



Problemas y estrategias en la traducción de cómics en los artículos publicados entre el 2017-2023

Problems and strategies in comics translation in articles published between 2017- 2023

Naomi Aurora Pereyra Sánchez*¹

Universidad Femenina del Sagrado Corazón Facultad de
Traducción e Interpretación y Ciencias de la Comunicación,
Lima - Perú
pereyras.naomi@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-5568-6219>

Gianella Reyes Porras¹

Universidad Femenina del Sagrado Corazón Facultad de
Traducción e Interpretación y Ciencias de la Comunicación,
Lima - Perú
giannella.reyesp6@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-2284-2629>

Katherine Maria Isabel Tiburcio Maldonado¹

Universidad Femenina del Sagrado Corazón Facultad de
Traducción e Interpretación y Ciencias de la Comunicación,
Lima - Perú
katherine.tiburciom@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0007-5088-435X>

Jessica Paola Vargas Sifuentes¹

Universidad Femenina del Sagrado Corazón Facultad de
Traducción e Interpretación y Ciencias de la Comunicación,
Lima - Perú
pvsifuentes@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0007-6581-6915>

* Autor de correspondencia

¹ Estudiante

Presentado: 9/09/2023

Aceptado: 30/10/2023

Publicado: 14/12/2023

Resumen

La industria de la traducción de cómics se encuentra en crecimiento constante; por ello, cada vez se solicitan más traductores especializados en esta área. En particular, este tipo de traducción presenta problemas específicos, por lo que se vuelve esencial conocer cómo lidiar con estos mediante diversas estrategias. Por tanto, el objetivo general del presente trabajo es analizar los problemas y las estrategias más empleadas durante el proceso de la traducción de cómics en los artículos publicados entre el 2017-2023. La investigación fue de enfoque cualitativo con método de revisión literaria. La muestra estuvo conformada por 32 artículos: 12 en español, 8 en portugués, 7 en inglés y 5 en francés. Se utilizó como técnica de recolección de datos el análisis de contenido. Asimismo, se concluyó que, de los 32 artículos sobre los problemas y las estrategias durante el proceso de la traducción de cómics, 37,5 % fueron redactados en español, 25 % en portugués, 21,9 % en inglés y 15,6 % en francés. De esta manera, los problemas más recurrentes fueron la restricción de espacio (34,4 %), la traducción de la onomatopeya (25%), y los referentes culturales (21,8%); del mismo modo, las estrategias más frecuentes fueron la adaptación (43,8 %), la omisión (34,4 %) y la equivalencia (21,9 %).

Palabras clave: traducción de cómics, problemas, estrategias.

Abstract

Comic translation industry is experiencing a continuous growth; therefore, an increasing number of specialized comic translators are in demand. This type of translation presents specific problems, making it essential to know how to deal with them by means of different strategies. The general objective of this work is to analyse the most common comics translation problems and strategies in articles published between 2017-2023. A qualitative approach was used in this research with a literature review method. The sample consisted of 32 articles, 12 in Spanish, 8 in Portuguese, 7 in English, and 5 in French. Content analysis was used as the data collection technique. It was concluded that from the sample of 32 articles related to problems and strategies in comics translation, 37% were written in Spanish, 25% in Portuguese, 21.9% in English, and 15.6% in French. Therefore, the most recurrent problems were space restriction 34.4%, Onomatopoeia translation 25%, and cultural aspects 21.8%. In the same line, the most common strategies were adaptation 43.8%, omission 34.4%, and equivalence 21.9%.

Keywords: comics translation, problems, strategies.

1. INTRODUCCIÓN

El cómic facilita la comprensión de contenidos diversos, independientemente del nivel de especialización de las personas a las que se dirige (Altarriba, 2011, como se citó en Rodríguez, 2021). La importancia del cómic radica en que es un recurso que permite la divulgación de información variada, cuyos objetivos son concientizar a la población sobre temas sensibles, hacer una denuncia pública o enseñar sobre un determinado tema. Desde una perspectiva sociohistórica, la creación de los cómics data del siglo XIX en Estados Unidos (Zanettin, 2008). Por tanto, gracias a la gran difusión con la que contaron en aquel siglo, los cómics tomaron notoriedad en el mundo, lo que permite que el trabajo del traductor sea esencial.

Según Gabilliet y Caraballo (2022), México fue la puerta de entrada de los cómics norteamericanos, ya que se encargó de su traducción y publicación. En el siglo XX, hubo una reducción en el consumo de los cómics estadounidenses; sin embargo, los provenientes de América Latina incrementaron. Entre los exponentes más extendidos en la región, se encuentran Condorito (Chile), Mafalda (Argentina), y Mónica y sus amigos (Brasil). Actualmente, según Gabilliet y Caraballo (2022), los cómics que están teniendo una mayor expansión y alcance son los de Latinoamérica. En cuanto a Europa, resaltan las producciones franco-belgas (Las aventuras de Tintín) y españolas (Mortadelo y Filemón); asimismo, Italia es considerado uno de los países europeos con un mercado muy activo desde 1908 (Illescas, 2020).

Por otro lado, en el panorama nacional, la industria del cómic está en crecimiento. Específicamente, los cómics nipones han triplicado sus ventas, a pesar de la pandemia por la COVID-19 (RPP, 2022). Además, es importante destacar que Perú ya cuenta con reconocidos autores de cómics como Jesús Cossio, quien crea material inspirado en la época de violencia política en el Perú 1985-1990. Perú es un país consumidor y productor de cómics; por ende, esta coyuntura abre las puertas del mercado de la traducción directa e indirecta de esta materia. Sin embargo, un desafío grande que se le puede presentar al profesional es la traducción hecha por los fanáticos, ya que, al no brindar calidad, perjudica la reputación de los primeros; esto se

da porque los fanáticos no poseen el conocimiento necesario ni las competencias para llevar a cabo la creación de un producto eficiente.

Ahora bien, ¿qué es un problema de traducción? Según Newmark (1992), lo que es un problema para un traductor puede no serlo para otro; por tanto, como afirma Hurtado (2001), no existe una definición consensuada ni una clasificación válida. En contraste, Newmark (1992) menciona que sí se puede afirmar la existencia de principales dificultades al momento de traducir y que estas se hallan en el léxico, es decir, en las palabras, colocaciones, locuciones, modismos estereotipados, neologismos, palabras inencontrables, etc. En adición, Nord (citado en Hurtado, 2001) define problema de traducción como: Un problema objetivo que todo traductor debe resolver cuando se enfrenta a una tarea de traducción determinada; y define a las dificultades de traducción como “subjetivas y que está relacionada en el traductor y sus condiciones de trabajo.

Por otra parte, Hurtado (2001) hace distinción entre método, estrategia y técnica de traducción. El método es aquello que está presente en todo el texto y que afecta al proceso y resultado; en cambio, la técnica solo afecta al resultado, pues viene a ser aquel procedimiento verbal concreto que brinda un metalenguaje y catalogación, lo que facilita la descripción y comparación de traducciones. Las estrategias, por su parte, son mecanismos verbales y no verbales, utilizados durante el proceso traductor para resolver aquellos problemas encontrados.

Las investigaciones de Hurtado (como se citó en Rodríguez, 2018) señalan que el problema principal que enfrentan los traductores de cómics es el espacio limitado que otorga el bocadillo o cuadro de texto, ya que los códigos textuales varían su extensión de acuerdo con el idioma. Asimismo, Rabadán (como se citó en Sanz, 2018) apunta que las onomatopeyas también sugieren un problema para este tipo de traducción, y en el caso de traducciones del inglés al español, usualmente se recurre al préstamo para un mayor equilibrio entre el texto y la imagen. Debido a las ya mencionadas dependencias de códigos extralingüísticos al que el texto siempre se ve sujeto, Hurtado (como se citó en Rodríguez, 2018)

determinó que la denominación más acertada es la de traducción subordinada.

En la traducción de cómics, un traductor, como ya vimos, se enfrentará a distintos problemas a lo hora de hacer su trabajo, pero para ello existen algunas estrategias que lo ayudarán a sobrellevarlos. Por ejemplo, Sanz (2018) hace un análisis comparando la versión original en inglés de *The War of Jokes and Riddles* con su traducción al castellano realizada por Felip Tobar Pastor. En su análisis, se enfoca en cuatro focos problemáticos: las bromas, los acertijos, el tratamiento de las onomatopeyas y la traducción de las muletillas.

Por otro lado, Zabalbeascoa (como se citó en Sanz, 2018) propone usar la estrategia de compensación para traducir el humor metalingüístico que algunos cómics presentan; asimismo, sugiere sustituir las frases del texto original que presentan complejidad a la hora de traducir por expresiones idiomáticas de la lengua de llegada que tengan significados similares.

De esta manera, este estudio se justifica teóricamente porque aspira a presentar los problemas y las estrategias más comunes que se encuentran durante la traducción de cómics. El presente trabajo se apoya en las teorías de Nord (citado en Hurtado, 2001) y Hurtado (2001). De acuerdo con el primer autor, los problemas de traducción se definen como todo aquello a lo que se enfrenta un traductor durante su labor. Según Hurtado (2001), las estrategias son herramientas que se emplean por el traductor para resolver los problemas.

Su justificación práctica se debe a que es útil a los traductores literarios interesados en el campo de los cómics.

La justificación metodológicamente porque se ha usado la revisión bibliográfica, aquella que sirve para compilar y aclarar los textos literarios publicados acerca de una determinada materia. En otras palabras, una revisión bibliográfica trata de analizar documentos de contenido preestablecido (Coral, 2016).

Es de esta forma que, considerando los datos mencionados, el presente trabajo pretende dar

respuesta a la siguiente interrogante: ¿qué problemas se encuentran en la traducción de cómics y qué estrategias se implementaron para darles solución según artículos publicados del 2017-2023?

El objetivo general es analizar los problemas y las estrategias más empleadas durante el proceso de la traducción de cómics en los artículos publicados entre el 2017-2023.

2. METODOLOGÍA

La investigación realizada utiliza el método de revisión bibliográfica, es decir, aquel que sirve para compilar y aclarar textos literarios publicados sobre un determinado asunto; por consiguiente, trata de analizar documentos de contenido específico (Coral, 2016). Además, los recursos tecnológicos empleados fueron el motor de búsqueda Google; las bases de datos académicas Dialnet, Google Académico y Elsevier; y las herramientas de Office 365: Excel para las matrices, y Word para la redacción del documento.

Para realizar esta investigación se siguieron estos pasos: búsqueda de bibliografía en bases de datos, discriminación, selección de información acorde a la premisa planteada, y ejecución de matrices y tablas.

Con respecto a los criterios de inclusión, se tomaron en cuenta los artículos publicados entre los años 2017 y 2023; asimismo, se tomaron en consideración los idiomas inglés, español, portugués y francés.

En adición, los criterios de exclusión empleados para la realización de este trabajo fueron descartar aquellos documentos pertenecientes a las categorías: libros, tesis, tesinas, comentarios, congresos, ponencias, seminarios y/o artículos creados antes del 2017.

Por otro lado, se detallan los descriptores booleanos utilizados para las búsquedas respectivas tanto en español, inglés, portugués y francés. Los descriptores usados en español fueron "traducción" AND "cómics", "traducción" AND "cómics" AND "estrategias", y "traducción" AND "novela gráfica".

queen cambio, en inglés fueron "translation" AND "comics", "comics" AND "translation" AND "problems", "translation" AND "comics" AND "strategies", y "translation" AND "comics" AND "techniques". En el caso de portugués fueron "tradução" AND "quadrinhos" AND "problemas", y "tradução" AND "quadrinhos" AND "estratégias". Finalmente, para el caso del francés, "bandes dessinées" AND "traduction" AND "stratégies", y "traduction" AND "bandes dessinées" AND "problème" AND "stratégies" (ver Tabla 1-2).

Tabla 1
Artículos encontrados en las bases de datos

Descriptores validados	BASE DIALNET		BASE GOOGLE ACADÉMICO		BASE ELSEVIER	
	Artículos identificados	Artículos seleccionados	Artículos identificados	Artículos seleccionados	Artículos identificados	Artículos seleccionados
"traducción" AND "cómics"	60	7	4810	2	0	0
"traducción" AND "novela gráfica"	17	1	1670	0	0	0
"traducción" AND "cómics" AND "estrategias"	9	2	2830	1	0	0
"translation" AND "comics"	95	0	17 300	3	258	1
"comics" AND "translation" AND "problems"	5	0	15 00	1	188	0
"translation" AND "comics" AND "strategies"	11	0	14 300	1	117	0
"translation" AND "comics" AND "techniques"	5	0	12 500	1	172	0
"tradução" AND "quadrinhos" AND "problemas"	2	0	15 300	4	0	0
"tradução" AND "quadrinhos" AND "estratégias"	1	0	14 300	4	0	0
"bandes dessinées" AND "traduction" AND "stratégies"	0	0	1 680	2	0	0
"traduction" AND "bandes dessinées" AND "problème" AND "stratégies"	0	0	1 520	2	0	0
TOTAL	205	10	101 810	21	735	1

Tabla 2
Artículos que serán analizados

BASE DE DATOS	ARTÍCULOS PRESELECCIONADOS	ARTÍCULOS SELECCIONADOS
DIALNET	205	10
GOOGLE ACADÉMICO	101,810	21
ELSEVIER	735	1
TOTAL	102,750	32

3. ANÁLISIS

Con ayuda de los descriptores booleanos, se encontraron 102 750 artículos publicados entre los años 2017 y 2023, y se seleccionaron 32 muestras que analizaban los problemas y estrategias en la traducción de cómics, los cuales comprenden los siguientes idiomas: español (12), portugués (8), inglés (7) y francés (5). A partir de ello, se realizó una matriz de análisis de revisión literaria con el fin de consignar el resumen del texto; además se consignó la referencia por autor, la metodología, y la técnica. De la misma manera, se utilizó una matriz de análisis para realizar la discusión de resultado, y se agruparon los artículos por similitud en estrategias y/o problemas.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se presentarán los resultados del objetivo temático: analizar los problemas y las estrategias más empleadas durante el proceso de la traducción de cómics en los artículos publicados entre el 2017-2023. En la tabla 3, se presentan 16 artículos de la muestra de 32, debido a la limitación de páginas que puede aparecer en un artículo de revisión bibliográfica.

De los 32 artículos analizados, se identifican los problemas que predominan en la traducción de los cómics expuestos: la restricción de espacio, que Mayor (2021) explica como el margen reducido entre el texto y el contorno de la viñeta; la traducción

Tabla 3
Problemas y estrategias en la traducción de cómics

N°	AUTOR/AÑO	ARGUMENTO	METODOLOGÍA	
			MÉTODO	TÉCNICA
1	Chan Jin Vei y , K. S. (2021). The Translation of Name Labels in Spider-Man Comics. <i>Linguistics and Literature Review</i> , 7(1), 15-26.	En el presente artículo se identifican las estrategias en la traducción de apelativos, del inglés al malayo, en los cómics de Spider-Man: paráfrasis, omisión, traducción mediante el uso de palabras neutras y traducción transparente.	Método cualitativo y cuantitativo	NO APLICA
2	Da Silva y Pinheiro (2017). Estudo da Tradução de Gitaigo Nos Quadrinhos Japoneses Através Da Teoria Do Escopo Hon no Mushi- Estudos Multidisciplinares Japoneses, 2(2), 61-75.	Los problemas de la traducción de las onomatopeyas gitaigo de los volúmenes 8 y 18 del cómic Kimi ni todoke (japonés-portugués BR) son la intraducibilidad lingüística, intraducibilidad no lingüística y la intraducibilidad circunstancial; por otro lado, se plantearon propuestas más adecuadas basadas en la teoría de Skopos, haciendo uso de distintas fuentes de letras.	NO APLICA	NO APLICA
3	Fervenza y Ramos (2018) Decapiteu Machado: processo de tradução funcionalista do humor da história em quadrinhos Tranche-Trognes. <i>Translatio</i> . (16), 1-25.	Las estrategias de traducción del humor basadas en la teoría de Skopos, en las categorías de nombres propios, interjecciones, intertextualidad y referencias enciclopédicas aplicadas en el cómic Tranche-Trognes (francés-portugués BR) son la adaptación, la creación discursiva, la modulación y la preservación de los cambios de fuente del TO.	NO APLICA	NO APLICA
4	González, C. (2019). Análisis contrastivo de las traducciones de Mafalda en francés por Jacques y Anne Marie Meunier. <i>Revista de Lenguas Modernas</i> , (31), 73-86.	En el presente artículo se analizan los problemas en la traducción en el primer tomo de Mafalda (1966) y su homólogo en francés, Mafalda et ses amis: aspectos socioculturales y los aspectos lingüísticos; además del uso de diversas estrategias como la adaptación, el calco, la omisión.	Enfoque cualitativo	NO APLICA

Nº	AUTOR/AÑO	ARGUMENTO	METODOLOGÍA	
			MÉTODO	TÉCNICA
5	Henrique, G. (2019). Do balão para a linha: as histórias em quadrinhos como modelo de tradução do diálogo na literatura infantojuvenil. <i>Belas Infieis</i> , 8(3), 59-72.	Los problemas de traducción en los cómics de literatura infantojuvenil del inglés al portugués son inclinación hacia la lengua culta, falta de espacio en el cuadro de diálogo y estatismo de la imagen; y las estrategias sugeridas: uso de marcas fonéticas, lexicales (uso de coloquialismos) y morfosintácticas, y pedir apoyo a los ilustradores y rotulistas.	NO APLICA	NO APLICA
6	Höchemer A. (2018). La buena traducción, si (igual de) breve, dos veces buena. <i>Tebeosfera</i> , 7(8), 50-66.	El presente artículo indica que la falta de espacio en el bocadillo es el problema principal de la traducción de cómics y las estrategias ante este son las siguientes: paráfrasis, eliminación de palabras redundantes, omisión de signos de puntuación reiterantes, representación de los números en su forma arábica y la redistribución del texto en diferentes bocadillos.	NO APLICA	NO APLICA
7	Mahatma Agung, G. (2021). Translation Issues and Strategies Applied in the Comic Adulthood is a Myth. <i>JELTL (Journal of English Language Teaching and Linguistics)</i> , 6(2), 371-382.	Los problemas de traducción encontrados en la versión indonesia del cómic <i>Adulthood is a Myth</i> son onomatopeyas, interjecciones, unidades de medida, jergas, palabras soeces, muletillas, abreviaciones y dialecto, y sus estrategias, adaptación cultural y préstamo.	Método cualitativo-descriptivo	Recopilación, análisis e interpretación de datos
8	Mayor, C. (2018). Traducir cómics cómicos. <i>Tebeosfera</i> , 7(8), 67-105.	Los problemas más comunes de la traducción de cómics cómicos son la limitación de espacio, el condicionamiento de los gráficos y referencias culturales; por otro lado, las estrategias más usuales son reducción, conversar con el autor, adaptación y equivalencia.	NO APLICA	NO APLICA
9	Moura, S. (2021). Marcadores culturais na tradução de linguagens multimodais. <i>TradTerm</i> , (40), 378-407.	Las estrategias de traducción para marcadores culturales de tres géneros de cómics (japonés o francés al portugués): manga (<i>Ore monogatari</i>), aventura (<i>Astérix</i>) y periodismo (<i>Le photographe</i>) son el calco, el préstamo, las notas explicativas, el glosario, la dupla (para los problemas con las onomatopeyas) y los recursos semióticos (para los problemas tipográficos).	NO APLICA	NO APLICA
10	Néstore, A. (2018). Pensar la traducción con una mirada queer. El caso de las versiones española e italiana de la novela gráfica en inglés <i>Fun Home</i> , de Alison Bechdel. <i>Tebeosfera</i> , 7(8), 145-159.	En el presente trabajo se indican los problemas detectados durante el análisis comparativo de dos viñetas del cómic americano <i>Fun Home</i> y sus traducciones al español e italiano, los cuales son escasa terminología queer y falta de espacio en los bocadillos; asimismo, las estrategias utilizadas fueron la creación de neologismos, reducir la proporción de las letras, redactar palabras cortas y suprimir texto innecesario.	Método comparativo	NO APLICA
11	Rodríguez, P. (2018). Traducción, traductología e historieta. Una mirada panorámica. <i>Tebeosfera</i> , 7(8), 10-48.	En este artículo se analizan los problemas paratextuales y textuales: las limitaciones de espacio, la imposibilidad de la edición de los elementos gráficos y el uso de las onomatopeyas; asimismo, se aplican las estrategias de ampliación, explicación, notas de pie de página, omisión, uso de palabras cortas o sinónimos con menor número de letras.	NO APLICA	NO APLICA

N°	AUTOR/AÑO	ARGUMENTO	METODOLOGÍA	
			MÉTODO	TÉCNICA
12	Rohan, O., Sasamoto, R. y O'Brien, S. (2021). Onomatopoeia: A relevance-based eye-tracking study of digital manga. <i>Journal of Pragmatics</i> , (186), 60-72.	En este artículo, se analiza cómo las estrategias empleadas en la traducción de onomatopeyas del manga japonés: anotación, sustitución textual completa, no traducción y glosario, en conjunto con el grado de la onomatopeya auditiva o visual, inciden en la lectura del receptor meta.	Método cualitativo	Eye-tracking
13	Sanz Jiménez, M. (2021). La traducción de la variación lingüística en los cómics: El dialecto de Ebony White en <i>The Spirit</i> . <i>Hikma</i> , 20(2), 69-94.	En este artículo, se analizan las estrategias de traducción utilizadas para traducir el dialecto afroamericano de un personaje secundario en el cómic <i>The Spirit</i> del inglés al español, las cuales son la omisión, la supresión, la compilación dialectal, la traducción pseudodialectal, la traducción dialectal paralela, la estandarización y la compensación.	NO APLICA	Dialecto visual
14	Sanz, M. (2018). La visibilidad del traductor en <i>La guerra de bromas y acertijos</i> . <i>Tebeosfera</i> , 7(8), 123-142.	En este artículo, se analizan los problemas en la traducción del arco argumental <i>La guerra de bromas y acertijos</i> del cómic regular <i>Batman</i> : el humor metalingüístico de las bromas, los acertijos, las onomatopeyas, los insertos y las muletillas. Asimismo, se presenta el uso de diversas estrategias como la compensación, el cambio de onomatopeyas e insertos y la adición de notas de pie de página.	NO APLICA	NO APLICA
15	Sanz, R. y Ferrer, M. (2021). Les enjeux de la traduction professionnelle de bandes dessinées. <i>Les Chemins de Malefosse : une étude de cas</i> . <i>Synergies Espagne</i> (14), 195-215.	El presente trabajo presenta los problemas en la traducción en el cómic francófono en español <i>Les Chemins de Malefosse</i> : insultos, rimas, proverbios, citas bíblicas, lenguaje arcaico, nombres propios y topónimos. Además, se presenta el uso de diversas estrategias: calco, adaptación, compensación y la creatividad del traductor.	NO APLICA	NO APLICA
16	Yokota y Rodrigues (2019). Tradução de HQ: o estudo de uma tira de Calvin e Haroldo em três línguas. <i>Revista X</i> , 14 (3) 33-49.	Las estrategias usadas en la traducción del inglés al español y portugués de una tira del cómic <i>Calvin y Haroldo</i> son omisión, préstamo, traducción literal, transposición, modulación, adición y corrección.	NO APLICA	NO APLICA

de las onomatopeyas, las cuales según Pinker (como se citó en Muñoz, 2019) son representaciones o imitaciones de sonidos; y los referentes culturales, que Schwarz (como se citó en Zoppi, 2018) menciona como aquellos elementos alusivos que solo los hablantes nativos conocen intuitivamente. En cambio, las estrategias más recurrentes son la adaptación, que Burgos y Ruiz (2019) definen como la estrategia que busca el balance entre dos situaciones idénticas en distintos escenarios culturales con el fin de reproducir el mismo mensaje; la omisión, aquella que según Estelita Arana (2020) es la supresión de partes innecesarias

del texto origen al ser traducidos al texto meta y la equivalencia, que según, Vinay y Darbelnet (como se citó en El Koulali, 2021) es cuando el escenario del texto origen se manifiesta de manera diferente en el de llegada.

Con respecto a la metodología, el enfoque que prevalece en los artículos analizados es el método comparativo, ya que la mayor parte del tiempo se contrastan dos o más versiones de un mismo cómic. Asimismo, se presentó en menor medida el método cuantitativo, puesto que la ejecución de encuestas y test de calidad no son frecuentes en estos análisis.

Las técnicas encontradas son las siguientes: eye-tracking, la cual es una técnica neurocientífica que permite identificar la percepción de una persona ante un estímulo visual mediante el movimiento de sus ojos; la recopilación, análisis e interpretación de datos, técnica que consiste en la lectura de cómics y el análisis de los mismos; por último, el dialecto visual, técnica que consiste en escribir las palabras utilizando la ortografía, omisión de palabras y el empleo de apóstrofes con el fin de plasmar por escrito el lenguaje hablado en una comunidad racial, social o regional específica.

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Problemas en la traducción de cómics: referentes culturales y la estrategia de adaptación

Fervenza y Ramos (2018) analizan el par lingüístico francés-portugués BR; Mahatma Agung (2021), inglés-indonesio; Gonzáles (2019), y Sanz y Ferrer (2021), español-francés. Teniendo en cuenta ello, Fervenza y Ramos (2018), Gonzáles (2019), Sanz y Ferrer (2021), y Mahatma Agung (2021) concuerdan en que los referentes culturales son un problema durante la traducción de cómics; por tanto, se debe dar solución mediante la estrategia de adaptación. Asimismo, Fervenza y Ramos (2018), y Sanz y Ferrer (2021) coinciden en que también debe emplearse la estrategia de creación discursiva; Gonzáles (2019), y Sanz y Ferrer (2021), el calco. Por otro lado, en cuanto a las diferencias Sanz y Ferrer (2021) sugieren utilizar la compensación; y Gonzáles (2019), la omisión. Finalmente, Fervenza y Ramos (2018) resaltan la modulación y la preservación de los cambios de fuente del TO.

Problemas en la traducción de cómics: limitación de espacio y elementos gráficos; y las estrategias: omisión y reducción de espacio

Henrique (2019), Mayor (2018) y Rodríguez (2018) coinciden en que consideran como problemas de traducción en los cómics a la limitación de espacio y a los elementos gráficos; por ende, las estrategias que recomiendan se relacionan con la omisión, la reducción de espacio y hablar con el autor o rotulista. Por otro lado, difieren en qué estrategia aplicar para lidiar con los elementos gráficos presentes en

las viñetas de los cómics, mientras que Rodríguez (2018) propone el uso de las notas de pie de página, Mayor (2018) sugiere hablar con el autor para que adecúe los gráficos, y Henrique (2019) sostiene que se debe hablar con los rotulistas o ilustradores con el propósito ya mencionado.

Problema en la traducción de cómics: onomatopeyas

Da Silva y Pinheiro (2017), y Rohan et al. (2021) y Sanz (2018) concuerdan en que uno de los mayores desafíos para un traductor de cómics es la traducción de onomatopeyas. Asimismo, ante ello, los autores Rohan et al. (2021) y Sanz (2018) enfatizan el uso de la adición (notas de pie de página y anotación) y el cambio de las onomatopeyas. Por otro lado, cada autor propone una estrategia con la que ninguno de los otros hace referencia; Da Silva y Pinheiro (2017) sugieren usar distintas fuentes de letras; Rohan et al. (2021), la no traducción o la de glosario; y, por último, Sanz (2018), la compensación.

Estrategia en la traducción de cómics: omisión

Chan Jin Vei y K. S. (2021) analizan los pares lingüísticos del inglés al malayo, mientras que Höchmer (2018), del alemán al español e inglés; Néstore (2018), del inglés al español e italiano; Sanz Jiménez (2021), del inglés al español; y Yokota y Rodrigues (2019), del inglés al español y portugués. Tendiendo ello en consideración, Chan Jin Vei y K. S. (2021), Höchmer (2018), Néstore (2018), Sanz Jiménez (2021), y Yokota y Rodrigues (2019) coinciden en que la estrategia de omisión es la más útil para contrarrestar los problemas de traducción de cómics. Asimismo, Höchmer (2018) y Néstore (2018) hacen hincapié en que, para solucionar el problema de falta de espacio en los bocadillos, es sugerible y primordial eliminar texto innecesario. Cabe mencionar que Sanz Jiménez (2021), y Yokota y Rodrigues (2019) recomiendan utilizar no solo la estrategia de omisión frente a escasos recursos léxicos y emplear las estrategias de préstamo (traducción dialectal paralela), traducción literal, transposición, modulación (compilación dialectal), adición (la compensación, dialecto visual), corrección, localización dialectal, y estandarización. Finalmente, Néstore (2018) sugiere que, frente a la escasa terminología, la

creación de neologismos por parte del traductor es fundamental.

6. CONCLUSIONES

En relación con el objetivo general, se analizaron 32 artículos sobre los problemas y las estrategias durante el proceso de la traducción de cómics publicados entre el 2017-2023, de los cuales 37,5 % fueron redactados en español; 25 %, en portugués; 15,6 %, en francés; y 21,9 %, en inglés. De esta manera, los problemas más recurrentes fueron la restricción de espacio (34,4 %), la traducción de las onomatopeyas (25 %), y los referentes culturales (21,8 %); del mismo modo, las estrategias más frecuentes fueron la adaptación (43,8 %), la omisión (34,4 %) y la equivalencia (21,9 %).

De los 32 artículos analizados, se encontró que 11 artículos consideraban a la restricción de espacio como problema en la traducción de cómics; estos representan el 34,4 % del total. Se manifiestan como un problema, debido a que, normalmente, se cuenta con un espacio estipulado e inamovible para realizar la traducción; sin embargo, en ocasiones, se utilizan más caracteres al pasar el mensaje a la lengua de llegada. En consecuencia, se recomienda la aplicación de una o más estrategias: de omisión, reducción de espacio, pie de página, redistribución de bocadillos, entre otras.

De los 32 artículos analizados, se encontró que 8 artículos consideraban a las onomatopeyas como problema en la traducción de cómics; estos representan el 25 % del total. Por lo tanto, son consideradas un problema, puesto que la redacción de la imitación lingüística de una palabra varía por idioma o incluso, dialecto. Además, suponen un gran reto porque, mientras que un determinado sonido puede tener representación extendida para ciertas lenguas, para otras no. En consecuencia, se recomienda poner en práctica una o más estrategias: préstamo, adaptación, calco, entre otras.

Con base en los 32 artículos analizados, se encontró que 7 artículos consideraban a los referentes culturales como problema en la traducción de cómics; estos representan el 21,8 % del total. Se consideran problemas de traducción, puesto que los culturemas, como las jergas, los insultos o cualquier aspecto sociocultural, forma parte del

conocimiento intrínseco de una determinada sociedad; es decir, puede generar una incompreensión en el lector meta. Por consiguiente, se recomienda la aplicación de distintas estrategias: adaptación, equivalencia, compensación, nota al pie de página, entre otras.

Teniendo en cuenta los 32 artículos analizados, se encontró que 14 artículos, es decir, el 43,8 % del total, consideraron a la adaptación como una estrategia válida en la traducción de cómics, especialmente frente a los problemas de referentes culturales (expresiones idiomáticas, interjecciones, costumbres, etc.). Ello se debe a que la estrategia de adaptación facilita la comprensión del texto meta, lo que evita que el referente sea percibido como un elemento ajeno.

De acuerdo con los 32 artículos analizados, se encontró que 12 artículos, el 34,4 % del total, consideraron a la omisión como una estrategia fundamental en la traducción de cómics frente al problema de traducción: falta de espacio, puesto que al hacer uso de esta estrategia se mantiene el estilo visual original de las viñetas del cómic. Además, se pueden omitir, referencias literarias, referencias políticas, referencias históricas, dichos, proverbios, expresiones idiomáticas, onomatopeyas o variaciones dialectales, siempre y cuando se muestren como un problema sociocultural.

6. RECOMENDACIONES

Recomendación metodológica

Se debe abordar el campo de técnicas de investigación que evalúen el alcance y la calidad, como lo hace la técnica de eye-tracking, para que permitan por medio de encuestas sociales recopilar datos y opiniones del público acerca de una misma traducción, pero con diferentes estrategias empleadas, lo que permitirá comprender las necesidades e intereses del público meta, además de garantizar una demanda exitosa del cómic.

Recomendación académica

Se debe promover en universidades, donde se imparte la carrera de Traducción e Interpretación, la investigación y redacción de artículos sobre la traducción de cómics en los idiomas inglés y francés con el propósito de que, en un futuro, se puedan

particularizar las investigaciones en un solo idioma; puesto que, al realizar la selección de documentos, se detectó que las investigaciones fueron escasas en estas lenguas. Asimismo, se sugiere que los artículos que se redacten apliquen el método comparativo; es decir, se revisen dos o más cómics con intención de encontrar estrategias y problemas entre ellos.

Recomendación práctica

Es recomendable investigar más sobre los problemas y estrategias en la traducción de cómics y promover talleres en la universidad donde se realicen concursos referentes a esta temática, ya que los cómics son breves, concisos y cada vez hay más demanda en diferentes plataformas. Además, podrían realizarse asambleas donde los estudiantes conozcan de la traducción de cómics, así como también motivarlos a entrar a este campo laboral trayendo a diferentes ponentes que expongan sobre su experiencia en el área. Por último, en el curso de Traducción Literaria, se podría implementar un apartado donde se trate ello.

REFERENCIAS

- Aragão, S. M. (2021). Marcadores culturais na tradução de linguagens multimodais. *Tradterm*, 40, 378-407. https://www.researchgate.net/publication/357691919_Marcadores_culturais_na_traducao_de_linguagens_multimodais
- Amparo, H. A. (2001). Traducción y traductología. Introducción a la traductología. Madrid: Cátedra. https://www.academia.edu/44576248/Amparo_Hurtado_Albir_Traducci%C3%B3n_y_Traductologia
- Barezzi, R., Nababan, M. R. y Santosa, R., (2018). Techniques and Quality of Civil War: Whose Side Are You On? *Comic Translation (Part 1 And 2)*. *Leksema*, 3(2), 137-147. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/leksema/article/view/1374>
- Brunetti, G. H. S. (2019). Do balão para a linha: as histórias em quadrinhos como modelo de tradução do diálogo na literatura infantojuvenil. *Belas Infiéis*, 8(3), 59-72. <https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfiéis/article/view/23348/23067>
- Borodo, M. y Wood, K. (2023). The Translation and Transcreation of Adventure Comics. *InTRAlínea*. https://www.intralinea.org/specials/article/the_translation_and_transcreation_of_adventure_comics
- Burgos Villamil, A. L. y Ruiz Valencia, K. S. (2019). Estudio de los métodos y técnicas de traducción usados por los estudiantes de lenguas modernas en la Universidad ECCI. [Tesis de pregrado, Universidad ECCI]. <https://repositorio.ecci.edu.co/bitstream/handle/001/1016/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carneiro, M. C. D. S. R. (2023). Quadrinhos em Tradução: Pensando a escrita como Imagem. *Caderno de Tradução*, 42(1), p. 01-24. <https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/87450/52175>
- Chan Jin Vei y K. S. (2021). The Translation of Name Labels in Spider-Man Comics. *Linguistics and Literature Review*, 7(1), 15-26. <https://doi.org/10.32350/llr.71.02>
- Coral, D. (2016). Hacer una revisión bibliográfica. <https://lpl.unbosque.edu.co/wp-content/uploads/09-Guia-Revisio%CC%81n-bibliografica.pdf>
- Dado, F. (2021). Traduire les interjections dans la bande dessinée. Le cas des interjections expressives dans Tintin, Le sceptre d'Ottokar en albanais. *Synergies Espagne*, (14). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8017278>
- Da Silva, D. y Pinheiro, F. (2017). Estudo da Tradução de Gitaigo nos Quadrinhos Japoneses Através da Teoria do Escopo. *Hon no Mushi - Estudos Multidisciplinares Japoneses*, 2(2), 61-75. <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/HonNoMushi/article/view/4029>
- Estelita Arana, S. D. P. (2020). Estrategias de traducción en el doblaje de dibujos animados traducidos al español latino y peninsular, Lima 2020. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54939/Estelita_AS DP-SD.pdf?sequence=1

- El Koulali, S. (2021). Las técnicas de traducción del cuento literario y la transmisión de lo cultural: El caso del cuento Amazigh traducido al español "Cuentos populares del Rif contados por mujeres cuentacuentos". *Revue Traduction et Langues*, 20(1), 146-156. <https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticlepdf/155/20/1/166739>
- Fervenza, J. y Ramos, P. (2018). Decapiteu Machado: processo de tradução funcionalista do humor da história em quadrinhos Tranche-Trognes. *Translatio*, (16), 1-25. <https://seer.ufrgs.br/translatio/article/view/86372>
- Fu, X. (2019). Estrategias de traducción del cómic del español al chino desde la Teoría de la relevancia: el caso de El destino de Numancia. *Aius. Estudios de Traducción*, 9, 113-130. <https://revistas.ucm.es/index.php/ESTR/article/view/65705/4564456552201>
- Gabilliet, J. P. y Caraballo, L. (2022). BD, comics, historietas, quadrinhos: la circulación transnacional del cómic dentro del espacio americano. *IdeAs. Idées d'Amériques*, (19). <https://journals.openedition.org/ideas/12055>
- Giaufret, A. (2020). Traduction et bande dessinée à Montréal au XXIe siècle. *Interfaces Brasil/Canadá*, 20, 1-24. <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/interfaces/article/view/19997>
- González, C. (2019). Análisis contrastivo de las traducciones de Mafalda en francés por Jacques y Anne-Marie Meunier. *Revista de Lenguas Modernas*, (31), 73-86. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/40862/41453>
- Höchemer, A. (2018). La buena traducción, si (igual de) breve, dos veces buena. *Tebeosfera*, 7(8), 50-66. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/771132.pdf>
- Illescas, F. (2020). El cómic europeo: historia y características. *Akira Comics*. <https://www.akiracomics.com/blog/el-comic-europeo-historia-y-caracteristicas>
- Liberatti, E. (2023). A tradução de histórias em quadrinhos no curso de letras-ingles da Universidade Estadual de Londrina. *Caderno de Tradução*, 43(1), 1-21. <https://www.scielo.br/j/ct/a/5QwZ3NVfhSr56b5H6dxdc4P/>
- Mahatma Agung, G. (2021). Translation Issues and Strategies Applied in the Comic Adulthood is a Myth. *JELTL (Journal of English Language Teaching and Linguistics)*, 6(2), 371-382. https://www.researchgate.net/profile/I-Gusti-Ayu-Mahatma-Agung/publication/355483002_Translation_Issues_and_Strategies_Applied_in_the_Comic_Adulthood_is_a_Myth/links/617420393c987366c3d34a16/Translation-Issues-and-Strategies-Applied-in-the-Comic-Adulthood-is-a-Myth.pdf
- Manolache, S. (2022). Défis et enjeux linguistiques et culturels de la traduction des bandes dessinées. *Atelier de traduction*, 38, Editura Universităţii Suceava. https://usv.ro/fisiere_utilizator/file/atelierdetraduction/arhive/2022/38/fAT%2038%20DEFIS%20ET%20ENJEUX%20LINGUISTIQUES%20ET%20CULTURELS%20-Simona-Aida%20MANOLACHE.pdf
- Mayor, C. (2018). Traducir cómics cómicos. *Tebeosfera*, 7(8), 67-105. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/771132.pdf>
- Munoz-Luna, R. (2019). The translation of onomatopoeias in comics: linguistic and pedagogical implications. *Lingua Posnaniensis; Poznan. Tomo 61, N ° 1,75-88*. <https://www.proquest.com/openview/f4523297b66d17a2a7620586f7ff1911/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026599>
- Néstore, A. (2018). Pensar la traducción con una mirada queer. El caso de las versiones española e italiana de la novela gráfica en inglés *Fun Home*, de Alison Bechdel. *Tebeosfera*, 7(8), 145-159. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/771132.pdf>
- Newmark, P. y Moya, V. (1992). *Manual de traducción*. Cátedra. http://biblioteca.especializada.unjbg.edu.pe/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=3558#.Y1n8_nbMLIU
- Paco, N. (2018). Estudio fraseológico del cómic Mafalda: análisis contrastivo español/francés. In *Anales de Filología Francesa*, 26, 195-218. <https://revistas.um.es/analesff/article/view/analesff.26.1.352391/253821>
- Pérez Hernández, M., 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://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4798>
- Ponce, J. (2022). Mangas: el fenómeno editorial que sigue creciendo en pandemia, de la mano del streaming y un nuevo público. RPP. <https://rpp.pe/cultura/anime/los-mangas-triplicaron-sus-ventas-a-pesar-de-la-pandemia-noticia-1380232?ref=rpp>
- Rodríguez Barcia, S. (2021). La importancia social de traducir cómics. http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/198018/panacea22_54_12_Resenas_RodriguezBarcia.pdf?sequence=1
- Rodríguez, F. y España, S. Traducción, traductología e historieta. Una mirada panorámica. *Tebeosfera*, 7(8),10-49. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/771132.pdf>
- Rollo, A. (2017). Aspects linguistiques et idéologico-culturels dans la traduction de l'humour. Le cas de la bande dessinée Agrippine. *MonTI*, 9, 181-218. <https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/172874/2837-11020-1-SM.pdf?sequence=1>
- Rohan, O., Sasamoto, R. y O'Brien, S. (2021). Onomatopoeia: A relevance-based eye-tracking study of digital manga. *Journal of Pragmatics*, (186), 60-72. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0378216621003374>
- Sanz, M. (2018). La visibilidad del traductor en "La guerra de bromas y acertijos". *Tebeosfera*, 7(8),123-142. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/771132.pdf>
- Sanz, M. (2021). La traducción de la variación lingüística en los cómics: El dialecto de Ebony White en *The Spirit*. *Hikma*, 20(2), 69-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8387580>
- Sanz Moreno, R. y Ferrer Simón, M. V. (2021). Les enjeux de la traduction professionnelle de bandes dessinées. *Les Chemins de Malefosse: une étude de cas. Synergies Espagne*, (14), 195-215. http://gerflint.fr/Base/Espagne14/sanz_ferrer.pdf
- Silva, Í. y Cantarotti, A. (2021). Traduzindo em quadrinhos: tradução e análise da graphic novel *Something is killing the Children*, escrita por James Tynion IV e ilustrada por Werther Dell'edera. *Cadernos CESPUC De Pesquisa Série Ensaio*, (38), 154-173. <http://periodicos.pucminas.br/index.php/cadernoscespuc/article/view/26526/18886>
- Szymyslik, R. (2021). Marvel Comics# 1000: la traducción de denominaciones reales e imaginarias en los mundos ficticios superheroicos en la modalidad narrativa gráfica. *Estudios de Traducción*, 11, 107-121. <https://revistas.ucm.es/index.php/ESTR/article/download/72768/4564456558248/>
- Szymyslik, R. (2023). "Watchmen" entre lenguas y culturas: análisis de la traducción de un mundo ficticio ucrónico construido en el campo de la narrativa gráfica. *Impossibilia*, (25), 115-130. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8977008>
- Yokota, R. y Rosa, J. R. (2019). Tradução de HQ: o estudo de uma tira de Calvin e Haroldo em três línguas. *Revista X*, 14(3), 33-49. <https://revistas.ufpr.br/revistax/article/download/61721/39023>
- Yuliasri, I. (2017). Translators' censorship in English-Indonesian translation of Donald Duck comics. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(1), 105-116. <https://pdfs.semanticscholar.org/b956/5dbb78cea2f2f5570db2f80ac423eb0017db.pdf>
- Zanettin, F. (2008). Comics in translation: An overview. *Comics in translation*, 1-32. https://www.academia.edu/10336050/Comics_in_Translation_An_Overview
- Zoppi, M. (2018). La traducción al inglés de los culturemas de Mafalda. [Tesis de maestría, Universidad de Belgrano]. <https://es.scribd.com/document/557432797/La-traduccion-al-ingles-de-los-culturemas-de-Mafalda>

Contribución del autor

NaomiPereyra:conceptualizador,desarrolloyredacción.

GiannellaReyes:conceptualizador,desarrolloyredacción.

KatherineTiburcio:conceptualizador,desarrollo y redacción.

JessicaVargas:conceptualizador,desarrolloyredacción.

Financiamiento

La investigación se realizó sin financiamiento.

Conflicto de intereses

No presentan conflicto de intereses.

Correspondencia: pereyras.naomi@gmail.com