

Susana Lago Ballesteros

**Las dificultades de traducción del tebeo:
traducción de “L'enfant de l'Orage”
de Manuel Bichebois et Didier Poli**

Treball acadèmic de 4t curs

Facultad de Traducción e Interpretación
Universidad Pompeu Fabra
Lourdes Bigorra
20 de junio de 2011

ÍNDICE

Página

1	Introducción	1
1.1	Motivación y justificación.....	1
1.2	Objetivos.....	1
1.3	Metodología y estructura.....	2
2	Propuesta de traducción	3
3	Comentario de la traducción	17
3.1	Definición de cómic.....	17
3.2	Tipo de discurso del cómic: lenguaje de entretenimiento.....	18
3.3	Naturaleza híbrida del cómic: texto e imagen.....	21
3.4	El cómic de ficción.....	22
3.5	Dificultades de traducción derivadas del tipo de discurso propio del cómic.....	22
3.5.1	Dificultades derivadas del discurso de oralidad fingida.....	24
3.5.2	Dificultades asociadas al lenguaje icónico.....	27
3.5.3	Dificultad de traducción de las onomatopeyas.....	29
3.6	Dificultades derivadas de la naturaleza híbrida del cómic.....	31
3.6.1	Dificultades de limitación de espacio en los globos o bocadillos.....	31
3.6.2	Dificultades de traducción del texto impreso sobre la imagen.....	33
3.7	Dificultad específica de traducción del cómic de ficción: los nombres propios.....	35
4	Conclusiones	36
5	Bibliografía	38
5.1	Obras de referencia y consulta.....	38
5.2	Diccionarios.....	38
6	Anexo 1: transcripción del texto original	40
7	Anexo 2: ejemplo de imagen original	60

1 INTRODUCCIÓN

El origen de este trabajo es un supuesto encargo de la traducción del tomo 1 (*Pierres de sang*) de un total de tres tomos del cómic *L'Enfant de l'Orage*, de los franceses Manuel Bichebois (texto) y Didier Poli (diseño), de la editorial Les Humanïdes Associés. Este cómic, de gran éxito en Francia, no ha sido nunca traducido al español. Se trata de una obra de género fantástico, con personajes, tiempos y encuadres geográficos imaginarios.

1.1 Motivación y justificación

Durante la carrera he seguido el itinerario literario. La literatura es mi gran pasión, y convertirla en el objeto de mi profesión sería un elemento de gran realización personal. Los géneros literarios son variados y diversos; el cómic, en relación con el mundo de la literatura, constituye un universo aparte. Algunos autores dicen que se trata de un género paraliterario, otros, de un medio audiovisual (a pesar de que el elemento auditivo no esté en principio presente) por su analogía con otros medios de expresión como la televisión y muy especialmente el cine.

Me interesa el mundo del cómic por ser altamente representativo de la cultura contemporánea. De hecho, es un género en expansión que ocupa un espacio progresivamente creciente en el mercado editorial. Y, muy especialmente, por el lenguaje que emplea. Sus características particulares hacen del discurso del cómic una realidad lingüística y extralingüística (por la presencia esencial de la imagen) diferente, respecto de cualquier otro producto literario. La premisa es que me encontraré con retos específicos en tanto que traductora, diferentes de aquellos que tendría que asumir traduciendo cualquier otro tipo de género literario. Me resulta estimulante afrontar dichos desafíos y procurar encontrar soluciones válidas, óptimas, en su caso, a cada una de las dificultades a que me veré confrontada.

La mayor parte de cómics que se publican y leen en el mercado español son traducciones de lenguas extranjeras (inglés, francés, japonés...). Aunque poco a poco los autores españoles o hispanohablantes van incorporándose a dicho mercado, lo cierto es que actualmente los traductores de cómics cumplen un papel clave, puesto que son ellos quienes están introduciendo un gran número de expresiones y modos lingüísticos que van calando en la lengua española.

1.2 Objetivos

Pretendo analizar las dificultades propias del lenguaje del cómic y de su traducción. Clasificarlas, para observar su alcance y variedad, y poder ofrecer soluciones particulares a cada tipo de problema. Finalmente, me gustaría poder responder a las preguntas: ¿Es posible realizar una traducción fiel y

de calidad de un cómic? ¿Cuáles son las concesiones o renunciaciones que debe realizar el traductor? ¿En qué medida afecta ello al producto final?

1.3 Metodología y estructura

El primer paso será el estudio y análisis detallado de la literatura existente al respecto. Es abundante la doctrina disponible, dado que el cómic es un género de creciente importancia en el mercado literario, pero está muy lejos de tener la presencia académica de otros géneros, por su juventud.

De manera concomitante, procederemos a la lectura en profundidad del cómic objeto del presente trabajo, obteniendo unas primeras hipótesis de cuáles serán las dificultades a que iremos enfrentándonos.

Este doble estudio nos permitirá determinar los principales focos de dificultad de la traducción de tebeos, y de éste en particular, y con ello podremos hacer un esquema distinguiendo:

- Tipo de dificultades;
- Posibles recursos para enfrentarse a estos conflictos; y
- Ejemplos en el texto de dichas dificultades y soluciones aplicadas a cada caso.

En concreto, distinguiremos las siguientes situaciones (tipos de dificultad):

- Dificultades derivadas del discurso propio del cómic
 - Oralidad fingida
 - Lenguaje icónico
 - Onomatopeyas
- Dificultades derivadas de la naturaleza híbrida del cómic
 - Limitación de espacio
 - Texto impreso sobre la imagen
- Dificultad específica de traducción del cómic de ficción: los nombres propios

En concreto, para el estudio y solución de las dificultades relacionadas con el espacio disponible en los bocadillos, optaremos por enfrentar la frase original en francés con las diferentes soluciones de traducción en castellano, reescribiendo ambas utilizando el mismo tipo y tamaño de letra, para determinar si ocupan el mismo espacio, más o menos. Preferimos este sistema al recuento de número de caracteres puesto que hay caracteres que ocupan sensiblemente más espacio que otros. Para evitar la confusión a que podría conducir el salto de línea (cortando palabras), reduciremos el tamaño de la letra en ambas lenguas cuando la frase ocupe más de una línea, para asegurarnos de tener un equivalente real en la lengua de llegada. En función del espacio efectivamente ocupado por la frase

traducida, deberemos encontrar una solución idónea que no supere el espacio de que disponemos (condicionado por el espacio que ocupa la frase original).

Para el resto de dificultades predefinidas, llevaremos a cabo una reflexión profunda acerca de la idoneidad de cada posible traducción, ayudándonos para ello de la bibliografía disponible: diccionarios, manuales y monografías.

Finalmente, podremos proponer una traducción definitiva de la totalidad del texto, y valorar posteriormente hasta qué punto hemos logrado ofrecer una solución idónea en determinados casos, cuáles han sido los factores a tener en cuenta, y cuándo nos hemos visto obligados a realizar concesiones, con las consiguientes pérdidas o perjuicios para el texto final.

2 PROPUESTA DE TRADUCCIÓN

Leyenda:

Página: P

Recuadro: R

Globo: G

Texto impreso sobre la imagen: TsI

P3

R1

Hoy se entierra al más amado de los reyes. Que las campanas doblen largo tiempo en honor de su leyenda...

R2

...pero antes de que el tiempo borre su memoria, debo relatar lo que fue su vida...

R3

...pues de todos los que lo conocieron, soy el único en posesión de la verdad.

R4

Hace tantos otoños de ello...

TsI1

Brraoummm

TsI2

Ding-dong-ding-dong

P4

R1

En la selva de Tildwen, la danza macabra del predador y su presa había comenzado.

R2

Al cesar la tormenta, Moskip, cazador del clan Däfow, se había lanzado tras las huellas del señor de la selva.

G1
Rodear...

R3
El viejo ciervo, aunque más rápido, no lograba distanciarse.

R4
Asustado, agotado, acabó derrapando.

TsI1
Swishhhhh

R5
Tiempo para colocarse...

G2
...Apuntar...

P5

G1
...disparar.

TsI1
BAMM

R1
...demasiado tarde...

R2
Era una presa magnífica, y Moskip se detuvo a despedazar al animal con cuidado para no desaprovechar su piel, sus cuernos, su carne.

G2
Hemos honrado tu vida, honraremos tu muerte.

R3
Una jornada como tantas otras...

G3
Ouin!!

R4
...bueno, casi.

G4
?!

P6

G1
Ouin!!

G2
Oh! Rápido!

G3
!...?

G4
Pobre criatura... no llores más, yo me ocuparé de ti.

R1
El cazador no había visto nunca tales piedras. Eran tan ligeras que el viento habría podido llevárselas.

P7

G1
Seas quien seas, estas piedras son tus únicos bienes.

G2
Así que ellas sean tu estela... y te acompañen al otro mundo.

TsI1
Rhôôomm...

G3
Amigos, nos iremos en cuanto vuelva Moskip!

G4
Ouin!!

G5
?

G6
Ahí lle...

G7
Estaba solo, abandonado tras una roca. Prometido a la muerte!

P8

G1
Deberías haberlo dejado allí!

G2
Es mono, el crío. Un poco paliducho, pero mono.

G3
Llevadlo a Medillum, a casa de las nodrizas!

G4
Qué piensas hacer con él?

G5
Mátalo, Moskip! Nunca se sabe.

G6
No, no puedo hacer eso. Además, Gladhin...

G7
...Gladhin no puede tener hijos!

G8

Este niño es nuestra oportunidad.

G9

Te entiendo, Moskip.

G10

Pero no sabemos quién es o de dónde viene.

G11

Así, si te lo quedas...

G12

...serás el responsable ante todo el clan.

R1

Fawun, el viejo jefe del clan, dio orden de partir. Los cazadores emprendieron el regreso al poblado al atardecer.

R2

Y por primera vez en su historia, caminaron en silencio.

G13

Ouin!

G14

No tendrá hambre?

P9

G1

Hambre? Quién?

G2

Ouin!

G3

Anda, mira!

G4

Un bebé, tú?

G5

No, Nima, espera!

G6

Moskip tiene un niño!

G7

Eh?

G8

Qué?

G9

Ha encontrado un niño...

G10

No lo puedo creer!

G11

Es un regalo del cielo.

G12

Y cómo lo llamarás, pequeña?

G13

Laïth! Porque será la luz de mi vida.

G14

Eh, Wando, vas a tener un nuevo amigo a quien dar collejas!

G15

Con este hierro te convierto en un Däfow!

G16

Así será.

P10

R1

Años más tarde, cuando soplaban el viento de un nuevo otoño...

G1

Mi sombrero!

G2

No te muevas, Nima. Yo iré a por él.

G3

Eres muy amable, Laïth.

G4

Yo lo cogeré antes!

G5

Hey, hermanita, la próxima vez átatelo!

G6

Este chico es realmente muy rápido para su edad... demasiado, incluso!

G7

Cielos, sí que va rápido!

G8

Jeje, yo lo tengo!

G9

Ya lo dudo, Tuhitep.

G10

Ya está!

G11
Tramposo

G12
Tú no trepas, Witou?

G13
No quiedo, Daeb, tengo miedo!

G14
Cuidado, está altísimo!

G15
Tranquilo, Wando, ya casi estoy.

TsI1
Whaakkk!!

G16
Pero qué...!!

TsI2
Boinggg

P11

TsI1
Ahhhhh!!

G1
Dios santo, Laïth! No te muevas, voy a buscar a Fahuw.

TsI2
Boingg

G2
Ufff, vaya susto me ha dado el boralillo este.

G3
Oh, mira, Laïth, te ha seguido. Debe creer que eres su madre!

G4
Agg, Thin, estás loca! Sólo es una rata gorda!

G5
Quieres acabarte mi bollo?

G6
Guau! Caes casi tan rápido como subes!

G7
Has sobrevivido de milagro.

G8
Este idiota ni ha traído el sombrero!

G9

Tuhitep, si me buscas me vas a encon...

G10

Suéltame! Yo no te he hecho nada.

G11

A mí, no, pero a Laïth, sí! Así que si sigues provocándole te juro que te sacudo!

G12

Vuelve, Laïth! No pasa nada, sólo es un sombrero!

G13

No creo que sea ése el problema...

G14

Laïth! Ven rápido.

G15

Fahuw, por qué se va cada vez que llueve?

G16

Ya me gustaría saberlo, Nima.

P12

G1

Qué tienes, joven Laïth, que la tormenta esconde?

G2

Basta de paciencia, esta noche lo sabré.

TsI1

Brrraoummmm

R1

El tormento de las nubes era el tormento del chico y su cuerpo, tal un horrible pelele desarticulado, se agitaba sin orden.

G3

Piedad!

G4

Pobre hijo mío.

G5

Toma, tápate.

TsI2

Tac!! tac! Tac!

G5

Te pondrás bien. Encontraremos un remedio, te lo prometo.

P13

G1

Lo he visto todo, Moskip! Explicáte.

G2

Adelante...

G3

Y desde cuándo, estas crisis?

G4

Desde siempre, pero cuanto mayor es, más violentas son.

G5

Y por qué me lo habéis ocultado?

G6

Es culpa mía, Fahuw. Temía tanto que lo expulsaran del clan...

G7

Pues no ha sido muy astuto! Moskip, tú eras el responsable, te lo dije. Ahora, quién sabe si aún podemos curarle?

G8

Lo hemos intentado todo, plantas, raíces, cortezas. Nada sirve.

G9

Es un mal extraordinario. Nuestros sencillos remedios no le sirven. Este niño no es como los otros y si lo han abandonado no ha sido sin motivos...

G10

Esto quedará entre nosotros de momento. Vigila sus crisis e infórmame, si se produce una evolución.

G11

Gracias.

G12

En primavera iremos a Medillum para consultar las escrituras. Puede que con la venta de pieles y cueros tengamos suficiente dinero para ver a un médico.

P14

R1

Pero la primavera aún estaba lejos...

R2

Los más jóvenes se habían levantado al alba, para seguir las enseñanzas de Fahuw.

G1

Muy bien, niños, habéis venido todos, a pesar del frío.

G2

Hoy vais a aprovechar las huellas en la nieve para aprender a rastrear.

G3

Puedo ceguirte Daeb?

G4

No, Witou, hoy vamos a cazar solos... Ya es hora de que crezcas un poco.

G5

Recordad: cuanto más profunda es la huella, más grande es la presa; y cuanto más definida, más reciente.

G6

Entendido?

G7

Sí!

G8

Que cacéis bien, chicos! La próxima vez iré con vosotros.

G9

Gracias Luatan! Nima, quédate con Wak, el pequeño Borali. Estará en buenas manos.

G10

Chica, Laïth está colado por ti!

G11

Suertuda... Cuando pienso en todo lo que me esfuerzo yo por estar mona.

G12

Hey, Tuhitep, dime, vas a estar de morros todo el día?

G13

Mi hermana prefiere a Laïth y punto.

G14

Además, hay otros peces en el río, ve a pescar a otro lado, donde hagas pie!

G15

Déjame en paz, Daeb!

G16

Y a ver a dónde tiráis!

G17

Ña, ña, ña

G18

Suerte, chavales!

G19

Jo qué hambre

G20

Sip, como alguien me dé en el culo, van a rifarse las leches.

P15

R1

Casi mediodía y el sol, perezoso, no se decidía a rasgar las nubes.

R2

Nada había atrapado aún Wando, a pesar de ser el más aguerrido cazador.

G1

Hey, Tuhitep, qué has cogido? Yo sólo un pajarillo!

G2

Bravo Señor Laïth! Yo no he visto ná!

TsI1

?

TsI2

?

TsI3

Gromphhh

Gromph

Rhôôôô

G3

No te hagas el inocente! Te has reservado el mejor terreno, como siempre!

G4

Eh? Estás mal de la cabeza o qué?

G5

Tú vas a acabar en mi plato, mi gordo amigo!

G6

Igual, siempre te lo quedas todo!

G7

Mirad... quién es el mejor esta vez? Yo!

TsI4

Groarr

P16

TsI1

Aarôhrhh

G1

Daeb! Cuidado!

TsI2

Bamm

G2

Wando corre llama al clan!

G3

Está... Oh, no... no respira...

G4

No es justo! No puede ser!!

TsI3

(Onomatopeya ilegible)

P17

G1

Daeb! Estás vivo, es increíble!

G2

Estabas muerto y... Es un milagro, Laïth, cómo lo has hecho?

G3

No puede ser, soy un...

G4

Por qué se va? Debería estar contento, no?

G5

...un monstruo.

G6

Laïth vuelve! Siento haberme enfadado antes.

G7

Dejadle ir. Tiene sus motivos.

G8

Vamos a avisar a los otros, después yo iré a buscarle!

G9

Cojo loz conejoz?

G10

No, yo lo haré. Coge mejor el jabalí, pesa menos.

G11

Todo irá bien, Daeb. Cógete bien.

G12

Eh, niños!

G13

Moskip, qué le ha pasado a mi hijo?

G14

No lo sé...

G15

Qué ha pasado?

G16

Papá! Me morí...

G17

Y Laïth... un rayo...

G18

Un Bum enorme! Y paf, Daeb estaba vivo.

G19

Dónde está Laïth?

G20

Ha ido hacia el río. Estaba muy turbado!

P18

G1

Laïth!

G2

Por qué?

G3

Por qué yo?

G4

Imaginaba que estarías ahí.

G5

Nos han dicho que...

G6

Dime qué me sucede.

G7

Yo no lo sé todo, hijo mío...

G8

Qué le dijiste a Fahuw la otra noche?

G9

Ya vuelven! Moskip ha encontrado al niño.

G10

Ese niño es un milagro.

G11

Deberíamos desterrarle. Ese crío no es normal...

G12

Acabará por saberse. Tendremos problemas!

P19

G1

Da igual si es un demonio o un dios! No es como nosotros, no es de aquí. No tiene nada que hacer aquí!

G2

Moskip, sígueme, debemos hablar!

G3

No temas, Laïth, mientras yo esté viva, nadie te hará daño!

G4

Moskip, seguro que me has dicho todo sobre el chico?

G5

No, Fahuw. Al encontrarle, su madre estaba muerta, como fulminada...

G6

Ya veo... E imagino que él no sabe nada.

G7

No...

G8

Pues ya es hora de que lo sepa!

G9

Tienes razón. Voy a llevarle a ver la tumba...

G10

Sígueme, Laith!

G11

A dónde?

G12

Gladhin, volveremos mañana temprano.

G13

Eso, llévatelo lejos . Y no lo traigas de vuelta!

G14

Papá, vas a abandonarme, como dice?

G15

Claro que no. Dicen eso porque tienen miedo, nada más. Pero se les pasará.

P20

R1

A algunas horas de allí, un batallón de la república de Frätt, dirigido por el gran Algärd, avanzaba con dificultad.

G1

Mirad qué espectáculo... Ah, qué hermoso es el ejército de Andrajosos!

R2

Volvían agotados de una batalla contra el reino de Onfidhen, amargados de no haber sido ni vencedores ni vencidos, una vez más...

G2

No podemos más!

G3

Llevamos 5 días caminando.

G4

Moriremos, ni no paramos.

G5

Basta de exponer el pellejo por un sueldo de miseria.

G6

Panda de vagos...

G7

Señor ministro, los hombres están agotados.

G8

Pues levantad el campamento por una noche, sólo una! Partiremos al alba.

G9

Sí, señor!

G10

Empezad por mi tienda, me apetece un baño caliente!

P21

G1

Inútil! Lamentable. Penoso.

G2

Basta! Estas batallas estériles deben cesar!

G3

Sin armas más poderosas, jamás ganaremos esta guerra!

G4

Jamás! Me oís?

G5

Pero, ministro Algärd, no existen armas más poderosas.

G6

Pues inventadlas! Sois ingeniero, para eso se os paga, no?

G7

Pero es imposible! Somos científicos, no magos!

G8

Estoy más que harto de lamentos!

G9

No te preocupes Laith. No somos guerreros, no corremos peligro.

G10

Seguro que el presidente Morival estará encantado de saber que sois incapaz de inventar armas mínimamente eficaces...

G11

Podéis disponer!

G12

Te encontré por allí. Iremos cuando hayamos descansado.

G13

Alto, viajero, qué queréis?

G14

Buenas noches. Somos cazadores y solicitamos protección esta noche.

3 COMENTARIO DE LA TRADUCCIÓN

3.1 Definición de cómic

No existe una definición consensuada de cómic. Resulta evidente que es un medio de expresión que conjuga texto e imagen para arrojar como resultado un mensaje, pero los autores no se ponen de acuerdo con respecto a cómo clasificarlo. Algunos han defendido su naturaleza artística, considerándolo el Noveno Arte, tras la fotografía y el cine. Muchos han querido denostarlo, diciendo que se trata de subliteratura. Ello pone de relieve la esencia ambigua de este producto.

Sin embargo, se va imponiendo una definición del cómic como género *paraliterario*. Si no se puede considerar que sea estrictamente literatura, es por su asociación a ciertos medios audiovisuales como el cine, con el que comparte códigos, lenguaje, temáticas, además del hecho de ser, como éste, un medio de comunicación de masas.

No obstante, el cómic es comunicación escrita e imágenes. La diferencia con la novela gráfica, por su parte, es que la información de que se nutre el lector proviene en igual medida de la imagen que del texto, sin que la imagen sea un mero acompañamiento de éste.

Por ello, quisiéramos reproducir aquí la reflexión de Bernard Duc en *L'art de la B.D.*:

"Il y a bien des façons de définir une bande dessinée... Celui-ci vous dira que c'est un 'moyen de communication de masse', associant étroitement l'image et le langage, et c'est vrai. Un spécialiste des arts graphiques affirmera qu'il s'agit plutôt d'un genre de littérature dessinée, et c'est encore vrai. Mais un autre soutiendra que la bande dessinée est au fond plus proche du cinéma que de la littérature, et c'est une définition qui ne manque pas non plus de vérité. S'il est difficile de définir avec précision la bande dessinée, c'est qu'elle se situe précisément au carrefour de plusieurs moyens d'expression artistique: l'art graphique, l'art cinématographique et la littérature. Elle est tout à la fois dessin, cinéma, écriture, se conjuguant entre eux pour former un art nouveau, doté d'un ensemble de moyens d'expressions extrêmement complet et varié [...]."

Aún pareciéndonos una de las aproximaciones más acertadas a la naturaleza real del cómic, no quisiéramos dejar de apuntar que la importancia del elemento visual del cómic ha conducido a

otros autores a considerarlo un género completamente aparte, en que la imagen asume el papel principal. Así, dice Thierry Groensteen en *La Bande dessinée* que: “La bande dessinée n’est pas un genre littéraire ou paralittéraire, mais un mode d’expression à part entière, dont le discours passe d’abord par l’image”.

Esta complejidad de la naturaleza del cómic ha conducido a numerosos teóricos a estudiar su semiótica. Parece indiscutible que se trata, en cualquier caso, de una naturaleza híbrida.

A efectos de este trabajo, asumiremos pues que el cómic es un género paraliterario de naturaleza híbrida en que la imagen y el texto se asocian, arrojando como resultado un producto distinto de cada uno de ellos. En este comentario, pretendemos poner de relieve cómo una tal estructura supone un desafío específico para el traductor.

3.2 Tipo de discurso del cómic: lenguaje de entretenimiento

La naturaleza híbrida del cómic que hemos apuntado más arriba impone un tipo de discurso específico a este género. Se trata, en primer lugar, de un discurso sintético, ya que la presencia de la imagen sustituirá parte del contenido lingüístico. Se debe tener presente que la mera lectura del texto, en un cómic, no resulta suficiente para la comprensión global del mensaje. Las ilustraciones contienen parte significativa del mismo. Como dice Jean Claude Gagnon en *La bande dessinée comme discours ou le récit en images*: “L’illustration consiste à accompagner d’images un récit dont les éléments principaux sont présentés dans un texte, alors que la véritable bande dessinée devient un récit construit dans une intégration plus complète de l’image et du texte.”

Este sintetismo se manifiesta en un discurso a base de frases cortas, parquedad de las explicaciones textuales, así como limitación de las descripciones y presencia generalmente abundante de onomatopeyas. Este contenido textual se ubica en los llamados recuadros, normalmente en cabeza o pie de las viñetas, en lo que respecta a las explicaciones, y muy principalmente en los llamados globos o bocadillos, en lo que se refiere a los diálogos o reflexiones internas de los personajes. Las onomatopeyas, por su parte, pueden ocupar su espacio dentro de los globos o resultar directamente impresas sobre la imagen, formando a veces parte de ella. Se trata, en conjunto, de un tipo de discurso muy dinámico. Como dice el autor de cómics francés Paul Guillon en *La bande dessinée : un nouveau langage ?*: “Une seule image peut occuper la place de trente ou quarante pages dans un roman”.

En segundo lugar, este tipo de discurso se caracteriza por la llamada oralidad fingida. Debido entre otros motivos a la función lúdica del lenguaje empleado por el cómic, así como a la abundancia de diálogos, el discurso del cómic suele reproducir el habla oral pero sometiéndola a

modificaciones imprescindibles precisamente para generar un efecto de naturalidad. En palabras de Anna Giaufret en *La BD québécoise*: “La langue parlée par les personnages, et qui contribue fortement à leur caractérisation, peut-être définie comme un pseudo-oral stylisé: il s’agit d’une représentation graphique de la langue parlée, dans laquelle sont mises en exergue certaines particularités variationnelles.” También el profesor Guilhem Naro ha apuntado este fenómeno en su artículo *Las marcas de oralidad en el cómic Iznogud y su traducción del francés al español* (en *La oralidad fingida: descripción y traducción*) al explicar en qué consiste esta estilización que permite la oralidad fingida: se imita el habla coloquial, oral, pero se modifica sutilmente para resultar creíble: “...se limitan las vacilaciones, los silencios, las interjecciones, el apoyo gestual a la palabra, puesto que una transcripción literal del discurso oral podría resultar, paradójicamente, antinatural”. El resultado es, como se puede deducir, un discurso altamente desenvuelto.

Esta desenvoltura de la oralidad fingida se expresa mediante el empleo de coloquialismos, idiomatismos, vulgarismos, argot y jerga propios de los personajes de la historia, la presencia de frases muy cortas y a menudo inacabadas, así como de palabras interrumpidas, y mediante la transcripción de marcas fonéticas que pretenden expresar características de los personajes. En referencia a este último recurso, puede tratarse de reproducir gráficamente un determinado acento, un modo de hablar infantil, una actitud en particular. Todos estos recursos tienen como función el caracterizar a los personajes, sin emplear las exhaustivas descripciones a que la literatura apela. Así, cada uno de los modos de expresión que elige el autor de un cómic aporta una gran cantidad de información sobre el personaje en cuestión.

Pero además, tiene como objetivo el dibujar el contexto en que se desarrolla la historia. Es obvio que el empleo del habla familiar, de idiomatismos y otras expresiones, remite necesariamente a un determinado entorno histórico y geográfico, pues dichas locuciones cambian en función de las épocas y lugares. Puede suceder también que el contexto en que se desarrolle la historia sea fantástico. En ese caso, el discurso del cómic encuentra un equilibrio entre el empleo de giros que cumplan la función de oralidad fingida necesaria, sin aproximarse excesivamente a un tiempo o lugar concretos, que podrían traicionar la contextualización de la historia. En cualquier caso, de esto se desprende que se trata de un discurso altamente connotado culturalmente.

Román Gubern, en *El lenguaje de los cómics*, sostiene que otra de las características de este discurso es el empleo frecuente del llamado lenguaje icónico, que consiste en la representación gráfica del lenguaje mediante imágenes, símbolos no lingüísticos o ilustraciones. Este recurso se alinea perfectamente con la idea del lenguaje sintético, pues mediante la inclusión de un símbolo convencional se puede expresar una idea que requeriría de otro modo numerosos caracteres lingüísticos. Por otra parte, el cómic presenta otra característica que suele asociarse igualmente

al lenguaje icónico: el empleo de diversos tipos y tamaños de letra, así como de otros recursos como la negrita o la cursiva e incluso el uso abundante de signos de admiración o interrogación. Con el mismo ánimo, el propio diseño de las viñetas puede matizar el mensaje. En este sentido, podemos citar nuevamente a Bernard Duc:

“En BD, souvent, le langage verbal s’iconise sous des formes conventionnelles ou plus novatrices. En outre, la forme des lettres, la typographie, l’écriture manuscrite ou dactylographiée, la calligraphie et la forme de l’espace dans lequel s’inscrit le message verbal et sonore, (le plus souvent la bulle aussi appelée ballon ou phylactère), acquièrent dans certains cas une valeur expressive”.

Todos estos elementos coadyuvan a generar un efecto determinado en el lector, pues matizan la intensidad y sentido de las expresiones lingüísticas.

Es pertinente indicar, en lo que se refiere al empleo de los signos de admiración e interrogación, que a menudo los autores, en castellano, los emplean únicamente como cierre de frase, prescindiendo de los signos de apertura. También es frecuente encontrar estos signos aislados, expresando, con su sola presencia, una duda o sorpresa. Estas prácticas abundan en la sensación de oralidad que percibe el lector, y alejan al cómic de la literatura *stricto sensu*. Cabe mencionar también que, en contrapartida, son raros otros signos como el punto y coma, los paréntesis u otros, que suelen emplearse cuando los mensajes lingüísticos son más largos y complejos. En cambio, es frecuente el uso de puntos suspensivos, muy especialmente cuando se quiere subrayar la interrupción de una frase o palabra, para evitar confusiones.

La presencia del lenguaje icónico en el cómic se relaciona directamente con la de las onomatopeyas, pues ambos recursos cumplen idéntica función. La comprensión del mensaje pasa por un nivel extralingüístico y exige del lector el conocimiento de ciertas convenciones que tienen mucho que ver con el contexto cultural, lo que conduce a reflexiones similares a las enunciadas más arriba, respecto del empleo de coloquialismos.

Tanto las onomatopeyas como el lenguaje icónico pueden aparecer dentro o fuera de los globos o bocadillos, mezclándose con las imágenes, circunstancia que justifica una vez más la naturaleza híbrida del cómic.

La onomatopeya es tal vez uno de los elementos más característicos del cómic. El Diccionario de la Real Academia de la lengua española define la onomatopeya como el “Vocablo que imita o recrea el sonido de la cosa o la acción nombrada.” En los cómics encontraremos onomatopeyas de multitud de orígenes: aquellas que reproducen sonidos naturales, de seres humanos o

animales; de acciones, sean humanas, de animales o de objetos; y sonidos artificiales. Todas ellas se encuentran al servicio de este discurso complejo propio de la historieta gráfica.

3.3 Naturaleza híbrida del cómic: texto e imagen

Hemos mencionado ya la naturaleza híbrida del cómic como producto, pues es una premisa básica de la que partir para comprender su esencia y todos sus elementos contingentes. Esta naturaleza pone de manifiesto que, en el cómic, texto e imagen se complementan para arrojar un resultado diverso de cada uno de los elementos de partida. El cómic es, pues, el resultado de la combinación de texto e imagen en que ambos superan su función primera, existiendo en función del otro y creando una nueva identidad lingüística. Así, el texto en el cómic es, en palabras de Bernard Duc un “comentario gráfico”, la imagen tiene un contenido significativo y existe, además, un lenguaje que consiste en el vínculo de ambos:

“...le texte est un commentaire graphique, c'est-à-dire que la façon dont il est écrit, la façon dont il est placé, la façon dont le ballon est fait au tour du texte et la façon dont il rejoint le personnage qui est censé dire ce texte sont autant d'éléments signifiants, précis, et constituent un véritable code linguistique, donc il y a [...] un langage intermédiaire entre l'image et le texte [...]. Le texte est partie intégrante de l'image et c'est un tout qui doit trouver en soi-même sa signification graphique”.

La imagen es, así, parte integrante del mensaje, y no un apoyo gráfico del mismo. Cuando el lector consume un cómic, no sólo lo lee, también descifra los iconos presentes y sólo gracias a ambas operaciones logra la comprensión del mensaje.

Esto tiene consecuencias definitivas para el contenido lingüístico, pues éste se encuentra, de alguna manera, subordinado a la imagen. Una de estas consecuencias es la limitación de espacio dedicado al texto. Un recuadro o un globo tienen un espacio esencialmente limitado, y el texto debe circunscribirse a dicho espacio, sin poder excederlo. Existen tipos muy diversos de cómics, y algunos presentan más cantidad de texto que otros, pero es siempre una cantidad limitada.

Se debe igualmente tener en cuenta que el autor del cómic es tanto el autor del texto como el autor de las ilustraciones, cuando se trata de dos autores diferentes. Y que, a menudo, ambos elementos se encuentran entrelazados. Es el caso de lo que llamamos el texto impreso sobre la imagen. Sobre todo en lo que respecta a las onomatopeyas y al lenguaje icónico, encontramos numerosos ejemplos en el cómic en que dicho contenido, que no puede dejar de considerarse lingüístico, puesto que consiste básicamente en signos y caracteres lingüísticos, no está ubicado dentro de ningún globo o bocadillo, sino mezclado con la propia ilustración.

Ambas circunstancias (la limitación de espacio en los globos y la presencia de texto impreso sobre la imagen) tendrán consecuencias en la mecánica de la traducción del cómic, como veremos más adelante.

3.4 El cómic de ficción

El cómic se ha asociado frecuentemente a la infraliteratura, debido a algunas de las circunstancias mencionadas antes, como la inmediatez de sus mensajes o la austeridad de sus expresiones lingüísticas. Lo cierto es que el cómic comparte muchas características con algunos medios de comunicación de masas, como el cine, por las temáticas y el estilo, y que, sobre todo en un origen, se asociaba únicamente al público infantil. Ha sido gracias a su evolución posterior, y a que gran cantidad de autores consagrados han empleado el cómic como medio de expresión, que el cómic se ha ido abriendo paso entre los géneros literarios, a pesar de que esta afirmación siga siendo polémica.

Para adultos o para niños, lo cierto es que el cómic parece invitar a la ficción, pero es menester recordar que esto es sólo una apariencia. La propia naturaleza del discurso del cómic, tal como la hemos descrito, lo hace un medio ideal para otros géneros, como el periodístico y la denuncia. Lo sintético de su lenguaje, la franqueza del mismo, han permitido que a menudo la contestación y la denuncia social lo hayan empleado para sus fines.

En lo que concierne a este comentario, sin embargo, nos encontramos ante un cómic claramente de ficción y, lo que es más, de ficción fantástica. Pero en todo caso, estas características añaden nuevos elementos que revisten importancia, especialmente en lo que se refiere a su traducción, como es el empleo de nombres propios inventados que, a menudo, contienen connotaciones de carácter cultural.

3.5 Dificultades de traducción derivadas del tipo de discurso propio del cómic

Es pertinente indicar que el cómic representa un género con una presencia creciente en el mercado editorial y, particularmente, en el mundo de la traducción. Así, analizar las dificultades a las que se enfrenta reviste una esencial importancia, pues el traductor de cómics es, actualmente, responsable de la creación de determinados códigos que se van y se irán imponiendo. Ya que, hasta ahora, se puede decir que la práctica de la traducción de cómics es joven, los traductores deben resolver a menudo sin indicios las dificultades y problemas de traducción de modo que, en un futuro, existan convenciones establecidas, reconocidas, respetadas y aceptadas, sobre el modo de traducir cómics.

Una de las consecuencias de dicha juventud es la abundancia de préstamos en las versiones españolas traducidas de cómics extranjeros. Por una parte, existe una menor cultura de la

historieta en el mundo editorial hispano que, por ejemplo, en el anglófono; por otra, el hecho de que debido a otros medios, como el cine, el usuario hispano está habituado a leer y oír términos en inglés. Así, el traductor se ve frecuentemente tentado a dejar términos en la lengua original, confiando en la capacidad del lector de comprenderlos. Por lo demás, y en lo que se refiere específicamente a las onomatopeyas, es sabido que el inglés, como lengua, es mucho más prolífica que el castellano, y en general emplea onomatopeyas transparentes, más fieles a los sonidos originales, que no entorpecen la comprensión, mientras que las lenguas romances tienden a emplear onomatopeyas de carácter más simbólico. Es fácil colegir, pues, que los cómics traducidos al español están frecuentemente sembrados de préstamos, sobre todo del inglés.

Sin embargo, esto forma parte de una decisión por parte del traductor. Como decíamos, es un género lo suficientemente incipiente como para admitir nuevos cauces. Un traductor, hoy en día, puede tomar sus determinaciones y optar, por ejemplo, por una versión menos exótica, dándole un carácter más local a su traducción, mediante la traducción de las onomatopeyas al castellano. De hecho, se ha producido una evolución en el tratamiento de este lenguaje, sobre todo en lo que se refiere al lenguaje icónico y las onomatopeyas, que se van traduciendo cada vez más.

No obstante, una de las particularidades de este tipo de traducción consiste en su naturaleza subordinada. En palabras de Kelly, Mayoral y Gallardo: “*Traducción subordinada será la que se encuentra sometida a restricciones de espacio/tiempo o a las propias de la lengua oral, por encontrarse las señales verbales en conjunción con otras señales como las imágenes o la música*”. En este caso, el elemento llamado subordinante, aquel que impondrá limitaciones y restricciones al traductor, es de carácter visual. Se trata de la imagen y/o el espacio. Y decimos que ello no obstante, puesto que la toma de decisión de que hablábamos no es tan vasta ni tan libre como en otros géneros. El traductor puede decidir emprender ciertos senderos, pero algunos le son vedados.

Estamos pensando e concreto en el hecho de que el traductor de un cómic sólo tiene *derecho* a intervenir sobre el texto pero, como hemos sostenido más arriba, el cómic es de naturaleza híbrida, y la imagen juega un papel tan relevante como el texto, si no más. Cabe asimismo mencionar el caso, también señalado más arriba, en que el texto se encuentra impreso sobre la propia imagen, entremezclado con ella. Una intervención por parte del traductor en este tipo de contenido textual se enfrenta a numerosas dificultades de carácter técnico (la dificultad de modificar la ilustración), de carácter económico (mayores costos) y de carácter ético (¿dicho contenido lingüístico es también artístico?).

Sin embargo, estas limitaciones no son únicamente desventajas. Hay que pensar que, a veces, la

propia naturaleza híbrida podrá ser un facilitador para el traductor, quien se puede apoyar en la presencia de dicho contenido cuando escoge su fórmula en la lengua de llegada. Iremos viendo cada situación a medida del desarrollo de los capítulos. En todo caso, recordar que esto representa un desafío profesional de envergadura para el traductor.

3.5.1 *Dificultades derivadas del discurso de oralidad fingida*

El discurso del cómic emplea un lenguaje cuya función es lúdica o de entretenimiento, lo que presenta dificultades específicas. Este tipo de lenguaje se caracteriza por la llamada oralidad fingida, como hemos visto, que implica el uso frecuente de metáforas, juegos de palabras, idiomatismos, giros, argot, jergas y demás recursos que incrementan la dificultad de traducción.

En el caso de los giros e idiomatismos, la mayor parte de la literatura al respecto señala como recursos generales para afrontar dichas dificultades la búsqueda de equivalentes en la lengua meta, la compensación o la mera supresión. A partir de esto, el traductor debe analizar cada situación en concreto y determinar cuál será el recurso más indicado casuísticamente.

Durante la traducción del cómic objeto de este trabajo, hemos tenido la oportunidad de enfrentarnos a un gran número de situaciones como la que se plantea en este apartado. El código empleado por la mayoría de personajes del cómic es de carácter informal y familiar y cuando se producen diálogos, suelen estar sembrados de frases hechas y otros giros coloquiales.

Siempre que nos ha sido posible, hemos optado por encontrar un equivalente adecuado al registro, tono y situación planteados, así como a la condición del personaje que enuncia el mensaje. Es el caso, por ejemplo del globo 14 en la página 9 del cómic. El original el francés reza:

(Ejemplo 1)

“Hé Wando, tu vas avoir un nouveau copain pour taper dessus!”

Donde el tono es claramente familiar. En su traducción, hemos optado por decir:

“Eh, Wando, vas a tener un nuevo amigo a quien dar collejas!”

Con la convicción de que esta expresión en castellano resulta fiel al mensaje original, sin tener que lamentar pérdidas o distorsiones.

Sin embargo, no en todos los casos la solución ha sido tan fácil de alcanzar. Debemos aquí señalar otra circunstancia que se deriva de la oralidad fingida, pero muy particularmente de dicho discurso elaborado en francés. Siendo el francés una lengua de carácter mucho menos fonético que el castellano, es frecuente que se emplee, como recurso para transmitir esta idea de

oralidad, la supresión de ciertos caracteres sin afectar ni a la comprensión ni tan siquiera a la pronunciación. En cambio, el castellano, mucho más fonético en términos generales, no puede permitirse el empleo de este recurso sin correr otros riesgos. Así, por ejemplo, en el globo 14 de la página 14 del cómic leemos:

(Ejemplo 2)

“Et pis y'a d'autres poissons dans la rivière... t'as qu'à pêcher ailleurs, là où t'as pied!”

Suprimiendo un relevante número de caracteres, sin generar ningún perjuicio en el lector francófono, que puede comprender fácilmente que la frase completa y correctamente transcrita sería:

“Et puis il y a d'autres poissons dans la rivière... tu n'as qu'à pêcher ailleurs, là où tu as pied!”

Para abordar la traducción de esta frase, no sólo debemos calcular el registro, la intención y otros elementos del mensaje, sino tener en cuenta que el modo de escribirlo influye en el efecto del mismo. Pretender imitar dicho recurso en castellano arrojaría como resultado una frase del tipo:

“Aemás, hay otros peces en el río, no tiés más que ir a pescar a otro lao, donde hagas pie!”

Pero una respuesta como esta presenta evidentes deficiencias, ya que enuncia un mensaje que excede claramente el tono coloquial del original, rozando la vulgaridad. Y es que se debe tener en cuenta, como dice Anna Giaufret en *La BD québécoise* que:

“La transposition de la langue parlée à l'écrit pose aussi un problème de censure ou d'autocensure: le seuil de sensibilité envers les expressions vulgaires est plus bas pour la langue écrite que pour la langue orale (le même phénomène est vrai pour le sous-titrage des films), ce qui conduit parfois à éviter un excès de vulgarité, ou à remplacer les signes linguistiques par des signes iconiques.”

Es decir, que ya el propio autor se verá acosado por limitaciones en su propia lengua para no resultar excesivamente vulgar, y este elemento afecta al traductor con la misma intensidad, si no con más, dado que debe respetar no sólo un cierto decoro de la lengua, sino no traicionar tampoco el tono deseado por el autor. Por ello finalmente optamos por:

“Además hay otros peces en el río, ve a pescar a otro lado, donde hagas pie!”

Confundiendo en que el tono familiar de la frase es recurso suficiente para generar el efecto deseado de oralidad fingida.

Por otra parte, hay que tener en cuenta que estas locuciones suelen estar cultural y temporalmente muy connotadas, así que al reemplazarlas por otra equivalente, necesariamente acercaremos al lector a la cultura y tiempo metas, alejándole así de los de origen. Ello podría distorsionar seriamente el mensaje, creando una atmósfera confusa en que se mezclan elementos de dos culturas tal vez distantes entre sí.

Para ilustrar esta circunstancia, podemos referirnos al caso del globo 14 en la página 10, en que leemos:

(Ejemplo 3)

“Fais gaffe, c'est vachement haut!”

Esta expresión, de tono claramente informal, está sin embargo integrada en el habla francesa desde hace mucho tiempo, y extendido a casi cualquier entorno social, generacional, etc. Así pues, cuando hemos debido buscar un equivalente para ella, hemos debido renunciar a muchas de las expresiones que actualmente servirían para tal efecto, so pena de transportar al lector de la traducción a un contexto muy determinado al que el lector del original no se encuentra vinculado. Concretamente, la posibilidad de traducir “vachement” por “súper” ha sido claramente descartada. Finalmente, hemos decidido escribir:

“Cuidado, está altísimo!”

Es decir, una operación de tipo compensatorio, puesto que la supresión del verbo “tener” de la expresión “tener cuidado”, más el uso del superlativo contribuyen a generar el efecto familiar sin caer en anacronismos.

Es también característico del discurso de oralidad fingida el empleo de frases o palabras sin terminar. En estos casos, el traductor se ve obligado a buscar una fórmula que reproduzca este efecto, sin afectar a la comprensión. Además, como ha quedado dicho más arriba, en este caso, el uso de los puntos suspensivos será imperativo. Así, por ejemplo, el globo 9 en la página 11 del cómic dice:

(Ejemplo 4)

“Tuhitep, si tu me chercher tu vas me trouv...”

Que hemos podido traducir por:

“Tuhitep, si me buscas me vas a encon...”

Sin que dicha solución presente mayores problemas.

Y finalmente, otro recurso empleado para producir este efecto de oralidad fingida es la transcripción de errores gramaticales u ortográficos para imprimir marcas fonéticas al habla de un determinado personaje, aportándonos una gran cantidad de información de manera muy sintética. En el caso del cómic que nos ocupa, se emplea recurrentemente para reproducir el modo de hablar infantil de uno de los personajes. Por ejemplo, en el globo 3 de la página 14 leemos:

(Ejemplo 5)

“Ze peux te fuivre Daeb?”

En lugar de lo que sería: “Je peux te suivre Daeb?”

Para transmitir el mensaje junto con la idea implícita de la juventud de dicho personaje, hemos optado en castellano por:

“Puedo ceguirte Daeb?”

En lugar de: “Puedo seguirte Daeb?”, donde el empleo del ceceo transmite la misma idea del original.

Algo a tener en cuenta cuando se lleva a cabo tal operación es la coherencia que se debe respetar en el habla del personaje de que se trate. Así, si en este caso decidimos emplear el ceceo, deberemos ser fieles a ello a lo largo de todo el cómic, para evitar confusiones.

3.5.2 *Dificultades asociadas al lenguaje icónico*

La primera circunstancia a tener en cuenta es si se trata de iconos integrados en un globo o si se encuentran impresos sobre la imagen o incluso mezclados con ella. Existen numerosas razones por las cuales resulta indeseable modificar cualquier contenido paratextual de este tipo cuando se encuentra sobre la ilustración, como ha sido señalado más arriba. Razones de tipo técnico y económico, puesto que modificar un diseño gráfico es mucho más difícil y costoso que insertar sencillamente un texto sobre un espacio blanco, así como razones de tipo ético, que plantean la cuestión del alcance del papel del traductor. Es más que discutible que un traductor pueda aventurarse a modificar los signos sobreimpresos aun cuando dichos signos sean de carácter lingüístico. En todo caso, el imperativo de la coherencia se pone de relieve una vez más, y obliga a respetar una convención determinada, aunque la encontremos dentro de un globo, si ésta ha aparecido o aparecerá en otros lugares del cómic fuera de él. En todo caso, en este apartado analizamos las dificultades de traducción del lenguaje icónico presente en los globos, dejando la cuestión del texto impreso sobre la imagen para el apartado correspondiente.

En este sentido, los teóricos señalan que, para la traducción de estas convenciones, se suele optar entre la conservación y la sustitución por un equivalente. La supresión es mucho más delicada en este caso, puesto que el lenguaje icónico encierra a menudo gran parte de la carga emotiva e intencional del mensaje, tanto más cuanto que se trata de discursos, como hemos visto más arriba, sintéticos y dinámicos. Encontramos numerosos ejemplos de ello a lo largo del cómic, como en la página 5, globo 4:

(Ejemplo 6)

?!

O en la página 6, globo 3:

(Ejemplo 7)

!...?

Y ello también dada la relativa cercanía de las culturas francesa e hispana.

Tan sólo en algunas ocasiones ha resultado más adecuado cambiar un signo de interrogación por uno de admiración, por adaptarse ello mejor al tipo de entonación castellana. Es el caso del globo 12 en la página 11 del cómic. En francés reza:

(Ejemplo 8)

“Reviens, Laïth! C'est pas grave, c'est qu'un chapeau?”

Y en castellano hemos decidido escribir:

“Vuelve, Laïth! No pasa nada, sólo es un sombrero!”

También en referencia a los signos de admiración e interrogación, es pertinente apuntar aquí que, tras la debida reflexión, hemos optado por eliminar aquellos de apertura de frase de manera sistemática. El motivo tiene tanto que ver con problemas de espacio, como veremos más adelante, como con el tono familiar que, en ocasiones, podría verse neutralizado por las dificultades señaladas más arriba en el apartado de la oralidad fingida. Así, la supresión de estos signos abunda en el carácter informal de las frases, compensando la posible estandarización del mensaje, descrita según los términos del apartado 3.5.1. Dado que resulta difícilmente justificable el empleo de dichos signos de apertura sólo a veces, hemos decidido finalmente suprimirlos por completo.

Para concluir, hay que recordar que el lenguaje icónico no se limita al empleo de signos de tal naturaleza, sino que también recurre a la gran variedad de tipología de letra existente, a la negrita, la cursiva, la mayúscula o minúscula y al tamaño de la propia letra. Todos estos

elementos influyen en el mensaje, y son característicos del lenguaje del cómic. De igual manera que en el punto anterior, fruto de una profunda reflexión ha sido el optar por conservar sistemáticamente dichos recursos. Insistimos: las culturas de origen y meta, en este caso, son suficientemente cercanas como para compartir dichos códigos, y nos ha resultado un deber para con el autor el respetar su opción. Esto no significa que ello no haya sido conflictivo a veces, sobre todo en lo tocante a los problemas de espacio, pues en más de una ocasión hubiera sido mucho más fácil encontrar una fórmula en castellano perfectamente adecuada, pero ligeramente más larga que la original, simplemente disminuyendo el tamaño de la letra o suprimiendo la negrita. Pero, como decimos, la fidelidad del trabajo del traductor nos ha obligado a buscar - y encontrar - otras fórmulas, sin recurrir a este tipo de operaciones.

3.5.3 *Dificultad de traducción de las onomatopeyas*

Las onomatopeyas comparten gran cantidad de elementos con el lenguaje icónico en lo que se refiere a los problemas de traducción que plantean, como si se encuentran dentro o fuera de los globos, o cuál es el límite del traductor a la hora de poder modificar un elemento inserto en la imagen, así como la comprensión de la representación gráfica del sonido imitado por la onomatopeya en las diferentes lenguas.

Para proceder con la traducción, hemos considerado los recursos propuestos por los teóricos: omisión de la onomatopeya, conservación, préstamos, búsqueda de equivalencias, traducción por lenguaje verbalizado o traducción propiamente dicha. Éramos conscientes de que la lengua castellana no brilla especialmente por la abundancia de onomatopeyas. Asimismo, ha habido que tener presente, para la toma de decisiones, la dificultad de la limitación de espacio disponible en los globos (como veremos en el apartado correspondiente) e, igualmente, el hecho de que el lector hispano de cómics está generalmente habituado a leer mensajes onomatopéyicos procedentes de otras lenguas, sobre todo el inglés, que se han universalizado. Dicen Gasca y Gubern en *El discurso del cómic* que el uso de préstamos y la conservación del original, en el caso de las onomatopeyas, se considera “un mal menor”.

Al igual que con el lenguaje icónico, y por similares motivos, hemos optado por respetar sistemáticamente las onomatopeyas cuando se encontraban fuera de los globos. Sin embargo, cuando se trata de onomatopeyas insertadas en los globos, que es el caso que nos ocupa ahora, nos hemos permitido proceder a su traducción cuando ha sido necesario. Es el caso del globo 8 en la página 10, que en francés figura:

(Ejemplo 10)

“Héhé” (risas)

Y lo hemos traducido, simplemente adaptando la grafía a la fonética, por:
 “Jeje”

O el del globo 2 en la página 11, que en francés dice:

(Ejemplo 11)

“Humfff” (alivio, recuperación del aliento)

Y en la traducción:

“Ufff”

Las siguientes imágenes ayudarán a ilustrarlo:

Imagen 1



Tal es el original del cómic. Ante ello, hemos procedido como indicábamos, y cuyo resultado sería el siguiente:

Imagen 2



Así pues, en general el debate sobre la onomatopeya ha desembocado en la conservación o equivalencia cuando la onomatopeya se encontraba en un globo. El rechazo de otras soluciones estudiadas, como la traducción por lenguaje verbalizado, se ha revelado una solución no adecuada, por motivos de espacio que veremos algo más adelante.

3.6 Dificultades derivadas de la naturaleza híbrida del cómic

3.6.1 *Dificultades de limitación de espacio en los globos o bocadillos*

La dificultad de la limitación del espacio es una de las principales, a la hora de traducir un cómic, y una constante en los diversos estudios sobre esta tarea. Hay que tener presente que un solo carácter de más en un globo puede ser definitivo, puesto que el espacio que el autor o autores originales han dedicado a dicho globo es también el espacio concedido consecuentemente a la ilustración, así que ampliar el tamaño de un bocadillo, aunque sea ligeramente, modificaría la imagen, con los dilemas ya apuntados de carácter ético, económico y técnico.

Los estudiosos coinciden en la necesidad de respetar el espacio original, y señalan diversas posibilidades para salvar este obstáculo a la hora de traducir, cuando la eventualidad consiste en que la traducción lingüísticamente más adecuada del mensaje original arroja como resultado una frase más larga. Entre estas posibilidades, las más comunes son las siguientes:

- Elección sistemática de la fórmula más corta posible en la lengua meta;
- Modificación de la estructura de la frase;
- Eliminación de redundancias;
- Uso de deícticos;
- Omisión de signos;
- Supresión de perífrasis;
- Representación de los números mediante cifras; o
- Eliminación de formas pronominales de los verbos cuando es posible.

Cabe recordar, además, que dadas las características propias del discurso del cómic, todos los mensajes tienden a ser de por sí sintéticos y breves ya en la lengua de origen. Ello hará que su reducción, cuando la traducción resulte más larga, sea aún más costosa de llevar a cabo, puesto que difícilmente podemos eliminar redundancias y perífrasis cuando éstas apenas existen.

En primera lugar, y de manera sistemática, hemos elegido siempre la fórmula más corta de entre las posibles. Si, a pesar de ello, continuábamos encontrándonos frente a este tipo de dificultad, hemos procedido a buscar soluciones ulteriores.

Una posibilidad, barajada durante todo el proceso de traducción, era disminuir ligeramente el tamaño de la letra de ciertos mensajes, cuando parecía que, si no, para reducir el espacio ocupado, estaríamos obligados a eliminar una parte del mensaje. Sin embargo, no podíamos

tampoco olvidar las consideraciones hechas respecto de la importancia del lenguaje icónico en el cómic, siendo el tamaño de la letra, así como la negrita y otros, tan elocuente como las palabras mismas. Por lo tanto, tras dicha reflexión hemos optado por no reducir el tamaño en ningún caso, ante el riesgo de modificar la intensidad, intencionalidad u otras connotaciones del mensaje, y buscar la solución más adecuada desde el punto de vista lingüístico apelando a otros recursos.

Siguiendo la metodología planteada, hemos comparado el tamaño efectivamente ocupado por cada frase traducida respecto de la original. El recuento de caracteres no es el método ideal, puesto que hay caracteres que ocupan más espacio que otros, así que lo que hemos debido hacer ha sido comparar físicamente el espacio ocupado por cada frase, situando una bajo la otra. Cuando, en efecto, la frase en español ha ocupado más espacio, hemos debido reconsiderar las diferentes posibilidades. Podemos ilustrar este proceso con los siguientes ejemplos

(Ejemplo 12)

En la página 7, el globo 1 dice en francés:

“D'où que tu viennes, ces pierres sont tes seules biens.”

Cuya traducción sería en principio:

“De donde quiera que vengas, estas piedras son tus únicos bienes.”

La cual ocupa evidentemente más espacio. Por lo tanto, hemos debido manipular el contenido y reflexionar acerca del significado, efecto e impacto del mensaje, alcanzando finalmente la solución propuesta:

“Seas quien seas, estas piedras son tus únicos bienes.”

Que, situada junto a la original, resulta ser una solución idónea, tanto en términos de espacio como de contenido:

“D'où que tu viennes, ces pierres sont tes seules biens.”

“Seas quien seas, estas piedras son tus únicos bienes.”

Más dificultades presenta la frase del globo 1 en la página 9, en cuya versión francesa leemos:

(Ejemplo 13)

“C'est qui qu'à faim?”

La cual es una frase de por sí tan sintética que reducirla representa un gran desafío de traducción.

La primera posibilidad, lógicamente, es:

“Quién tiene hambre?”

Que, desgraciadamente, supera, aunque de manera muy ligera, el espacio disponible en francés:

“C'est qui qu'à faim?”

“Quién tiene hambre?”

Así que hemos optado por cambiar la estructura de la frase, logrando sin embargo, a nuestro juicio, no distorsionar ni transformar el mensaje, eligiendo finalmente la fórmula:

“Hambre? Quién?”

Que respeta el espacio de que disponíamos, como puede verse a continuación:

“C'est qui qu'à faim?”

“Hambre? Quién?”

En otras ocasiones, sin embargo, nos hemos visto obligados a renunciar a una parte del mensaje que podría considerarse sustancial, por resultar imposible una solución completa. Es el caso del recuadro 4 en la página 4, que en francés dice:

(Ejemplo 14)

“Effrayé, épuisé, il dérapa sur les rochers glissants.”

Cuya traducción sería:

“Asustado, agotado, derrapó sobre las rocas escurridizas”

Siendo desafortunadamente demasiado larga. Incluso considerando la sustitución de los adjetivos por otros, continuamos ocupando excesivo espacio.

Así, finalmente, no nos ha quedado más remedio que eliminar el final de la frase, por considerar que es la solución que presenta el mal menor de entre todas las posibles, por ser la parte del mensaje que no aporta una información esencial, entre otras cosas porque la imagen ayuda a comprender la totalidad del mismo. Por tanto, la solución ha sido:

“Asustado, agotado, acabó derrapando”

Como observamos el dibujo al tiempo que leemos el texto, vemos que efectivamente el ciervo derrapa sobre las rocas, y podemos suponer que éstas son deslizantes, siendo este el motivo de la caída, lo que nos permite quedar tranquilos tras esta toma de decisión.

3.6.2 *Dificultades de traducción del texto impreso sobre la imagen*

Esta dificultad, ya aludida en diversas ocasiones a lo largo de los apartados anteriores, se refiere básicamente a onomatopeyas y lenguaje icónico. En el caso del presente cómic, el elemento más recurrente que encontramos impreso sobre la imagen es la onomatopeya.

Siguiendo las consideraciones ya mencionadas, la dificultad estriba sobre todo en el dilema a

que se enfrenta el traductor cuando debe transformar un mensaje compuesto por signos lingüísticos que no se sitúan en un recuadro de texto o globo, sino mezclados con la ilustración. Sea el autor del texto original el mismo que el de las ilustraciones u otra persona, lo que parece indiscutible es que el papel del traductor termina con el texto, sin poder intervenir en la imagen. Cuando dicho texto presenta características físicas que lo acercan más a la ilustración que al texto, podemos decir que queda fuera de la competencia traductora.

Ya han sido apuntadas otras dificultades asociadas: mayores costos de traducción, mayor dificultad técnica. Y a pesar de que actualmente la tecnología permite resolver dichos dilemas con mayor facilidad que hace un tiempo, lo cierto es que sigue siendo de una complejidad muy superior.

Teniendo en cuenta estas afirmaciones, durante el proceso de traducción de este cómic hemos decidido conservar las onomatopeyas y signos cuando estaban sobreimpresos, de manera sistemática.

Ha sido también apuntado anteriormente el hecho de que, para bien o para mal, el lector de cómic hispano está acostumbrado a los préstamos lingüísticos y el hecho de que, por ejemplo, una onomatopeya no pertenezca al repertorio lingüístico de su lengua, no suele interferir en su comprensión del mensaje.

Así, por ejemplo, en la página 3 de este cómic encontramos la onomatopeya siguiente:

(Ejemplo 15)

“ONG DING DONG”

Que representa el sonido de unas campanas que doblan. Somos de la opinión que ningún lector hispano encontrará la menor dificultad para descodificar dicha onomatopeya.

Lo mismo se puede decir de la onomatopeya de la página 12, que expresa el sonido de unos golpes sobre la puerta:

(Ejemplo 16)

“Tac!! Tac! Tac!”

Es cierto que la onomatopeya en castellano sería tal vez: “Toc”, en lugar de “Tac” pero, como en el caso precedente, estamos convencidos de la idoneidad de la solución de la conservación en este caso, puesto que no reduce la comprensibilidad del mensaje.

Cierto es, sin embargo, que otras onomatopeyas se alejan mucho más de la fonética y de la grafía del castellano, como el caso de la onomatopeya de la página 7 que reza:

(Ejemplo 17)

“Rhôôomm”

Para representar el sonido de un cuerno, llamamiento al clan. Sin embargo, gracias al contexto y a las imágenes, no queda la menor duda del significado de la onomatopeya, con lo que no consideramos generar perjuicio en el mensaje ni su comprensión.

3.7 Dificultad específica de traducción del cómic de ficción: los nombres propios

En lo que se refiere al comentario de esta traducción en particular, el primer punto a tener en cuenta es el carácter no sólo de ficción, sino de ficción fantástica de este cómic. Los autores han creado, mediante ilustraciones y textos, vehiculando la acción a través de sus personajes, un mundo de fantasía. La observación de los personajes da cuenta de ello, por cuanto no son exactamente personas, ni animales, sino seres creados por sus autores. En este sentido, y aunque se atribuyen a los personajes actuaciones, comportamientos, reacciones propias de los humanos, antropomorfizándolos, los autores son libres de inventar más allá de los límites de nuestra realidad. Y una de las manifestaciones de ello son los nombres propios. No sólo los nombres de los personajes, lugares o instituciones, sino incluso de ciertos elementos de la naturaleza (la naturaleza fantástica de este mundo inventado).

La tarea del traductor, llegado este punto, es encontrar la mejor forma de transmitir la idea que busca el autor cuando decide llamar a un personaje de una manera determinada, o denominar un lugar, un animal, de una forma u otra.

Centrándonos en el cómic objeto de nuestra traducción, resulta que la mayor parte de los nombres propios son, bien inventados, bien nombres de orígenes diversos (persa, sufí u otros orígenes indeterminados) pero sin connotaciones esenciales en su contenido. Así, el personaje principal se llama Laïth, nombre de origen sufí, el clan al que pertenece se llama Däfow, nombre cuyo origen no hemos podido determinar, la ciudad a que se dirigen en su periplo se denomina Medillum, nombre que responde a un sinnúmero de fenómenos actualmente (hemos encontrado muchas referencias a la medicina y la cirugía, sin que ello nos conduzca a ninguna conclusión determinada en lo que se refiere a nuestro trabajo), el antagonista de la aventura se llama Algärd, nombre de origen vikingo... y así sucesivamente. En estos casos, hemos optado por no traducir ni adaptar los nombres, puesto que no presentan para el lector hispano ninguna dificultad de pronunciación, ni se pierde información o contenido sobre la historia o sobre los personajes. Lo mismo se puede decir, por ejemplo, de los llamados “boralis”, animalillos fantásticos que

aparecen en la historia, y que, al no haber podido encontrar ninguna referencia de la realidad que nos sugiera otra cosa, suponemos elegidos al azar, así que optamos por conservar esta denominación.

Sin embargo, sí hemos encontrado un caso en que el autor claramente emplea una denominación connotada; es el caso del ejército de Algård, llamado en francés “ejército de Loqueteux”. En este caso, y para no perder la ironía ni la carga de la expresión, hemos decidido llamarlo “ejército de Andrajosos”.

4 CONCLUSIONES

Al comenzar este trabajo nos planteábamos como objetivo principal dar respuesta a una serie de cuestiones, básicamente si es posible realizar una traducción fiel y de calidad de un cómic y cuáles son, en su caso, las concesiones que nos vemos obligados a realizar. Para ello, pretendíamos analizar con detenimiento las dificultades que irían surgiendo, fruto de lo cual son estas conclusiones.

En primer lugar, y con carácter general, consideramos estar en situación de afirmar que sí es posible ofrecer un producto de calidad. Sin embargo, muchas han sido las tensiones lingüísticas que han surgido, y mucha la creatividad requerida para encontrar las soluciones adecuadas.

Como hemos ido viendo a lo largo del comentario, el cómic presenta un discurso muy particular, en que la imagen cumple un papel esencial. Podemos ahora afirmar que esta naturaleza peculiar supone a veces un desafío extra, puesto que aparecen en el cómic elementos icónicos que no tenemos derecho a modificar, en tanto que traductores, sin embargo, debemos también reconocer que este doble lenguaje, textual y gráfico, ayuda a la comprensión por parte del lector, que observa las imágenes al tiempo que lee el texto, y eso es un comodín para el traductor, que puede confiar frecuentemente en la elocuencia de la ilustración cuando lingüísticamente se enfrenta a un problema de traducción.

Esto se vincula con la idea, también apuntada más arriba, de que el lector de cómics está, generalmente, acostumbrado a una serie de códigos. Es decir que los giros que estrictamente son préstamos han pasado a formar parte del repertorio de la lengua meta, el castellano en este caso. Así, durante el proceso de traducción, hemos podido estar tranquilos cuando, debido a dificultades técnicas, como las que presentan las onomatopeyas impresas sobre las ilustraciones, hemos optado por conservar la lengua original, a sabiendas de la transparencia de la misma para el lector de cómic hispano.

Tal vez una de las dificultades más características es la que se deriva de la limitación de espacio dentro de los globos. Es una circunstancia que nos ha obligado constantemente a revisar y repensar las opciones de traducción barajadas en primer lugar, puesto que la solución lingüísticamente más adecuada a menudo superaba el espacio de que disponíamos. Es quizá la parte más creativa y estimulante, pues nos hemos visto constreñidos a encontrar una solución adecuada desde el punto de vista lingüístico y de contenido, pero adaptándola a una circunstancia no textual. Sin embargo, creemos poder decir que hemos sabido salvar estos obstáculos, apoyándonos a menudo en la imagen o el contexto, de modo que las soluciones han sido encontradas, como vemos en los ejemplos seleccionados durante el comentario.

Nos reafirmamos así en la hipótesis planteada según la cual el trabajo del traductor, y muy especialmente el traductor de cómics, es un trabajo altamente creativo, y cuyo papel reviste gran importancia, puesto que establece códigos, acostumbra al lector a ciertos giros y expresiones, es un transmisor de cultura y un innovador, puesto que introduce novedades, propone soluciones y va creando un sustrato que, posteriormente, servirá de base para ulteriores traducciones.

5 BIBLIOGRAFÍA

5.1 Obras de referencia y consulta

BICHEBOIS, M.; POLI, D. (2006). « Pierres de sang », *L'enfant de l'orage*, tomo 1. Tournai.

BRUMME, J. (2010). *La oralidad fingida: descripción y traducción. Teatro, cómic y medios audiovisuales*. Iberoamericana / Vervuert. Madrid / Frankfurt.

DUC, B. (2000). *L'Art de la B.D. : [bande dessinée] : Du scénario à la réalisation graphique, tout sur la création des bandes dessinées*. Glenat. Grenoble.

GAGNON, J.C. (1998). « La bande dessinée comme discours ou le récit en images », *Publications Québec français*, número 70. Québec.

GASCA, L.; R. GUBERN. (1994). *El discurso del cómic*. Cátedra. Madrid.

GIAUFRET, A. (2011). « La BD québécoise : “Magasin Général”, la langue entre imaginaire et représentation », *La BD francophone*, número 14. Verona.

GILLON, P. (1977). « La bande dessinée : un nouveau langage ? », *Communication et langages*, volumen 34, número 34. Paris/Avignon.

GROENSTEEN, T. (1996). *La Bande dessinée : Mode d'emploi*. Col. “Les Essentiels Milan”. Impressions Nouvelles. Toulouse/Milán.

GUBERN, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Ediciones Península. Barcelona.

MAYORAL ASENSIO, R.; KELLY, D.; GALLARDO, N. (1986). *Concepto de traducción subordinada (cómic, cine, canción, publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción*. Universidad de Valencia.

5.2 Diccionarios

Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española en línea. 2011. Diccionario de la Real Academia española. Junio 2011. <http://rae.es/rae.html>

Le Trésor de la Langue Française Informatisé. 2011. Le Trésor de la Langue Française Informatisé. Junio 2011. <http://atilf.atilf.fr/tlf.htm>

Wordreference on-line language dictionaries. 2011. Wordreference on-line language dictionaries. Junio 2011. <http://wordreference.com/>

NODIER, C. (1808). *Dictionnaire raisonné des onomatopées françaises*. Commision d'Instruction Publique pour les bibliothèques des lycées. Paris.

CARRETER, L. (2008). *Diccionario de términos filológicos*. Gredos. Madrid.

6 ANEXO 1: TRANSCRIPCIÓN DEL TEXTO ORIGINAL

Leyenda:

Página: P

Texto impreso sobre la imagen: TsI

P3

Recuadro 1

On enterre aujourd'hui le plus aimé des rois, que les cloches sonnent longtemps pour honorer sa légende

Recuadro 2

...mais avant que le temps n'efface sa mémoire, je me dois de conter ce que fut sa vie...

Recuadro 3

...car de tous ceux qui l'ont connu, je suis le seul à détenir l'exacte vérité.

Recuadro 4

Il y a tant d'automnes de cela...

TsI

Brraoummm

Ding dong ding dong

P4

Recuadro 1

Au coeur de la forêt de Tildwen, le ballet macabre du prédateur et de sa proie avait commencé.

Recuadro 2

Depuis que l'orage avait cessé, Moskip, un chasseur du clan Daföw, s'était lancé sur les traces du maître des sylves.

Globo 1

Contourner

Recuadro 3

Le vieux cerf, bien que plus rapide, n'arrivait pas à le distancier.

Recuadro 4

Effrayé, épuisé, il dérapa sur les rochers glissants.

TsI

swishhhhh

Recuadro 5

Et le temps de se redresser...

Globo 2

...Rabattre...

P5

Globo 1...tirer.

TsI

BAMM

Recuadro 1

...il était déjà trop tard...

Recuadro 2

C'était une prise magnifique, et Moskip prit le temps de dépecer l'animal avec soin pour en rien perdre de sa fourrure, ses bois, sa chair.

Globo 2

Nous honorions ta vie. Nous honorerons ta mort.

Recuadro 3

Une journée comme tant d'autres...

Globo 3

Ouin!!

Recuadro 4

...enfin, presque.

Globo 4

?!

P6

Globo 1

Ouin!!

Globo 2

Bon sang! Vite!

TsI

Schlaaak

Globo 3

!...?

Globo 4

Pauvre gamin... pleure plus, je vais m'occuper de toi.

Recuadro 1

Le chasseur n'avait jamais vu de telles pierres. Elles étaient si légères que le vent aurait pu les emporter.

P7

Globo 1

D'où que tu viennes, ces pierres sont tes seules biens.

Globo 2

Alors qu'elles soient ta stèle... et t'accompagnent dans l'autre monde.

TsI

Rhôôomm...

Globo 3

Mes amis nous partiront dès que Moskip sera de retour!

Globo 4

Ouin!!

Globo 5

?

Globo 6

Justement le voi...

Globo 7

Il était abandonné tout seul derrière un rocher! Promis à la mort!

P8

Globo 1

Tu aurais dû le laisser là-bas!

Globo 2

Il est mignon ce chiard. Un peu pâlichon, mais mignon!

Globo 3

Faut l'emmener à Medillum, chez des nourrices!

Globo 4

Et que comptes tu en faire?

Globo 5

Tue-le, Moskip! On sait jamais...

Globo 6

Non, je peux pas faire ça. Et puis, Gladhin...

Globo 7

...Gladhin peut pas avoir d'enfants!

Globo 8

Alors ce gamin, ce notre chance.

Globo 9

Je te comprends, Moskip.

Globo 10

Mais on ne sait pas qui il est ni d'où il vient.

Globo 11

Alors si tu le gardes...

Globo 12

...Tu en seras responsable devant tout le clan.

Recuadro 1

Fawun, le vieux chef du clan donna l'ordre de partir. Les chasseurs se mirent en route pour rentrer au village avant la nuit.

Recuadro 2

Et pour la première fois de leur histoire, ils marchaient en silence.

Globo 13

Ouin!

Globo 14

Je crois qu'il a faim!

P9

Globo 1

C'est qui qu'a faim?

Globo 2

Ouin!

Globo 3

Ben ça alors!

Globo 4

T'as fait un bébé?

Globo 5

Non, Nima, attends!

Globo 6

Moskip a fait un bébé!

Globo 7

Hein?

Globo 8

Quoi?

Globo 9

Moskip a trouvé un enfant...

Globo 10

Je n'arrive pas à le croire!

Globo 11

C'est un cadeau du ciel.

Globo 12

Et comment vas-tu l'appeler ma petite?

Globo 13

Laïth! Parce qu'il sera la lumière de ma vie.

Globo 14

Hé Wando, tu vas avoir un nouveau copain pour taper dessus!

Globo 15

Par ce fer sur ta nuque je fais de toi un Däfow!

Globo 16

Il en sera digne.

P10

Recuadro 1

Des années plus tard... alors que le vent soufflait un nouvel automne.

Globo 1

Mon chapeau!

Globo 2

Bouge pas Nima, je vais te le chercher.

Globo 3

Merci, Laïth, c'est gentil.

Globo 4

Je l'aurais avant toi!

Globo 5

Ho, soeurette, la prochaine fois, attache-le!

Globo 6

Ce garçon est vraiment très rapide pour son âge... bien trop rapide, même!

Globo 7

Ma parole, y va vraiment trop vite!

Globo 8

Hé, hé, il est à moi...??

Globo 9

Alors ça Tuhitep, ça m'étonnerait.

Globo 10

Et voilà!

Globo 11

Tricheur!

Globo 12

Tu grimpes pas, Witou?

Globo 13

Non, Daeb, ze veux pas, z'ai peur!

Globo 14

Fais gaffe, c'est vachement haut!

Globo 15

T'inquiète Wando, j'y suis presque.

TsI

Whaakkk!!

Globo 16

C'est quoi ce...!!

TsI

Boinggg

P11

TsI

Ahhhhh!!

Globo 1

Grands dieux, Laïth! Bouge pas, je vais chercher Fahuw.

TsI

Boinggg

Globo 2

Humfff Ce petit borali m'a fait une de ces frousses.

Globo 3

Oh regarde Laïth, y t'a suivi... y doit croire que tu es sa mère!

Globo 4

Beurk... Thin, t'es folle! C'est qu'un gros rat!

Globo 5

Tu veux finir mon beignet?

Globo 6

Pfiou! Tu tombes presque aussi vite que tu montes!

Globo 7

Ma parole t'es un vrai miraculé.

Globo 8

Cet idiot a même pas ramené le chapeau!

Globo 9

Tuhitep, si tu me chercher tu vas me trouv...

Globo 10

Lâche-moi, Wando! Je t'ai rien fait.

Globo 11

A moi, non, mais à Laïth si! Alors si tu lui chercher encore des noises, je te jure que je t'en colle une!

Globo 12

Reviens, Laïth! C'est pas grave, c'est qu'un chapeau?

Globo 13

Je crois pas que ce soit le problème...

Globo 14

Laïth! Rentre vite.

Globo 15

Fahuw? pourquoi y part chaque fois qu'il pleut?

Globo 16

J'aimerais bien le savoir, Nima.

P12

Globo 1

Que fais-toi, jeune Laïth, que l'orage cache si bien?

Globo 2

J'ai été plus que patient et ce soir je saurai.

TsI

Brrraoummmm

Recuadro 1

Le tourment des nuages devenait le tourment du garçon et son corps, tel un affreux pantin désarticulé, s'agitait sans ordre.

Globo 3

Pitié!!!

Globo 4

Mon pauvre enfant.

Globo 5

Tiens, couvre-toi.

TsI

Tac!! tac! Tac!

Globo 6

Un jour tu guériras. On trouvera un remède, je te le promets.

P13

Globo 1

J'ai tout vu Moskip! Et j'attends tes explications.

Globo 2

Je t'en prie...

Globo 3

Et depuis quand a-t-il ces crises?

Globo 4

Depuis toujours, mais plus il grandit, plus elles sont violentes.

Globo 5

Et pourquoi me l'avez-vous caché?

Globo 6

C'est ma faute, Fahuw. J'avais si peur qu'on le chasse du clan...

Globo 7

Ce n'était pas très malin! Moskip, tu en étais responsable, je t'avais prévenu. Désormais, qui sait si on peut encore le soigner?

Globo 8

Nous avons tout essayé, plantes, racines, écorces... rien n'y fait.

Globo 9

C'est un mal bien trop étrange, nos simples remèdes ne peuvent rien pour lui. Cet enfant n'est pas comme les autres, et si on l'a abandonné ce n'est pas sans raisons...

Globo 10

Cela restera entre nous pour le moment. Surveille ses crises et tiens-moi au courant si les choses évoluent.

Globo 11

Merci, Fahuw.

Globo 12

Au printemps nous irons à Medillum pour consulter les écrits. Peut-être même qu'avec la vente des peaux et des fourrures nous aurons assez d'argent pour voir un médecin.

P14

Recuadro 1

Mais le printemps était encore loin...

Recuadro 2

Les jeunes du clan s'étaient levés à l'aube pour suivre les enseignements de Fahuw.

Globo 1

C'est bien, mes enfants, vous êtes tous là malgré le froid.

Globo 2

Aujourd'hui vous allez profiter des traces dans la neige pour apprendre à traquer.

Globo 3

Ze peux te fuivre Daeb?

Globo 4

Non, Witow, aujourd'hui on chasse tout seuls... Y serait temps que tu grandisses un peu.

Globo 5

Et souvenez-vous, plus la trace est profonde, plus le gibier est lourd, et plus elle est nette, plus elle est récente.

Globo 6

C'est compris?

Globo 7

Oui!

Globo 8

Bonne chasse, les garçons! La prochaine fois je viendrai avec vous.

Globo 9

Merci Luatan! Nima, je te confie Wak, le petit Borali. Avec toi il sera en bonnes mains.

Globo 10

Ma grande, le Laïth en pince pour toi!

Globo 11

Veinarde... Quand je pense à tout le mal que je me donne pour être pimpante.

Globo 12

Oh! Dis, Tuhitep... tu vas faire la gueule toute la journée?

Globo 13

Ma soeur elle préfère Laïth, un point c'est tout.

Globo 14

Et pis y'a d'autres poissons dans la rivière... t'as qu'à pêcher ailleurs, là où t'as pied!

Globo 15

Fous-moi la paix, Daeb!

Globo 16

Et gaffe où vous tirez!

Globo 17

Gna, gna, gna

Globo 18

Bonne chasse, les gars!

Globo 19

Z'ai déjà faim!

Globo 20

Ouaip, si je prends du plomb dans les fesses, les baffes vont voler.

P15

Recuadro 1

Midi approchait, et le soleil, paresseux, tardait à déchirer les nuages.

Recuadro 2

Wando, pourtant le chasseur le plus aguerri du group, n'avait encore rien attrapé.

Globo 1

Hé oh! Tuhitep, t'as pris quoi? Moi je n'ai qu'un petit piaf!

Globo 2

Bravo Monsieur Laïth! Moi je n'ai rien vu!

TsI

?

?

Gromphhh

Rhôôôô

Globo 3

Fais pas l'innocent! Tu t'es réservé les meilleurs terrains comme d'habitude!

Globo 4

Hein? T'as perdu la boule ou quoi?

Globo 5

Toi, mon gros, tu vas finir dans mon assiette!

Globo 6

De toute façon, y'en a que pour toi!

Globo 7

Regardez... c'est qui le meilleur ce coup-là? C'est moi!

TsI

Groarr...

P16

Globo 1

Daeb! Attention!

TsI

Aarôhrhh

Bamm

Globo 2

Wando, vite, sonne le clan!

Globo 3

Il est... Oh non... y respire plus...

Globo 4

C'est pas juste! Ça se peut pas!!

Globo 5

Daeb, non!

Texto impreso sobre la imagen

Onomatopeya ilegible

P17

Globo 1

Daeb! T'es vivant... je le crois pas?

Globo 2

T'étais mort pis tu reviens, c'est un miracle, Laïth, comment t'as fait ça?

Globo 3

C'est pas possible, je suis un...

Globo 4

Pourquoi y s'en va? Y devrait être content, non?

Globo 5

...un monstre...

Globo 6

Laïth reviens! Je suis désolé de m'être énervé tout à l'heure.

Globo 7

Laissez-le partir. Il a ses raisons.

Globo 8

On rentre prévenir les autres. Et après j'irai le chercher!

Globo 9

Ze prend les lapins?

Globo 10

Non, je m'en occupe. Prends plutôt le sanglier, c'est moins lourd.

Globo 11

Ça va aller Daeb. Accroche-toi bien.

Globo 12

Ohé! Les enfants?

Globo 13

Moskip, qu'est-ce qui est arrivé à mon fils?

Globo 14

J'en sais rien...

Globo 15

Qu'est-ce qui s'est passé?

Globo 16

Papa! J'étais... mort.

Globo 17

Et puis Laïth... un éclair.

Globo 18

Un grand Boum! Et paf, Daeb était vivant.

Globo 19

Wando! Où est Laïth?

Globo 20

Il est parti vers la rivière. Il avait un gros bourdon!

P18

Globo 1

Laïth!

Globo 2

Pourquoi?

Globo 3

Pourquoi moi?

Globo 4

Je pensais bien que tu serais là.

Globo 5

Les autres nous ont dit que...

Globo 6

Dis-moi ce qui m'arrive?

Globo 7

Je ne sais pas tout, mon fils...

Globo 8

Qu'est-ce que t'as dit à Fahuw l'autre soir?

Globo 9

Ça y est ils reviennent! Moskip a retrouvé le petit.

Globo 10

Cet enfant est un miracle.

Globo 11

On devrait le bannir. Cet gamin n'es pas normal...

Globo 12

Ça va se savoir... Il va nous causer des ennuis!

P19

Globo 1

Peu importe si c'est un démon ou un dieu! Il est pas comme nous, pas de chez nous... Il a rien à faire ici!

Globo 2

Moskip, suis-moi, il faut qu'on parle!

Globo 3

Ne crains rien, Laïth, moi vivante, personne en te fera de mal!

Globo 4

Moskip, est-ce que tu m'as bien tout dit sur ce garçon?

Globo 5

Non, Fahuw, quand je l'ai trouvé, sa mère était morte, comme foudroyée...

Globo 6

Je vois... Et j'imagine qu'il en sait rien de tout ça?

Globo 7

Non...

Globo 8

Alors il grand temps qu'il sache!

Globo 9

Tu as raison, je vais l'emmener voir la tombe...

Globo 10

Suis-moi, Laïth!

Globo 11

On va où?

Globo 12

Gladhin, nous reviendrons demain matin.

Globo 13

C'est ça, emmène-le loin de nous. Et ne le ramène pas!

Globo 14

Papa, tu vas m'abandonner comme il a dit?

Globo 15

Bien sûr que non. Ils disent ça parce qu'ils ont peur c'est tout. Mais ça leur passera.

P20

Recuadro 1

A quelques heures de là, un bataillon de la république de Frätt, dirigé par le puissant Algärd, avançait péniblement...

Globo 1

Non, mais regardez-moi ce spectacle. Ah, elle est belle cette armée de Loqueteux!

Recuadro 2

Ils revenaient d'une bataille contre le royaume d'Onfidhen, épuisés et amers de n'avoir été, une fois de plus, ni vainqueurs ni vaincus...

Globo 2

On n'en peut plus!

Globo 3

Ça fait cinq jours qu'on marche.

Globo 4

On va crever si on s'arrête pas.

Globo 5

Il y en a assez de se faire trouser la peau pour une solde de misère.

Globo 6

Bande de fainéants...

Globo 7

Monsieur le ministre, les hommes sont épuisés.

Globo 8

Alors qu'on dresse le camp pour une nuit, et une seule! Dès l'aube, on repart.

Globo 9

A vos ordres!

Globo 9

Et commencez par ma tente, j'ai envie d'un bain chaud!

P21

Globo 1

Nul! Lamentable. Pitoyable...

Globo 2

Il suffit! Ces batailles stériles doivent cesser!

Globo 3

Sans armes plus puissants nous ne remporterons jamais cette guerre!

Globo 4

Jamais! Vous m'entendez!

Globo 5

Mais, ministre Algärd, il n'existe pas d'armes plus puissants.

Globo 6

Alors inventez-les! Vous êtes ingénieur, on vous paye pour ça, non?

Globo 7

Mais c'est impossible! Nous faisons de la science, pas de la magie!

Globo 8

J'en ai plus que marre de vos jérémiades!

Globo 9

Ne t'inquiète pas Laïth. Nous ne sommes pas des guerriers. Nous ne risquons rien.

Globo 10

Le président Morival sera certainement très heureux de vous savoir incapable d'inventer des armes un tant soit peu efficaces...

Globo 11

Vous pouvez disposer!

Globo 12

Je t'ai trouvé non loin de là... Nous irons une fois reposés.

Globo 13

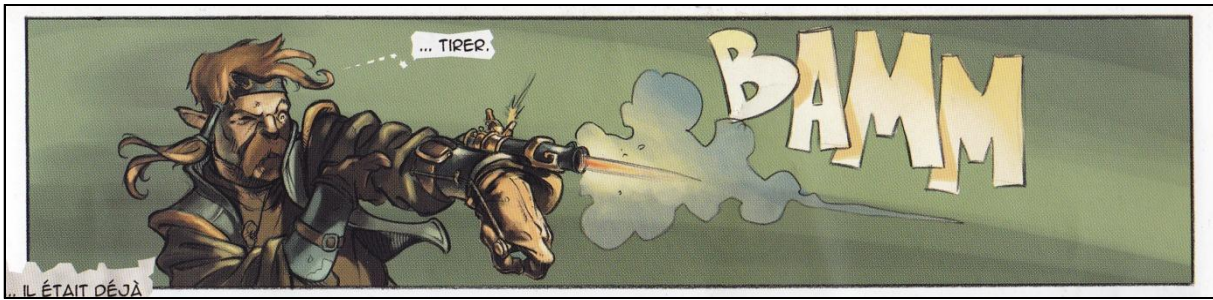
Halte, voyageur, qu'est-ce que vous voulez?

Globo 14

Bonjour, nous sommes chasseurs et demandons protection pour la nuit.

7 ANEXO 2: EJEMPLO DE IMAGEN ORIGINAL

Imagen 3:



Ejemplo de imagen original
