



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Dpto. de Lingüística Aplicada

Estudio descriptivo de traducción de un corpus multilingüe  
de novelas gráficas de Paco Roca

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Lenguas y Tecnología

AUTOR/A: Acerra, Salvatore

Tutor/a: Molés Cases, Teresa

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## MÁSTER EN LENGUAS Y TECNOLOGÍA

Curso Académico: 2022/2023

TÍTULO TRABAJO FIN DE MÁSTER:  
Estudio descriptivo de traducción de un corpus multilingüe de novelas  
gráficas de Paco Roca

AUTOR:  
Salvatore Acerra

### DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Declaro que he redactado el Trabajo de Fin de Máster “Estudio descriptivo de traducción de un corpus multilingüe de novelas gráficas de Paco Roca” para obtener el título de Máster en Lenguas y Tecnología en el curso académico 2022-2023 de forma autónoma, y con la ayuda de las fuentes consultadas y citadas en la bibliografía (libros, artículos, tesis, etc.). Además, declaro que he indicado claramente la procedencia de todas las partes tomadas de las fuentes mencionadas.



Firmado: Alumno Salvatore Acerra

DIRIGIDO POR: Teresa Molés-Cases

## ***Agradecimientos***

Le agradezco muy profundamente a mi tutora, Teresa Molés-Cases, su dedicación y paciencia; sin su guía y sus consejos no hubiese podido lograr llegar a esta instancia tan anhelada. Su profundo conocimiento y entusiasmo inquebrantable por el campo de los cómics y las novelas gráficas han sido fundamentales para dar forma a mi investigación.

Les agradezco a la Universitat Politècnica de València, que me haya dado la oportunidad de seguir con una formación de grado superior, y a los docentes del Departamento de Lingüística Aplicada, su apoyo incondicional y la aportación de nuevas nociones con su profundo conocimiento.

Un agradecimiento especial merece mi familia, mis padres, mi hermano, mis tías y mi abuela por amarme incondicionalmente, por enseñarme el valor confuciano de la piedad filial (孝) y recordarme que los sueños pueden volverse realidad. A mis abuelos que me miran desde el cielo, por enseñarme lo raro y maravilloso que es existir y por guiarme con su luz a lo largo de este trabajo.

Quiero agradecer a mis amigos y a mis compañeros de este Máster en Lenguas y Tecnología su apoyo y ayuda constante durante esta etapa de mi vida. A Fernando, por ser un apoyo constante a lo largo del completamiento de este trabajo, y por compartir su energía positiva.

## **Resumen**

Este Trabajo de Fin de Máster realiza un estudio descriptivo de traducción a partir de un corpus multilingüe de novela gráfica, formado concretamente por dos obras en español del ilustrador e historietista valenciano Paco Roca, *Arrugas* (2007) y *La casa* (2015), y sus respectivas traducciones al inglés y al italiano. Dado que la cotidianidad y el paso del tiempo son los hilos conductores observables en las dos obras estudiadas, la investigación se centra en estudiar cómo se han plasmado estos fenómenos en las lenguas inglesa e italiana y en las respectivas culturas metas. El trabajo también incide en cuestiones como la elección de léxico, la estructura de las frases, la transferencia de expresiones idiomáticas y referencias culturales, la relación del texto y la imagen, temas sensibles y/o complejos, matices de emociones y/o psicológicos, entre otros. En el plano metodológico, las herramientas de las que nos valemos para realizar el análisis descriptivo de la traducción son las técnicas de traducción y las estrategias de traducción. Los resultados del análisis (de corte cualitativo y cuantitativo) permiten identificar la variedad de técnicas que presentan las traducciones y la presencia de una estrategia más familiarizante o extranjerizante. Con este trabajo se pretende contribuir con más datos a la línea de investigación centrada en la traducción multimodal de géneros como la novela gráfica y el cómic.

**Palabras clave:** traducción multimodal; análisis de traducción; novela gráfica; cómic; técnicas de traducción.

## **Abstract**

This Master's dissertation carries out a descriptive translation study based on a multilingual corpus of graphic novels, specifically composed of two works in Spanish by the Valencian illustrator and cartoonist Paco Roca, *Wrinkles* (2007) and *The House* (2015), and their respective translations into English and Italian. In view of the fact that the notion of everyday life and the passage of time are the observable underlying themes in both works, this research focuses on studying how these phenomena have been reflected in the English and Italian languages and their respective target cultures. Furthermore, the study addresses issues such as the lexical choices, the sentence structure, the transfer of idiomatic expressions and cultural references, the relationship between text and image, sensitive and/or complex themes, emotional and/or psychological nuances, inter alia. Methodologically, the tools used for the descriptive analysis of translation include translation techniques and translation strategies. The results of the analysis (both qualitative and quantitative) indicate the variety of techniques employed in the translations and the presence of a more familiarising or foreignizing strategy. This work aims to contribute additional data to the research focused on the multimodal translation of genres such as graphic novels and comic books.

**Keywords:** multimodal translation; translation analysis; graphic novel; comic books; translation techniques.

## **Resum**

Aquest Treball de Fi de Màster realitza un estudi descriptiu de traducció a partir d'un corpus multilingüe de novel·la gràfica, format concretament per dues obres en espanyol de l'il·lustrador i dibuixant valencià Paco Roca, *Arrugas* (2007) i *La Casa* (2015), i les seues respectives traduccions a l'anglès i a l'italià. Tenint en compte que la noció de vida quotidiana i el pas del temps són els temes observables en ambdues obres, la investigació es centra en estudiar com s'han plasmat aquests fenòmens en les llengües anglesa i italiana i les seues respectives cultures d'arribada. El treball també incideix en qüestions com l'elecció de lèxic, l'estructura de les frases, la transferència d'expressions idiomàtiques i referències culturals, la relació del text i la imatge, temes sensibles i/o complexos, matisos d'emocions i/o psicològics, entre d'altres. Els resultats de l'anàlisi (de tall qualitatiu i quantitatiu) permeten identificar la diversitat de tècniques que presenten les traduccions i la presència d'una estratègia més familiaritzant o estrangeritzant. Amb aquest treball es pretén contribuir amb més dades a la línia d'investigació centrada en la traducció multimodal de gèneres com la novel·la gràfica i el còmic.

**Paraules clau:** traducció multimodal; anàlisi de traducció; novel·la gràfica; còmic; tècniques de traducció.

## Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>9</b>
1.1 <i>Objetivos del estudio y preguntas de investigación</i>	12
1.2 <i>Estructura del TFM</i>	13
<b>2. Marco teórico</b>	<b>15</b>
2.1 <i>La novela gráfica</i>	15
2.1.1 <i>Definición y características de la novela gráfica</i>	16
2.1.2 <i>Historia y desarrollo de la novela gráfica</i>	19
2.2 <i>Traducción y multimodalidad</i>	22
2.3 <i>Los Estudios Descriptivos de Traducción</i>	30
2.4 <i>Estrategias y técnicas de traducción</i>	35
<b>3. Metodología</b>	<b>41</b>
3.1 <i>Composición del corpus</i>	41
3.2 <i>Descripción de los textos</i>	42
3.3 <i>Metodología del estudio descriptivo</i>	45
<b>4. Resultados y discusión</b>	<b>48</b>
4.1 <i>Datos cualitativos</i>	48
4.1.1 <i>Adaptación</i>	48
4.1.2 <i>Amplificación</i>	51
4.1.3 <i>Compensación</i>	52
4.1.4 <i>Compresión</i>	53
4.1.5 <i>Creación discursiva</i>	55
4.1.6 <i>Descripción</i>	56
4.1.7 <i>Equivalencia léxica</i>	58
4.1.8 <i>Generalización</i>	59
4.1.9 <i>Modulación</i>	61
4.1.10 <i>Omisión</i>	63
4.1.11 <i>Paráfrasis</i>	64
4.1.12 <i>Particularización</i>	65
4.1.13 <i>Préstamo puro</i>	67
4.1.14 <i>Reducción</i>	70
4.1.15 <i>Traducción literal</i>	72
4.1.16 <i>Transposición</i>	74

<b>4.1.17 Variación</b>	<b>76</b>
<b>4.1.18 Combinación de técnicas</b>	<b>77</b>
<b>4.2 Datos cuantitativos</b>	<b>80</b>
<b>4.3 Problemas y dificultades identificados en la traducción</b>	<b>86</b>
<b>4.4 Estrategia de traducción</b>	<b>96</b>
<b>4.5 Síntesis de los resultados</b>	<b>97</b>
<b>5. Conclusiones</b>	<b>99</b>
<b>6. Bibliografía</b>	<b>102</b>

## **Listado de figuras**

FIGURA 1: WRINKLES (P. 15) © PACO ROCA 2007 .....	53
FIGURA 2: ARRUGAS (P. 15) © PACO ROCA 2007 .....	53
FIGURA 3: LA CASA (P. 117) © PACO ROCA 2015 .....	60
FIGURA 4: ARRUGAS (P. 86) © PACO ROCA 2007 .....	64
FIGURA 5: WRINKLES (P. 86) © PACO ROCA 2007 .....	64
FIGURA 6: LA CASA EN ITALIANO (P. 109) © PACO ROCA 2015 .....	68
FIGURA 7: LA CASA EN ITALIANO (P. 49) © PACO ROCA 2015 .....	68
FIGURA 8: TOTAL DE TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN IDENTIFICADAS EN EL ANÁLISIS DE LAS DOS TRADUCCIONES.....	81
FIGURA 9: TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN IDENTIFICADAS EN EL ANÁLISIS DE TRADUCCIÓN DE ARRUGAS..	82
FIGURA 10: TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN IDENTIFICADAS EN EL ANÁLISIS DE TRADUCCIÓN DE LA CASA..	82
FIGURA 11: TOTAL DE TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN ES>IT .....	83
FIGURA 12: TOTAL DE TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN ES>EN .....	83
FIGURA 13: VALORES ABSOLUTOS DE LAS TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN IDENTIFICADAS EN LAS TRADUCCIONES DE LAS DOS OBRAS .....	85
FIGURA 14: LA CASA (P. 10) © PACO ROCA 2015 .....	87
FIGURA 15: ARRUGAS (P. 23) © PACO ROCA 2007 .....	88
FIGURA 16: ARRUGAS (P. 46) © PACO ROCA 2007 .....	89
FIGURA 17: RUGHE (P. 40) © PACO ROCA 2007.....	89
FIGURA 18: WRINKLES (P. 46) © PACO ROCA 2007 .....	89
FIGURA 19: ARRUGAS (P. 54) © PACO ROCA 2007 .....	90
FIGURA 20: RUGHE (P. 48) © PACO ROCA 2007 .....	90
FIGURA 21: WRINKLES (P. 54) © PACO ROCA 2007 .....	90
FIGURA 22: LA CASA EN ESPAÑOL (P. 121) © PACO ROCA 2015.....	91
FIGURA 23: THE HOUSE (P. 121) © PACO ROCA 2015.....	91
FIGURA 24: LA CASA EN ITALIANO (P. 119) © PACO ROCA 2015 .....	92
FIGURA 25: LA CASA EN ESPAÑOL (P. 18) © PACO ROCA 2015.....	93
FIGURA 26: LA CASA EN ITALIANO (P. 16) © PACO ROCA 2015 .....	93
FIGURA 27: THE HOUSE (P. 18) © PACO ROCA 2015.....	94
FIGURA 28: ARRUGAS EN ESPAÑOL (P. 94) © PACO ROCA 2007.....	95

## **Listado de tablas**

TABLA 1: LAS 18 TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN PROPUESTAS POR MOLINA Y HURTADO ALBIR (2002) ....	37
TABLA 2: NÚMEROS DE CASOS IDENTIFICADOS DE TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN .....	86

# 1. Introducción

En un mundo cada vez más visual y dinámico, la novela gráfica<sup>1</sup>, como forma de arte secuencial que combina texto, escritura fonética y pictogramas para contar una historia (Gubern, 1972; Ocaña Salinas, 2013), se ha convertido en una poderosa manifestación artística donde el lenguaje verbal y visual se fusionan para contar historias cautivadoras y lanzar mensajes profundos sobre temas delicados. Las novelas gráficas son parte de una cultura siempre en movimiento: desde su ascenso a la popularidad al inicio del siglo XX han viajado mucho y con facilidad su auge ha ido creciendo a través de las fronteras lingüísticas y culturales.

En las últimas décadas, el género de la novela gráfica ha ganado popularidad en todo el mundo, convirtiéndose en un medio de comunicación culturalmente relevante y con un alcance cada vez mayor. Su éxito se debe, por un lado, a la globalización que ha llevado a una mayor difusión de productos de entretenimiento en todo el mundo, pero también ha creado la necesidad de adaptarlos a las sensibilidades culturales y lingüísticas de los diferentes mercados. Por otro lado, su movilidad cultural ha sido también facilitada gracias a las prácticas de traducción, respondiendo a una necesidad social de compartir tanto conocimiento como también historias a través del mundo entero y este acontecimiento ha llevado algunos personajes tópicos de cómics a formar parte de un patrimonio cultural que nunca se ha limitado a una lengua en concreto y así han encontrado su público meta en un país que no era el país origen de los creadores.

Los cómics han tenido la reputación de ser parte de un corpus de lectura prevalentemente infantil y juvenil, no obstante, desde hace unos años, las historietas van ganando un lugar fijo en el medio literario, no solamente con historias de superhéroes y superheroínas, sino también con otras temáticas diversas. Tras una serie de estudios y discusiones, se ha observado cómo una novela gráfica puede ser una herramienta poderosa para abordar temas sensibles, discutir identidad de género, difundir ideas y propagar numerosos discursos sobre problemas actuales. Hoy en día las obras de novelas gráficas

---

<sup>1</sup> Para evitar duplicidades y facilitar la lectura, en este TFM usaremos indistintamente los términos “novela gráfica”, “cómic” e “historieta” para hacer referencia a este género literario multimodal.

suponen tanto entretenimiento como intercambio cultural para el público general, y abordan temas profundos y temáticas sensibles. Schwarz (2002) afirma que las novelas gráficas introducen perspectivas alternativas sobre la cultura, la historia y la vida humana de manera accesible, dando voz a las comunidades minoritarias y a todos los que tienen una opinión diferente (p. 264). De hecho, gran parte de esta producción se dirige a un público adulto (Khodorenko, 2023, p. 292), muchas veces especializado y versado en el género (Sanz-Moreno y Ferrer Simó, 2021) y las novelas gráficas se consideran una herramienta poderosa cuyo alcance puede generar diferentes discusiones, dar voz a los discursos femeninos, implicar una protesta social sobre temas como la homosexualidad (*Bloom*, 2013 de Kevin Panetta), la situación de la mujer en Irán (*Persépolis*, 2000 de Marjane Satrapi), el nazismo (*Maus*, 1986 de Art Spiegelman), la vejez (*Arrugas*, 2007 de Paco Roca), entre otros. Por lo tanto, la traducción de novelas gráficas tiene un papel importante en la comunicación intercultural e intracultural.

En el mundo académico, los estudios sobre historietas han ido creciendo en los últimos años y la novela gráfica como género literario ha experimentado un cambio, pasando de ser considerada como mera cultura de masas hasta integrarse paulatinamente en los más diversos campos de investigación. Los cómics y las novelas gráficas han encontrado su lugar en la academia como un campo interdisciplinario estudiado desde la perspectiva de disciplinas como los estudios culturales, la filosofía, la narratología, la semiótica, la sociología y los estudios de cultura visual. Además, los cómics y otros tipos de textos multimodales se han analizado como un género que sirve como herramienta en el aula de traducción para ayudar a los estudiantes a adquirir las competencias traductora (Ramos Caro, 2015). Por lo tanto, a medida que el género de la novela gráfica gana popularidad y adquiere una creciente importancia en la sociedad contemporánea, se hace evidente la necesidad de profundizar en su análisis y apreciar su valor como forma de expresión artística.

Sin embargo, siendo la traducción de novelas gráficas y de cómics un campo relativamente nuevo, existe una falta de estudios en el mismo. Esto no solo se debe a que se trata de un campo relativamente reciente, sino que al hecho de que la traducción de cómics presenta desafíos únicos debido a la naturaleza visual y lingüística que estos presentan. En este contexto, la

traducción multimodal, que implica la transposición de elementos visuales y verbales, ha emergido como un campo fascinante que se enfrenta al desafío de transmitir no solo palabras, sino también imágenes, emociones y narrativas en diferentes formas de expresión artística. Además, la traducción de novelas gráficas se caracteriza como “traducción restringida” (Muñoz-Basols y del Rey Cabero, 2019) debido a las limitaciones espaciales de las viñetas que imponen restricciones adicionales según el idioma.

Además, se ha observado que el mercado de cómics, particularmente en Europa, sigue siendo parte de un sector bastante exclusivo (de niche) y su publicación es muy débil en muchos territorios (Turrin, 2021). En concreto, en el mundo de habla hispana, la novela gráfica se ha visto impulsada por la aparición de nuevos autores y editores, y la actividad de traducción ha contribuido a la difusión internacional de las obras hispanas (Muñoz-Basols y del Rey Cabero, 2019, p. 365) dado que de los miles de títulos publicados al año en España la inmensa mayoría son traducciones (Vocal Comisión Formación, 2023). Específicamente en España, el sector de cómic y de la novela gráfica vive un gran auge y, entre los maestros de este género, destaca Paco Roca, reconocido tanto a nivel nacional como internacional por su habilidad para abordar temas actuales y sensibles con un enfoque realista y emotivo. Uno de los trabajos más recientes al respecto es el artículo de revista escrito por Rodríguez Abella (2016) de la Universidad de Verona (Italia), que aborda un análisis de las marcas de oralidad de la novela gráfica de Paco Roca, *Arrugas*, y se centra específicamente en su traducción al italiano por la traductora italiana Alessandra Papa.

Mi pasión por los idiomas y los cómics, junto con la falta de estudios en este campo, me han llevado a elegir este tema para mi Trabajo de Fin de Máster, que se centra en la traducción de dos obras al italiano e inglés de Paco Roca, explorando las diferentes técnicas y estrategias de traducción que se han empleado y que se pueden utilizar para mantener la calidad y la esencia de la obra original en la cultura meta. En este trabajo, nos adentramos en el intrigante universo de las novelas gráficas, llevando a cabo un estudio descriptivo de traducción sobre dos aclamadas obras de Paco Roca, *Arrugas* (2007) y *La casa* (2015), dos obras maestras de la narrativa visual que no solo transportan al lector en un viaje semiautobiográfico del autor, sino que también abordan temas sensibles y profundos que resuenan con la experiencia humana. Se analizarán

las técnicas de traducción empleadas en las traducciones al inglés y al italiano de las dos obras, desentrañando los desafíos y las estrategias utilizadas para llevar estas obras al público de habla inglesa e italiana. Las particularidades de la traducción multimodal jugarán un papel fundamental, ya que no solo se tendrá en cuenta la transposición de las palabras, sino también la adaptación de los elementos visuales, los diálogos, el lenguaje corporal de los personajes y la atmósfera que envuelve cada viñeta.

La novedad de este trabajo consiste en el estudio descriptivo de dos novelas gráficas bastante recientes, de éxito internacional, y de importancia cultural, que nunca han sido analizadas en relación con el análisis de técnicas de traducción del género en cuestión. Este proyecto me interesa especialmente porque creo que la traducción de novelas gráficas es un campo en constante evolución y con un gran potencial para la exploración y experimentación. Hoy en día, muchas publicaciones y revistas académicas exploran y analizan este nuevo género (por ejemplo: *Journal of Graphic Novels*, *Studies in Comics*, etc.) y se considera una buena era para estudiar, enseñar y escribir sobre novela gráfica (Stamant, 2015, p. 1). Además, las obras de Paco Roca son muy actuales y relevantes, y creo que es importante fomentar su difusión no solo a nivel nacional, sino también a nivel internacional, y asimismo fomentar ulteriores estudios futuros. Estoy emocionado de poder contribuir al conocimiento y la comprensión de la traducción de novelas gráficas, y espero poder aportar nuevas nociones y perspectivas a esta área de investigación en constante evolución.

### **1.1 Objetivos del estudio y preguntas de investigación**

Este trabajo se plantea dos preguntas de investigación, que quedan resumidas en lo que sigue:

1. ¿Qué técnicas de traducción se observan en la traducción al italiano y al inglés de las dos novelas gráficas objeto de estudio?
2. ¿Cuál es la estrategia de traducción predominante en los escenarios de traducción que acabamos de mencionar?

Para responder a estas preguntas de investigación, nos proponemos como objetivo principal el análisis de las técnicas de traducción empleadas en las

traducciones del español al inglés y al italiano de las novelas gráficas *La casa* y *Arrugas*. Para este estudio, se crea una colección de corpus paralelo alineado y el análisis se basa en la teoría de la investigación descriptiva de la traducción con el fin de explorar las estrategias de traducción utilizadas en la traducción de las dos novelas gráficas en su conjunto, basando el trabajo en las técnicas de traducción propuestas por Molina y Hurtado Albir (2002). El objetivo final de esta investigación es investigar si la presencia de la cultura origen se pierde o se conserva en el texto meta. No obstante, el análisis de técnicas de traducción no se limitará únicamente al aspecto técnico, ya que se explorarán temas sensibles y profundos tratados en las dos obras de Paco Roca, como el envejecimiento, la soledad, el sentido de pertenencia, la fragilidad de la vida y los lazos familiares. En particular, los temas del paso del tiempo y la cotidianidad funcionarán como hilos conductores y enlace entre las dos novelas gráficas y ayudarán a examinar y a reflexionar cómo los distintos aspectos relacionados con lo cotidiano y el tiempo, como la vejez, la memoria y el pasado, se han transmitido a través de la traducción. Para ello, se llevará a cabo una comparación detallada de las versiones originales y las traducciones en ambos idiomas, prestando especial atención a las diferencias y similitudes entre ellas. Asimismo, se profundizará en cómo la traducción ayuda a reducir las diferencias entre las culturas de origen y de destino y facilita la comunicación entre diferentes culturas. Los objetivos específicos de este estudio son los siguientes:

- A. Analizar las técnicas de traducción en las traducciones español>inglés y español>italiano de las novelas gráficas *La casa* y *Arrugas*, con especial atención a todo lo relacionado con lo cotidiano y el paso del tiempo.
- B. Realizar un análisis cuantitativo y un análisis cualitativo de los datos extraídos.
- C. Investigar si las estrategias de domesticación o extranjerización son más utilizadas en la traducción al inglés o al italiano en las mencionadas novelas.

## **1.2 Estructura del TFM**

Este TFM está dividido en cuatro apartados principales, las conclusiones y los apartados finales de bibliografía y anexos.

En el marco teórico, se realizará una revisión detallada de la literatura existente en relación con la novela gráfica, el cómic, y la diferencia entre estos dos géneros literarios. Se abordará la definición de la traducción multimodal y el fenómeno de la multimodalidad. Además, se presentarán las bases de los Estudios Descriptivos de Traducción y se profundizará en las técnicas y estrategias de traducción.

En la metodología, en primer lugar, se detallará la composición del corpus compilado y analizado. También se explicará la metodología empleada en la investigación, que combinará análisis cualitativos y cuantitativos, y cuya elección se justificará para abordar los objetivos y preguntas de investigación planteados.

En el apartado de resultados y discusión se presentarán y discutirán los resultados obtenidos a partir del análisis de los datos cualitativos y cuantitativos. Asimismo, se destacarán los problemas y dificultades identificados en la traducción de las novelas gráficas seleccionadas, y se analizarán tanto las técnicas como las estrategias observadas en las traducciones.

En las conclusiones se resumirán los hallazgos más relevantes del estudio y se responderá a las preguntas de investigación planteadas en la introducción. Se proporcionará una visión general de los resultados y se discutirá su importancia y relevancia en el campo de la traducción multimodal y, en particular, de la traducción de novelas gráficas. Además, se plantearán recomendaciones para futuras investigaciones.

Por último, se listarán todas las fuentes bibliográficas consultadas y citadas a lo largo del trabajo y que han sido relevante para este estudio de investigación.

## 2. Marco teórico

En este apartado se presenta la revisión de la literatura sobre la cual está basado el presente trabajo. Se empieza con la definición y las características particulares de la novela gráfica, contextualizando este género literario en la historia y explorando su desarrollo en la sociedad contemporánea. Se continúa con la revisión de los estudios previos y se destacan los más recientes sobre la traducción multimodal y los Estudios Descriptivos de Traducción, delineando las técnicas y las estrategias de traducción. En síntesis, se revisa toda la parte teórica sobre la que se sustenta este trabajo, a partir de la teoría propuesta por Molina y Hurtado Albir (2002) sobre las técnicas de traducción.

### 2.1 La novela gráfica

La novela gráfica es un género literario que ha ganado un gran reconocimiento en los últimos años. Indudablemente, no se puede proceder a un análisis de técnicas de traducción de novelas gráficas sin primero proporcionar una definición del término y las características del género estudiado, con su idiosincrasia. Para muchos una novela gráfica es una colección divertida de dibujos animados dirigidos a un público infantil, mientras que para otros es un nuevo arte con un significado profundo dirigido a adultos. Tradicionalmente el cómic nace como sección de periódicos y se vuelve, a través de los años, en una forma de arte, denominada “género”, “medio”, “lenguaje”, “sistema semiótico” (Zanettin, 2019, p. 5). La novela gráfica, también conocida como cómic, historieta, *bande dessinée*, *história em quadrinhos*, *fumetto*, *historieta il-lustrada*, *comic strip*, es un género literario que combina el arte y la narrativa. En chino, el término para cómics es 漫画 (*màn huà*) que es un calco de la palabra japonesa *manga*. El término para novela gráfica es 连环画 (*lián huán huà*) donde 连环 (*lián huán*) indica una “serie de” o una colección serial, y la palabra 画 (*huà*) es una abreviatura de la palabra 漫画 (*màn huà*) “cómic” y que también significa “dibujo”. En vista de ello, en la cultura china se podría percibir la novela gráfica como una colección de cómics, una serie de cómics incluidos en un único volumen, o

también como una serie de dibujos que componen un libro narrativo-visual (*picture-story book*).

Según McCloud (1993), la novela gráfica es un medio de comunicación visual que utiliza una combinación de elementos narrativos, estilísticos y de diseño para crear una experiencia única para el lector. Además, el texto y la imagen no siempre están separados de forma clara, sino que interactúan y se influyen mutuamente. Por tanto, la traducción de una novela gráfica no solo implica la transferencia de palabras de un idioma a otro, sino también la adaptación de elementos visuales y culturales para mantener la integridad de la obra. A continuación, se ilustra la definición de este género literario con más detalle y se explora su historia desde su acmé hasta su difusión a nivel mundial.

### **2.1.1 Definición y características de la novela gráfica**

Una de las definiciones más conocidas de la novela gráfica es la que propuso el historietista Will Eisner (1985, p. 5), autor de cómic de fama mundial y creador de *The Spirit* (1940), que considera la novela gráfica como un término utilizado para designar una forma de arte narrativo que combina la imagen y la palabra en formato de libro. Eisner (1996) también define este género literario como “una forma única de lectura” (1996, p. 9), y en su definición incluye obras que no siempre se consideran cómics, como por ejemplo las animaciones. Harvey (1996), por un lado, provee una definición más amplia del género, afirmando que los cómics consisten en narrativas visuales donde las palabras contribuyen al significado de las imágenes y viceversa. Sin embargo, su definición no puede ser aplicada a cómics que no contienen palabras. Mientras que, por otro lado, McCloud (2000; 2006) y otros teóricos (Coma, 1979; Groensteen, 2012) reivindican la importancia de la imagen sobre el texto, recordando algunos cómics mudos o sin palabras. Scott McCloud (1993, p. 9), de un lado, también contribuye a proveer una definición y a evidenciar unas características de la novela gráfica, definiéndola como “cualquier obra de ficción o no ficción en la que la narración se realiza a través de imágenes y palabras en secuencia”. De otro lado, Umberto Eco (1994), crítico literario y teórico de la cultura, considera la novela gráfica como un género híbrido que se sitúa entre la literatura y el cine. Eco afirma que la novela gráfica es un dispositivo de comunicación que se sitúa en el límite entre

dos prácticas culturales, la literatura y el cine (1994, p. 77). En este sentido, la novela gráfica se caracteriza por su capacidad para crear un mundo visual y narrativo propio, así como por su capacidad para evocar emociones y reflexiones en el lector a través de la combinación de elementos visuales y textuales. Neil Cohn (2013, p. 5) proporciona una definición amplia desde una perspectiva teórica, afirmando que cualquier texto que incluya una tira cómica (*comic strip*), ya sea con o sin palabras, se considera un cómic. Por lo tanto, el concepto de cómic puede entenderse como un artefacto sociológico, literario y cultural, independientemente de su estructura física.

No obstante, existe un término genérico que abarca cómics y novelas gráficas a la vez y es “literatura gráfica”. Además, el término específico “novela gráfica” se usa comúnmente en Estados Unidos para referirse a los cómics y, por esta razón, hay confusión con el uso de dicho término ya que puede indicar una colección de cómics u obras narrativas más largas, voluminosas y artísticas (Yang, 2008) que se incluyen en un solo volumen (Macková, 2012, p. 14). De hecho, según la definición del diccionario Merriam-Webster, la novela gráfica es “una historia presentada en formato de tira de cómic y generalmente publicada en formato de libro” (Merriam-Webster, sf). García (2011, p. 258) también define el término “novela gráfica” como el nombre que el público utiliza para referirse a “un cómic contemporáneo, adulto y artístico”. Por último, el mismo novelista gráfico Paco Roca comenta que entre “historieta”, “cómic” y “novela gráfica” el medio sigue siendo el mismo, sin embargo, la novela gráfica surge como forma de arte libre donde puedes hacer todo sin limitaciones y la gran diferencia entre las tres denominaciones es la “ambición” (Barrios, 2010, p. 5, como se citó en Rodríguez Abella, 2016, p. 135). Si es difícil definir este género literario con precisión es porque se encuentra en la encrucijada de varios medios de expresión, como el arte gráfico, la literatura, el arte cinematográfico, etc. Por ende, es a la vez dibujo, escritura, cine, y su combinación genera una nueva forma de arte (Duc, 1982, p. 6). A nivel social, Zunshine (2011) sugiere que las narrativas gráficas son fruto de adaptaciones de la “teoría de la mente” (p. 115) que ofrecen situaciones sociales complejas y usan elementos visuales para indicar el nivel de complejidad sociocognitiva de la obra.

Entre las características de la novela gráfica se incluye también el proceso de escritura, redacción, ilustración y compleción. Entre los procesos más

destacados existe el boceto (*sketch*), que es un dibujo preliminar o esbozo de las ilustraciones; la tinta (*ink*), que implica la añadidura de líneas definitivas a los dibujos; la coloración (*colouring*), que es la etapa en la que se añaden los colores a las figuras; el guion gráfico (*storyboard*), que es una serie de ilustraciones en miniatura que representan la secuencia de la historia; el *layout*, que implica el posicionamiento de las vietas, el texto y las imágenes; y las letras (*lettering*), que es el proceso de añadir el texto en los globos de diálogos.

La creación y la publicación de novelas gráficas es el resultado de un esfuerzo colaborativo entre diferentes personas que desempeñan roles específicos. Algunas de las personas clave involucradas en el proceso de creación y publicación de una novela gráfica son: el guionista (*scriptwriter*), que es el responsable de escribir los diálogos y la descripción de la historia; el dibujante (*illustrator*), también conocido como ilustrador o artista gráfico, que se encarga de crear las ilustraciones que acompañan al guion; el colorista (*colourist*), que aplica el color a las ilustraciones; el rotulista (*letterer*), el cual se encarga de agregar los textos escritos, como los diálogos de los personajes, los narradores en off y los efectos de sonido. El rotulista se considera como otro “traductor” de los cómics y las novelas gráficas (Assis, 2018) y su trabajo también consiste en elegir las fuentes tipográficas adecuadas, dar formato a los textos y ubicarlos de manera estética dentro de las vietas.

Respecto a sus características visuales típicas y tópicas, la novela gráfica se destaca como el formato de comic más largo y las tiras pueden variar en medidas o tamaños en función de la representación o del mensaje que se quiere comunicar. Las gráficas están más desarrolladas y la narrativa tiene un ritmo diferente, acercándose más al guion de una película (Shamsher, 2023). De hecho, una novela gráfica también puede ser un diario de viaje (*travelogue*) o un *memoir*, como en el caso de *Follow Me In* (2008) de Katriona Chapman o *Carnet de Voyage* (2004) de Craig Thomson, donde se introduce un mayor número de imágenes paisajísticas sin texto con el fin de ilustrar el sentimiento de *Wanderlust* (ganas de viajar) o se presenta mayor narración en prosa y hay páginas o vietas vacías de globos de diálogos. Desde un punto de vista más técnicos, la novela gráfica está compuesta por vietas (*frames*), paneles (*panels*) que son los cuadros donde se dibuja, y una línea entera de paneles que se denomina tira (*tier*). Los espacios entre los paneles se denominan canalones o canaletas

(*gutters*) y también se puede encontrar una viñeta de transición (*transition panel*), que sirve para conectar diferentes escenas en la historia, empleada especialmente cuando ocurren cambios temporales. También incluye globos de palabras donde aparece el diálogo o burbujas de pensamiento para pensamientos internos o silenciosos. Además, en novelas gráficas es común encontrar una *splash page* que es una ilustración de una página entera que se utiliza normalmente al principio de una obra o de un capítulo para establecer el ambiente y capturar la atención del lector. Asimismo, en lugar de una página entera, se puede encontrar un panel *splash* que es una viñeta grande que se utiliza para resaltar momentos o escenas en la historia. Otra característica típica de las novelas gráficas es un *spread* que sería una ilustración que se expande a una o más de una página.

Se puede concluir que la novela gráfica se caracteriza por una serie de elementos formales y temáticos, concretamente la combinación de elementos narrativos y estilísticos, el uso de la secuencia de viñetas y el uso de la página como unidad narrativa. En cuanto a sus elementos temáticos, este género aborda una amplia variedad de temas, desde la ciencia ficción y el misterio hasta la política y la historia. Además, cuenta con la capacidad de tratar temas complejos y controvertidos de manera efectiva y, a veces, incluso de forma humorística. Como declara Gene Kannenberg (2012, p. 48) “la novela gráfica es un formato de publicación y un medio de comunicación que se caracteriza por su capacidad de abordar una amplia variedad de temas y géneros de manera seria y compleja”. En términos del proceso de traducción de dicho género literario, se destaca la importancia de considerar no solo la transferencia de significado, sino también el contexto cultural, las expectativas del público objetivo, la recreación del texto en el nuevo idioma y la interpretación de los elementos visuales que acompañan el texto.

### **2.1.2 Historia y desarrollo de la novela gráfica**

Como se ha definido en las páginas anteriores, la novela gráfica es un tipo de arte secuencial y, por ello, no es un arte nuevo. A la par con el cine, la historia de la novela gráfica se remonta a la antigüedad, donde se encuentran grabados y diseños que narraban pequeñas historias o leyendas en la pared de las cuevas,

a través de los jeroglíficos egipcios o en la cerámica de la Antigua Grecia. Sin embargo, el formato moderno de la novela gráfica surge en los Estados Unidos en la década de 1930, cuando aparecieron los primeros cómics de superhéroes como Superman y Batman. A pesar de esto, hasta los años 60, los cómics solo se habían considerado literatura para niños y narrativas adaptadas a un público infantil. A lo largo de los años, la narración de historias en cómics se ha convertido en una forma de arte que tiene seguidores en todo el mundo. Sus creadores han ampliado los límites del género para incluir temas más maduros y emocionales, y han experimentado con diferentes estilos de dibujo y enfoques narrativos. Sin embargo, el término “novela gráfica” surge durante los años 70 con el fin de diferenciar determinadas obras de calidad más literaria de otros medios de entretenimiento popular (Illescas Díaz, 2020). No obstante, a causa de la confusión que crea su definición, los orígenes de dicho término todavía resultan confusos. Por ende, también se desconoce la primera novela gráfica publicada en el mundo. Hay quien la sitúa en el 1957 con la obra *El Eternauta* de Héctor Germán Oesterheld, mientras otros la sitúan en 1976 con *Bloodstar* de Richard Corben. El origen más popular y aceptado hoy en día es con la obra *Contrato con Dios* de Will Eisner (1978) con la cual el cómic entra en un mundo adulto con historias más maduras y profundas.

En la década de 1980, la novela gráfica se convirtió en un medio aceptado por la crítica literaria y, por tanto, comenzó a ser reconocido como una forma legítima de arte y literatura. Esto llevó a la creación de obras en las que la narrativa se centraba en la complejidad de los personajes y sus motivaciones, y los dibujos se utilizaban para ilustrar y amplificar los temas relacionados con las emociones. Además, la novela gráfica cubre una historia entera y no está diseñada para ser editada y publicada en volúmenes. Hoy se puede alegar que el cómic se ha empezado a considerar como forma artística adulta contemporánea, que introduce unas características propias y distintivas y, por ello, se ha tenido que buscar una nueva denominación (García, 2010).

En 2009, Jan Baetens abordó la definición de la novela gráfica como un género específico y tipo especial de cómic o, mejor dicho, un nuevo género y medio de comunicación (p. 209). Este autor sostiene que la novela gráfica se distingue de otros tipos de cómics por su énfasis en la narrativa, la duración y la extensión, así como por su relación con la literatura y las artes visuales. En 2015,

junto con Frey, confirma la noción que la novela gráfica constituye una realidad crítica e histórica propia, diferenciándola del cómic por su historia y desarrollo, su formato, y sus contenidos junto con los temas tratados. Los dos autores también insinúan cómo las novelas gráficas contienen y conllevan referencias al pasado de los cómics, cayendo en una “retromanía constrictiva” (Crucifix, 2017) y difundiendo un sentimiento de nostalgia del recuerdo de los cómics (Crucifix y Dozo, 2018, p. 574). De la misma manera, Eisner (1996, p. 3) también establece una distinción entre el género del cómic y de la novela gráfica y afirma que la novela gráfica es un trabajo narrativo largo y serio, publicado en un formato de cómic, mientras que, por otra parte, el cómic se refiere a una historieta que aborda temas humorísticos o de aventuras (Eisner, 2008). Al contrario, hay opiniones distintas de quien considera la novela gráfica como un término que intenta dar una dignificación al cómic con el fin de no perder a los lectores cuando pasan de jóvenes a adultos. Actualmente, la novela gráfica ha ganado terreno en la industria del entretenimiento, siendo adaptada en películas, series de televisión y videojuegos. En la era contemporánea, las novelas gráficas han emergido como una forma de expresión artística que fusiona el poder de la palabra escrita y la narrativa visual para transmitir historias complejas y profundas. La popularidad del género se debe en gran parte a que ha resultado accesible para una amplia variedad de lectores de todas las edades, géneros y antecedentes culturales. Hoy en día, la novela gráfica es un género de gran interés en la actualidad y ha despertado una curiosidad creciente en profundizar e investigar cómo se representan algunos aspectos socioculturales y político-económicos en dicho género. Se resalta la cuestión de la representación que va más allá de elementos textuales y conlleva un conjunto de elementos no lingüísticos que componen una parte esencial de este género literario.

En términos de reconocimiento mundial del género tratado, se destaca la importancia del proceso de traducción de este género literario en el cual hay que considerar no solo la transferencia de significado, sino también el contexto cultural, las expectativas del público objetivo, la recreación del texto en el nuevo idioma y la interpretación de los elementos visuales que acompañan el texto. En este contexto, Zanettin (2015) aborda el tema de la traducción en Italia y analiza la situación de la traducción literaria y cómo la traducción de textos literarios extranjeros influye en la literatura italiana. Zocal (2018) argumenta que la

traducción de historietas latinoamericanas en Brasil ha sido limitada debido a la falta de reconocimiento de estas obras como legítimas y valiosas en comparación con las historietas estadounidenses y europeas. La autora examina ejemplos de traducciones de historietas latinoamericanas al portugués y argumenta que estos trabajos no reciben la misma atención y cuidado que las traducciones de historietas estadounidenses y europeas, lo que limita su alcance y audiencia. La autora discute la importancia de reconocer la diversidad cultural y lingüística de América Latina y cómo la traducción de historietas puede contribuir a la promoción de estas culturas.

Por último, como se había anticipado en la introducción, hoy en día los varios tipos de cómics y novelas gráficas son también objeto de estudio y se investiga su implementación en las clases de didáctica y, principalmente, de enseñanza de inglés para adquirir nuevo vocabulario (Dzikra, 2021, p.2), ampliar conocimientos sociales y éticos, aprender el arte de la argumentación (Şentürk y Selvi, 2023, p. 2) y desarrollar las cuatro destrezas lingüísticas: expresión escrita y oral y comprensión escrita y oral (Machalová, 2023, p. 7). De los hallazgos de estos estudios empíricos se desprende que el uso apropiado de los cómics en un contexto didáctico estimula y mejora las habilidades y la motivación de los alumnos para aprender y participar en las clases, sugiriendo que a través de cómics educativos se pueden impulsar procesos y resultados de aprendizaje positivos.

En síntesis, la novela gráfica es un medio en constante cambio y evolución que ha logrado establecerse como una forma de arte y literatura. Sus creadores han ampliado los límites del género para abarcar temas más complejos y emocionales, lo que ha llevado a un aumento en la popularidad del género en todo el mundo.

## ***2.2 Traducción y multimodalidad***

Me gustaría iniciar esta sección con la siguiente frase: “El acto elemental del pensamiento es la traducción” (Lotman, 2000, p. 143) y la base de la traducción es el diálogo. El concepto y el proceso de traducción nacen en la antigüedad como lingüística contrastiva o lingüística o estilística comparada, donde se compara la misma versión de un texto en diferentes idiomas y se buscan las

diferencias entre ellos. La traducción es una actividad que ha acompañado a la humanidad desde tiempos remotos, y que hoy en día sigue siendo fundamental para la comunicación y el intercambio cultural a nivel mundial. De hecho, la traducción tiene la función de “reintroducir discursos, temas, tipos de textos [...] silenciados en un entorno globalizado dominado por los medios de comunicación hegemónicos” (Martínez Ojeda y Rodríguez Muñoz, 2019, p. 184) persiguiendo el propósito de establecer una ética de la heterogeneidad y la diversidad a través de las culturas, construyendo una comprensión y una narración alternativa con diferentes puntos de vista socioculturales, volviéndose así en una herramienta que promueve la pluralidad lingüística y cultural que va más allá de las fronteras y que proporciona una multiplicidad de perspectivas. Sin embargo, la traducción no es una tarea sencilla, y requiere de una serie de habilidades y conocimientos que van más allá de la mera transferencia de palabras de una lengua a otra.

Para el presente trabajo, se partirá de las teorías y los enfoques de algunos de los autores más importantes en el campo de la traductología. Por ejemplo, Nida y Taber (1969), que han propuesto modelos de traducción que enfatizan la importancia de la equivalencia comunicativa y la adaptación cultural. Por su parte, Lawrence Venuti (1995) ha abogado por una traducción que no oculte la presencia del traductor<sup>2</sup> y que cuestione la hegemonía del inglés en el ámbito editorial. En la misma línea, Susan Bassnett (1980) ha analizado el papel del traductor como mediador cultural y su responsabilidad ética en la tarea de transmitir la voz del autor. Estos son solo algunos ejemplos de los muchos autores que han contribuido a la reflexión teórica sobre la traducción, y que serán tenidos en cuenta en este trabajo.

En la década del 1970, Holmes escribió el primer libro sobre el concepto de traducción como entidad propia. El estatus de la traducción y el traductor han cambiado a principios del siglo XXI por la necesidad de una comprensión compleja y la universalidad de la traducción por conexiones con procesos de pensamiento. Además, la traducción comprende dos mensajes equivalentes en dos códigos diferentes, siendo un mensaje recibido de otro idioma y

---

<sup>2</sup> Si bien somos conscientes de que la palabra “traductor” es un sustantivo masculino que tiene su equivalente femenino “traductora”, en este trabajo hemos optado por usar el sustantivo en su forma masculina como forma aglutinante con el fin de facilitar la lectura y evitar ambigüedades. No obstante, utilizamos el género femenino cuando se trata propiamente de una traductora de las dos obras.

sucesivamente recodificado (Jakobson, 1971, pp. 261-262). De hecho, en la traducción se enfatiza la homogeneidad entre lo interno y lo externo en relación con la persona o la cultura desde el punto de vista lingüístico y el psicológico.

Tradicionalmente, los enfoques de la traducción eran eminentemente lingüísticos y la oración constituía la unidad principal de una traducción, concentrándose en el concepto de “equivalencia” (González-Quevedo y Cruz García, 2019, p. 94) para consecutivamente llegar a un fenómeno de creación discursiva con el fin de crear efectos humorísticos en la traducción. Los enfoques tradicionales de la traducción han sido ampliamente estudiados y aplicados en la traducción literaria. Entre los autores más destacados de esta corriente se encuentran Eugène Nida (1975) y Peter Newmark (1988). Estos enfoques se centran en la equivalencia y la fidelidad al texto original, y han sido criticados por limitar la creatividad y la adaptación a la cultura de destino. En el contexto específico de la traducción de cómics, estos enfoques tradicionales han sido criticados por no tener en cuenta las características visuales y espaciales de las novelas gráficas.

En las últimas décadas, la traducción ha experimentado un aumento en el interés académico y la atención pública, lo que ha llevado a un mayor desarrollo de enfoques y teorías. Al final del siglo XX se desarrollaron los enfoques socioculturales y funcionales, que veían la traducción no como una mera operación de cambio de código, sino como una actividad que toma parte de un contexto sociocultural. En este sentido, los estudios contemporáneos de la traducción han incorporado nuevos enfoques y metodologías que han permitido una comprensión más amplia y compleja del proceso de traducción. Hoy en día, la traducción multimodal, que se considera una combinación entre la traducción intralingüística y la traducción intersemiótica (Savchenkova, 2023, p.1), ha ganado terreno en este sentido.

Además, cabe observar cómo la traducción ha llegado a otro nivel a través de las reescrituras de obras literarias, en particular textos antiguos o los grandes clásicos; todos los textos pertenecientes a una ideología clásica de la literatura (Pastormerlo, 2001, como se citó en Olea, 2001, p. 441) como, por ejemplo, *El Quijote* (1605), *La Odisea* (siglo VIII a.C.), *Las mil y una noches* (1814-1818) se traducen a su versión moderna. En la era contemporánea, los textos literarios no solo se originan, ahora también circulan internacionalmente e

intersemióticamente (Gentzler, 2013) hacia nuevos medios y formas, adaptándose creativamente a la cultura meta.

Por otra parte, el enfoque multimodal de la traducción ha surgido en respuesta a la creciente importancia de los textos que combinan diferentes modos semióticos y el uso de diferentes modos de comunicación en una sola pieza, como imágenes, sonidos, gestos, texto escrito, entre otros. Este enfoque se centra en cómo los traductores abordan la traducción de elementos multimodales y cómo los cambios en un modo pueden afectar a la comprensión de los otros. Dado que la multimodalidad se centra en la traducción de mensajes que contienen diferentes modos de comunicación, se aplica a la traducción de géneros como cómics o novelas gráficas, que tienen una estructura única que combina texto e imágenes para contar historias y, por lo tanto, requieren una consideración especial en su traducción. Autores como Jorge Díaz Cintas (2001) y Pablo Muñoz Sánchez (2017) han contribuido a este enfoque mediante la exploración de la subtitulación y la audiodescripción en el cine y la televisión. De hecho, la traducción de los cómics tiene algunos problemas prácticos, algunos similares a los de la subtitulación, relacionados con la adaptación del nuevo idioma a los cuadros de texto y “bocadillos” existentes. Sin embargo, modificar o reemplazar la obra de arte dibujada también puede considerarse traducción de historietas, si “todos los ‘lenguajes’ usados por las historietas pueden ser ‘traducidos’ dentro y/o entre sistemas semióticos” (Zanettin, 2008, p. 12). La traducción de cómics presenta una multitud de problemas por la complejidad del medio, y su traducción se puede estudiar desde diversos ángulos, como Zanettin que, desde un enfoque académico, compara la traducción de cómics con la localización de software.

La traducción de cómics se puede ubicar dentro de la traducción subordinada (Pérez Hernández et al., 2023, p. 4768), que implica la esencialidad de los elementos no lingüísticos con el fin de comprender el mensaje y tomar decisiones traductológicas. Estos elementos no lingüísticos pueden ser globos o bocadillos (*speech balloons/speech bubbles*) en los cuales están marcados los diálogos de los personajes. Por lo tanto, es esencial mantener la correspondencia entre el texto y el dibujo haciendo frente al problema de la limitación de espacio que representa una dificultad añadida (Dueben, 2022). Autores como Gambier (2003) y O’Hagan (2008) han explorado los desafíos a

los que se enfrentan los traductores de cómics y han destacado la importancia de tener en cuenta tanto los aspectos lingüísticos como visuales en el proceso de traducción. Además, algunos estudios han demostrado que las elecciones de traducción pueden tener un impacto importante en la percepción de la obra por parte del lector (Jacobsen, 2013; Zanotti y Ranzato, 2019). Por tanto, es fundamental que los traductores de novelas gráficas sean conscientes de estas cuestiones y tomen decisiones cuidadosas y reflexivas durante el proceso de traducción. Técnicamente, la prevalencia de los cómics traducidos exige la consideración de todos los aspectos relevantes de la traducción no solo de texto, sino de técnicas únicas para la multimodalidad, como “el despliegue conjunto y la interacción” (Zanfei, 2008, p. 60) de texto e imagen. El sentido total en un cómic se crea a partir de la conjunción de texto escrito, dibujos y espacio en blanco, con los lectores y la cultura. En consecuencia, el concepto de Venuti (1995) sobre la “invisibilidad” del traductor es instructivo para la traducción de cómics a nivel mundial. Además, en el contexto de las novelas gráficas, la escritura, que representa el cruce entre imagen y palabra (Christin, 2012, p. 10), exige una mayor invisibilidad por parte del traductor en comparación con una traducción puramente textual, dado que la escritura remite directamente a una “enunciación gráfica” (Carneiro, 2022, p. 21), que apunta al carácter predominantemente “imaginario” (Carneiro, 2022, p. 13) de los cómics y el carácter visual de la escritura y su participación en la imagen. Por ende, este tipo de traducción afecta a todo el repertorio de medios expresivos tanto en la modalidad verbal como visual, y en la manera que interactúan (Altenberg y Owen, 2015, p. i). Por este motivo, anteriormente se ha mencionado la importancia del rol del rotulista como otro “traductor”, debido a que la letra, junto con su tamaño, su color y su tipo de fuente, tiene un valor único y un significado específico en el contexto de la historia y del diálogo.

Los enfoques más recientes de la traducción de cómics se centran en la transmisión del significado general y la adaptación cultural, pero también tienen en cuenta las características visuales y espaciales de la obra. Algunos autores que han trabajado en este campo incluyen Benoît Crucifix (2019), quien propone un enfoque multimodal de la traducción de cómics que tiene en cuenta tanto el texto como el contexto comunicativo. Kaindl (2004, p. 173) afirma que la historieta de cómic es un género híbrido y no se puede limitar a una sola

disciplina académica. Occorsio (2006) estudia el fenómeno de la localización en la industria del entretenimiento, especialmente en la traducción de productos como películas, videojuegos y cómics. La traducción en este contexto se refiere a la adaptación de un texto de origen para satisfacer las limitaciones y demandas del mercado de destino (Mayoral, Kelly y Gallardo, 1988). Grun y Dollerup (2003) mencionan las “pérdidas” (*loss*) y las “ganancias” (*gain*) en estudio de traducción de cómics y en cómo estos pueden afectar a la obra original. Las pérdidas, por un lado, se refieren a elementos que inevitablemente se pierden en el proceso de traducción, como las referencias culturales, los juegos de palabras o las bromas visuales que son difíciles de traducir o que no tendrían el mismo efecto en la lengua y cultura meta. Las ganancias, por otro lado, representan todos los nuevos elementos que se pueden agregar a la traducción, como las notas al pie, las explicaciones o adaptaciones que pueden hacer que el trabajo sea más accesible para una nueva audiencia. Argumentan que el papel del traductor no es eliminar todas las pérdidas, sino encontrar el justo equilibrio entre las pérdidas y las ganancias. Seguidamente, se discute el concepto de “transcreación”, que se refiere a un enfoque más creativo de la traducción que permite una mayor libertad en la adaptación del trabajo original y puede ser un enfoque útil en la traducción de cómics, aunque debe usarse con prudencia y respeto.

La traducción y el cómic son dos fenómenos relacionados, ya que la traducción es la clave para la internacionalización del cómic, y el cómic es uno de los medios populares en el cual se ha aplicado la traducción (Kaindl, 1999, p. 66). La traducción de novelas gráficas está estrictamente relacionada con los estudios interculturales, tal y como afirma Li (2012, p. 3), al decir que el idioma y la cultura se pertenecen siendo “el idioma el portador de la cultura y la cultura el suelo del idioma”. Tratar la relación entre la cultura del idioma de origen y la cultura del idioma de destino es un tema importante en la traducción literaria. Estudios recientes basados en los distintos métodos de traducción propuestos por Newmark (1988), y las técnicas de traducción propuestas por Molina (2004) incluyen el estudio de Mariño García (2022), que analiza el caso de la traducción al español de *Watchmen* (1986-1987) de Alan Moore, demostrando una predominación de la traducción literal donde el significado y el sentido general no siempre queda claro.

Neil Cohn (2016) ha llevado a cabo unos estudios sobre el enfoque interdisciplinario y ha contribuido a la comprensión de cómo los seres humanos procesan y producen narrativas visuales, específicamente en el contexto de los cómics y la historieta, basándose en un corpus de 15 libros pertenecientes a tres tipos de narrativa visual diferente: los cómics de superhéroes de Estados Unidos, *shonen manga* japoneses y los mangas de acción en lengua inglesa. Asimismo, Cohn et al. (2017) utilizan una variedad de herramientas y técnicas para estudiar cómo los lectores procesan la información visual y narrativa en los cómics y otras formas de arte secuencial, centrándose en la semántica visual, la sintaxis visual, la gramática visual, la percepción visual y la cognición visual en la lectura de cómics, extrayendo hallazgos en el campo de la lingüística cognitiva, la psicología cognitiva y la teoría del cómic. Otro autor destacado que aborda la traducción de cómics desde una perspectiva interdisciplinaria es Jonathan Paul Evans (2017) de la Universidad de Glasgow que combina teorías de la traducción, semiótica, lingüística y estudios culturales. Al mismo tiempo, más recientemente, se estudia la representación de elementos identitarios y la identidad cultural de un país o, más específicamente, la “chinidad” basada en aspectos socioculturales y político-económicos en la novela gráfica *Shenzhen* (2000) de Guy Delisle. Como en el presente trabajo, los investigadores (Aymara Fernández y Pareja Gogin, 2023) también aplican una metodología contrastiva y llevan a cabo un análisis cualitativo con el fin de confirmar la estereotipación de la cultura china en la traducción del francés al español.

Otros trabajos más recientes de traducción de cómics desde una perspectiva multimodal incluyen los de Zhao (2023), que considera el cómic como un típico texto multimodal que construye significado y donde el modo visual sirve como recurso para la traducción basada en estudios de gramática visual, relaciones imagen-texto, y *re-instantiation* (p. 34). La traducción de cómics es un proceso que conlleva la interdependencia de los elementos visuales y verbales que juntos proveen la creación de significado. Entre las diversas estrategias utilizadas para la traducción en la industria del cómic, se mencionan la traducción literal y la adaptación cultural, entre otras. Al mismo tiempo, Soloveva y Sediliarova (2023) abordan el problema de traducción de la novela gráfica en términos de la localización que elimina algunas barreras interculturales para el lector, en el caso particular de su investigación, para el lector ruso. Tras sus

hallazgos, se observa que los traductores emplean técnicas de traducción como la generalización, la particularización, la omisión, la compensación y los sustitutos léxicos y gramaticales para una traducción exitosa y, aunque se considera en contra de las normas cambiar la imagen gráfica en un panel, a veces se introduce un cambio menor en la imagen para una mejor localización que no interfiere con el estilo, y a partir de una traducción intersemiótica. Además, se examina el papel del traductor como promotor de la diversidad cultural y comprensión intercultural, ya que es responsable de la difusión de obras de países que de otra manera no llegarían a un público más amplio.

Borodo (2015) también explora la naturaleza multimodal de los cómics y cómo este aspecto influye y afecta a la traducción. El autor argumenta que los cómics son un medio complejo que combina diversas modalidades de expresiones como el texto, la imagen, el sonido y la disposición espacial. En consecuencia, la traducción de cómics requiere una consideración adecuada de estas características multimodales y la capacidad del traductor de transferirlas a la lengua de destino. Borodo menciona diversas estrategias y técnicas de traducción que se utilizan en la traducción de cómics, a saber: la transposición, la adaptación, la localización y la imitación, basándose en los estudios de algunos cómics como por ejemplo *Watchmen* (1986-1987), *Tintin* (1929-1976) y *Akira* (1982-1990). Por último, menciona el impacto de la tecnología digital en los cómics y sus implicaciones para la traducción.

Otro enfoque importante en los estudios contemporáneos de la traducción es el enfoque cognitivo, que se centra en cómo los procesos cognitivos del traductor influyen en el proceso de traducción. Este enfoque se basa en la premisa de que la traducción es una actividad mental compleja y que, por lo tanto, debe ser estudiada desde una perspectiva cognitiva. Autores como Muñoz Martín (2010; 2014) y Shreve y Muñoz Martín (2018) han contribuido a este enfoque mediante la exploración de la memoria de trabajo, la atención selectiva y otros procesos cognitivos implicados en la traducción.

Además, el enfoque sociológico de la traducción ha ganado terreno en los estudios contemporáneos de la traducción, que considera la traducción como un proceso social que se ve influenciado por factores socioculturales y políticos. Autores como Gideon Toury (1995) y Anthony Pym (1997) han propuesto teorías sociológicas de la traducción que exploran cómo las instituciones, la ideología y

las relaciones de poder influyen en la producción y recepción de las traducciones. Toury, en particular, afirma que las normas de traducción se encuentran posicionadas entre las reglas y la idiosincrasia, que representan las medidas tomadas por el traductor que influyen en las decisiones de traducción.

### ***2.3 Los Estudios Descriptivos de Traducción***

La traducción es una disciplina que ha sido objeto de estudio durante mucho tiempo, y la investigación en este campo ha adoptado diversas metodologías y enfoques. Uno de los enfoques más comunes en la investigación en traducción es el enfoque descriptivo, que se centra en describir cómo se realiza la traducción en una determinada situación o contexto.

Según Nord (1997, p. 14), los Estudios Descriptivos de Traducción tienen como objetivo “describir los procesos de la traducción y los productos resultantes de estos procesos, con el fin de explicar las características de los textos traducidos”. Estos estudios se basan en la observación y el análisis de las prácticas de traducción en contextos reales, lo que permite obtener una comprensión detallada de cómo se lleva a cabo la traducción en situaciones específicas.

Los estudios descriptivos de traducción son una herramienta importante para comprender cómo se realiza la traducción en diferentes contextos y situaciones. Estos estudios se basan en la observación y el análisis de las prácticas de traducción reales y permiten describir los procesos de traducción, los productos resultantes de estos procesos y los problemas y soluciones encontrados por los traductores. La investigación en estudios descriptivos de traducción sigue siendo una línea de investigación importante y útil para la formación de traductores y la mejora de la calidad de la traducción.

Además, los estudios descriptivos de traducción también han servido como base para investigar las estrategias de traducción y los problemas a los que se enfrentan los traductores. Por ejemplo, según Pym (2010, p. 126), los estudios descriptivos “permiten identificar los problemas y las soluciones en la traducción de textos especializados, y proporcionan información valiosa para la formación de traductores y la mejora de la calidad de la traducción”.

Anteriormente se ha mencionado el traductor y lingüista israelita Gideon Toury que, además de proponer teorías sociológicas de la traducción, es también uno de los investigadores más importantes en el campo de los Estudios Descriptivos de Traducción, ofreciendo una explicación detallada del enfoque descriptivo y su importancia para la comprensión de la traducción como práctica social. Toury (1995) sostiene que la traducción es una actividad social que se realiza en contextos específicos y que, por lo tanto, debe ser estudiada desde una perspectiva descriptiva que tenga en cuenta estos contextos. En este sentido, el autor aboga por un enfoque empírico de la traducción que se basa en la observación y el análisis de las prácticas de traducciones reales. Según Toury, los Estudios Descriptivos de Traducción deben centrarse en dos aspectos principales: la traducción como proceso y la traducción como producto. Esto implica prestar atención a los problemas y desafíos a los que se enfrentan los traductores y a las estrategias que utilizan para resolverlos. Además, se argumenta que la traducción como producto debe ser estudiada a través del análisis de los textos traducidos y su relación con los textos originales. Asimismo, en su estudio, también se menciona la importancia del contexto cultural, social y político en el que se lleva a cabo la traducción, así como la audiencia a la que se dirige el texto traducido.

En el caso concreto de las novelas gráficas, este género pertenece formalmente a la categoría de literatura y por ende su proceso de traducción se basa en principios de la traducción literaria y en muchos casos es parte de la literatura infantil y juvenil. Por esta razón, la traducción de novelas gráficas requiere una adaptación creativa del original, donde el traductor debe preservar la calidad literaria y la intención original, mientras adapta al mismo tiempo la obra a un nuevo contexto lingüístico y cultural (Klingberg, 1986, p. 71).

La traducción literaria es una disciplina compleja que involucra no solo la transposición de palabras y frases de un idioma a otro, sino también la transmisión de la intención del autor y la preservación de su estilo y voz. De hecho, y más concretamente, la traducción de literatura infantil y juvenil presenta desafíos únicos en comparación con otras formas de traducción, siendo no solo una cuestión de traducir palabras, sino también de encontrar la voz y el tono adecuado, y la forma en que el libro original fue concebido por el público (Klingberg, 1986, p. 112). Algunos autores importantes en el campo de la

traducción literaria son Haroldo de Campos (1987) que considera la traducción como creación literaria; Edith Grossman (2010) que ve la traducción como acto de interpretación; Emily Wilson (2017) que menciona la cuestión de ritmo, tono y estilo en traducción. En general, la traducción literaria consta de tres principios básicos que son la teoría de los polisistemas, las normas de traducción y la *Skopostheorie*.

En primer lugar, uno de los enfoques más importantes en los estudios contemporáneos de la traducción es el enfoque cultural, que considera la traducción como un proceso intercultural complejo que implica no solo la transferencia del significado, sino también la negociación de las diferencias culturales entre los textos de origen y de destino. En segundo lugar, otra base es la de autores como André Lefevere (1992), Itmar Even-Zohar (1999), y Lefevere y Bassnett (2006), quienes han propuesto la teoría de los polisistemas y la manipulación cultural respectivamente, para explicar cómo la traducción puede desempeñar un papel en la construcción de la cultura. La teoría de los polisistemas se propone encontrar una relación entre la literatura en general y la literatura traducida poniéndola en un contexto sociocultural específico. La literatura traducida, por tanto, se considera un sistema no solo integrante, sino también activo en su seno de cualquier polisistema literario (Even-Zohar, 1999, p. 224). En tercer lugar, en los años 90, Reiß y Vermeer (2000) se basan en la idea de que todo texto tiene una función comunicativa y con el término *skopos* se refieren al objetivo, a la función y a la meta de una traducción (Vermeer, 2000, p. 228).

En la traducción literaria, el traductor debe ser un artista, un investigador y un intérprete, todo al mismo tiempo. Debe tener un conocimiento profundo del idioma original y la cultura, así como del idioma de destino y la cultura. Al mismo tiempo, la traducción literaria presenta desafíos únicos también debido a la presencia de algunas figuras retóricas, la utilización del sentido del humor, las metáforas, los juegos de palabras, etc. Por ejemplo, Marco Borillo (2010, p. 264) examina el proceso de traducción de juegos de palabras y explora las diferentes técnicas que los traductores pueden utilizar para traducirlos con éxito, concluyendo que la traducción de dichas figuras retóricas conlleva la creación de un efecto comunicativo equivalente en la lengua meta; un proceso que incluye

una transferencia de significado, forma y contexto, y la reproducción de la estética y las características expresivas originales.

En el caso específico de los traductores de géneros literarios multimodales, Celotti (2008) define al traductor de cómics como un “investigador semiótico” (p. 33) y argumenta que la traducción de cómics implica un proceso complejo y polifacético de creación de significado. El traductor de cómics debe navegar por diversos códigos y convenciones tanto lingüísticas como visuales, así como por factores culturales y contextuales que configuran el texto. Además, el traductor debe ser consciente de las propiedades semióticas específicas del cómic, como por ejemplo la interacción entre imagen y texto, el uso de paneles y canaletes y la importancia de la narración visual. De hecho, a diferencia de los cómics, en las novelas gráficas el uso de canaletes que dejan un espacio en blanco entre los paneles tiene la funcionalidad de dejar que los lectores infieran los acontecimientos de un panel a otro (Smith y Pole, 2018, p. 169).

Por añadidura, Kaindl (2004, p. 174), argumentando la complejidad de la multimodalidad del cómic como medio de comunicación, lleva a cabo un estudio descriptivo de traducción del concepto de humor en los cómics, que incluye no solo la dimensión verbal del humor, sino también los signos no verbales, poniendo el foco en la complejidad semiótica de proporcionar un estudio comprensivo del humor, explorando algunas técnicas de cómics visuales como la intertextualidad pictórica y alusiones visuales, y otras figuras como la tipografía y la onomatopeya. Autores como Bartosch y Stuhlmann (2013) también exploran las diferencias entre la traducción y la adaptación y discuten la relación entre la fidelidad al original y la creatividad en la adaptación de cómics, ambos fenómenos clave en diferentes momentos y contextos. Con el fin de incrementar el mercado y aumentar el alcance de estas obras literarias, se ha empezado a invertir en nuevos autores, nuevos temas y en las traducciones de obras muchas veces conocidas y premiadas en su país de origen, sin embargo, con poco éxito en otros países (Sousa, 2018). La traducción de este tipo de obras presenta una serie de desafíos, que van desde la comprensión del lenguaje visual hasta la adaptación de los diálogos y las expresiones propias de la cultura de origen.

Asimismo, las novelas gráficas, además de estar englobadas bajo el paraguas de la traducción literaria, presentan un elemento adicional, que es la imagen. La imagen como aspecto visual y forma de lenguaje convierte la

traducción literaria a traducción multimodal (O'Sullivan, 1999, p. 113). En el caso de la traducción de cómics y novelas gráficas, se consideran también la interpretación de símbolos culturales y la adaptación de la imagen para reflejar el contexto cultural del lector meta con el objetivo de convertir la traducción en una "experiencia turística" (O'Sullivan, 2005, p. 64). Con todo, la convivencia de diferentes códigos de lenguaje (lingüísticos e icónicos), la frecuente presencia de referentes culturales, el lenguaje coloquial o el humor hacen que la tarea de la traducción de cómics presente un verdadero desafío.

Los Estudios Descriptivos de Traducción de novelas gráficas se han centrado en analizar el proceso de traducción y sus resultados a través de la observación de casos específicos en contextos específicos. En estos estudios, los investigadores han utilizado diversas herramientas metodológicas, como entrevistas con traductores y lectores, análisis de texto y estudios sobre recepción. Un ejemplo de estudio descriptivo sobre la traducción de novelas gráficas es el realizado por Federico Zanettin (2014), un destacado académico de la traducción literaria y audiovisual especializado en la traducción de novelas. Zanettin analiza la traducción al inglés de la novela gráfica italiana *Diario di una volpe* (Diario de una zorra). Zanettin examina el proceso de traducción y los problemas a los que se enfrenta el traductor. Además, lleva a cabo entrevistas con los lectores en lengua inglesa y compara sus percepciones de la traducción con las del público italiano. Entre sus conclusiones, Zanettin destaca la importancia de considerar el público objetivo en la traducción de novelas gráficas, así como la necesidad de considerar las diferencias culturales y lingüísticas. El autor también defiende el uso de corpus de traducción en los estudios de traducción y afirma que el corpus puede ayudar a mejorar la enseñanza de la traducción y la toma de decisiones en la práctica de la traducción (Zanettin, 2012). Además, sobre el proceso de traducción, añade que la traducción no es una mera transferencia de emociones, sino que es también una recreación de la atmósfera emocional en la lengua de destino (Zanettin, 2016). Por último, analiza cómo se traducen las metáforas multimodales en los cómics italianos y cómo las decisiones de traducción afectan a la representación cognitiva en diferentes culturas (Zanettin, 2010).

Otro estudio descriptivo relevante es el llevado a cabo por Sanz-Moreno y Ferrer Simó (2021), quienes analizaron las traducciones al español del cómic

francófono *Les Chemins de Malefosse* (Los caminos de Malefosse). Las investigadoras utilizan una metodología mixta que incluye análisis de texto y encuestas a los lectores para evaluar la calidad de las traducciones. Entre sus hallazgos, encuentran que las traducciones al español presentaban algunas deficiencias en la adaptación de los diálogos, lo que afectaba a la comprensión del mensaje. Asimismo, Sousa (2018) trabaja en el análisis de la traducción al portugués de Brasil de la obra *Le bleu est une couleur chaude* (2013) de Julie Maroh y explora el potencial de las historietas para difundir ideas y propagar discursos sobre temas profundos.

Del mismo modo, autores como Hižman (2018) y Ogea Pozo (2021) llevan a cabo un estudio empírico sobre la traducción al español y al croata, respectivamente, de la novela gráfica estadounidense *Watchmen* (1986-1987). En su investigación, los autores analizan los aspectos técnicos y lingüísticos de la traducción, así como la recepción de la obra entre los lectores en lengua española y la lengua croata. Entre sus conclusiones, destacan la importancia de la adaptación de los juegos de palabras y las referencias culturales en la traducción de novelas gráficas.

Con todo, los estudios descriptivos sobre la traducción de novelas gráficas han permitido una comprensión más detallada de los procesos y resultados de la traducción en este género literario. Los investigadores han utilizado una variedad de herramientas metodológicas para analizar casos específicos, y sus hallazgos han permitido identificar desafíos y estrategias específicas para la traducción de novelas gráficas.

## **2.4 Estrategias y técnicas de traducción**

Borges (1926, como se citó en Olea, 2001, pp. 441-442) suponía que solamente existían dos maneras y técnicas de traducción: la literalidad y la perífrasis, la primera para los románticos y la segunda para los clásicos.

Las estrategias y las técnicas de traducción constituyen una de las principales herramientas en los Estudios Descriptivos de Traducción para dar cuenta de las características de la lengua traducida en un determinado contexto. La diversidad terminológica entre términos como método, estrategia y técnica ha provocado que la diferencia entre estos conceptos se haya mostrado difusa en

la literatura. Las técnicas describen cada paso de los traductores para traducir una unidad microtextual (Molina y Hurtado Albir, 2002, p. 49). El método se refiere al conjunto de todas las técnicas de una traducción. Las estrategias se identifican como el puente de unión entre la técnica y el método (Hurtado Albir, 2001, p. 267).

Este Trabajo Fin de Máster se basa en las estrategias y técnicas de traducción propuestas por diferentes autores, las más destacadas siendo las que se desprenden de la clasificación de Molina y Hurtado Albir (2002). Estas dos autoras proponen un método de traducción dinámico y funcional que se centra en las técnicas de traducción y su uso. Las autoras argumentan que la elección de técnicas de traducción no debe ser estática ni preestablecida, sino que debe ser dinámica y dependiente de las características y necesidades de cada texto y situación de traducción específica. Las autoras revisan los conceptos clave de la teoría de los Estudios de Traducción y presentan su propuesta de método, que implica un análisis cuidadoso del texto fuente y del texto meta, así como de los contextos cultural, comunicativo y discursivo en los que se lleva a cabo la traducción. Las autoras destacan las técnicas de traducción utilizadas para solucionar los problemas que surgen durante la traducción. La metodología propuesta se ilustra con ejemplos de traducción en distintos géneros y campos, incluyendo la literatura, los textos técnicos y los textos especializados. Además, se enfatiza la importancia del conocimiento experto del traductor y su capacidad para tomar decisiones informadas y creativas durante el proceso de traducción.

Molina y Hurtado Albir (2002, pp. 509-511), revisando y basándose en estudios previos de Vinay y Darbelnet (1958), Nida (1964), Margot (1979), Vázquez-Ayora (1977), Delisle (1993) y Newmark (1988), proponen en total 18 técnicas de traducción, que se ilustran a continuación en la tabla 1 y que se ilustrarán con más detalle en el apartado del análisis de los datos cualitativos sobre las técnicas de traducción:

1	Adaptación	<i>Rugby</i> > fútbol
2	Amplificación	<i>Spring Festival</i> > <i>Chinese New Year</i>
3	Amplificación lingüística	<i>No way</i> > De ninguna de las maneras
4	Calco	<i>École normale</i> > <i>Normal School</i>
5	Compensación	Introducir en otro lugar del texto un elemento de información que no se ha podido reflejar en el mismo sitio
6	Compresión	<i>Yes, so what?</i> > ¿Y?

7	Creación discursiva	<i>Rumble fish</i> > La ley de la calle
8	Descripción	<i>panettone</i> > <i>the traditional Italian cake eaten on New Year's Eve</i>
9	Equivalente acuñado	<i>they are like two peas</i> > Son como dos gotas de agua
10	Generalización	<i>Guichet</i> > <i>window</i>
11	Modulación	<i>Pint</i> > medio litro
12	Particularización	<i>Window</i> > <i>guichet</i>
13	Préstamo	Puro: <i>lobby</i> Naturalizado: <i>pudding</i> > <i>puddín</i>
14	Reducción	<i>The month of fasting</i> > <i>Ramadan</i>
15	Substitución lingüística y paralingüística	Gesto de poner la mano sobre el corazón > <i>Thank you</i>
16	Traducción literal	<i>They are like two peas</i> > Son como dos guisantes
17	Transposición	<i>He will soon be back</i> > no tardará en venir
18	Variación	Cambio de dialecto o tono

Tabla 1: Las 18 técnicas de traducción propuestas por Molina y Hurtado Albir (2002)

Nos parece importante mencionar que las dos autoras también consideran la técnica de la paráfrasis. No obstante, tras coincidir con autores previos como Nida y Taber (1969), Margot (1979) y, sucesivamente, Delisle (1993), sobre que la paráfrasis es un cambio léxico que hace que el fragmento meta sea más largo que el fragmento origen sin alterar el significado de este último, esta técnica de traducción la incluyen bajo el término de “amplificación”. Además, cabe mencionar que según Molina y Hurtado Albir, la técnica de reducción conlleva la reducción de palabras o la eliminación completa de una parte del texto de origen. En este sentido, me parece interesante apuntar que autores como Yuliasri (2017) han descubierto, tras los resultados de sus investigaciones, que en la traducción al indonesio de cómics ingleses los traductores ejercitan la censura mediante el uso de técnicas de reducción y generalización para reducir figuras retóricas, sarcasmo e insultos.

Hurtado Albir (2001, p. 250), por otra parte, también explica que el método traductor es un proceso regulado por algunos principios determinados por el contexto y la finalidad de la traducción. Asimismo, sugiere algunos métodos según el propósito de la traducción: interpretativo-comunicativo para reproducir el efecto; literal, donde los elementos lingüísticos del original se mantienen; libre, donde el propósito no es transmitir el significado exacto; y filológico, que requiere una traducción analítica y anotada.

Seguidamente, Oster y Molés-Cases (2016) estudian las dificultades de traducción del léxico relacionado con la comida y la bebida, y entre las técnicas destacan la adaptación intercultural (*Gemüse-Eintopf* > menestra de verduras),

la adaptación intracultural (*Lebkuchen* > *pa de gíngebre*), la recreación (*Spekulatius* > pasta de pastaflora) y la combinación de técnicas (*Wurstsemmel* > bocadillo de salchicha).

Sucesivamente, Marco (2007; 2019), en su estudio sobre la traducción del léxico relacionado con la comida, clasifica las técnicas de traducción en tres categorías: neutralización, extranjerización y domesticación. Marco reconoce 10 técnicas entre las cuales cabe destacar: generalización (*berry patches* > fresales), descripción (*pork pie* > empanada de lomo picado), adaptación intercultural (*nut* > castaña) y omisión (*pint* > -).

De un lado, las técnicas de traducción empleadas en una traducción también influyen en la fiabilidad de un texto (Robinson, 2003). Las estrategias de traducción, de otro lado, incluyen diferentes tipos de fiabilidad textual, por ejemplo: la fiabilidad literal que sigue palabra por palabra el texto original; la extranjera, donde el texto se lee de forma fluida, pero se nota un matiz extranjero; fluida, donde la traducción es tan sencilla de leer que parece un original redactado en el idioma de llegada; resumen, donde la traducción presenta solo los puntos principales del original; la adaptación, donde la traducción reformula el original para conseguir el efecto sobre el público del idioma meta, diferente al original. Sin embargo, Érico Assis (2016) aborda el tema de fidelidad en la traducción de historietas y argumenta que es particularmente problemático, ya que el significado se transmite no solo a través de las palabras, sino también a través de las imágenes. El enfoque alternativo que propone se denomina “adaptación con respeto”, que reconoce que el traductor debe hacer elecciones y adaptaciones para transmitir el significado original, pero también reconoce la importancia de preservar las características y cualidades únicas del texto de origen. En este contexto, también se hace mención del papel del “letterer” que es responsable de adaptar el texto para que se ajuste a las limitaciones visuales y especiales del formato del cómic.

Asimismo, Lawrence Venuti (1995) propone una distinción entre estrategias familiarizantes y extranjerizantes, que se refieren a las opciones que los traductores pueden elegir al traducir un texto. Las estrategias familiarizantes buscan hacer que el texto traducido se perciba como más natural y familiar por parte del lector de la lengua meta. Para lograrlo, el traductor puede adaptar estructuras sintácticas y gramaticales, puede elegir eliminar elementos culturales

y lingüísticos específicos del texto original y utilizar términos y expresiones comunes en la lengua meta. De esta manera, el texto traducido se parece lo más posible a un texto que se hubiera producido originalmente en la lengua meta, con el objetivo de facilitar la comprensión y la lectura del texto para los lectores de la lengua meta. Las estrategias extranjerizantes, por su parte, buscan mantener el texto traducido más cerca del texto original y destacar las diferencias culturales y lingüísticas entre la lengua original y la lengua meta (Myskja, 2013, p. 4). Esto puede implicar la incorporación de elementos culturales y lingüísticos específicos del texto original, la utilización de estructuras gramaticales menos comunes en la lengua meta, y la preservación de los aspectos idiomáticos y estilísticos del texto original. El traductor trata de hacer que el texto traducido sea más fiel al texto original, y de esta manera, preservar la singularidad del texto y permitir que el lector de la lengua meta experimente la diferencia cultural que se encuentra en el texto original.

Por último, Venuti hace mención de un fenómeno que denomina “violencia etnocéntrica” (*ethnocentric violence*), refiriéndose a la manera en que los traductores raramente traducen la cultura y prefieren proporcionar una domesticación del texto origen a través del uso de términos vagos o genéricos en lugar de insertar elementos culturales específicos y, por ende, conformando el elemento extranjero/extranjerizante a las normas hegemónicas (Elmenfi, 2014, p. 12). De hecho, Oster y Molés-Cases (2016) concluyen en su estudio sobre la traducción de los referentes culturales de la comida y la bebida que las técnicas de traducción más observadas en su estudio son las que reducen la culturalidad, en otras palabras, las técnicas de domesticación. Además, el fenómeno descrito por Venuti comparte semejanzas con lo que O’Sullivan (2012, p. 133) denomina “pseudotraducción” (*pseudotranslation*), que implica dar la impresión de acceso a la cultura de la lengua origen. Asimismo, este fenómeno se puede comparar con un efecto de “extranjerismo decorativo” (*decorative foreignness*) (Seago, 2012, p. 109) según el cual se puede evitar traducir algunas partes del texto origen ya que no resultan esenciales para la interpretación o la comprensión general de un enunciado o de un texto.

Kaindl (2010), más recientemente, también examina diferentes estrategias de traducción como la domesticación y la extranjerización teniendo en cuenta las diferencias culturales y lingüísticas que pueden afectar a la

traducción de cómics. Este género, de hecho, además de la traducción literaria pertenece también a la traducción audiovisual. Como se ha comentado anteriormente, este tipo de traducción es una disciplina que ha cobrado gran importancia en los últimos años debido a la globalización y la necesidad de comunicarse en diferentes idiomas en un mundo cada vez más interconectado. De hecho, es esencial para la comunicación global y la comprensión entre varias culturas. Al mismo tiempo, la traducción audiovisual es una disciplina compleja que requiere una combinación de habilidades lingüísticas, técnicas y culturales. Este tipo de traducción empieza cuando el iniciador (Nord, 1991, p. 8) manda comprar el texto audiovisual con la intención de exhibirlo en otra lengua y acaba cuando dicho texto se emite en la lengua meta para los receptores de la cultura meta. Según Pérez González (2010, p. 14), la traducción audiovisual es un proceso que “consiste en transferir a un medio audiovisual un contenido verbal y/o visual que se encuentra en otro medio, con el fin de hacerlo comprensible para un público que habla una lengua distinta a la original”.

Además de los retos técnicos, la traducción audiovisual también plantea cuestiones éticas y culturales. Por ejemplo, en la traducción de videojuegos, es importante respetar las referencias culturales y adaptarlas al contexto de la cultura de destino para que los jugadores puedan entenderlas. Según O’Hagan y Mangiron (2013, p. 25), “los videojuegos son un fenómeno cultural que refleja las actitudes y valores de la sociedad que los produce”, por lo que la traducción de videojuegos tiene un papel importante en la transmisión de la cultura y la identidad de los países.

Las técnicas de traducción anteriormente mencionadas se han empleado ampliamente en la investigación sobre la traducción de novelas gráficas y contenidos audiovisuales. Sin embargo, en términos de cómics y novelas gráficas podrían diferir, siendo este parte de un género mixto de literatura y contenido audiovisual (cf. Molés-Cases, 2020a, 2020b). En el caso específico de novelas gráficas, la traducción puede ser vista como un proceso de “re-creación” (Sánchez-García, 2019), ya que el traductor debe tomar decisiones creativas para adaptar la obra al nuevo contexto cultural y lingüístico.

### **3. Metodología**

En este apartado se ilustra con detalle la metodología usada en esta investigación sobre el análisis de un corpus de novela gráfica formado por dos novelas originales en español y sus respectivas traducciones al italiano y al inglés. El primer paso ha sido la adquisición de las diferentes obras originales y traducidas (algunas las hemos conseguido en formato papel y otras en formato digital). El siguiente paso se corresponde con la recogida de datos a través de la aplicación Microsoft Excel. A continuación, se comparan los pares de fragmento original y fragmento meta en cada uno de los corpus paralelos, se identifican técnicas de traducción y se extraen los datos cualitativos y cuantitativos que nos llevan a los resultados del trabajo.

#### **3.1 Composición del corpus**

El corpus seleccionado y analizado en este trabajo está compuesto por dos novelas gráficas en formato digital en español, sus dos respectivas traducciones al italiano en formato en papel, una traducción al inglés en formato digital conseguida a través de préstamo bibliotecario de la Universitat Politècnica de València, y la otra traducción al inglés en formato en papel. Para este trabajo de análisis de traducción de novelas gráficas se han seleccionado las obras *Arrugas* y *La casa* del ilustrador valenciano Paco Roca. Se han elegido estas dos obras por su temática, su estilo narrativo y su relevancia no solo en el género de la novela gráfica, sino también por su significancia en un corpus académico de estudio de literatura española y la enseñanza de español como lengua extranjera. Además, este corpus ha sido seleccionado basándose en un hilo conductor que se desprende de las dos novelas: la concepción del paso del tiempo y todo lo relacionado con la cotidianidad.

En concreto, el corpus está formado, por una parte, por la novela gráfica *Arrugas* de Paco Roca en su versión original en español en formato digital. La edición original de la novela gráfica publicada por Astiberri Ediciones en España, tiene un total de 96 páginas. Consideramos también para el corpus su traducción al italiano en formato papel (por Alessandra Papa), y su traducción al inglés en formato digital (por Nora Goldberg).

El corpus, además, está compuesto por la obra titulada *La casa de Paco Roca* en su versión original en español en formato digital. El libro cuenta con 152 páginas en su edición en tapa dura publicada por Astiberri Ediciones. Consideramos para el corpus, asimismo, su traducción al italiano en formato en papel (realizada por Bruno Arpaia), y su respectiva traducción al inglés en formato en papel (realizada por Andrea Rosenberg).

### **3.2 Descripción de los textos**

Las novelas gráficas *Arrugas* y *La casa de Paco Roca* son dos ejemplos de cómo el tema de lo cotidiano y el paso del tiempo puede ser explorado en una narrativa gráfica. Ambas historias presentan personajes que se enfrentan a la vejez y la pérdida, y que tratan de encontrar significado y propósito en sus vidas a medida que el tiempo avanza. El tema del paso del tiempo es una constante en la obra del novelista gráfico valenciano, quien ha demostrado una habilidad notable para representar de manera visual y emocional el transcurso de la vida y sus inevitables cambios. En *Arrugas*, por ejemplo, el autor aborda de manera sensible y realista el tema del envejecimiento y la vejez, mientras que en *La casa* explora los recuerdos y la nostalgia que surgen al retornar a los lugares de la infancia. El análisis de la traducción de novelas gráficas es un tema fascinante que ha cobrado una gran importancia en los últimos años debido al creciente interés en la literatura y la cultura visual. Las dos obras del historietista Roca que se estudian y analizan en este trabajo son ejemplos de novelas gráficas de gran calidad literaria y artística, que abordan temas universales como el paso del tiempo, la memoria y las relaciones humanas. Su traducción al inglés (Cruz-Malavé, 2017) y al francés (Pérez-Villegas, 2018), respectivamente, permitió su difusión en el mercado internacional, y ofrece una oportunidad para analizar los retos y las soluciones que se presentan en la traducción de este tipo de obras. Se han seleccionado estas dos obras por haber cosechado un éxito no solo entre los lectores habituales de cómics, sino también entre los no tradicionales. En este trabajo, se abordará el estudio de la traducción de novelas gráficas, con el fin de comprender en profundidad las técnicas de traducción observadas en este género en particular y los desafíos que se encuentran durante el proceso de

traducción. En el caso de los cómics y de las novelas gráficas, el traductor tiene el rol de promotor de diversidad cultural y comprensión intercultural.

Para analizar los textos, es inevitable valorarlos en un contexto bien específico. En primer lugar, se lleva a cabo una investigación exhaustiva sobre Paco Roca y sus obras, así como sobre el contexto cultural y político en el que se crearon *Arrugas* y *La casa*. Se ha investigado la historia, la política y las costumbres de la época y el lugar en que se crearon las dos obras.

Francisco Martínez Roca (conocido artísticamente como Paco Roca), nacido en Valencia (España) en 1969, es un reconocido historietista, autor de cómics adscrito al movimiento de la novela gráfica. Sus obras son conocidas por abordar temas sociales y políticos relevantes y contemporáneos, así como por su enfoque en la introspección y la exploración de la vida cotidiana. En términos de contexto social y político, Paco Roca ha sido influenciado por la situación política y cultural de España, especialmente durante la década de 1970 y la transición a la democracia. En sus obras, se pueden encontrar referencias a la historia y la cultura españolas, así como a cuestiones como la memoria histórica, la identidad nacional y las tensiones sociales.

Se presenta aquí un análisis detallado de la obra *Arrugas* para comprender su estructura, estilo y elementos narrativos. Se ha prestado especial atención a los personajes, el diálogo, la disposición de las viñetas y la relación entre imágenes y texto. *Arrugas* es una novela gráfica de Paco Roca, publicada en el 2007, que ha sido reconocida con numerosos premios, siendo el más destacado el Premio Nacional del Cómic de España, recibido en el año 2008. En 2011 se adaptó a las pantallas en formato de película de animación dirigida por Ignacio Ferreras.

La novela gráfica se ha producido originalmente en francés para la editorial Delcourt con el título de *Rides*. Para adaptarlo al público francés, Roca tuvo que hacer algunos cambios formales para las exigencias del mercado y los lectores (García, 2008, p. 62). Se ha optado por esta obra de Paco Roca para el análisis de técnicas de traducción debido a su éxito internacional y reciente entre las novelas gráficas en lengua española (Muñoz-Basols y del Rey Cabero, 2019, p. 365), por ser una obra que demuestra la habilidad que tiene la literatura gráfica de ir más allá del rol tradicional del entretenimiento y para dirigirse a un público meta variado explorando temas complejos. La novela aborda temas como el

envejecimiento, la vejez y las enfermedades, de manera particular la enfermedad de Alzheimer. La historia nos presenta a Emilio, un hombre mayor que comienza a experimentar los síntomas del Alzheimer y es llevado por su hijo (y su yerna) a una residencia de ancianos. Allí conoce a Miguel, un hombre simpático y parlanchín con quien entabla una amistad. A través de las vivencias de Emilio en la residencia, la novela gráfica retrata la cotidianidad y las relaciones humanas en un lugar que puede resultar desolador. Se aborda de manera sensible y realista el proceso de envejecimiento, la pérdida de memoria y la dignidad de los mayores, así como la relación entre padres e hijos en situaciones difíciles. La trama se desarrolla en un tono emotivo y nostálgico, y los personajes son retratados con profundidad y realismo. La novela gráfica también reflexiona sobre la importancia de la amistad y el compañerismo en situaciones difíciles y sobre la importancia de tratar a las personas mayores con respeto y dignidad. Además, debido a su popularidad, la novela fue adaptada al cine en una película de animación en 2001, la cual también recibió múltiples galardones.

Esta novela está traducida al italiano por la traductora Alessandra Papa, y en Italia se publica en 2008 por la editorial Tunué con el título de *Rughe*. Desde 2004, la traductora ha traducido obras de Paco Roca al italiano y es también la traductora de otras de sus obras, como, por ejemplo, *Il faro* (2006) 'El faro', *Le strade di sabbia* (2009) 'Las calles de arena'. Por otra parte, Nora Goldberg es la traductora al inglés de *Arrugas*. Después de su grado en Relaciones y Asuntos Internacionales, trabajó durante 8 años como traductora y poseedora en el campo de la traducción de cómics del francés al inglés. Tradujo la novela desde la lengua francesa y la traducción al inglés de *Arrugas* de Paco Roca se titula *Wrinkles*. La edición para el Reino Unido fue publicada en 2015 por la editorial Knockabout.

De igual modo, se ha llevado a cabo una investigación detallada sobre el contexto social y político de la obra *La casa* y se han realizado búsquedas profundizadas sobre los traductores de las respectivas versiones en italiano y en inglés.

*La casa* es la otra novela gráfica de Paco Roca que forma parte del corpus de este trabajo. Publicada en 2015, ha sido reconocida con numerosos premios y se ha convertido en una de las obras más aclamadas de Paco Roca. La novela cuenta la historia de tres hermanos que regresan a la casa de su infancia

después de la muerte de su padre para deshacerse de las pertenencias y vender la propiedad. Sin embargo, cuando llegan a la casa, descubren que está llena de recuerdos y objetos que evocan su pasado y la relación con su padre. A medida que los hermanos revisan las pertenencias de su padre, comienzan a recordar su propia infancia y las relaciones tensas y complejas que tuvieron con él. La novela gráfica explora temas como la familia, el paso del tiempo, la memoria y la identidad. Asimismo, explora la relación entre el ser humano y la naturaleza, y reflexiona sobre la importancia de los lazos familiares y las tradiciones culturales. Esta obra también aborda temas políticos, como la especulación inmobiliaria y el impacto del turismo en el medio ambiente. A lo largo de la historia, Paco Roca utiliza el dibujo y el color para transmitir la nostalgia y la emoción que los personajes sienten al revivir los momentos de su pasado. *La casa* es una obra conmovedora y profunda que invita al lector a reflexionar sobre la importancia de los recuerdos y la familia en la vida de las personas.

El traductor al italiano de esta novela es Bruno Arpaia que nació en Ottaviano (en el sur de Italia) y se especializó en estudios de historia americana. Siendo conocedor de literatura española y latinoamericana, además de ser escritor de obras propias, trabaja como traductor de español a italiano y se ha dedicado a traducir obras de Gabriel García Márquez y Carlos Ruiz Zafón, entre otros. Por otra parte, Andrea Rosenberg ha traducido *La casa* al inglés y su traducción se publicó en 2019 por la editorial Fantagraphics con el título de *The House*. Rosenberg es una traductora estadounidense que ha traducido obras de español (y, algunas veces, portugués) al inglés durante más de diez años. Su trabajo incluye principalmente la traducción de novelas y narrativa gráfica; ha traducido obras famosas de Aura Xilonen, Ana Penyas y también Paco Roca.

Con todo, el hilo conductor de las dos novelas es todo lo relacionado con la cotidianidad y el paso del tiempo, temas que abordaremos en este trabajo de investigación.

### **3.3 Metodología del estudio descriptivo**

En el apartado de los antecedentes teóricos, se han mencionado diferentes tipos de enfoques descriptivos. Uno de los enfoques descriptivos perteneciente a la lingüística de corpus es el análisis de corpus, que se emplea como metodología

del presente trabajo. La lingüística de corpus es una metodología que se basa en un análisis empírico de datos cuantitativos y cualitativos del uso de un lenguaje a través de un corpus (Leech, 1992, p. 105). El corpus es una recopilación de textos (orales y/o escritos) que son representativos del uso real y auténtico de un lenguaje natural (Sinclair, 1991, p. 171). El análisis de corpus implica el uso de corpus para encontrar patrones del lenguaje, describir las características de los textos traducidos y compararlos con los textos originales. Según Baker (1993, p. 239), el análisis de corpus “proporciona una base empírica para la investigación en traducción y permite la identificación de patrones recurrentes en los textos traducidos”.

El presente estudio descriptivo de la traducción se basa en el análisis de un corpus que está compuesto por dos novelas gráficas de Paco Roca se basará en una metodología que combine análisis cualitativo y cuantitativo de las técnicas de traducción empleadas en las traducciones de las obras. Para ello, se seguirán las pautas metodológicas propuestas por Molina y Hurtado Albir (2002) en su modelo de análisis de la traducción. Aunque haya diferentes clasificaciones de las técnicas de traducción, este estudio emplea las técnicas de traducción propuestas según la clasificación de Molina y Hurtado Albir que definen las técnicas de traducción como “procedimientos para analizar y clasificar cómo funciona la equivalencia de traducción” (2002, p. 509). Además, cabe apuntar que las técnicas de traducción, según la propuesta de estas autoras, pueden ser empleadas para analizar unidades de traducción más pequeñas que una oración. Para llevar a cabo el estudio descriptivo de las traducciones de las dos obras, se ha elaborado una hoja de Microsoft Excel donde se especifican y se muestran diferentes datos, como por ejemplo los fragmentos de análisis de la versión original en castellano, fragmentos de texto en las dos lenguas metas, datos sobre la técnica de traducción utilizada en cada caso y posibles comentarios. En primer lugar, tras la identificación de las técnicas usadas en el corpus a partir de la comparación de pares de fragmentos origen y meta, se llevará a cabo un análisis cuantitativo de las técnicas de traducción empleadas en las traducciones, utilizando un sistema de categorías previamente definido. Se registrarán y contarán las ocurrencias de cada una de las técnicas en el corpus, con el fin de establecer patrones y tendencias en el uso de las mismas en la traducción de las novelas gráficas. El estudio cuantitativo podrá mostrar cuál es la estrategia de

traducción que se ha seguido en la traducción al italiano y la estrategia empleada en la traducción al inglés. El análisis se realiza teniendo en cuenta la concepción del paso del tiempo, que es el tema que representa el hilo conductor entre las dos obras.

Las obras que componen el corpus han sido analizadas por completo en su totalidad, con un enfoque más concreto en el tema de lo cotidiano y del paso del tiempo. Para este tipo de trabajo, usualmente se toma la frase como unidad de traducción, sin embargo, como unidad de traducción en este trabajo se utiliza la viñeta entera, que, siendo estrictamente relacionada con la imagen en obras como cómics y novelas gráficas, contribuye a la posibilidad de analizar la traducción de texto e imagen a la vez. En efecto, Eco (1973, p. 150) subraya que el elemento fundamental de la semántica del cómic es el signo convencional de la *nuvoletta* (globo de diálogo) que indica el “discurso expreso”. En términos de técnicas de traducción, el trabajo se basa en una serie de estudios previos que han propuesto varias y diversas técnicas de traducción, siendo el estudio de Molina y Hurtado Albir (2002) el que adoptamos como referencia.

Además, se lleva a cabo un análisis comparativo entre las técnicas de traducción empleadas en cada una de las traducciones al inglés y al italiano, con el fin de identificar las similitudes y diferencias entre las traducciones.

## **4. Resultados y discusión**

En este apartado se presentan los resultados extraídos del análisis de las técnicas de traducción en las traducciones al italiano y al inglés de las dos obras de Paco Roca objeto de estudio de este TFM. Tomando la viñeta como unidad de estudio, en el corpus se recopilaron en total 387 pares de fragmentos de estudio en la hoja de Excel (387 para cada par de lenguas: español>italiano y español>inglés). Esto significa que se ha analizado un total de 778 pares de fragmentos origen-meta (español>italiano y español>inglés respectivamente). A continuación, en primer lugar, presentamos los datos cualitativos y seguidamente los datos cuantitativos. Asimismo, seguidamente, se explorarán y analizarán potenciales problemas y dificultades identificados en la traducción. Con todo, los análisis tanto cualitativos como cuantitativos podrán proporcionar un resultado final sobre la estrategia de traducción utilizada en el complejo de la traducción.

### **4.1 Datos cualitativos**

Tras el análisis de las técnicas de traducción identificadas en el corpus de estudio, se han distinguido en total 18 técnicas de traducción, basándonos en los estudios presentados anteriormente en el marco teórico (cf. Molina y Hurtado Albir, 2002; Marco, 2004; Oster y Molés-Cases, 2016), distinguiendo respectivamente 16 de las técnicas de Molina y Hurtado, 1 de Marco (omisión) y 1 de Oster y Molés-Cases (combinación de técnicas). Las dos novelas gráficas y sus respectivas traducciones al italiano y al inglés que componen el corpus de este estudio se han analizado en su totalidad, con un enfoque particular en todo lo relacionado con lo cotidiano y el paso del tiempo. A continuación, se definen las 18 técnicas de traducción en orden alfabético y se ejemplifican a través de fragmentos extraídos del corpus estudiado.

#### **4.1.1 Adaptación**

Cabe recordar que la adaptación en traducción se refiere al proceso de modificar el texto origen para adecuarlo a la lengua y, más específicamente, a la cultura

meta, teniendo en consideración las diferencias no solo lingüísticas sino también socioculturales. La adaptación puede ser intercultural o intracultural (Marco, 2004) y tiene como fin la creación de un efecto equivalente en el texto de llegada (Hatim y Mason, 1997, p.80). En la traducción al italiano y al inglés de *Arrugas* (p. 82) se puede observar un ejemplo de adaptación intracultural:

(1)		Fuente
Texto Origen (TO) (es)	Sí, <b>Ramón</b> , estoy aquí	<i>Arrugas</i>
Texto Meta (TM) (it)	Si, <b>Esteban</b> , sono qui “Sí, Esteban, estoy aquí”	<i>Rughe</i>
Texto Meta (TM) (en)	Yes <b>Leon</b> , I'm here	<i>Wrinkles</i>

En el ejemplo 1, en los dos idiomas se ha optado por una traducción literal (véase 4.1.15 Traducción literal), sin embargo, es evidente el cambio de nombre propio de persona. Es interesante observar que si bien los traductores, por un lado, han decidido adaptar el nombre a la cultura meta, por otro lado, se elige otro nombre comúnmente usado en español que pueda sea más reconocible o fácil de memorizar (véase la falta de tilde, por ejemplo, en Esteban y Leon) para los lectores de habla inglesa e italiana.

En la traducción al inglés de *La casa* (p. 60), se ha identificado un ejemplo de adaptación intercultural:

(2)		Fuente
TO (es)	A los alijos incautados de la <b>guardia civil</b> . ¿A que sí? Está todo superordenado.	<i>La casa</i>
TM (it)	La merce sequestrata della <b>guardia civile</b> . Vero? È tutto superordinato. “Los bienes incautados de la guardia civil. ¿Verdad? Está todo superordenado.”	<i>La casa</i>
TM (en)	A <b>police</b> evidence locker. Right? It's all super tidy.	<i>The House</i>

Como indicábamos antes, en el ejemplo 2, más específicamente, se identifica una adaptación intercultural por la presencia de un organismo de seguridad, la

Guardia Civil, que se encuentra en España como cuerpo de protección ciudadana y por ende se puede tener una imagen mental y situar en la cultura de origen entre los lectores hispanohablantes. Por otra parte, en la traducción al italiano se ha empleado la traducción literal, sin adaptarlo a la cultura meta, ya que en Italia el equivalente léxico de la “Guardia Civil” española es la *Protezione Civile*, un organismo específico de seguridad, separado de la Policía o los *Carabinieri*. Sin embargo, con respecto a la función que desempeña la guardia civil en la sociedad española, el equivalente cultural italiano sería el *Arma dei Carabinieri* ‘Arma de Carabineros’. Por lo tanto, en este caso, el uso de la técnica de traducción literal crea un efecto final de extranjerización en la traducción al italiano. En inglés, al contrario, se ha optado por una adaptación intercultural por la necesidad de hacer que el fragmento sea adecuado y reconocible para los lectores de habla inglesa. Aunque la utilización de la palabra *police* resulta casi generalizadora, esta sirve para que el mensaje llegue adaptado culturalmente al público meta, tal y como se entiende del ejemplo 2.

Otro ejemplo de adaptación intercultural se encuentra en la traducción al inglés de *Arrugas* (p. 22) y se muestra en el ejemplo 3:

(3)		Fuente
TO (es)	¿Os habéis apuntado a la excursión del <b>puente de octubre</b> ?	<i>Arrugas</i>
TM (en)	Have you signed up for the trip on <b>All Saints Day</b> ?	<i>Wrinkles</i>

En español el puente de octubre (también puente de noviembre) hace referencia a los días festivos entre el día 31 de octubre y el 1 de noviembre. El día 1 de noviembre en los países de habla inglesa es comúnmente conocido como *All Saints’ Day* (el Día de los Muertos), seguido por *All Souls’ Day*.

Aunque el trabajo se centra en los temas de la cotidianidad y el paso del tiempo, es inevitable haber encontrado ejemplos más genéricos, dado que las obras han sido analizadas en su totalidad. De hecho, otros ejemplos incluyen también los nombres de algunos juegos de mesa, como, por ejemplo, el *Scattergories*, que en inglés no hace falta traducir, y se adapta a la cultura italiana, usando su propia denominación en italiano, *Saltinmente*. Asimismo, la adaptación intercultural ha sido utilizada para la traducción de nombres de

medicamentos específicos, como, por ejemplo, el *Tacrine* en español que se traduce con su denominación *Memantine* en inglés.

#### 4.1.2 Amplificación

Como hemos explicado arriba, la amplificación en traducción se refiere al proceso de expansión o enriquecimiento del texto de origen en la lengua de llegada, con el fin de transmitir con mayor detalle o énfasis la información contenida en el texto original. El término, en concreto, significa ampliación y es “un desarrollo ulterior del contenido en el texto meta” (Nord, 1997, p. 91). En este sentido, el traductor puede agregar información adicional, ejemplos, explicaciones o descripciones que no estaban presentes en el texto de origen, pero que contribuyen a una mejor comprensión y transmisión del mensaje. En la traducción al inglés de *Arrugas* (p. 42), se puede observar la técnica de amplificación que se emplea para añadir más detalle o más información al contenido origen, como se muestra en el ejemplo 4:

(4)		Fuente
TO (es)	Recuerda: comer y dormir.	<i>Arrugas</i>
TM (en)	Remember: eating and sleeping. <b>It is all that counts in here.</b>	<i>Wrinkles</i>

En la traducción al italiano hay una traducción literal y no se identifica ninguna amplificación, mientras que por otra parte en la traducción al inglés ha sido añadido contenido adicional después del punto final de la oración, especificando “Es todo lo que importa aquí (en la residencia de ancianos)”.

Otro ejemplo se observa en la traducción al inglés de *La casa* (p. 15):

(5)		Fuente
TO (es)	<b>Con los recortes de prensa que hablaban de mí:</b> de la serie en que trabajaba, las reseñas de mi novela...	<i>La casa</i>
TM (en)	The newspaper <b>clippings I sent him with articles about me:</b> the TV show I was working on, reviews of my novel...	<i>The House</i>

El ejemplo 5 muestra una amplificación lingüística en el caso de la traducción al inglés, con el uso de la frase “los recortes de prensa que le (a mi padre) he enviado...”, donde se añade contenido para proporcionar más detalle o resultar más específico.

Al mismo tiempo, Munday (2016) también define la amplificación como una estrategia de traducción que se utiliza para expandir el texto de origen y añadir información que puede ser necesaria en la lengua de llegada. Esto se hace con el objetivo de compensar posibles deficiencias en el texto original y proporcionar al receptor de la traducción una experiencia más completa. Un ejemplo de un tipo de amplificación lingüística necesaria se identifica en las dos traducciones de *La casa* (p. 50), en el caso que se muestra a continuación:

(6)		Fuente
TO (es)	También.	<i>La casa</i>
TM (it)	Anche quello. “También eso.”	<i>La casa</i>
TM (en)	That too.	<i>The House</i>

En el ejemplo 6 resulta necesario utilizar una amplificación lingüística, sobre todo en la traducción al inglés, donde solamente la palabra *too* para indiciar “también” no habría sido adecuada. Una manera de utilizar el adverbio “también” en inglés sin ulterior añadidura podría ser, por ejemplo, la expresión *as well*.

#### **4.1.3 Compensación**

La compensación en traducción implica una pérdida de un elemento visual o de un rasgo lingüístico en un nivel de la traducción que se equilibra (o compensa, valga la redundancia) con una ganancia en otro nivel (Baker, 2018, p. 216). Es decir, si se produce una pérdida en el nivel léxico o cultural debido a las diferencias entre el texto de origen y el texto de llegada, el traductor puede introducir elementos compensatorios en otros niveles, como el sintáctico o el pragmático, para mantener la coherencia y la comprensión del mensaje.

En la traducción multimodal, más concretamente, a veces es necesario utilizar la compensación para hacer frente a las dificultades que surgen en el

proceso de traducción y superar las limitaciones tanto lingüísticas como visuales. En el caso de cómics y novelas gráficas, identificamos a menudo la técnica de compensación visual, de la cual se muestra un ejemplo a continuación (Figura 1, Figura 2):



Figura 1: *Wrinkles* (p. 15) © Paco Roca 2007

Figura 2: *Arrugas* (p. 15) © Paco Roca 2007

En la versión original el enunciado es “No me gustan mucho los documentales de animales” y, por ende, hay una correlación con la imagen del documental mostrada en la televisión. En la traducción al inglés se refiere al programa en televisión como un documental sobre la naturaleza, que generaliza el contenido y no necesariamente tiene una relación con la imagen del elefante en televisión.

#### **4.1.4 Compresión**

Según Newmark (1988), "la compresión es una técnica para reducir la duración o la extensión del texto original en la traducción" (p. 82). En este sentido, el traductor puede utilizar estrategias como la eliminación de información redundante, la síntesis de oraciones o párrafos largos, o la simplificación de estructuras complejas para lograr una versión más concisa y legible del texto en la lengua de llegada. Pym (2010) también señala que la compresión es una de las estrategias utilizadas por los traductores para ajustar la longitud y la densidad del texto de origen, evitando la sobreexplicación o la repetición innecesaria, y buscando una mayor fluidez y eficiencia en la comunicación.

La compresión, como contraria a la amplificación, a veces es necesaria en la traducción a algunos idiomas que incluyen expresiones breves y concisas que se pueden entender como un enunciado por completo. Se presentan los siguientes ejemplos (traducciones al italiano y al inglés de *La casa*, p. 11):

(7)		Fuente
TO (es)	¿Tomas vino?	<i>La casa</i>
TM (it)	Vuoi del vino? “¿Quieres vino?”	<i>La casa</i>
TM (en)	Wine?	<i>The House</i>

En el ejemplo 7 la compresión empleada en la traducción al inglés no causa una pérdida de contenido o de información. Es fundamental afirmar también que esto es posible en una traducción multimodal donde el texto está complementado por la imagen y, por ende, la palabra *wine* puede ser utilizada a solas ya que en la foto queda claro que se trata de una invitación a ofrecer vino, por lo que podría considerarse también un caso de compensación visual.

Otros ejemplos incluyen casos como (traducciones de *La casa*, pp. 39, 49):

(8)		Fuente
TO (es)	¿Qué dices?	<i>La casa</i>
TM (it)	Che hai detto? “¿Qué has dicho?”	<i>La casa</i>
TM (en)	What?	<i>The House</i>

(9)		Fuente
TO (es)	<b>Ya sabes</b> , es artista.	<i>La casa</i>
TM (en)	He's an artist.	<i>The House</i>

En el ejemplo 8 se observa un fenómeno bastante común, dado que en inglés se puede simplemente decir “¿qué?” como una pregunta informal para pedir una repetición del enunciado o para expresar sorpresa. Mientras que en el ejemplo 9 se encuentra una compresión de la expresión muletilla “ya sabes” y, por ende, la traducción al inglés resulta más directa en su formulación, con un tono más asertivo y de afirmación.

Véase también el siguiente ejemplo 10 (traducción al inglés de *La casa*, p. 70):

(10)		Fuente
TO (es)	Siempre me estaba enseñando recortes de prensa <b>en los que salías tú.</b>	<i>La casa</i>
TM (en)	He was always showing me newspaper clippings <b>about you.</b>	<i>The House</i>

El ejemplo 10 ilustra un ejemplo de compresión en la traducción al inglés. Se observa cómo se reduce la frase subordinada “en los que salías tú” en una simple expresión fraseológica compuesta por una preposición y un pronombre.

#### 4.1.5 Creación discursiva

Según Baker (2018), "la creación discursiva implica que el traductor no solo traduce las palabras y estructuras gramaticales, sino que también recrea y adapta el discurso para que sea apropiado y efectivo en la lengua de llegada" (p. 239). En otras palabras, el traductor tiene la tarea de producir un texto que transmita el mismo mensaje y las mismas intenciones comunicativas que el texto de origen, pero teniendo en cuenta las particularidades del contexto cultural y discursivo de la lengua meta. El texto debe ajustarse a las convenciones discursivas y culturales de la lengua de llegada, teniendo en consideración el propósito comunicativo y el estilo del texto original.

Se presenta a continuación un ejemplo (ejemplo 11) de creación discursiva identificado en la traducción al italiano y al inglés de *La casa* (p. 50):

(11)		Fuente
TO (es)	El síndrome del <b>cultureta snob.</b>	<i>La casa</i>
TM (it)	La sindrome <b>dell'intelletualoide snob.</b> "El síndrome del <i>intelectualeta snob</i> "	<i>La casa</i>
TM (en)	<b>Artsy-fartsy snob</b> syndrome.	<i>The House</i>

En el texto original se ha utilizado una expresión ficticia para crear el efecto de sarcasmo y humor, típico de este género literario. En las traducciones al italiano y al inglés, los traductores han tenido que reproducir el mismo efecto del mensaje original creando una expresión igualmente ficticia y humorística.

#### 4.1.6 Descripción

La descripción en traducción se refiere a la representación verbal de características visuales, sensoriales o perceptivas presentes en el texto de origen. Es una estrategia que busca transmitir de manera precisa y detallada las imágenes, escenas o elementos visuales que se encuentran en el texto original. La descripción en traducción puede abarcar diversos aspectos, como la apariencia física de los personajes, los entornos y paisajes descritos, los objetos o elementos visuales relevantes, entre otros. El objetivo principal es permitir al lector de la traducción tener una imagen mental clara y vívida de lo que se está describiendo en el texto original. La descripción, a diferencia de la amplificación, no solo añade contenido, sino también intenta crear una imagen mental. En el análisis realizado se han identificado casos aislados de descripción, y también se han observado varios casos de técnicas de descripción combinadas con otras técnicas. En un ejemplo de la traducción al inglés de *La Casa* (p. 35) (ejemplo 12) se identifica una combinación de préstamo puro (véase 4.1.13 Préstamo puro) y descripción:

(12)		Fuente
TO (es)	A su regreso hizo la <b>vuelta ciclista a España</b> como conductor del coche del equipo. Ese año un ciclista de su equipo ganó la vuelta.	<i>La casa</i>
TM (en)	When he returned, he did the vuelta a España bike race driving the team vehicle. A cyclist from his team won the race that year. He always claimed it was because of his help.	<i>The House</i>

En el ejemplo 12, se puede observar que, en la traducción al inglés, se deja la expresión “vuelta a España”, que es un fenómeno de préstamo puro en la lengua meta. Además, para explicar a los lectores de habla inglesa qué es la vuelta de España, se tuvo que emplear una descripción, ilustrando la vuelta como una carrera en bicicleta (*bike race*).

A continuación, se incluye un caso de la traducción al inglés de *La casa* (p. 13):

(13)		Fuente
------	--	--------

TO (es)	Silvia, ¿Qué llevas aquí que <b>pesa tanto?</b>	<i>La casa</i>
TM (en)	What have you got in here, Silvia? <b>Bricks?</b>	<i>The House</i>

El ejemplo 13 es un ejemplo de la técnica de descripción con el fin de crear un escenario visual en la mente del lector meta. La expresión “pesa tanto” se traduce creando una imagen mental de *bricks* (ladrillo) cuya referencia se percibe en diferentes culturas como algo pesado.

Otro caso de descripción encontrado en la traducción al inglés de *La casa* (p. 78) es el siguiente:

(14)		Fuente
TO (es)	Normal, es una <b>zampabollos.</b>	<i>La casa</i>
TM (en)	No surprise there - she <b>won't stop eating.</b>	<i>The House</i>

En el ejemplo 14, el adjetivo “zampabollos” (alguien goloso) no se traduce igualmente como adjetivo, sino se describe en la traducción al inglés con la expresión *won't stop eating* con el fin de ilustrar qué significa zampabollos y su comportamiento característico.

Por último, se presenta un ejemplo de descripción (ejemplo 15), donde ocurre una pérdida cultural (traducción al inglés de *La casa*, p. 123):

(15)		Fuente
TO (es)	¿Qué te parece si quedamos el <b>punte de noviembre</b> y arreglamos el tejado?	<i>La casa</i>
TM (en)	What do you say we come for a <b>long weekend in November</b> and fix the roof?	<i>The House</i>

En la traducción al inglés se identifica un empleo de técnica de descripción que causa una pérdida de un referente cultural, en este caso el puente de noviembre que se refiere al Día de los Muertos, que en inglés se describe como un “fin de semana largo en el mes de noviembre”.

#### 4.1.7 Equivalencia léxica

Autores como Newmark (1988) y Nida y Taber (1969) definen la equivalencia léxica como el proceso de encontrar términos en la lengua de llegada que sean apropiados y que transmitan el mismo significado básico que los términos originales. Además, para diferenciarla de la traducción literal, resaltan que la equivalencia léxica no siempre implica una correspondencia literal, sino que puede haber variaciones según el contexto y la intención comunicativa del texto. En el caso de la traducción multimodal de novelas gráficas y cómics, la equivalencia léxica es ampliamente utilizada para la traducción de onomatopeyas, cuyos ejemplos se enseñan en el apartado 4.3. En el caso de las dos obras analizadas, los títulos se han traducido empleando la técnica de equivalencia léxica. A continuación, se muestra otro caso identificado en la traducción al italiano de *La casa* (p. 34):

(16)		Fuente
TO (es)	Con las <b>almendras</b> hacía <b>turrón</b> .	<i>La casa</i>
TM (it)	Con le <b>mandorle</b> faceva il <b>torrone</b> . "Con las almendras hacía el turrón."	<i>La casa</i>

El ejemplo 16 muestra que en la traducción al italiano es posible utilizar las palabras *mandorle* y *torrone*, que son el equivalente léxico en el idioma de llegada, creando un efecto de domesticación.

La equivalencia léxica es también una técnica que se aplica en casos especiales donde se presentan dichos, proverbios, maneras de decir y en la lengua meta existe un equivalente. Se incluye el siguiente caso de las traducciones al italiano y al inglés de *Arrugas* (p. 37):

(17)		Fuente
TO (es)	La vejez es una broma pesada.	<i>Arrugas</i>
TM (it)	La vecchiaia è un brutto scherzo. "La vejez es una fea broma."	<i>Rughe</i>
TM (en)	Old age is a practical joker.	<i>Wrinkles</i>

El ejemplo 17 demuestra que en los dos casos de traducción se utiliza un equivalente léxico de la expresión idiomática, que es claramente diferente de una traducción literal donde tal vez se habría podido perder la ironía.

#### 4.1.8 Generalización

La generalización en traducción es una estrategia que implica utilizar términos, expresiones o estructuras más generales en la lengua de llegada para transmitir el sentido o significado más específico de un texto de origen. En otras palabras, se busca encontrar equivalencias más amplias que puedan ser comprendidas por los lectores de la lengua meta. Esta estrategia se utiliza cuando no hay una correspondencia directa entre los términos específicos del texto original y los términos disponibles en la lengua de llegada. Observamos seguidamente un ejemplo extraído de las traducciones al italiano y al inglés de *La casa* (p. 121):

(18)		Fuente
TO (es)	Venga, apestas a cigalas.	<i>La casa</i>
TM (it)	Dai, puzzi di scampi. “Venga, apestas a scampi.”	<i>La casa</i>
TM (en)	Give it up, you reek of them.	<i>The House</i>

En el ejemplo 18, mientras que en italiano se emplea la modulación, la traducción al inglés presenta una generalización con el pronombre objeto *them*, sin adentrarse en los detalles del objeto o, en este caso, la comida a la cual se refiere el pronombre. En este caso también se podría considerar que se crea una compensación visual, debido al hecho de que en la página 117 se pueden apreciar las cigalas en la imagen, como se muestra en la Figura 3, aunque la definición no es muy nítida:



Figura 3: *La casa* (p. 117) © Paco Roca 2015

Otros ejemplos incluyen la generalización de términos específicos de comida (traducción al italiano de *La casa*, p. 33) o denominaciones propias (traducción al inglés de *La casa*, p. 82):

(19)		Fuente
TO (es)	Aquí sería cuando dio las primeras <b>almendras</b> .	<i>La casa</i>
TM (it)	Qui è quando ha dato i primi <b>frutti</b> . “Aquí es cuando ha dado sus primeros frutos.”	<i>La casa</i>

(20)		Fuente
TO (es)	Pobre <b>naranja</b> .	<i>La casa</i>
TM (en)	Poor <b>tree</b> .	<i>The House</i>

En el ejemplo 19, el término “almendras” se generaliza en la traducción al italiano con *frutti* ‘frutos’. La imagen mental que se crea en la mente del lector no varía ni se altera, ya que un árbol puede dar frutos más generalmente, y específicamente almendras, si se está haciendo referencia a un almendro. En el ejemplo 20, el término “naranja” se generaliza en la traducción al inglés con el término más genérico de “árbol”.

(21)		Fuente
TO (es)	¡Y eso pasaba todos los <b>finés de semana!</b>	<i>La casa</i>
TM (it)	E succedeva tutte le <b>settimane!</b> “¡Y pasaba todas las semanas!”	<i>La casa</i>

En el ejemplo 21 (traducción al italiano de *La casa*, p.91), la traducción al italiano pierde la especificidad de “fin de semana” y se queda con la palabra “semana” que, aunque no cambie el significado del enunciado completo, resulta generalizador.

#### 4.1.9 Modulación

Conviene recordar que la modulación en traducción se refiere a una estrategia que implica cambiar la perspectiva o el enfoque en la expresión de un mensaje en la lengua de llegada con respecto al texto original. Esto puede implicar cambios en el estilo, la estructura de la frase, los matices culturales o las referencias específicas, entre otros aspectos. Se presenta a continuación un ejemplo de las traducciones al italiano y al inglés de *La casa*, p. 14:

(22)		Fuente
TO (es)	Hay que joderse.	<i>La casa</i>
TM (it)	Ma che stronzo... “Pero, que gilipollas.”	<i>La casa</i>
TM (en)	What the hell.	<i>The House</i>

En el ejemplo 22 encontramos un caso de modulación, donde se puede apreciar un cambio de registro y de referencia. En la traducción al inglés, el estilo suena coloquial pero no supera los límites de la informalidad. En la traducción al italiano,

se utiliza un término informal, y además se evidencia la referencia al padre en lugar de utilizar una expresión más impersonal<sup>3</sup>.

Un ejemplo similar se encuentra en la página 71:

(23)		Fuente
TO (es)	Estás de coña, ¿verdad?	<i>La casa</i>
TM (it)	Stai scherzando, vero? “Estás bromeando, ¿verdad?”	<i>La casa</i>
TM (en)	You're joking, right?	<i>The House</i>

En el ejemplo 23 hay un cambio de registro en las dos traducciones donde no se emplea ningún término informal, y se limitan a utilizar el verbo “bromear”.

Otro caso similar (ejemplo 24) es el de la traducción al italiano y al inglés de *La casa*, p. 30 es:

(24)		Fuente
TO (es)	Acabo este capítulo y <b>entro</b> .	<i>La casa</i>
TM (it)	Finisco questo capitolo e <b>vengo</b> . “Termino este capítulo y vengo.”	<i>La casa</i>
TM (en)	I'm going to finish this chapter first.	<i>The House</i>

En la traducción al inglés no se traduce el verbo de movimiento y el verbo “acabar” se vuelve en un tiempo futuro. En la traducción al italiano, es interesante analizar la deixis ya que el verbo “entrar” se convierte en “venir”, que es lo habitual en italiano, aunque la forma equivalente sería “ir”, ya que hay un movimiento desde el lugar donde se encuentra actualmente a otro diferente.

Otro caso es el ejemplo 25, donde hay modulación con cambios de verbos en la página 29:

(25)		Fuente
TO (es)	Tengo la sensación de que en cualquier momento mi padre va a <b>llamarme</b> para que me levante y le ayude con algo.	<i>La casa</i>
TM (en)	I feel like at any moment dad's going to <b>yell</b> for me to get up and help him with something.	<i>The House</i>

<sup>3</sup> Somos conscientes de que este ejemplo es un poco ambiguo y podría también considerarse como ejemplo de variación (de registro).

En la traducción al inglés, el verbo “llamar” se convierte en *yell*, que literalmente significa gritar, quizás para enfatizar la autoridad del padre o evidenciar la figura de un padre como una persona estricta o que grita de una habitación a la otra para llamar a su hijo o a su hija<sup>4</sup>.

Por último, se presenta un fragmento de las traducciones al italiano y al inglés de *Arrugas*, p. 85:

(26)		Fuente
TO (es)	Su mujer murió hace un <b>par de días</b> .	<i>Arrugas</i>
TM (it)	Sua moglie è morta un <b>paio di giorni</b> fa. “Su mujer murió hace un par de días.”	<i>Rughe</i>
TM (en)	His wife passed away several <b>years ago</b> .	<i>Wrinkles</i>

En el ejemplo 26 hay una modulación que crea un cambio bastante grande en la traducción al inglés, ya que el tiempo pasa de ser “días” a “años”.

#### 4.1.10 Omisión

La omisión en traducción es una estrategia que implica dejar fuera ciertos elementos, palabras, frases o información del texto original al realizar la traducción. Esto puede deberse a diversas razones, como limitaciones de espacio, diferencias culturales, falta de equivalencia exacta o para mantener la fluidez y coherencia del texto de llegada. La omisión selectiva de elementos en el texto de origen se realiza con el objetivo de transmitir el significado esencial del mensaje sin comprometer la comprensión global o la intención comunicativa. Es una decisión tomada por el traductor para adaptar el texto a las convenciones y características de la lengua de llegada y cultura meta. En los casos de técnicas de traducción analizados solamente se ha identificado un caso de omisión, que ocurre en la traducción al inglés y en la obra *Arrugas* (p. 86), tal y como se puede observar en las figuras 4 y 5:

---

<sup>4</sup> Somos conscientes de que este ejemplo también se podría considerar como un caso de técnica de especificación o particularización.



Figura 4: *Arrugas* (p. 86) © Paco Roca 2007



Figura 5: *Wrinkles* (p. 86) © Paco Roca 2007

Hay que decir que la omisión, en el contexto de la traducción multimodal, se puede también observar a nivel visual, como ilustran las imágenes. En la versión original en español se presentan etiquetas con los nombres de cada ítem, como, por ejemplo, “corbata”, “chaqueta” y “jersey”. En la versión traducida al inglés hay una omisión total del texto, aunque es importante indicar que en una imagen de después en la misma página hay un primer plano de las etiquetas “zapato” y “corbata” y en ese caso se traducen ambas al inglés.

#### 4.1.11 Paráfrasis

Según Molina y Hurtado Albir (2002), la paráfrasis en traducción implica "expresar el mismo contenido con palabras diferentes" (p. 508), a fin de adaptarlo a las convenciones y características de la lengua de llegada. En otras palabras, se busca una reformulación del mensaje original utilizando términos, estructuras y recursos lingüísticos propios de la lengua meta. De hecho, las dos autoras definen la paráfrasis como una técnica de traducción, y también como una de las estrategias empleadas por los traductores con un fin de reformulación y evitar palabras muy cercanas al fragmento origen. Además de su propósito de reformulación, esta técnica también se puede utilizar como amplificación para traducir un elemento cultural para que sea inteligible para los lectores meta y resolver problemas culturales. En los casos de técnicas de traducción analizados, se ha observado solo un caso de paráfrasis en la traducción al inglés de *Arrugas* (p. 22), donde en la versión original se hace referencia a la muerte a través de una metáfora, denominándola “el largo adiós” y en inglés se utiliza una paráfrasis con la expresión *the big one*, que con otras palabras transmite el mismo mensaje

modelándolo según la cultura de llegada y adaptándolo al público meta, tal y como se ilustra en el ejemplo 27:

(27)		Fuente
TO (es)	El largo adiós.	<i>Arrugas</i>
TM (en)	The big one.	<i>Wrinkles</i>

#### 4.1.12 Particularización

La particularización en traducción implica hacer cambios en el texto origen para que se ajuste mejor a la realidad cultural y social del público objetivo de la lengua de llegada. Esto puede implicar la inclusión de referencias locales, adaptación de expresiones idiomáticas, cambios en la estructura de las frases o cualquier otro elemento que ayude a hacer la traducción más auténtica y cercana a la cultura meta. Es la técnica opuesta a la generalización, por ende, en la traducción, en lugar de quitar información, se le añade contenido o expresiones que hacen que el mensaje comunicado sea más específico y contenga ulteriores detalles. En la traducción al inglés de *La casa* (p. 40) se presenta un enunciado: “mira cómo está la higuera” que en inglés se traslada en *The fig is in a sad state*. En primer lugar, la traducción al inglés presenta un claro ejemplo de particularización ya que la condición de la higuera es más específica, aunque en la viñeta el elemento visual muestra la higuera en su estado moribundo, lo que también podría indicar compensación visual. En segundo lugar, en inglés se pierde la expresión pragmática que, en español, según la entonación, resulta más evidente y, dado que la pragmática está estrictamente relacionada con la cultura de un país, la expresión funciona culturalmente en el fragmento origen y no necesariamente funcionaria en la traducción al inglés. Se ilustra el ejemplo 28:

(28)		Fuente
TO (es)	Mira cómo está la higuera.	<i>La casa</i>
TM (en)	The fig is in a sad state.	<i>The House</i>

En la traducción al italiano de *Arrugas* (p. 18) el enunciado “¡Ay Miguel! No empieces otra vez con eso...” se traduce al italiano en *Dai Miguel, non iniziare di nuovo con questa storia* (lit. ‘Venga Miguel, no empieces otra vez con esta historia’). En la versión italiana traducir el término genérico e indefinido “eso” en

“historia” o “cuento” es una manera de particularizar una palabra más general.

Se ilustra en el ejemplo 29:

(29)		Fuente
TO (es)	¡Ay Miguel! No empieces otra vez con <b>eso...</b>	<i>Arrugas</i>
TM (it)	Dai Miguel, non iniziare di nuovo con <b>questa storia.</b> “Venga Miguel, no empieces otra vez con esta historia.”	<i>Rughe</i>

Otros casos incluyen escenarios en la traducción al inglés de *La casa* (p. 31):

(30)		Fuente
TO (es)	Allí nacieron su padre y sus <b>tíos.</b>	<i>La casa</i>
TM (en)	That's where his father and his <b>aunts and uncles</b> were born.	<i>The House</i>

El ejemplo 30 es un ejemplo de particularización lingüística, que resulta necesario en inglés siendo una lengua que gramaticalmente no tiene distinción de género entre masculino y femenino (o neutral) y no utiliza el género masculino para generalizar. Por consiguiente, en español se utiliza el plural genérico de “tíos” que incluye tanto los tíos como las tías. En inglés, por otra parte, en la palabra *uncles* no se incluyen los dos géneros y, por ello, hay que recurrir al uso de los dos términos que designan el género masculino y el género femenino, *uncles* y *aunts*.

(31)		Fuente
TO (es)	Quédate con estas llaves. Pásate cuando quieras y coge lo que te pueda servir: hay herramientas, <b>materiales...</b>	<i>La casa</i>
TM (en)	Take these keys. Come by whenever you'd like and take anything you can use: there are tools, <b>building materials...</b>	<i>The House</i>

El ejemplo 31, extraído de la traducción al inglés de *La casa* (p. 48), muestra cómo se ha particularizado la palabra “materiales” en *building materials*, donde

el adjetivo posicionado antes de la palabra *materials* tiene el objetivo de particularizar el fin y el uso de dichos materiales.

Otros casos incluyen escenarios de particularización lingüística en la traducción al inglés de *La casa* (pp. 80, 101)

(32)		Fuente
TO (es)	¿Y la tía Silvia?	<i>La casa</i>
TM (en)	<b>Where's</b> aunt Silvia?	<i>The House</i>

(33)		Fuente
TO (es)	¿Qué os parece si la construimos <b>nosotros</b> ?	<i>La casa</i>
TM (en)	What do you say <b>the three of us</b> build it?	<i>The House</i>

En el ejemplo 32, se observa un caso de particularización en inglés con el uso de *where* para preguntar sobre la ubicación de la tía Silvia, mientras que en castellano queda claro gracias al contexto y la pregunta, tal y como se observa en el ejemplo.

El ejemplo 33 es un caso de particularización igualmente lingüística, donde en español se encuentra un pronombre de primera persona plural, y en inglés se especifica que ese “nosotros” incluye tres personas.

Por último, en la traducción al inglés de *La casa* (p. 108) identificamos otro ejemplo de particularización interesante:

(34)		Fuente
TO (es)	Una es de atún y la otra de <b>carne</b> .	<i>La casa</i>
TM (en)	One's tuna and the other is <b>ground beef</b> .	<i>The House</i>

El ejemplo 34 muestra una particularización en el caso de la traducción al inglés, donde se especifica el tipo de carne en lugar del término genérico utilizado en español.

#### **4.1.13 Préstamo puro**

El préstamo puro en traducción es una estrategia que implica la incorporación directa de una palabra o expresión extranjera en el texto de llegada, sin realizar

ningún tipo de traducción o adaptación. Es decir, se toma prestado el término o la frase tal como se encuentra en la lengua de origen y se utiliza en el texto traducido. En la traducción al italiano, todos los casos de préstamo puro se han encontrado en la traducción de la obra *La casa*. Los casos que se han observado son a nivel textual, donde un texto presente en la imagen no se traduce al italiano y se conserva en su original en español, como en los siguientes casos (Figura 6; Figura 7):



Figura 6: *La casa* en italiano (p. 109) © Paco Roca 2015



Figura 7: *La casa* en italiano (p. 49) © Paco Roca 2015

En otro caso (p. 67) se presenta un préstamo puro no del texto original, sino de una palabra de derivación francesa:

(35)		Fuente
------	--	--------

TO (es)	Tu hermano es como tu madre, un <b>bohemio</b> .	<i>La casa</i>
TM (it)	Tuo fratello è come tua madre, un <b>bohémien</b> . “Tu hermano es como tu madre, un bohemio.”	<i>La casa</i>

En el ejemplo 35, la palabra utilizada en la traducción al italiano es un préstamo puro del término francés.

Por otra parte, se ha identificado solo un caso de préstamo puro en la traducción al inglés de *La casa* (p. 34):

(36)		Fuente
TO (es)	Con las almendras hacía <b>turrón</b> .	<i>La casa</i>
TM (en)	He used the almonds to make <b>turrón</b> .	<i>La casa</i>

En el ejemplo 36, la palabra turrón es un préstamo puro del español, y el efecto final es una tendencia extranjerizante en la versión traducida al inglés.

Seguidamente incluimos un caso de la traducción al italiano de *La Casa* (p. 35) (ejemplo 34) que se identifica como préstamo puro:

(37)		Fuente
TO (es)	A su regreso hizo la vuelta ciclista a España como conductor del coche del equipo. Ese año un ciclista de su equipo ganó <b>la vuelta</b> .	<i>La casa</i>
TM (it)	Al ritorno, ha fatto il giro ciclistico di Spagna come autista dell'auto della squadra. Quell'anno un ciclista della sua squadra vinse <b>la vuelta</b> . “A la vuelta, ha hecho la vuelta ciclística de España como conductor del coche del equipo. Ese año un ciclista de su equipo ganó la vuelta.”	<i>La casa</i>

En el ejemplo 37, se puede observar que en la traducción al italiano se opta por una traducción literal, aunque se mantiene un grado de extranjerización ya que la palabra “vuelta” no se traduce con su equivalente en italiano *giro*.

#### 4.1.14 Reducción

La reducción en traducción se refiere a una estrategia que implica la eliminación o la disminución de ciertos elementos del texto de origen en la traducción. La reducción puede aplicarse a diferentes aspectos del texto, como la extensión de las frases, la cantidad de información proporcionada, la complejidad de la estructura o incluso la eliminación de elementos contextuales menos relevantes. Esta estrategia se utiliza para lograr una traducción más concisa y fluida, adaptada a las características de la lengua y cultura de llegada. Se presenta seguidamente un caso de la traducción al italiano de *La casa* (p. 100):

(38)		Fuente
TO (es)	Siempre quiso tener una <b>para poder hacer allí las comidas.</b>	<i>La casa</i>
TM (it)	Ha sempre voluto averne una. "Siempre quiso tener una."	<i>La casa</i>

El ejemplo 38 evidencia que en la traducción al italiano se emplea una técnica de reducción, y por consiguiente se pierden elementos del enunciado original. La versión en italiano se limita a afirmar que [el padre] siempre quiso una [pérgola], y la partícula *ne* después del verbo infinitivo *avere* 'tener' tiene función anafórica y se refiere al objeto mencionado anteriormente en la conversación. No obstante, en italiano no se explica o describe el fin por el cual se quería construir una pérgola.

Otros ejemplos se encuentran en la traducción al italiano de *Arrugas* (pp. 13, 48) donde se pierde el sujeto o el objeto del enunciado original en español, ya que se había mencionado antes. Por ende, el significado no se pierde, sin embargo, se aplica una reducción en el fragmento. Se ilustran en los siguientes ejemplos (39 y 40):

(39)		Fuente
TO (es)	<b>La señora Rosario</b> se pasa el día mirando por la ventana.	<i>Arrugas</i>
TM (it)	Passa il giorno guardando fuori dalla finestra. "Pasa el día mirando fuera de la ventana."	<i>Rughe</i>

(40)		Fuente
TO (es)	Claro, la semana que viene es <b>Navidad</b> . ¿Cómo puedes no saberlo?	<i>Arrugas</i>
TM (it)	Certo. È la prossima settimana, come fai a non saperlo? “Claro. Es la siguiente semana, ¿cómo puedes no saberlo?”	<i>Rughe</i>

Un ejemplo similar se identifica en la traducción al italiano de *La casa* (p. 64):

(41)		Fuente
TO (es)	Pero, <b>papá</b> , mamá te espera.	<i>La casa</i>
TM (en)	Ma mamma ti sta aspettando. “Pero mamá te está esperando.”	<i>La casa</i>

El ejemplo 41 muestra otra pérdida del complemento vocativo ya que el papá está representado en la viñeta y se entiende a quién se está dirigiendo.

Por otra parte, en la traducción al inglés de *La casa* (p. 16) se encuentran casos de reducción significativos:

(42)		Fuente
TO (es)	Y esa enciclopedia la compramos a plazos. <b>Cada vez que llegaba un tomo nuevo nos reuníamos toda la familia para ojearlo.</b>	<i>La casa</i>
TM (en)	And we paid for that encyclopedia in installments.	<i>The House</i>

El ejemplo 42 ilustra que en inglés solo se traduce el primer enunciado, causando una pérdida de contenido.

En la traducción al inglés y al italiano de *La casa* (p. 67) también se observa un caso (ejemplo 40) de reducción en ambas traducciones:

(43)		Fuente
TO (es)	Pero para eso hay que venir a menudo <b>a cuidarla</b> . Ya ves cómo se ha estropeado en un año.	<i>La casa</i>

TM (it)	Ma per questo bisognerebbe venirci spesso. Hai visto come si è ridotta in un anno. “Pero para esto hay que venir aquí a menudo. Has visto como se ha estropeado en un año.”	<i>La casa</i>
TM (en)	But for that you have to come up here regularly. You see how things have deteriorated in just a year.	<i>The House</i>

En ambas traducciones se aplica la reducción, que elimina la explicación del objetivo; es decir, no hay una clara explicación del por qué hay que ir a la casa a menudo.

#### **4.1.15 Traducción literal**

La traducción literal, también conocida como traducción palabra por palabra o como el resultado de traducir literalmente, es una estrategia de traducción que busca mantener una correspondencia exacta entre las palabras y estructuras del texto de origen y el texto traducido. Esta estrategia se utiliza cuando se busca transmitir con precisión el significado literal del texto original sin realizar modificaciones o adaptaciones significativas.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que la traducción literal puede resultar en una traducción menos fluida o natural en la lengua de llegada, ya que no siempre se ajusta a las convenciones lingüísticas y culturales de ese idioma. Se incluyen aquí tres casos extraídos de las traducciones al italiano y al inglés de *La casa* (pp. 34, 35, 38):

(44)		Fuente
TO (es)	¿Qué es una pérgola?	<i>La casa</i>
TM (it)	Cos'è una pergola? “¿Qué es una pérgola?”	<i>La casa</i>
TM (en)	What's a pergola?	<i>The House</i>

En el ejemplo 44 se puede observar que las dos traducciones a los dos idiomas son literales y, además, el efecto no se pierde y la traducción tiene éxito ya que

la palabra pérgola es un término especializado del ámbito de arquitectura y es el mismo en los idiomas tratados.

(45)		Fuente
TO (es)	Se encargaba de llevarlo en sus viajes de negocios y cuando, discretamente, visitaba a sus <b>"queridas"</b> .	<i>La casa</i>
TM (it)	Lo accompagnava nei viaggi d'affari e quando, discretamente, andava a trovare le <b>amanti</b> . "Le acompañaba en los viajes de negocios y cuando, discretamente, iba a visitar las amantes."	<i>La casa</i>
TM (en)	He used to drive his boss on business trips and discreet visits to his <b>"sweethearts"</b> .	<i>The House</i>

En el ejemplo 45, se emplea la traducción literal en ambas traducciones y, aunque en italiano se pierde la palabra "queridas" entre comillas, el doble sentido que se quería comunicar en la versión original no se pierde, se enfatiza con la utilización de una palabra con un sentido más fuerte, *amanti* 'amantes'.

(46)		Fuente
TO (es)	Pero si tienes manos de princesa, mírate.	<i>La casa</i>
TM (en)	But you've got princess hands. Look.	<i>The House</i>

En el ejemplo 46, la traducción al inglés es un ejemplo de traducción literal en el caso de metáforas, que implican una sustitución basada en una comparación de dos objetos que guardan alguna relación de semejanza (Ioulia, 2013). La expresión idiomática se traduce literalmente del español al inglés.

De las traducciones al italiano y al inglés de *Arrugas* (pp. 40, 75) se presentan otros ejemplos adicionales:

(47)		Fuente
TO (es)	Se me fue de la cabeza.	<i>Arrugas</i>
TM (it)	Me lo sono dimenticato. "Me lo he olvidado."	<i>Rughe</i>
TM (en)	It slipped my mind.	<i>Wrinkles</i>

El ejemplo 47 muestra cómo se ha traducido una expresión idiomática según la técnica de la traducción literal. Observamos cómo la expresión española y la inglesa parecen coincidir casi perfectamente ya que la palabra “cabeza” tiene su equivalente en el término inglés *mind* que de igual manera se utiliza para la construcción de dicha expresión idiomática.

#### 4.1.16 Transposición

La transposición en traducción es una estrategia que implica el cambio de la categoría gramatical o estructura sintáctica de una palabra o frase en la lengua de llegada en comparación con el texto de origen. En otras palabras, se realiza un cambio de posición o clasificación gramatical de un elemento en la traducción. Esta estrategia se utiliza cuando no existe una equivalencia directa entre las estructuras gramaticales de las dos lenguas y es necesario adaptar la estructura para transmitir el mismo significado. La transposición puede involucrar la reorganización de las palabras, la transformación de un sustantivo en un verbo, un adjetivo en un adverbio, o cualquier otro cambio sintáctico necesario. Algunos ejemplos que se observan en las dos traducciones de *Arrugas* alteran rasgos gramaticales como, por ejemplo, el número, el género y la categoría gramatical. Se presentan fragmentos donde en español se utiliza el adjetivo “tramposo” que en inglés se traduce como un sustantivo *cheat* o *trickster*. Asimismo, una expresión como “¿adónde me llevas?”, que indica una acción que no es cumplida por el sujeto, se traduce en una expresión en la cual la acción es cumplida por el sujeto en inglés con la expresión *where are we going?*; otro caso incluye el cambio de género de la palabra “camarera” al inglés *waiter* en lugar de *waitress*. Lo anterior lo ilustran los ejemplos 48, 49 y 50.

(48)		Fuente
TO (es)	Tramposo.	<i>Arrugas</i>
TM (en)	Cheat.	<i>Wrinkles</i>

(49)		Fuente
TO (es)	¿Adónde me llevas?	<i>Arrugas</i>
TM (en)	Where are we going?	<i>Wrinkles</i>

(50)		Fuente
TO (es)	Camarera.	<i>Arrugas</i>
TM (en)	Waiter.	<i>Wrinkles</i>

A continuación, también se examina un caso extraído de las traducciones de *La casa* (p. 104):

(51)		Fuente
TO (es)	Me acuerdo de un verano que hacía mucho calor. Las chicharras <b>no dejaban de cantar</b> .	<i>La casa</i>
TM (it)	Mi ricordo un'estate in cui faceva molto caldo. Le cicale <b>continuavano a cantare</b> . "Me acuerdo de un verano que hacía mucho calor. Las chicharras seguían cantando."	<i>La casa</i>
TM (en)	I remember this one summer it was really hot. The cicadas <b>whirred constantly</b> .	<i>The House</i>

El ejemplo 51 presenta un escenario donde se puede observar una transposición que causa un cambio en la semántica y la categoría gramatical: en el texto de origen se utiliza un verbo en su forma negativa ("no dejaban de cantar"), mientras que en el texto meta en inglés se emplea un verbo de movimiento y un adverbio de frecuencia (*whirred constantly*), y en italiano una expresión que indica el seguimiento de una acción (*continuavano a cantare*, 'seguían cantando'). Otro ejemplo extraído de la traducción al inglés de *La casa* (p. 48) incluye una transposición en la persona sobre la cual recae la acción:

(52)		Fuente
TO (es)	<b>Ya lo creo</b> . Haz cuentas...Yo me hice la casa en el ochenta y dos.	<i>La casa</i>
TM (en)	<b>You bet</b> . Just think...I built my house in '82.	<i>The House</i>

En el ejemplo 52 se puede ver que en el texto origen es el sujeto quien ejecuta la acción, mientras que en la versión traducida al inglés la acción recae en la persona a la cual se está hablando con la expresión "puedes apostar".

#### 4.1.17 Variación

La variación en traducción se refiere a una estrategia que implica cambios o modificaciones en el texto traducido. Esta estrategia se utiliza cuando el texto original contiene elementos que no son directamente transferibles o comprensibles en la lengua meta. La variación puede manifestarse de diferentes formas, como cambios en el vocabulario, en las estructuras gramaticales, en las referencias culturales o en los giros idiomáticos. El objetivo es transmitir el mismo sentido o efecto comunicativo del texto original, pero utilizando elementos propios de la lengua y cultura de llegada. En la traducción al italiano se presentan dos casos de variación identificados en la traducción al italiano de *Arrugas* (pp. 13, 20):

(53)		Fuente
TO (es)	Ahora <b>solo</b> repite lo que oye.	<i>Arrugas</i>
TM (it)	Ora ripete <b>solo</b> quello che ascolta. “Ahora repite solo lo que escucha.”	<i>Rughe</i>

En el ejemplo 53, el mensaje puede variar según la posición del adverbio “solo”. En el texto meta se entiende que repetir lo que otra gente dice es todo lo que puede hacer el sujeto, mientras que en italiano la posición del adverbio parece indicar que el sujeto repite solo lo que oye.

(54)		Fuente
TO (es)	Qué guarro es usted, Agustín.	<i>Arrugas</i>
TM (it)	Che sporcaccione che sei, Agustín. “Que sucio que eres, Agustín.”	<i>Rughe</i>

En el ejemplo 54 se presenta una variación que indica ante todo un cambio de registro y de formalidad: en español se utiliza el pronombre personal “usted”, mientras que en italiano se utiliza el verbo conjugado en la segunda persona singular (tú). Sin embargo, aunque se pierde la formalidad, la palabra *sporcaccione* no tiene la misma carga semántica que la palabra “guarro”.

#### 4.1.18 Combinación de técnicas

La combinación de técnicas es la denominación que hemos dado a casos de fragmentos en los cuales se ha identificado más de una técnica de traducción. La combinación puede ocurrir entre variadas técnicas como por ejemplo modulación y reducción, modulación y equivalente léxico, creación discursiva y generalización, etc. A continuación, se provee un ejemplo de combinación de técnicas (traducción al italiano de *La casa*, p. 75):

(55)		Fuente
TO (es)	Pero creciste y empezaste a ir de <b>campamento</b> y tu madre y yo nos alquilábamos un <b>apartamento en la playa</b> .	<i>La casa</i>
TM (it)	Ma sei cresciuto e hai iniziato ad andare in <b>campeggio con la scuola</b> e tua madre e io affittavamo <b>una casa al mare</b> . "Pero has crecido y has empezado a ir al campamento con la escuela y tu madre y yo alquilábamos una casa al mar."	<i>La casa</i>

En el ejemplo 55 se ilustra que en la traducción al italiano se presenta un caso de particularización donde se especifica que es un campamento del colegio, y al mismo tiempo se emplea una modulación con el fin de cambiar "apartamento" por "casa" y convertir "playa" en "mar".

Otro ejemplo que cabe destacar de las traducciones al italiano y al inglés de *La casa* (p. 17) es el siguiente:

(56)		Fuente
TO (es)	Si viniese uno de esos programas tipo " <b>Quién vive aquí</b> ", saldrían espantados. No llegarán a saber qué criterio estético tienen los dueños de la casa.	<i>La casa</i>
TM (it)	Se venisse uno di quei programmi TV tipo " <b>Cambio casa</b> " se ne scapperebbero. Non riuscirebbero a capire quale criterio estetico hanno i proprietari. "Si viniese uno de esos programas de televisión tipo "Cambio casa", huirían. No alcanzarían a entender qué criterio estético tienen los dueños"	<i>La casa</i>

TM (en)	If one of those " <b>Guess who lives here</b> " TV show came by, they'd run away <b>screaming</b> . They wouldn't have a clue what the owners' aesthetic preferences might be.	<i>The House</i>
---------	--	------------------

En el ejemplo 56 se identifica la combinación de técnicas en ambas traducciones. Por un lado, en italiano se emplea la creación discursiva para poder cambiar el nombre del programa televisivo. Además, en italiano ocurre una particularización ya que queda claro que se está haciendo referencia a un programa de televisión. Por último, se observa una reducción en la parte final donde solamente se mencionan los dueños, sin especificar “de la casa”. Por otro lado, en la traducción al inglés, también se emplea la creación discursiva con el fin de alcanzar el mismo objetivo que en italiano, es decir, adaptarlo a la cultura de llegada. Asimismo, se identifica la particularización de programa de televisión, no obstante, como en italiano, falta la especificación de los dueños de la casa. Sin embargo, se utiliza una particularización cuando se describe la manera en que el personal de esos programas saldría corriendo y “gritando”.

Seguidamente incluimos otro ejemplo de la traducción al inglés de *Arrugas* (p. 21):

(57)		Fuente
TO (es)	Empezaremos por Antonia. Tenemos que hacerlo rápido.	<i>Arrugas</i>
TM (en)	We'll start with Adrienne. The goal is to pass it as quickly as possible.	<i>Wrinkles</i>

El ejemplo 57 muestra que en la traducción al inglés se puede observar un claro ejemplo de combinación de la técnica de adaptación y la técnica de amplificación. La técnica de adaptación es evidente en el nombre propio de Antonia que cambia a Adrienne, el cual siendo un nombre de derivación francesa hace pensar que sea un calco de la traducción desde la versión francesa de *Arrugas*<sup>5</sup>. La técnica de amplificación se observa en el último enunciado donde se explica el objetivo del juego, en lugar de limitarse a decir que hay que “hacerlo rápido”.

---

<sup>5</sup> Como se ha mencionado en la metodología, la versión italiana de *Arrugas* ha sido traducida desde el francés.

Otro ejemplo que combina modulación y reducción es el siguiente (traducciones al italiano y al inglés de *Arrugas*, p. 58):

(58)		Fuente
TO (es)	Puedo recetarle unos antidepresivos. Cada mes le haremos unas pruebas, el test 'MMSE' para ver cómo se desarrolla la enfermedad.	<i>Arrugas</i>
TM (it)	Le posso prescrivere qualche antidepressivo, ogni mese le faremo delle prove, il test MMSE, per vedere come sta evolvendo la malattia. “Le puedo recetarle unos antidepresivos, cada mes le haremos unas pruebas, el test MMSE, para ver cómo está evolucionando la enfermedad.”	<i>Rughe</i>
TM (en)	I can also prescribe you some antidepressants. Every month we will do tests to monitor the development of your condition.	<i>Wrinkles</i>

En el ejemplo 58, la traducción al inglés es un claro ejemplo de reducción, ya que no se hace referencia al tipo de test o a su denominación propia, y por ello, se limita a una generalización. Además, la palabra enfermedad no se menciona como tal, y se mitiga con la palabra “condición” para modular la recepción del público meta.

Por último, se muestra un ejemplo de combinación de adaptación y equivalencia léxica (traducciones al italiano y al inglés de *Arrugas*, p. 52):

(59)		Fuente
TO (es)	Pero no me cambian de habitación. Y no puedo dormir con los ronquidos de Félix. Es un 'Rrrrooom, rrrrooom'.	<i>Arrugas</i>
TM (it)	Ma non mi cambiano di stanza e con il russare di Felix non dormo, è un continuo 'roonf, roonf'. “Pero no me cambian de habitación y con el roncar de Felix no duermo, es un continuo 'roonf, roonf’”.	<i>Rughe</i>

TM (en)	But they didn't change my room and I just can't sleep with Joseph's snoring. It goes 'rrknpishchh, rronpischhh'.	<i>Wrinkles</i>
---------	--	-----------------

El ejemplo 59 muestra que la equivalencia léxica se puede encontrar en la traducción de las onomatopeyas en la traducción al italiano y al inglés. En la traducción al inglés también ocurre un cambio del tempo verbal (presente>pasado) y hay una adaptación del nombre Félix a un nombre más comúnmente utilizado entre los hablantes ingleses, Joseph.

#### **4.2 Datos cuantitativos**

El análisis cuantitativo de las técnicas de traducción identificadas en las novelas gráficas estudiadas revela patrones interesantes y proporciona una visión general de las estrategias preferidas por los traductores del corpus analizado. Los resultados cuantitativos se presentan en forma de frecuencias y porcentajes para cada técnica de traducción identificada, tanto en términos absolutos como en relación con cada obra en particular.

Del análisis de la totalidad de pares de fragmentos origen y meta analizados (778) se han identificado por lo menos 16 de las 18 técnicas propuestas por Molina y Hurtado Albir (2002) (Figura 8).

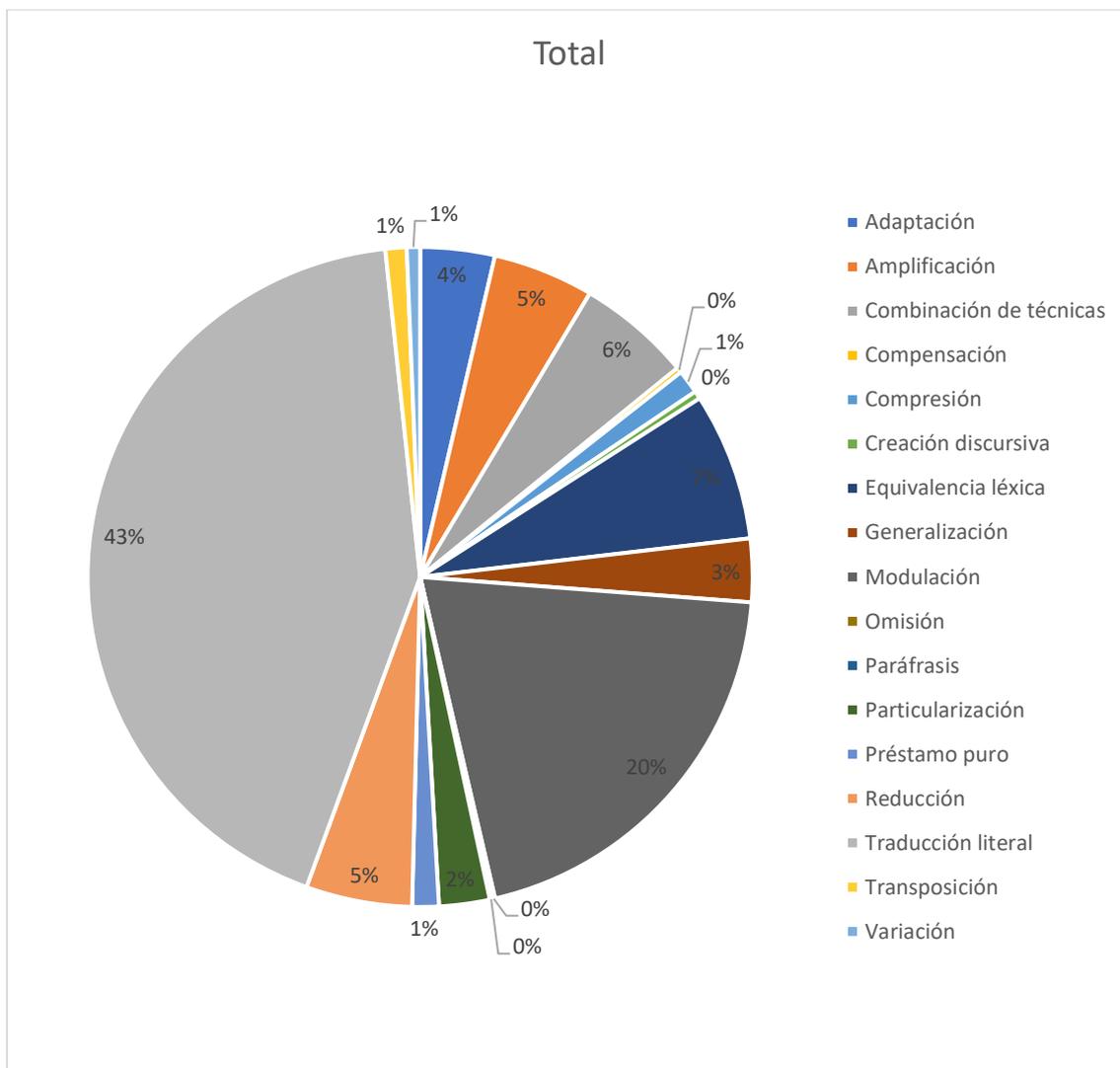


Figura 8: Total de técnicas de traducción identificadas en el análisis de las dos traducciones

Respectivamente, de *Arrugas* se ha identificado un total de 357 fragmentos (179 en la traducción al italiano y 178 en la traducción al inglés) de los cuales se han analizado los casos de técnicas de traducción, incluyendo un caso de variación de un elemento visual en ambas traducciones (Figura 9), mientras que en *La casa* se ha observado un total de 417 fragmentos (208 en la traducción al italiano y 209 en la traducción al inglés) y entre las técnicas de traducción se ha identificado un caso de técnica inversa en la traducción al italiano (Figura 10).

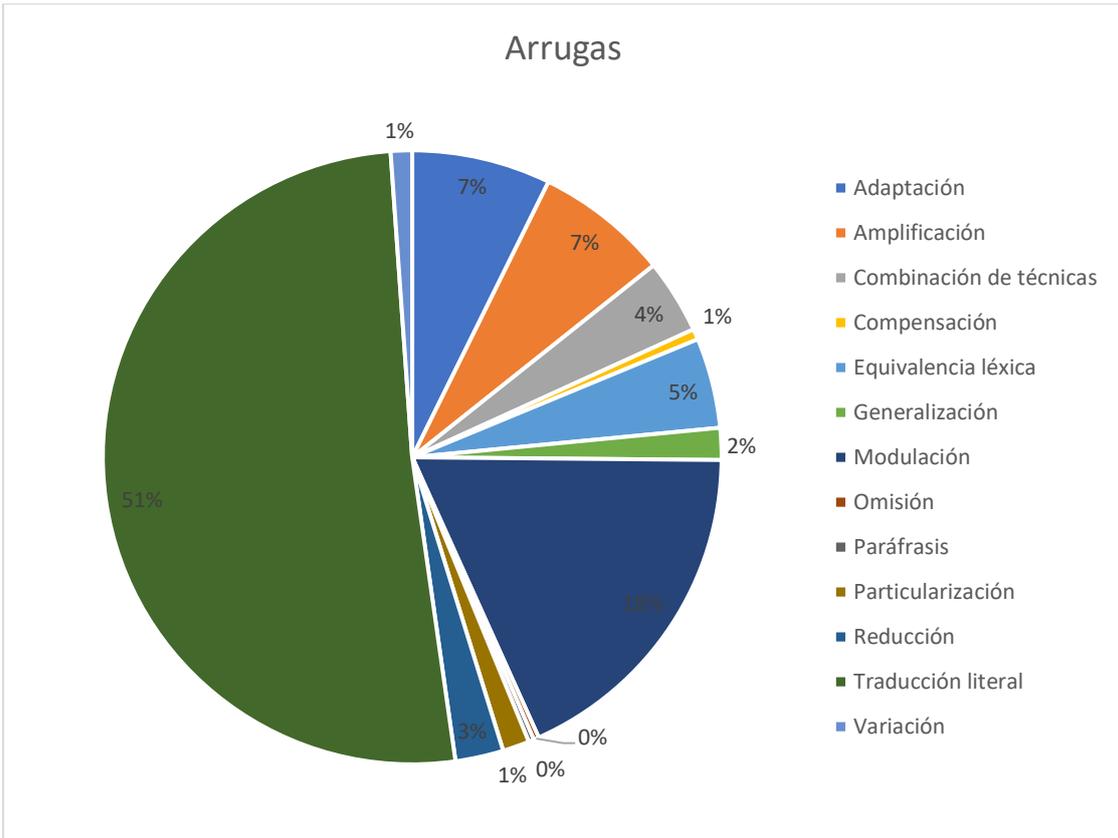


Figura 9: Técnicas de traducción identificadas en el análisis de traducción de *Arrugas*

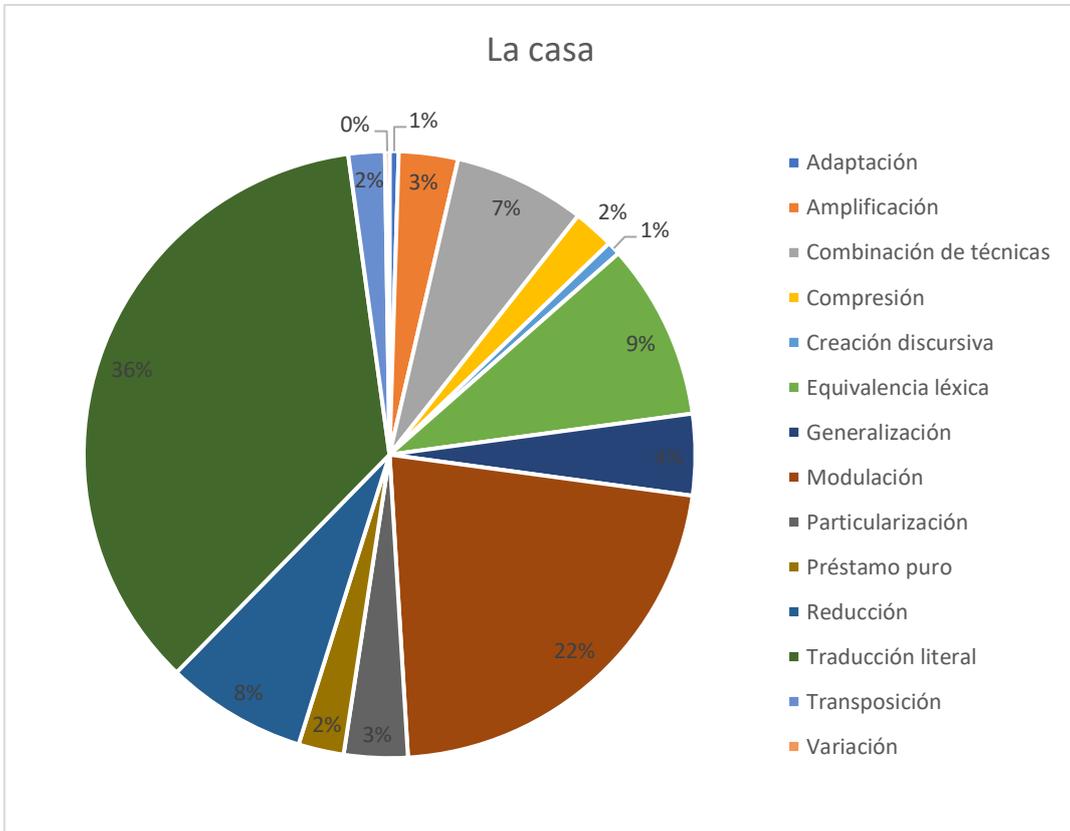


Figura 10: Técnicas de traducción identificadas en el análisis de traducción de *La casa*

Una visión general en tabla dinámica revela que en italiano la técnica más utilizada en ambas novelas gráficas traducidas es la traducción literal (Figura 11), mientras que en inglés se opta mayormente por la modulación, seguida de cerca por la traducción literal (Figura 12).

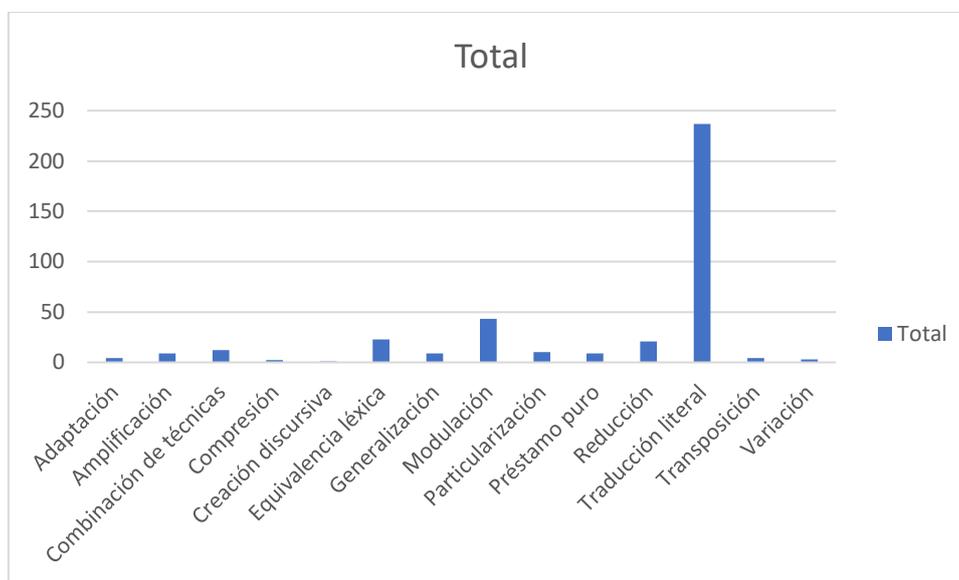


Figura 11: Total de técnicas de traducción es>it

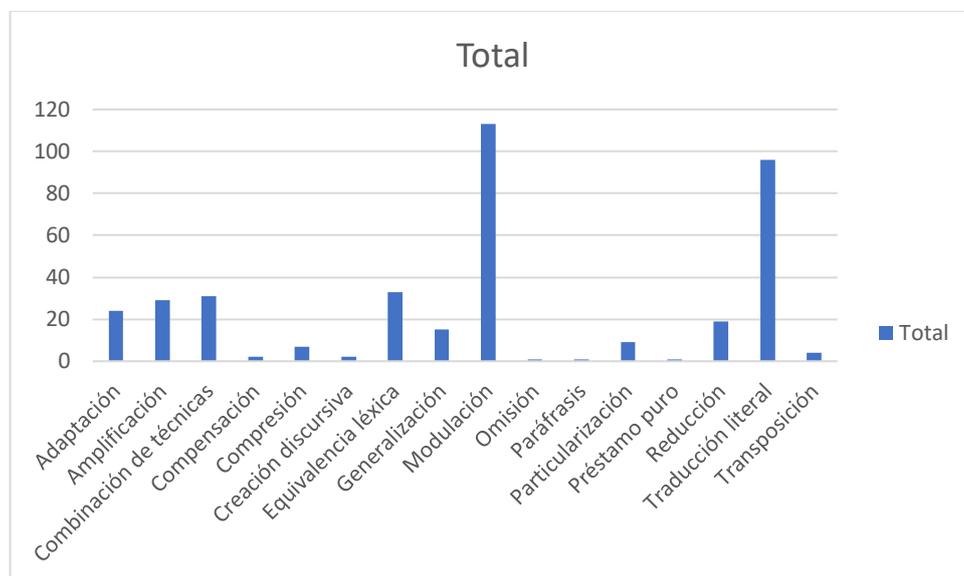


Figura 12: Total de técnicas de traducción es>en

El análisis presenta 333 casos de traducción literal, respectivamente 237 en la traducción al italiano y 96 en la traducción al inglés. En segundo lugar, hay 156 casos totales de la utilización de la técnica de modulación, con 43 casos en italiano y 113 en la traducción inglesa. Le sigue la equivalencia léxica con 56

casos totales, 33 en inglés y 23 en italiano. Se observa un total de 43 casos de combinación de técnicas, 12 en italiano y 31 en inglés, y se identifican 40 casos de reducción, 21 en italiano y 19 en inglés. La técnica de amplificación ha sido empleada en 38 casos con 9 en italiano y 29 en inglés, mientras que la técnica de adaptación ha sido utilizada en 28 casos, con solo 4 casos en italiano que se identifican en la traducción de *Arrugas*. Se han observado 24 casos totales de generalización en contraste con 19 casos de particularización. Hay también 10 casos de préstamo puro, aunque solo uno se presenta en inglés en la traducción de la novela gráfica *La casa*. Asimismo, el análisis presenta 9 casos de compresión, sin embargo, solo dos pertenecen a la traducción al italiano; 8 casos de transposición y 3 casos de creación discursiva. La variación solo se presenta en la traducción al italiano con 3 casos totales, mientras que la compensación solamente se identifica en 2 casos, ambos en la traducción al inglés. En la traducción al inglés, al mismo tiempo, es la única en la que se identifican, respectivamente, 1 caso de omisión y 1 caso de paráfrasis.

Nos parece importante indicar que de los casos totales de adaptación en italiano todos están presentes en la traducción de la obra *Arrugas*. Al mismo tiempo, la compensación, la omisión y la paráfrasis solo se presentan en la traducción al inglés. Por otro lado, la creación discursiva, la compresión, la transposición y el préstamo puro se dan tanto en inglés como en italiano, únicamente en la traducción de *La casa*. Asimismo, la variación solo se ha identificado en la traducción al italiano, con un caso en *La casa* y dos casos en *Arrugas*.

Las combinaciones de técnicas que se han identificado en las traducciones de las dos obras a los dos idiomas son un conjunto de diferentes técnicas. Tras una descomposición de las combinaciones de técnicas en técnicas individuales, se identifican en total 13 técnicas. Entre las técnicas que se han identificado con mayor frecuencia en las combinaciones de técnicas, destacan la modulación con 24 casos (26%), seguida por 13 casos de amplificación (14%) y 11 casos de las técnicas de reducción y generalización (6% y 6% respectivamente). Tras un análisis cuantitativo de las técnicas observadas entre las combinaciones de técnicas, seguidamente se muestran los porcentajes totales finales de las técnicas en la Figura 13:

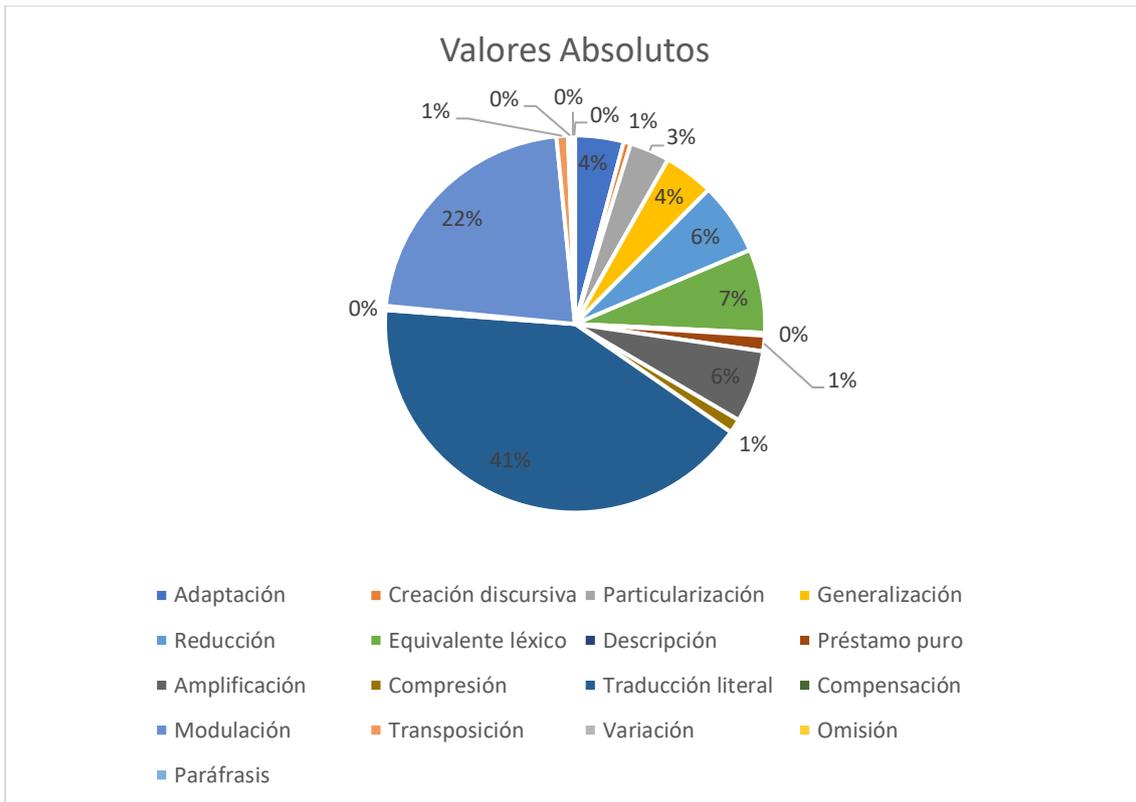


Figura 13: Valores absolutos de las técnicas de traducción identificadas en las traducciones de las dos obras

A continuación, se ilustran en formato de tabla la cantidad de casos identificados de cada técnica (Tabla 2), ordenados alfabéticamente:

Adaptación	34
Amplificación	51
Compensación	3
Compresión	10
Creación discursiva	5
Descripción	2
Equivalente léxico	59
Generalización	35
Modulación	180
Omisión	1
Paráfrasis	1
Particularización	28
Préstamo puro	11
Reducción	51
Traducción literal	341
Transposición	8

Variación	3
-----------	---

Tabla 2: Números de casos identificados de técnicas de traducción

### ***4.3 Problemas y dificultades identificados en la traducción***

En el apartado de los antecedentes teóricos de este Trabajo Fin de Máster hemos presentado las características principales de la traducción multimodal y la correlación que el género literario de la novela gráfica comparte con la traducción audiovisual. Estas presentan las características que un traductor o una traductora debe tener en cuenta a la hora de traducir cualquier texto multimodal. Aunque la traducción de novelas gráficas pueda parecer fácil tomando en cuenta la brevedad del texto escrito, el carácter lúdico y el lenguaje general de las novelas gráficas, el traductor tiene que abordar los problemas de la traducción inherentes al aspecto multimodal. Precisamente por la naturaleza multimodal de las novelas gráficas, el aspecto visual combinado con el texto escrito representa desafíos para los traductores porque deben ser conscientes de la interacción de varios modos y transferirlos al texto y a la cultura meta (Kožul, 2020, p. 20).

Por estas razones, en el análisis de dos de las novelas gráficas de Paco Roca hemos decidido centrarnos en problemas lingüísticos más comunes en cuanto a la traducción de las novelas gráficas, presentando algunos casos especiales y centrándonos en el tema principal del paso del tiempo. Además de problemas lingüísticos como referencias culturales, lenguaje coloquial y juegos de palabras, mostraremos la relación codependiente entre la imagen y el texto.

Los cómics gozan de una reputación para su característica lingüística típica, que es el lenguaje coloquial. El lenguaje coloquial típico de los cómics es comúnmente conocido como “oralidad fingida” (Enlalunadebabel, 2022) por ser breve y conciso y por conservar los rasgos del lenguaje hablado que tiende a emplear un registro familiar. En la traducción, es preciso encontrar una manera adecuada para transmitir el efecto del habla informal en la lengua y cultura meta. Normalmente, en estas ocasiones, se evita una traducción literal ya que no sería capaz de transmitir la misma expresividad por no poseer las mismas expresiones

coloquiales. Valero-Garcés (2000, p. 79) afirma que es fundamental, para enfrentarse a una traducción de lenguaje coloquial, poseer un conocimiento exhaustivo del idioma de origen y el idioma meta para evitar la traducción de *slang* por *slang* o de palabra por palabra. Díaz Cintas y Remael (2014) también consideran la compensación como una técnica adecuada de traducción para solucionar este tipo de problemas y conservar la característica o el efecto original. En las traducciones al italiano y al inglés de *La casa* (p. 10) aparece un ejemplo de lenguaje coloquial (Figura 14) que se traduce con una variación en italiano y con las técnicas de transposición y modulación en inglés.

(60)		Fuente
TO (es)	Esto frío no vale nada (Figura 14).	<i>La casa</i>
TM (it)	Questa roba, fredda, fa schifo. “Esta cosa, fría, es asquerosa”	<i>La casa</i>
TM (en)	Don't let it get cold.	<i>The House</i>



Figura 14: *La casa* (p. 10) © Paco Roca 2015

El ejemplo 60 muestra que, en la traducción al italiano se utiliza la expresión *fare schifo* que se traduce literalmente como “dar asco”, por ende, se puede observar una traducción “fidel” del lenguaje coloquial original. Sin embargo, en italiano cambia el registro lingüístico y tiene un efecto más informal. Por otro lado, en inglés se utiliza un efecto de transposición, ocurre un cambio de perspectiva debido al hecho que el sujeto no es “esto” referido a la comida, sino es una

petición a uno de los personajes y la acción de “hacerlo enfriar” recae sobre él. Al mismo tiempo, el registro resulta más formal y ocurre una modulación lingüística donde el mensaje se atenúa y resulta menos directo.

Por otro lado, las novelas gráficas presentan esporádicamente lenguaje especializado o términos de un campo de especialización bien específico. En *Arrugas*, por ejemplo, se mencionan varias enfermedades crónicas y nombres específicos de medicamentos (Figura 15).



Figura 15: *Arrugas* (p. 23) © Paco Roca 2007

Se ha mencionado la intertextualidad y la relación imprescindible entre imagen y texto. El texto presenta referentes culturales y también la imagen está estrictamente relacionada con la cultura de origen y muchas veces debe ser traducida a la cultura meta como una adaptación, no solo lingüística, sino visual. La variación, como se ha mencionado anteriormente, es una técnica que, particularmente en el contexto de la traducción multimodal, no solo se aplica al texto escrito, sino también a los elementos visuales. Nos referimos a este tipo de variación con el término de variación visual. De variación solo se presenta un caso en las dos traducciones de *Arrugas*, en la página 46 (Figura 16), donde el reloj que representa el paso del tiempo cambia en la última viñeta en la traducción al italiano (Figura 17) y varía completamente en la traducción al inglés (Figura 18) excepto por la última viñeta.

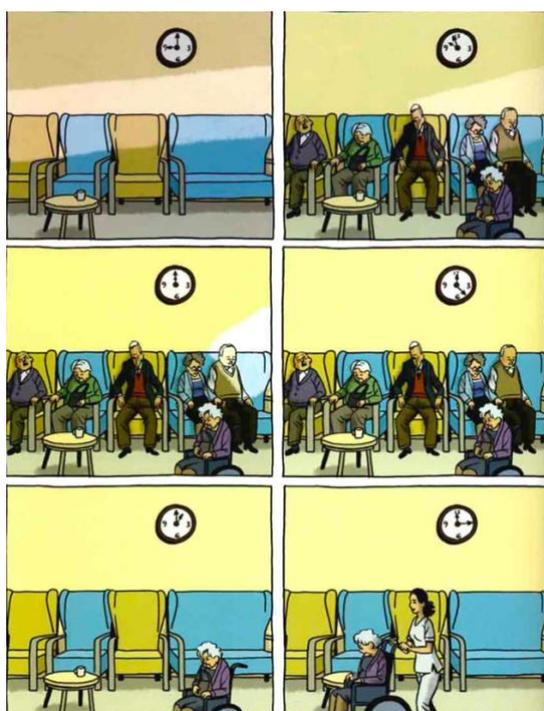


Figura 16: *Arrugas* (p. 46) © Paco Roca 2007

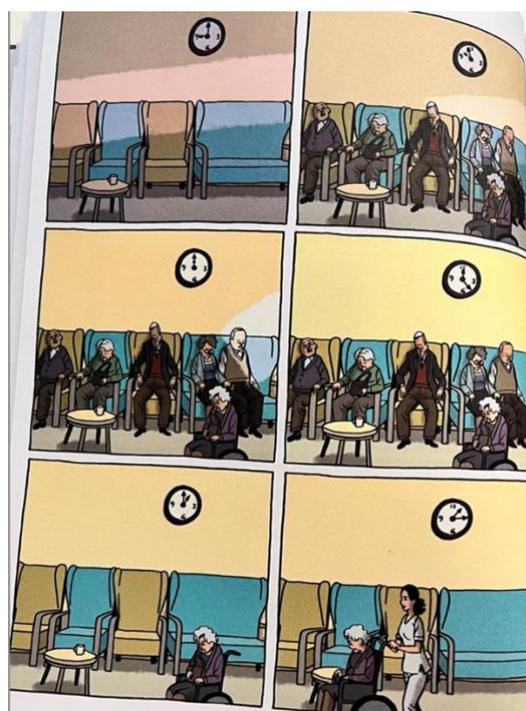


Figura 17: *Rughe* (p. 40) © Paco Roca 2007

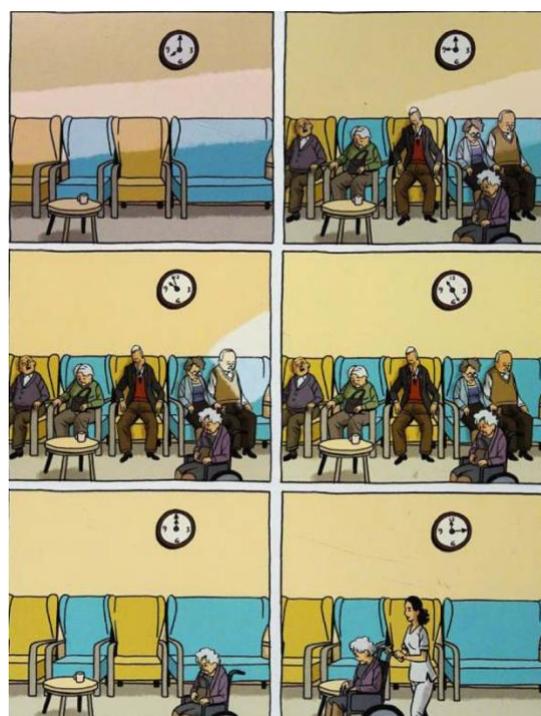


Figura 18: *Wrinkles* (p. 46) © Paco Roca 2007

Otros referentes culturales se traducen a través de imágenes, en lugar de formato de texto. En *Arrugas* se presenta un menú de Nochebuena, que asume

cambios en cada traducción para adaptarse a la cultura gastronómica de las varias culturas metas (Figura 19, Figura 20, Figura 21).



Figura 19: Arrugas (p. 54) © Paco Roca 2007



Figura 20: Rughe (p. 48) © Paco Roca 2007



Figura 21: Wrinkles (p. 54) © Paco Roca 2007

Además, se presenta un caso especial de técnica inversa de traducción. Con técnica inversa nos referimos a una técnica de traducción empleada en el texto de origen en lugar de ser utilizada en la traducción. Se puede observar que en el texto original en español ya se emplea un enunciado en italiano (Figura 22), con una referencia explícita a la célebre película *El Padrino* (1972). En inglés se opta por una traducción literal del enunciado (Figura 23), mientras que en italiano se

deja la oración original, con una nota a pie de página del traductor italiano Bruno Arpaia, donde explica que la frase está ya escrita en italiano en el texto de origen (Figura 24). Este fenómeno es también perteneciente a los desafíos que presentan los aspectos culturales (Enlalunadebabel, 2022) y que, en función del *skopos* y de la estrategia de la traducción, se pueden solucionar con una nota a pie de página.



Figura 22: *La casa en español* (p. 121) © Paco Roca 2015



Figura 23: *The House* (p. 121) © Paco Roca 2015



Figura 24: *La casa en italiano* (p. 119) © Paco Roca 2015

Otro desafío al cual se tienen que enfrentar los traductores es el fenómeno de la transcreación. La transcreación es un término que proviene de la combinación de las palabras “traducción” y “creación”. Se refiere a un proceso mediante el cual se desarrolla o adapta contenido nuevo para un público objetivo determinado en lugar de simplemente traducir el material existente. Este proceso puede incluir la escritura, la selección de imágenes, los cambios de fuente y otras transformaciones que adaptan el mensaje al destinatario. Los mensajes están condicionados por el público objetivo y la función de una publicidad es predominantemente persuasiva (Johnson, 2005). En un proceso de transcreación, a parte del lenguaje, hay que modificar lo que va a ser aceptable en la otra cultura y, por ende, pueden ocurrir cambios de música, de personajes, etc. Por tanto, la similitud (o falta de ella) entre la lengua de origen y la lengua meta puede percibirse no solo a nivel lingüístico, sino también en aspectos como el contenido gráfico, el formato, y asimismo en la transmisión de emoción y la intención del mensaje original (Reinhardt y Healy, 2013). Por ejemplo, la transcreación ocurre particularmente en las traducciones de títulos de películas o canciones, sin embargo, estos productos, la mayor parte de las veces, tienen un equivalente en los respectivos idiomas. En el caso de juegos de mesa o expresiones en rima no siempre existe un equivalente o una manera de decir que pueda crear el mismo efecto del original. En *La casa* se identifica el caso de la rima, en una ocasión donde se introduce un eslogan publicitario y se habla de la noción de rima a través de palabras que riman entre ellas (Figura 25). En el caso del primer bocado, la rima se mantiene en inglés entre las palabras *rhyme* y *time* (Figura 27), mientras que la rima se pierde en italiano a causa de la

traducción literal (Figura 26). De hecho, Ray y Kelly (2010) afirman que la transcreación también abarca la adaptación de una traducción literal y se encarga de reescribir el mensaje original. En el segundo bocadillo la rima se pierde en ambas traducciones.



Figura 25: *La casa en español* (p. 18) © Paco Roca 2015



Figura 26: *La casa en italiano* (p. 16) © Paco Roca 2015

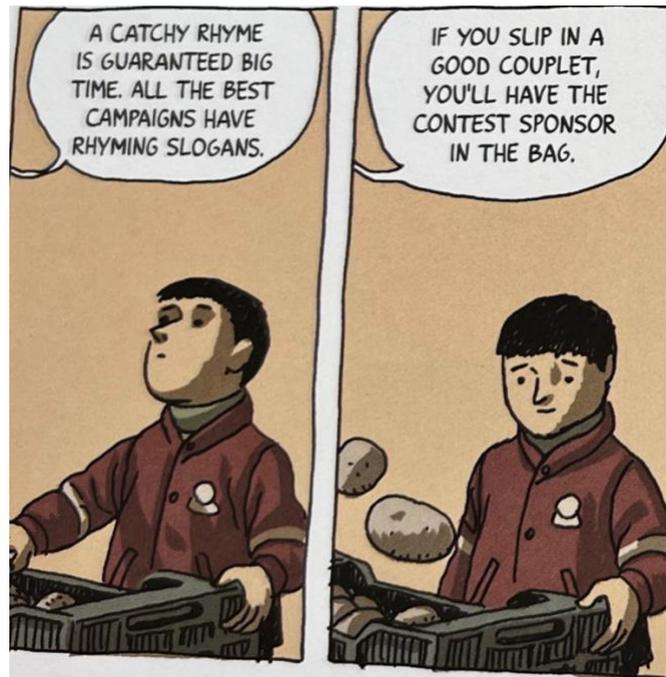


Figura 27: *The House* (p. 18) © Paco Roca 2015

Por añadidura, respecto a la intertextualidad y de la relación entre imagen y texto, se analiza el siguiente caso de traducción audiovisual en la obra *Arrugas* (p. 87):

(61)		Fuente
TO (es)	¿Me has robado mis calcetines negros?	<i>Arrugas</i>
TM (it)	Hai rubato i miei calzini neri? "Has robado mis calcetines negros?"	<i>Rughe</i>
TM (en)	Was it you that stole my black shoes?	<i>Wrinkles</i>

El ejemplo 61 muestra que, mientras que la traducción al italiano no presenta diferencias o efectos con consecuencias en la trama y/o en las imágenes siguientes (Figura 28), la traducción al inglés cambia completamente el sustantivo "calcetines" por *shoes* ("zapatos").



Figura 28: *Arrugas* en español (p. 94) © Paco Roca 2007

Más adelante, en la página 94 Miguel está revisando la maleta de Emilio y encuentra sus calcetines negros. Los lectores de la traducción al inglés no pueden correlacionar esta imagen con lo dicho anteriormente, mientras que la relación entre esta imagen y el enunciado de las páginas anteriores resulta clara en la versión en italiano.

Por último, en el contexto de la traducción multimodal de novelas gráficas y cómics, uno de los mayores desafíos es indudablemente la presencia de las onomatopeyas, cuya representación gráfica puede variar de una lengua a otra. Por lo tanto, ya que las onomatopeyas son palabras que deben representar sonidos de elementos designados muy específicos, su traducción se considera uno de los problemas que ocasiona más dificultades para el traductor. Por ejemplo, el típico *tíc-toc* de las manecillas de un reloj en español equivale a 嘀嗒 (*dīda*) en chino. Con onomatopeyas inventadas, se puede mantener la original o crear una nueva que funcione en la lengua meta. Debido al hecho que las onomatopeyas constituyen una parte integrante de cómics y novelas gráficas, hay trabajos previos sobre análisis de onomatopeyas y técnicas de traducción empleadas para la adaptación de ellas en dichas obras. A pesar de que este trabajo no se centra primariamente en este tipo de análisis, es preciso mencionar la presencia de onomatopeyas en las dos novelas gráficas analizadas, a saber: el ruido de objetos que se caen, el sonido de perros ladrando, el tren partiendo de la estación, etc. Todos los casos de onomatopeyas se han traducido con su respectivo equivalente en el idioma meta, según la técnica de equivalencia léxica. La única excepción es la onomatopeya *juf!* en el caso de *La casa*, en la página

8, que en italiano se ha traducido como *Uhh!*, empleando una técnica de modulación, ya que en italiano existe la expresión *Uff* y se habría podido traducir con su equivalente o en este caso con traducción literal. Esta expresión en español puede indicar cansancio o sorpresa, mientras que en italiano la expresión *uuh* solo indica sorpresa y *uff* representa un estado de cansancio.

#### **4.4 Estrategia de traducción**

Traducir un texto multimodal como los cómics o las novelas gráficas exige mucha creatividad e imaginación por parte del traductor. Esto permite más flexibilidad al traductor por la interacción constante de la imagen y el texto que se complementan mutuamente y por eso el traductor tiene la libertad de decidir si va a adaptar, añadir o, al contrario, omitir algunos elementos o frases enteras.

Tras el análisis cualitativo y cuantitativo llevado a cabo en los apartados anteriores, se puede afirmar que en el caso de la traducción al italiano se ha optado por una domesticación o familiarización, por lo menos a nivel lingüístico. Algunos casos que han sido destacado son la traducción literal y la adaptación intercultural de elementos como el turrón, la guardia civil y las festividades como el puente de octubre. Además, las denominaciones de los juegos de mesa o los medicamentos se han trasladado a la cultura italiana a través de su equivalente. Asimismo, se utiliza una creación discursiva que encuentra un tipo de equivalente en el caso de traducir el título del programa de televisión. Todos estos casos de traducción literal con el fin de crear domesticación han sido posibles debido al hecho de que el italiano y el español son dos lenguas romances que derivan de la misma familia de idiomas, y España e Italia comparten muchos elementos no solo a nivel lingüístico sino también a nivel cultural.

En síntesis, en la traducción al italiano se ha traducido y se ha adaptado cada elemento cultural a la cultura meta con su equivalente léxico, su respectivo referente cultural equivalente y con una traducción literal en muchos casos. Esto ha sido posible también debido al hecho de que no hay una gran diferencia entre el italiano y el castellano en términos lingüísticos y culturales, por lo cual, ha sido menos desafiante adoptar una domesticación. Sin embargo, cabe decir que, respecto a los elementos visuales, en la traducción al italiano, se ha optado por

una extranjerización por completo. Este ocurre especialmente en el caso de *La casa*, donde se presentan 9 casos de préstamo puro y 8 de ellos se refieren a un elemento visual que pertenece a la viñeta, como por ejemplo un escrito de fondo o un cartel de anuncios.

Por otro lado, en el caso de la traducción al inglés, se ha optado por una modulación en la mayoría de los casos. Este fenómeno ha dado la posibilidad de cambiar estilo o registro en ocasiones en las cuales habría sido poco adecuado y menos prudente traducir palabra por palabra. En el caso de la traducción al inglés, también se han traducido todas las expresiones idiomáticas y las maneras de decir según su equivalente en la lengua meta con el fin de recrear el mismo (o similar) efecto de la obra en versión original. A nivel visual, en la traducción al inglés se encuentra un fenómeno opuesto a lo que ocurre en la traducción al italiano. De hecho, en inglés se traducen todos los elementos visuales, como, por ejemplo, anuncios, calendarios, notas, etc. El único caso donde se identifica una omisión total en lugar de una traducción literal es en la traducción al inglés de *Arrugas* donde se enseñan las etiquetas que han perdido el texto presente en la obra origen. Además, el único caso de préstamo puro se observa en la traducción al inglés de *La casa*, con el término “turrón” que habría podido ser traducido al inglés con su equivalente *nougat*. No obstante, este es el único caso que intenta dar una sensación de tendencia a la extranjerización. A pesar de esto, las traducciones al inglés emplean la modulación para adaptar algunos tipos de mensajes o enunciados, y en su conjunto crean el efecto de domesticación.

En las dos traducciones al italiano y al inglés el menú traducido en las versiones traducidas de *Arrugas* también establece un ejemplo de domesticación ya que se intenta adaptar el menú con las comidas típicas de la cultura meta y, sobre todo, se intenta encontrar platos específicos de la festividad y que se consumen normalmente en Nochebuena.

#### **4.5 Síntesis de los resultados**

Tras el análisis cualitativo y cuantitativo, nos parece necesario insistir en las diferencias entre las lenguas objeto de estudio.

Generalmente, debido al hecho de que el italiano y el español son dos lenguas romances y, en italiano se puede optar por una traducción literal en

muchos casos sin perder el efecto y el significado inicial del enunciado origen. A nivel lingüístico, además, el italiano comparte muchas estructuras fraseológicas y expresiones idiomáticas con el castellano, y esto permite que la longitud de la oración en su totalidad no cambie o se altere de una forma u otra. Al contrario, en otros casos, las oraciones en italiano pueden resultar más breves con el uso de partículas (*ne, ci*) que tienen función anafórica y remplazan un nombre mencionado anteriormente (Figueredo, 2016).

Por otro lado, en inglés, en muchos casos, una traducción literal llevaría a una alteración del significado que se quería comunicar originariamente, por ende, se opta por una modulación y el traductor necesita encontrar una expresión equivalente que tenga el mismo (o cuanto más cercano) efecto del texto origen. En el caso del inglés, se considera un idioma que goza de expresiones más directas y enunciados menos extensos, por ende, es posible utilizar la técnica de particularización con la utilización de términos más específicos, o la técnica de descripción donde, con respecto a las limitaciones espaciales de la viñeta, es posible ampliar el mensaje y añadir información adicional. Asimismo, el inglés es una lengua que posee muchas características que hacen que la oración sea menos farragosa, por ejemplo, el uso del genitivo sajón, la falta de género en los sustantivos (aunque se ha observado cómo este también puede llevar a una oración más larga comparada con el fragmento origen en castellano). Por otra parte, el texto en inglés también puede resultar más extenso a causa de su uso de palabras que representan el tiempo verbal (*will, would*) o también por los verbos auxiliares (*do, does*). No obstante, la lengua inglesa goza de abreviaturas y formas más breves de verbos auxiliares y particular que denotan el tiempo verbal (*Will -> 'll; would -> 'd, etc.*). Por último, el uso del sujeto que es imprescindible, y el hecho de que necesita ser especificado en cada nuevo enunciado, hace que en algunos casos también se ocupe más espacio en la viñeta traducida (Rojas, 2018).

Con respecto a la cultura, la italiana y la española son dos culturas parecidas, y los dos países Italia y España comparten historia y tradiciones similares. Por esta razón, en italiano una traducción literal no llevaría a la pérdida de referentes culturales. Al contrario, en inglés se debería optar por una adaptación intercultural y una modulación de muchas expresiones que pueden ser malinterpretadas en la cultura meta. Asimismo, la cultura también se refleja

en la pragmática y entre el castellano y el inglés hay diferencias en el sentido de humor y en expresiones pragmáticas que pueden tener diferentes significados o pueden ser malinterpretadas en diversos contextos.

## 5. Conclusiones

En el presente trabajo, se toma como punto de partida el análisis de las técnicas de traducción identificadas en un corpus multilingüe compuesto por las dos novelas gráficas de Paco Roca *Arrugas* y *La casa* y sus respectivas traducciones al italiano y al inglés. Mediante este análisis, se ha explorado cómo se han reflejado fenómenos como la cotidianidad y el paso del tiempo en las lenguas meta y en las respectivas culturas.

A nivel teórico y por lo que concierne la literatura, se ha introducido la novela gráfica como forma de expresión artística que combina ilustraciones y texto, y se han explorado sus particularidades respecto al género del cómic. Siendo un género que goza de creciente popularidad, se ha observado un aumento en los estudios académicos que se centran en la traducción multimodal, donde tanto el texto escrito como las imágenes visuales deben ser considerados. Se han mencionado algunos desafíos a los cuales los traductores tienen que enfrentarse, entre los cuales, uno de los principales, conlleva preservar la coherencia y el significado tanto textual como visual, encontrando el equilibrio adecuado para transmitir el mensaje de manera efectiva, asegurándose de que ambas dimensiones estén en armonía. Además, se ha observado cómo la elección de las técnicas de traducción en las novelas gráficas puede variar según el contexto cultural y lingüístico de las lenguas de origen y meta, considerando factores como los referentes culturales, la fluidez de las expresiones idiomáticas y la adaptación de los chistes visuales o juegos de palabras. Por otra parte, también se han mencionado las limitaciones espaciales, como el formato, el tamaño y otros aspectos visuales.

Desde una perspectiva metodológica, este trabajo se fundamenta en un análisis descriptivo de la traducción, basándose en la teoría de las 18 técnicas de traducción propuesta por Molina y Hurtado Albir (2002). Con el fin de realizar dicho análisis y alcanzar el objetivo principal de la presente investigación, se ha considerado el bocadillo o globo de diálogo como elemento base de la traducción.

A través del análisis de las técnicas empleadas que se han identificado, ha sido posible discernir la estrategia utilizada en cada traducción, con enfoques más orientado hacia la extranjerización o la familiarización.

Sorprendentemente, a diferencia de las expectativas iniciales generales, del análisis se desprende que existe un considerable número de casos en los cuales se ha recurrido a la técnica de la traducción literal, seguida por la modulación. En el caso de la traducción al italiano, la traducción literal alcanza su intento de crear una estrategia de domesticación, partiendo de la premisa de que el italiano y el español son dos lenguas similares pertenecientes a la misma familia lingüística y, además, comparten numerosos referentes culturales. Sin embargo, a nivel visual se ha observado que, en las traducciones al italiano, particularmente en el caso de *La casa*, se crea una extranjerización total, donde el traductor decide mantener todos los elementos visuales presentes (anuncios, notas, publicidades, etc.) en su versión original en español. Al contrario, se esperaba encontrar un mayor empleo de la estrategia de extranjerización en inglés. No obstante, a pesar de la utilización de la técnica de modulación, se ha identificado un efecto final de estrategia de domesticación, tanto a nivel textual como a nivel visual.

Con todo, se ha podido observar cómo la intervención y las decisiones del traductor influyen en el efecto final que se crea en el texto meta. La figura del traductor resulta indispensable para superar la brecha lingüística y cultural entre el texto origen y el texto meta, y el uso de las distintas técnicas de traducción pueden generar efectos diversos. Además, se ha enfatizado la consideración de la traducción de novelas gráficas y cómics como una traducción multimodal, dado que este género es una combinación de texto e imagen. En vista de ello, también se toman en consideración limitaciones espaciales como, por ejemplo, el tamaño de la viñeta. El inglés, generalmente, en comparación con lenguas como el italiano o el castellano, es un idioma que tiende a utilizar oraciones más breves y posee un uso más restringido de estructuras fraseológicas extensas o farragosas. Por consiguiente, se pueden explicar los mayores números de casos en los que se ha empleado la técnica de particularización en la lengua inglesa, donde ha sido posible agregar contenido o información adicional.

Este trabajo aporta una comprensión más profunda de los procesos de traducción en el ámbito de las novelas gráficas, en particular de Paco Roca, y

revindica el concepto de la traducción de novelas gráficas como un campo en crecimiento que requiere un enfoque multidisciplinario que combine la lingüística, la semiótica, los estudios culturales y la teoría de la traducción. Asimismo, este estudio también abre sendas de investigación futuras, algunas de las cuales podrían explorar en mayor profundidad temas sensibles como la guerra o cuestiones políticas en otras obras de Paco Roca, concretamente, *El tesoro del Cisne Negro* (2018). Por otro lado, también se podrían investigar y analizar dos o más obras de autores diferentes que aborden el mismo tema que tendría la función de enlace e hilo conductor. Además, se podría incluso ampliar el corpus a otras lenguas y culturas con el fin de analizar la traducción multimodal y la recepción de referentes culturales en diferentes contextos lingüísticos y culturales. Por otra parte, se podría expandir el estudio de novelas gráficas a otros ámbitos como, por ejemplo, la didáctica y, más concretamente, la enseñanza de idiomas. Asimismo, sería posible realizar una comparación entre la traducción automática y la traducción llevada a cabo por los traductores de estas novelas gráficas.

En resumen, esta investigación contribuye al campo de la traducción multimodal, a partir de la promoción del intercambio cultural y la difusión de obras literarias en diferentes comunidades lingüísticas, y establece una metodología sólida para la continuación de la investigación en el ámbito de las novelas gráficas, con ideas, datos y métodos para seguir explorando y comprendiendo mejor los desafíos y las estrategias involucrados en la traducción del género multimodal.

## 6. Bibliografía

- Altenberg, B., y Owen, R. (2015). *The Oxford Handbook of Translation Studies*. Oxford University Press.
- Aymara Fernández, R. V., y Pareja Gogin, H. R. (2023). La representación de la chinidad em la traducción de la novela gráfica Shenzhen (2000) de Guy Delisle del francés al español. En Montoya Arango, P. A, Villanueva Jordán, I. y Giraldo Ortiz, J. J. (Eds. 2022). *Memorias del II Coloquio Internacional de Jóvenes Investigadores en Traducción e Interpretación UdeA-UPC* (pp. 71-99). Editorial UPC. 10.19083/978-612-318-453-7.
- Assis, É. G. (2016). The Concept of Fidelity in Comics Translation. *TranscUlturAl: A Journal of Translation and Cultural Studies*, 8(2), 8. <https://doi.org/10.21992/T9634P>
- Assis, É. G. (2018). Aproximações entre letreiramento e tradução linguística na tradução de histórias em quadrinhos. [Tesis doctoral, Universidade Federal de Santa Catarina]. Repositorio institucional, UFSC. Florianópolis. <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/193910>
- Baetens, J. (2009). *Translation and comics*. The Routledge Companion to Translation Studies, 209-221.
- Baetens, J., y Frey, H. (2015) *The Graphic Novel: An Introduction*. Cambridge University Press, New York. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139177849>
- Baker, M. (1993). Corpus linguistics and translation studies: Implications and applications. En M. Baker, G. Francis, y E. Tognini-Bonelli (Eds.), *Text and Technology: In Honour of John Sinclair* (pp. 233-250). John Benjamins.
- Baker, M. (2018). *In Other Words: A Coursebook on Translation*. Routledge.
- Barrios, N. (2010). La ambición del dibujante. *El País (Babelia)*, pp. 4-5. En Rodríguez Abella, R. M. (2016). Las marcas de oralidad en la novela gráfica 'Arrugas' (análisis de su traducción al italiano). *MonTI: Monografías de traducción e interpretación, Extra 3* (Número especial 3), 131–155. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2016.ne3.5>
- Bartosch, S., y Stuhlmann, A. (2013). Reconsidering adaptation as translation: The comic in between. En E. Canepari y M. L. Maggioni (Eds.), *Comics and narration* (pp. 185-196). Routledge.
- Bassnett, S. (1980). *Translation studies*. London: Methuen

- Borges, J. L. (1926). *Las dos maneras de traducir*. La Prensa, 1 de agosto:  
[http://www.lamaga.com.ar/www/borges/1bi\\_1926\\_lasdosmaneras.asp](http://www.lamaga.com.ar/www/borges/1bi_1926_lasdosmaneras.asp)
- Borillo, M. (2010). *La traducción audiovisual*. Aljibe.
- Borodo, M. (2015). Multimodality, translation and comics. *Perspectives: Studies in Translatology*, 23(1), 22-41.  
<https://doi.org/10.1080/0907676X.2013.876057>
- Campos, H. de. (1987). “Da tradução à transficcionalidade”. Publ. como “Reflexões sobre a Poética da Tradução”. En Souza, E., Pinto, J. (org.), *Anais dos 1o e 2o Simpósio de Literatura Comparada*. Belo Horizonte: UFMG. Pp. 82-101.
- Carneiro, M. C. (2022). Quadrinhos em tradução: pensando a escrita como imagem. *Cadernos de Tradução*, 42, pp. 1-24.  
<https://doi.org/10.5007/2175-7968.2022.e87450>
- Celotti, N. (2008). *La traducción audiovisual: estudio descriptivo y aplicado de doblaje, voz en off y subtitulación*. Editorial Gedisa.
- Christin, A. M. (2012). *Histoire de l'écriture: De l'idéogramme au multimedia*. Paris: Flammarion.
- Cohn, N. (2013). *The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images*. Bloomsbury Publishing.
- Cohn, N. (2016). Linguistic relativity and conceptual permeability in visual narrative: New distinctions in the relationship between language(s) and thought. En N. Cohn (Ed.), *The Visual Narrative Reader* (pp. 315-340). Bloomsbury Academic.
- Cohn, N., Wong, V., Pederson, K., y Taylor, R. (2017). *Path salience in motion events from verbal and visual languages*. En (Eds.) *Proceedings of the 39th Annual Conference of the Cognitive Science Society* (pp. 1794-1799). The Cognitive Science Society.
- Coma, J. (1979). *Del gato Félix al gato Fritz: historia de los cómics*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Crucifix, B. (2017). From Loose to Boxed Fragments and Back Again. En Chris Ware (Eds.) *Building Stories*. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 8.  
<https://doi.org/10.1080/21504857.2017.1303619>.
- Crucifix, B. (2019). *Comics and Adaptation in Contemporary Culture*. University Press of Mississippi.

- Crucifix, B., y Dozo, B. O. (2018). E-Graphic Novels. En Baetens, J., Frey, H., Tabachnick, S. (eds.), *The Cambridge History of the Graphic Novel*. Cambridge University Press, pp. 574-590.
- Cruz-Malavé, A. (2017). *Queering the Caribbean: Transgressive sexualities and the literary imagination*. University of Virginia Press.
- Delisle, J. (1993): *La traduction raisonnée. Manuel d'initiation à la traduction professionnelle de l'anglais vers le français*, Ottawa: Presses de l'Université d'Ottawa.
- Díaz Cintas, J. (2001) La traducción audiovisual: El subtulado. *Quaderns: Revista de traducció*, 9, 169–172. Salamanca: Almar.
- Duc, B. (1982). *L'Art de la BD: du scénario à la réalisation graphique*. París: Glénat.
- Dueben, A. (2022, 29 de abril). *The Art of Translating Comics: A conversation with Hannah Chute*. Los Angeles Review of Books. Recuperado el 13 de junio de 2023 de <https://lareviewofbooks.org/article/the-art-of-translating-comics-a-conversation-with-hannah-chute/>
- Dzikra, N. (2021). *The Use of Comic Strip in Teaching English Vocabulary (A Literature Review)*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Estatal Islámica de Ar-Raniry Banda Aceh]. Repositorio institucional, UIN – Ar Raniry. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/20481/1/Nurul%20Dzikra%2C%20231324137%2C%20FTK%2C%20PBI%2C%20085260648466.pdf>
- Eco, U. (1973 [1965]). *Apocalittici e integrati*. Milán: Bompiani.
- Eco, U. (1994). *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Indiana University Press.
- Eisner, W. (1985). *Comics & sequential art*. Poorhouse Press; Distribuido por Eclipse Books.
- Eisner, W. (1996). *Graphic storytelling and visual narrative: Principles and practices from the legendary cartoonist*. W. W. Norton & Company.
- Eisner, W. (2008). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. W. W. Norton & Company.
- Elmenfi, F. (2014). Venuti's Foreignization: Resistance Against The Arabic Culture. *International Journal of Comparative Literature and Translation Studies*, 2(1), pp.10-16.

- Enlalunadebabel. (2022, 9 de mayo). *Novela Gráfica*. En la luna de Babel. Recuperado el 9 de junio de 2023 de <https://enlalunadebabel.com/tag/novela-grafica/>
- Evans, J. (2017). Comics and translation. En Bramlett, F., Cohn, R. T. y Meskin, A. (eds.) *The Routledge Companion to Comics*. Routledge: New York, pp. 319-327.
- Even-Zohar, I. (1999). The position of translated literature within the literary polysystem. En Lefevere, A., y Bassnett, S. (Eds.), *Constructing Cultures: Essays on Literary Translation* (pp. 192-197). Multilingual Matters.
- Figueredo, M. (2016, 1 de setiembre). *Diferencias y similitudes entre el italiano y el Español*. Universal de Idiomas Blog. Recuperado el 5 de julio de 2023 de <https://blog.universaldeidiomas.com/diferencias-y-similitudes-entre-el-italiano-y-el-espanol/?amp>
- García, S. (2008). Entrevista a Paco Roca: 'El cómic es muy apropiado para lo dramático'. *ABC (ABCD, suplemento cultural)*, pp. 62-63.
- García, S. (2010). *La Novela Gráfica*. Astiberri.
- García, S. (2011). En el umbral. El cómic español contemporáneo. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 2(Extra), 255-263.
- Gentzler, E. (2013). *Translation and Rewriting in the Age of Post-Translation Studies*. Routledge.
- González-Quevedo, M., y Cruz García, L. (2019). El uso de la creación discursiva como efecto humorístico en la traducción audiovisual. El caso de Men in Black 3. *Hikma*, 18(2), 87–107. <https://doi.org/10.21071/hikma.v18i2.11434>
- Groensteen, T. (2012). *Il sistema fumetto*. Génova: ProGlo.
- Grossman, E. (2010). *Why Translation Matters*. Yale University Press.
- Grun, M., y Dollerup, C. (2003). Loss and gain in comics translation. *Perspectives: Studies in Translatology*, 11(3), 173-186.
- Gubern, R. (1972). *El Lenguaje de los comics*. Península: Barcelona.
- Harvey, R. (1996). *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*. University Press of Mississippi.
- Hatim, B., y Mason, I. (1997). *The Translator as Communicator*. Routledge.
- Hižman, Š. (2018). *Translating figurative language - case study of Alan Moore's "Watchmen"*. [Trabajo de Fin de Grado, Univerza v Mariboru]. Repositorio

- de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de Osijek  
<https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:283712>.
- Hurtado Albir, A. (2001). *Traducción y Traductología: Introducción a la Traductología*. Madrid: Cátedra.
- Illescas Díaz, F. J. (2020, 17 de febrero). *¿Qué es una novela gráfica? Akira Cómics*. Recuperado el 7 de junio de 2023 de <https://www.akiracomics.com/blog/que-es-una-novela-grafica>.
- Ioulia. (2013, 20 de abril). *Metáforas Visuales e ideogramas*. Traducir cómics. Recuperado el 8 de junio de 2023 de <http://traducircomics.blogspot.com/2013/02/metaforas-visuales-e-ideogramas.html>.
- Jacobsen, B. (2013). Translating comic strips: A comparative study of three Danish versions of Hergé's "The Crab with the Golden Claws". *Perspectives: Studies in Translatology*, 21(2), 163-178. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2012.748466>
- Jakobson, R. (1971). Linguistics and poetics. En T. A. Sebeok (Ed.), *Style in language* (pp. 350-377). Wiley.
- Johnson, A. (2005). Transcreation: a new buzzword for a new paradigm. *The ATA Chronicle*, 34(3), 11-15.
- Kaindl, K. (1999). Comics in translation. *Meta: Journal des traducteurs/Meta: Translators' Journal*, 44(4), 720-735.
- Kaindl, K. (2004). *Translating comics. Theorie und Praxis eines populärkulturellen Mediums*. Frank & Timme GmbH.
- Kaindl, K. (2010). Comics in translation. En Y. Gambier y L. van Doorslaer (Eds.), *Handbook of translation studies: Volume 1* (pp. 43-48). John Benjamins Publishing Company.
- Kannenbergh, G. Jr. (2012). *500 essential graphic novels: The ultimate guide*. Collins & Brown.
- Khodorenko, A. (2023). Graphic Novel Translation: Semiotic and Multimodal Perspective. *Visnyk Universitetu imeni Alfreda Nobelya. Seriya: Filologichni Nauki*, 1(25), pp. 291-313. <https://doi.org/10.32342/2523-4463-2023-1-25-21>
- Klingberg, G. (1986). *Children's fiction in the hands of the translators*. Almqvist & Wiksell International.

- Leech, G. (1992) Corpora and Theories of Linguistic Performance. En J. Startvik (Ed.), *Directions in Corpus Linguistics* (pp. 105-122). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Lefevere, A. (1992). *Translation, Rewriting, and the Manipulation of Literary Fame*. Routledge
- Lefevere, A., y Bassnett, S. (Eds.). (2006). *Translation and Literature: New Perspectives in Literary Studies*. Continuum.
- Li, X. (2012). "Lost in Translation" or "Found in Translation": A Comparative Study of the English Translations of Hong Lou Meng. *Theory and Practice in Language Studies*, 2(3), 502-509.
- Lotman, Y. M. (2000). *Universe of the Mind. A Semiotic Theory of Culture*. Bloomington: Indiana University Press.
- Machalová, H. (2023). *Using Comics in English Teaching*. [Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Masaryk]. Repositorio institucional, MUNI. [https://is.muni.cz/th/w51x8/481660\\_Machalova\\_Henrieta\\_Using\\_comics\\_in\\_English\\_Teaching.pdf](https://is.muni.cz/th/w51x8/481660_Machalova_Henrieta_Using_comics_in_English_Teaching.pdf)
- Macková, M. (2012). *Specifics of Comics Translation*. [Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Masaryk]. Repositorio de informática de la Universidad de Masaryk, MUNI. <https://is.muni.cz/th/m6njn/>
- Marco, J. (2004). Les tècniques de traducció (dels referents culturals): retorn per a quedar-nos-hi. *Quaderns: revista de traducció*, 129-149.
- Marco, J. (2007). The terminology of translation: Epistemological, conceptual and intercultural problems and their social consequences. Target. *International Journal of Translation Studies*, 19(2), 255-269.
- Marco, J. (2019). The translation of food-related culture-specific items in the Valencian Corpus of Translated Literature (COVALT) corpus: a study of techniques and factors. *Perspectives*, 27(1), 20-41.
- Margot, J. Cl. (1979): *Traduire sans trahir. La théorie de la traduction et son application aux textes bibliques*. Laussane: L'Age d'Homme.
- Mariño García, D. F. (2022). *La oscuridad de la simple existencia: Análisis traductológico del capítulo nueve de la novela gráfica Watchmen, de Alan Moore*. [Trabajo de Fin de Grado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio institucional, Biblioteca General Alfonso Borrero Cabal S.J. <http://hdl.handle.net/10554/62900>.

- Martínez Ojeda, B., y Rodríguez Muñoz, M. L. (2019). *Translation in and for Society: Sociological and Cultural Approaches in Translation*. Editorial UCOPress: Editorial Universidad de Córdoba.
- Mayoral Asensio, R., Kelly, D., y Gallardo, N. (1988). The Concept of Constrained Translation. *Non-Linguistic Perspectives of Translation. Meta*, 33(3), 356-367.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Perennial.
- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics. How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York: Harper Perennial.
- McCloud, S. (2006). *Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. New York:Harper,
- Merriam-Webster. (s.f.). Graphic novel. En *Merriam-Webster.com dictionary*. Recuperado el 11 de mayo de 2023 de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/graphic%20novel>
- Molina, L., y Hurtado Albir, A. (2002). Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach. *Meta: Journal des traducteurs/Meta: Translators' Journal*, 47(4), 498-512.
- Molés-Cases, T. (2020a). On the translation of Manner-of-motion in comics. Evidence from an inter- and intratypological corpus-based study. *Languages in Contrast*, 20(1), 141-165. <https://doi.org/10.1075/lic.19007.mol>
- Molés-Cases, T. (2020b). Manner salience and translation: A case study based on a multilingual corpus of graphic novels. *Babel: Revue Internationale De La Traduction / International Journal of Translation*, 66(3), 387-407. <https://doi.org/10.1075/babel.00194.mol>
- Muñoz-Basols, J., y del Rey Cabero, E. (2019). Translation of Hispanic comics and graphic novels 1. En *The Routledge Handbook of Spanish Translation Studies*. Routledge.
- Muñoz Martín, R. (2010). On paradigms and cognitive translatology. En Shreve, G. M. y E. Angelone (eds.). *Translation and Cognition*. Amsterdam: John Benjamins, pp. 169–187.
- Muñoz Martín, R. (2014). Una instantánea movida de la investigación en procesos de traducción. *MonTI. Monografías De Traducción E Interpretación*, 9-47. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2014.ne1.1>

- Muñoz Sánchez, P. (2017). *Localización de videojuegos*. Editorial Síntesis, S.A.
- Munday, J. (2016). *Introducing Translation Studies: Theories and Applications*. Routledge.
- Myskja, K. (2013). Foreignisation and resistance: Lawrence Venuti and his critics. *Nordic Journal of English Studies*, 12(2), p.1.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. Nueva York: Prentice-Hall International.
- Nida, E. A. (1964). *Toward a Science of Translating, with Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating*. Leiden, Holland: Brill.
- Nida, E. A. (1975). *Language structure and translation: Essays*. Stanford University Press.
- Nida, E. A., y Taber, C. (1969). *The Theory and Practice of Translation*. Leiden: E.J. Brill.
- Nord, C. (1991). *Text analysis in translation: Theory, methodology, and didactic application of a model for translation-oriented text analysis (Issues in Language and Society)*. Rodopi.
- Nord, C. (1997). *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*. Routledge.
- O'Hagan, M. (2008). Evolving models of translation: From the technical rationality of procedures to situated interpretation and negotiation. *Translation and Interpreting Studies*, 3(1), 26-41. <https://doi.org/10.1075/tis.3.1.04hag>
- O'Hagan, M., y Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing.
- O'Sullivan, C. (1999). A phenomenology of comic book characters. *International Journal of Comic Art*, 1(1), 126-135.
- O'Sullivan, C. (2005). Translation, Pseudotranslation and Paratext: the Presentation of Contemporary Crime Fiction set in Italy. *EnterText*, 4(3), 62-76.
- O'Sullivan, C. (2012). *Rethinking methods in translation history*. Abingdon, Oxon: Routledge.
- Ocaña Salinas, L. A. (2013). *Pintura secuencial: Experimentación pictórica con las estructuras narrativas del cómic*. [Trabajo de Fin de Máster, Universitat

- Politécnica de València]. Repositorio institucional UPV, Riunet <http://hdl.handle.net/10251/35395>.
- Occorsio, E. (2006). *Dai detersivi a Mickey Mouse la parola d'ordine è 'localizzazione'*. La Repubblica, Afari e Finanza, 10 de julio de 2006, 9.
- Ogea Pozo, M. M. (2021). The translation of Watchmen: A job for superheroes? En F. González-Gómez y M. J. Blasco Mayor (Eds.), *Superheroes in contemporary society* (pp. 89-100). Springer.
- Olea, R. (2001). Borges y el civilizado arte de la traducción: Una infidelidad creadora y feliz. *Nueva revista de filología hispánica*, 49(2), pp. 439-473.
- Oster, U., y Molés-Cases, T. (2016). Eating and drinking seen through translation: A study of food-related translation difficulties and techniques in a parallel corpus of literary texts. *Across Languages and Cultures*, 17(1), 53-75.
- Pastormerlo, S. (2001). Borges y la traducción. En Olea, R. (2001). Borges y el civilizado arte de la traducción: Una infidelidad creadora y feliz. *Nueva revista de filología hispánica*, 49(2), pp. 439-473.
- Pérez González, L. (2010). *Translation and Web Localization*. Routledge.
- Pérez Hernández, M. de los Ángeles, Morales Vázquez, E., y Aguilera Ramírez, M. (2023). Onomatopeyas en la traducción inglés-español de cómics. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 4762-4779. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4798](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4798)
- Pérez-Villegas, M. (2018). The translation of humor in audiovisual media. En V. García-Sánchez, M. Pérez-Villegas, y C. Afront (Eds.), *Translation and Interpreting in Audiovisuals: New Challenges and Developments* (pp. 59-70). Peter Lang AG.
- Pym, A. (1997). *On Translator Ethics: Principles for Mediation between Cultures*. Amsterdam: John Benjamins.
- Pym, A. (2010). *Exploring Translation Theories*. Routledge.
- Ramos Caro, M., (2015). Los cómics como herramienta didáctica en el aula de traducción. *Opción*, 31(5), 763-777.
- Ray, R., y Kelly, D. (2010). Transcreation: A strategic approach to global branding. *Journal of Brand Management*, 17(6), 446-456.
- Reinhardt, J., y Healy, N. (2013). The transcreation imperative. *Journal of Brand Strategy*, 2(2), 180-187.

- Reiß, K., y Vermeer, H. J. (2000). *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. 2. Auflage, Niemeyer.
- Robinson, D. (2003). *Becoming a Translator: An Introduction to the Theory and Practice of Translation*. Routledge.
- Roca, P. (2007). *Arrugas*. Astiberri Ediciones.
- Roca, P. (2015). *La Casa*. Astiberri Ediciones.
- Rodríguez Abella, R. M. (2016). Las marcas de oralidad en la novela gráfica 'Arrugas' (análisis de su traducción al italiano). *MonTI: Monografías de traducción e interpretación, Extra 3* (Número especial 3), 131–155. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2016.ne3.5>
- Rojas, N. (2018, 24 de enero). *Las 6 principales Diferencias Lingüísticas Entre el inglés y el Español*. Medium. Recuperado el 5 de julio de <https://es.blog.slangapp.com/las-6-principales-diferencias-ling%C3%BC%C3%ADsticas-entre-el-ingl%C3%A9s-y-el-espa%C3%B1ol-aa6b5bd0de73?gi=30dee65f25b4>
- Sánchez-García, M. (2019). Translating graphic novels: The case of La casa by Paco Roca. *Translation Journal*, 23(3).
- Sanz-Moreno, R., y Ferrer Simó, M. R. (2021). Les enjeux de la traduction professionnelle de bandes dessinées. Les Chemins de Malefosse: une étude de cas. *Synergies Espagne*, 14, 195-215.
- Savchenkova, M. (2023). Del ensayo al cómic: en busca de la diversidad en la traducción multimodal de Sapiens. *Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura*, 22(1). [https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2023.22.1.334](https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.334)
- Seago, K. (2012). Bellos David, Is that a Fish in Your Ear? Translation and the Meaning of Everything. *Synthesis: an Anglophone Journal of Comparative Literary Studies*, (4), p.109.
- Şentürk, Ö. Ç., y Selvi, M. (2023). Argumentation-supported educational comics as a teaching tool for environmental education. *Environmental Education Research*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/13504622.2023.2227357>
- Schwarz, G. E. (2002). Graphic novels for multiple literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 46(3), 262–265.
- Shamsher, A. (2023, 2 de enero). *What is a comic book and what are its main features?* TIME BUSINESS NEWS. Recuperado el 10 de junio de 2023

de <https://timebusinessnews.com/what-is-a-comic-book-and-what-are-its-main-features/>

- Shreve, G., y Muñoz Martín, R. (2018). *Translation, Cognition & Behavior*. John Benjamins Publishing Company.
- Sinclair, J. (Ed). (1991). *Corpus, Concordance, Collocation*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Smith, J. M., y Pole, K. (2018). What's going on in a graphic novel? *The Reading Teacher*, 72(2), 169–177. <https://doi.org/10.1002/trtr.1695>
- Soloveva, N. S., y Sedliarova, O. M. (2023). Translation issues of the graphic novel as a multimodal text. *Humanitarian and pedagogical research*, 7(1).
- Stamant, N. (2015). Graphic Narrative: An Introduction. *South Central Review*, 32(3), 1–7. <http://www.jstor.org/stable/44016902>
- Sousa, A. M. (2018). Reflexões sobre gênero e tradução na HQ *Le bleu est une couleur chaude*, de Julie Maroh. *Matraga, Rio de Janeiro*, 25(44), 223-239.
- Toury, G. (1995). *Descriptive Translation Studies and beyond*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Turrin, M. (2021). Multimodality in comics translation: A case study on the translation of graphic novels for young adults. *Translation Studies*, 14(1), 97-112. <https://doi.org/10.1080/14781700.2020.1847721>
- Vázquez-Ayora, G. (1977). *Introducción a la traductología: curso básico de traducción*. Georgetown University Press.
- Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. Nueva York: Routledge.
- Vermeer, H. J. (2000). Skopos and commission in translational action. En L. Venuti (Ed.), *The Translation Studies Reader* (pp. 221-232). Routledge.
- Vinay, J.-P., y Darbelnet, J. (1958/2000). A Methodology for Translation. [Extraído de *Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation*, trad. y eds. J. C. Sager y M.-J. Hamel, Amsterdam: John Benjamins, 1995, publicado inicialmente en 1958 como *Stylistique comparée du français et de l'anglais. Méthode de traduction*] En L. Venuti (Ed.), *The Translation Studies Reader* (pp. 84–93). London: Routledge.
- Vocal Comisión Formación. (2023, 10 de enero). *¡por todos los @#\$%&!\*! Taller de Traducción de Cómic y Novela Gráfica [completo]*. ATRAE.

Recuperado el 21 de junio de 2023 de <https://atrae.org/por-todos-los-taller-de-traduccion-de-comic-y-novela-grafica/>

- Wilson, E. (2017). *The Odyssey*. W. W. Norton & Company.
- Yang, G. (2008). Graphic novels in the classroom. *Language Arts*, 85(3), 185–192.
- Yuliasri, I. (2017). Translators' censorship in English-Indonesian translation of Donald Duck comics. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 102, 80-82.
- Zanettin, F. (2008). Comics in Translation. En Y. Gambier y L. van Doorslaer (Eds.), *Handbook of Translation Studies* (Vol. 1, pp. 58-62). John Benjamins.
- Zanettin, F. (2010). Humor in translated cartoons and comics. *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(2), 93-107.  
<https://doi.org/10.1080/0907676X.2010.487832>.
- Zanettin, F. (2012). *Translation-Driven Corpora: Corpus Resources for Descriptive and Applied Translation Studies*. Manchester & Kinderhook: St. Jerome Publishing.
- Zanettin, F. (2014). Visual adaptation in translated comics. *InTRAlinea*, Vol. 16.
- Zanettin, F. (2015). Comics in Translation. En R. Miola y M. O'Connell (Eds.), *The Routledge Companion to Translation Studies* (pp. 291-303). Routledge.
- Zanettin, F. (2016). 'The deadliest error': Translation, international relations and the news media. *Perspectives: Studies in Translatology*, 24(3), 384-399.  
<https://doi.org/10.1080/0907676X.2015.1071987>
- Zanettin, F. (2019). Comics in Translation. En *The Routledge Handbook of Translation and Culture* (pp. 269-282). Routledge.
- Zanfei, A. (2008). Defining Webcomics and Graphic Novels. *International Journal of Comic Art*, 10(1), 55–61.
- Zanotti, S., y Ranzato, I. (2019). Intersections: audiovisual translation at the crossroads of disciplines. *Perspectives*, 27(2), 173-181.  
<https://doi.org/10.1080/0907676X.2018.1557715>
- Zhao, J. (2023). Re-instantiation of multimodal meaning in the translation of Chinese comic Zhuang Zi Speaks: The Music of Nature. *Asia Pacific*

*Translation and Intercultural Studies*, 10(1), 34-52.

<https://doi.org/10.1080/23306343.2022.2160561>

Zocal, B. (2018). Culturas legítimas: la traducción de historietas latinoamericanas en Brasil. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, 57, 245-264.

<https://doi.org/10.1590/010318138651707357271>.

Zunshine, L. (2011). What to Expect When You Pick up a Graphic Novel.

*SubStance* 40(1), 114-134. <https://doi.org/10.1353/sub.2011.0009>.