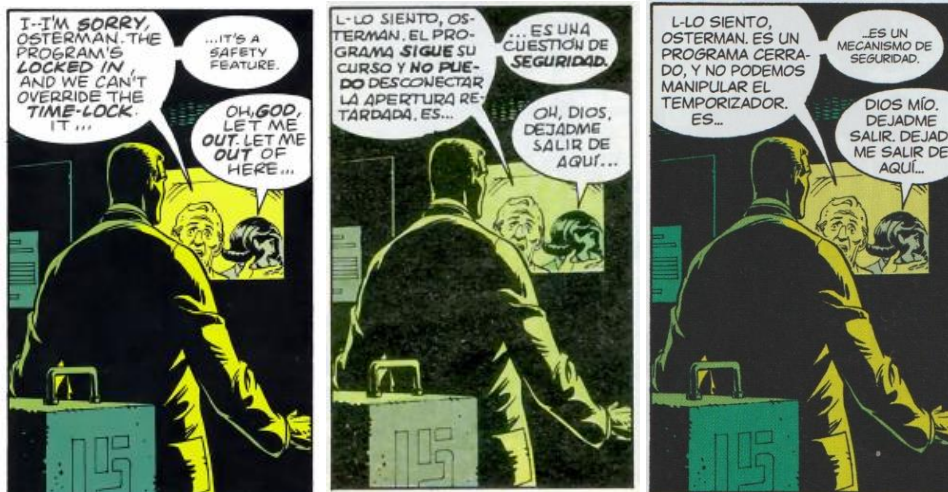


Figura 22. C4.P7.V8.G2. El tamaño reducido de fuente, que indica una bajada de volumen en la voz, solo se ha conservado en WTM2 (dcha.).



Figura 23. C1.P21.V8.G3. En este caso, la tipografía y el tamaño de letra para los «lapsus morales» se reflejan con mayor precisión en WTM1 (centro) que en WTM2 (dcha.).

5. Conclusiones

La principal conclusión que se extrae del análisis es que, en efecto, la traducción de cómic presenta una serie de particularidades inherentes al medio que no aparecen, o al menos no del mismo modo, en otros tipos de traducción, por lo que hacen falta profesionales especializados para abordarla. Esos rasgos distintivos salen a relucir especialmente en una obra compleja como *Watchmen*, que explora a fondo las posibilidades de la novela gráfica y subvierte las convenciones de un género, el de los superhéroes, propio del noveno arte. En los ejemplos estudiados, tanto Dunia Gras como Felip Tobar muestran

una comprensión del cómic como texto polisemiótico y una preocupación por trasladar esa naturaleza híbrida a las versiones españolas. Prueba de ello es que ambos hacen uso de la compensación, sobre todo cuando se trata de la oralidad prefabricada, y prestan especial atención a los juegos pictórico-verbales.

El análisis también demuestra la utilidad del modelo para clasificar retos de traducción en el cómic, que procede, con algunas modificaciones, de la propuesta de Valero Garcés (2000). Así, mediante tres grandes categorías (retos lingüísticos; relación entre imagen, espacio y texto; y reproducción del sonido) es posible vertebrar un estudio detallado de la mayoría de obstáculos y soluciones presentes en nuestros objetos de estudio. No obstante, hay una limitación evidente: la naturaleza polisemiótica de los textos manejados hace que varios aspectos bien pudieran haberse tratado en un epígrafe distinto al que les hemos asignado. Algunos ejemplos son las inscripciones, que a menudo contienen referencias intertextuales, como la cita de Juvenal, o los espacios en blanco dentro de los bocadillos, que constituyen un recurso visual y, al mismo tiempo, sonoro. Por otra parte, también se valida la taxonomía de estrategias traductológicas sugerida por Delabastita (1989) y adaptada para los cómics por Kaindl (1999), pues todas las operaciones realizadas por Dunia Gras y Felip Tobar pueden interpretarse desde los conceptos retóricos de *adiectio*, *deletio*, *detractio*, *repetitio*, *substitutio* y *transmutatio*.

Con respecto a la hipótesis sobre la mayor formalidad y estandarización de las traducciones al castellano en comparación con los originales, parece quedar confirmada, especialmente si nos centramos en el apartado sobre oralidad prefabricada. Ante el despliegue de recursos que plasman el habla coloquial en *Watchmen*, los traductores han optado por reproducirlos, cuando eran trasladables al español, o compensarlos, cuando la asimetría lingüística impedía el trasvase directo. Sin embargo, a nivel cuantitativo, en WTO encontramos muchos más mecanismos de esta índole, y aplicados con mayor frecuencia, que en WTM1 y WTM2. Una consecuencia de ello es que los diferentes estratos sociales a los que pertenecen los personajes de la obra no están tan marcados en los textos meta. Dicho de otro modo, la forma de hablar de Adrian Veidt, el multimillonario más inteligente del mundo, y la de los presos de la cárcel están ligeramente más próximas en español que en inglés.

El último punto sobre el que pretendíamos arrojar luz era un posible cambio en las prácticas editoriales y traductorales en la industria del cómic. Ciertamente, las soluciones

aplicadas a los retos de traducción de *Watchmen* difieren tanto en su planteamiento como en su eficacia, si bien hemos preferido eludir el espinoso tema de la evaluación de la calidad en este trabajo. Se ha comprobado que Dunia Gras tiende a la extranjerización en ciertas referencias intertextuales y en la gran mayoría de onomatopeyas e interjecciones, así como en algunas fórmulas de tratamiento. Felip Tobar, por el contrario, suele optar por naturalizar dichos elementos. La excepción son los nombres propios, aspecto en el que ninguno de los dos manifiesta preferencias claras, sino que conviven los préstamos con las adaptaciones y las traducciones completas. Asimismo, en el caso de WTM2, encontramos varias notas al pie, lo cual parece coincidir con la idea de Zanettin (2018: 455) de que la traducción de cómics se ha venido orientando hacia modelos más centrados en el (autor del) texto origen. Por supuesto, estas divergencias entre los textos meta no bastan para demostrar una evolución general de la labor traductora en el noveno arte, aunque apuntan hacia hipótesis estimulantes, como que tal vez se hayan abandonado las corrientes extranjerizantes en aras de la domesticación. En todo caso, para confirmarlo resultaría imprescindible considerar las otras ediciones de *Watchmen* en España, además de analizar otras obras con otras combinaciones lingüísticas.

Un aspecto que sí queda patente en nuestros objetos de estudio es el desarrollo de la tecnología y su influencia en el proceso de edición de cómics a lo largo de las últimas décadas, tal y como se sugería en el marco teórico. La versión de 1987 presenta más espacios en blanco dentro de los bocadillos, probablemente por la dificultad de contar caracteres o de visualizar los resultados de antemano, y no imita los usos de la tipografía original con tanta precisión. Además, solo en WTM2 se han logrado traducir todas las inscripciones, independientemente de su tamaño, posición o color, a diferencia de lo que ocurría en la traducción más antigua. Ahora bien, estas cuestiones no pueden atribuirse en su totalidad a los traductores: en el análisis se incide en que hay una preocupación por sortear estos obstáculos, pero, dadas las limitaciones técnicas, son otros agentes del mercado editorial quienes tienen la última palabra. De ahí el acierto de algunos teóricos al equiparar la traducción de cómics a la localización (Castillo Cañellas, 1996; Zanettin, 2008), entendida como un proceso complejo en el que intervienen varias figuras para adaptar un producto a un mercado determinado.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, creemos que sería provechoso ampliar la investigación en diversos frentes. Para empezar, podría elaborarse un nuevo modelo de

clasificación de retos de traducción que logre evitar el solapamiento de categorías y refleje de una forma más orgánica la naturaleza polisemiótica del cómic. Asimismo, resultaría enriquecedor evaluar la calidad de los objetos de estudio y así valorar la eficacia de las estrategias en función de los diferentes retos y contextos. Si, además, se consultaran las otras cuatro ediciones españolas de *Watchmen*, podría profundizarse en la pertinencia de las retraduccion. Por último, aparte de analizar otras obras en otros países, consideramos que los estudios sobre traducción de cómic podrían beneficiarse de entrevistas personales con los distintos profesionales que participan en esta actividad. De este modo, se comprendería mejor el papel de las editoriales en la toma de decisiones y se podría explorar cómo interactúan los traductores, editores, rotulistas y dibujantes en la cadena de producción.

6. Bibliografía

6.1. Fuentes primarias

Casablanca. 1942. Dirigido por Michael Curtiz y escrito por Julius J. Epstein, Philip G. Epstein y Howard Koch. Burbank, CA: Warner Bros. Pictures, 2012. DVD.

Moore, Alan y Dave Gibbons. 1986-1987. *Watchmen*. Nueva York: DC Comics.

Moore, Alan y Dave Gibbons. 1987. *Watchmen*. [orig. *Watchmen*]. Traducido por Dunia Gras Miravet. Barcelona: Ediciones Zinco.

Moore, Alan y Dave Gibbons. 2013. *Watchmen*. [orig. *Watchmen*]. Traducido por Felip Tobar Pastor. Barcelona: ECC Ediciones.

6.2. Fuentes secundarias

Anónimo. «What the #@*% Is a ‘Grawlix’?» *Merriam-Webster: Words at Play* (blog). 9 de marzo de 2022. <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/grawlix-symbols-swearing-comic-strips>

Borsellino, Mary 2011. «How the Ghost of You Clings: Watchmen and Music». En *Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen*, ed. por Richard Bensam. Edwardsville: Sequart Research & Literacy Organization, 27–40.

- Cáceres Würsig, Ingrid. 1995. «Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la historieta gráfica (español-alemán)». En *V Encuentros complutenses en torno a la traducción*, ed. por Rafael Martín-Gaitero. Madrid: Editorial Complutense, 527–538.
- Castillo Cañellas, Daniel. 1996. «El discurso de los tebeos y su traducción». *Tebeosfera* (publicación en línea). 22 de febrero de 2022. <https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebeostraducion.pdf>
- Celotti, Nadine. 2008. «The Translator of Comics as a Semiotic Investigator». En *Comics in Translation*, ed. por Federico Zanettin. Nueva York: Routledge, 33–49.
- Delabastita, Dirk. 1989. «Translation and mass-communication: Film and T.V. translation as evidence of cultural dynamics». *Babel: International Journal of Translation* 35(4): 193–218.
- Di Liddo, Annalisa. 2009. *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as Scalpel*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Duncan, Randy y Matthew J. Smith. 2017. «How the Graphic Novel Works». En *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, ed. por Stephen E. Tabachnik. Cambridge: Cambridge University Press, 8–25.
- Franco Aixelá, Javier. 2000. *La traducción condicionada de los nombres propios (inglés-español): análisis descriptivo*. Salamanca: Almar.
- Harris-Fain, Darren. 2017. «Revisionist Superheroes, Fantasy, and Science Fiction». En *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, ed. por Stephen E. Tabachnik. Cambridge: Cambridge University Press, 97–112.
- Hudsick, Walter. 2011. «Reassembling the Components in the Correct Sequence: Why You Shouldn't Read *Watchmen* First». En *Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen*, ed. por Richard Bensam. Edwardsville: Sequart Research & Literacy Organization, 11–26.
- Kaindl, Klaus. 1999. «Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation». *Target. International Journal of Translation Studies* 11(2): 263–288.

- Kaindl, Klaus. 2008. «Visuelle Komik: Sprache, Bild und Typographie in der Übersetzung von Comics». *Meta: journal des traducteurs* 53(1): 120–138.
- Mayoral Asensio, Roberto, Kelly, Dorothy y Natividad Gallardo San Salvador. 1986. «Concepto de “traducción subordinada” (cómic, cine, canción, publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción (I)». En *Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada: actas del III Congreso Nacional de lingüística aplicada*, ed. por Francisco José Fernández Rubiera. Valencia: Universidad de Valencia, 95–105.
- Phillips, Gene. 2011. «Blotting out Reality: Questioning Rorschach». En *Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen*, ed. por Richard Bensam. Edwardsville: Sequart Research & Literacy Organization, 66–75.
- Ponce Márquez, Nuria. 2010. «El mundo del cómic: planteamiento terminológico, literario y traductológico. Ejemplos extraídos del cómic alemán *Kleines Arschloch*». *Philologia Hispalensis* 24: 123–141.
- Rodríguez Rodríguez. Francisco. 2019. «Traducción, traductología e historieta. Una mirada panorámica». En *La traducción del cómic*, ed. por Francisco Rodríguez Rodríguez y Sergio España Pérez. Sevilla: ACyT Ediciones, 10–49.
- Rota, Valerio. 2008. «Aspects of Adaptation. The Translation of Comic Formats». En *Comics in Translation*, ed. por Federico Zanettin. Nueva York: Routledge, 79–98.
- Valero Garcés, Carmen. 2000. «La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados». *TRANS. Revista de traductología* 4: 75–88.
- Valero Garcés, Carmen. 2008. «Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation of Comic Books. The Case of Comics in Spanish». En *Comics in Translation*, ed. por Federico Zanettin. Nueva York: Routledge, 237–250.
- Van Ness, Sara J. 2010. *Watchmen as Literature: A Critical Study of the Graphic Novel*. Jefferson: McFarland & Company.
- Zanettin, Federico. 2005. «Comics in Translation Studies: An Overview and Suggestions for Research». En *Actas do VII Seminário de Tradução Científica e Técnica em Língua Portuguesa – 2004: “Tradução e Interculturalismo”*. Lisboa: União Latina, 93–98.

Zanettin, Federico. 2008. «Comics in Translation: An Overview». En *Comics in Translation*, ed. por Federico Zanettin. Nueva York: Routledge, 1–32.

Zanettin, Federico. 2008. «The Translation of Comics as Localization. On Three Italian Translations of *La Piste des Navajos*». En *Comics in Translation*, ed. por Federico Zanettin. Nueva York: Routledge, 200–219.

Zanettin, Federico. 2018. «Translating Comics and Graphic Novels». En *The Routledge Handbook of Translation and Culture*, ed. por Ovidi Carbonell i Cortés y Sue-Ann Harding. Londres: Routledge, 445–460.