

**Dues traduccions de L'enigma Perucho: text a text  
i intersemiòtica a còmic**

**Carmen Oller Font**

**Màster: Estudis de Traducció**

**Edició: 2017-2018**

**Directora: Dra. Victòria Alsina Keith**

**Any de defensa: 2018**

**Col·lecció: Treballs de fi de màster**

**Departament de Traducció i Ciències del Llenguatge**

*Aquest treball està dedicat a mi mateixa*

*i a totes les altres persones*

*que l'han fet possible.*

## RESUM

Aquest treball es compon de dues traduccions del català a l'anglès del primer capítol de la novel·la juvenil *L'enigma Perucho*, escrita per Jordi Cervera Nogués.

La primera traducció és en el mateix mode de novel·la, escrita en un mateix nivell lingüístic. La segona traducció és intersemiòtica, feta a un format multimodal per explicar la mateixa història en còmic, mitjançant un llenguatge que combina escriptura amb dibuixos. Les dues traduccions van adreçades a lectors de la mateixa edat que el text inicial.

Es busca reproduir en el possible els recursos estilístics, però experimentant amb els conceptes de diegesi i narrativa, i tenint en compte que la traducció no necessàriament ha de ser literal, no es tracta de dir el mateix, sinó més aviat dir *gairebé el mateix*.

Les tècniques de traducció tenen en compte les diferències culturals i les modalitats textuals.

Paraules clau: traducció, literatura, còmic, intersemiòtica, multimodal, punt de vista, cultura.

## ABSTRACT

This dissertation comprises two translations of the same text from Catalan into English. The source text is the opening chapter from the teenage novel *L'enigma Perucho*, written by Jordi Cervera.

The first translation is in the same mode of a novel, written in the same linguistic pitch. The second translation is intersemiotic, done in a multimodal format to explain the same story in comic, by means of a language combining script and pictures. Both translations target readers in the same age group as does the initial text.

It is intended that they reproduce as much as possible the same stylistic features, but experimenting with the concepts of diegesis and narrative and bearing in mind that translation is not necessarily a literal reproduction, but a way of saying *almost the same* thing.

The translation techniques take into account differences between the cultures and the textual modes.

Key words: Translation, literature, comic, intersemiosis, multimodal, point of view, culture.

## Índex

|       |  |    |
|-------|--|----|
| 1     | Introducció  |    |
| 1.1   | Objectius.....   | 2  |
| 1.2   | Presentació del text.....  | 3  |
| 1.3   | Metodologia.....   | 3  |
| 2.    | Traducció literària a l'anglès de L'enigma Perucho.....                    | 4  |
| 2.1   | Característiques de la traducció literària.....                            | 4  |
| 2.2   | Comentari de la traducció.....   | 5  |
| 2.2.1 | Culturemes.....  | 5  |
| 2.2.2 | Noms propis.....   | 6  |
| 2.2.3 | Els símls amb referències a animals i els efectes.....                     | 7  |
| 2.2.4 | Metàfores.....   | 8  |
| 2.2.5 | Les diferències estructurals.....  | 9  |
| 2.2.6 | La naturalitat.....  | 10 |
| 2.2.7 | El punt de vista.....  | 10 |
| 2.2.8 | La representació del discurs i del pensament.....                          | 12 |
| 3.    | L'adaptació i traducció a còmic de L'enigma Perucho.....                   | 13 |
| 3.1   | Característiques del còmic o historieta gràfica: el llenguatge visual..... | 13 |
| 3.2   | L'adaptació de text a còmic.....   | 13 |
| 3.2.1 | La traducció intermodal.....   | 13 |
| 3.2.2 | La comunicació multimodal.....   | 14 |
| 3.2.3 | El lector meta.....  | 15 |
| 3.3   | Dificultats i solucions de l'adaptació.....                                | 16 |
| 3.3.1 | La limitació espacial.....   | 16 |
| 3.3.2 | La seqüència.....  | 16 |
| 3.3.3 | L'enquadrament.....  | 17 |
| 3.3.4 | El punt de vista.....  | 17 |
| 3.3.5 | La representació comunicativa: discurs i pensament.....                    | 18 |
|       | Traducció A.....   | 20 |
|       | Traducció B.....   | 26 |
| 5.    | Conclusions.....   | 32 |
| 5.1   | Consecució dels objectius.....   | 32 |
| 5.2   | Dificultats.....   | 32 |
| 5.3   | Comparació.....  | 33 |
| 6     | Bibliografia.....  | 36 |
| 7     | Annexos  |    |

## 1. Introducció

J.F. Marmontel definia la traducció ja al 1777 com «l'expressió del pensament» (Gallén i altres 2000: 199); un pensament que en Jordi Cervera vessa a la seva història i que jo vessaré en una altra llengua per a donar a conèixer aquella història. És una història que en principi es relata en tercera persona, però jo faré que el personatge l'expliqui en primera persona, i seguirà essent la mateixa història; el canvi és un recurs estilístic que crec aproparà el lector al relat, augmentant el seu interès. Com explica Simpson: «one key contrast is that between *diegesis* and *narrative*. Diegesis is the actual story which a narrative relates, the sequence of 'real' events, which incorporates the notion of 'plot'. Narrative is the means by which the story is told, the actual text with all its linguistic idiosyncrasies. (...) The same event can be told several times not only with stylistic variations, but also with variations in 'point of view'» (1993: 31-2). La traducció en l'actualitat es considera més que la simple transferència de paraules d'una llengua a una altra, no és «dir el mateix» sinó «dir gairebé el mateix» (Eco 2008: 13), i desitjo reflectir això en el meu treball. A més de la traducció interlingüística vull realitzar una traducció intersemiòtica, dient «gairebé el mateix» en un altre idioma i un altre sistema semiòtic.

La funció del text és entretenir. La meua traducció busca aconseguir el mateix efecte: en la traducció estrictament verbal, l'efecte s'obté amb un text més extens, elaborat, amb molts adjectius; en el còmic el text és mínim per afavorir la rapidesa de lectura i l'entreteniment surgeix d'aquesta rapidesa i de l'impacte de les imatges. Els dos textos tenen registres lingüístics diferents: el primer conté vocabulari estàndard i cultivat mentre que el còmic recorre a llenguatge col·loquial i molt breu.

### 1.1 Objectius

El meu objectiu amb aquest treball és realitzar dues traduccions d'un mateix text, d'acord amb dos encàrrecs de traducció d'editorials angleses especialitzades en literatura juvenil. Aquesta opció m'ha interessat perquè espero poder aplicar el màxim de coneixements apresos en diferents assignatures durant el curs, i també em va semblar que la idea era original per a un TFM, inspirada per la classe sobre la comunicació no verbal i l'anomenat «pictorial turn in translation» mencionat en la mateixa. Els dos encàrrecs són: primer la traducció del text del català a l'anglès, en el mateix format verbal; el segon encàrrec és la traducció intermodal o intersemiòtica a l'anglès i a un format multimodal, escrivint-la com a còmic o historieta gràfica. Com que els dos formats escollits per a les traduccions requereixen estils diferents i tenen característiques pròpies, em semblava que hi trobaria problemes diferents i podria aplicar distintes

tècniques per a solucionar-los i fer-ne una comparativa, i vull observar la relació entre el format del text i la transmissió del missatge. Vull experimentar amb la veu narrativa i amb aquest fi les traduccions es relaten en primera persona, a diferència del text inicial. És un canvi de perspectiva important però crec, espero, que pot funcionar bé: al final veuré si és així i si el canvi funciona igual de bé o no en les dues traduccions.

## **1.2 Presentació del text**

El text escollit és un capítol, el primer capítol, d'una novel·la juvenil futurista o de ciència ficció, escrita per Jordi Cervera i Nogués, periodista, escriptor i bloguer cultural.

El fragment que traduiré narra la persecució del protagonista, un soldat otomà d'alt rang, perdut en un indret desconegut, llunyà i aïllat. El seu nom ja és rememoratiu del personatge de Moby Dick, amb semblances entre les personalitats: el capità Ahab no és perseguit, és ell el perseguidor, però s'enfronta a un ésser salvatge de dimensions molt superiors, com ho fa el meu protagonista, en Yafar Lahab, tot i que no sabem exactament quina és la seva bèstia, només tenim la descripció d'una urpa i sons ferotges. La mort final i les trifulgues d'en Yafar Lahab el converteixen en un antiheroi, que transmet covardia, pors, dubtes i els valors en definitiva contraris als desitjats, com ell mateix n'és conscient i explica. En comú amb el personatge de Moby Dick, lluita fins al final tot i que sap que no aconseguirà completar la seva missió, es nega a acceptar el fracàs sabent que no sobreviurà. Comparteixen un orgull autodestructiu que els impedeix reconèixer o acceptar les seves limitacions humanes. Al mateix temps la història d'en Yafar encara és un text optimista.

## **1.3 Metodologia**

El procés que seguiré, després de llegir i entendre el text de partida, serà analitzar les seves característiques i necessitats, adequant-les a cadascun dels encàrrecs de traducció. Les necessitats del text inclouen els problemes de traducció i les seves solucions. En aquest respecte, segueixo la teoria de Molina i Hurtado: «strategies and techniques occupy different places in problem solving: strategies are part of the process, techniques affect the result. However, some mechanisms may function both as strategies and as techniques. For example, paraphrasing can be used to solve problems in the process (this can be a reformulation strategy) and it can be an amplification technique used in a translated text (a cultural item paraphrased to make it intelligible to TT readers)» (2002: 508). Les tècniques de traducció, doncs, són mecanismes per a solucionar problemes de traducció.

El primer encàrrec és un transvasament clàssic entre llengües, novel·la a novel·la, consistent en la transferència de significat, havent examinat els problemes del text i aportant solucions; adequant el llenguatge literari i cultivat al lector destinatari.

El segon encàrrec: el còmic o historieta gràfica.

El procés comença amb la creació d'un nou text, el que derivarà en la seqüència de vinyetes. El text inicial s'ha de reduir prou fins que quedi en una sèrie d'accions i descripcions que esdevindran icones representatives, complementant-les amb un text molt reduït, i s'eliminaran els fragments que no aportin res a la trama. Hi han dues possibilitats: reduir el text inicial i després fer la traducció, o bé reduir el text de la primera traducció. Prefereixo fer primer la reducció del text inicial, extraient les idees que constitueixen acció i/o descripció; partint del resultat es creen els continguts de les vinyetes. Aquí també s'han de considerar les característiques del lector destinatari, però a més les característiques de la modalitat, el llenguatge serà diferent, més col·loquial, i la informació es transmetrà mitjançant la combinació de signes verbals i imatges dibuixades.

Tots dos encàrrecs tenen com a destinataris lectors de la mateixa franja d'edat que els del text inicial.

## **2. Traducció literària a l'anglès de *L'enigma Perucho***

### **2.1 Característiques de la traducció literària**

Generalment un text literari pot tenir diversos tipus de valors: valor estètic (fonètica i ritme), valor semàntic, valor cultural o valor funcional (Toury 1987: 25-30). El valor prioritari aquí és el cultural. Per exemple, no es pot expressar «gallina» pel seu valor semàntic, s'ha de traduir pel seu significat de covardia que és «chicken», que és l'equivalent cultural de Vermeer. Donat que actualment «translation is not merely linguistic code-switching» (Toury 1987: 91), la tasca de traduir comença per saber per què es tradueix, per a qui, a qui va dirigit el text final i la seva funció; «textual analysis aims at deciding the importance of individual items by their function in the text (...) Translation is essentially TT-oriented» (Toury 1987: 93).

«A society's culture consists of whatever it is one has to believe in order to operate in a manner acceptable to its members and do so in any role that they accept for any one of themselves (...) It is immediately connected to behaviour and events.» (Toury 1987: 94-95).

Aquest text és una finestra oberta a la cultura d'un soldat otomà fictici. La representació cultural s'observa en el comportament del soldat i els seus valors com a tal: el servei al sultà, la persecució de les ordres a qualsevol preu i el manteniment de l'honor per sobre de tot.

## **2.2 Comentari de la traducció**

### **2.2.1 Culturemes**

Culturema és tot aquell «elemento verbal o paraverbal que posee una carga cultural específica y que al entrar en contacto con otra cultura a través de la traducción puede provocar un problema de índole cultural entre los textos origen y meta». (Molina, 2006: 79). Els culturemes són problemàtics perquè degut a la seva particularitat cultural manquen equivalents lèxics en la llengua de destí; a l'hora de triar què fer-ne es tenen en compte condicionants com les opcions disponibles en la llengua meta, o la tolerància de la cultura receptora envers els préstecs. Existeixen diverses tècniques per a la traducció de culturemes, pels quals també s'han d'avaluar factors com el grau d'importància del culturema en el text inicial o el coneixement esperat dels lectors destinataris. Els culturemes sovint s'importen de la llengua inicial a la llengua meta, però en les traduccions és habitual afegir-hi el significat quan el mot és desconegut (Toury 1987: 36-37); en el cas de «beyliks» no m'ha calgut prendre aquesta decisió perquè ja l'havia presa l'autor; he tingut en compte tant el tractament atorgat als culturemes en el text inicial, al qual no he afegit, com la meua intenció de mantenir la riquesa lèxica, i la millor tècnica per solucionar-ho m'ha semblat mantenir el significat com a préstec, el que Newmark anomena naturalització (p. 284).

En el text inicial apareixen els culturemes beyliks, babutxes i sultà, tots tres provinents d'una tercera llengua. Beyliks em sembla probablement un mot poc conegut, tot i que té la seva arrel en bey (o bei) i aquest sí que és força conegut almenys en català, i de totes maneres la paraula beyliks ve acompanyada d'una definició en el context; el segon culturema també és un préstec, que s'ha adaptat, i la solució escollida ha estat l'ús d'una variant ortogràfica d'aquest préstec, més adequada per la concreció geogràfica de l'origen del personatge; l'últim és un mot més conegut, tant aquí com en llocs de parla anglesa i es manté sense necessitat de descriure'l ni afegir text.

Beyliks: el mot exacte apareix en el diccionari anglès OED però no en el català d'Enciclopèdia; en el text inicial s'utilitza per a denominar el grup de soldats protectors del sultà, però després de consultar he après que, en singular, significa «territori dominat pel bei», així que he decidit traduir el culturema com a «beys», doncs essent el nom



correcte que fa referència a un títol de posició en l'imperi turc, el trobo un significant més adequat.

Babutxes: l'anglès *babouche* és un préstec que fa referència a un tipus de calçat de pell típic del nord d'Àfrica o de l'Orient Mitjà, mentre que la variant *papoosh* designa un tipus de calçat de pell típic de Turquia o de l'Orient mitjà. He escollit *papoosh*, malgrat que cap dels dos mots no és gaire actual o d'ús freqüent, segons l'OED; podria haver triat un hiperònim (calçat, sandàlia), però vull mantenir tant la qualitat estilística com la coherència entre el caràcter otomà del soldat i la seva vestimenta.

Sultà: variant de *soldà* i nom donat als sobirans turcs fins al 1924 o al cap o príncep de qualsevol país musulmà. El mot s'ha adoptat en préstec.

Aquests termes no em comporten decisions d'estrangerització o domesticació per la coherència amb la naturalesa del personatge. He considerat les babutxes un element primordial en el desenvolupament de la història, i per tant no he volgut substituir el terme per hiperònim ni cap altre. Beyliks i sultà no m'han semblat essencials en la trama, però els he mantingut perquè no volia perdre qualitat estilística; sense aquests termes crec que el text resultant hauria estat pobre. A més, els països de parla anglesa acceptarien els mots perquè són sovint multiculturals i estan molt acostumats a la diferència i a la diversitat.

### **2.2.2 Noms propis**

Calvo (López, Tronch, 2008: 226) presenta un corpus de 622 noms propis de personatges en què troba tres grans tipologies: els «opacs» i denotatius; els «transparentes» i connotatius, i els melopoiètics. Els «opacs» i denotatius engloben els noms de pila, diminutius i hipocorístics; els noms de pila i cognoms; els cognoms sols; i els sobrenoms i els noms sense sentit. Els «transparentes» i connotatius són aquells que «signifiquen» en la L1; poden ser noms propis que transmeten informació o comporten una descripció i noms comuns adscrits com a propis. Els melopoiètics són noms que es serveixen de recursos fonètics i melòdics en la seva composició o que recorren als jocs fonètic-semàntics, als *puns* i altres jocs de paraules.

Calvo explica que hi ha tres opcions de traducció: l'apropiació (adopció/adaptació), la translació i la substitució; i troba força arbitriietat en les traduccions per la complexitat a vegades d'ubicar en una categoria o una altra, perquè els noms poden ser híbrids, i per interessos comercials o de correcció política. Es pot adoptar en cas de noms provinents d'una L3; l'adaptació pot ser fonètica o ortogràfica, dues formes de naturalització. La millor solució quan el nom té una funció descriptiva o informativa és la

traducció en base a aquesta, amb omissions, reduccions o ampliacions. Els motius per substituir poden ser la dificultat per pronunciar o la voluntat de domesticar, i seguint tres pautes: basar-se en trets somàtics significatius per a la L2, basar-se en trets intel·lectuals, o substituir el nom opac per nom transparent (López, Tronch 2008: 230-250).

El nom del personatge principal, Yafar Lahab, pertany al grup dels opacs. El nom té unes connotacions pel fet de recordar-nos al nom d'Ahab i el de pila també té un significat, que és «home fort i que emana autoritat», i en alguns casos es podria incloure en el grup dels noms transparents, però aquest significat només és transparent pels qui entenguin la L3 que és l'àrab. Però Calvo únicament menciona la

L1 en les seves definicions de categories, i ens passa que el nom no és tan «transparent» per als nostres lectors, perquè el nom té significat en una L3.

En coherència amb la pràctica habitual actualment d'apropiació, en què el nom propi és inalienable per ser particular (López, Tronch, 2008:231), o part de la identitat personal, es mostra respecte cap a la seva singularitat i la cultura aliena. He triat adaptar gràficament el nom de pila, sense alterar el significat, que és «rierol», però adequant-lo a la pronunciació a l'anglès, tal i com explica Calvo (López, Tronch, 2008: 235). Així doncs, Yafar es tradueix com Jafar.

Un altre nom propi inclòs a la història es el del Sultà Mehmed, que significa «el lloat»; també es manté i s'escriu igual en català com en anglès.

### **2.2.3 Els símils amb referències a animals i els efectes**

Els símils o comparacions, en aquest cas amb animals, funcionen de la mateixa manera que les metàfores com descriu Newmark (1995: 104). Els símils serveixen per descriure una cosa en termes d'una altra, o l'aplicació d'una qualitat que generalment s'associa correctament o incorrecta a un animal per reforçar el significat. És un recurs emprat àmpliament per aquest autor. En un text tan curt hi trobem sis exemples de símils; tots menys l'últim fan referència a la covardia, i la insistència és a equiparar el personatge amb un animal salvatge, un ésser no civilitzat:

*Corrent com una daina espantadissa: running for my life around these unknown mountains like a frightened deer.*

*Corre com un conill escuat: fleeing like a rabbit.*

*Morir com una ovella sacrificada: like a slaughtered sheep away from home.*

*Esbufega com un porc: gasping for breath like a pig.*

## 2.2.4 Metàfores

Les metàfores són eines lingüístiques, «figurative expressions» (Newmark 1995: 104), que funcionen transferint el significat d'un significat literal a un altre que no ho és de literal. Es basen en semblances entre els dos representats i tenen tres components: la imatge «the picture conjured up by the metaphor, which may be *universal, cultural, or individual*», l'objecte «what is described or qualified by the metaphor», i el sentit «the literal meaning of the metaphor». El grau de dificultat per a la traducció de les metàfores depèn de la facilitat per a captar el sentit o l'objecte que descriuen i del tipus de metàfora. Newmark (1995: 106) explica que les metàfores culturals són més difícils de traduir que les universals o les individuals. Newmark divideix les metàfores en sis classes: «dead, cliché, stock, adapted, recent and original». Les que trobem en aquest text són metàfores stock o estàndard, «established metaphors which in an informal context are efficient and concise methods of covering a physical and/or mental situation both referentially and pragmatically». Explica que hi ha tres maneres de traduir metàfores: reproduir la mateixa imatge, la més satisfactòria de les solucions però poc habitual per l'escassetat de metàfores idèntiques; canviar la imatge inicial per una d'establerta en l'L2, cosa més habitual especialment amb metàfores d'extensió superior a una paraula, amb el problema de manca d'equivalència exacta i una certa variació en el significat; i per últim, reduir la metàfora al seu sentit o a un llenguatge literal, però en aquest cas es redueix o es pot perdre completament l'impacte emotiu

(pp. 108-109). L'elecció d'una solució o una altra es pot basar en la importància que se li donen a les metàfores en el context del text traduït i el grau de dificultat en la comprensió de la metàfora. És el que he tingut en compte en la meva traducció, i he volgut mantenir la metàfora quan he pogut, però no sempre ha estat possible, en una ocasió es manté la imatge i en la segona es perd tot l'efecte metafòric:

«Destruir-lo en un sospir» he traduït com “destroy me in a flash”; l'element metafòric “sospir” que representa rapidesa i/o brevetat s'evoca amb una altra imatge que és el “flash”.

«No té prou cames» he traduït com “unable to run fast enough”, que descriu el significat original de fugir desesperadament i molt veloç, perdent la dimensió metafòrica.

També hi han metàfores que fan referència a animals:

*Convertit ara en una miserable gallina que fuig: now reduced to a miserable chicken.*

En aquest cas he canviat el gènere de l'animal, ja que en anglès la covardia s'associa al pollastre i no a la gallina.

*Una rata innominable que no atresora prou coratge: an unspeakable rat.*

### **2.2.5 Les diferències estructurals**

Una de les convencions de l'anglès en l'actualitat és que les frases tendeixen a ser curtes, més curtes que en català, com comenta López Guix (1997: 85): «la tendencia a la claridad expositiva del inglés contemporáneo le hace privilegiar las frases breves».

Això presenta un problema a l'hora de traduir, perquè no es pot plasmar tota la informació d'una frase catalana en una frase de la mateixa llargada en anglès; una solució és la reestructuració del text: en algunes ocasions una frase senzillament es divideix, però també es pot optar per reubicar un missatge, expressar certes idees d'una altra manera més econòmica o suprimir adjectius que aporten significats similars a uns ja expressats. En aquest aspecte, es pot recórrer a les tècniques de la reducció o la compressió lingüística, com en aquests casos:

«encara és molla, conserva les humitats de la rosada» -- “is still damp from the night dew”. La frase «encara és molla» traduïda com verb “is” + adverb “still” (és encara) i per molla no dic «wet» sinó «damp» (humida); he eliminat «conserva les humitats» perquè trobo que significa el mateix que «encara és molla», sembla una repetició. A més, aquesta tècnica m'ha permès aconseguir una traducció més natural que no hagués obtingut amb una traducció literal: “still is wet, it conserves the humidity of the dew” no sona natural.

«Prou feina té per mirar de compassar la seva respiració alterada i aconseguir que no es converteixi en un ofec absolut que l'anul·li del tot» traduït com “I can't breathe, I am almost asphyxiating”. En el text inicial l'ordre de la informació és que està sota pressió (no sabem el motiu), que s'ofega, i que corre com no ho havia fet mai per salvar la vida; la informació apareix en paràgrafs diferents però en la traducció he reestructurat per presentar la informació en el mateix paràgraf.

La llargària de les frases catalanes es pot solucionar reduint text que pot ser superflu per fer frases més curtes característiques de l'anglès: «Corrent (...) per intentar salvar la vida» traduït com “running for my life”, suprimint «per intentar salvar». «Per l'últim soldat de les seves tropes» traduït com “by the last of my soldiers”, eliminant «les tropes».

«Ni de compadir-se ni de lamentar-se», m'ha semblat una repetició innecessària i he traduït a un únic verb, “to feel sorry for myself”.

«Ja no hi ha res a fer, que aquí s'acaba per sempre més la història de Yafar Lahab, comandant en cap dels Beyliks, la guàrdia personal del Sultà Mehmed IX» s'ha reduït a “Here comes my end.” Aquí també entra en consideració el relat en primera persona,

que permet suprimir el nom del personatge, que a més ja apareix cap al principi de la història.

Per aconseguir una estructura més apta hi ha l'opció de reformular dues frases en una, movent certa informació del final al començament com a compensació: «La sang que brolla de la ferida del cap li regalima per la cara i li dificulta la visió nítida d'un ull. Només li faltava això» passa a ser “The last thing I needed now is this blood running down my face, blinding me in one eye!”.

### **2.2.6 La naturalitat**

Entenc per naturalitat l'ús d'un llenguatge de tipus habitual i també adequat al context, incloent el medi, amb atenció a aspectes com l'ordre de les paraules, les estructures comunes, l'ús de formes verbals correctes i de llenguatge contemporani. Així, una forma d'expressar-se pot no ser natural en converses orals, però ho serà en una novel·la, com és el cas dels recursos literaris (Newmark 1995: 26).

Agafem per exemple el cas de «l'húmer del braç esquerre»: la reproducció natural en anglès no seria «the humerus in my left arm», ni tampoc «my left arm's humerus», igual que no es diu «I broke the elbow in my left arm» o «I broke my left arm's elbow», sinó «I broke my left elbow». Així, doncs, perquè el llenguatge en anglès sigui natural, el text obligatòriament s'escurça.

Els diferents usos que se li pot donar a un mot en les llengües és un repte, perquè elements com els falsos amics o les col·locacions poden causar expressions errònies, incomprendibles o estranyes. Així doncs, sovint no es poden traduir paraules literalment, perquè per començar en català no existeixen els verbs o noms compostos que té l'anglès. Per resoldre aquestes diferències tenim la tècnica de la creació discursiva: «projectar els braços endavant» traduït com “stretch out my arms”, amb ús de col·locació, en anglès es perd el sentit de direcció «endavant» però utilitzo el verb “stretch out”; la traducció literal “I project my arms forward” no em sembla natural.

### **2.2.7 El punt de vista**

Punt de vista és «the aspect of narrative organisation referring to the perspective through which a story is told» (Simpson 2004: 26-27). Existeixen diverses classificacions de punt de vista, entre elles el visual i el psicològic. El punt de vista visual és el físic, mentre que el psicològic reflecteix la personalitat i actituds del subjecte. Les referències intertextuals reforcen els trets de la personalitat d'en Yafar que s'expressen a través del punt de vista psicològic.

El text base d'aquest TFM està relatat en tercera persona, per un narrador exterior i omniscient, també anomenat heterodiegètic, que, com explica Simpson, facilita l'accés privilegiat als pensaments del personatge que es donen a la història. He decidit passar de la narració en tercera persona a la narració en primera persona. La diferència al narrar la història en primera persona com he fet al text meta, és que el lector s'hi sentirà més proper, al prescindir d'intermediari. És a dir, en el text inicial el punt de vista s'expressa a través del pronom «ell», per tant, el punt de vista és el d'un narrador aliè als esdeveniments, mentre que l'acció la viu un personatge allunyat d'aquest narrador i del lector; el mateix succeeix amb «damunt seu». En canvi, l'expressió «over me» mostra que qui explica l'acció és la mateixa persona que la viu. D'altra banda, la frase «cada vegada més a la vora!» és ambigua en termes de punt de vista, perquè no conté punt de referència explícit: més a la vora de qui? La resposta la trobem en la frase anterior «no el veu però el pot sentir». Aquesta ambigüitat es manté en la traducció: «It's getting closer».

Un possible problema amb la narració en primera persona és la declaració de la defunció, que normalment no es pot fer en primera persona. Aquest problema es podria evitar convertint el relat de la mort en un esdeveniment immediat, utilitzant frases com «I'm going west, I'm dead meat, I'm history, I'm a goner, I'm doomed» que a més aporten l'element metafòric. M'ha semblat que la millor traducció era «I'm history», perquè és la usada en el text inicial i no se n'allunya en nivell, tot i que «I'm dead meat» també encaixa molt bé en el context. Les altres opcions són més vulgars i aporten matisos religiosos o històrics que no em semblen adequats. Es perd la reproducció del fet consumat «ja és història».

Es coneix com narrador homodiegètic aquell que forma part de la història. En aquest cas només hi ha un personatge principal, i aquest protagonista és, al text traduït, el focalitzador o narrador homodiegètic. El fet de convertir la narració heterodiegètica en homodiegètica no comporta la pèrdua de qualitat en el text final, crec que més aviat millora un xic, ajudant a incrementar l'interès del lector, perquè com diu Simpson, «a first person version (...) brings us psychologically much closer to the central character» (2004: 28).

Un recurs de més alt nivell és l'anomenada *focalització atenuada*; una situació on el punt de vista està limitat a una perspectiva visual entrebancada (Simpson 2004: 29).

En trobem diversos exemples en el text base:

«la sang li dificulta la visió nítida d'un ull»,

«aquesta mitja penombra no fa altra cosa que dificultar-li més la fugida»,

«No el veu però el pot sentir! Més que veure'l el percep, a punt per destruir-lo en un sospir. Pot sentir-ne fins i tot l'alè pútrid que crema l'aire al seu voltant»,

«nota una presència hòrrida que s'escampa damunt seu com un vel negre, com una boira fosca i fètida»,

«després tot s'enuvola i es torna negre, mentre sent com la sang, la seva sang, es converteix en un riu accelerat».

Aquest darrer exemple es considera focalització atenuada ja que específicament el personatge no veu la seva sang sinó que la nota, al tornar-se tot negre i fosc com la boira.

### **2.2.8 La representació del discurs i del pensament**

El text inicial és transmès des del punt de vista d'un narrador omniscient, que ens relata els esdeveniments donant-nos a conèixer els pensaments del personatge, com en aquest paràgraf:

Ell no coneix gens el terreny i la pressió que el tenalla no l'ajuda gens a l'hora d'orientar-se en un indret hostil. Prou feina té per mirar de compassar la seva respiració alterada i aconseguir que no es converteixi en un ofec absolut que l'anul·li del tot i que no li permeti seguir endavant.

Mai abans no havia corregut així. I el pitjor de tot és que ho ha de fer si vol conservar la pell. No li queda cap més remei.

És el recurs anomenat per Simpson *relat narratiu del pensament* (narrative report of thought), en què no detalla les paraules exactes pensades. En la traducció, he canviat una part del text a discurs directe lliure o FDD (la frase entre cometes) i una altra part a pensament directe lliure o FDT (el paràgraf posterior):

“I am not at all familiar with this terrain...”

The pressure I am under minimizes the thinking time, especially in such a hostile environment. I can't breathe, I am almost asphyxiating. How am I gonna carry on? I have never run like this. Worst of all, I am obliged to do it to save my skin. No other choice.

Pel que fa a la frase concreta en què el narrador ens diu que l'indret és desconegut per el protagonista, en el text inicial és «ell no coneix gens el terreny» però a la traducció ens ho explica el protagonista mateix: «I am not at all familiar with this terrain...», ja no és el narrador obrint-nos al pensament d'en Yafar sinó la veu del personatge; els punts suspensius els he creat jo per afegir intriga a la narració i crec que mostren la reticència natural del protagonista arran del mateix fet.

### **3. L'adaptació i traducció a còmic de *L'enigma Perucho***

#### **3.1 Característiques del còmic o historieta gràfica: el llenguatge visual**

Una gran part de la informació es transmet per imatges i per efectes com els que acompanyen a l'escriptura. L'èxit rau en identificar i utilitzar correctament les eines disponibles i les seves funcions per poder donar la mateixa informació que es dona en el text inicial. Per exemple, la història succeeix principalment en la foscor d'una nit sense lluna, però hi ha un moment en què sabem que s'apropa l'alba perquè el personatge diu que hi ha una «claror dèbil». La història sencera dura poc temps, potser un parell d'hores màxim. Doncs la foscor, que és un ingredient clau en els esdeveniments, s'ha de pintar bé; el pas d'aquest breu temps s'ha de plasmar pictòricament amb els colors de la foscor i del canvi a l'alba, i amb eines com la presència o l'absència de vores en les vinyetes, o la distància entre elles, unes vores que també juguen un paper en el ritme de l'acció. El llenguatge visual també inclou la mida de les lletres; els contorns dels globus de comunicació, que han de ser els correctes: en el text inicial tot el discurs és pensament revelat pel narrador, i per a la meua traducció he decidit que tots els globus, excepte un, representin pensament.

#### **3.2 L'adaptació de text a còmic**

##### **3.2.1 La traducció intermodal**

Roman Jakobson (1971: 261) definia tres tipus de traducció: la intralingüística, la interlingüística i la intersemiòtica. La traducció intersemiòtica és la que interpreta llenguatge presentat en una modalitat de signes verbals i el transforma perquè sigui transmès en un llenguatge de signes no verbals. Això també es coneix com traducció intermodal. L'autor Zavala explica en el seu article sobre la traducció de la literatura al cine que:



«per establir allò que es conserva, es transforma, s'elimina o s'afegeix en el procés de traducció d'un text literari a un de cinematogràfic, és necessari conèixer els elements formals que els constitueixen». (Traducció pròpia).

Segons ell:

«els elements formals en la narració literària són inici, temps, espai, narrador, gènere, llenguatge, intertext, ideologia, final. Els elements formals en una pel·lícula són inici, imatge, so, edició, posada en escena, narració, gènere, ideologia, intertext, final» (2009: 50). (Traducció pròpia).

Adaptaré aquesta llista referent al cinema per al mode còmic eliminant el so; la llista de Zavala no inclou llenguatge, però en el còmic el llenguatge hi és; el còmic tampoc té posada en escena però té el punt de vista visual i l'enquadrament. La resta de components seran útils per a la confecció del guió de la historieta gràfica.

### **3.2.2 La comunicació multimodal**

La comunicació multimodal està basada en la combinació de signes verbals amb signes no verbals, d'escriptura i imatge, que són inseparables i es complementen per a ser percebudes com una unitat i el seu significat es desprèn d'aquesta unió (Eisner 1998: 111). En aquest còmic, la unió i la interdependència escriptura/imatge es pot observar en les vinyetes quinze i setze, per exemple: el personatge va brut però només sabem que això el preocupa perquè apareix «I look gross» expressat com a pensament; les formes allargades suspeses en l'aire podrien representar diverses coses, però sabem que és olor fètida perquè en el globus hi ha escrita la frase «I smell it».

En el cas de la historieta gràfica, els elements que la conformen són les vinyetes, a mode d'escenes, que se separen (o no) per espais creats entre les línies que les delimiten, encara que es pot donar el cas que les línies no existeixin, per qüestions d'estil i d'efecte. Quan les línies perifèriques hi són, els objectius en poden ser marcar el pas del temps, mitjançant el gruix o la distància de separació; en aquest aspecte, el text inicial «amb prou feines té temps de projectar els braços endavant» es plasma amb poquíssima separació entre les vinyetes números 6, 7 i 8, que representa el transcurs d'un o dos o tres segons de temps i amb els canvis de postura que van de l'entrebancada amb una pedra a la projecció dels braços endavant al cos a terra. «La vinyeta sense vora fa al·lusió a un espai il·limitat» (Eisner 2007: 47), és l'efecte que vull aconseguir amb la segona vinyeta, del personatge perdut entre immenses muntanyes; «vinyetes amb vores ondulades i formes apaïssades poden suggerir inseguretat i perill» (Eisner 2007: 62). El perill o la violència també es poden expressar amb vores de formes punxegudes, que a

més poden ser indicatives de sorolls explosius o d'impacte; les vinyetes en forma de núvol narren situacions o diàlegs que tenen lloc en la imaginació del personatge o per mostrar que el personatge narra en estil indirecte; l'ús de distintes formes geomètriques per els contorns fa les vinyetes més interessants i atractives (McKenzie 2006: 64-65). Però no aprofundiré molt més en aquests elements; prefereixo centrar-me a explorar el contingut en l'interior de les vinyetes.

La restricció d'espai en el còmic obliga que la història sigui concisa. Les escenes o vinyetes estan subjectes a un marc (amb variacions d'estil com explico, i la narració s'ha de retallar, però això no significa que es perdi fidelitat en la traducció, ja que la traducció pot consistir en «la substitució de missatges sencers en qualsevol altre llenguatge» (Hatim, Munday 2004: 123). Així doncs, «cal resignar-se a les retallades en el diàleg original, procurant que la comprensió del relat no resulti afectada» (AELC 2009: 14). Les retallades en escriptura i la substitució de parts del text per icones impliquen que es perden els símils d'animals presents en el text inicial, però no es perden completament perquè els objectes dels símils (esbufecs, por i altres) es poden dibuixar.

En el text inicial el personatge vesteix una túnica que li dificulta la correguda. No he pogut mantenir la túnica en la historieta gràfica, perquè la llargària de la peça amagaria les cames i no es podria veure la imatge del moviment, que per mi és prioritari. Però he pogut transmetre la dificultat de l'escapada amb l'efecte relliscant de les babutxes, cosa que també apareix al text inicial. També en l'obra catalana es descriu la fractura de l'húmer en una de les caigudes, però en la traducció gràfica he utilitzat un hiperònim o terme més general, fracturant el braç però no precisament l'húmer.

Amb la història transmesa mitjançant text i imatge, en el cas, per exemple, de l'instant de l'assassinat del personatge, no hi cap la possibilitat que els lectors imaginin una urpa diferent de la que veu el mateix personatge, aspecte que afegeix qualitat a la narrativa, en què imatge i text es complementen. Com diu Eisner (1998: 16), «les imatges defineixen en termes absoluts.»

### **3.2.3 El lector meta**

Com he comentat més amunt, és important tenir en compte la capacitat del públic a qui ens dirigim per a establir una comunicació efectiva. Hem d'assumir que el lector estarà prou versat en el medi com per a saber interpretar unes imatges a vegades incompletes o simplificades. En aquest cas crec que podem assumir que el lector destinatari estarà familiaritzat amb el còmic i tindrà prou experiència i coneixements previs d'expressions corporals o facials (codis no verbals pertanyents a la cinèsica i considerats universals),

emocionals, d'onomatopeies i simbologia de, per exemple, colors que es pugui trobar dins la història que formin part del llenguatge visual. El lector de la traducció literària pot ser el mateix que el lector del còmic, però el lector del còmic és un públic molt més ampli, el llenguatge és més informal.

### **3.3 Dificultats i solucions de l'adaptació**

#### **3.3.1 La limitació espacial**

El limitat espai que proporcionen les vinyetes implica que el text escrit que aquestes contenen s'ha de reduir. Ajuda que molt del text de partida es tradueix en imatges, que representen un estalvi d'espai i evitaran una pèrdua excessiva de significants.

Aquest problema de la limitació d'espai es pot solucionar amb l'ús d'onomatopeies, que transmeten amb paraules minimalistes i d'extensió molt reduïda una informació que en altres mitjans requereix molt més text. Les onomatopeies utilitzades s'han extret del diccionari de Gasca i Gubern. OUCH és una exclamació anglesa característica que sol expressar el dolor provocat per un accident (p. 237). KRAK és una variació del verb *to crack*, de naturalesa fonosimbólica, onomatopeia molt freqüent en tot el món que representa un so sec, dur i contundent com el d'un cop (pp.111, 208).

CRUNCH també és anglès, s'aplica a sons produïts per activitats agressives d'origen divers com una fractura, i s'ha exportat a altres cultures (p.123). GRRR és la forma més característica per plasmar en els còmics el gruny amenaçador d'un animal (p.165).

Altres solucions per a la manca d'espai i acceptables en el còmic són la supressió de pronoms personals, que en anglès estàndard són normatius, i les elisions (don't, they'd, what'd, would've, catchin').

#### **3.3.2 La seqüència**

L'ordre en què el relat i especialment les descripcions s'expliquen en el text inicial pot ser un problema perquè les seves ubicacions no sempre es poden respectar en el còmic; no caben en certes vinyetes i la solució és reubicar: és el cas de la descripció del medi ambient com «un indret hostil, muntanyes desconegudes» que a l'inicial ho trobem al començament però no en la primera vinyeta; la primera vinyeta funciona com a pròleg per a presentar el personatge i també inclou la part descriptiva de l'uniforme que ell diu que desitja, cap a la meitat en el text inicial. Aquesta tècnica és anomenada compensació per diferents autors teòrics, com Newmark, Molina i Hurtado i també Chaume.

### 3.3.3 L'enquadrament

L'enquadrament o la posició de les imatges dintre de la vinyeta i la distància imaginària a la que es troben del lector influeixen en la recepció del relat (McKenzie 2006: 81).

Aquests elements són indicadors del punt de vista narratiu i per tant l'enquadrament també pot ajudar a involucrar més o menys al lector en la història.

### 3.3.4 El punt de vista

El punt de vista que és més rellevant en la historieta gràfica és el punt de vista visual, en què *vista* es defineix com «allò que es veu físicament» i el punt de vista com «la ubicació des d'on es veu» (Saraceni 2003: 71) (traducció pròpia). En el llenguatge gràfic el que es mostra en les imatges és molt important i contribueix a la construcció del significat. Un altre tipus de punt de vista és l'intern, en que el personatge protagonista no es mostra i fa l'efecte que el lector comparteix el mateix camp visual, efecte pel qual el lector es pot identificar amb el protagonista i obté la sensació d'estar vivint la mateixa experiència, endinsant-lo en la història, que es pot relatar en primera persona. Dit això, l'expressió de la defunció en l'última frase pot ser problemàtica: «la mort es converteix en companya». Certament és inversemblant expressar-ho en primera persona; una no pot dir que és morta. Però al text inicial la defunció no s'expressa com «la mort s'ha convertit» ni que el personatge «s'ha mort». L'autor escriu en present, no en passat. El temps verbal present enlloc de passat mostra la mort no com un fet consumat sinó que permet entendre-ho com un esdeveniment que s'està produint o molt proper. Això em sembla un matís important que possibilita expressar la pròpia mort com a immediata: la paraula «goner» encapsula mort segura, i és factible en còmic. Així, l'últim esdeveniment «ja és història» es reproduïx en imatge sola, sense discurs.

Simpson (1993: 12-14) explica que:

«close-ups, long shots and tracking shots all have linguistic counterparts in narrative fiction (...) filmic texts and narrative texts share many features of temporal point of view; with their flashbacks, gaps in the progression of time, and the interweaving of other stories and incidents which break up the linear development of the main body of the narrative (...) the interpretation of the exact location of objects rests on a shared visual perspective between the speaker and addressee».

Els diferents tipus de plans guarden relació amb el punt de vista espacial. Així, el personatge en primer pla no veu a gaire distància. Quan diu que percep una olor fètida

a tot el seu voltant, el lector ha de poder veure tot el voltant, i això s'aconsegueix dibuixant el cos sencer, però no petit i llunyà sinó proper i de mida considerable. Aquesta és una història àgil perquè la narració és lineal, no hi han interrupcions ni digressions ni grans diferències de temps en la cadena dels esdeveniments; és àgil també perquè totes i cada una de les vinyetes aporta nova informació que contribueix a fer avançar la trama. I en referència al tercer punt, com que en Yafar no pot veure al seu perseguidor, el lector tampoc l'ha de poder veure.

Al mateix temps la presentació de la perspectiva visual en les imatges funciona per a l'establiment dels díctics. Existeixen tres tipus d'angles que afecten a la perspectiva: un és l'angle a nivell ocular, des del que la persona lectora observa l'escena a la mateixa alçada que els personatges i afavoreix la immersió; després hi ha l'angle de visió o punt de vista baix, que situa al lector a un nivell inferior als personatges, fent-lo sentir més petit i els personatges més grans del que són; el tercer angle de visió és el punt de vista alt o d'ocell, que situa al lector per damunt dels personatges, allunyant-lo de l'escena, i serveix per a donar una visió general dels esdeveniments i de l'espai on es desenvolupen (McKenzie 2006: 44-45).

Així defineix Branigan (1984: 103) el punt de vista cinematogràfic: «The POV shot is a shot in which the camera assumes the position of a subject in order to show us what the subject sees» Ell (p. 110) classifica els punts de vista segons els enquadraments: l'un és «the classic POV shot – from the subject's eyes»; el dos l'anomena «"reverse angle", from behind the subject, usually over one shoulder, "less subjective" than the POV shot since we view the direct spatial relation of subject and object.». Hi ha altres punts de vista: «deviant POV, where the camera reveals an object which we believe a subject to be looking at, but which, in fact, he is not»; «the POV of the object, usually occurs when the object is a person»; «the reverse angle of the object, usually occurs when the object is a person». N'hi han d'altres però no crec necessari detallar-los.

La representació del punt de vista és un problema perquè, a manca de paraules, és la imatge que veiem que ens ha de transmetre qui és el subjecte, qui és l'objecte, qui és el narrador, quina és la relació entre ells, i per aquesta raó el punt de vista s'ha de escollir i mostrar curosament dins de la vinyeta. Normalment aquesta imatge ha de coincidir amb la narrativa del text inicial.

### **3.3.5 La representació comunicativa: discurs i pensament**

La historieta gràfica compta amb els seus propis recursos estilístics, en alguns casos equivalents als recursos estilístics de la narració literària. Per exemple, el discurs directe

en les vinyetes ve representat pels globus emprats per incloure l'oralitat o el pensament. Són uns recursos que encapsulen la veu en primera persona. El discurs es diferencia del pensament per la cua del globus: en l'oralitat la cua és angular mentre que en el pensament la cua és una sèrie de bombolletes de mides decreixents.

La narració en primera persona no és obstacle per a la percepció dels pensaments del personatge, que en el còmic es manifesten mitjançant les típiques bombolles, que distingeixen l'oralitat del pensament. Tota la comunicació en aquest còmic és representació del pensament, excepte en una ocasió que representa que el personatge parla, quan diu «if someone was here, they'd help», perquè vull que el personatge parli amb aquest possible «someone», tot i que de fet parla sol, ja que el «someone» no hi és.

En el context de la historieta gràfica s'empra primordialment el discurs directe, tan en oralitat com en pensament.

En Yafar s'expressa amb un llenguatge menys refinat en el còmic del que ho fa en el text inicial i també en la traducció literària. És un canvi aparentment incoherent amb el seu nivell o estatus social, però és acceptable en aquest tipus de text i també es pot justificar pel fet que es troba en una situació extrema i sol, on el civisme no li cal ni li serveix.

#### 4. Traduccions A i B

##### Traducció A

### Dijous 10 d'octubre de 2052

L'herba verda encara és molla, conserva les humitats de la rosada nocturna i rellisca com un vidre. Un bon tema d'inspiració per als poetes que canten la bellesa de les coses efímeres però una mala opció per als que no poden mirar on posen els peus i poden veure amenaçada la seva pròpia seguretat per un mal pas. El sol encara no ha sortit, no hi ha lluna i tot és massa fosc per poder esbrinar quin camí cal seguir, cap on cal anar amb una mínima garantia d'encert. Ell no coneix gens el terreny i la pressió que el tenalla no l'ajuda gens a l'hora d'orientar-se en un indret hostil. Prou feina té per mirar de compassar la seva respiració alterada i aconseguir que no es converteixi en un ofec absolut que l'anul·li del tot i que no li permeti seguir endavant.

Mai abans no havia corregut així. I el pitjor de tot és que ho ha de fer si vol conservar la pell. No li queda cap més remei. Córrer o morir, una absurda i tràgica disjuntiva.

Ell, Yafar Lahab, comandant en cap dels Beyliks, la guàrdia personal del Sultà, a qui Déu beneeixi per totes les eternitats, corrent com una daina espantadissa per aquestes muntanyes desconegudes només per intentar salvar la vida. Ell, l'agà respectat i temut fins per l'últim soldat de les seves tropes, el més valent entre els valents, convertit ara en una miserable gallina que fuig, en un menyspreable covard que no té prou cames per escapar-se del perill que el persegueix, en una rata innominable que no atresora prou coratge per aturar-se, plantar cara i lluitar.

Entre lamentacions sordes i retrets muts, en una de les gambades desesperades, erra la traçada, no controla el destí final del peu, trepitja malament, la pell fina de les babutxes rellisca damunt l'herba molla i perd l'equilibri del tot. Amb prou feines té temps de projectar els braços endavant per mirar de frenar mínimament la caiguda amb les mans. I no pot evitar que el front li colpegi contra una pedra. Un cop sec i dolorós, però no té temps ni de compadir-se ni de lamentar-se. S'aixeca i continua corrent, incapaç de tancar aquesta fugida desesperada d'una manera digna. Encara sort que no hi ha ningú més. I potser sí que si no estigués sol algú l'ajudaria, però a la vegada també quedaria constància eterna de la seva vergonya, testimoni de la seva deshonra com a soldat. El comandant de la guàrdia personal del Sultà que no planta cara al perill, que s'escapa com una criatura impúber, que corre com un conill escuat.

Només té una oportunitat i ho sap. Si la sort li somriu i pot arribar al campament on l'esperen els seus dos homes, els que l'han acompanyat en aquest viatge maleït als confins més perduts i podrits del món, potser encara podria arribar a concebre una mínima esperança de viure. D'altra manera, està perdut i ell, un heroi temut i respectat a parts iguals, haurà vingut a morir sense honor, com una ovella sacrificada a milers de quilòmetres de casa seva, en una terra salvatge, hostil i devastada, una terra sense present ni horitzons.

## Thursday, October 10th, 2052

The green grass is still damp from the night dew and slippery as crystal. A good source of inspiration for poets expressing the beauty of short-living things, but a bad choice for those who can't see where they are stepping, thus risking their own safety by a misstep. The sun still hasn't risen, there's no moon and all is too dark to enable me to decide which path to take, the best way to go.

"I am not at all familiar with this terrain..."

The pressure I am under minimizes the thinking time, especially in such a hostile environment. I can't breathe, I am almost asphyxiating. How am I gonna carry on? I have never run like this. Worst of all, I am obliged to do it to save my skin. No other choice. Run or perish. A tragic and absurd dilemma...

I, Jafar Lahab, commander-in-chief of the Beys, personal guards to the Sultan. God bless him for all eternity, would never have imagined myself running for my life around these unknown mountains like a frightened deer. I, the respected chivalrous knight and feared by the last of my soldiers. I, the most daring among the daring, valiant of valiants, now reduced to a miserable chicken, a despicable coward unable to run fast enough to escape from pursuing danger, an unspeakable rat, lacking the courage to stop, stand up for myself and fight.

Between dull sighs and dumb recriminations, in one of my desperate strides I miss my step, not controlling my foot's final destiny, landing awkwardly, my thin leather papooshes slide on the wet grass and I completely lose my balance. I barely have the chance to stretch out my arms to lessen the impact of the fall, I can't avoid the stone against which I hit my forehead. It's a hard, painful knock, but I don't have the time even to feel sorry for myself. I stand up and continue on my race, I can't make this desperate escape a dignified one, there's no way of saving face. Still, I am lucky no one's around. Perhaps if someone were here they would help, but also would remain an eternal witness to my shame and dishonour as a soldier. I, being the commander of the Sultan's personal guards who runs away like a chicken, not facing the danger, escaping like some immature kid, fleeing like a rabbit.

I know I will get only one chance. Lady Luck on my side, I could reach the camps where two of my men await me, the two who have travelled with me in this damned journey to the end of this rotten world. I may still have some small chance of staying alive, save face. Otherwise I am lost and I, a half feared and half respected hero, will have come to perish without honour, like a sheep slaughtered thousands of miles away from home, in some wild, savage land, a land with no present or future.



La sang que brolla de la ferida del cap li regalima per la cara i li dificulta la visió nítida d'un ull. Només li faltava això. Prova d'anar-se-la eixugant amb la màniga però no pot fer-ho en moviment i només arriba a desviar-la una mica, a barrejar-la amb la suor. A més, el fet de veure's la túnica de combat tacada de sang el neguiteja i el trasbalsa. Ell, que era conegut entre les dames per la seva elegància i pulcritud, s'ha de veure ara brut, enfangat, sangonós i suat com un animal. Trاسبalsat i angoixat, no pot evitar perdre el pas i relliscar de nou. Sent com el peu li patina damunt l'herba humida. Donaria el que fos perquè sortís el sol, per evitar aquesta claror dèbil i anguniosa que no s'acaba de fer present del tot, aquesta mitja penombra que no fa altra cosa que engrandir-li les pors i dificultar-li encara més la fugida.

I tot i que ara potser ja no té cap importància, pensa que potser va ser un error greu canviar l'eficàcia pràctica de la roba de batalla i sacrificar-la a favor d'aquesta estètica clàssica que queda molt bé per anar a les desfilades però que ara es revela absolutament inútil i fins i tot contraproduent quan el que es necessita és mobilitat, seguretat i efectivitat. Es jura que si surt viu d'aquesta manarà que es recuperin els uniformes de combat d'abans. Pantalons i botes, res de bombatxos, túniques i babutxes.

S'incorpora amb més dificultats que abans, amb la roba tintada de verd per l'efecte de la clorofil·la de les herbes, aixafades per la força del seu pes. Espantat, ferit, brut, sense honor. Un desastre i una vergonya. Yafar Lahab està lluny de conservar l'aparença marcial de comandant en cap dels geníssers del Sultà. Ara ningú no donaria ni una trista moneda per la seva pell. Esbufega com un porc. Està cansat i atemorit i la respiració quasi agònica no li permet ni tan sols controlar la presència del seu perseguidor, però no dubta que hi és i que el té molt a la vora.

No el veu però el pot sentir!

Cada vegada més a la vora!

Ara ja sap que és una cosa sobrehumana i que no s'hi pot enfrontar. Ell no ha retrocedit mai davant de cap perill, però aquest ésser no és humà i, a més, ha de complir una missió, ha d'acatar les ordres rebudes encara que això representi actuar com un covard. Es gira i quasi el veu, massa a la vora per poder escapar-se del seu atac. Potser, més que veure'l, el percep, se l'imagina, temible i implacable, salvatge, cruel i a punt per destruir-lo en un sospir. Pot sentir-ne fins i tot l'alè pútrid que crema l'aire al seu voltant.

Perd l'equilibri de nou i aquesta vegada, quan toca a terra, sap que és el final, que no hi haurà una nova oportunitat per aixecar-se. Sent fins i tot com cruix l'húmer del braç esquerre en el moment exacte de trencar-se després de la mala caiguda, de l'impacte forçat contra una pedra. I té clar que ja no hi ha res a fer, que aquí s'acaba per sempre més la història de Yafar Lahab, comandant en cap dels Beyliks, la guàrdia personal del Sultà Mehmed IX. Però un punt d'orgull encara el porta a pensar que sort en té que no hi hagi testimonis d'aquesta deshonra i així, si algú el recorda algun dia, ho farà amb els honors de les batalles guanyades i de tots els serveis prestats amb zel, valor i dedicació. El seu final quedarà com una nebulosa sense detalls concrets i ningú no sabrà que l'heroi va morir amb el perfum del terror enganxat a tots i cadascun dels sentits.

The last thing I needed now is this blood running down my face, blinding me in one eye! I can barely try to wipe it out of sight. It's even staining red my marching wear. I can't stand it! I have always been known for my neatness! What would the ladies think of me if they saw me in this state? So dirty, bloody, muddy and stinking of sweat! You look like an animal! I've fallen down again. Damned wet grass! I'd give anything for the sun to rise, to end with this useless, spooky, feeble attempt at daylight; it hinders my escape.

I know it's too late now, but perhaps the old combat wear should not have been withdrawn. This classical look is stylish for marching but inefficient, counter-productive, unsafe I dare say. If I get out of this alive I shall order back the old gear: Trousers and boots; none of these thin papooshes, knickerbockers and tunics nonsense!

After each fall I find it harder to get back up again. I am gasping for breath like a pig. Tired and scared, I lost track of my pursuer. I don't see but I can hear it. It's getting closer. Whatever it is, I know it's not human. It's superhuman. I am no match for it. I have never backed down before any dangers in the past, but this time is different. Besides, I have an order to carry out, even if it means behaving like a coward.

I look behind me and I can almost see it. It's gotten too close to escape the attack, for sure. Rather than seeing it I sense it, I imagine it. Terrible, unstoppable, overwhelming, cruel, savage, ready to destroy me in a flash. I smell its stale, stinking breath burning the air all around me.

Again I lose my balance. This is my last fall. I will not stand up again, I know it. I've even heard my left humerus crushing against a stone on the ground. Here comes my end, the end of Sultan Mehmed IX's personal commander-in-chief. Still, I am proud to not have any witnesses to my dishonour. I will be remembered by my won battles, by the services rendered with dedication and prowess. No one will ever know that I perished with the scent of fear clinging to my senses.

Sap que té els segons comptats i que no pot perdre temps. Tot i aquest episodi puntual de covardia (justificat, si és que la coquineria d'un home es pot justificar d'alguna manera, dient que les seves ordres prioritàries eren tornar viu a casa i que s'enfronta a un ésser sobrenatural), sap que no pot permetre que el secret que ha descobert, una part de la missió que li va encomanar el mateix Sultà en persona, desaparegui amb la seva mort. Treu de nou el transmissor d'ones i només implora dues coses: una, que els seus homes hagin complert al peu de la lletra les ordres que els va donar de mantenir, passés el que passés, el canal del receptor sempre obert i a punt per enregistrar missatges; i dues, que el senyal arribi amb prou nitidesa a destinació. Recita el missatge amb la veu entretallada i, quan prem el botó de transmetre, nota una presència hòrrida que s'escampa damunt seu com un vel negre, com una boira fosca i fètida.

I tot seguit un gruny paorós que fa que el món sigui només un tremolor absolut. I, obrint-se pas entre l'eco del grinyol, una urpa ferotge que talla l'aire de la matinada i se li clava a la cara com una fuetada múltiple i letal. Encara té temps de veure la segona, la que li obre el pit de costat a costat i encara una tercera, letal de necessitat, que li arrenca la pell i la carn de l'abdomen. Després tot s'ennuvola i es torna negre, mentre sent com la sang, la seva sang, es converteix en un riu accelerat que se li escapa del cos, xuclada per una força sobrenatural, impulsada de manera insòlita, com si fos bombada cap a l'exterior per un cor gegant.

Després, el no-res!

La mort es converteix, ara sí, en companya eterna de viatge i Yafar Lahab, el guerrer més respectat del noble cos dels Beyliks, ja és història, un passat que es comença a difuminar sense remei.

I've only seconds left, can't waste them. I can be spineless this once, because I can't fail to complete the mission assigned to me by the Sultan himself. The secret I uncovered must not disappear with me. I need to send a radio message to my men. I really hope they followed my instructions to the letter. They should be tuned in. I hope too that the message gets through loud and clear. I speak. I am pressing the button to send. I sense company, a foul, dark shadow over me.

A loud, fearsome roar shakes the entire world. And through its echo, a fierce claw cuts its way slicing the early morning air, sticking to my face like a fatal whip. I still see a second one, which opens my chest from side to side, and a deadly third one, pulling away my skin and flesh. It all clouds over, turning dark. I feel the blood, my blood, like a red river escaping from my body, sucked by a supernatural force, pulled in an unbelievable manner into that awful creature.

Then, nothing.

Death is my new partner. I, Jafar Lahab, the most respected warrior of all the noble Beys, am history. And my past hopelessly fades away.

## Traducció B

Les vinyetes amb guió

Vinyeta 1: pròleg. Presentació del personatge. Yafar Lahab, guarda personal del Sultà.  
Imatge cos sencer vestit de combat.

Vinyeta 2: imatge de la immensitat de les muntanyes amb el soldat minúscul.

Vinyeta 3: pla proper, imatge herba verda, molla, el sol encara no ha sortit, no hi ha lluna, tot és fosc.

Vinyeta 4, doble: imatge de cos sencer Yafar corrent, suant, bombolla pensament “don’t know which way”. Imatge Yafar d’esquenes, aturat, mateixa bombolla de pensament, compartida.

Vinyeta 5: imatge cos sencer Yafar corrent direcció diferent vinyeta anterior, bombolla pensament “where to go?” Fosc.

Vinyeta 6: imatge cames i peus primer pla, babutxes rellisquen.

Vinyeta 7: imatge cos sencer perdent l’equilibri.

Vinyeta 8: imatge primer pla cop de cap contra pedra, onomatopeia dolor OUUCHH.  
Vora punxeguda.

Vinyeta 9: Yafar torna a córrer, pla proper, bombolla discurs “if someone was here, they’d help”. Esbufega.

Vinyeta 10: Yafar corrent, bombolla pensament “better this way, I save face”.

Vinyeta 11: pla rostre, sagnant sobre un ull, eixugant amb màniga, sang i suor.

Vinyeta 12: cara angoixa, primer pla mig cos roba bruta sang i fang, bombolla pensament: “what’d the ladies say seeing me like this?”

Vinyeta 13: Mitja penombra, segona relliscada, imatge cames i peus, bombolla pensament “wish the damned sun would rise”. Globus ondulat.

Vinyeta 14: Yafar axecant-se de terra, bombolla partida pensament “the old combat trousers and boots would’ve saved me”.

Vinyeta 15: Yafar mig pla proper, espantat, ferit, brut, bombolla pensament “I look gross”.

Vinyeta 16: Yafar primer pla, bombolla pensament “that beast is catchin’ up, I smell it”.  
Imatge d’aire fètid.

Vinyeta 17: Yafar corrent, bombolla pensament “must complete my mission”.

Vinyeta 18: tercera caiguda, imatge cos sencer rellicant vora una pedra.

Vinyeta 19: imatge cos sencer impacte braç/pedra, onomatopeia fractura KRAK CRUNCH.

Vinyeta 20: imatge Yafar per terra, bombolla pensament “I’m dead chicken. Lucky there’s no witness”.

Vinyeta 21: Yafar mig incorporat pla proper, bombolla pensament “I’ll be remembered by my success in war”.

Vinyeta 22: imatge pla cap i bust, bombolla pensament “my secret can’t die with me”.

Vinyeta 23: imatge pla proper Yafar amb radioemissor, bombolla pensament “my soldiers should be on the line.

Vinyeta 24: imatge pla proper Yafar amb radioemissor, bombolla pensament “hope they get me loud and clear”.

Vinyeta 25: imatge pla proper radioemissor, bombolla discurs “Sul-tan orde— part— acc—plish—secret found”. Text mida decreixent.

Vinyeta 26: imatge primer pla dit a botó “SEND”, vel negre, aire fètid.

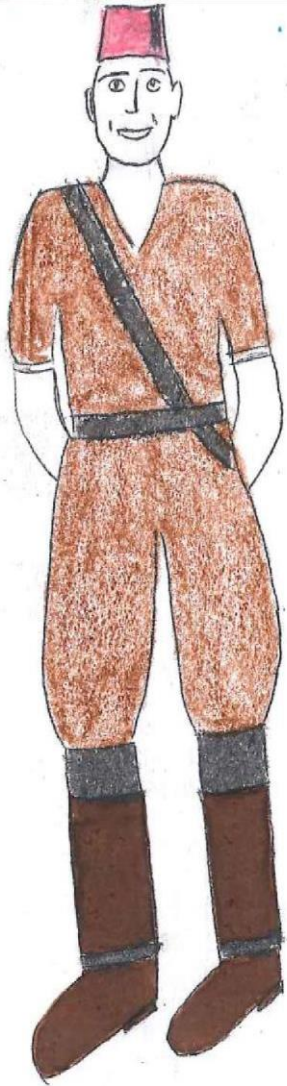
Vinyeta 27: imatge primer pla cara terror Yafar, onomatopeia gruny paorós GRRR. Terra tremola. Vora punxeguda.

Vinyeta 28: onomatopeia eco RRR imatge primeríssim pla urpa amb esquix vermell (cara es veu parcialment). Vora punxeguda.

Vinyeta 29: imatge bust segona urpada al tòrax. Vora punxeguda.

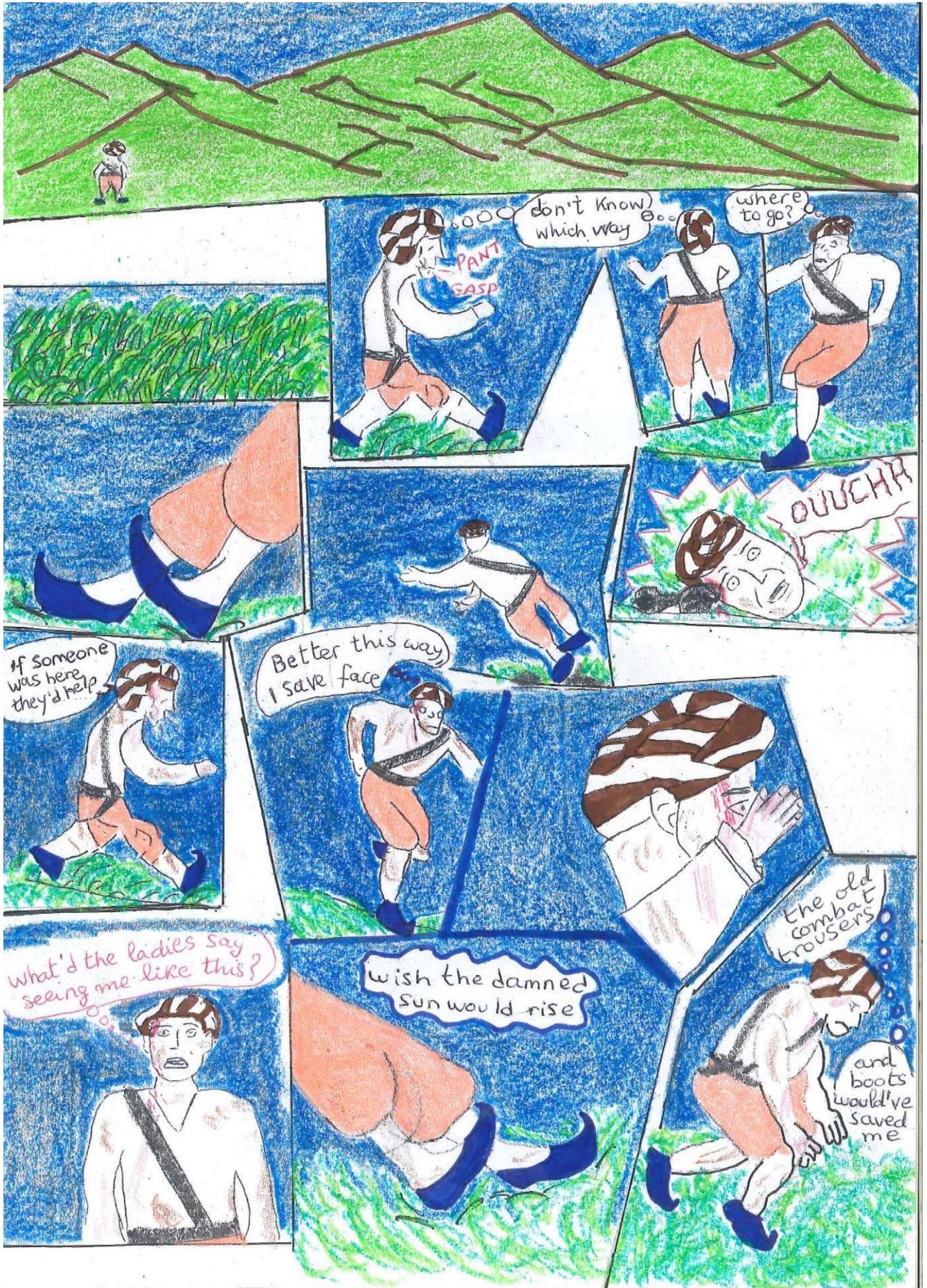
Vinyeta 30: imatge Yafar a terra, sagnant, moribund, bombolla discurs “I’m a goner”, fosc difuminada. Vora, globus i text ondulats.

Vinyeta final: imatges cos sense vida d’en Yafar i escorpí.



JAFAR LAHAB  
commander-in-chief  
of the Beys,  
personal guards  
to the Sultan.













## **5. Conclusions**

### **5.1 Consecució dels objectius**

Els meus objectius eren aplicar el màxim de coneixements, crear un treball original, veure les diferències entre literatura i còmic pel que fa als estils, a les característiques i a les tècniques de traducció, observar si hi ha relació entre el format i la transmissió del missatge, i descobrir si el canvi de tercera persona a primera persona funciona bé.

Els coneixements teòrics que he pogut aplicar han estat els adquirits a les assignatures de Traducció Humanística; en més mesura a Traducció i Llengua, pel què fa a la traducció de les metàfores; a Traducció i Text, pel què fa a intertextualitat, a prioritats, a la consideració del fragment com a text independent i la seva funcionalitat; en una mesura més important a Estilística Aplicada a la Traducció, especialment pel què fa al punt de vista; i a Traducció i Cultura en relació amb el tractament dels culturemes i el llenguatge no verbal o multimodal.

He trobat teoria que m'ha permès experimentar amb variacions importants o molt importants en la narrativa sense que la diegesi en resulti afectada.

Crec que el meu és un treball original pel contingut i la temàtica. No en sé de ningú més que hagi treballat dues traduccions del mateix text inicial ni que hagi abordat una traducció intersemiòtica.

### **5.2 Dificultats**

El text inicial i la traducció literària tenen un estil de llenguatge estàndard; el primer és un text molt descriptiu amb gran nombre d'adjectius, i recursos estilístics com són els símls i les metàfores. Comporta problemes estructurals i culturals: les diferents convencions pel que fa a la llargària de les frases, i la traducció dels culturemes i de les metàfores. En la traducció he eliminat alguns dels adjectius que semblaven duplicats, i he escurçat frases amb altres tècniques com la reestructuració i la compensació. L'abundància de símls i les metàfores enriqueixen estilísticament el text inicial i aquest tret s'ha mantingut, però adequant-los culturalment. L'adequació de la llargària i la reestructuració també contribueixen a la naturalitat del text final.

El text en còmic per manca d'espai fa servir molt poca escriptura, que és informal i no normativa, i no hi caben les expressions metafòriques perquè la història no ho permet; únicament permet mantenir la imatges de la metàfora però no els objectes; si el

personatge es representés amb cara o cap de porc l'efecte seria satíric, que no és el desitjat. Aquí la tècnica de la reducció és molt més acusada i es perd riquesa estilística per l'eliminació de les metàfores. La transmissió d'informació mitjançant dibuixos és complicada: tot i que les imatges són taxatives, no poden transmetre informació complexa. Els colors formen part del llenguatge i han de ser adequats. El punt de vista físic és més concret i objectiu amb les imatges, però plasmar l'equivalent del text inicial es fa difícil. La relació entre el format i la transmissió del missatge és complexa per la dualitat de signes semiòtics, però crec que he assolit prou bé la transmissió del relat.

El canvi en el punt de vista narratiu en les dues traduccions és una variació estilística molt gran. Aquest canvi pot presentar un grau de dificultat per a la transmissió de certs missatges del text inicial, però malgrat tot, he aconseguit matisar el fragment afectat tenint en compte que la traducció tampoc ha de ser idèntica, es pot no dir el mateix sinó gairebé el mateix; i amb el canvi de punt de vista el discurs és directe i es guanya interès pel lector. Aquest interès s'augmenta mitjançant una creació discursiva en la primera traducció afegida per mi a través d'uns punts suspensius que sumen un efecte d'intriga i en l'aplicació de recursos com vinyetes estrellades coherents amb la situació diegètica. La naturalitat en el text multimodal s'obté amb aquests recursos típics del còmic.

El problema de traducció dels noms propis es tracta de la mateixa manera en els dos textos finals. La focalització atenuada es pot traduir igualment en paraules però representar-la en colors té limitacions.

### **5.3 Comparació**

Les tècniques de traducció en cada text a vegades són les mateixes, com passa amb els noms propis, però altres vegades els textos demanen solucions diferents, depenent del problema: en el cas dels símls i les metàfores, en literatura es mantenen, adaptant-les culturalment, però en la historieta gràfica s'eliminen del tot, perquè la funció genèrica del text impossibilita la seva inclusió; els culturemes reben el mateix tractament en les dues traduccions, excepte que les babutxes apareixen per escrit en la primera i per imatge en la segona.

En comparació amb la traducció literària, al còmic no hi han tantes repeticions dels trets de la personalitat com la dedicació, valentia, l'orgull i la pulcritud, però sí que els hi trobem, concretament en els fragments «must complete my mission», «I look gross», «saving face», «I'll be remembered by my success in war».

A la vinyeta 27, a diferència del text inicial i de l'altra traducció, el punt de vista narratiu no coincideix amb el punt de vista físic, que és el de la bèstia; per mostrar el punt de vista físic d'en Jafar l'hauríem de dibuixar d'esquenes i la lectora no veuria la cara de terror del personatge, que per mi era prioritari. No sempre es pot transmetre en imatges tot el que es pot transmetre en paraules, però les imatges són més objectives i taxatives que les paraules.

Les emocions i perspectives que en un lloc s'expliquen amb paraules en l'altre s'expliquen amb instruments com efectes visuals predeterminats i equiparables, un llenguatge visual que s'ha de conèixer amb antelació.

Les diferents extensions dels textos impliquen que el còmic és un relat molt més concís i àgil comparat amb el text inicial i amb la traducció literària.

La flexibilitat en el procés de la traducció ha permès aconseguir dos textos nous que reflecteixen força bé la història inicial, amb més o menys diferències estilístiques i amb més o menys pèrdues segons el medi semiòtic. Ara bé, penso que el canvi de persona narrativa ha funcionat lleugerament millor en la historieta gràfica que en la traducció literària, perquè certs esdeveniments es poden transmetre pictòricament però no de forma estrictament verbal. Només per això, i des d'una perspectiva estrictament gramatical, òbviament el canvi de persona verbal funciona millor en el còmic; però des de la perspectiva traductològica, crec que els dos textos finals són vàlids i n'estic ben contenta.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

AELC, *XVI Seminari sobre la traducció a Catalunya – Còmic, manga i conte il·lustrat*, Barcelona, 2009.

Branigan, Edward R., *Point of view in the cinema, a theory of narration and subjectivity in classical film*, Berlín: Mouton Publishers, 1984.

Calvo García de Leonardo, Juan José, «¡Este monigote es mío! Apropiación, traslación y substitución de cómicos y de personajes cómicos y de cómics», a C. López i J. Tronch (eds) *Traducció creativa*, València: Universitat de València, Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació, 2008.

Cervera Nogués, Jordi, *L'enigma Perucho*, Barcelona: Editorial Bambú, 2017.

Chaume Varela, Frederic, «La compensación en traducción audiovisual» a C. López i J. Tronch (eds) *Traducció creativa*, València: Universitat de València, Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació, 2008.

Chaume Varela, Frederic, «Tècniques de traducció de la informació no verbal en els textos audiovisuals» a *Anuari de l'Agrupació Borrianenca de Cultura*, IX, 1998.

Eco, Umberto, *Decir casi lo mismo*, Barcelona: Random House, 2008.

Eisner, Will, *El còmic y el arte secuencial*, Barcelona: Norma Editorial, 2007.

Eisner, Will, *La narración gráfica*, Barcelona: Norma Editorial, 1998.

García, Sergio, *Historia de una página: procesos creativos en cómic contemporáneo*, Granada: Glénat, 2002.

Gasca, Luis i Gubern, Román, *Diccionario de onomatopeyas del cómic*, Madrid: Cátedra, 2008.

Hatim, Basil & Munday, Jeremy, *Translation - An advanced resource book*, New York: Routledge, 2004.

Jakobson, Roman, *Selected writings II, Word and language*, The Hague: Mouton, 1971.

López Guix, Juan Gabriel i Minett Wilkinson, Jacqueline, *Manual de traducción inglés-castellano: teoría y práctica*, Barcelona: Gedisa, 1997.

Marmontel, Jean-François, «Traducció» a Gallén, Enric (et al), *L'art de traduir: reflexions sobre la traducció al llarg de la història*, Barcelona: Eumo Editorial, 2000.

McKenzie, Alan, *El noveno arte: de la mesa de dibujo a la estantería*, Barcelona, Norma Editorial, 2006.

Molina, Lucía, «Análisis descriptivo de la traducción de los culturemas árabe-español». Tesis doctoral. UAB. 2006.

Molina, Lucía i Hurtado, Amparo «Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach», *Méta*, XLVII, 4, 2002.

Newmark, Peter, *A textbook of translation*, Hemel Hempstead: Phoenix ELT, 1995.

Saraceni, Mario, *The Language of Comics*, Londres: Routledge, 2003.

Simpson, Paul, *Language, ideology and point of view*, Londres: Routledge, 1993.

Simpson, Paul, *Stylistics – A resource book for students*, Londres: Routledge, 2004.

Toury, Gideon (ed.), *Translation across Cultures*, Nova Delhi: Bahri Publications, 1987.

Zavala, Lauro, «La traducción intersemiótica en el cine de ficción», a *CIENCIA ergo sum*, Vol. 16-1, març-juny 2009, Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca, México, pp. 47-54.

### **Llocs en xarxa**

<http://context.reverso.net/translation/spanish-english/Yafar>

(consultada 02/01/2018)

<https://espanol.babycenter.com/babynome/7615492/mehmet>

(consultada 17/01/2018)

<https://www.enciclopedia.cat/EC-GDLC-e00020466.xml>

(consultada 19/04/2018)

<https://www.enciclopedia.cat/EC-GEC-0144348.xml> (consultada 7 maig 2018)

<https://www.enciclopedia.cat/EC-GDLC-e00126384.xml> (consultada 7 maig 2018)

<http://www.oed.com/view/Entry/137191#eid32246705>

(consultada 19/04/2018)

<http://www.oed.com/view/Entry/14244?redirectedFrom=babouche#eid>

(consultada 19/04/2018)

<http://www.oed.com/view/Entry/18507#eid21806036>

(consultada 19/04/2018)

<http://www.oed.com/view/Entry/18510?redirectedFrom=BEYLIK#eid>

(consultada 19/04/2018)

<http://www.oed.com/view/Entry/193879?rskey=4I3KBA&result=1&isAdvanced=false#ei>

[d](#) (consultada 7 maig 2018)

<http://www.significado-nombres.com/nombre/nombre-YAFAR.html>

(consultada 31/01/2018)



## 7. Anexos

### Expresiones faciales

#### CUATRO TEMAS:

Y CÓMO LAS EXPRESIONES FACIALES FUNCIONAN EN SECUENCIAS TIPO CÓMIC.



EN 1872, DARWIN ESCRIBIÓ QUE ALGUNAS EXPRESIONES PUEDEN SER UNIVERSALES, UNA VISIÓN COMPARTIDA POR EXPERTOS MODERNOS EN EXPRESIONES COMO PAUL EKMAN\*.



SON SEIS, PARA SER EXACTOS.



RABIA



DISGUSTO



MIEDO



ALEGRÍA



TRISTEZA



SORPRESA

