



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

**“Estudio Sobre Los Problemas De Traducción En Cómic, Tomando Como Referente El
Cómic Garfield De Inglés A Español”**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**

AUTORA:

Norely Grace Alizu Enciso Reyes (ORCID: 0000 0001-9747-9932)

ASESOR:

LIC. Pedro Miguel Fiestas Eche (ORCID: 0000-0003-3300-7957)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Traducción y Terminología

PIURA – PERÚ

2020

DECATORIA

La presente tesis está dedicada a cada una de las personas que me han apoyado durante todo mi proceso de formación académica profesional. Mi familia ha sido mi principal motivo para continuar con mis estudios, y a pesar de las dificultades siempre me han brindado su apoyo tanto moral como económico para seguir luchando por mis sueños y cumplir cada una de mis metas. Mis padres han sido mi ejemplo de fortaleza y lucha diaria, mientras que mis hermanos han sido quienes me han apoyado durante toda mi niñez, adolescencia y juventud a sobrellevar cualquier obstáculo. Cada vez que pensé en rendirme ellos me animaban y aconsejaban, no resolvían mis problemas, me enseñaron siempre en que yo debía aprender a resolver mis asuntos ya que no siempre iban a estar a mi lado, y gracias a eso he podido madurar como persona y sobretodo profesionalmente.

¡Los amo!

AGRADECIMIENTO

Mi sincero agradecimiento a las autoridades de la Universidad César Vallejo por aceptar mi tesis y tomarla como un aporte para la sociedad y para la universidad. Se le agradece a los docentes y administrativos de la escuela profesional de Idiomas por brindarme información necesaria y útil para mi tesis cuando se requirió; y principalmente le doy las gracias a la profesora Ingrid Würsig Cáceres, porque me ha brindado información, asesoría y apoyo durante mi investigación, además de haberme brindado el correo del profesor Roberto Mayoral Asencio, para que pueda darme otra perspectiva diferente a la de ella.

Me he es grato el mencionar al equipo de trabajo del Área de Cooperación Técnica Internacional del Gobierno Regional de Piura, sobre todo a la Señora Pilar Núñez, ya que me han brindado su apoyo durante todos estos meses que he estado realizando mi tesis, me han concedido permisos y dado espacio para poderla culminar satisfactoriamente.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo Norely Grace Alizu Enciso Reyes con DNI N° 72919562, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas, Escuela Profesional: Traducción e Interpretación, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.



FIRMA

Norely Grace Alizu Enciso Reyes

Piura, 11 de agosto de 2020

ÍNDICE

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del Jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO	19
2.1 Tipo y diseño de investigación	19
2.2 Escenario de estudio	19
2.3 Participantes	19
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	19
2.5 Procedimiento	20
2.6 Método de análisis de información	20
2.7 Aspectos éticos	21
III. RESULTADOS	22
IV. DISCUSIÓN	35
V. CONCLUSIÓN	37
VI. RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS	39
ANEXOS	42

RESUMEN

El presente trabajo de tesis tiene como objetivo general describir los problemas de traducción en los cómics tomando como ejemplo la historieta Garfield de inglés a español de la página web Universalclick, se ha tenido como población y muestra no probabilística 60 viñetas, las cuales han sido seleccionadas según la fecha de publicación. Estas viñetas fueron trabajadas mediante una ficha de análisis de forma individual, esta ficha estaba dividida en dos grandes contextos, problemas lingüísticos y extralingüísticos. Cada problema contaba con ítems, en el caso de los problemas lingüísticos contaban con cinco ítems y los problemas extralingüísticos con 3 ítems. Gracias al análisis realizado se pudo obtener como resultado que los problemas lingüísticos son los más comunes en la traducción de cómics, siendo el ítem de la traducción de onomatopeyas e interjecciones el más usual. En el caso de los problemas extralingüísticos, aunque no son los problemas de traducción en cómics más comunes, también se encuentran en este tipo de traducción y el ítem de vocabulario coloquial y común fue el que más se encontró. Teniendo como conclusión que los problemas lingüísticos en la traducción de cómics son las onomatopeyas e interjecciones y los problemas extralingüísticos en la traducción de cómics es el vocabulario coloquial o común.

Palabras claves: Problemas de traducción en cómics, Problemas de Traducción, Problemas lingüísticos, Problemas extralingüísticos.

ABSTRACT

This thesis has as a general objective to describe the problems of translation in comics taking as an example the comic Garfield of English to Spanish of the web page Universalclick, has had as population non-probabilistic 60 vignettes, which have been selected according to the date of publication. These vignette were worked by a tab of analysis individually, this file card was divided into two large contexts, linguistic problems and extralinguistics problems. Each problem had items, in the case of linguistic problems had five items and the problems extralinguistics with 3 items. Thanks to the analysis it was able to obtain as a result that the linguistic problems are the most common in the translation of comics, being the item of the translation of onomatopoeia and interjections the more usual. In the case of problems extralinguistics, although they are not the problems of translation in comics more common, are also found in this type of translation and the item of vocabulary colloquial and common was the most commonly found. Taking as a conclusion that the linguistic problems in the translation of comics are the onomatopoeia and interjections and problems extralinguistics in the translation of comics is the vocabulary colloquial or common.

Keywords: Problems of translation in comics, Problems of translation, Comics, Linguistic Problems, Extralinguistic Problems.

I. INTRODUCCIÓN

La tesis tenía como propósito el reconocer los **problemas de traducción** que se encuentran al momento de realizar el proceso traductológico en los cómics. Al ser un tipo de traducción especializada por su complejidad sobre todo lingüística, era necesario saber los impedimentos que se pueden hallar en este tipo de traducción y las soluciones que los traductores dan a estas.

Para comenzar la investigación, se decidió definir que es un problema, teniendo esta palabra más de una definición según la tesis, pero se ha decidido optar por las definiciones dadas por la DEL. Esta expone 5 definiciones claras; la primera se refiere a un aspecto que se intenta aclarar, la segunda hace mención a que un problema es una propuesta o dificultad no fácil de resolver, la tercera dice que es un grupo de sucesos que entorpecen la obtención de algún fin, la cuarta la define como aflicción o pesadumbre, y la quinta declara que es una propuesta de una situación cuya solución desconocida debe lograrse a través de métodos científicos. Estas son definiciones generales, pero la tesis es sobre los **problemas de traducción** en el mundo de los comics, por lo tanto durante el desarrollo de la tesis se hablará sobre que es un **problema de traducción** en diferentes aspectos hasta llegar al tema principal. Existen demasiadas versiones de cuáles son los **problemas de traducción en cómics**, pero se tomó en cuenta que las teorías mencionadas por diferentes autores son de traducciones de cómics de diferentes idiomas no de los trabajados en esta tesis, siendo el alemán y chino los más estudiados por su complejidad. No es lo mismo analizar e identificar los **problemas de traducción de un cómic** de chino a español, alemán a español o inglés a español como es el caso de esta tesis.

Primero se definió que es un **cómic**, y se conoció las diferencias o relaciones que tiene con la historieta, el tebeo, el manga y la caricatura. Pero también existe la confusión entre el cómic europeo (Bande-Dessiné), el cómic Americano (Comic-Book) y el cómic japonés (Manga), aunque en si los 3 son estilos de cómic según la cultura.

Eisner, W. (1994) definió al **cómic** como una forma artística y literaria que trata de la disposición de dibujos o imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea. Y según Lacambra, L. (2006) la historieta (como es conocido comúnmente el cómic en

Latinoamérica) o **cómic** es un medio de expresión artística que se caracteriza por integrar imágenes y texto. Este medio de comunicación tiene sus propias reglas, muy parecidas a las del cine. Ambos lenguajes trabajan a partir de imágenes las cuales tienen una secuencia que siguen una regla de sintaxis. El cómic está impreso en papel y se lee como un texto normal aunque la unidad mínima dotada de significado no es la palabra sino la viñeta donde se integra la imagen y el texto.

Se explicó en primera instancia que es el cómic, pasando ahora a explicar las diferencias entre este y la historieta, el tebeo, el manga y la caricatura según lo investigado en el diccionario CLAVE, informaciones de ENCARTA y la DRAE.

La historieta es conocida como un cuento o fábula que narran aventuras breves o acontecimiento irrelevantes, o serie de imágenes que forman parte de un relato cómico, trágico, ficticio, policiaco, etc. El tebeo es considerado una revista infantil cuyo tema se desarrolla en base a imágenes que tienen una continuidad. **El término tebeo se utiliza normalmente para referirse a modelos terminados**, mientras que términos tales como **cómic**, historieta gráfica, historieta dibujada, etc., se pueden usar para denominar el arte desde una perspectiva general. En el caso de la tira cómica que también es conocida como tira de prensa o simplemente “tira” y el manga (palabra procedente de Japón, la traducción literaria es “dibujos caprichosos” o “garabatos”, significa abundancia de imágenes) se suelen diferenciar por su forma tan peculiar de presentarse al público, en lo que consta a la tira cómica, esta se suele publicar solo en periódicos, revistas o páginas de Internet. El manga se caracteriza por sus dibujos, considerados técnicos y los temas ficticios porque los mangas tienen géneros no conocidos ni considerados en ninguna de las otras denominaciones, como el gore, yuri, yaoi, etc. Aunque no es el único que se caracteriza por tener imágenes peculiares, ya que también la caricatura es conocida por jugar con la imagen y aspecto de los personajes, haciendo que la diferencia de las demás denominaciones, este tiene un dibujo que derrocha sarcasmo, considerada una obra de arte que ridiculiza o toma como broma el modelo que tiene por objeto.

Pero el término **cómic** es considerado el más correcto de todos los términos, porque se puede utilizar en todas las situaciones: para indicar el medio, la obra y la publicación como producto. Mientras que en el caso de la historieta sería sólo el medio, por ejemplo una

publicación de cómics sería un tebeo y no una historieta. La idea de lo mencionado no es que se llegue a la conclusión de que uno de estos términos es mejor que otro: simplemente se debe emplear cada uno en el lugar que le corresponde; y, en la mayoría de los casos, es cuestión de preferencias, pues hay un campo de confluencia en que todos denotan lo mismo. (Castillo, D. 1996).

Al tener conocimiento sobre la diferencia de estas denominaciones, ahora se explicará la confusión existente que hay entre el cómic europeo (Bande-Dessiné), el cómic Americano (Comic- Book) y el cómic japonés (Manga) según la página web Sutori.

Se entiende que la principal diferencia entre estos 3 es solo el nombre, porque el Bande-Dessiné, el Comic-Book y el Manga tratan de lo mismo aunque no son lo mismo, solo que según el continente en el cual se ha creado o se comercializa este se le ha colocado un nombre distinto y se le ha agregado algo de la cultura para diferenciarlos. En los países hispanohablantes la palabra debería ser historieta, pero gracias a la influencia americana, no solo en los países hispanohablantes sino en todo el mundo la palabra “**cómic**” es reconocida y la identifican inmediatamente con las denominaciones antes mencionadas. La palabra **cómic** se tilda en español, por ser llana y porque acaba en varias consonantes. Según la Academia de la Lengua se deben acentuar las palabras llanas que no acaban en vocal, en n o en s.

Pero la principal diferencia entre estas 3 es la cantidad de publicaciones que tienen ya que según se conoce el Bande- Dessiné publica aproximadamente 52 páginas por año, mientras que el Comic-Book 288 páginas por año y el Manga 1048 páginas por año, siendo el manga el que más publicaciones anuales tiene.

Al saber que es un cómic y tener claro la diferencia que tiene con otras denominaciones, es importante aclarar una parte fundamental del cómic y esencial en esta tesis, la viñeta. Las viñetas tienen todo tipo de formas, su origen es el formato cuadrado y rectangular, pero han evolucionado a pasar los años, ahora se pueden encontrar de formas regulares como círculos, óvalos y polígonos (varios lados), también en algunos casos son triangulares aunque casi no se emplean porque su espacio es muy reducido. Dependiendo de su distribución, las viñetas se pueden clasificar en tres grupos: Viñetas básicas (representa el cómic clásico porque su

aspecto es muy sencillo, son viñeta de igual forma, tamaño y simetría en la distribución), viñetas compuestas (son las que trabajan con dos formas de viñetas y las combinan. Pueden ser de diferentes tamaños y desiguales, pero siempre presentan un equilibrio visual en el diseño de la página) y viñetas mixtas (su estilo es muy atractivo, contemporáneo y dinámico, estas viñetas son de diferentes formas y tamaños; estas pueden dividirse, expandirse, salirse de la página, sobreponerse o fusionarse; es complejo porque son las más difíciles de utilizar, porque la narración puede volverse ilegible, recargada o saturada). Es importante tener conocimiento sobre que es la viñeta porque el análisis realizado en la presente tesis tomará como parte esencial el estudio de cada viñeta encontrada en el cómic Garfield, aunque el estudio se volvió simple al notar que las viñetas presentadas son las básicas, así no creó complejidad al momento de estudiarlas y analizarlas.

A continuación se comenzará a explicar de forma general cuáles son los **problemas de traducción**, para después hablar de forma más concreta sobre los **problemas de traducción de cómics**. Según lo investigado, se encontró 6 problemas comunes al momento de traducir, los cuales se pueden encontrar en cualquier tipo de texto tanto técnico como jurado.

Estos problemas son: léxico-semántico (son aquellos que se pueden resolver, mediante la consulta de diccionarios, glosarios, bancos terminológicos o a expertos. Estas dificultades engloban las sucesiones terminológicas, neologismos, lagunas semánticas, sinonimia y antonimia contextual, contigüidad semántica y redes léxicas.), gramatical (comprenden, por ejemplo, las cuestiones de temporalidad, de aspecto, pronombres, explicitación o no del pronombre sujeto.), sintáctico (puede resultar de los paralelismos sintácticos, de la reacción, de la voz pasiva, de la focalización o incluso, de las figuras retóricas de construcción, tales como el hipérbaton y la anáfora.), retórico (tienen relación con la identificación y recreación de figuras de pensamiento y con la dicción.), pragmático (en las traducciones sobre marketing o publicidad, en estos tipo de documentos se encuentran los problemas pragmáticos, por ejemplo cuando se plantean ante la diferencia en el uso de “tú” y de “usted”, frases idiomáticas, locuciones, refranes, ironía, humor y sarcasmo. Pero estos inconvenientes también pueden incluir otros desafíos, sobre todo culturales, ya que son los que más se encuentran en las traducciones publicitarias.), y la cultural (son aquellos que aparecen por las diferencias culturales, gracias a la variedad de culturas existentes en todo el mundo, se pueden encontrar problemas al momento de traducir nombres de alimentos, fiestas, objetos,

etc. Para adaptar el contenido, el traductor emplea la localización.).

Al ser estos los problemas más comunes al momento de traducir, se pudo decir en la tesis que los problemas pragmáticos y de cultura se suelen encontrar en la **traducción de cómics** si hablamos de forma general, se pudo llegar a esto gracias a los conceptos antes mencionados que dieron una idea más clara de que trata cada uno de estos problemas y que al ser los más comunes en todas las traducciones, también se pudieron encontrar en la **traducción de cómics**.

Ahora vamos a ver cuáles son los problemas más comunes que se suelen encontrar al momento de traducir del inglés al español. Se sabe que hay dos tipos de traducción, la traducción directa e inversa, Balsa, C. (2015) define a la traducción directa como aquella que se da desde una de las lenguas estudiadas hacia la lengua materna, en cambio la traducción indirecta consiste en traducir desde la propia lengua hacia una de las lenguas estudiadas; y como esta investigación está ligada con la traducción directa, se ha visto necesario explicar los problemas más comunes de esta traducción e identificar si alguno de estos se encuentran en la **traducción de cómics**. Además no es lo mismo traducir de inglés a español que de español a inglés, el grado de complejidad al momento de realizar una traducción inversa es más alta, pero aun así los traductores tienen una regla de oro que deben cumplir para cualquier tipo de traducción ya se trate de traducción directa o inversa, consiste en mencionar todo lo que se encuentra en el texto original y no obviar nada, todo ello con corrección y naturalidad que la lengua meta exige. (Balsa, C.2015).

Los problemas más comunes que se suelen encontrar en la **traducción** directa son: la omisión de artículos, orden sintáctico de la lengua meta (un ejemplo son los anexos, los cuales en el español se encuentran al comienzo de la oración y no en el lugar que lo vemos en el inglés), empleo de frases demasiado largas, abuso de los adverbios terminados en “mente”, uso de voz pasiva en español; el uso innecesario de la voz pasiva en el español.

Estos fueron los problemas más comunes, aunque más que problemas, son los errores que usualmente se suelen cometer si se realiza una traducción literal, porque si eres de los traductores que analiza antes de comenzar a traducir, no cometerás este tipo de errores tan comunes y fáciles de resolver. Además se pudo identificar que ninguno de estos problemas

se encontró en la **traducción de cómics de inglés a español**, ni de forma específica ni general.

Ahora refiriéndonos solo a la **traducción de cómics**, es escasa la importancia que los editores le dan a las traducciones, no son tan minuciosos al momento de buscar traductores preparados en este tipo de traducción (si se habla de empresas pequeñas, porque las grandes empresas no pueden darse este lujo), ya que para ellos la venta es su objetivo principal. Los problemas de traducción que se pueden encontrar en este tipo de textos es amplia, Castillo, D. (1996) resume todos estos problemas como complicaciones técnicas que dificultan el trabajo del traductor pero que no solo se hallan en esta especialidad ya que se pueden encontrar en otras.

Se trabajó en esta tesis el punto de vista de Ingrid Cáceres Würsig, una profesora muy reconocida de la universidad de Alcalá, la cual hace una enumeración de los rasgos estilísticos fundamentales del habla reflejada en los cómics. El estudio que ella realizó fue de alemán a español, pero los problemas que identificó en la **traducción de cómics** se pudieron describir dentro de 2 grandes contextos, por ende su investigación realizada fue de mucha utilidad en la tesis. Los problemas de traducción que la profesora Ingrid identificó fueron: la preponderancia de la oración simple frente a la compuesta, abundancia de onomatopeyas, vocabulario coloquial, fraseología y juegos de palabras, abundancia de interjecciones, abundancia de oraciones exclamativas, elipsis sintagmática, uso del insulto, uso de la abreviatura, uso de diminutivos y aumentativos.

Los dos grandes contextos en los que se encuentran cada uno de los **problemas de traducción de cómics** antes mencionados por la Profesora Ingrid son **los problemas lingüísticos y los problemas extralingüísticos**.

Los **problemas lingüísticos** no son los únicos existentes al momento de traducir, para Romero Frías, M y Espa, A. (2005) el traductor no solo debería ser un excelente lingüista si no también un buen etnógrafo como lo sostiene Mounin. No es necesario solo que el traductor conozca todo sobre la lengua que traduce, sino también la cultura a la cual irá dirigida esta traducción. Por ende también existen **los problemas extralingüísticos** que se refieren directamente a la cultura.

Wimmer, S. (2000), menciona que la **traducción de cómic** trabaja con dos sistemas lingüísticos diferentes que reflejan diferencias socioculturales en la lengua, pero dentro de este se agregan los **problemas lingüísticos** específicos de la **traducción de cómics** como las variedades del lenguaje y la necesidad de adaptar el texto al momento de la lectura. Como se sabe los **cómics** son considerados literatura de entretenimiento, por lo que aparece una nueva dimensión del mensaje: la función lúdica. Esto se refiere a las características específicas de la utilidad de la lengua origen, mayormente a la dificultad de comprensión y de traslación a la lengua de llegada (los juegos de palabras, los dobles sentidos, los chistes, el uso de jergas y coloquialismos, etc.), he aquí donde se identifican los **problemas extralingüísticos**.

Por consiguiente se explicó dentro de cada contexto que otros problemas se identifican al momento de traducir un **cómic** si hablamos de forma específica. Dentro del **contexto lingüístico** encontramos la traducción literal, traducción de onomatopeyas e interjecciones, equivalencia, omisión de palabras y omisión del mensaje. Y en el caso del **contexto extralingüístico** se tiene al vocabulario coloquial o común, la fraseología y juego de palabras, y la adaptación.

Al tener información clara sobre los **problemas lingüísticos y extralingüísticos** al momento de traducir un **cómic**, se comenzó a hablar un poco sobre el cómic Garfield porque este será el referente para identificar cada uno de estos problemas; el personaje de Garfield nació en 1978, la historia cuenta que su primer cuidador fue el dueño de un restaurante italiano, que ante la obligación de elegir entre Garfield y cerrar las puertas de su negocio por falta de pasta para cocinar, vendió el gato a una tienda de animales. Al estar Garfield en esta tienda de mascotas, nunca imagino encontrar a un humano que lo quiera incluir a su vida, hasta que Jon lo rescato. La historieta se burla de los dueños de mascotas y de su relación con los animales domésticos, retratando a las mascotas como amos del hogar. Garfield representa a su manera los problemas humanos, como las dietas, el odio a los lunes, la apatía, el fastidio, el maltrato permanente a los ancianos, etc. A través de los años, la caricatura fue cambiando. La conducta de Garfield se volvía cada vez más humana y menos gatuna. Su apariencia física también evolucionó, pues en sus inicios era un gato gordo y con pequeños ojos, pero después se volvió pequeño, sus ojos se agrandaron y se volvió más sonriente. En 1983 cambio

nuevamente, volviéndose el Garfield que todos conocemos ahora. El 7 de junio de 1999, Garfield apareció a todo color. La tira cómica se convirtió en un especial de dibujos animados en 1982, llamado Aquí viene Garfield. Así volviéndose toda una celebridad, porque se emitieron más programas que hacían a este gato el protagonista.

Los personajes que aparecen en esta tira cómica que se ha tomado como referente, son: Garfield (protagonista), Jon Arbuckle (Jhon Bonachón, el dueño de Garfield), Odie (el perro y también mascota de Jhon), Arlene (la novia de Garfield), Pooky (el osito de peluche de Garfield), Liz (el amor eterno de Jhon) y Nermal (es un dulce y tierno gatito que le hace la vida imposible a Garfield).

Al ser una de las tiras cómicas de filosofía gatuna más difundidas en el mundo, y hasta llegar a aparecer su nombre en el libro de récords Guinness, Garfield llega actualmente a unos 263 millones de lectores en más de 2.600 periódicos. Además de haber vendido hasta ahora 130 millones de libros, traducidos a 26 idiomas. Haciendo esta tesis aún más excitante y gratificante por el producto que se va a llegar a obtener.

Pero un punto crucial, es el tener conocimiento sobre que es **traducir un cómic**, si se realiza de la misma manera que cualquier traducción o es diferente. Aunque según Valero, C. (2000) la **traducción del cómic** se engloba dentro de lo que se suele llamar “traducción subordinada”, que se entiende como una traducción en la que el texto está acompañado de códigos extralingüísticos, que restringen y limitan la actuación del traductor. Pero de forma general la **traducción en cómics** toma en cuenta 2 factores fundamentales, el factor de la traductología (estudia la teoría, descripción y la aplicación de la traducción y la interpretación. La traductología tiene dentro de sus estudios muchos conceptos y procedimientos de otros campos de estudio como la [literatura comparada](#), la [informática](#), la [historia](#), la [lingüística](#), la [filología](#), la [filosofía](#), la [psicología social](#), la [semiótica](#) o la [terminología](#)) y el factor de carácter técnico (los conocimientos o habilidades especializadas en relación con una ciencia o una actividad determinada).

Tenemos también que conocer los recursos que debemos tomar en cuenta cuando nos encontremos con traducciones subordinadas, por ejemplo: Eliminar las redundancias, eliminar los signos de admiración, omitir la perífrasis, representar los números en cifras,

utilizar deícticos, modificar la estructura oracional, y cambiar un verbo por otro más corto.

Otros puntos esenciales que debemos conocer son: los juegos de palabras, el lenguaje coloquial y las onomatopeyas. Estos siempre son encontrados en un **cómic**, los cuales al momento de traducir se deben tomar en cuenta como características importantes, sobre todo porque como ya se mencionó, estos puntos esenciales están considerados dentro de los **problemas extralingüísticos**.

Con el transcurrir de los años el cómic se ha desarrollado notablemente al igual que el estudio de la traducción, que ha crecido como profesión gracias a la alta demanda que hay en la actualidad por la globalización.

En la actualidad la carrera de Traducción está siendo enseñada como profesión en varios países tanto de Europa como de América, aunque en Europa es más valorada por la demanda existente, mientras que en América está en pleno desarrollo. Los países que enseñan la carrera de Traducción como profesión son España, Alemania, Austria, Bélgica, Dinamarca, Francia, Finlandia, Reino Unido, Suiza, Argentina, Chile, Colombia, Costa Rica, Guatemala, México, Perú y Venezuela.

En España, se encuentra la mejor Universidad en formación de traducción según el ranking QS 2015, la Universidad Complutense (UCM), es la universidad española mejor valorada en la enseñanza de lenguas. Convirtiendo así a España en uno de los principales países dedicados a la traducción y doblaje en español. El doblaje en España comenzó en 1933, siendo la primera película doblada en español de España “Entre la Espada y la Pared” (Devil and the Deep), mientras que en México comenzó en 1942, siendo “Tom y Jerry” el primer dibujo animado doblado al español latino para toda Latinoamérica. Pero a lo que respecta a la traducción, la primera escritura traducida al español fue la Reina-Valera, también conocida como la Biblia de Casiodoro de Reina, Biblia del Oso, o actualmente conocido por nosotros como la Sagrada Biblia. Esta fue publicada el 28 de septiembre de 1569, en Basilea, Suiza por el religioso español Casiodoro de Reina, convirtiendo así a España como la casa de las traducciones y después de algunos años de doblajes. Aunque esto no desmerece el trabajo realizado por México, ya que a pasar los años, sus doblajes y traducciones han sido más valorados que las traducciones y doblajes en español peninsular, porque el español utilizado en los doblajes mexicanos es considerado neutro, y todos los habitantes de los países

latinoamericanos lo comprenden.

Gracias a la importancia actual que tiene la traducción e interpretación a nivel internacional, la información que se obtiene sobre traducción de cómics es variada, porque el estudio de los problemas y soluciones es un tema amplio, sobre todo ahora que el consumo de cómics ha crecido a grandes pasos. Feng, Z. (1898-1975) menciona que el origen de los cómics occidentales comenzó por el famoso dibujante Leonardo Da Vinci en el siglo XVI. Volviéndose toda una sensación después de muchos años.

Los problemas de traducción se dan tanto en la traducción inversa como directa, tenemos el caso del cómic Mafalda, el cual menciona en más de una oportunidad el tema político, económico y de la sociedad. El creador de Mafalda es de procedencia Argentina, por lo tanto, muchas de las publicaciones de Mafalda han sido sobre el gobierno argentino, latinoamericano, y también ha tocado problemas internacionales, tales como los conflictos entre Rusia y Estados Unidos. Los autores de historietas suelen escoger a sus personajes principales para llamar la atención, y contar la realidad de un país, ya sean estas cosas positivas o negativas. Esto se puede tornar un problema al momento de traducir, siendo el contexto uno de los principales problemas de traducción en cómics. Tomando aun el caso de Mafalda, Chiawen Tsai, menciona que la traductora de Mafalda, San Mao, la cual realiza la traducción del español al chino, encontró una gran dificultad al momento de traducir las onomatopeyas y el contexto. Hubo una época en la cual Latinoamérica estaba pasando por una crisis, y las historietas de Mafalda solían hablar sobre lo que sucedía, y criticaba al gobierno de esa época. Por lo cual la traductora tenía que buscar alguna solución a estos problemas lingüísticos y extralingüísticos. Tsai menciona las soluciones que esta traductora propone dentro de su traducción, teniendo como base, información adquirida gracias a profesionales como ella que al encontrar un problema, buscan una solución razonable, ya sea mediante libros o el internet.

Otro problema que se conoce en el mundo de la traducción es el de traducir los nombres de los personajes, sobre todo si son de cómics americanos o europeos. Las personas que realizan estas

traducciones al español, deben tomar en cuenta que la traducción de los nombres sea neutra y que en todos los países hispanohablantes lo entiendan. En el caso de las editoriales más conocidas en el mundo de los cómics como MARVEL y DC, sus traductores han tenido que cambiar totalmente el nombre de varios personajes de sus historietas, teniendo el caso de: Diana Prince (Wonder Woman) es Diana Pérez, Jay Garrick (Flash) es Jorge Forcada, Barry Allen (Flash) es Bruno Alba, John Jones (Martian Manhunter) es Julio Jordán, Carter Hall (Hawk man) es Carlos Lara, Shiera Hall (Hawk woman) es Mirna Lara, Dinah Lance (Black Canary) es Diana Ríos. Este cambio a veces es total, tanto del nombre como del apellido, porque en español muchos de estos nombres no existen, además de que la pronunciación sería muy complicada, tomando el caso de que hay niños que leen estas por ser historietas para público en general. Las personas que han realizado estas traducciones han tomado en cuenta muchos aspectos antes de realizar la traducción, para ellos ha sido complicado el saber cuál sería la mejor forma de traducirlo, siendo este un inconveniente al momento de traducir; pero al tener información sobre de qué forma se pueden solucionar, tenemos el resultado de buenas traducciones, las cuales son dignas de apreciar y aplaudir. Al ser empresas grandes, cuentan con traductores muy preparados y que pueden obtener información rápida sobre algún inconveniente que encuentren.

En el Perú hay solo 4 universidades que enseñan la carrera profesional de traducción e interpretación, la Universidad Femenina del Sagrado Corazón (UNIFE) de Lima; la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) de Lima; la [Universidad César Vallejo](#) de Lima, Chiclayo, Trujillo y Piura, y la Universidad Ricardo Palma de Lima, siendo la UPC y la Ricardo Palma las mejores universidades en la enseñanza de lenguas extranjeras, además de estar dentro de las 10 mejores Universidades del Perú del sector privado según un sondeo que realizó Ipsos Perú en el 2013. Al ser solo 4 universidades las que se dedican a la enseñanza de esta profesión, es escasa la información que se puede llegar a obtener sobre el tema de problemas de traducción en cómics. Aunque las bibliotecas de dichas universidades si brindan información generalizada sobre temas relacionados a los problemas de traducción, que sirven de guía y apoyo, pero no son precisas.

En la ciudad de Piura solo la Universidad César Vallejo enseña la carrera de Traducción e Interpretación. Es escasa la información que se puede obtener sobre el tema de problemas de traducción en cómics, porque la única bibliografía encontrada es obtenida en el centro de

información de escuela de dicho centro de estudios, gracias a los trabajos de investigación realizados por los estudiantes egresados. Existen libros dentro del centro de información de la Universidad César Vallejo que pueden servir de ayuda o guía, pero brindan información general, no concisa.

Aunque no es fácil encontrar bibliografías o trabajos de investigación similares a este tema, se ha llegado a obtener cuatro estudios relacionados al tema a tratar. Son 4 tesis, las cuales llaman mucho la atención desde el título, la primera tesis es de la Universidad Autónoma de Barcelona de la Facultad de Traducción e Interpretación, es un Máster en Traducción e interpretación profesional en chino – español, el trabajo consiste en el estudio de las dificultades que se encuentran en la traducción del cómic del español al chino de Mafalda, teniendo como traductora a San Mao, presentada por Tsai (2006). Esta tesis ha servido como base para la investigación, por que menciona los problemas lingüísticos y extralingüísticos más comunes que se pueden encontrar al momento de traducir un cómic, en este caso del español al chino, aunque no son los mismos que del inglés al español tienen una gran similitud. Uno de los principales problemas es al momento de traducir los juegos de palabras, o las onomatopeyas. Por ejemplo, en una de las tiras cómicas de Mafalda, ella juega con la palabra “YO-YO” (el juguete de cuerda, muy conocido en Latinoamérica).

Versión Española:

- ¿Qué demonio es eso, Felipe?; un YO – YO
- ¿Un vos – vos?; ¡No! ¡Un “YO – YO”
- ¡Ah!... ¿Un Felipe – Felipe?; ¡No! ¡No es Yo de “Yo”!
- ¡Se llama “YO – YO”! ¿Entendés? “¡YO – YO”, “YO- YO!”
- ¡Egocéntrico!

Versión China:

- Zheshishenmeguiwany, felipu? Yige “YAO – YAO”
- Yige “buyao – buyao”; bu, yige “YAO – YAO”
- A!felipu; shiyige “yao – yao”, dongbudong “YAO – YAO”?
- Zisizili de jiahuo!

Según el análisis de Chiawen, en este ejemplo San Mao ha elegido conservar el sentido del humor de las viñetas. El método que ella ha utilizado es el de cambiar el texto origen, modificando la palabra YO- YO en español, con la palabra “YAO – YAO” en chino, que significa en español,

¡Querer Querer! Y así omitir una locución de Felipe. Este es un claro ejemplo para los traductores, lo cuales deben buscarle solución a la “Intraducibilidad”. Porque además de la opción plasmada por San Mao, también existen otras opciones que se pueden utilizar para solucionar este desafío.

Ahora en el caso de las onomatopeyas encontradas, el primero muestra una pequeña comparación entre lo que es una onomatopeya y una interjección. Se puede decir que las onomatopeyas son imitaciones de sonidos reales que se utilizan para denotar estos, mientras que las interjecciones son expresiones exclamativas utilizadas para manifestar estados de ánimo o para llamar la atención. La onomatopeya en el cómic es una forma de representar un sonido por medio de la palabra escrita, la cual tiene la intención de presentar el sonido con una sensación similar a la que se obtendría si realmente se consiguiera escuchar ese sonido. Habitualmente existen muchas onomatopeyas aprobadas, algunas son derivadas de verbos o expresiones inglesas.

Versión española:

- ... Y lo atpellés con mi triciclo, y salió por el aire ¡fuuuuuuuuuuu! Y ¡bonk! Volvió a tierra.

Versión china:

- ... Jiugenwozhuangshangle... tafui.... Feichuqule, houlai....Peng! Youdeihuidaodishanglai...

Según el diccionario Guayusidian, los caracteres, FU y YI, son de género comparativo, pero según el contexto original se refieren a una onomatopeya. Por lo tanto, hay otra propuesta, la cual menciona se puede utilizar XIU, ya que es de uso habitual en la lectura como en la oración en chino.

Como se puede observar, las soluciones planteadas por Tsai, son algunas tomadas por la traductora San Mao, pero el también da su opinión, y dentro de su misma tesis propone sus traducciones, que también pueden ser aceptadas. No se debe guiar en que una palabra o sonido es complicado de traducir. Como buenos traductores, también deben ser buenos investigadores, así que se tiene que investigar a fondo cada detalle y problema que se encuentre, para así encontrarle una solución lógica.

El objetivo de esta tesis doctoral era el identificar los problemas de traducción en el cómic Mafalda de San Mao de español al chino. Y tuvo como resultado que los problemas más comunes eran los juegos de palabras, las onomatopeyas e interjecciones, antropónimos, adición, deducción y alteración.

En la segunda tesis es de la Universidad de Alicante, trabajo fin de grado en Traducción e Interpretación en Alemán, este trabajo de investigación es sobre el cómic Don Quijote, de cómo esta obra ha ido modernizándose con el tiempo, y este trabajo de investigación la realizó González Albors (2015), ella tomó como referencia el cómic alemán de Flix y su traducción española. El objetivo de esta tesis era el de mostrar cómo ha evolucionado la obra Don Quijote e identificar como se ha ido realizando el proceso de traducción tomando como referente el cómic alemán de Flix. Obteniendo como resultado que Don Quijote no es solo una obra, sino también un manga japonés, comic infantil, etc. Además de encontrar problemas al momento de traducirlo, porque al ir cambiando su estilo pero no el contexto al pasar los años, es normal el encontrar dificultades al momento de realizar el proceso traductológico. En esta tesis se menciona el trabajo de Cáceres, I. (1995), la cual ha hablado sobre la traducción de cómics y define al cómic como un perfecto ejemplo de traducción cultural, y la denomina como historieta gráfica.

En esta tesis también se encontraron problemas lingüísticos y extralingüísticos, muchos de ellos mencionados anteriormente por la profesora Wursig. Tales como la escritura fonética, y aspectos como las mayúsculas y negritas en el texto, la forma de los globos y las onomatopeyas.

La tercera tesis no describe directamente los problemas de traducción en cómics, pero de forma general habla sobre los problemas de traducción en textos especializados. La tesis es de un doctorado realizado en la Universidad de Granada, la autora es Cristina Lachat Leal (2003) y el nombre de la presente tesis es Estrategias y Problemas de traducción. Como se menciona en el título no se hablará de un tipo de traducción específica si no general pero tomando como ejemplo principalmente las traducciones especializadas. En esta tesis la autora menciona que ella no solo buscaba comprender el fenómeno de la traducción si no, también conocer cómo se resuelven los problemas de traducción. Para ella fue necesario investigar sobre las estrategias de traducción porque en su opinión este era el medio para estudiar la resolución de problemas. Fue realmente interesante el conocer el punto de vista de Cristina Lachat, porque la tesis presentada por ella parecía simple al momento de leer el título pero cuando lees detenidamente el contenido de la tesis es realmente interesante y enriquecedor lo dicho y estudiado por ella. En este trabajo se planteó analizar el proceso traductológico mencionado por Hurtado (2001) y definir tanto los problemas como las estrategias de traducción dentro del marco de la psicología cognitiva y estudiar de forma empírica el proceso de resolución de problemas. Fue una investigación experimental que tuvo como objetivo principal estudiar el proceso cognitivo de resolución de problemas de traducción.

Y como cuarta tesis tenemos el trabajo realizado en la Universidad del Valle en la Facultad de Humanidades. La tesis tiene como autores a dos estudiantes de la escuela de Ciencias del Lenguaje, a Lina Bibiana Ordóñez y Christian Andrés Tenorio (2011), su tesis tiene como título la Traducción y análisis de los problemas de traducción. Esta tesis tampoco habla directamente sobre los problemas de traducción en cómics, pero hace mención a los problemas de traducción tomando como ejemplo un texto en particular. Este trabajo tuvo como objetivo realizar la traducción del francés al español del prólogo y el primer capítulo del libro *La linguistique textuelle: introduction à l'analyse textuelle des discours* de Jean-Michel Adam (2008), y su respectivo análisis. El texto que se tradujo dentro de esta tesis es

un texto especializado, del área de la lingüística textual, por lo cual se utilizó el enfoque semántico de la traducción puesto que el objetivo era el de transmitir el sentido del texto original en la lengua de llegada. Ellos realizaron el proceso de traducción siguiendo las etapas propuestas por Delisle (1993), además se basaron en los tipos de problemas propuestos por el mismo autor, los problemas eran los relacionados con el léxico, los sintácticos y los de redacción. Pero también presentó técnicas de solución, las que tomaron gracias al estudio realizado por Amparo Hurtado Albir (2001).

Es muy interesante saber que las dos primeras tesis que hablan directamente sobre los problemas de traducción en cómics tomaron en cuenta a las onomatopeyas como un problema al momento de traducir, sobre todo porque no solo lo dicen, sino que lo comprueban, ya que hay autores que también lo mencionan. Como Valero y Wursig, que dicen que las onomatopeyas son las que suelen ocasionar algunos problemas al momento de traducir, pues las onomatopeyas y las metáforas mostradas, es decir, la forma de cómo se representan el estado de ánimo de los personajes, cambian en varios momentos de una lengua a otra; todas las lenguas cuentan con una serie de onomatopeyas que van en relación con la manera en la que se escuchan y se emiten los sonidos o ruidos. Por esta razón, el traductor debe informarse de forma íntegra sobre las onomatopeyas de las otras lenguas, y a partir de ahí tomar una decisión para lograr, según Valero (2000), un equilibrio entre el TO y el TT, consiguiendo producir un texto nuevo que sea correcto y adecuado. El análisis de esta historieta ha sido de forma más delicada, ya que no solo se ha analizado la traducción, sino también el tamaño de la letra, el color de las imágenes, la portada, etc. Es un análisis más completo, aunque nunca deja de lado el tema principal, que es el de encontrar que tipo de problemas se suelen encontrar en este tipo de traducciones. Estas 2 tesis han servido como base para la investigación, y me ayuda saber que estas dos han sido vistas desde otra perspectiva, sobre todo por los idiomas. Esta investigación se ha trabajado de inglés al español, mientras que estas tesis trabajaron, una de español a chino, y la otra una comparación entre el español y alemán. Aunque lo peculiar de estas tesis es que ambas son descriptivas, al igual que el presente trabajo.

Es complicado el saber si el trabajo de investigación realizado está tomando el rumbo deseado, por esta razón tenemos la siguiente pregunta que ayudará a orientar el trabajo de investigación. ¿Cuáles son los problemas lingüísticos o extralingüísticos que se pueden

encontrar en la traducción del cómic Garfield de inglés a español?

Para justificar nuestra investigación hemos concluido que dentro de la aplicación de un proceso traductológico, en el cual se encuentra inmerso todo traductor, podemos encontrar muchos problemas y a veces llegar a pensar que no tienen solución. Esto se debe a que la formación que se recibe en un pregrado no es suficiente. No hay bibliografía en la Universidad César Vallejo ni en la ciudad de Piura sobre este tema, y solo debemos recurrir a lo que nos muestra el internet sin previa investigación. Porque no solo el estudio va dirigido a los problemas, sino también a las posibles soluciones que pueden tener estos. Por lo cual, a través de este trabajo se desea mostrar a los futuros estudiantes de traducción que tienen material con el cual trabajar si se encuentran con algún tipo de problema al momento de realizar un proceso traductológico. De esta forma tendrán una base y guía, la cual será de mucha ayuda como estudiante de traducción.

Justificación Teórica: En este trabajo de investigación se está tomando como base lo estudiado por Ingrid Cáceres Würsig en 1995. Aunque la investigación es antigua, según una comunicación reciente con esta profesora alemana, ella sigue considerando que su estudio aún puede utilizarse, por ser los problemas de traducción en cómics aun los mismos porque la forma en cómo se redacta un cómic no ha cambiado.

Justificación Metodológica: En esta investigación se decidió trabajar la traducción presentada por la página web Universal Uclick, de Matt Bors, Matt Davies, Henry Payne y Jeff Stahler. La cual está dedicada a la publicación de comics, tanto en inglés como en español. Para este trabajo de investigación se realizará una ficha de análisis, el cual se le aplicará a cada una de las viñetas seleccionadas. Se ha decidido trabajar con el cómic Garfield, y las viñetas que pasaran por el análisis serán 50. Se espera identificar en cada una de estas los problemas lingüísticos y extralingüísticos que se suelen encontrar en los cómics cuando se realiza el proceso traductológico, y mostrar cuales suelen ser los más comunes.

Justificación Práctica: El presente trabajo de investigación espera contribuir y servir como bibliografía, porque no solo se van a observar los problemas que se van a encontrar en una traducción de cómics, sino también las posibles soluciones que pueden tener. No solo basándose en lo investigado y antecedentes encontrados, ya que también se brindará una

opinión propia dentro de este proyecto de investigación, tomando en cuenta la experiencia adquirida durante la investigación.

Para culminar el objetivo general del trabajo de investigación es describir los problemas de traducción en los cómics tomando como ejemplo la historieta Garfield de inglés a español, siendo la fuente la página web Universal Uclick. Y como objetivos específicos busco identificar los problemas lingüísticos y extralingüísticos en la traducción de cómics.

II. MÉTODO

2.1 Tipo de investigación

El estudio está orientado a la comprensión (teoría).

2.2 Diseño de metodología

El presente trabajo tiene como diseño de investigación, según la naturaleza de sus objetos, el enfoque cualitativo (interpretativo), según los autores Blasco y Pérez (2007:25), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Además de teoría fundamentada (teoría) consiste en... se caracteriza en... .

2.3 Escenario de estudio

La investigación se realizó gracias al uso del internet el cual brindo toda la información necesaria para realizar este trabajo de investigación. La página web que se utilizó es Web Universal Uclick, esta página tiene una variedad de cómics virtuales subidos por diferentes autores los cuales están en inglés y español. Se aprovechó el hecho que estas estaban traducidas para observar los errores que se realizaban en estas traducciones las cuales eran lingüísticas como extralingüísticas.

2.4 Participantes

Las personas que apoyaron la investigación son los profesores Ingrid Würsig Cáceres y Roberto Mayoral Asencio quienes brindaron información concreta sobre los errores de la traducción en cómics.

2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

TÉCNICA	INSTRUMENTO
Análisis documental	Ficha de análisis

2.6 Procedimiento

CATEGORÍA	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	SUBCATEGORÍAS	UNIDAD DE MEDIDA
Problemas de traducción en cómics.	Los problemas de la traducción en cómics se dividen en dos grupos, problemas lingüísticos y extralingüísticos. Estos se encuentran al momento de realizar el proceso traductológico (Ingrid Cáceres, 1995)	Para encontrar los problemas lingüísticos y extralingüísticos que pueden existir en una traducción de cómics, es necesario trabajar con una ficha de análisis, la cual ayudará a la recopilación de datos de cada uno de los problemas hallados, además de clasificarlos correctamente, ya que no todos tienen el mismo grado de	Problemas Lingüísticos	Cualitativa
			Problemas Extralingüísticos	

		complejidad.		
--	--	--------------	--	--

2.7 Aspectos éticos

El trabajo se presentó de acuerdo a los siguientes aspectos éticos:

- Responsabilidad: Porque se trabajó al pie de la letra el cronograma de ejecución propuesto.
- Honradez: Porque el presente trabajo no ha sido plagiado y es auténtico.

III. RESULTADOS

CATEGORÍA: Problemas de traducción en cómics

SUBCATEGORÍA:

a) **Problemas Lingüísticos**

Como primera subcategoría tenemos los problemas lingüísticos, los cuales se han identificado en las viñetas analizadas teniendo como resultado que de las 60 viñetas escogidas, solo 28 presentaron problemas lingüísticos. Los problemas lingüísticos identificados fueron la traducción literal, traducción de onomatopeyas e interjecciones, equivalencia, omisión de palabras y omisión de mensaje, siendo la traducción de onomatopeyas e interjecciones el problema lingüístico más común en la traducción de cómics. Se pudo identificar que de las 28 viñetas en 15 se encontraron dificultad en la traducción de onomatopeyas e interjecciones, en 9 hubo dificultad al momento de identificar los equivalentes y traducirlos, en el caso de omisión de palabras y la traducción literal se encontraron en ambos 4 viñetas con este problema, y por ultimo solo se encontró una viñeta que omite el mensaje. Por lo que se puede entender que la mayor dificultad se encuentra en la identificación y traducción de onomatopeyas e interjecciones, esto se da sobre todo porque se deben conocer o tener las fuentes necesarias y fidedignas que te digan cuales son las onomatopeyas o interjecciones de cada idioma o cultura. En esta tesis se realiza la traducción de inglés a español, por lo tanto se debe reconocer en primer lugar si la onomatopeya o interjección colocada en el idioma inglés es correcto, y después investigar cuál es su equivalente en la lengua de llegada, en este caso hablamos del español.

No se puede asegurar que hay traductores que se conozcan todas las onomatopeyas existentes en ambas lenguas, porque no solo depende de la lengua sino también de la cultura de llegada. Esto se puede ver más claro cuando se encontró problemas al momento de identificar y traducir algunos equivalentes, como se sabe la equivalencia consiste en transmitir el mismo significado a través de una expresión distinta, esto implica que al igual que la modulación deja de lado el dominio de la palabra para entrar a dominar la lengua. Como se sabe hay frases, nombres o palabras que ya cuentan con un equivalente prescrito, por lo tanto se debe colocar el equivalente correspondiente y no obviarlo. Al obviar la traducción correcta, esta dificulta el entendimiento del mensaje

real y por lo consiguiente lo que debería ser chistoso se vuelve en algo simple y sin sentido. Y al no saber superar esta dificultad, se vuelve un gran problema, por ya no es solo el no saber traducir equivalentes si no, el no mantener el mensaje original, esto nos lleva al tercer problema que se ha identificado en este cómic, la omisión del mensaje.

La omisión de palabras se refiere que al quitar una palabra puedes llegar a cambiar el mensaje o sentido de una frase. En este cómic hubo casos en los cuales no era necesario obviar algunas palabras, y que debieron colocarse para así mantener la frase original, ya que no solo se trata del mensaje sino también del sentido de la frase. Aunque solo hubo 4 casos de los 60, es necesario tomar en cuenta estos casos para futuras traducciones y darse cuenta que hay problemas fáciles de resolver.

La traducción literal se vuelve en un problema cuando el traductor no sabe que técnica utilizar en estas frases cortas que se le presentan en algunas viñetas, aunque se encontraron casos que la traducción literal fue la mejor opción, se identificaron otros que fue un total error, haciendo que el mensaje también se pierda. Como se puede observar un problema ocasiona otro, y así seguirá siendo si no se sabe resolver estas dificultades que se encuentran en el camino de una traducción, sobre todo en una traducción como la de cómics.

Por ultimo tenemos la omisión del mensaje, sobre este problema solo se encontró un caso dentro de las 60 viñetas seleccionadas, por lo tanto se puede decir que el que se omita palabras o la mala traducción de equivalentes no afecta de forma muy directa al mensaje original de toda la viñeta, solo al mensaje de la frase en la cual se ha identificado este problema; pero al encontrarse un caso, quiere decir que si existe este problema dentro de la traducción de cómics.

Se puede decir después de los resultados expuestos que los problemas lingüísticos en traducción de cómics son los más frecuentes. Este cómic solo ha sido un referente para identificarlos, pero este estudio puede ser de utilidad para analizar otros cómics, para observar si los mismos problemas se presentan de la misma forma, pero según el estudio realizado a este cómic traducido por la página Web Universal uclick, los problemas que

más se pueden encontrar en este tipo de traducción son los problemas lingüísticos. Como mencionó Wimmer, S. (2000), la traducción de cómic trabaja con dos sistemas lingüísticos diferentes que reflejan diferencias socioculturales en la lengua, pero dentro de este se agregan los problemas lingüísticos específicos de la traducción de cómics como las variedades del lenguaje y la necesidad de adaptar el texto al momento de la lectura, por lo tanto es importante tener conocimiento de estos y saber identificarlos, para así resolverlos de una forma correcta.

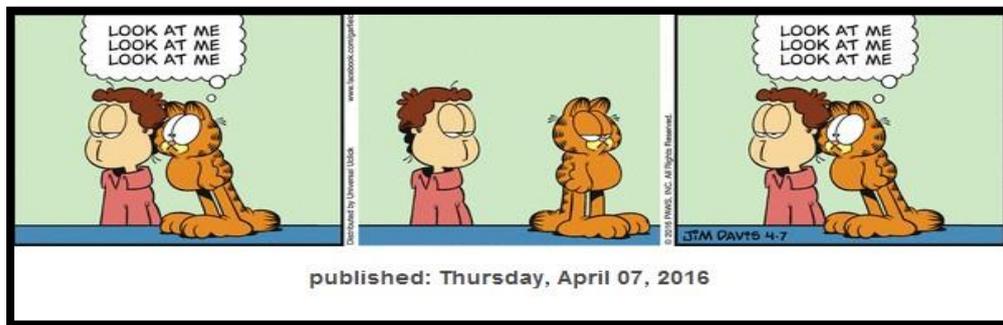
A continuación se observarán ejemplos claros de los problemas lingüísticos en la traducción de cómics, siendo el primer caso la traducción de onomatopeyas e interjecciones. En esta viñeta se puede observar que **la onomatopeya de BOSTEZAR en inglés se ha colocado como “Yawn”**, siendo esta correcta. Como se dijo anteriormente, no es solo necesario saber traducir las onomatopeyas si no también reconocer si estas están bien escritas en la lengua origen. En el caso de **la onomatopeya BOSTEZAR en inglés ha sido colocada correctamente, pero al ver la traducción al español se puede ver que la onomatopeya no ha sido traducida de forma correcta sino solo descrita. Se ha utilizado la palabra “Bostezo” para describir la acción, pero no es la onomatopeya correcta en español, en vez de la palabra “Bostezo” se debió colocar la onomatopeya “Uaaaah” según la investigación correspondiente. Este es un error que se debe evitar, porque la mala traducción de onomatopeyas según la investigación realizada es la más frecuente.**



Cómo segundo caso tenemos la **traducción de equivalencias**, como se explicó anteriormente hay palabras, frases o nombres que ya tienen un equivalente, y **en esta viñeta vemos un caso claro de este. Se puede observar el nombre de Jon Arbuckle**, que es el dueño de Garfield **no ha sido traducido al español en esta viñeta**. Este es su nombre original en el cómic en inglés, pero en el cómic en español, películas y series de Garfield su nombre ha sido traducido, sobre todo en el cómic, ya que su **nombre en español es Jhon Bonachón**. Existe la traducción oficial del nombre de Jon Arbuckle, sobre todo por la complejidad del apellido, ya que para los hispanohablantes es muy complicado pronunciar este apellido, porque no es común ni usual.



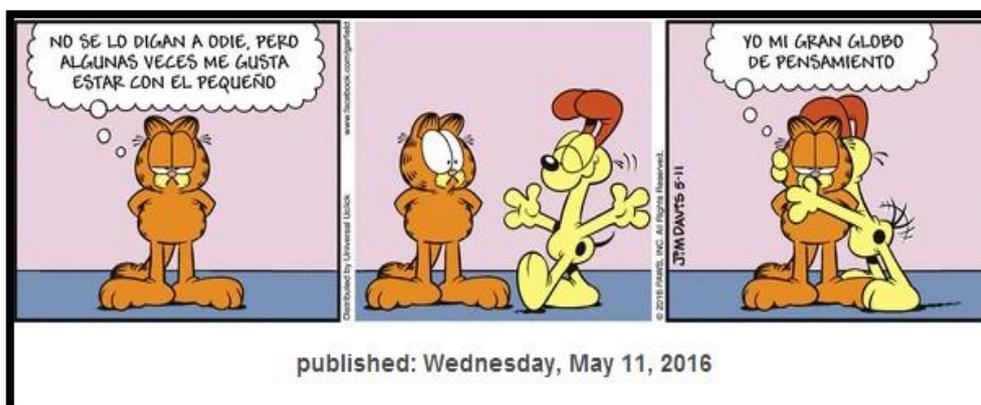
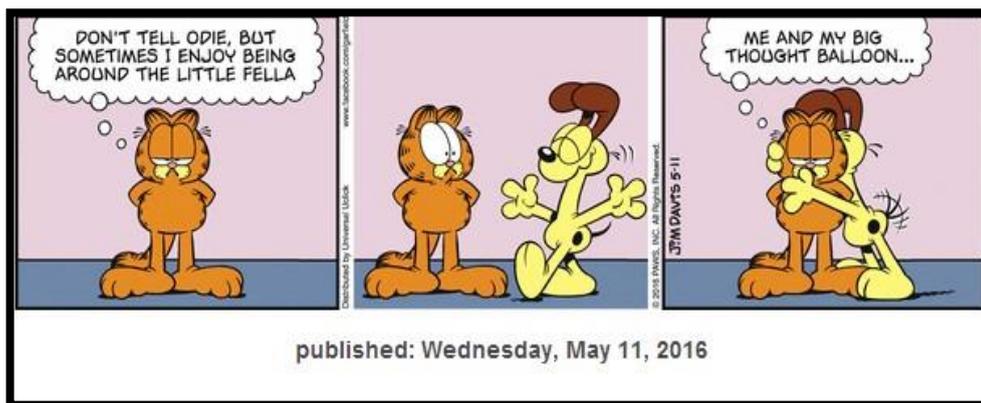
En la siguiente viñeta se puede observar un ejemplo claro de una mala elección de técnica de traducción, presentando así **la traducción literal**. Aquí podemos ver **la frase en inglés “Look at me” que ha sido traducida al español literalmente como “Mírame a mí”,** sonando muy mecanizada cuando debería sonar de forma natural. Para los hispanohablantes es extraño y un poco raro el leer esta frase, porque no hay que ser especialista en lenguas para saber que esta frase ha sido traducida literalmente y por ende incorrectamente ya que no transmite el mismo sentido ni tiene la fluidez que requiere la frase. **Como propuesta de traducción se puede colocar “Mírame”,** sonando más simple y común para la vista de los lectores.



Cómo cuarto caso presentamos un ejemplo claro de **omisión de palabras**. En esta viñeta presentada **tenemos la frase “Meet my new pet, Bob”** y ha sido traducida como **“Mi nueva mascota Bob”**, como se puede observar el mensaje no cambia pero si el sentido de la frase, si tienen conocimiento de inglés pueden observar que **la palabra “Meet” no se ha traducido**, volviendo la frase más corta y simple, pero aun así no expresa lo mismo. **Con la palabra “Meet” traducida, la frase sería “Conozcan a mi nueva mascota, Bob”**, transmitiendo directamente el sentido origen de la frase que es que todos conozcan a su nueva mascota porque la está presentando al público.



Por último presentamos el único caso encontrado sobre **omisión del mensaje** en este cómic, en la siguiente viñeta se encuentran dos problemas de traducción, que uno conlleva al otro. El primero es la traducción literal y el segundo es la omisión del mensaje, la mala traducción puede llevarte a que el mensaje del texto origen no se transmita de la misma forma. Por ejemplo **tenemos la frase en inglés “Me and my big thought balloon...” la cual ha sido traducida de forma literal en español como “Yo mi gran globo de pensamiento”**, esto ha sido una equivocación del traductor, primero porque la técnica de **traducción literal no debió utilizarse en esta frase, esto se dice porque si se hubiera traducido de otra forma el mensaje seguiría siendo el mismo**. Esta traducción presentada es errónea pero si se hubiera traducido como “Yo y mi gran bocota” el mensaje hubiera sido el mismo. Lo que se desea transmitir en esta viñeta es que Garfield quiere a Oddie pero no lo dice ya que quiere esto se mantenga en secreto, pero al sentirse por un momento solo, lo dice mediante un pensamiento y Oddie lo oye y corre a abrazarlo y es por esto dicha frase.



b) Problemas Extralingüísticos

Como segunda subcategoría tenemos los problemas extralingüísticos, los cuales se han identificado en las viñetas analizadas teniendo como resultado que de las 60 viñetas escogidas, solo 15 presentaron problemas extralingüísticos. Los problemas extralingüísticos identificados fueron el vocabulario coloquial o común, la fraseología y juego de palabras, y la adaptación; siendo el vocabulario coloquial o común el problema extralingüístico más común en la traducción de cómics. Se pudo identificar que de las 15 viñetas en 11 se encontraron dificultad en el vocabulario coloquial o común, en 6 hubo dificultad en la fraseología y juego de palabras, mientras que en la adaptación solo se hallaron 5 casos. Por lo que se puede entender, la mayor dificultad se encuentra en la traducción del vocabulario coloquial o común, porque es muy complicado conocer las palabras usualmente utilizadas en la lengua de llegada al momento de traducir si no conoces la cultura del país, esto se da cuando el encargo va dirigido a un país o comunidad específica. En este caso la traducción va dirigida a hispanohablantes, por lo tanto la traducción debe contener un vocabulario simple y sobre todo que se vea común para los ojos de los lectores. No se puede decir que los traductores son conocedores universales de todas las culturas existentes en el mundo, pero si deben ser investigadores natos de estas, porque al tener un encargo específico sobre un público determinado de un país o comunidad, es necesario conocer sobre esta y, si no se conoce entonces se procede a investigar y averiguar.

Algo similar sucede con la fraseología y juego de palabras, es necesario para poder traducirlas el conocer principalmente la cultura de llegada pero también la de origen, porque estas se deben identificar a primera instancia y así proceder con su respectiva traducción. Molina, S. (2003) dice que:

Tradicionalmente la fraseología se ha concebido como lo más idiosincrásico de una comunidad de hablantes y por lo tanto se ha considerado muy compleja su traducción para otras comunidades lingüístico-culturales. (p.429)

Como se puede observar la fraseología es complicada de traducir por formar parte de la creación de una cultura, pero no significa sea intraducible. Es importante tomar en cuenta la dificultad de esta para encontrar una solución y poder lidiar con el problema.

También podemos decir que las relaciones de equivalencia entre las unidades fraseológicas del inglés y el castellano (hablamos de estos 2 idiomas porque son los estudiados en esta tesis) reflejan la existencia de una continuidad de estudio que puede ir desde una perspectiva única del traductor hasta la falta de equivalencia. Entre ambas partes hay varios casos de equivalencia parcial, provocada por incoherencias de tipo semántico, figurativo y connotativo. Un ejemplo sería la equivalencia plena que se produce cuando una unidad fraseológica de la lengua de origen corresponde otra en la lengua de llegada que tiene el mismo significado denotativo y connotativo, una misma base metafórica, una misma distribución y frecuencia de uso, las mismas implicaturas convencionales y similares connotaciones. Por esto se puede decir que la fraseología o juego de palabras tiene mucho que ver con la equivalencia plena, pero no solo con esta.

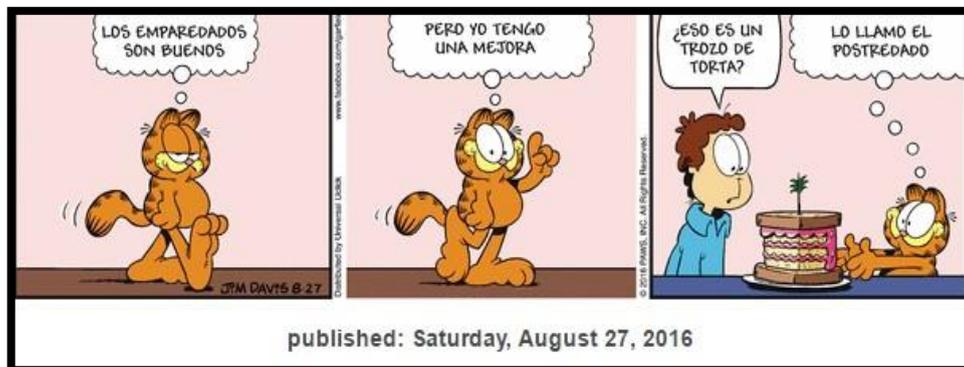
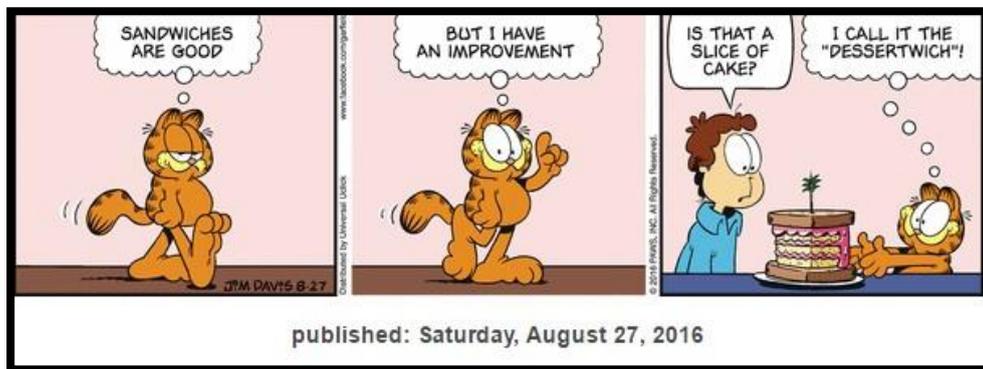
Y para culminar tenemos a la adaptación que es también conocida como “Traducción Libre”; es el límite extremo de la traducción y consiste en remplazar realidades culturales. Se utiliza en aquellos casos en que la situación a que refiere el mensaje no existe en la lengua meta y por lo tanto se debe recurrir a otra situación que sea equivalente. Es entonces un caso particular de equivalencia conocida como “Equivalencia Funcional”. Como se puede ver en los 3 problemas extralingüísticos se tiene como base fundamental el conocimiento de la cultura al momento de traducir estos y la equivalencia (la cual es considerada como una técnica de traducción para resolver estas dificultades), porque son importantes estos aspectos si hablamos de traducción especializadas, sobre todo si se tratan de traducciones tales como el cómic. Aunque según los resultados presentados estos problemas extralingüísticos no son tanto comparados con los lingüísticos pero aun así existen, por ende era necesario estudiarlos y explicarlos con claridad.

Como mencionó Wimmer, S. (2000), los cómics son considerados literatura de entretenimiento, por lo que aparece una nueva dimensión del mensaje: la función lúdica. Esto se refiere a las características específicas de la utilidad de la lengua origen, mayormente a la dificultad de comprensión y de traslación a la lengua de llegada (los juegos de palabras, los dobles sentidos, los chistes, el uso de jergas y coloquialismos, etc.); por esta razón es importante conocer los problemas lingüísticos al momento de traducir un cómic.

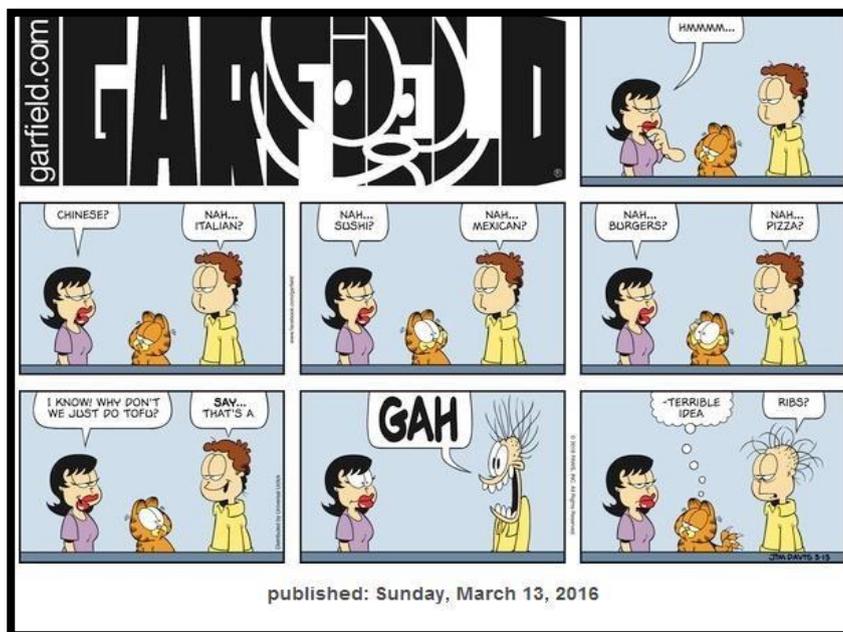
A continuación se mostraran casos específicos de cada uno de los problemas extralingüísticos antes mencionados, el primer caso es de **vocabulario coloquial o común**. En esta viñeta presentada se **observa la frase “What if I am?” que ha sido traducida en el cómic como “¿Qué hay si lo soy?”**, sonando muy robotizado y nada común, como se explicó al inicio se busca que el mensaje llegue de forma natural sobre todo a la lengua de llegada, por esta razón, **la traducción debió haber sido: “¿Y que si lo soy?” o “¿Qué pasa si lo soy?”**

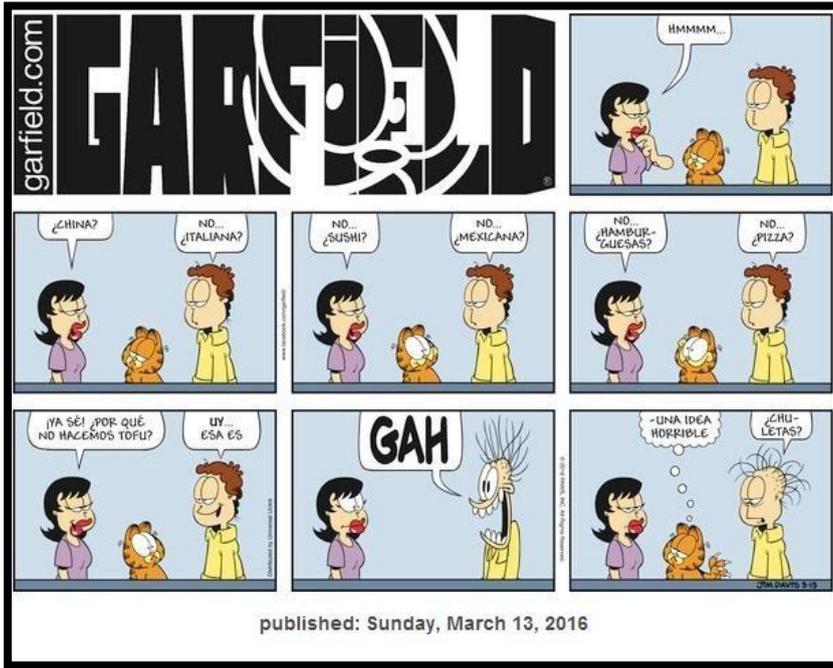


En la siguiente viñeta se tiene el caso de la **fraseología y juego de palabras**. En esta viñeta se tiene la **palabra “Sandwich”**, que en el aspecto cultural todas las personas reconocen al “Sandwich” con su nombre americano y como un alimento fácil de hacer ya que contiene pan, verduras y principalmente carne o pollo. **Pero en este caso ha sido traducido como emparedado, pero para los lectores latinoamericanos, no es común utilizar esta palabra para este tipo de alimento**, ya que el sándwich es, según la RAE, aceptado en Latinoamérica con este nombre y tildado. Pero **si hablamos solamente del aspecto cultural, se debió traducir como “Sándwich”**, o si la traducción hubiera estado dirigida solo para lectores mexicanos, la palabra se cambiaría por “Tortas”, ya que los mexicanos llaman así a los sándwiches.



Y para culminar tenemos como último caso **la adaptación**, se identificó en la siguiente viñeta **la palabra Tofu**, la cual es un alimento preparado a base de leche de soja, bajo en calorías y suele remplazar a la carne. **En américa latina este no es muy conocido ni consumido**, por lo tanto son muy pocas las personas que saben de su existencia, **así que debió buscarse un alimento similar que sea conocido en Latinoamérica, adaptándolo así a nuestra cultura**. La frase en inglés es: “I know why don’t we just do tofu?” y ha sido traducida como “¡Ya sé! ¿Por qué no hacemos tofu?”, pero pudo utilizarse en vez de tofu las palabras carne de soja o comida vegetariana para reemplazarla porque el contenido alimenticio es el mismo, por ende no cambiaría el mensaje y la traducción sería correcta.





IV. DISCUSIÓN

4.1 Aproximación al objeto de estudio

Esta tesis ha trabajado con 4 antecedentes, los cuales han servido como base para la investigación. Lo que tienen en común estos 4 trabajos es que estudian los problemas de traducción, pero la diferencia es que solo 2 hablan de los problemas de traducción en cómics mientras que los otros 2 restantes se refieren de forma general sobre los problemas de traducción.

Respecto al primer objetivo que buscaba identificar los problemas lingüísticos que se encargan en estudiar y ver los problemas de onomatopeyas, interjecciones, la traducción literal, la equivalencia, la omisión de palabras y omisión del mensaje según la presente tesis, siendo las onomatopeyas e interjecciones el problema más común en la traducción de cómics de inglés a español. En el caso de la tesis presentada por Chiawen Tsai, él ha realizado un trabajo de comparación entre las dos lenguas (chino – español) mientras que la tesis presentada lo que ha hecho es identificar los problemas de traducción; otra diferencia es que Tsai menciona los problemas de traducción de forma general sin agruparlas, mientras la presente tesis agrupa los problemas de traducción en dos contextos, lingüísticos y extralingüísticos. Pero así como tienen diferencias, también hay similitudes entre estos dos trabajos en el tema de problemas lingüísticos, ya que Tsai menciona algunos problemas lingüísticos al momento de traducir un cómic del español al chino. Los problemas lingüísticos de traducción en cómics identificados también por Tsai son las onomatopeyas, las interjecciones, y los antropónimos (que es lo mismo hablar de la equivalencia y omisión de palabras, porque se refiere a la traducción de nombres corrientes y famosos, los cuales a veces son traducidos y otras veces omitidos). Aunque también hay 2 dificultades lingüísticas más que él ha encontrado en la traducción de cómics del español al chino, estas son la adición y la deducción.

La segunda tesis es de Aida González, ella también realiza una tesis basada en la comparación del cómic alemán de Flix y su traducción en español. Pero al igual que Tsai, menciona los problemas de traducción que se suelen encontrar al momento de traducir este

tipo de textos, aunque ella lo hace de una forma más minuciosa porque para realizar la comparación toma en cuenta pequeños detalles como el formato de las notas al pie de página y la tipografía. Pero retomando el tema principal de los problemas lingüísticos al momento de traducir un cómic, ella menciona solo 3 problemas dentro de su trabajo de investigación, encontrando a las onomatopeyas, las interjecciones y los nombres propios (antropónimos y topónimos).

Como mencionó Wimmer, S. (2000), la traducción de cómic trabaja con dos sistemas lingüísticos diferentes que reflejan diferencias socioculturales en la lengua, pero dentro de este se agregan los problemas lingüísticos específicos de la traducción de cómics como las variedades del lenguaje y la necesidad de adaptar el texto al momento de la lectura.

La segunda subcategoría son los problemas extralingüísticos, los cuales se encargan en estudiar y ver el vocabulario coloquial o común, la fraseología y juego de palabras, y la adaptación según la presente tesis, siendo el vocabulario coloquial o común el problema más común en la traducción de cómics de inglés a español.

Tomando en cuenta aun las dos tesis antes mencionadas, en el caso de Tsai el menciona el juego de palabras al igual que en la presente tesis, pero agrega un problema extralingüístico más, la alteración. Y en el caso de González, ella menciona las unidades fraseológicas y el registro (vocabulario coloquial) al igual que la presente tesis, aunque ella coloca de forma más específica un problema extralingüístico más, siendo este los elementos culturales.

Como dijo Romero Frías, M y Espa, A. (2005), el traductor no solo debería ser un excelente lingüista si no también un buen etnógrafo como lo sostiene Mounin. No es necesario solo que el traductor conozca todo sobre la lengua que traduce, sino también la cultura a la cual irá dirigida esta traducción. Por ende también existen los problemas extralingüísticos que se refieren directamente a la cultura.

V. CONCLUSIONES

- ✓ Los problemas lingüísticos en la traducción de cómics son las onomatopeyas e interjecciones.
- ✓ Los problemas extralingüísticos en la traducción de cómics es el vocabulario coloquial o común.

VI. RECOMENDACIONES

- ✓ Para disminuir los problemas lingüísticos en la traducción de comics, se recomienda que la directora de la escuela realice una mesa de dialogo con los profesores para que lleguen a un acuerdo sobre talleres o clases sobre este tema, aunque podrían tomarlo como un tema dentro de un curso en específico de la carrera. Aunque creo sería más efectivo tomarlo o enseñarlo de forma individual como un taller de mínimo 2 horas semanales para no solo hablar de los problemas si no también soluciones posibles a estos. Otra opción son capacitaciones que pueden darse una vez por ciclo, pero que duren como mínimo 3 días.
- ✓ Para disminuir los problemas extralingüísticas en la traducción de comics, se recomienda al igual que en el caso de los problemas lingüísticos, talleres pero en este caso debería ser de mínimo 3 horas a semanales porque el tema extralingüístico es muy amplio ya que tiene como tema principal la cultura. Otra opción son capacitaciones que pueden darse una vez por ciclo, pero que duren como mínimo 3 días

REFERENCIAS

Díaz, J. (2003). Teoría y práctica de la sub-titulación Inglés-Español.

España: ARIEL Eisner, W. (1994). El cómic y el arte secuencial. España.

Editorial: NORMA Wimmer, S. (2000). La traducción de los cómics.

Balcazár, J. (2011). Tipología de Viñetas. Colombia. Área de expresión-diseño publicitaria. COLEGIO CAFAM.

https://dpcafam.wikispaces.com/file/view/tipologia_vi%C3%B1etas.pdf

Castillo, D. (1996). El discurso de los tebeos y su traducción. España.

TEBEOOSFERA.

<http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebeostraduccion.pdf>

Cuadrado, L. (2005). La elipsis en el análisis e interpretación de textos. España. CENTRO VIRTUAL CERVANTES.

http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce28/cauce28_09.pdf

Lambra, L. (2006). Expresión plástica y visual. España. Departamento de Artes Plásticas. IES DOMINGO MIRAL.

<https://enpaper.files.wordpress.com/2014/04/lenguajedelcomic.pdf>

Pascua, I. (2005). Traducción subordinada. Estudio de las onomatopeyas en asterix. Gran Canaria. UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS.

http://bibacceda01.ulpgc.es/bitstream/10553/5119/1/0235347_01992_0044.pdf

Romero Frías, M. y Espa, Alessandra (2005). Problemas lingüísticos y extralingüísticos en la traducción de lenguas afines. España. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid.

https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero29/1_afines.html

Valero, C. (2000). La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados. Artículos:

TRANS. http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_4/t4_75-88_CGarces.pdf

<http://www.sbch.cl/sitio/2010/historia-de-la-primera-biblia-en-espanol-en-1569/>

<http://www.lacasadeel.net/author/ja>

https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero29/1_afines.html

<http://www.universaluclick.com/features/search?searchfor=garfield>

<http://www.traductoresoficiales.es/traduccion-directa-y-traduccion-inversa/>

<http://dle.rae.es/>

<http://clave.smdiccionarios.com/>

<https://elartedetraducir.wordpress.com/2010/07/29/%C2%A1las-onomatopeyas-tambien-se-traducen/>

<http://www.fromspaintouk.com/2014/03/10/el-perro-hace-woof-onomatopeyas-en-ingles-y-en-espanol/>

<http://www.wikilengua.org/index.php/Onomatopeya>

<https://jackmoreno.com/2014/04/08/80-ejemplos-de-interjecciones/>

<https://jackmoreno.com/2013/06/08/onomatopeyas/>

<http://www.sutorimanga.com/2012/07/diferencia-entre-comic-y-manga.html>

<http://www.fundeu.es/recomendacion/comics-se-escribe-con-tilde/>

González, A. (2015). Don Quijote: de la tradición a la modernidad de la mano del cómic alemán de Flix y su traducción española. (Trabajo de fin de grado, Universidad de Alicante, 2015). Publicada en RUA.

<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/47871>http://grupsderecerca.uab.cat/txicc/sites/grupsderecerca.uab.cat/txicc/files/chiawen_tsai_Un%20estudio%20de%20los%20problemas%20sobre%20la%20Traducci%C3%B3n%20del%20c%C3%B3mic%20de.pdf

Lachat Leal, C. (2003). Estrategias y problemas de traducción. (Tesis doctoral de la Facultad de Traducción e interpretación departamento de Traducción e interpretación. Universidad de Granada, 2003) <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/13898/1/Lachat.pdf>

Tenorio, C. y Ordóñez, L. (2011). Traducción y análisis de los problemas de traducción del texto la Linguistique textuelle: introduction à l'analyse textuelle des discours de jean-michel Adam. (Tesis Facultad de Humanidades, Escuela de Ciencias del Lenguaje. Universidad del Valle, 2011) <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/4126/4/CB-0449695.pdf>

Tsai, Ch. (2006). Un estudio sobre los problemas de Traducción del cómic del español al chino: Análisis comparativo de Mafalda de San Mao. (Máster en traducción e interpretación profesional chino–español, Universidad Autónoma de Barcelona, 2006) http://grupsderecerca.uab.cat/txicc/sites/grupsderecerca.uab.cat/txicc/files/chiawen_tsai_Un%20estudio%20de%20los%20problemas%20sobre%20la%20Traducci%C3%B3n%20del%20c%C3%B3mic%20de.pdf

Villena, I. (2000). Problemática teórico-práctica de la traducción subordinada de cómics. (Tesis doctoral de la Facultad de filosofía y letras del departamento de Traducción e interpretación, Universidad de Málaga, 2000) <http://www.biblioteca.uma.es/bbl/doc/tesisuma/16282279.pdf>

ANEXOS

ANEXO N°1

FICHA DE ANÁLISIS PARA IDENTIFICAR PROBLEMAS DE TRADUCCION EN EL CÒMIC GARFIELD			
Títulodelproyecto de investigación: “Estudio de los problemas de traducción en cómics, tomando como referente el cómic Garfield de inglés a español”.			
Objetivo general: Describir los problemas de traducción en los cómics tomando como ejemplo la historieta Garfield de inglés a español, siendo la fuente la página web Universal Uclick.			
Autora:	Norely Grace Alizu Enciso Reyes		
Cómic:	Garfield	Número de viñeta:	
PROBLEMAS LINGÜÍSTICOS			
	SI	NO	COMENTARIO
1. Traducción literal			
2. Traducción de onomatopeyas e interjecciones			

3. Equivalencia			
4. Omisión de palabras			
5. Omisión del mensaje			
PROBLEMAS EXTRALINGÜÍSTICOS			
	SI	NO	COMENTARIO
6. Vocabulario coloquial o común			
7. Fraseología y juego de palabras			
8. Adaptación			