

**Análisis y traducción de una novela gráfica
de J. Marc Schmidt:**
Egg Story

María Alfonso Sánchez
Trabajo de fin de máster: Máster en Traducción Literaria y
Audiovisual
Tutora: Ana Mata Buil
Curso 2015-2016



RESUMEN

La traducción de novela gráfica supone un reto para el traductor debido a los rasgos propios de este género literario. *Egg Story*, obra de J. Marc Schmidt a la que está dedicado el trabajo, es un claro ejemplo de los problemas que plantea la traducción de este tipo de texto con varios códigos. Dicha traducción pertenece a la traducción subordinada, en la que se incluyen las obras condicionadas en mayor o menor medida por elementos tanto lingüísticos como extralingüísticos del texto original. Eso plantea ciertas dificultades, como la traducción de los diálogos, condicionados en todo momento por la imagen y el espacio en las novelas gráficas, a la que se añaden otras propias de la obra que hemos traducido, como la sátira, el humor y la ironía. Este trabajo se centrará en analizar y plantear una solución a todos estos aspectos y a su vez intentará demostrar el interés que puede suponer para el mercado editorial español.

Palabras clave: novela gráfica, traducción subordinada, sátira, humor, ironía, imagen y espacio.

ABSTRACT

Graphic novel translation poses a problem for the translator due to the features that define this genre. J. Marc Schmidt's novel *Egg Story*, to which this paper is dedicated, is a clear example of problems generated by the translation of this genre with different codes. This type of translation is included in the constrained-translation's category, which includes novels conditioned in a greater or lesser way by linguistic and extralinguistic elements from the source text. This raises issues about translation of dialogs, which are always conditioned by image and space in graphic novels, and about other distinct features of this particular book, such as satire, humour and irony. This paper aims to analyse and offer a solution for all these aspects and to prove, at the same time, the potential interest of this graphic novel for the Spanish book market.

Key words: graphic novel, constrained translation, satire, humour, irony, image and space.

ÍNDICE

1. Introducción	2
2. Metodología y estructura del trabajo	4
3. La novela gráfica y su traducción	6
4. J. Marc Schmidt y la novela gráfica	9
5. Análisis de <i>Egg Story</i>	11
5.1 Aspectos lingüísticos	13
5.2 Aspectos extralingüísticos	16
6. Análisis de la traducción de <i>Egg Story</i>	19
6.1 Análisis del humor y la ironía en la obra	19
6.1.1 Análisis de la traducción del humor	20
6.1.2 Análisis de la traducción de la ironía	22
6.2 La traducción de los nombres de personajes	25
6.3 La traducción de frases hechas y juegos de palabras	28
6.4 Análisis de elementos culturales y onomatopeyas	29
6.5 Análisis de las onomatopeyas en <i>Egg Story</i>	30
6.6 Influencia de la imagen sobre el texto en esta novela gráfica	34
7. Conclusiones	36
8. Referencias bibliográficas	38

1. Introducción

La novela gráfica es uno de los géneros literarios que más ha crecido y evolucionado dentro del mundo editorial en las últimas décadas. Cada año aumenta la publicación de obras de este tipo que atraen a un público bastante heterogéneo debido al interés que despiertan, ya que, aunque todas estas obras suelen tener algo en común, cada una aporta algo nuevo y diferente al mercado.

La obra que presentamos en este trabajo, *Egg Story*, del autor J. Marc Schmidt, es un claro ejemplo de todo el cambio que ha experimentado este tipo de novela. Uno de los motivos por los que decidimos traducir una novela gráfica fue el hecho de que va dirigida tanto a adultos como a jóvenes. Al tratarse de una novela gráfica con una trama tan peculiar, puede atraer a un público muy diverso por varias razones: por ser simplemente amantes de las novelas gráficas, por conocer al autor o por la curiosidad que despierta este libro al leer su contraportada. Otra de las razones por la que escogimos esta obra fue porque comprobamos que podíamos traducir el libro completo respetando las normas del presente trabajo y así dar más unidad al análisis y la traducción.

Como mencionaremos en el apartado dedicado al autor y su obra, ninguna de las novelas de J. Marc Schmidt está traducida al castellano y por ello consideramos que sería muy interesante que el público hispanohablante pudiese conocerlo a través de nuestra propuesta de traducción. Tras estudiar varias editoriales que se dedican a la publicación de novela gráfica, creemos que nuestra obra encajaría en el catálogo de Dibbuks, una editorial creada en 2004 que publica libros para todos los públicos y de autores internacionales. Su colección “Diviértete” tiene títulos como *Conejo frustrado* o *La marcha del cangrejo* con temática y características semejantes a las de *Egg Story*. Ambas son obras de carácter crítico y satírico que nos muestran la realidad desde el punto de vista de animales, siempre con ironía y humor, como veremos más adelante.

Otras editoriales en las que podría publicarse *Egg Story* son Grafito Editorial y La Cúpula. La primera es una editorial joven que publica novelas gráficas y cómics de autores internacionales y con publicaciones de dibujantes como Nacho Fernández o Agustín Ferrer, cuyas obras están cargadas de humor. Además, *Egg Story* encaja dentro de los parámetros que establecen en su página web como requisitos para publicar

cómics o novelas gráficas.¹ La segunda editorial cuenta con un apartado de su catálogo dedicado íntegramente a la publicación de novela gráfica. Dentro de dicho catálogo encontramos obras que se asemejan al estilo de la novela gráfica del trabajo, como es el caso de publicaciones como *Croqueta y empanadilla*. Por ello, consideramos que *Egg Story* podría intentar ser publicada en alguno de los catálogos de las tres editoriales mencionadas.

Como veremos a lo largo del análisis de la traducción del trabajo, *Egg Story* ha planteado muchos retos traductológicos debido principalmente a su tono humorístico e irónico. Dicho tono se ha intentado respetar en todo momento siguiendo una base teórica de la que hablaremos en el próximo apartado. Tras analizar la novela gráfica y su traducción en profundidad aportaremos soluciones a los problemas de los que hablaremos en el apartado 7 con el fin de facilitar la labor del traductor con obras de estas características. Este trabajo pretende demostrar que, a pesar de las dificultades que puede plantear la traducción de una novela gráfica como *Egg Story*, el traductor puede lograr una gran traducción que respete el original y que encaje en la cultura y la lengua de llegada.

¹ Toda esta información se puede consultar en la página web de la editorial:
<http://www.grafitoeditorial.com/>

2. Metodología y estructura del trabajo

A lo largo de la realización de este trabajo se han dado varios pasos para que sea coherente y esté bien estructurado. El primero fue llevar a cabo el estudio y la lectura pormenorizada del original, como se detalla en el apartado 5. Para ello, realizamos una investigación sobre el autor y su obra. Gracias a dicha investigación pudimos elaborar un estudio de mercado (cuyo resultado incluimos en la introducción), para ver qué interés editorial podría despertar esta obra y qué editoriales españolas podrían interesarse por ella. Con el fin de verificar toda la información expuesta en el análisis del original nos pusimos en contacto con el autor de la novela, J. Marc Schmidt, quien respondió a todas nuestras dudas a través de una entrevista electrónica de la que citaremos varios fragmentos en este trabajo.² Una vez finalizado el estudio de todos los elementos claves de la novela gráfica, como la imagen, la ironía, el humor o las onomatopeyas, nos dispusimos a realizar la traducción al castellano de la misma.

La traducción ha sido la etapa a la que más tiempo se ha dedicado de todo el trabajo; se realizó en dos entregas estipuladas por la tutora de este trabajo. Así, la primera entrega incluyó la traducción de las partes 1 y 2, y la segunda la mitad restante de la novela gráfica. Tras recibir la revisión de la tutora de las dos entregas y preparar la versión final, comenzamos con la maquetación de la traducción. Para lograr una maquetación óptima se llevaron a cabo dos galeradas, con el fin de subsanar errores ortotipográficos y otros propios de la maquetación. Una muestra de dicha maquetación está incluida en este trabajo en el anexo 10.B.

Una vez fijada la versión final de la traducción, nos dispusimos a realizar su análisis. Para analizar todas las decisiones tomadas y fundamentar el porqué de cada una de ellas nos basamos principalmente en dos referentes: el *Manual de traducción* (2009) de Juan Gabriel López Guix y Jacqueline Minett Wilkinson, y la obra *Traducción y traductología. Introducción a la traductología* (2001) de Amparo Hurtado Albir. No obstante, además de estos dos grandes referentes nos apoyamos en otros autores, todos

² La entrevista electrónica al autor se realizó el día 19 de mayo de 2016 y está incluida en el anexo 10.C. Todas las citas de la entrevista mencionadas a lo largo del trabajo se referirán a dicho anexo.

ellos incluidos en la bibliografía, para defender otros aspectos del análisis, como la traducción subordinada, a los que se dedica el marco teórico del trabajo.

Se ha seguido esta metodología en aras de lograr un trabajo fundamentado en la teoría traductológica y en las teorías expuestas por expertos en la traducción de novela gráfica. Con esto queremos lograr que el resultado sea una traducción que respete todos los elementos propios de una obra de este tipo y pueda publicarse en alguna de las editoriales mencionadas en el primer apartado.

3. La novela gráfica y su traducción

Como mencionamos al comienzo de este trabajo, uno de los géneros literarios que más ha evolucionado durante el último siglo es la novela gráfica, género al que pertenece la obra traducida para este trabajo, *Egg Story*. Este término, acuñado y utilizado por primera vez por Will Eisner en 1978 en su obra *A Contract with God*,³ es definido por Varillas Fernández (2014: 21) de la siguiente manera:

Un cómic que desarrolla una historia lo suficientemente extensa como para requerir del mismo formato editorial de una novela; el uso del término «novela gráfica» asume igualmente una serie de circunstancias: estamos ante una publicación para adultos, autoconclusiva, coherente y ambiciosa desde el punto de vista cultural.

Egg Story encaja a la perfección dentro de esta definición, ya que es una obra dirigida a un público amplio de distintas franjas de edad en la que se cuenta una historia que trata muchos temas que afectan a nuestra sociedad desde un punto de vista satírico, como iremos viendo a lo largo del trabajo.

Al igual que cualquier otro género literario, la novela gráfica requiere que el traductor sea consciente en todo momento de la clase de obra que va a traducir y de los elementos que debe respetar para intentar transmitirlos en su traducción. Este género puede clasificarse dentro de un tipo de traducción concreto: la traducción subordinada. Valero Garcés (2000: 77) define dicho término como «aquella traducción en la que el texto se encuentra acompañado y, en mayor o menor medida, sometido a códigos extralingüísticos (visuales, sonoros y tipográficos fundamentalmente) que restringen y encauzan el margen de actuación del traductor». Por ello, como indican Mayoral, Kelly y Gallardo (1988: 363):

On the one hand, we cannot translate the text without understating how the other communicative elements add to or modify the meaning; and, on the other hand, the non-linguistic elements of the message not only constitute part of the meaning but also, on occasions, impose their own law and conditions on the text.

³ Información extraída de la página web oficial del Will Eisner. Disponible en: <http://goo.gl/xFLpT6>.

Como vemos, Mayoral, Kelly y Gallardo señalan la importancia de entender el original para poder respetar todos los elementos comunicativos que componen la obra. Para poder trasladar al idioma de llegada dichos elementos debemos tener en cuenta los códigos extralingüísticos que mencionaba Valero Garcés. En este trabajo queremos prestar especial atención a dos de ellos porque han condicionado en todo momento la traducción de *Egg Story*: la imagen y el espacio reservado para el texto. En cuanto a la primera, Castillo Cañellas (1996: 8) señala que:

Las imágenes y el texto se complementan como ocurre en el cine, hasta el punto de que se puede decir que lo más importante no es la historieta ni el dibujo, ni el hecho de que ambos sean de calidad, sino que su coexistencia produzca un buen efecto.

El traductor debe tener siempre en cuenta el mensaje que las imágenes quieren transmitir en cada viñeta y ser coherente a la hora de escoger la traducción en su lengua de llegada con el fin de respetar el texto original. Si el contenido de los bocadillos o del texto incluido en la imagen no coexiste de modo que se produzca una complementación recíproca entre la imagen y el propio texto, la traducción no logrará transmitir el mismo mensaje que el del autor y perderá gran parte del significado de la propia obra.

En cuanto al segundo elemento mencionado, el espacio, cabe destacar que afecta a aspectos clave para la traducción como los bocadillos, el texto que aparece sobre la imagen y las onomatopeyas. Es muy importante ser siempre consciente del espacio del que se dispone y de las limitaciones que ello supone para que, a la hora de insertar el texto, no se altere el equilibrio con la imagen. Por ello, como señala Valero Garcés (2000: 80), «debe evitarse la sobretraducción que cambiaría el ambiente creado en la versión original y rompería el equilibrio entre el dibujo y el texto». El traductor debería ser capaz de enfrentarse a las limitaciones que provocan estos dos elementos con las estrategias traductológicas más apropiadas para cada limitación. En caso de que no lograrse sortear todos los problemas que estos dos aspectos pueden causar, lo más aconsejable es que el traductor compense la carencia producida por dichos problemas en otra parte del texto. Así logrará una traducción que encaje en la cultura de la lengua de llegada y que sea bien recibida por el lector. Tanto la imagen como el espacio serán estudiados en profundidad en el apartado 7.6 del análisis de la traducción dedicado a los mismos.

Como ya hemos apuntado, esta novela gráfica satiriza varios aspectos de nuestra sociedad. A continuación nos gustaría hablar de dos rasgos propios de la sátira a los que J. Marc Schmidt ha recurrido con frecuencia en *Egg Story*: el humor y la ironía. Ambos serán analizados con más detenimiento tanto en el apartado 5 como en el 7. Según Ruiz Moneva (2001: 214- 216):

A problem common to both the translation of irony and of humor springs as a result of their close attachment to the language, culture and world view of the societies that produce them. [...] The translator should attempt to perceive the speaker's meaning and convey the intended message and its corresponding implicatures [*sic*].

El traductor debería utilizar todas las estrategias de traducción posibles para intentar mantener tanto el humor como la ironía, teniendo siempre en mente la cultura de origen y la de llegada. A pesar de que esta tarea puede ser en ocasiones muy laboriosa, es deber del traductor mantener el mensaje del autor en la medida de lo posible. Para poder lograr este objetivo en la traducción de la novela gráfica elegida se emplearon el *Manual de traducción* (2009) de Juan Gabriel López Guix y Jacqueline Minett Wilkinson y la obra *Traducción y traductología. Introducción a la traductología* (2001) de Amparo Hurtado Albir.

Asimismo, en la traducción del humor y la ironía entra en juego la traducción del lenguaje coloquial, un rasgo característico de este tipo de género literario. Valero Garcés (2000: 79) sostiene que el traductor debe «poseer un gran dominio del lenguaje coloquial, informal o de slang, para comprender bien el texto original pero también para evitar la tentación de traducir slang por slang o una palabra soez por otra». Tras haber definido el término «novela gráfica» y haber tratado los aspectos traductológicos más importantes que tener en cuenta en este tipo de género narrativo, y en especial en el libro al que se dedica este trabajo, a continuación hablaremos del autor de la obra y su trayectoria profesional como escritor y dibujante.

4. J. Marc Schmidt y la novela gráfica

Jonathon Marc Schmidt nació en Sídney en 1973. Schmidt pasó su infancia en Normanhurts, una pequeña localidad al noroeste de la capital australiana. Desde el colegio comenzó a destacar como dibujante y escritor, ya que en 1985 ganó un concurso de talentos local con una obra de teatro que escribió junto con otros compañeros de aula. En 1998 finalizó su licenciatura en Historia en la Macquiere University (Sídney). Desde que acabó sus estudios superiores ha vivido en varios países, como Corea del Sur, donde se mudó en el año 2000 para trabajar como profesor de inglés, o Nueva Zelanda.

En 2001, Schmidt colaboró por primera vez con *Tango*, una conocida antología del cómic australiana editada por Bernard Caleo en la que participan escritores y artistas tanto de Australia como de Nueva Zelanda y que busca dar a conocer a escritores de ambos países. La primera obra que Schmidt publicó para esta antología fue *Untitled*, que forma parte de *Tango Quatro: Love and Dead* (2001). A esta siguieron *Three and a Half Weeks in May (Tango Six: Love and Sex, 2005)*, *Love, Raed (Tango Seven: Love and Sedition, 2007)*, *Flyboy* (también se incluye en *Tango Seven: Love and Sedition*, pero este relato lo publicó con Jason Franks y Juriko Sekine), *Damsel in Distress (Tango Eight: Love and Food, 2008, con la participación de Jason Franks)* y *When the Old Prince Shot the Archiduke (Tango Nine: Love and War, 2009)*.

En 2004 publicó su primera novela gráfica, *Egg Story*, eje central de nuestro trabajo, traducida únicamente al esperanto. Como se menciona en el interior de la cubierta del propio libro, Schmidt decidió crear esta novela gráfica después de ver la película *Sirenas* (1994), que relata la vida del artista y escritor australiano Norman Lindsay, que le sirvió como fuente de inspiración para esta obra. Schmidt pasó una semana en la biblioteca de la Universidad de Otago (Nueva Zelanda) escribiendo el argumento de *Egg Story*. A su regreso a Australia alquiló una habitación en la región de las Montañas Azules para dibujar la novela gráfica, ya que era el lugar donde Lindsay tuvo su estudio.⁴ En cuanto a la traducción de la obra al esperanto, Schmidt afirmó en la entrevista (véase anexo 10.C) que tuvimos oportunidad de enviarle para este trabajo:

When my Japanese friends helped me to make the Esperanto translation, we left the Japanese, but they re-wrote the Japanese parts. As the book would be published in Japan, most of the readers would be Japanese, so we thought the joke of having bad

⁴ Información extraída de *Egg Story* (Schmidt, 2004).

Japanese would simply not be funny, and actually annoying instead. All of Feather's Japanese in the Esperanto version is in a 'samurai idiom', i.e. old-fashioned warrior-talk, like in a samurai movie, not like modern colloquial Japanese. The Esperanto version also has translations for all the Japanese in the appendix.

Otras novelas gráficas de este autor son *Eating Steve: A Love Story* (2007), *All You Bastards Can Go Jump off a Bridge* (2012), *The Sixmiths: Volume One* (2015) y *The Sixmiths: Volume Two* (2015), escrita por Jason Franks, en la que él colabora como artista, *Monster Addict* (2010), en la que participa junto con varios artistas y *Yuck*, una colección de novelas gráficas en la que participa en los volúmenes 1, 2, 5 y 7. Todas ellas abarcan temas muy diversos y ninguna se asemeja a *Egg Story*.

Asimismo, Schmidt cuenta con más títulos de otros géneros literarios, como *Test Your English*, publicado en Corea del Sur para aprender inglés, o el ensayo *Socio-Political Themes in the Smurfs*, publicado en la colección de ensayos *Secrets of Popular Culture*⁵. Cabe destacar que Schmidt ha trabajado para varios sellos editoriales entre los que se incluyen Milk Shadow Books, SLG Publishing o Caliber Comics. Otro dato muy relevante para este trabajo es que hasta la fecha ninguna de sus obras ha sido traducida aún al español. Actualmente reside en Australia, donde trabaja como profesor.

⁵ Información elaborada a partir de la página web de la editorial Caliber Comics. Disponible en: <http://www.calibercomics.info/sixsmiths.html>

5. Análisis de *Egg Story*

Todo buen traductor debe conocer al detalle la obra que quiere trasladar a su idioma con el fin de poder realizar una traducción que refleje en la medida de lo posible los matices, los mensajes y el espíritu que el autor ha querido otorgarle. Para ello, como mencionan López Guix y Minett Wilkinson (2009: 204), en la lectura previa de la obra que uno debe traducir es necesario «extraer todo el contenido y el valor expresivo del texto para luego reformularlos en la lengua de llegada». Asimismo, añaden que:

El traductor debe esforzarse por ser el mejor lector del texto, puesto que tiene la enorme responsabilidad de acercar a un autor y un público, los cuales, sin su mediación, permanecerían en un estado de mutua inaccesibilidad. Es, por tanto, una pieza clave en la transferencia y comprensión de informaciones, opiniones e ideas entre personas, lenguas y culturas (López Guix y Wilkinson, 2009: 206).

Egg Story es una novela gráfica que nos cuenta la historia de Feather («Pluma»), un huevo que nace en una granja y que ese mismo día ve cómo uno de sus hermanos muere en manos del granjero. Pluma y su hermana mayor, Five-spots («Lunares»), acaban, como tantos otros huevos, en un supermercado hasta que una mujer los compra y se los lleva a casa. Allí vivirán la pérdida de seres queridos, serán testigos de situaciones extremas, interactuarán con humanos y tendrán contacto con el mundo exterior a través de la televisión, internet, entrevistas de trabajo, o se irán de compras como cualquier persona. Además, experimentarán sentimientos de todo tipo: desde la tristeza al amor, pasando por el miedo o la rabia.

Schmidt nos deja claro desde el comienzo de la novela gráfica que estamos ante una sátira, como mencionamos en el segundo apartado de este trabajo, en la que nuestros protagonistas van a ser testigos de grandes horrores y van a tener que enfrentarse a diversas adversidades. El *Diccionario Akal de Términos Literarios* (1997: 343) define la sátira como un «género literario en verso, en prosa, o en verso y prosa (*sátira menipea*), cuya finalidad es censurar vicios, defectos o errores individuales o colectivos». Toda sátira literaria se caracteriza por emplear el humor apelando a la ironía, el sarcasmo o la parodia con el fin de hacer una crítica social, tres elementos que veremos a lo largo de esta novela gráfica.

En la entrevista que realizamos al autor de esta novela gráfica, afirmó que su objetivo principal era satirizar

ninja movies, or old kung-fu movies in general. There is even a ‘training montage’ scene, as most movies of that genre have. I thought it would be funny to have bad translations of Japanese, reflecting the bad English subtitles of fan-translated kung-fu movies in the 90s (Schmidt, 2016).

Otro de los puntos que *Egg Story* satiriza es el consumismo. Esto se aprecia en la p. 4⁶ cuando el granjero rompe a Wonky («Chichón») por no tener un aspecto que despierte el interés del consumidor, o en todas las tiendas a las que van de compras: en el videoclub, la tienda de artes marciales, la tienda de videojuegos o la de ropa (pp. 34, 35 y 36). Los humanos interactúan con ellos, ya que tienen una tarjeta de crédito (robada a Julie, la chica que ha comprado la huevera en la que iban) y están dispuestos a gastarse grandes cantidades de dinero y formar parte de su sistema. Cabe destacar que la única persona que no interactúa con ellos es precisamente Julie. Según afirma Schmidt en su entrevista, «Julie is too much of an adult, and has lost her child-like ability to imagine eggs as anything but inanimate objects. [...] Julie is the ogre of the story».

Otro de los puntos satíricos de la novela gráfica es que los huevos intentan comportarse como personas pero sin llegar a conseguirlo, como se ve en las pp. 19 o 35. El caso más exagerado se produce cuando uno de los huevos va a una entrevista de trabajo con seres humanos. Según Schmidt (2016):

I thought an egg sitting in an office chair being interviewed would look funny! I suppose also the eggs are standing in for humans; weak and naïve and always making mistakes, under attack and constantly rejected and so on. I.e., when reading the comic, the readers imagine themselves as the egg characters, doing what the eggs are doing.

Lunares, por ejemplo, se maquilla con el maquillaje de Julie, posiblemente para intentar lograr el canon de belleza pensado para las mujeres. Para poder tratar varios aspectos claves de la novela gráfica realizaremos un breve análisis lingüístico y extralingüístico de los aspectos más relevantes de cara a la traducción. Entendemos por aspectos extralingüísticos todos los componentes visuales o tipográficos, como el

⁶ Todas las páginas citadas a lo largo del trabajo corresponden a la numeración del original (*Egg Story*, J. Marc Schmidt, 2004).

espacio, que componen la obra (enumerados en el apartado 7). Por tanto, el resto de aspectos que no se incluyen en esta definición pertenecen al bloque de los lingüísticos, en el que se incluyen los rasgos propios del lenguaje que vamos a traducir.

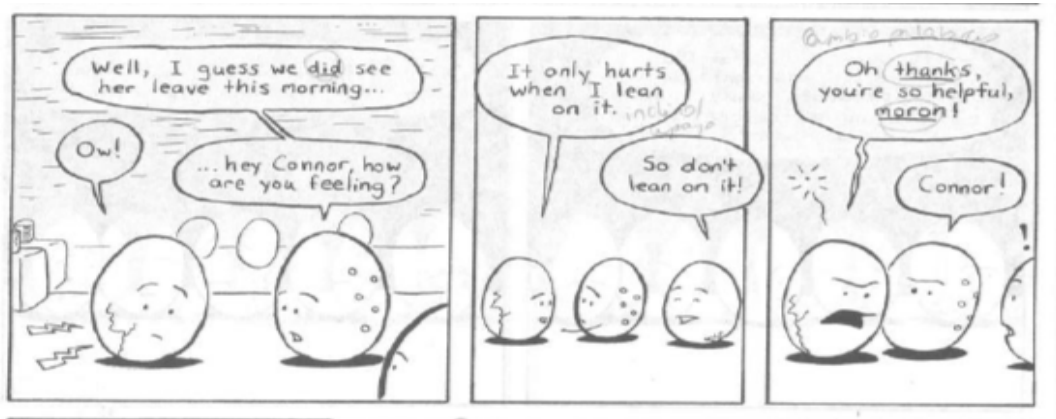
1.1 Aspectos lingüísticos:

- Manera de expresarse de los personajes: al comienzo de la obra los protagonistas acaban de nacer y eso se ve reflejado en su forma de expresarse. Utilizan frases sencillas, gramaticalmente incorrectas y por lo general breves como: «Mummy and Five-spots and Feather and me!» (p. 3), «Me three» (p.3) o «Dunno Connor, Dunno» (p. 7).

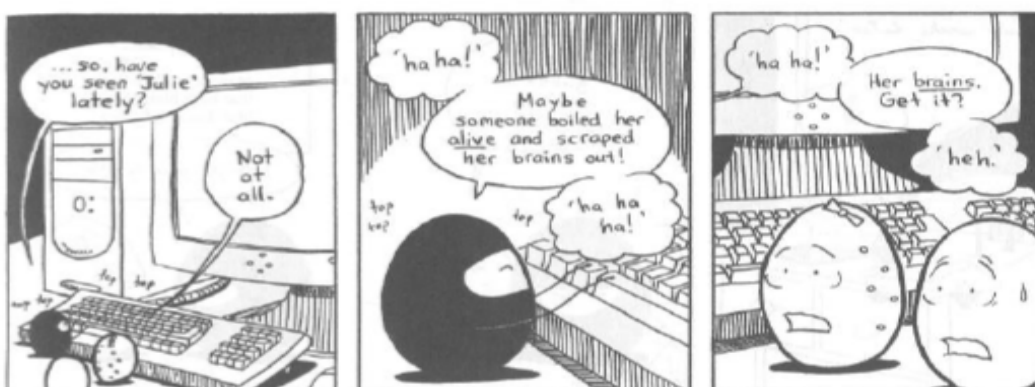
Como explica Schmidt en su entrevista, la manera en la que los personajes hablan busca reflejar cómo irán madurando a lo largo de la historia, una evolución que hemos intentado reflejar en la versión traducida. El autor afirma que «they are like babies at first, totally naïve, but get older and wiser as the story goes on. They are more like youths or young adults by the end».

A medida que maduran, todos los personajes van empleando un léxico más rico y unas estructuras sintagmáticas más complejas. Por ejemplo: «You ought to go to the internet, then» (p. 24), «We've disabled the fridge's cooling mechanism» (p. 25) o «The fastest speed at which an object may fall is called its TERMINAL VELOCITY» (p. 26). Incluso comienzan a utilizar términos propios del lenguaje coloquial como «moron», «guy» o «weirdo» u oraciones como «Whatcha doing, Feather?» (p. 34) o «I wanna go in there» (p. 36) que los acerca aún más al universo humano.

Asimismo, los huevos realizan un uso de elementos del lenguaje cada vez más sofisticados, como la ironía, a medida que avanza la historia. Esto puede apreciarse en viñetas como:



(p. 18)



(p. 40)

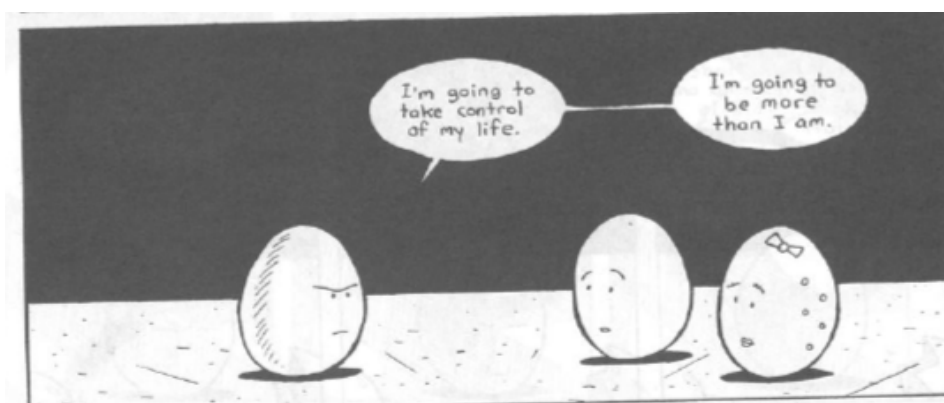
También hay oraciones como «Well don't get lost or anything, will ya?» (p. 20), en las que el autor enfatiza el tono irónico de los personajes subrayando algunas palabras, u otras en las que busca destacar el carácter humorístico de alguno de ellos, como en «I think she wraps her bum up in 'em» (p. 19), «people keep asking for my autograph!» (p. 35) o ««Letter opener»? This is a katana, you she-devil! The sharpest blade on earth! Want a demo?»» (p. 45).

Para finalizar este subapartado, cabe destacar el uso de los adjetivos que hace Pluma. Todos los términos que emplea para hablar del mundo o de los humanos son negativos, por ejemplo: «awful», «monster», «nightmare» o «terrible», como en «such a terrible place» (p. 17).

- Personalidad de los personajes: cada personaje tiene una manera propia de expresarse que busca reflejar su personalidad. Como explica Schmidt en la entrevista:

Their personalities came from the story. It just seemed like a good idea to have a heroic one, a sensible one, and a dreamer as the main characters. I thought Feather's idealism would go well with Five-spots' pragmatism. For Connor, I sketched an egg with a crack, and he looked crazy, so I made him crazy, rather than only 'rotten' ('Rotten' is an idiom for children; a rotten little boy is a naughty or disobedient boy. I think they say 'rotter' in the UK). I thought Wonky would have a weird personality due to his strange shape. (The idea for his shape came from a story I heard about the Chernobyl disaster many years ago, that the hens in the radiation-affected area were laying strangely-shaped eggs; 'wonky' as we would say here in Australia. I don't know if that was true or not!) Cloud was slightly based on me (the shy artist who has trouble talking to girls!).

La viñeta que mostramos a continuación es uno de los muchos ejemplos que refleja el papel del líder que desempeña Pluma a lo largo de la obra y que refleja el idealismo del que habla Schmidt:



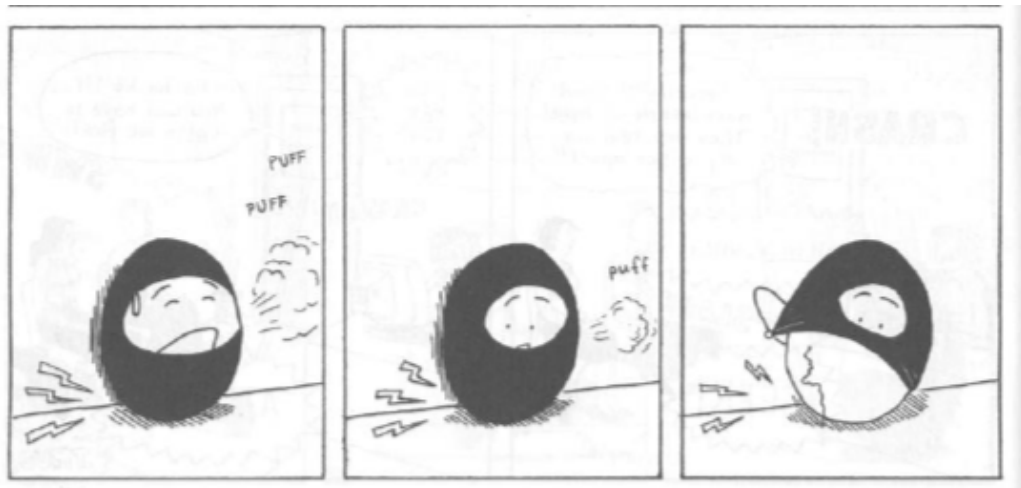
(p. 30)

- Énfasis de las oraciones: Schmidt enfatiza las frases subrayando palabras clave en algunas de las intervenciones de los personajes, como podemos observar en «We won't be able to sell you.» (p. 4), «What is the next nightmare?» (p. 7) o «What's that smell?» (p. 12). Esta forma de enfatizar el lenguaje se mantiene a lo largo de toda la novela y hace que el lector comprenda mejor la naturaleza de los personajes y el mensaje que quiere transmitir en cada momento, como veremos en el análisis de la traducción.

- Tratamiento entre los personajes: Pluma y Lunares crean un vínculo que se mantendrá hasta el final de la novela, en el momento en el que se hacen la promesa de mantenerse siempre juntos. Pluma siempre se dirige a Lunares llamándola «sis», esto se mantendrá hasta el final de la obra. Por su parte, Lunares establece una gran relación de amistad con Cloud («Yemi») que, como veremos, acabará en una historia de amor.

1.2 Aspectos extralingüísticos:

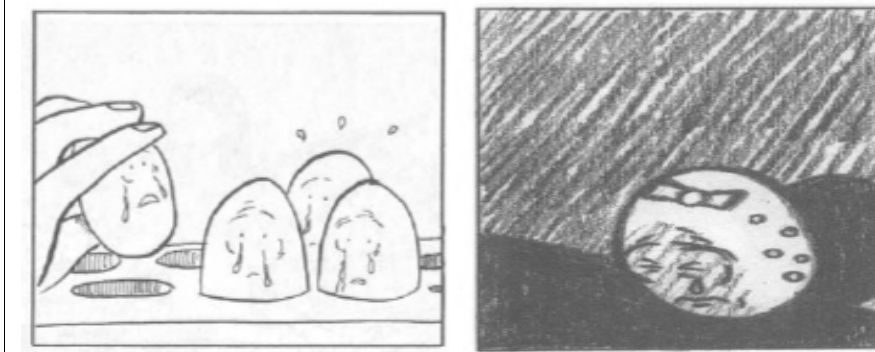
- El lenguaje de las imágenes: Schmidt confesó en la entrevista realizada que esta novela gráfica podría compararse a las de John Porcellino, autor de *King-Cat Comics and Stories* (1989- actualidad) o *The Hospital Suite* (2014) y James Kolchaka, dibujante de la saga *Johnny Boo*. Además, señaló que para *Egg Story* siguió un estilo de línea clara. Según Vilches Fuentes (2014), Joost Swarte, autor neerlandés que acuñó este término con motivo de una exposición de Tintín, señaló que este concepto se refiere «tanto al estilo del dibujo sintético [...] como al contenido, centrado sobre todo en la aventura». El propio Schmidt admite que escogió esta técnica porque Tintín ha ejercido una gran influencia sobre él. Aquí tenemos un ejemplo de *Egg Story* donde se refleja la técnica mencionada:



(p. 47)

- Expresiones faciales: Esta novela está muy marcada por las expresiones faciales de los protagonistas, ya que los gestos condicionan enormemente la traducción

de los diálogos. Schmidt transmite a la perfección lo que siente cada huevo en un momento determinado a través de su expresión facial, como podemos observar en las p. 8, y 52 (en este orden):



Como señala Will Eisner (1985: 111), «the face also, of course, provides meaning to the spoken Word. Unlike the body, its gestures are more subtle but more readily understood. It also the part of the body that is most individual». Por ejemplo, podemos apreciar la locura de Connor («Ramón») a través de las siguientes imágenes:



(p. 26)

- Uso del blanco y negro: Schmidt opta por una novela gráfica en blanco y negro en la que este último color tendrá una función muy especial en la obra porque es el indicador de los momentos clave. Podemos apreciar como todos los momentos trágicos tienen un fondo negro o son viñetas completamente oscuras en las que solo hay bocadillos de diálogo. El final de la p. 7 es un claro ejemplo de ello, al igual que las p. 9, 10 y 11. La única ocasión en la que el negro marca un momento alegre es en la p. 37, cuando Lunares y Yemi se besan por primera vez.

Respecto al uso del blanco y negro, el autor mencionó en la entrevista realizada que en ocasiones pensó que:

[t]he page looked too even, so it ought to have a black panel, or a black or white silhouette, to make the page look more interesting and attractive. One technique I used is something I'd just discovered at the time, from Japanese comics. It's called 'beta flash'. In this, the background is totally blacked out, and the character is drawn in lines only, with no shading or tones. I used that a few times, for example when Julie's boyfriend spits out his drink.

Tras haber analizado los elementos lingüísticos y extralingüístico de la obra nos dispondremos a realizar el análisis de su traducción, siempre teniendo en cuenta todos los aspectos estudiados en este apartado.

6. Análisis de la traducción de *Egg Story*

Antes de comenzar a estudiar aspectos concretos de la traducción propuesta para *Egg Story*, cabría destacar dos aspectos que han condicionado en todo momento la traducción de esta novela gráfica. Se trata de los aspectos traductológicos y los técnicos. Como señala Castillo Cañellas (1996: 15), «nos hallamos sin lugar a dudas ante un tipo de traducción subordinada [...]. El elemento subordinante con más incidencia es el espacio: el traductor debe ceñir su traducción al espacio de que dispone, que es insuficiente por naturaleza». Como toda novela gráfica, *Egg Story* ha planteado un problema de espacio en varios bocadillos. Estudiaremos casos concretos de este problema en los siguientes apartados, ya que en la mayoría de las ocasiones donde se planteaba este reto traductológico había también problemas de otros tipos. Con el fin de realizar un análisis de la traducción propuesta ordenado y claro comenzaremos por el estudio de la traducción del humor y la ironía al que seguirá la traducción de nombres y apodos, la traducción de frases hechas y juegos de palabras, el análisis de elementos culturales, onomatopeyas y, por último, el condicionamiento de la imagen y el espacio en la traducción.

Antes de comenzar con los elementos enumerados, cabe hacer una mención especial a la traducción del título de la obra, *Con un par*. A pesar de que se consideró una traducción literal, *Una historia de huevos*, al final se optó por *Con un par* por varios motivos. El primero es la imagen de la portada; con ella se ve claramente que las imágenes subordinarán toda la traducción y que establecerán un diálogo continuo con el texto a lo largo de la obra. Al optar por *Con un par* se logra que los dos huevos de la imagen apoyen al título, ya que recuerda a la expresión en castellano, «con un par de huevos». Asimismo, el título hace referencia al valor que demuestran los protagonistas a lo largo de la historia, sobre todo Pluma, al convertirse en ninja. Así se consigue un diálogo y una armonía entre el texto y la imagen, logrando así el equilibrio del que hablaba Valero Garcés en el segundo apartado de este trabajo.

7.1 Análisis del humor y la ironía en la obra

El principal problema que plantea la traducción del humor y la ironía es lograr transmitir ambos rasgos del texto original y mantener los mismos matices en la lengua

de llegada cuando en muchas ocasiones no existe un equivalente claro o un referente cultural que asegure que la traducción tendrá las mismas connotaciones. Tal como adelantamos en el apartado 5, los personajes de *Egg Story* emplean frases cargadas de ironía y humor a lo largo de toda la obra. A continuación, analizaremos cinco ejemplos en los que prima el humor ante la ironía. Después continuaremos nuestro análisis con ejemplos en los que destaca la ironía y la sátira por encima del humor y la gracia.

7.1.1 Análisis de la traducción del humor

La primera ocasión en la que se presenta un problema de traducción relacionado con el humor en *Egg Story* es en la p. 9, cuando Julie dice: «Mmm... These eggs fell a bit... dewy. Hope that's not why they were on special!». Esta frase se tradujo como «Uy, qué húmedos están estos huevos. Espero que no tuvieran un precio tan escurridizo por eso». En este caso se optó por una compensación, definida por Hurtado Albir (2001: 272) como la técnica en la que «se introduce en otro lugar del texto traducido un elemento de información o efecto estilístico que no se ha podido reflejar en el mismo lugar en que aparece situado en el texto original». Aquí se decidió traducir *on special* por *precio tan escurridizo* manteniendo el sentido de barato y haciendo un juego de palabras con el hecho de que los huevos estén llorando en ese momento.

En la p. 19 nos encontramos el segundo ejemplo de traducción del humor. En esta ocasión Lunares se dirige a Pluma y a Yemi diciendo «I think she wraps her bum up in 'em», a lo que Yemi contesta «Hee hee... 'bum'» y los tres ríen a carcajadas después. Aquí se optó por traducirlo como «Seguro que se tapa el culo con eso» y Yemi respondió «Ja, ja... Culo». Como puede apreciarse, se decidió hacer una transposición, es decir, se realizó un cambio de categoría gramatical (Hurtado Albir, 2001: 271). Se cambió el verbo *think* por el adverbio *seguro* para reforzar la afirmación y lograr un lenguaje más natural y fluido en castellano. Además, se optó por omitir el sujeto *she* porque gracias a la imagen sabemos que se están refiriendo a Julie.

Pluma es el personaje que más utiliza el humor y la ironía. Una de las oraciones más graciosas que emplea está en la p. 35:



En este caso se llevaron a cabo dos estrategias de traducción. La primera fue la transposición; se tradujo el sustantivo *people* por el adjetivo *todos* ya que la propia acepción del término, «la totalidad de los miembros del conjunto denotado por el sintagma nominal al que modifica» (DRAE, 2014), deja claro que el significado de la palabra *people* queda reflejado dentro del término *todos*. La otra estrategia escogida en esta oración fue la generalización, es decir, se empleó un término más general o neutro (Hurtado Albir, 2001: 270) al traducir *keep asking* por *me piden* ya que una traducción más literal no hubiese sido acertada en este caso.

En la p. 46 encontramos el penúltimo ejemplo mencionado al comienzo de este apartado. Se trata de la oración «I'LL FRY YOU!», a la que Pluma contesta con un «Ha ha ha!!! You will have to catch me first!». Estas dos oraciones se tradujeron como «¡TE FREIRÉ!» y «¡¡¡Ja, ja, ja!!! ¡Primero tendrás que atraparme!». La primera oración se tradujo de forma literal ya que esta opción no hacía que se perdiese ningún matiz del texto original. En el caso de la segunda se creyó conveniente se optó por modular la frase, como explica Hurtado Albir (2001: 270) se efectuó un cambio estructural ya que el adverbio *first* aparece al comienzo de la frase en la traducción. Así se enfatiza, naturaliza y la oración transmite acción.

El último ejemplo humorístico que queremos destacar de *Egg Story* es «Ha! I think your food's grown legs!» (p. 60). Esta frase la pronuncia Simon, el novio de Julie, cuando se dirige a la nevera y descubre que está averiada. Se tradujo por «¡Ja! ¡Creo que a tu comida le han salido patas!». Aquí pudo optarse por una traducción literal, ya que en nuestro idioma también funciona la imagen que pretende crear el original.

7.1.2 Análisis de la traducción de la ironía

Como ya hemos comentado repetidas veces, Schmidt hace de la ironía uno de los rasgos característicos del habla de todos los personajes de su novela gráfica. Para esta parte del análisis hemos escogido cinco ejemplos donde la ironía es clave en el diálogo y en ese momento de la historia. No obstante, la obra cuenta con muchos más ejemplos de este tipo.

El primer ejemplo que expondremos aparece en la p. 18 cuando Ramón dice «Oh thanks, you're so helpful, moron!». Antes de analizar la traducción de esta oración sería conveniente detenernos en un aspecto muy importante del diálogo que aparece reflejado. Como vimos al analizar el texto original, el autor enfatiza las oraciones subrayando palabras clave. La estrategia que se siguió en la traducción cuando se encontraron palabras subrayadas fue optar por una traducción funcional en la que se transmitiese el énfasis por otros medios. Se decidió no subrayar las palabras como en el original y buscar un equivalente lingüístico que respetase y mantuviese la carga lingüística que al autor quiso lograr subrayando palabras concretas. El primer ejemplo se tradujo por «Gracias, ¿eh? ¡Menudo consejo, idiota!». La técnica de traducción que se utilizó en esta ocasión fue la trasposición ya que *you're so helpful* se tradujo por *menudo consejo*, sustituyendo el sujeto con el verbo por una oración nominal que enfatizase la ironía que el personaje pretende transmitir. En cuanto a la primera parte de la intervención se optó por modular *oh thanks* traducéndolo por *gracias, ¿eh?* con el fin de lograr una estructura gramatical que resaltase la ironía en la lengua de llegada.

En la p. 20 encontramos otro ejemplo de ironía. En esta ocasión, Lunares dice «Well don't get lost or anything, will ya?», que se tradujo como «No os perdáis ni nada, ¿eh?». Para resolver la traducción de esta oración tuvimos que recurrir a varias estrategias. La primera fue omitir el *well*, ya que escoger una oración negativa facilitaría la transmisión de la ironía. La segunda fue traducir *or anything* por *ni nada*. Aquí se decidió realizar una variación, como explica Hurtado Albir (2001: 270), esta técnica consiste en cambiar «elementos lingüísticos o paralingüísticos (entonación, gestos) que afectan a aspectos de la variación lingüística». En este caso se cambió el tono textual y otorgando a *ni nada* (elemento oral) la parte irónica que en el inglés venía dada por *well*. Además, se realiza una creación discursiva, definida por Hurtado Albir (2001: 270) como la estrategia que establece «una equivalencia efímera, totalmente

imprevisible fuere de contexto», ya que la traducción literal de *will ya* sería *lo haréis*, mientras que en nuestra traducción optamos por *¿eh?* para naturalizar la oración y evitar un calco que perdiese el sentido irónico.

El siguiente ejemplo es el más complejo de los cinco, puesto que condicionó la traducción de tres viñetas. En la primera Pluma decía: «‘Ha ha!’ Maybe someone boiled her alive and scraped her brains out! ‘Ha ha ha!’» y añadía en la segunda: «‘Ha ha!’ Her brains. Get it? ‘Heh’» (p. 40). A esto Lunares responde «...had you said, “Maybe she got run over by a bus”...» (p. 40). En cada una de estas tres líneas la ironía está presente indudablemente. La primera oración se tradujo por «¡Ja, ja! Puede que alguien la haya estrellado contra la sartén y la haya cascado». Tanto en la traducción de *boiled her alive* como de *scraped her brains out* se decidió hacer una creación discursiva ya que se pretendió que el lector pudiese elaborar una imagen mental similar a la que crea Schmidt en el texto original que reflejase la crueldad y la ironía de Pluma. Para ello se propuso *estrellado contra la sartén y la haya cascado*. Además, esta última parte permitió introducir un equivalente acuñado, según Hurtado Albir (2001: 270), «se utiliza un término o expresión reconocido (por el diccionario, por el uso lingüístico) como equivalente en la lengua meta», en este caso la expresión coloquial cascarla que al mismo tiempo permite crear un juego de palabras con los huevos logrando mantener la ironía y compensando la traducción con humor.

Al optar por *la haya cascado* la siguiente oración «‘Ha ha!’ Her brains. Get it? ‘Heh’» se tradujo como «¡Ja, ja! La ha cascado. ¿Lo pilláis?» manteniendo el mismo juego de palabras y compensando la pérdida de la imagen visual que producía *Her brains*. Para traducir la respuesta de Lunares se escogió «... si por lo menos hubieras dicho: “puede que la haya atropellado un autobús”...». Se realizó una amplificación, es decir, el fenómeno por el que «se introducen precisiones no formuladas en el texto original: informaciones, paráfrasis explicativas, notas del traductor, etc.» (Hurtado Albir; 2001: 269). En la traducción se ha añadido el expresivo *si por lo menos* en lugar de decir simplemente *si hubieras dicho*, traducción literal del original, *had you said*. Con esta propuesta se consigue oralidad y fluidez en el diálogo del texto meta ya que en este caso convenía añadir una paráfrasis explicativa para que en castellano la traducción quede más natural.

Los humanos también hacen uso de la ironía dentro de *Egg Story*. Cuando Julie vuelve a casa y se encuentra con todo lo ocurrido en su ausencia, dice a Simon: «‘uhh!’ You want to be helpful? Go make me a cup of coffee and a jam sandwich. Idiot» (p.

60). Esta frase se tradujo por: «¡Aah! ¡¿Quieres ser útil?! Vete a hacerme un café y un sándwich de jamón. Será idiota». En esta traducción ha habido que añadir dos matices para transmitir todo lo implícito en el original. El primero fue añadir signos de exclamación a *quieres ser útil* porque en original venía simplemente como una interrogativa. Al añadir exclamaciones se enfatiza en lo que el personaje quiere transmitir en ese momento y se da apoyo a la imagen. El segundo tiene que ver con la traducción de *idiot*. El autor ha subrayado esa palabra para matizar el enfado de Julie. Para poder reflejar todo esto en la traducción se optó por añadir *será*, compensando lingüísticamente el texto para que no pierda su carga irónica.

El último ejemplo irónico que vamos a analizar aparece en la p. 45:



Para llegar a esta traducción y mantener el tono irónico se emplearon varias estrategias. La primera fue traducir *letter opener* por *abrecartas, dice*. Se decidió añadir *dice* utilizando la técnica de ampliación lingüística que menciona Hurtado Albir (2001: 269), es decir, se añade un elemento lingüístico, en este caso *dice*, para compensar que en la traducción no se subrayen palabras como recurso estilístico para enfatizar partes del diálogo. Otra de las decisiones tomadas en la traducción de esta oración fue traducir *she-devil* por *bruja loca*. En este caso se creyó conveniente utilizar una creación discursiva ya que la traducción literal, *ella-demonio*, no tendría ningún sentido en la

lengua de llegada. En cambio, *bruja loca* mantiene el sentido de maldad que refleja la palabra *devil* y crea una imagen para el lector de una persona malvada y cruel que da apoyo a lo que está ocurriendo en la historia. El término *loca* es una particularización del término *she*, entendiendo por particularización «el uso de un término más preciso o concreto» (Hurtado Albir; 2001: 271). Esta palabra enfatiza a *bruja* y naturaliza el texto más que si se hubiese optado por traducir el sujeto en inglés por su equivalente directo en español. El último aspecto que estudiaremos de esta oración es *want a demo?!*. La traducción *¿Quiere verlo?* se apoya en la estrategia de transposición ya que se cambia el sustantivo *demo* por el verbo *verlo*. Además, cabe destacar que Pluma sigue tratando a su interlocutora de *usted* a pesar de estallar y enfrentarse a ella. Este rasgo también resalta la ironía, puesto que el personaje podría haber hablado de *tú*, pero esto hubiese suavizado el tono y no hubiese mantenido tan bien el matiz que el original busca dar.

Tras haber analizado cinco de los múltiples ejemplos de ironía que tiene la obra a continuación estudiaremos los rasgos del habla de los personajes que más problemas plantearon en la traducción.

7.2 La traducción de los nombres de personajes

Todos los nombres que aparecen en esta novela gráfica, salvo los de los seres humanos, han sido traducidos. Se han empleado las opciones que se muestran en la siguiente tabla:

Nombre en inglés	Traducción
Mummy	Mami
Five-spots	Lunares
Wonky	Chichón
Feather	Pluma
Daddy	papi
Bumply	Osvaldo
Shelly	Clara
Cloud	Yemi
Connor	Ramón
Old Man Broccoli	Brócoli el Longevo

Julie	Julie
Simon	Simon
Jodii Keane	Jodii Keane
Salli Parker	Salli Parker

Como mencionamos previamente, los únicos nombres que no han sufrido ninguna modificación son los de las personas: Julie, Simon, Jodii Keane y Salli Parker. Se decidió dejarlos como en el original ya que todos estos nombres propios carecen de significado alguno y no evocan ninguna imagen, a diferencia de lo que sucede con los huevos.

En el caso de *Mummy* y *Daddy* ocurre algo semejante a los nombres de los humanos. Aquí se optó por una traducción literal, *mami* y *papi*. No obstante, a diferencia del inglés, en español no se mantuvieron las mayúsculas porque en lugar de interpretar *Mummy* y *Daddy* como nombres propios se decidió categorizarlos como sustantivos comunes porque en castellano ningún sustantivo que haga referencia a miembros de una familia se escribe con mayúscula. Además, la minúscula en este caso no influye en la lectura o interpretación de la obra.

Old Man Broccoli es el único personaje que interactúa con los huevos que no es un ser humano. Tras barajar varias traducciones como *Viejo Brócoli* o el *Anciano Brócoli* finalmente se escogió *Brócoli el Longevo* porque con la aposición *el Longevo* se transmitía mejor la idea de que lleva mucho tiempo encerrado en la nevera. Con los adjetivos *viejo* o *anciano* se podía inducir al lector a una imagen no deseada ya que podían dar la sensación de que es un personaje entrado en años. Estas opciones se descartaron porque nunca llegamos a ver dibujado a este personaje.

A la hora de traducir los nombres de los huevos hubo que optar por varias estrategias. En el caso de *Feather* y *Connor* la traducción se vio condicionada por el diálogo, dado que los personajes explican por qué se escogen esos nombres. *Feather* se tradujo como *Pluma* porque Lunares le dice «eres del mismo color que las de mami» y *Connor* por *Ramón* porque uno de los huevos le dice «¿Qué te parece Ramón? Rima con rincón, tu sitio» solucionando con una compensación la traducción de «How about... 'Corner', 'cos you're in the corner?» (p. 6) a lo que Ramón responde «Connor... I like it!» (p. 6). Asimismo, gracias a esta peculiaridad de la obra se pudo mantener la categoría gramatical en la traducción.

Five-spots, *Bumply* y *Wonky* son nombres propios que hacen referencia a la característica física que más destaca de cada uno de estos tres personajes. *Five-spots*, por ejemplo, tiene cinco puntos en la cáscara. Tras considerar varias opciones como *Pequitas*, *Manchitas*, *Pintas* o una traducción más literal como *Cinco Pecas* se tradujo por *Lunares* porque el *DRAE* (2014) define lunar como una «pequeña mancha en el rostro u otra parte del cuerpo, producida por una acumulación de pigmento en la piel» propia de los humanos. Como todos los huevos de esta novela gráfica están humanizados se quiso otorgar a este personaje un rasgo propio de ellos, como son los lunares, y que, a diferencia de las pecas, no tienen la posibilidad de desaparecer de la piel. La palabra *Bumply* en inglés se forma a través del sustantivo *bump* que significa «a protuberance such as is caused by a blow or collision; a swelling, an irregular prominence» (*Oxford English Dictionary*, 2016). Para esta traducción se optó por crear un juego de palabras entre el nombre propio Osvaldo y el adjetivo *ovalado*, rasgo característico de cualquier huevo. De ahí se obtuvo el nombre de este personaje, *Osvaldo*. Se quiso evitar una traducción más literal del sustantivo *bump*, como por ejemplo, *bulto* o *protuberancia* porque Schmidt dibujó un huevo sin ninguna de estas dos peculiaridades, mientras que con *Osvaldo* se consigue humanizar al personaje y compensar la pérdida de significado de *Bumply* o evitar que el lector cree una imagen mental errónea al encontrarse con una traducción más literal que no se corresponde con el dibujo del personaje en cuestión. *Wonky* es el personaje que más condicionado está por su imagen. Como explicó el autor en su entrevista, *wonky* es un adjetivo de uso común en Australia que como explicó Schmidt en su entrevista se utiliza para referirse a «strangely-shaped eggs». Entre las opciones que se consideraron para la traducción de *Wonky* estuvieron *Curvitas*, *Abollado* y *Chichón*. Al final se escogió esta última porque el personaje presenta su deformidad en la cabeza y así respetamos la imagen. Cabe destacar que los nombres de estos tres personajes son adjetivos calificativos en inglés convertidos en su nombre que casi podríamos considerar un apodo.

Por último, la traducción de *Shelly* y *Cloud* estuvo condicionada por la frase «we're not related» (p. 6), lo que sin duda hace un juego de palabras con la clara y la yema de los huevos. *Shelly* se tradujo por *Clara* porque es un personaje femenino. Para *Cloud* se escogió *Yemi* en lugar de Yema porque se hizo un juego de palabras con *Chema* y *Chemi*, para dar un nombre más humano este huevo; con *Clara* este problema estaba resuelto.

7.3 La traducción de frases hechas y juegos de palabras

Como mencionamos en el apartado dedicado al análisis del original, cada personaje tiene un estilo propio a la hora de expresarse que busca reflejar su personalidad. A continuación, estudiaremos la traducción de las frases hechas y los juegos de palabras de la obra aunque, cabe recordar, que alguno de ellos ya se analizó en el apartado destinado a la traducción de la ironía y el humor. Por supuesto, las cuatro oraciones que analizaremos no son los únicos ejemplos que plantearon una dificultad en la traducción. Hemos escogido esta muestra porque es la que mejor sintetiza todas las dificultades traductológicas que planteó la obra en su conjunto.

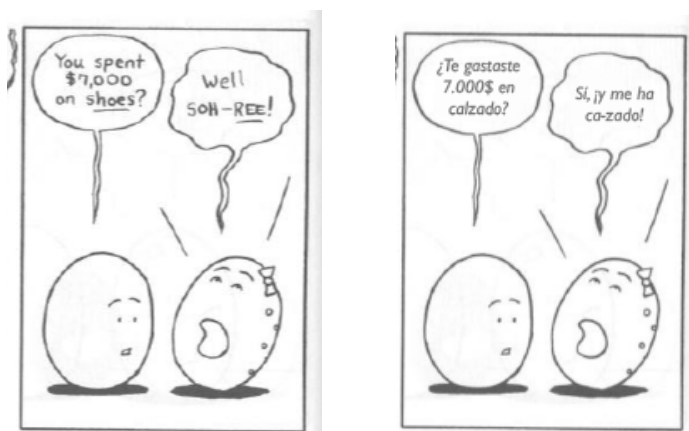
En el primer ejemplo, «yeah. Giving birth is a hard work» (p. 3), se optó, en primer lugar, por una transposición; se sustituyó la interjección *yeah* por el adjetivo *normal* con el fin de conseguir oralidad en la traducción y naturalizar el lenguaje. En segundo lugar, se tradujo *a hard work* por *cuesta un huevo*. En este caso se escogió la estrategia de adaptación, es decir, «reemplazar un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora» (Hurtado Albir; 2001: 269). La colocación *a hard work*, de uso muy frecuente en la lengua inglesa, se ha sustituido por un juego de palabras del idioma de llegada que además juega con la palabra *huevo*, compensando la pérdida de significado del original con humor.

El segundo ejemplo, «me too», a lo que Chichón responde «me three!» (ambos en la p. 3), refleja la evolución del habla de los personajes mencionada en el análisis de original. Schmidt hace un juego de palabras con el sonido de *too* y *three*, ya que en inglés *too* se puede confundir fonéticamente con *two*, como le ocurre a Chichón, que no es muy inteligente. La primera intervención se tradujo literalmente y en la segunda se decidió por *y mí igual* haciendo una elisión que dejase claro en el texto de llegada que los personajes todavía no saben utilizar el idioma como adultos.

El tercer ejemplo es «we're not related» (p. 6), que ya se mencionó en el apartado anterior ya que esta frase explicaba la traducción de *Shelly* y *Cloud*. La oración se tradujo como «pero no somos hermanos», particularizando el término *related* con *hermanos*. Como explica Hurtado Albir (2001: 271), en la particularización «se utiliza un término más preciso o concreto». Se escogió esta estrategia apoyándonos en la anterior intervención de Pluma donde dice «me llamo Pluma y esta es mi hermana

mayor, Lunares.» Así evitamos una traducción más literal y resolvemos el problema que podría plantearse con la explicación de los nombres de *Clara* y *Yemi*.

El último ejemplo aparece en la p. 51:



Al igual que ocurre en el segundo ejemplo el autor vuelve a recurrir a la fonética para emplear un juego de palabras. Aquí la expresión facial de Lunares desempeñó un papel muy relevante a la hora de traducir la oración, ya que con esa cara no se podía insertar cualquier frase en el bocadillo. Finalmente se optó por realizar un juego de palabras que intentase mantener el juego sonoro entre *shoes* y *soh-ree* y el término *shoes* en la lengua de llegada para respetar la coherencia interna del diálogo. Por ello se optó por *calzado* y *ca-zado* ya que con estas dos palabras se mantiene el juego de sonidos y se logra la imagen que el autor escoge en el original. Asimismo, se mantiene el equilibrio entre la imagen, el texto y los acontecimientos que tienen lugar en esa escena.

7.4 Análisis de elementos culturales

Con elementos culturales nos referimos a todas las referencias que se hacen a la cultura japonesa a lo largo de la obra. Como mencionamos en el análisis del original, el autor satiriza las películas ninjas y de kung-fu en general, por lo que la novela gráfica menciona varios elementos culturales que solían aparecer en este tipo de películas. La mayoría de ellos se mencionan en la tienda de artes marciales y son (escritos como aparecen en el original): *katana*, *nunchucks*, *wakazashi* y *shuriken*. Todos ellos tienen una traducción acuñada en castellano: *catana*, *nunchaku*, *wakizashi* y *shuriken*. Aunque el lector puede que no esté familiarizado con alguno de ellos, el contexto deja claro que todos son armas que se emplean en artes marciales. Además, el diálogo deja claro qué

es un *shuriken*. Ninguno de estos términos va en cursiva en la traducción porque esta es su adaptación al castellano y se ajustan a la fonética de nuestro idioma. Lo mismo ocurre con el término *ninjitsu* que se tradujo como *ninjutsu*, traducción acuñada en nuestra lengua. Las partes del diálogo en japonés no se han modificado ya que el lector no necesita la traducción de dichas partes para entender el transcurso de la historia y son un elemento clave dentro de la sátira que quisimos respetar por lo que menciona Schmidt (2016):

That Japanese is terrible, and full of mistakes! [...] As the book would be published in Japan, most of the readers would be Japanese, so we thought the joke of having bad Japanese would simply not be funny, and actually annoying instead.

El último referente a la cultura japonesa a analizar es la intervención de Yemi de la p. 57 del original: «Hey, relax, ‘Feather-san’». El sufijo *san* se utiliza en japonés para mostrar respeto hacia el interlocutor, que en castellano podría traducirse como *señor* (Lanzaco Salafranca, 2010: 33). La traducción propuesta es «bueno, calma, Pluma-san». Se decidió mantener el sufijo *san* para no perder el referente cultural escogido por el autor.

7.5 Análisis de las onomatopeyas en *Egg Story*

Las onomatopeyas han planteado un gran reto en la traducción. En la tabla que aparece a continuación se recogen todas las onomatopeyas de la novela gráfica y su traducción en orden de aparición en el original:

Original	Traducción
Cluck	Cloc
BUH-GAHK	UUACK
<i>Zzz</i>	<i>Zzz</i>
Crack	¡Crac!
Scratch	Ras
Click	Clic
Yawn!	¡Ains!
BRING BRING!	¡RING! ¡RING!

CHING!	¡SHING!
WHOOSH!	¡FIUU!
Zip!	¡Fiu!
DING	DING
THUD!	¡ZAS! / ¡PLOF!
THUNK!	¡PLAF!
KNOCK KNOCK!	¡TOC! ¡TOC!
Tap tap	Tac tac
SPLAT!	¡PLAS!
Enter	Enviar
Shing!	¡Ching!
SMASH!	¡BANG!
BASH!	¡PLAF! / ¡ZAS!
SLASH!	¡CHAS!
CLANG!	¡TRAS!
THUMP	¡Fiu!
Fling!	¡CATAPLÚN!
Oof!	¡Plof!
CRASH!	¡CRAS!
Cut!	¡PLOF!
Crumple!	¡Cataplaf!
CRUNCH!	¡CRAS!
Bump!	¡Bum!
SWIPE	¡ZAS!
PUFF	BUF / Ay
SLAM!	¡PLAF! / ¡PLAS!
Sniff!	¡Snif!
Peep	Pío
Gulp	Glup

Mayoral Asensio (1992: 107) afirma que hay que tener en cuenta varios aspectos a la hora de traducir onomatopeyas entre los que destacamos que:

- Son formas cuya representación gráfica no responde a una convención clara o que incluso no se ha producido nunca con anterioridad,
- Son formas de difícil clasificación,
- Su aparición va asociada en muchas ocasiones a recursos particulares de puntuación, tipográficos, gráficos, etc.

Para analizar las estrategias escogidas para la traducción de las onomatopeyas podemos clasificarlas en dos grandes grupos: las que tienen una traducción acuñada en español y las que no. Al primer grupo pertenecen: *cluck, zzz, crack, click, bring, ching, ding, knock knock, tap, enter, crash, puff, sniff, peep* y *gulp*. En este caso se creyó conveniente optar por su equivalente acuñado, ya que los lectores están familiarizados con todos ellos. Para las onomatopeyas del segundo grupo se emplearon otras estrategias. Lo que se pretendió fue, como señalan Delfour y Pascua (2005: 391), «captar la sensibilidad del que escribe para ilustrar, en el idioma de llegada, lo reflejado en el idioma de partida, del tal modo que la “nueva” onomatopeya tenga una resonancia similar a la de origen, además de ser entendida automáticamente en la lengua de llegada». Podemos clasificar estas onomatopeyas en tres grandes grupos: sonidos de animales y de los huevos, sonidos de las armas y ruidos de la pelea y golpes.

En el primer grupo encontramos: *BUH-GAHK, scritch, yawn, zip* y *splat*. Con todas ellas la estrategia llevada a cabo fue intentar encontrar una equivalencia traduciendo el lenguaje verbalizado de manera que fuese lo más fiel posible a la acción que estuviesen realizando y que respetase el espacio en el texto el número de caracteres. Al segundo grupo pertenecen: *WHOOSH, THUD, THUNK* y *shing*. Para traducir estos cuatro términos se consultaron cómics traducidos al español sobre ninjas, samuráis y artes marciales para encontrar cuáles son las traducciones más frecuentes de estos sonidos. En el tercer grupo se incluyen: *SMASH, BASH, SLASH, CLANG, THUMP, fling, oof, cut, crumple, CRUNCH, bump, SWIPE* y *SLAM*. La dificultad que presentó la traducción de este grupo fue no contar con un contexto claro, ya que todas estas onomatopeyas pertenecen a la escena en la que se produce la pelea entre Pluma y la mujer de recursos humanos. La estrategia empleada fue consultar novela gráfica escrita en español como *Mortadelo y Filemón* y ver qué onomatopeyas se emplean en castellano para ruidos y golpes, siempre respetando la imagen y el número de caracteres.

Por último, una de las características de las onomatopeyas que más nos llamó la atención es que muchas de ellas son verbos como: *scratch*, *yawn*, *cut*, *crumple*, *SWIPE* o *SLAM*. Para cada uno de estos verbos se ha llevado a cabo una estrategia de traducción diferente, como se puede ver en la tabla. Con alguno de ellos la estrategia fue utilizar la traducción acuñada en la lengua de llegada. Este es el caso de: *crack*, *enter* y *crash*. Para el resto de verbos que representan sonidos la estrategia fue muy diferente. En el caso de *yawn*, por ejemplo, se buscó un sonido como *ains* que reflejase un suspiro en lugar de traducirlo por *aaah* o algo similar puesto que la primera opción transmite la sensación de un suspiro de resignación que refleja mejor lo que acontece en esa viñeta (p.10). Un claro ejemplo de lo que se hizo con el resto de verbos se encuentra en la p. 46:



Aquí se tradujeron los verbos buscando equivalentes sonoros, como con *slash* y *chas*, u optando por traducciones más libres, como *thump* por *fiu*, para evitar la repetición de onomatopeyas en español, siempre teniendo en cuenta la escena en la que

está insertada. A continuación, presentaremos el último punto del análisis de la traducción, cómo la imagen condiciona al texto en *Egg Story*.

7.6 Influencia de la imagen sobre el texto en esta novela gráfica

Al comienzo del análisis vimos que la imagen ha condicionado la traducción de *Egg Story* desde el principio, ya que incluso a la hora de escoger la traducción del título, *Con un par*, tuvimos que tenerla presente. Como hemos ido viendo a lo largo del trabajo, lo que se ha intentado en todo momento es respetar la imagen y tenerla en cuenta a la hora de escoger la traducción de los diálogos. Además, hemos querido que la imagen y el texto se complementen para que la traducción en la lengua de funcione y respete al original, como menciona Castillo Cañellas (1996).

A lo largo de la novela gráfica aparecen varios rótulos fuera del diálogo, como onomatopeyas, marcas temporales como «later» (p. 26) o «end of act 4» (p.47) o incluso comentarios escindidos, «Gonna take a rest from ninjitsu for a while...» (p. 60). En todos estos casos se siguió la misma estrategia: respetar al máximo el número de caracteres y palabras para modificar la imagen lo menos posible. En la traducción todos estos incisos aparecen señalados como «[Texto en imagen]» para dejar claro que no es diálogo y facilitar la tarea de maquetación.

Las expresiones faciales han sido un elemento clave la traducción de esta obra. Al tratarse de una novela gráfica, el traductor no puede modificarlas y debe respetarlas para mantener el sentido de la obra. Para ello, debe buscar una traducción que complemente el diálogo con la imagen, como ocurrió en el siguiente ejemplo de la p. 54:





Con el ejemplo que acabamos de ver también nos gustaría reiterar que el negro es un elemento muy característico dentro de la imagen en *Egg Story*. Por ello, siempre que en la viñeta predominaba dicho color prestamos especial atención a la hora de escoger el diálogo, como se aprecia en la traducción.

Como mencionamos en el apartado dedicado a la novela gráfica y su traducción, el espacio también condiciona enormemente la traducción de novela gráfica. Para solucionar esta cuestión siempre se tuvo en cuenta el espacio del que se disponía en cada viñeta contando el número de caracteres y de palabras para intentar que coincidiesen en el idioma de destino y que los bocadillos no quedasen muy vacíos y modificasen la imagen.

7. Conclusiones

Tal como mencionábamos al comienzo de este trabajo, la novela gráfica plantea unos retos de traducción propios de este género, como el condicionamiento de la imagen sobre el texto o el problema que presenta el espacio, que no se dan en otros géneros literarios, como la novela basada únicamente en las palabras. Gracias al análisis del original y de la traducción de *Egg Story (Con un par)* hemos demostrado que todos estos retos que planteamos en los primeros apartados se dan a lo largo de la traducción.

De todo lo expuesto anteriormente podemos deducir que para lograr una traducción de una novela gráfica que tenga sentido en la lengua de llegada, el traductor debe conocer al detalle el texto original, como en toda traducción literaria, y además tiene que ser consciente del peso de elementos que se dan en este tipo de obras. Así podrá respetar todos los aspectos lingüísticos y extralingüísticos que caracterizan a la traducción subordinada y que componen y dan sentido a la obra, como la imagen o los elementos culturales.

En el caso de *Egg Story* tuvimos que tener en cuenta también otros aspectos para poder obtener una traducción adecuada con el fin de mantener el sentido en la lengua de destino. Entre dichos aspectos destacamos en primer lugar el carácter satírico de la obra, ya que esto planteó una serie de problemas a la hora de realizar la traducción. Junto a la traducción de la ironía y el humor, fueron importantes la traducción de juegos de palabras y la traducción subordinada en todo momento por la imagen y el espacio. Para cada uno de estos problemas fue preciso proponer varias soluciones distintas.

Como vimos, el principal reto de la traducción de la ironía, el humor y los juegos de palabras es lograr una equivalencia que tenga en cuenta e intente mantener, en la medida de lo posible, todas las connotaciones que el autor transmite en el texto original. Para ello, el traductor debe disponer de varias estrategias traductológicas que le sirvan de herramienta para poder solventar los problemas de adaptación, tanto lingüística como cultural. Asimismo, es conveniente que esté familiarizado con el tipo de lenguaje del original, pues normalmente en este tipo de obras suele emplearse un lenguaje coloquial. El traductor tiene que ser consciente de cuándo utilizar cada una de las estrategias que mencionábamos y de cómo compensar la traducción si no es posible una equivalencia exacta en la lengua de llegada.

En cuanto a la imagen y el espacio en las novelas gráficas, el traductor no debe olvidar en ningún momento que ambos elementos son esenciales en este tipo de obras y

deben ser respetados. Si es consciente de ello, podrá resolver con mayor facilidad los problemas que puedan plantearsele debido a dichos elementos.

En nuestra traducción hemos analizado y considerado todos estos aspectos para poder realizar una traducción de calidad que pueda ser publicada en mercado editorial español y, en concreto, en editoriales como las mencionadas en el apartado 1. Por ello, siempre hemos intentado respetar la imagen y el espacio y hemos tenido en cuenta los posibles retos que planteaba el original antes de comenzar la traducción con el fin de detectar los puntos del original que pudiesen suponer un problema a la hora de realizar nuestra labor. Gracias a J. Marc Schmidt pudimos comprender mejor el mensaje de la obra y el carácter de los personajes, a los que hemos tratado con el máximo cariño y respeto, con el fin de lograr una historia en nuestra lengua que mantenga el mensaje y la esencia de *Egg Story*.

8. Referencias bibliográficas

Fuente primaria:

Schmidt, J. M. (2004), *Egg Story*, SLG Publishing, San Jose (California)

Fuentes secundarias:

Ayuso de Vicente, M. V., García Gallarín, C., y Solano Santos, S. (1997), *Diccionario Akal de términos literarios*, Ediciones AKAL, Tres Cantos. Disponible en: goo.gl/zREYvA

Caliber Comics (2016), *The Sixsmiths*. Disponible en: <http://goo.gl/2TGGaI>

Castillo Cañellas, D. (1996), *El discurso de los tebeos y su traducción*. Disponible en: goo.gl/ooy9UI

Delfour, C. y Pascua, I. (2005), *Traducción subordinada. Estudio de las onomatopeyas en Asterix*, Biblioteca de la Universidad de Las Palmas de Gran Canarias, Las Palmas de Gran Canarias. Disponible en: goo.gl/dGNndu

Eisner, W. (1985), *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac (Florida).

Eisner, W. (2016). *A Contract with God*. Disponible en: <http://goo.gl/xFLpT6>

Grafito Editorial (2014), *Grafito Editorial*. Disponible en: <http://www.grafitoeditorial.com/>

Hurtado Albir, A. (2001), *Traducción y traductología. Introducción a la traducción*, Cátedra, Madrid.

Lanzaco Salafranca, F. (2010), *La cultura japonesa reflejada en su lengua*, Verbum, Madrid. Disponible en: goo.gl/paE9dO

López Guix, J. G., y Minett Wilkinson, J. (2009), *Manual de traducción*, Gedisa, Barcelona.

Mayoral Asensio, R. (1992), «Formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en inglés y español. Problemas de traducción», *Sendebarr*, Boletín de la E.U.T.I. de Granada, nº3 (1992), pp. 107-139. Disponible en: <http://goo.gl/NBAe9X>

Mayoral Asensio, R., Dorothy K. y Gallardo N. (1998), «Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation», *Translator's Journal*, vol. 33, nº3 (1998), pp. 356-367.

Oxford University Press (2016), *Oxford English Dictionary*. Disponible en: <http://www.oed.com.sare.upf.edu/>

Real Academia Española (2014), *Diccionario de la lengua española (23.ª ed.)*. Disponible en: <http://dle.rae.es/?w=diccionario>

Ruiz Moneva, Mª A (2001), «Searching for Some Relevance Answers to the Problems Raised by the Translation of Irony», *Revista Alicantina de Estudios Ingleses*, nº 14 (2001) pp. 213-247.

- Valero Garcés, C. (2000), «La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados», *TRANS*, nº 4 (2000) pp. 75-88.
- Varillas Fernández, R. (2014), «El comic, una cuestión de formatos (2): revistas de cómics, fanzines, mini-cómics, álbumes y novelas gráficas», *Cuco, Cuadernos de cómic*, nº 2 (abril de 2014) pp. 7-30.
- Vilches Fuentes, G. (2014), *Breve historia del... cómic*, Ediciones Nowtilus, Madrid.
Disponible en: goo.gl/EAWDvc