



# **APROXIMACIÓN A LA TRADUCCIÓN SUBORDINADA DEL CÓMIC: ANÁLISIS Y TRADUCCIÓN DEL FANZINE *MINNOWS***

**TRABAJO DE FIN DE MÁSTER**

Sofía Márquez Torres

76875448-H

Tutoras: Dra. Soledad Díaz Alarcón y Dra. M<sup>a</sup> Ángeles García Calderón

Máster Universitario en Traducción Especializada (inglés/francés/alemán-español)

Facultad de Filosofía y Letras

Universidad de Córdoba

Curso 2016 - 2017

## ÍNDICE

Introducción .....	3
Primera parte: aproximación a la traducción del cómic .....	6
1. El origen del cómic y su evolución histórica.....	6
2. Definiciones, denominaciones y formatos actuales del cómic .....	17
3. El lenguaje del cómic.....	30
3.1. Iconografía.....	30
3.2. Expresión literaria.....	36
3.3. Técnicas narrativas .....	41
4. Aspectos sobre la traducción del cómic.....	46
Segunda parte: análisis y traducción del fanzine <i>Minnows</i> .....	52
5. La autora y su obra .....	52
6. Análisis del texto origen .....	55
6.1. Factores extratextuales.....	56
6.2. Factores intertextuales: nivel macrotextual .....	59
6.3. Factores intertextuales: nivel microtextual.....	65
6.4. Anticipación de posibles problemas de traducción .....	70
7. Análisis del texto meta.....	71
7.1. Nivel lingüístico.....	72
7.2. Nivel extralingüístico.....	79
Conclusiones.....	90
Referencias bibliográficas.....	91

## INTRODUCCIÓN

A pesar de que el cómic es un medio de comunicación de masas conocido y producido en todo el mundo, son muy pocos y recientes los estudios que se han llevado a cabo sobre este campo. Este medio, considerado un mero entretenimiento infantil durante décadas, ha ido creciendo y desarrollando una gran variedad de géneros y temáticas distintas dirigidas a un público adulto que ha captado la atención de miles de lectores diferentes en todo el mundo; dando lugar así a una mayor investigación sobre este ámbito en el panorama actual, donde clásicos y obras de las nuevas generaciones de autores, que expanden los límites de la creatividad, se unen para contribuir al desarrollo de esta edad de oro.

Es precisamente este momento de auge el que concede una mayor importancia a la actividad traductora en este medio, ya que la expansión de la industria editorial –sujeta a tendencias, exigencias comerciales y cuestiones económicas– ha dado lugar a la creación de numerosos cursos y máster específicos sobre este tipo de traducción subordinada (Brandimonte, 2012).

En este Trabajo de Fin de Máster vamos a abordar el estudio de la traducción del cómic debido a su indicado interés actual, a la diversidad que presenta este medio y a la dificultad que plantea este tipo de traducción subordinada. La escasa tradición translativa de los fanzines a nivel internacional será el motivo por el cual nos centraremos en el análisis y traducción de uno de ellos como ejemplo de la originalidad que representan.

Así pues, los objetivos generales que nos hemos planteados han sido los siguientes:

- Ser conscientes de la evolución histórica que ha experimentado la industria del cómic.
- Conocer las características propias de este medio, prestando especial atención al lenguaje.
- Comprender la situación actual de esta industria y adquirir una visión general de los recientes estudios que hay acerca de la traducción de cómics.
- Estar al corriente de los retos que este tipo de traducción subordinada supone para la actividad translativa.

Tras la consideración global de estos objetivos, con este trabajo hemos pretendido alcanzar los siguientes objetivos específicos:

- Exponer un claro estudio del panorama actual del cómic y de su actividad translativa aplicando todos los conocimientos adquiridos en la fase de documentación.
- Realizar un análisis exhaustivo del texto original que recoja los factores extratextuales e intertextuales a nivel macrotextual y microtextual para proporcionarnos una comprensión plena que nos capacite para producir una traducción satisfactoria.

- Respetar la unidad complementaria del código visual y verbal abordando el texto en su conjunto desde una perspectiva comunicológica y no meramente lingüística a la hora de actuar sobre el factor lingüístico; siendo este el único en el que tenemos licencia para intervenir.
- Presentar una traducción equilibrada lo más fiel posible al texto original en la que se reproduzca el efecto observado en el lector de esa cultura.
- Mantener, en la medida de lo posible, el diseño, el estilo, las ilustraciones y el formato del texto original en la traducción.
- Reconocer y superar todos los retos planteados a lo largo de la actividad translativa, identificando y respetando el sentido del texto original a nivel morfosintáctico, léxico-semántico, ortotipográfico, pragmático-cultural e iconográfico.
- Llevar a cabo un análisis traductológico del texto meta en el que se incluyan los principales problemas de traducción y sus soluciones justificadas que respalden las medidas adoptadas en el proceso translativo.

La metodología utilizada para cumplir todos estos objetivos ha estado configurada por un conjunto de fases que exponemos a continuación:

- FASE 1. Lectura crítica de fuentes documentales, de carácter científico y académico, publicadas en formato impreso y electrónico para extraer información relevante a la hora de redactar nuestro estudio.
- FASE 2. Selección de información de calidad basadas en esas lecturas y vertebración del eje central del estudio, procediendo a su división en dos partes (teórica y práctica) que recogen varios apartados.
- FASE 3. Selección del fanzine *Minnows* de Lizzy Stewart (2013) atendiendo a criterios como la diversidad de formas y medios de expresión lingüística, la simplicidad ilustrativa, la temática sentimental y la originalidad de la obra.
- FASE 4. Exposición descriptiva y desarrollo de la fundamentación teórica necesaria para la comprensión de este medio de comunicación y sus diferentes formatos.
- FASE 5. Análisis de los factores extratextuales e intratextuales a nivel macrotextual y microtextual y anticipación de posibles elementos iconográficos, lingüísticos, léxicos y culturales que puedan suponer un reto en el proceso de traducción del TO.
- FASE 7. Uso de diversas técnicas y métodos de traducción para la producción del TM y justificación de los términos y estructuras elegidas para solventar los retos surgidos durante el proceso translativo.
- FASE 8. Empleo de programas de *software* informático que permiten manipular la imagen y modificar el formato del texto para adaptarlos al original.
- FASE 9. Estudio descriptivo-comparativo del TO y TM para la realización de un análisis traductológico a nivel lingüístico y

extralingüístico que haga referencia al plano morfosintáctico, léxico-semántico, ortotipográfico, pragmático-cultural e iconográfico

Así mismo, dividiremos estructuralmente el estudio en dos grandes bloques: un primer apartado teórico –en el que trataremos las cuestiones fundamentales para acercarnos a este tipo de texto– y otro práctico –en el que llevaremos a cabo el análisis y la traducción de un fanzine–.

En el primer bloque, ofreceremos una visión general del panorama actual del campo del cómic, comenzando con unas breves pinceladas acerca de sus orígenes y la evolución histórica de sus tres principales tradiciones. A continuación, intentaremos aclarar el concepto de cómic recogiendo algunas de sus definiciones más relevantes y exponiendo los diferentes formatos que se comercializan hoy en día. Acto seguido, analizaremos el lenguaje utilizado en este medio desde un punto de vista semiótico y, finalmente, nos acercaremos a los escasos y recientes estudios sobre la traducción del cómic en la actualidad.

Para el análisis y la traducción del segundo bloque, hemos elegido el fanzine *Minnows* (2013) de la artista británica Lizzy Stewart debido a que la diversidad de sus textos no solo nos ofrece la oportunidad de tratar con el cómic, sino también con otras tipologías y medios textuales típicos de este tipo de publicaciones; como son la narrativa y la poesía. De esta forma, realizaremos un primer análisis del texto origen previo a la traducción de este y un posterior análisis del texto meta resultante.

## PRIMERA PARTE: APROXIMACIÓN A LA TRADUCCIÓN DEL CÓMIC

Una vez expuestos los objetivos de este trabajo de fin de máster y la metodología que vamos a usar a lo largo de su desarrollo, nos disponemos a realizar un breve recorrido por los orígenes del cómic y su evolución histórica, a definirlo y a recoger sus diferentes formatos y características más relevantes, así como los escasos estudios de traducción que existen sobre esta tipología textual.

### 1. EL ORIGEN DEL CÓMIC Y SU EVOLUCIÓN HISTÓRICA

Basándonos en las definiciones de cómic más reconocidas hoy en día, que estudiaremos en el siguiente punto, seguimos a Scott McCloud (2005) cuando afirma que, pese a que la mayoría de los cómics aparecieron a finales de siglo, podemos encontrar ejemplos más antiguos que corroboran que el nacimiento de los cómics se originó mucho antes. Evidencia de ello son: la escena pintada para la tumba del antiguo escriba egipcio “Menna” hace unos 32 siglos, el tapiz francés de más de 70 metros de longitud que cuenta la conquista de Inglaterra por los normandos que empezó en 1066, conocido como el *Tapiz de Bayeux*, y un manuscrito precolombino ilustrado a todo color, descubierto por el conquistador Hernán Cortés alrededor de 1519, que nos cuenta las hazañas de un gran militar y héroe político llamado 8-Ciervo “Garra de Tigre” en un documento plegado de unos 10 metros de longitud; por lo que, se puede concluir que los orígenes del cómic son inciertos y que actualmente no se sabe con exactitud cuándo ni dónde surgieron los primeros cómics.

Sin embargo, la mayoría de los historiadores –encabezados por Kunzle– coinciden en que el germen del cómic está en la imprenta, con cuyo invento se producía el paso de la obra de arte única e irreproducible al cómic como objeto industrial reproducido masivamente mediante medios mecánicos, y parece existir cierto consenso –Groensteen, Peeters, Smolderen y Parra, entre otros– a la hora de considerar al inglés William Hogarth y al ginebrino Rodolphe Töpffer como el “abuelo” y el “padre” del cómic moderno, respectivamente (Altabirra, 2011 y Parra, 2014).

William Hogarth (1697-1764) fue un pintor y grabador satírico que modernizó el arte de la imprenta combinando, de manera irónica, la antigua tradición de crear pinturas narrativas con la literatura humorística que emergía en la Inglaterra de la época. Además de sus célebres retratos, una parte importante de su obra se centró en los conocidos como ciclos satíricos, en los que representaba una vida popular rica en detalles con una honda preocupación social. Sus historias fueron exhibidas primero como una serie de pinturas y vendidas más tarde como un portafolio de grabados colocados de manera que pudiesen ser vistos en una secuencia; de ahí su importancia en este campo (McCloud, 2005 y Smolderen, 2014).

Su primera serie narrativa compuesta por seis grabados basados en sus cuadros originales, *A Harlot's Progress* (1732), se considera una novela genuina pese a su brevedad y le ayudó a ganarse una reputación a través de Inglaterra y Europa. Cuatro años más tarde fue seguida por su secuela *A Rake's Progress* (1735) y otros trabajos compuestos por un número de cuatro a doce grabados entre los que destacan *Marriage-*

*a-la-Mode* (1745), *Industry and Idleness* (1747) y *Four Stages of Cruelty* (1750) (Smolderen, 2014).



Figura 1. Serie narrativa *A Harlot's Progress* (1732) de William Hogarth. Imagen extraída del blog H&H (<http://siyo.myblog.arts.ac.uk>).

Estas imágenes legibles se situaban entre el periodismo y la nueva forma literaria que había empezado a desarrollarse en Inglaterra y revolucionaba la escritura novelística en Europa (Paulson, 1996) al presentar una secuencia narrativa.

Un siglo después, Rodolphe Töpffer (1799-1846), un profesor, hijo de un pintor de paisajes al que la miopía le impidió seguir sus pasos, dibujaba por entretenimiento pequeñas historias de formato apaisado y dibujo apresurado con una o dos líneas de texto al pie de cada viñeta que llamaba garabatos y repartía entre sus alumnos; siendo esta la primera combinación interdependiente de palabras e imágenes producida en Europa. Más tarde fueron publicadas en álbumes dirigidos a lectores adultos que se vendieron en varios países europeos con bastante éxito; lo que puede considerarse el inicio del cómic moderno (McCloud, 2005 y Smolderen, 2014).

Además de sus obras de teatro, novelas, ensayos y recitales de viaje, su primer álbum ilustrado, realizado en 1827 y publicado diez años después, *Les Amours de M. Vieux-Bois*, fue seguido por *Voyages et Aventures du Docteur Festus* (1829), *Histoire de M. Cryptogame* (1830), *M. Trictrac* (1830), *Histoire de M. Jabot* (1831), *M. Pencil* (1831), *Histoire de M. Crépin* (1837) y *Histoire d'Albert* (1844).

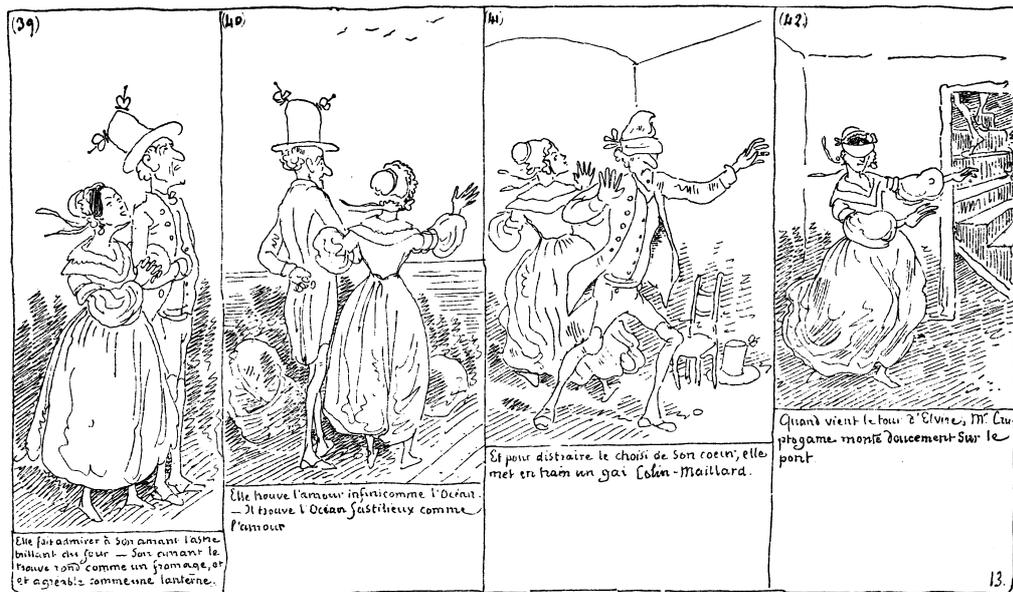


Figura 2. Viñeta de la versión manuscrita de *Histoire de Monsieur Cryptogame* (1830) de Töpffer extraída de la reseña de *Los pioneros del cómic: Töpffer, Cham, Doré, Petit* (Daniel Brun, 21/04/2016) recogida en la página web *Tomos y Grapas* (<http://www.tomosygrapas.com>).

Pese a ser influenciado por los trabajos de Hogarth, la gran diferencia con su antecesor reside en el carácter desenfadado y alejado de las líneas del dibujo clásico en contraposición al extraordinario cuidado que ponía el inglés en reflejar el estilo noble en sus grabados. Así, aunque no inventó el cómic como tal, se le concede el título de paternidad debido a que fue el primero en darle verdadera identidad y tratarlo como objeto cultural a la vez que teorizaba y hacía escuela sobre este, suscitando una producción internacional que dará al medio su impulso decisivo (McCloud, 2005 y Smolderen, 2014).

Pues, el conocimiento y éxito de la obra de Töpffer no se limitó a su Suiza natal y sus obras, más parecidas a la novela gráfica actual que las venideras, se extendieron por Francia, Alemania y Estados Unidos generando multitud de imitaciones, entre las que destacan las obras de los artistas franceses Cham (1818-1879), Gustave Doré (1832-1883) y Léonce Petit (1839-1884); puesto que la Francia de Luis Felipe (1830-1848), con su reciente sistema liberal y triunfante burguesía, se convirtió en el lugar idóneo para el asentamiento del nuevo medio. Fue allí donde, además de estos inicios del cómic, se desarrolló una activa y rompedora prensa satírica, cuyos máximos representantes –*La Caricature* (1830) y *Le Charivari* (1832)– fueron editadas por Charles Philipon y recogían el trabajo de grandes caricaturistas como Daumier, Gavarni o Grandville (Kunzle y Parra, 2014).

Es importante mencionar la influencia que la caricatura como estilo de dibujo ejerció sobre el cómic como medio de comunicación, ya que ambos se desarrollaron en la prensa, donde este último siguió creciendo durante varias décadas antes de saltar a otros soportes (McCloud, 2005 y Vilches, 2014).

Sin embargo, es en la prensa estadounidense de los años noventa del siglo XIX donde los medios técnicos y el aumento de alfabetización permitieron la aparición de



por ejemplo el uso de bocadillos y onomatopeyas y el orden de lectura del texto y las viñetas.

De este modo, numerosos artistas contribuyen al desarrollo del cómic durante las dos primeras décadas del siglo XX, entre los que destacamos el papel de estos cinco autores (Vilches, 2014):

- Rudolph Dirks, quién creó *The Katzenjammer Kids* como una adaptación de la tira *Max und Moritz* de Busch, y Harold H. Knerr, quién sustituyó al primero y continuó con la historia por orden de Hearst incluso después de su vuelta, obligando a Dirks a continuar su tira en el periódico de Pulitzer bajo el nombre de *Hans und Fritz*.
- Winsor McCay contribuyó con sus experimentos al gran avance que tuvo el lenguaje del cómic en muy poco tiempo. Desarrolló el metalenguaje del cómic dibujando historias en las que los elementos narrativos, como los marcos de las viñetas y los bocadillos, podían interactuar con los personajes y rompiendo lo que se conoce como la cuarta pared. Primero con *Little Sammy Sneeze* y *Dream of the Rarebit Fiend* y posteriormente con la que se considera la primera gran obra maestra de la historia del cómic: *Little Nemo in Slumberland*.
- George Herriman publicó su obra maestra, *Krazy Kat*, desde 1913 a 1944. La serie narra las aventuras de un ratón y un gato sin continuidad ni coherencia y fue considerada la obra más experimental y original del cómic estadounidense durante tres décadas.
- Frank King introdujo en su tira al personaje Walt Wallet en 1918, la renombró como *Sunday Morning in Gasoline Alley* y continuó desarrollando su universo durante 38 años. En estas tiras el tiempo transcurría a la vez que del mundo real, de modo que los personajes iban creciendo a medida que la historia avanzaba; novedad que le dio a la tira la dimensión de saga o, lo que es lo mismo, de historia sin fin.
- Por último, Elzie Crisler Segar creó en 1919 *Thimble Theater*, la serie de protagonismo colectivo y humor absurdo cercano al cine mudo en la que introdujo en 1929 a Popeye; el marinero tuerto de habla casi incomprensible que se convirtió en el protagonista absoluto de la tira y empezó a vivir aventuras por todo el mundo.

Así, una vez realizado este breve pero exhaustivo estudio sobre los orígenes del cómic, vamos a seguir con su evolución histórica sin mucho detenimiento, introduciendo fugazmente las diferentes escuelas y corrientes que han ido surgiendo en la industria del cómic; ya que se trata de un abanico tan amplio que es imposible abarcarlo en su totalidad en este trabajo.

Aunque nos centraremos en la tradición franco-belga y sus derivaciones a nivel europeo, que introduciremos más adelante, cabe destacar la incuestionable importancia

que las tradiciones japonesa y estadounidense tienen en esta industria, siendo estas, junto con la primera mencionada, las tres grandes tradiciones que, habiendo sufrido una evolución parecida, sustentan los pilares de este medio de comunicación a nivel mundial.

Por consiguiente, mientras el cómic se desarrollaba en Estados Unidos, hay que destacar el nacimiento del manga<sup>1</sup> en Japón, que parece tener dos orígenes: uno interno –relacionado con las profundas raíces que tiene la tradición pictórica de la cultura japonesa– y otro externo –relacionado con la publicación de la revista satírica *Japan Punch* en 1862 por iniciativa del artista Charles Wirgman que se inspiró en la versión inglesa *Punch* mientras vivía en Japón– (Vilches, 2014).

Mezclando ambas influencias, aparece el primer autor de manga contemporáneo, Rakuten Kitazawa (1876-1955), que se ve seguido por una gran cantidad de artistas que desarrollan esta tradición hasta llegar a las últimas tendencias en manga de nuestros días; en la que no vamos a adentrarnos más al no ser nuestro objeto de estudio. Se establece así dos grandes ramas de estilos muy diferentes: la occidental y la oriental; constituyendo esta última el mayor mercado del cómic mundial en la actualidad.



Figura 4. Viñeta de Rakuten Kitazawa extraída de *Rakuten zenshū vol. 9 Onna hyakutai ero guro manga-shū (Woman's Hundred Phases Ero Guro Manga Collection)*. Imagen obtenida del artículo *Kitazawa Rakuten – The Burglaress – Kindai Manga Translation* (Nicholas Theisen, 4/07/2016) en el blog *What is Manga?* (<https://whatismanga.wordpress.com>).

Bajo mi punto de vista, algunas de las corrientes, obras y artistas más significativos de esta evolución son: la generación del fenómeno Tokiwa-sô<sup>2</sup> –Tezuka, Ishinomori y Akatsuka, 1952-1982–, la corriente *Gekiga*<sup>3</sup> –Tatsumi, Matsumoto y Tsuge, 1957-2001–, el “Grupo de las 24”<sup>4</sup> de los años setenta –Hagio, Ikeda y

<sup>1</sup> Este término, que designa al cómic en la cultura oriental, significa “dibujo involuntario o grotesco” y “fue acuñado por el pintor Katsushika Hokusai en 1814 cuando editó su *Hokusai Manga*, una colección de dibujos satíricos”. (Vilches, 2014).

<sup>2</sup> Según Vilches (2014), “bloque de apartamentos en Tokio donde las editoriales enviaban a sus jóvenes dibujantes para que se concentraran en su trabajo sin distracciones, y al mismo tiempo estuvieran en contacto permanente con otros autores”.

<sup>3</sup> *Gekiga* o imagen dramática eran “historias para un público más adulto, sin los tabúes de las publicaciones infantiles de las grandes editoriales, y con una factura más cuidada”. (Vilches, 2014).

<sup>4</sup> Colectivo de mujeres dibujantes que renovaron el género del *shōjo* destinado a la audiencia femenina adolescente en los años setenta. (Vilches, 2014).

Takemiya–, el fenómeno internacional derivado de su relación con el *anime*<sup>5</sup> en los años ochenta y noventa–entre cuyos títulos destacan: *Captain Tsubasa* (*Oliver y Benji* en español), *Dragon Ball*, *Sailor Moon* y *Card Captor Sakura*– y el reciente movimiento de *La Nouvelle Manga*<sup>6</sup> –Taniguchi, Urasawa y Maruo–. En la actualidad es la única potencia que sigue manteniendo su clasificación de géneros inicial y el sistema de publicación de revistas para su posterior recopilación en tomos. Entre sus artistas actuales destacan el estilo gore experimental de Shintaro Kago.

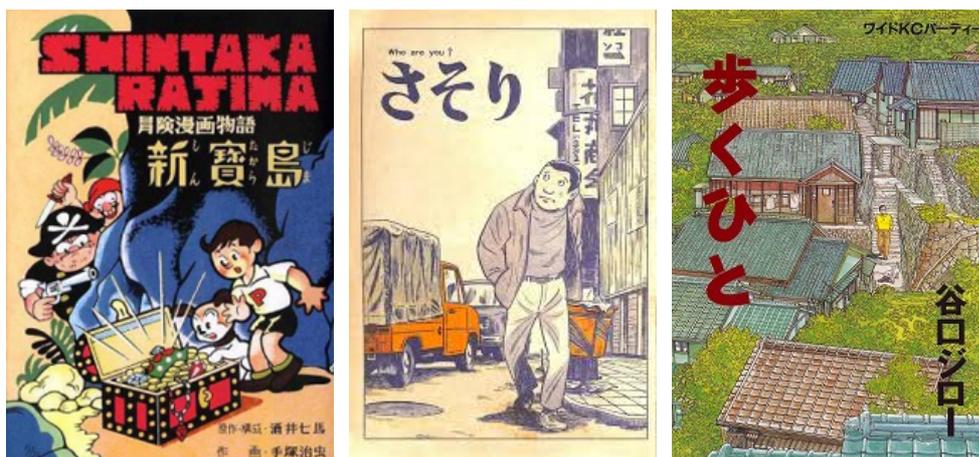


Figura 5. Portadas originales de *La nueva isla del tesoro* (Tezuka), una entrega de *Una vida errante* (Tatsumi) y *El caminante* (Taniguchi) extraídas de las páginas web de las respectivas editoriales.

Al otro lado del Pacífico, tras los inicios del cómic mencionados con anterioridad, la tradición estadounidense empieza a desarrollarse como tal en 1933 con el origen del *comic-book*<sup>7</sup> como nuevo formato, cuya amplia aceptación lo llevó a distribuir sus colecciones en los quioscos; siendo la primera, *Famous Funnies* (1934), rápidamente imitada por otras editoriales. Sin embargo, los primeros géneros –humor, costumbrismo y aventura– se vieron totalmente eclipsados por la llegada de los superhéroes enmascarados; siendo Superman (1938) y Batman (1939) los primeros de todos los creados a partir de 1940 por las distintas editoriales, entre las que destacan National/Detective Comics (más adelante DC) y Timely Comics (posteriormente Marvel Comics).

<sup>5</sup> Animación con estilo propio de procedencia japonesa.

<sup>6</sup> Término acuñado por Kiyoshi Kusumi en 2001 para designar al movimiento de los años noventa y principios del siglo XXI que combina el manga con la *bande dessinée* francesa.

<sup>7</sup> Este “libro de comics” era un cuadernillo de 17x26 cm. formado por pliegos de papel grapados, a color o en blanco y negro, que se distribuyó en primer lugar por casualidad como producto de regalo de una conocida marca de detergentes y jabones (Procter & Gamble) y se convirtió en el único formato creado para contra historias propiamente dicho y que, además, sigue comercializándose en la actualidad. (Varillas, 2013 y Vilches, 2014).



Figura 6. Portadas de *Famous Funnies* (nº 1, 1934), *Action Comics* (nº 1, 1938) y *Detective Comics* (nº 27, 1939), primeras apariciones de Superman y Batman. Imágenes de *Breve historia del cómic* (2014).

El éxito de estos cómics de superhéroes dio lugar a numerosas adaptaciones en otros medios y, aunque atraviesan épocas de altibajos continuos, siguen constituyendo hoy en día uno de los géneros más consumidos en el panorama mundial. A ellos pronto se le sumaron otros géneros –como los *funny animals*<sup>8</sup>, los románticos o las series de *jungle girls*<sup>9</sup>– que fueron pasando por diferentes etapas hasta llegar a la gran variedad de géneros producidos en la actualidad. Algunos ejemplos de las etapas de este vastísimo mercado son: el realismo de las primeras tiras policíacas y de aventuras –*Dick Tracy* (Gould, 1931) y *Prince Valiant* (Foster, 1937)–, el terror de los primeros *comic-books* destinados al público adulto –*The Haunt of Fear*, *The Crypt of Terror* y *The Vault of Horror* (1950)–, la creación del organismo supervisor Comics Code Authority<sup>10</sup>, el éxito de dos tiras de prensa reflexivas –*The Spirit* (Eisner, 1940) y *Peanuts* (Schulz, 1950)–, la era del cómic *underground*<sup>11</sup> –*Zap Comix* (Crumb, 1968)–, el futuro del cómic adulto y el inicio de la novela gráfica –*Maus* (Spiegelman, 1937)– y la aparición de la editorial canadiense Drawn & Quarterly –con autores como Doucet, Brown, Matt y Seth–.

<sup>8</sup> Animales hablantes con apariencia y modales semihumanos entre los que destacan las adaptaciones al cómic que realizó Walt Disney Company de sus dibujos animados protagonizados por sus personajes más populares: Mickey Mouse y el Pato Donald.

<sup>9</sup> Personajes de ficción arquetípicos de mujer, normalmente ligeras de ropa, que representan el papel de aventurera, superheroína o damiselas en apuros que se encuentran en una jungla o paisaje selvático.

<sup>10</sup> Organismo que puso fin a la época dorada del género de terror debido a la influencia que ejerció la publicación del libro *The Seduction of the Innocent* (1954) del psiquiatra Fredric Werthamen, quién culpó al cómic del aumento de delincuencia juvenil. A pesar de ello, este género influiría innegable en el cómic *underground* e independiente de las décadas siguientes (Varillas, 2014 y Vilches, 2014).

<sup>11</sup> El cómic o comix *underground* era un cómic de contenido adulto (terror, sangre, violencia, drogas y sexo explícito mezclados con crítica social y política) que respondía a la cultura del *do it yourself* (hazlo tú mismo): los autores dibujaban en sus casas y los distribuían ellos mismos o tiendas especializadas, ya que ninguna editorial hubiera publicado eso. Fue un movimiento heterogéneo, con autores y obras de todo tipo y diversa calidad, fundamental para el posterior cómic adulto (Varillas, 2014 y Vilches, 2014).



Y es aquí donde dejaremos también el análisis de la amplia tradición estadounidense para centrarnos en la europea, llegando así, por fin, a la *bande dessinée*<sup>12</sup> franco-belga, que influenciará a sus vecinas. Pese a que el “abuelo” y el “padre” del cómic eran europeos, la industria del cómic en Europa empieza a asentarse como tal en los años treinta con el auge de las revistas de cómics infantiles, como *Le Journal de Spirou* (1938) y *Le Petit Vingtième* (1928), en cuyas páginas apareció Tintin en 1929. Este personaje creado por Hergé<sup>13</sup> dentro de la serie *Les aventures de Tintin et Milou* se convirtió en el más importante de esta vertiente, marcando varias generaciones venideras e inspirando la corriente estilística conocida posteriormente como línea clara.

Asentado, así, el punto de partida de esta tradición, el cómic franco-belga ha ido evolucionando hasta llegar a la época actual pasando por varias etapas significativas: la escuela de Marcinelle<sup>14</sup> –*Spirou et Fantasio* (Franquin, 1946), *Lucky Luke* (Morris, 1946), *Astérix le Gaulois* (Goscinny y Uderzo, 1959) y *Les schtroumpfs* (*Los Pitufos* en español, Peyo, 1959)–, las primeras revistas de ciencia ficción y fantasía dirigidas a un público adulto –*Metal Hurlant* (1974) y *Fluide Glacial* (1975)–, la escuela de Bruselas o estilo de la línea clara<sup>15</sup> –*L’art moderne* (Swarte, 1980), *Les aventures de Freddy Lombard* (Chaland, 1981)– y el movimiento de la *nouvelle bande dessinée*<sup>16</sup> –*Persépolis* (Satrapi, 2000), *Grand Vampir* (Sfar, 2001), *Pyongyang* (Delisle, 2003) y *Le goût du chlor* (Vivès, 2008)–.

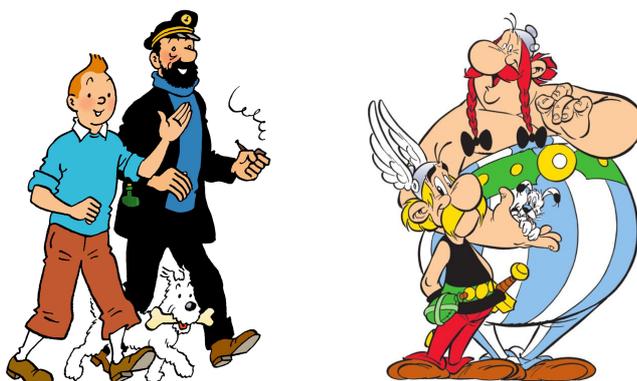


Figura 9. Personajes de *Tintin et Milou* (Hergé, 1929) y *Astérix le Gaulois* (Goscinny y Uderzo, 1959).

En España, siguiendo la estela dejada por las tradiciones mencionadas y los países del ámbito latinoamericano, algunos de los pioneros fueron Apeles Mestres,

<sup>12</sup> Término que designa al cómic francófono procedente de Bélgica, Francia y Suiza. Se trata de una adaptación del inglés *comic strip* (tira cómica) acuñada en 1962.

<sup>13</sup> Pseudónimo artístico del influyente autor belga Georges Remi, quién invirtió el orden de sus iniciales (R. G.) y las pronunció para crear su apodo.

<sup>14</sup> También conocida como escuela de Charleroi, se desarrolló en torno a *Le Journal de Spirou* (editada por Dupuis a partir de 1939) y se caracterizó por su humor para todos los públicos y su estilo basado en la caricatura. (Vilches, 2014).

<sup>15</sup> Nombre acuñado por el neerlandés Joost Swarte en los años ochenta para designar a la corriente estilística de la escuela de Bruselas inspirada por Hergé que estaba “basada en la claridad del contorno de las figuras, la depuración de cualquier elemento accesorio y la inclusión de personajes caricaturescos en entornos realistas”. (Vilches, 2014).

<sup>16</sup> Movimiento impulsado por el nacimiento en 1990 de la editorial independiente L’Association, influenciada por autores alternativos estadounidenses, que dará lugar a la aparición de la novela gráfica en Francia. (Vilches, 2014 y Romero, 2017).

Atiza o Mecachis, cuyas historias se publicaban en prensa adulta a finales del siglo XIX. El auge de las publicaciones infantiles comienza a desarrollarse en el siglo XX cuando aparece *Dominguín* (1915), considerado por los historiadores como la primera revista de cómic español. Aunque la aparición del *TBO* en 1917 y los centenares de autores que pasaron por sus páginas supusieron un antes y un después en el éxito de este; hasta el punto que la palabra tebeo pasó a denominar a todas las revistas de cómic. También cabe destacar la cantidad de revistas publicadas por la editorial barcelonesa El Gato Negro regentada por Juan Bruguera –entre las que destaca *Pulgarcito* (1921)–, que luego pasó a denominarse Bruguera tras el fallecimiento de este (Altairra, 2014 y Vilches, 2014).

En la evolución de esta asentada industria española hasta el presente destacan: la comentada escuela Bruguera –*Zipi y Zape* (Escobar, 1947 y 1948), *Anacleto, agente secreto* (Vázquez, 1964), *Mortadelo y Filemón* (Ibáñez, 1958) y *El capitán Trueno* (Mora y Ambrós, 1956)–, el boom de las revistas de cómic adulto –*Dossier Negro* (1968) y *Trinca* (1970)–, las revistas del movimiento *underground* tardío –*El Rollo enmascarado* (Luque, Mariscal y Max, 1973) y *El Vibora* (La Cúpula, 1979)–, la etapa dominada por el manga y los superhéroes de importación tras la caída de las revistas adultas en los noventa y la época actual protagonizada por la novela gráfica –*El Arte, conversaciones con mi madre* (Juanjo Sáez, 2006), *María y yo* (Gallardo, 2007) y *Arrugas* (Paco roca, 2007)–.

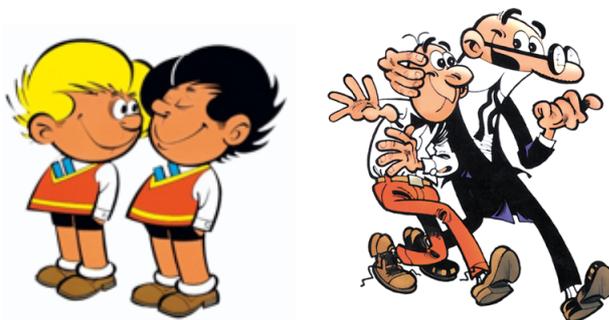


Figura 10. Personajes de *Zipi y Zape* (Escobar, 1947) y *Mortadelo y Filemón* (Ibáñez, 1958).

Sin embargo, la evolución más destacable en la industria del cómic es la confluencia de todas estas tradiciones con la llegada de las nuevas tecnologías y la globalización en este siglo; dando lugar a la internacionalidad del nuevo cómic adulto y a la aparición del *webcomic* o comic disponible para ser leído en internet.

De esta manera, el cómic se ha convertido en un medio adulto muy demandado en el mercado cultural internacional, donde la heterogeneidad de las generaciones hace posible la convivencia de una gran diversidad de temáticas nuevas y los géneros tradicionales. Junto a las editoriales clásicas, se ha producido la definitiva entrada de las editoriales literarias en el negocio de la novela gráfica y el resurgir del espíritu *underground* adaptado a los nuevos tiempos: la autoedición de fanzines; cuyos orígenes ya hemos vislumbrado un poco más arriba y cuyas definiciones y principales características desarrollaremos en los siguientes puntos.

Por último, y no por ello menos importante, cabe destacar el reconocimiento que se le ha ido dando a la importancia del papel de la mujer en la industria del cómic, dominada, como casi todo lo demás, por el género masculino hasta el siglo pasado; pues la mujer quedaba relegada a las sombras en las producciones colectivas y actualmente cada vez son más las artistas que publican sus historias individualmente en este medio a nivel mundial, siendo, en muchos casos, las más prolíficas. Buena prueba de ello son la cantidad de nombres femeninos de todas las nacionalidades que llenan las estanterías de este mercado en la actualidad, tanto en el ámbito de la autoedición como en el de la novela gráfica, como por ejemplo: Isabel Greenberg, Lizzy Stewart, Lucy Knisley, Liz Climo, Philippa Rice, Ana Oncina, Marjane Satrapi, Rutu Modan, Jillian y Mariko Tamaki, Emily Carroll, Vera Brosgol, Julie Delporte, Nùria Tamarit, Barbara Yelin, Sole Otero, Sara Fratini, Julie Maroh, Eleanor Davis, Tillie Walden, Bianca Bagnarelli, Marloes de Vries y un largo etcétera.

## 2. DEFINICIONES, DENOMINACIONES Y FORMATOS ACTUALES DEL CÓMIC

Como hemos comentado anteriormente, la antigüedad de este medio de comunicación y los escasos estudios que hay sobre él dan lugar a una multitud de definiciones y denominaciones diversas que dejan un panorama algo confuso, sobre el que vamos a intentar arrojar un poco de luz para proporcionar una visión definida de lo que es el cómic.

Aunque la incursión en los orígenes del cómic del punto anterior nos ha ayudado a tener una primera idea global y todos tenemos en mente una imagen más o menos clara de lo que es el cómic, comenzamos este apartado recogiendo la definición de la vigesimotercera edición del *Diccionario de la lengua española* desarrollada por la Real Academia Española en 2014:

cómic

Del ingl. *comic*.

1. m. Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia.
2. m. Libro o revista que contiene cómics.

Como vemos, se trata de una definición muy escueta que recoge dos acepciones que hacen referencia tanto a las viñetas en sí mismas como a la obra resultante de la recopilación de estas, dando una vaga idea general en la que deja grandes vacíos que tendremos que rellenar recurriendo a otras fuentes de contenido más especializado en relación con el ámbito del cómic.

La primera definición remarcable que nos encontramos al acercarnos al estudio del cómic es la definición de arte secuencial del mencionado historietista y teórico estadounidense Will Eisner recogida en su libro *Comics and Sequential Art* (1985):

This work is intended to consider and examine the unique aesthetics of Sequential Art as a means of creative expression, a distinct discipline, an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea. It is studied here within the framework of

its application to comic books and comic strips, where it is universally employed (Eisner, 1985:5).

Coincidimos aquí con la percepción que el guionista y crítico de cómic español Santiago García recoge en su libro *La novela gráfica* (2010) acerca de esta definición: según Eisner, el arte secuencial sería un instrumento del que se sirven varios medios y disciplinas para narrar una historia o dramatizar una idea, entre ellas el cómic; pero no aclara en qué difiere el uso que le da el cómic al arte secuencial respecto a los otros medios ni da una definición específica del mismo.

Esta definición de cómic como arte secuencial es tomada como punto de referencia inicial por el también mencionado autor, ensayista y teórico de cómic estadounidense Scott McCloud, quién amplía y a su vez delimita esta concepción del cómic al presentar en su libro *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993) la siguiente definición: “Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer” (McCloud, 1993:9).

Aunque esta definición es algo más acertada, ha despertado algunas de críticas debido a la completa ausencia de referencia al texto en la definición, elemento fundamental en la delimitación del cómic para muchos historietistas contemporáneos, y la necesidad de que hubiera más de una imagen para considerarlo como tal.

Estas dos obras fueron los primeros intentos estadounidenses de formalizar el estudio de los cómics y ambas siguen tomándose hoy en día como referencia para todo aquel que quiera abordar este medio desde un punto de vista teórico.

Sin embargo, si seguimos adentrándonos en este estudio podemos observar cómo muchas de las definiciones venideras relevantes, y unas pocas precedentes, discuten estos aspectos e incluyen otros muchos distintos que, lejos de llegar a un acuerdo, añaden otros puntos de vistas muy diversos a este ámbito.

Así, otra de estas definiciones pertenece al teórico británico David Kunzle, que publica en *The Early Comic Strip* (1973) una serie de condiciones que debe seguir todo aquello que se considere cómic:

I would propose a definition in which a “comic strip” of any period, in any country, fulfils the following conditions: 1) There must be a sequence of separate images; 2) There must be a preponderance of image over text; 3) The medium in which the strip appears and for which it was originally intended must be reproductive, that is, in printed form, a mass medium; 4) The sequence must tell a story which is both moral and topical (Kunzle, 1973:2).

Pese a incluir el concepto de texto y defender la existencia de una secuencia, esta definición levanta controversia entre los teóricos por considerar la producción en masa y el carácter moralizante y actual de la historia como condiciones necesarias. Estas ideas dejan el camino abierto a muchas otras cualidades, como las recogidas por el filósofo y crítico artístico-cultural estadounidense David Carrier en *The Aesthetics of Comics* (2000), cuyas apreciaciones excluyen todos aquellos cómics que no lleven

textos insertados en bocadillos, que den grandes saltos narrativos o que sean de un tamaño distinto al de un libro más o menos estándar: “Having identified the three essential qualities of comics –the speech balloon, the closely linked narrative, and the book-size scale– now it is time to discuss the interpretation of this art form” (Carrier, 2000: 74).

Un año más tarde, el crítico y dibujante estadounidense Robert C. Harvey exponía en su ensayo “Comedy at the Juncture of Word and Image: The Emergence of the Modern Magazine Gag Cartoon Reveals the Vital Blend” publicado en *The Language of Comics: Word and Image* (2001) la siguiente definición: “Comics consist on pictorial narratives or expositions in which words (often lettered into the picture area within speech balloons) usually contribute to the meaning of the pictures and vice versa” (Harvey, 2001: 76).

Se trata de una definición que recoge vagamente los aspectos claves del cómic pero no muchas otras características importantes para su delimitación, dejando esta tarea al fundador de la academia de cómic de San Francisco, Bill Blackbeard, quién anteriormente había intentado matizar brevemente la concepción del cómic con esta definición en 1974:

It may be defined as a serially published, episodic, open-ended dramatic narrative or series of linked anecdotes featuring recurrent, named characters. The successive drawings regularly include ballooned dialogue that is crucial to telling the story. As in drama, the narrative is constructed primarily through the characters' dialogue while other sorts of text are minimal or absent (Blackbeard, 1974: 41).

A diferencia del caso anterior, nos encontramos con una definición más amplia que delimita el concepto con mayor claridad en detrimento de otros aspectos como la necesidad de tratarse de una obra seriada, la excesiva importancia que se le da al texto y a la recurrencia narrativa de la historia, excluyendo de este modo la posibilidad de recopilación de mini historias inéditas en una obra conjunta.

Esta explicación es seguida por la acertada pero escueta definición de Grag Hayman y Henry Pratt en *What are Comics?* (2005), que, al igual que algunas anteriores, deja fuera muchos aspectos claves para la delimitación de este concepto: “A sequence of discrete, juxtaposed pictures that comprise a narrative, either in their own right or when combined with text” (Hayman y Pratt, 2005:423).

Finalmente, presentamos las observaciones que el teórico e investigador de cómic belga Thierry Groensteen realiza al intentar abordar el tema que nos ocupa en “The Impossible Definition” recogido en *The System of Comics* (2007):

If one wishes to provide the basis of a reasonable definition for the totality of historical manifestation of the medium, and also for all of the other productions unrealized at this time but theoretically conceivable, one must recognize the relational play of a plurality of interdependent images as the unique foundation of comics. The relationship established between these images admits several degrees and combines several operations, which I will distinguish later. But

their common denominator and, therefore, the central element of comics, the first criteria in the foundational order, is iconic solidarity. I define this as interdependent images that, participating in a series, present the double characteristic of being separated –this specification dismisses unique enclosed images within a profusion of patterns or anecdotes– and which are plastically and semantically over-determined by the fact of their coexistence *in praesentia* (Groensteen, 2007: 16).

Esta sucesión de definiciones que se contradicen entre sí nos lleva a la conclusión de que actualmente no existe consenso por parte de los teóricos sobre la definición de cómic. Esta exposición nos ha servido para presentar una idea general de lo que se consideran algunas de las características fundamentales del cómic actual, que trataremos a continuación en el siguiente punto.

Sin embargo, si algo tenemos claro entre tantas diferencias es que el cómic es una forma de expresión específica o medio de comunicación totalmente diferenciado que recibe distintas denominaciones según su procedencia a lo largo de la historia y que puede presentarse en distintos formatos; dando lugar así a una gran cantidad de nombres que muchas veces se usan indistintamente para hacer referencia a lo mismo, generando una gran confusión que vamos a intentar aclarar a continuación.

El término cómic proviene de la forma inglesa *comic*, utilizada en los países angloparlantes, cuya etimología está relacionada con el trabajo humorístico o cómico que predominaba en las primeras tiras de cómics (*comic strips*) en la prensa estadounidense del siglo XIX. El término ha pasado a designar también a trabajos no humorísticos en este campo y su uso se ha extendido a otros países donde ha sido adaptado, originando así una tendencia general a llamar a los cómics por su nombre de procedencia.

De este modo, el cómic francófono procedente de Bélgica, Francia y Suiza es conocido como *bande dessinée* (o sus abreviaturas *BD* y *bédé*) desde 1962, momento hasta el que había sido designada con otros términos, como *histoires en estampes*, *histoires en images*, *écits illustrés* o *films dessinés*. Esta adaptación del inglés eliminó la referencia al carácter cómico del cómic para denominarlo solo “tiras dibujadas” (García, 2010).

En la misma línea, encontramos los términos alemanes *bildgeschichte* y *comic* y portugueses *banda desenhada* (en Portugal) e *história em quadrinhos* (en Brasil). En español “historia en imágenes” o “historia en cuadritos”, que, al igual que el término italiano *fumetti*, que hace referencia a los bocadillos, no tienen connotaciones negativas frente a los términos de otras lenguas que manifiestan la “escasa importancia” que tenía este medio en sus orígenes (Gómez, 2013).

Por su parte, el cómic español ha sido denominado *historieta* o *tebeo* durante mucho tiempo, aunque actualmente prevalece la adaptación del inglés *cómic* para designar a este tipo de medio; siendo estos tres términos junto con el japonés *manga* los únicos utilizados en España y recogidos por la vigesimotercera edición del *Diccionario de la lengua española* desarrollada por la Real Academia Española en 2014.

El término *historieta* es más empleado en países hispanoamericanos que en la península, al contrario que el término *tebeo*, que debe su nombre a la mencionada revista *TBO* editada en España entre 1917 y 1998 y se asocia a los cómics infantiles que publicaba. El carácter poco serio, temporal y desactualizado de ambos los ha llevado casi a la extinción y ha favorecido el asentamiento de *cómic* en la actualidad.

Así mismo, el cómic de origen japonés es conocido como *manga* (漫画) y, pese al alto grado de difusión e incursión en la sociedad tanto nipona como mundial, también proviene de un origen con connotaciones negativas; ya que, como se ha mencionado anteriormente, es un término acuñado por el pintor Katsushika Hokusai en 1814 al editar su colección de dibujos satíricos *Hokusai Manga*, que significa “dibujo involuntario o grotesco”. Este término ha dado lugar al término chino *manhua* y al coreano *manhwa*, ambos derivados de la adaptación de los caracteres japoneses a estas lenguas (Meca, 2008 y Vilches, 2014).

Como hemos podido observar previamente en el punto anterior, este medio ha sido presentado en varios formatos a lo largo de la historia –tiras de prensa en periódicos, revistas de cómics, *comic-books*, fanzines, mini-cómics, álbumes, novelas gráficas y *webcomic*–, que siguen comercializándose en la actualidad. A continuación, vamos a basarnos en los citados estudios de Rubén Varillas Fernández (2013 y 2014) para, junto con nuestra apreciación personal, delimitar los distintos formatos actuales, que no originales, y arrojar un poco de luz sobre estos nombres que también se usan a veces indistintamente para denominar al cómic:

#### Tira de prensa (*Comic strip*)

Es un cómic de formato rectangular, integrado por una hilera de varias viñetas, insertado en el periódico, que pueden recogerse en una sección cotidiana fija, formando una página individual o doble de cómics.

Fue Bud Fisher quién inventó y publicó la primera tira cómica el 15 de noviembre de 1907 en San Francisco; dando origen a uno de los formatos más populares y extendidos de la narración gráfica. Aunque el éxito que alcanzó en su época dorada se ha visto mermado, en la actualidad sigue insertándose en algunos periódicos y revistas.



Figura 11. Tira cómica de la serie *Macanudo* publicada en el diario *La Nación* (Ricardo Liniers, 31/07/17). Imagen obtenida de su página web (<http://www.porliniers.com>).

### Revista de cómic (*Comic magazine*)

Recopilación de cómics de contenido adulto o infantil que recogen historias, autoconclusivas o con finales abiertos para ser continuadas, producidas por varios autores y que sale a la venta periódicamente como número de una serie o colección.

Esta concepción actual de revista no tiene nada que ver con su formato original de cuadernos recopilatorios de historias ya publicadas que aparecían con cierta periodicidad a principios del siglo XX, algunas veces acompañando a un periódico, sino con el formato de revista desarrollado durante los años setenta y ochenta en nuestro país.

En la actualidad se está experimentando un leve resurgir de este tipo de publicaciones que se han empezado a editar para reavivar la industria del cómic y dar a conocer el trabajo de autores poco conocidos que se autopublican, como es el caso de *Voltio Magazine* (La Cúpula) y *La Resistencia* (Dibbuks) en España, bastante alejada del formato de revista como tal, o de *Off Life* en Reino Unido.



Figura 12. Portadas de las revistas de cómics *Voltio* (nº 1, 2016), *La Resistencia* (nº 6, 2017) y *Off Life* (nº 13, 2017). Imágenes obtenidas de sus respectivas páginas web.

### Cómic (*Comic-book y album*)

El término cómic como formato responde en la actualidad a la segunda acepción que recoge el DRAE –“libro o revista que contiene cómics”– y que vimos a principios de este apartado.

Así pues, este formato incluiría tanto la concepción inicial de *comic-book* surgida a finales de los años treinta en Estados Unidos –respondiendo al modelo de cuadernillo grapado de varias páginas de contenido original o recopilatorio que se publica regularmente– y al concepto más reciente de álbum originado en los años sesenta –que responde a una versión más cuidada del diseño y maquetación de este tipo de obras dirigidas a un público adulto que no solía consumir cómics en su infancia y cuyo formato de libro es el mismo que se le da a las demás obras literarias y queda lejos de ser estándar, ya que puede ser en pasta dura o pasta blanda y de una variedad infinita de tamaños, géneros y estilos–.

Es importante destacar que hoy en día la principal diferencia del formato de cuadernillo con la revista es que normalmente es de un único autor que recoge una o varias historias o si es fruto de la colaboración de varios no se trata de una publicación periódica, sino de una colaboración puntual. Actualmente este formato de cuadernillo está perdiendo seguidores paulatinamente con respecto al álbum, que constituye uno de los formatos más vendidos del mercado junto con la novela gráfica.



Figura 13. Portada de *Saga* (Vaughan y Staples, nº 45, 2017), *The Lumberjanes* (VV.AA., nº 1, 2014) y *Lobster is the Best Medicine* (Liz Climo, 2015). Imágenes extraídas de sus respectivas páginas web.

### Fanzine y mini-cómic (*zine, fanzine, e-zine, mini-comic*)

Los fanzines son publicaciones de aficionados, hechas sin afán de lucro (generalmente con pérdidas económicas), mediante diversos sistemas de policopiado (habitualmente la multicopista, aunque también se use el pequeño o set y hasta la fotocopidora), y que habitualmente no tienen más objetivo que el servir de tribuna desde la que exponer sus ideas, relatos o dibujos a su editor (llamado faneditor entre los aficionados o fans) (Vigil, 1971:113).

El fanzine debe sus inicios al cómic *underground* de contenido adulto que respondía a la cultura del *do it yourself* (hazlo tú mismo): los autores dibujaban en sus casas y los distribuían ellos mismos o tiendas especializadas. Así, durante los años sesenta, en Estados Unidos, sobre todo en círculos universitarios, surgen numerosas revistas humorísticas dirigidas por aficionados que dan luz a sus inquietudes y preocupaciones, generalmente de un modo irreverente; es el inicio del cómic independiente de autoedición: los fanzines.

Este formato de absoluta libertad, cuya forma, tamaño, contenidos y periodicidad es definida por sus autores, es cada vez más popular entre los aficionados al cómic gracias a los nuevos medios técnicos de reproducción que facilitan los ordenadores; que también ha dado lugar a la aparición de fanzines desarrollados y distribuidos íntegramente en formato digital, conocidos como *e-zines*.

En relación con este tipo de formato también se conoce el término mini-cómic, para cuya comprensión vamos a citar el siguiente trabajo de Rubén Varillas publicado en el segundo número de la revista *CuCo* (2014):

En estrecha vecindad con el fanzine aparece un soporte comicográfico cada vez más habitual y aceptado como tal, nos referimos al mini-cómic. Los mini-cómics tienen con aquellos bastantes puntos en común: sus tiradas cortas, una elaboración artesanal en muchos casos, redes de distribución reducidas (incluso unipersonales), cierto amateurismo en su elaboración, etc. Sin embargo, frente a los fanzines, el mini-cómic se muestra mucho más uniforme como vehículo comicográfico. Al depender casi siempre de un único autor, se plantean como obras homogéneas en el plano estilístico y narrativo, recogen historias en muchos casos autoconclusivas y su continuidad suele estar condicionada por intereses esencialmente artísticos.

El fenómeno de los mini-cómics surge en Estados Unidos en las décadas de los sesenta y setenta, aprovechando el nacimiento de un mercado *underground* (como sucedía con los fanzines), y su nombre deriva, obviamente, de su reducido tamaño (la mitad o un cuarto de una hoja DIN 4), siempre determinado en relación con los populares *comic-books* (Varillas, 2014: 16).

Estos fanzines y mini-cómics de temática variada –mayormente costumbrista– dirigida a un público adulto y breve extensión suelen tener una autoría individual, aunque también pueden llevarse a cabo publicaciones colaborativas en las que participan un mayor número de autores, como es el caso de los fanzines pertenecientes a las series *Down to Your Skiives* (ed. Rozi Hathaway, 2015) y *Sneaky Business* (ed. Rozi Hathaway, 2015 y 2016), los tres pertenecientes a la serie *Dead Singer Society* (Good Comic, 2016 y 2017) —, *Magic Hour* (Lizzy Stewart, Eleni Kalorkoti y Matt Swan, 2017), *Illustrated Women in History* (ed. Julie Gough, 2017) y *Do What You Want: A Zine about Mental Wellbeing* (ed. Ruby Tandoh, 2017).

Además de tener un diseño y maquetación independientes –normalmente presentados en formato de cuadernillo–, suelen incluir imágenes y texto experimentales, a veces descuidados, que les da un toque de informalidad. Debido a ello, suelen ser autoeditados o editados por pequeñas editoriales –concepto extendido como *small press*– y distribuidos personalmente a través de internet o en tiendas especializadas. La baja rentabilidad que proporcionan estas publicaciones hace que sus traducciones a otros idiomas sean prácticamente inexistentes.

Algunos ejemplos actuales de autores de fanzines y mini-cómic son: Lizzy Stewart, Eleni Kalorki, Andy Poyiadgi, Matt Swan, Tillie Walden, John Cei Douglas, Matthew Dooley, Rozi Hathaway, Katriona Chapman, Eleanor Davis, Tim Bird, Peter Cline y Marloes de Vries.



Figura 14. Portada de los fanzines *Static* (J. Ceji Douglas, 2016) y *Cosmos & Other Stories* (Rozi Hathaway, 2017) y del mini-cómic *The New Ghost* (Robert Hunter, 2011). Imágenes obtenidas de sus páginas web.

### Novela gráfica (*Graphic novel*)

En contraposición al cómic, una novela gráfica es una obra extensa realizada por un solo autor –o en su defecto un grupo muy reducido– que utiliza el cómic como medio que combina ilustración y texto para contar su historia autoconclusiva, llenas de reflexiones profundas y referencias culturales, a un público adulto.

La creación de este término está acuñada a Will Eisner en un intento de darle a su obra *A Contract with Gods* el prestigio que le correspondía para ser publicada en una editorial literaria en 1978, aunque, como hemos comentado anteriormente, el inicio de la novela gráfica está relacionado con la obra *Maus* (1937) de Art Spiegelman, que marcará un antes y un después en la concepción del cómic.

Sin embargo, existe mucha polémica con respecto al término acuñado para designar este tipo de publicaciones y los teóricos siguen debatiendo si se trata de un formato, movimiento o género, cuyo auge ha consolidado el apogeo creativo y editorial del cómic contemporáneo, siendo indiscutiblemente el formato más vendido en la industria actual.



Figura 15. Portadas de *Asterios Polyp* (David Mazzucchelli, 2009), *This One Summer* (Jillian y Mariko Tamaki, 2014) y la edición especial de *Arrugas* (Paco Roca, 2015). Imágenes obtenidas de sus páginas web.

## Webcomic y e-cómic (*Webcomic, e-comic*)

Por último abordamos los formatos digitales que han surgido en este último siglo el e-cómic y el webcomic. El webcomic es una historieta disponible para su lectura en Internet y publicada únicamente en la web la mayoría de las veces, aunque algunos se publican en papel y mantienen un archivo en Internet por razones comerciales o artísticas.

Aunque el webcomic también suele denominarse e-comic, este es realmente el nombre usado para referirse a las historietas que son realizadas específicamente en papel, para su venta o distribución; y que son transformadas a forma digital para ser leídas en un ordenador o similar después de la compra del archivo en alguna librería o plataforma online.

Los inicios del webcomic se remontan a 1987 cuando el universitario estadounidense Hans Bjordahl creó una tira cómica sobre la vida estudiantil llamada *Where the Buffalo Roam*, que después comenzaría a publicar en un grupo de noticias de *Usenet*<sup>17</sup> en 1991; convirtiéndose así en el primer cómic en internet actualizado regularmente (Molina, 2007).

Con el tiempo los artistas han experimentado nuevos formatos específicos del espacio virtual –como el *infinite canvas*, “lienzo infinito”– o han recurrido directamente a la tableta gráfica, aunque los escaneos siguen siendo el procedimiento más utilizado. A pesar de que hay una gran cantidad de formatos, el más exitoso de todos es la clásica tira cómica, siendo el costumbrista el género preferido (Molina, 2007).

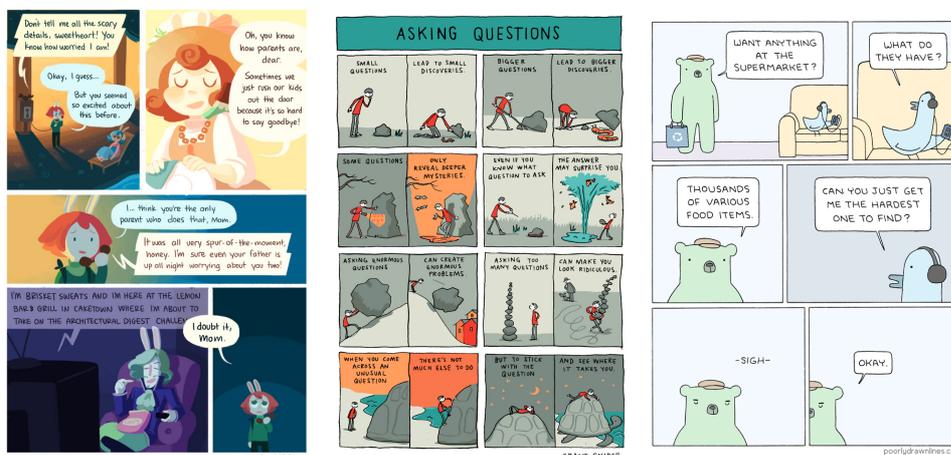


Figura 16. Páginas de viñetas de los webcomic *Cucumber Quest* (Gigi D.G., p. 174, 12/05/2012), *Instrumental Comics* (Grant Snider, 26/08/2015) y *Poorly Drawn Lines* (Reza Farazmand, 02/2017). Imágenes obtenidas de sus respectivas páginas web.

Así, una vez comentados brevemente todos los formatos de cómic que se comercializan en la actualidad, nos disponemos adjuntar una tabla comparativa, de creación propia, bastante simple y generalizada que recoge las diferencias principales de los formatos más consumidos hoy en día en la tradición europea:

<sup>17</sup> Según Francisco Molina (2007), Usenet es “el acrónimo de *Users Network*, se trata de un sistema de discusión en Internet, creado en 1979, que permite a los usuarios enviar y leer artículos en distintos grupos de noticias que abarcan temáticas muy diferentes”.

	Fanzine	Cómic	Novela gráfica
<b>Autoría</b>	Normalmente individual	Individual/colectiva	Individual en su mayoría
<b>Extensión</b>	Breve	Media	Larga
<b>Temática</b>	Variada, mayormente costumbrista	Variada, especialmente heroica y fantástica	Variada, normalmente de carácter profundo
<b>Destinatario</b>	Adulto	Infantil, juvenil o adulto	Adulto
<b>Diseño y maquetación</b>	Independiente, a veces descuidado	Cuidado	Cuidado
<b>Imagen y texto</b>	Experimental, coloquial	Coloquial/formal	Formal
<b>Formato</b>	Libre (cuadernillo pequeño)	Cuadernillo/álbum	Álbum o libro por lo general grande
<b>Edición</b>	Autoedición/pequeñas editoriales ( <i>small press</i> )	Grupo editorial	Grupo editorial
<b>Distribución</b>	Personal por internet/tiendas especializadas	Librerías/tiendas especializadas	Librerías/tiendas especializadas
<b>Índice de traducción</b>	Bajo/inexistente	Medio/alto	Alto

Es habitual en el panorama actual que algunos artistas pasen de un formato a otro a medida que van evolucionando y desarrollando su obra; bien sea por las nuevas posibilidades que le va abriendo su éxito profesional o porque a pesar de tener éxito se cansen y quieran probar a expresar sus ideas en otro formato, como es el caso del director de cine y dibujante de cómic Andy Poyiadgi, entre cuyas obras destacan formatos tan dispares como el cómic, el mini-cómic plegado en acordeón, los cómics de una sola página a tamaño póster, el cómic de origami y el micro-cómic en bolsas de té.



Figura 17. Diversidad de formatos en las obras de Andy Poyiadgi: *Lost Property* (2015), *The Barkling*, *Teabag Theories* y *Origami Comic*. Imágenes obtenidas de la web del autor (<http://www.ajpoyiadgi.com>).

La evolución de formatos más común, aunque no necesaria, es: *webcomic* < fanzine o mini-cómic < cómic o novela gráfica. Esto se debe a que internet se ha convertido en una gran herramienta que da la opción de darse a conocer y promocionar su trabajo libremente sin publicar a través de ninguna editorial a muchos artistas que están empezando y que, a veces, no tendrían opción de salir al mercado si no fuera por el mundo de la autoedición física y digital. Así, en algunas ocasiones, una vez han conseguido la atención del público, despiertan el interés de algunas editoriales que los seleccionan para publicar sus obras con un éxito casi asegurado, aunque muchos siguen con sus webcomics simultáneamente.

Sin embargo, es habitual que, incluso habiendo publicado sus trabajos con editoriales importantes, algunos artistas sigan realizando cómics en formatos de menos difusión o exponiendo sus webcomics en internet, ya sea porque disfruten haciendo su trabajo de esa manera más cercana al público o porque esperen recopilar toda esa producción en una obra más grande y publicarla de nuevo con una editorial más adelante.

Un claro ejemplo de esta evolución de formatos se produce en las obras de la artista Sarah Andersen, cuyas experiencias personales fueron recogidas en su webcomic *Sarah's Scribbles* desarrollado inicialmente en Tumblr en 2011 y posteriormente publicados en otros sitios, como Facebook, Instagram y Line Webtoon. Algunas de estas historias fueron publicadas en varios fanzines distribuidos por su tienda online en Etsy entre 2013 y 2015 y más adelante, en marzo de 2016, Andersen publicó una colección impresa de su webcomic en formato álbum titulada *Adulthood is a Myth*. El éxito que alcanzó con su primer álbum, con el que ganó varios premios, le ha permitido seguir con su webcomic ([http://www.webtoons.com/en/challenge/sarahs-scribbles/list?title\\_no=50260](http://www.webtoons.com/en/challenge/sarahs-scribbles/list?title_no=50260)) y publicar un segundo álbum en 2017 (*Big Mushy Happy Lump*).



Figura 18. Publicaciones de Sarah Andersen en distintos formatos: webcomic (2011-2017), zine (2014) y álbum recopilatorio (2016). Imágenes obtenidas de su página web (<http://sarahcandersen.com>).

Otro de estos ejemplos es la conocida Isabel Greenberg, cuyo premio Observer Jonathan Cape Graphic Short Story Prize ganado por la presentación de su mini-cómic *Love in a Very Cold Climate* (2011) le dio la oportunidad de ampliar su historia y

publicar su primera novela gráfica, *The Encyclopedia of Early Earth*, en 2013, que fue nominada a dos premios Eisner. Desde entonces ha publicado su segunda novela gráfica, cómics históricos didácticos para niños con su hermana y ha participado en numerosas colaboraciones junto con otros artistas.

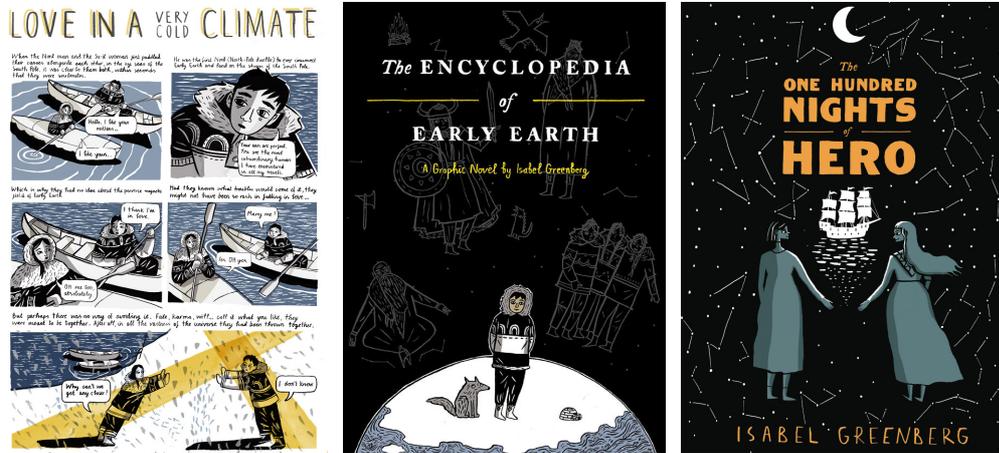


Figura 19. Portadas del mini-cómic *Love in a Very Cold Climate* (2011) y las novelas gráficas *The Encyclopedia of Early Earth* (2013) y *The One Hundred Nights of Hero* (2016) de Isabel Greenberg. Imágenes obtenidas de su página web (<http://isabelnecessary.com>).

Por último, comentaremos el caso de Emily Carroll, cuyo éxito alcanzado con la publicación de sus mini-comics en su página web ha dado lugar a la publicación de su primer álbum de cómic *Through the Woods* (2014) y a la colaboración en otras publicaciones colectivas.

El canal de comercialización actual varía según el tipo de publicación que sea; siendo las librerías, las grandes cadenas y las tiendas especializadas los más habituales para cómics y novelas gráficas y las secciones dedicadas a *small press* de las tiendas especializadas, el contacto directo y el internet las más frecuentes para los fanzines.

Además, todos ellos, especialmente los fanzines, también se venden en los abundantes eventos relacionados con el cómic que se celebran con fines comerciales, lúdicos y didácticos y que son un punto de encuentro entre profesionales y aficionados, entre los que destacan las convenciones, jornadas, ferias y festivales. Algunos de los más famosos a nivel mundial son: el Comics & Games en Lucca (Italia, 1966), el San Diego Comic-Con International (Estados Unidos, 1970), el Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême (Francia, 1974), el Comiket de Tokio (Japón, 1975), el Salón Internacional del Cómic de Barcelona (España, 1981) y más recientemente el East London Comics & Arts Festival (Reino Unido, 2012).



Figura 20. Foto del East London Comics & Arts Festival (ELCAF) celebrado en Londres del 16 al 18 de junio de 2017. Imagen obtenida de *Minilab Blog* (<https://www.minilabstudios.com/blog>).

Por último, cabe destacar que este medio, como cualquier otro, tiene distintos géneros, subgéneros, registros, tonos y estilos. Dando lugar así a historias de todo tipo – de humor, eróticas, sentimentales, de aventuras, de terror, de fantasía, poéticas, históricas, filosóficas, periodísticas, biográficas, autobiográficas, experimentales y un largo etcétera– presentes en todos los formatos mencionados. Así, tal y como expresa Antonion Altavira (2011), todas estas historias están contadas siguiendo un código, una gramática pictográfica, una retórica escrito-icónica y un combinado léxico-gráfico que las dota de originalidad al tiempo que las hace legibles.

### 3. EL LENGUAJE DEL CÓMIC

Como en todas las demás ramas de este campo, los estudios sobre el lenguaje del cómic desde un punto de vista estético y semiótico eran escasos hasta que Luís Gasca y Román Gubern publicaron el libro *El discurso del cómic* en 1988, en el cual vamos a basarnos para el desarrollo general de este apartado.

Debido a que, según Genette (1989), los cómics *muestran* (iconografía) a la vez que *narran* (expresión literaria y técnicas narrativas), las convenciones semióticas se han agrupado en tres apartados diferenciados relativos a: la iconografía, la expresión literaria y las técnicas narrativas, teniendo en cuenta las dificultades de clasificación originadas por los solapamientos que se producen entre los códigos.

#### 3.1. ICONOGRAFÍA

En este primer apartado se han compilado las convenciones relativas a los encuadres, a las perspectivas ópticas, a los estereotipos, al gestuario, a las situaciones arquetípicas, a los símbolos cinéticos o movilgramas, a la descomposición del movimiento, a la distorsión de la realidad y a las metáforas visuales e ideogramas; que hacen un total de nueve aspectos centrales de la iconografía de los cómics analizados.

## Encuadres

Se denomina encuadre a la porción de espacio que delimita cada viñeta en la que se representa bidimensionalmente, mediante el dibujo, un espacio ficticio, en cuyo interior acontece una acción de duración variable.

Estos se pueden caracterizar por el uso de diferentes escalas (plano general, plano tres cuartos, plano medio y primer plano), por su variable de profundidad de campo (o nitidez del espacio longitudinal representado) y por la incidencia angular del punto de vista, que puede dar lugar a encuadres vistos en picado (desde arriba) o en contrapicado (desde abajo); elección óptica que puede adjetivar profundamente la representación.



Figura 21. Ejemplos de distintos tipos de encuadres en páginas de viñetas de *This One Summer* (Jillian y Mariko Tamaki, 2014) y *Lost Property* (Andy Podiadgy, 2015).

## Perspectivas ópticas

Los puntos de vistas insólitos, como los mencionados en picado y en contrapicado y otras angulaciones extravagantes, permiten obtener representaciones distorsionadas del espacio óptico y perspectivas exageradas en algunos de los casos.



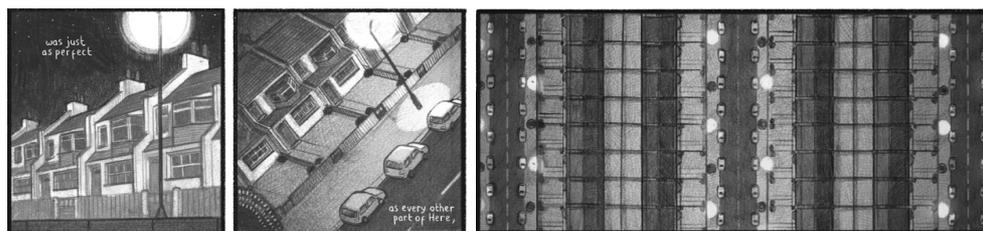


Figura 22. Diferentes perspectivas ópticas obtenidas de *Anya's Ghost* (Vera Brosgol, 2011), *Arrugas* (Paco Roca, 2007) y *The Gigantic Beard that was Evil* (Stephen Collins, 2013).

### Estereotipos

Los estereotipos, entendidos como una imagen o idea simplificada, estable y ritualizada de amplia aceptación social, pueden afectar a determinadas identidades, etnias, profesiones, roles sociales, fenómenos naturales y objetos y son altamente reconocibles en este medio.

Algunos de los estereotipos más comunes en el cómic son: adivina, agua, borracho, fuego, héroe y heroína, loco, luna, negro, rico, pobre, sol, villano y vagabundo.



Figura 23. Estereotipos culturales relacionados con roles sociales (clase social alta y caballero medieval), etnias (negros, esquimales y vikingos) y profesiones (sirviente y chamán) obtenidos de *Irmina* (Barbara Yelin, 2016), *The Encyclopedia of Early Earth* (Isabel Greenberg, 2013) y *The One Hundred Nights of Hero* (Isabel Greenberg, 2016).

### Gestuario

Hace referencia al potente vehículo de expresividad que supone el cuerpo humano utilizado como medio de comunicación, especialmente a los gestos realizados con cara –entre los que destacan los de ojos y boca–, manos y piernas.

Como es sabido, existen gestos estereotipados realmente universales, como el llanto, la risa o el fruncimiento de cejas, que conviven con los específicos que cada cultura ha desarrollado.



Figura 24. Gestos obtenidos de *Anya's Ghost* (Vera Brosgol, 2011), *Arrugas* (Paco Roca, 2007), *Le bleu est une couleur chaude* (Julie Maroh, 2010), *Murderabilia* (Álvaro Ortiz, 2014), *Through the Woods* (Emily Carroll, 2014) y *Cinquemila chilometri al secondo* (Manuele Fior, 2009).

### Situaciones arquetípicas

Se trata de situaciones canónicas y ritualizadas, específicas de cada uno de sus géneros, que establecen sus señas de identidad, reconocibles sin dificultad por parte de sus lectores.

Entre ellas destacan los apagones, las cabezadas, la transpiración, el hambre y la sed, las situaciones de peligro y persecución, de asombro, de caída y de retorno a la realidad tras un desvanecimiento.



Figura 25. Situaciones arquetípicas de peleas y peligro extraídas de *Murderabilia* (Álvaro Ortiz, 2014).

### Símbolos cinéticos o movilgramas

Son símbolos –normalmente líneas– que reflejan el movimiento de los personajes y objetos para expresar acción dentro del estatismo de cada imagen, pictograma o viñeta.

Los movilgramas más comunes son los referentes a caídas, disparos, golpes, puñetazos, enfados, giros de cabeza, huidas, mareos, miradas, movimientos y temblores.



Figura 26. Movilgramas extraídos de *This One Summer* (Jillian y Mariko Tamaki, 2014), *Asterios Polyp* (David Mazzucchelli, 2009), *Cenizas* (Álvaro Ortiz, 2012), *Heads or Tails* (Lilli Carré, 2012) y *How to be Happy* (Eleanor Davis, 2014).

### Descomposición y plasmación del movimiento

Además de las líneas cinéticas comentadas, se utiliza como recurso gráfico la descomposición de la figura cuya movilidad se desea expresar con contornos múltiples o figuras que se solapan para recoger las diferentes fases consecutivas de su acción física. Su uso es común en gestos rápidos, peleas o caídas.

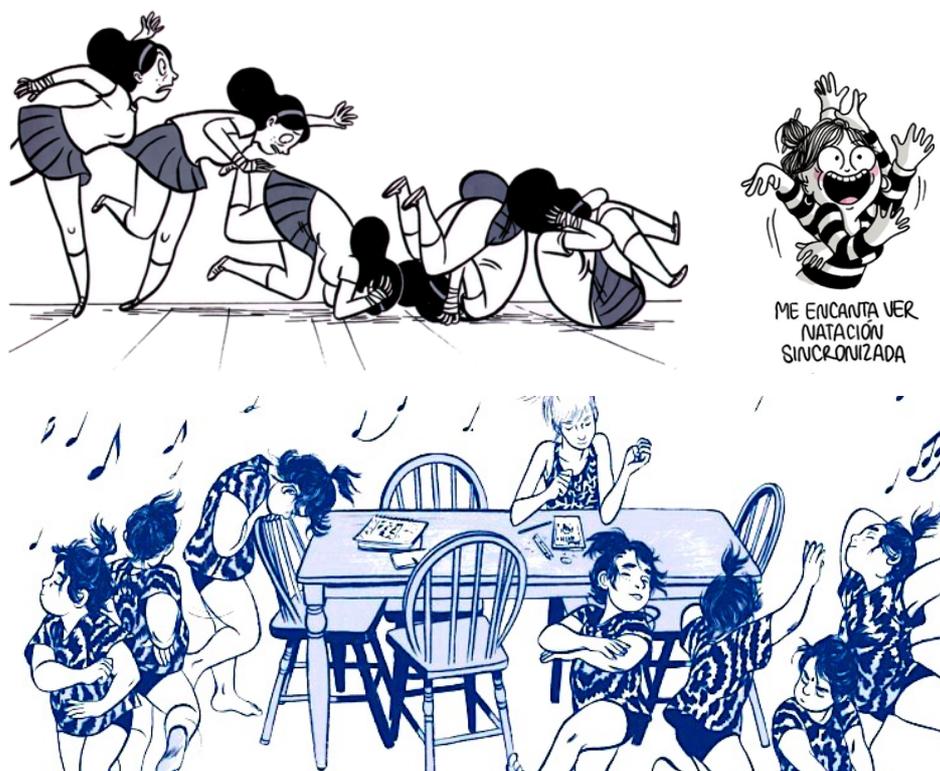


Figura 27. Ejemplos de descomposición del movimiento extraídos de *Anya's Ghost* (Vera Brosgol, 2011), *Diario de una volátil* (Agustina Guerrero, 2014) y *This One Summer* (Jillian y Mariko Tamaki, 2014).

### Distorsión de la realidad

Se da cuando se distorsiona con gran fantasía la realidad representada, bien sea por la percepción subjetiva anómala de un personaje o por la metaforización de los estados de ánimo o vivencias de estos.



Figura 28. Distorsión de la realidad extraída de *Asterios Polyp* (David Mazzucchelli, 2009), *Arrugas* (Paco Roca, 2007), *Anya's Ghost* (Vera Brosgol, 2011) y *Diario de una volátil* (Agustina Guerrero, 2014).

### Metáforas visuales e ideogramas

El lenguaje de los cómics ha adoptado el principio sustitutorio de la metaforización hasta crear verdaderos ideogramas –o expresiones figurativas de ideas– abstractos o conceptuales.

Algunas de estas metaforizaciones más comunes son: amor (corazones), asombro, dinero (diamantes, símbolos de dólar, billetes alados), dolor (ver las estrellas), idea brillante (simbolizada con la bombilla), música y silbido (notas de música), pérdida de conocimiento, sorpresa e incertidumbre y sueño (secuencia de letras Z).



Figura 29. Metáforas visuales obtenidas de *Rituales* (Álvaro Ortiz, 2015), *The One Hundred Nights of Hero* (Isabel Greenberg, 2016), *Cenizas* (Álvaro Ortiz, 2012) y *Anya's Ghost* (Vera Brosgol, 2011).

### 3.2. EXPRESIÓN LITERARIA

En este apartado se han incluido nueve ámbitos de examen en relación a la expresión literaria: los cartuchos con textos inscriptos, los globos o locugramas, la rotulación, los monólogos, los idiomas crípticos, las palabrotas e imprecaciones, la voz en *off*, los letreros y las onomatopeyas.

#### Cartuchos con textos inscriptos

Los cartuchos son cápsulas insertadas dentro de la viñeta o entre dos viñetas consecutivas, cuyo texto inscrito cumple las funciones de aclarar o explicar el contenido de la imagen o de la acción, facilitar o completar su continuidad narrativa o reproducir el comentario del narrador virtual.



Figura 30. Cartuchos diferentes obtenidos de *This One Summer* (Jillian y Mariko Tamaki, 2014), *Map of Days* (Robert Hunter, 2013) y *Murderabilia* (Álvaro Ortiz, 2014).

#### Globos

Los globos –también conocidos como locugramas o bocadillos– son los recipientes simbólicos o contenedores que encapsulan los diálogos de los personajes parlantes representados en la viñeta, cuya procedencia se indica mediante un rabo o delta invertido dirigido al emisor de la locución inscripta.

Presentan variantes muy significativas que influyen en la historia; como cuando expresan el estado de ánimo de los personajes –convirtiéndose, así, en sensograma– o cuando su caligrafía añade connotaciones mediante la iconización de sus trazos para expresar ira, terror, alarido o, simplemente, el acento específico o la personalidad propia de algún personaje –convirtiéndose en tales casos en “oscilogramas psíquicos” –.

Estas modificaciones de su forma original suelen expresar comúnmente cuchicheo, desprecio, insomnio, monólogo interior, parloteo excesivo, radio, televisión y teléfonos, sueños y pensamientos, tristeza y visiones y alucinaciones.



Figura 31. Bocadillos que expresan enfado, memorias y mensajes de radio, televisión y teléfono obtenidos de *This One Summer* (Jillian y Mariko Tamaki, 2014) y *Murderabilia* (Álvaro Ortiz, 2014), *Irmina* (Barbara Yelin, 2016), *Lost Property* (Andy Podiadgy, 2015) y *Anya's Ghost* (Vera Brosgol, 2011).

### Rotulación

El tratamiento gráfico de los textos literarios, que constituye el arte del *lettering*, puede aportar decisivas connotaciones al sentido del texto. Así, sirviéndose del uso de mayúsculas, minúsculas, cursivas, subrayados, estilos caligráficos, signos de admiración y diversos tamaños de fuente, los autores pueden expresar ideas con gran creatividad. Las cartas son un gran ejemplo de la importancia del *lettering* en este tipo de medio.



Figura 32. Ejemplos de *lettering* obtenidos de *Irmina* (Barbara Yelin, 2016), *Lost Property* (Andy Podiadgy, 2015), *Fun Home* (Alison Bechdel, 2006), *Asterios Polyp* (David Mazzucchelli, 2009) y *Murderabilia* (Álvaro Ortiz, 2014).

### Monólogos

Los monólogos o soliloquios se dan cuando los personajes hablan consigo mismos. En este caso, al contrario que en el del monólogo interior o mudo, no existe una modificación de las características del globo tradicional.



Figura 33. Ejemplo de monólogo extraído de *The Encyclopedia of Early Earth* (Isabel Greenberg, 2013).

### Idiomas exóticos

Cuando los personajes protagonistas se encuentran con otros que hablan una lengua distinta e ininteligible para ellos, las intervenciones de estos personajes a menudo son representadas con escrituras totalmente crípticas que hacen referencias a idiomas exóticos o inventados.



Figura 34. Idiomas crípticos obtenidos de *The Encyclopedia of Early Earth* (Isabel Greenberg, 2013), *Irina* (Barbara Yelin, 2016), *Pyongyang* (Guy Delisle, 2003), *Just So Happens* (Fumio Obata, 2014) y *Cinquemila chilometri al secondo* (Manuele Fior, 2009).

### Palabrotas e imprecaciones

El estado psicológico del enfado genera palabrotas en los personajes que, al estar prohibidas durante mucho tiempo, dio lugar a la aparición de símbolos para expresar sus imprecaciones, aunque actualmente suelen aparecer las palabrotas y maldiciones completas al no estar censuradas.



Figura 35. Palabrotas e imprecaciones de *Anya's Ghost* (Vera Brosgol, 2011), *This One Summer* (Jillian y Mariko Tamaki, 2014), *Murderabilia* (Álvaro Ortiz, 2014) y *Asterios Polyp* (David Mazzucchelli, 2009).

### Voz en off

Es la voz emitida desde fuera del campo visual en forma de locuciones de personajes que no aparecen en la viñeta por estar ocultos o fuera de esta y que, por lo tanto, no vemos aunque la dirección del rabo del globo nos indique su procedencia.

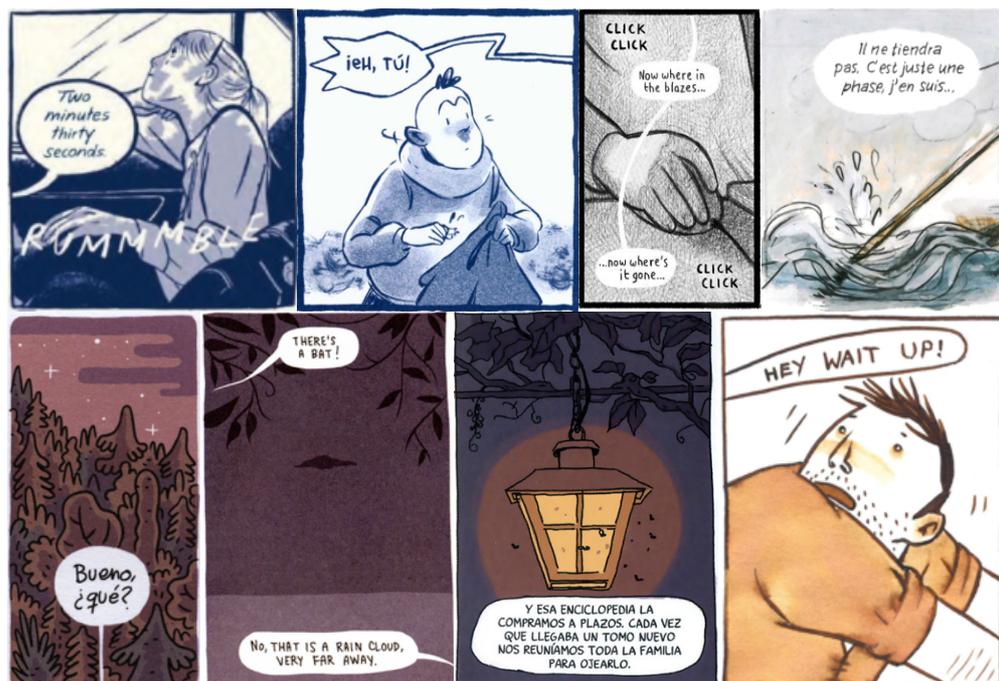


Figura 36. Ejemplos de voces en *off* obtenidas de *This One Summer* (Jillian y Mariko Tamaki, 2014), *Duerme Pueblo* (Núria Tamarit y Xulia Vicente, 2016), *The Gigantic Beard that was Evil* (Stephen Collins, 2013), *Irmina* (Barbara Yelin, 2016), *Murderabilia* (Álvaro Ortiz, 2014), *Heads or Tails* (Lilli Carré, 2012), *La casa* (Paco Roca, 2015) y *How to be Happy* (Eleanor Davis, 2014).

### Letreros

Los letreros con textos inscritos integrados en la acción se utilizan para suministrar alguna información a los personajes y al lector de la narración, adoptando a veces funciones similares a la de los cartuchos.



Figura 37. Letreros y cartelería extraídos de *This One Summer* (Jillian y Mariko Tamaki, 2014), *Murderabilia* (Álvaro Ortiz, 2014), la contribución de Jon McNought para *Nobrow 9* (2014), *Just So Happens* (Fumio Obata, 2014) y *The Gigantic Beard that was Evil* (Stephen Collins, 2013).

### Onomatopeyas

Las onomatopeyas aparecen cuando los fonemas de una palabra sugieren o reproducen acústicamente el sonido de una acción. Junto a ellas, también se utilizan sustantivos o verbos fonosimbólicos para expresar el rico universo acústico no verbal que en ellos es inaudible, como ruidos, emisiones animales, sonidos inarticulados y un

largo etcétera. Su uso ha ido evolucionando hasta ocupar un lugar privilegiado en el cómic, convirtiéndose en una de las características más antiguas y arraigadas de este medio.



Figura 38. Onomatopeyas obtenidas de *La casa* (Paco Roca, 2015), *Dockwood* (Jon McNought, 2012), *Irina* (Barbara Yelin, 2016), *Murderabilia* (Álvaro Ortiz, 2014), *Asterios Polyp* (David Mazzucchelli, 2009), *Anya's Ghost* (Vera Brosgol, 2011), *How to be Happy* (Eleanor Davis, 2014) y *This One Summer* (Jillian y Mariko Tamaki, 2014).

### 3.3. TÉCNICAS NARRATIVAS

Finalmente, en este último apartado se han tratado las convenciones relacionadas con siete ámbitos de las técnicas narrativas, como son las relativas al montaje de viñetas, al paso del tiempo, a las acciones paralelas, al *flash-back* o analepsis, al *zoom*, a la visión y los puntos de vista y al guiño de interpelación al lector.

#### Montaje de las viñetas

La viñeta es un lexipictograma que constituye la unidad narrativa básica de montaje del cómic, ya que yuxtapuesta secuencialmente a otras viñetas vertebrada el eje sintagmático de la narración. El modo en el que se distribuyen por la página y las relaciones entre ellas determina una estructura plástica y narrativa concreta que permite crear distintos efectos globales, rítmicos y estéticos, dando lugar a creaciones únicas.

Algunas de las técnicas de puesta en página más llamativas son los *raccords* —o continuación de la misma escena en dos o más viñetas consecutivas de manera que se cree una continuidad espacial parecida a un plano panorámico—, la secuencia de viñetas concadenadas en las que progresa la narración, los solapamientos —o casos especiales de *raccord* cuando la acción de una viñeta invade el espacio de la otra—, el *split-panel* —o viñetas fragmentadas para representar acciones conexas— y viñetas-detalle en las que se inserta un primer plano para hacer claramente visible alguno de los elementos.



Figura 39. Ejemplos de *raccord*, solapamiento, detalle y secuenciación en viñetas extraídos de *The New Ghost* (Robert Hunter, 2011), *Lost Property* (Andy Podiadgy, 2015), *Murderabilia* (Álvaro Ortiz, 2014), *Dockwood* (Jon McNought, 2012), *The One Hundred Nights of Hero* (Isabel Greenberg, 2016) y *La casa* (Paco Roca, 2015).

### Paso del tiempo

Pese a que dentro de cada viñeta pasa lo que se denomina un *instante durativo*, el motor de la narrativa reside fundamentalmente en el paso de una situación a la siguiente, mediante un hiato inter-icónico que supone una elipsis o viñetas consecutivas; pero también por cartuchos que explicitan el paso del tiempo y otros recursos como hojas de calendarios o relojes.





Figura 40. Expresión del paso del tiempo mediante el reloj, la luna, las estaciones y el transcurso de la acción obtenidos de *This One Summer* (Jillian y Mariko Tamaki, 2014), *Irmina* (Barbara Yelin, 2016), *The One Hundred Nights of Hero* (Isabel Greenberg, 2016), *La casa* (Paco Roca, 2015) y *Dockwood* (Jon McNought, 2012).

### Acciones paralelas

Configuran una estructura narrativa de alternancia de episodios que se suponen simultáneos y que suceden en lugares distintos, pero que se presentan al lector consecutivamente.



Figura 41. Ejemplos de acciones paralelas obtenidos de *Rituales* (Álvaro Ortiz, 2015) y *The Encyclopedia of Early Earth* (Isabel Greenberg, 2013).

### Flash-back

El *flash-back*, también conocido como analepsis en su denominación retórica, es una técnica narrativa que consiste en una retrospectión o evocación del pasado que

normalmente es activado por el recuerdo de un personaje. Su técnica contraria es el *flash-forward*, prolepsis o anticipación del futuro.

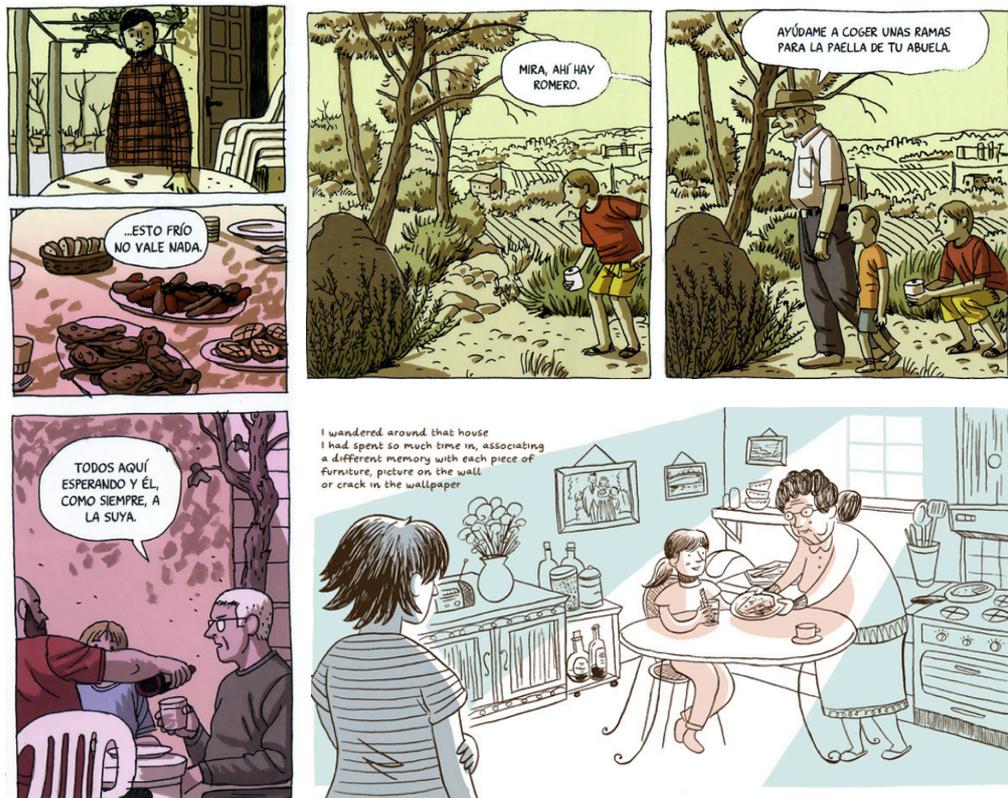


Figura 42. *Flash-back* extraídos de *La casa* (Paco Roca, 2015) y *Static* (John Cei Douglas, 2016).

### Zoom

Hace referencia al efecto de amplificación o reducción paulatina del tamaño de un objeto mediante viñetas consecutivas con encuadres de escala progresivamente variable. Ello puede tener implicaciones psicológicas, ya que el acercamiento contribuye a otorgar intimidad a la escena mientras que el alejamiento obtiene el efecto contrario.

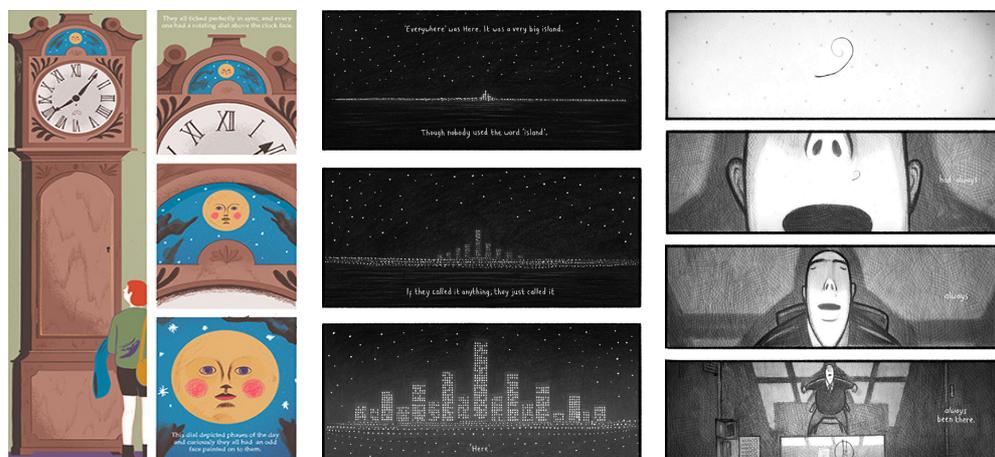


Figura 43. Ejemplos de *zoom* obtenidos de *Map of Days* (Robert Hunter, 2013) y *The Gigantic Beard that was Evil* (Stephen Collins, 2013).

## Visión y puntos de vista

Las viñetas representan un campo óptico desde un punto de vista o emplazamiento físico que puede coincidir con el punto de vista subjetivo de un personaje. De esta manera, los ojos y la visión de los personajes pueden convertirse en agentes de la trama narrativa o en recursos dramáticos o expresivos por parte del dibujante.

Algunas de las implicaciones destacables que la visión y los puntos de vista ofrecen en el discurso de los cómics tienen que ver con los ojos desorbitados, los ojos que reflejan símbolos o situaciones, la visión del espacio en *off* reflejadas en ojos u objetos o percibida a través de un dispositivo y la visión subjetiva de los personajes.



Figura 44. Ejemplos de puntos de vista obtenidos de *Irmia* (Barbara Yelin, 2016), *The One Hundred Nights of Hero* (Isabel Greenberg, 2016), *This One Summer* (Jillian y Mariko Tamaki, 2014), *Cenizas* (Álvaro Ortiz, 2012), *Asterios Polyp* (David Mazzucchelli, 2009), *Anya's Ghost* (Vera Brosgol, 2011), *Dockwood* (Jon McNought, 2012), *Arrugas* (Paco Roca, 2007) y *The Gigantic Beard that was Evil* (Stephen Collins, 2013).

## Guiño de interpelación al lector

Por último, este tipo de técnica se da cuando los personajes de los cómics dirigen su mirada al receptor, le hablan o le hacen un guiño de complicidad, alterando las convenciones narrativas tradicionales y rompiendo de esta forma lo que los teóricos llaman la cuarta pared, lo que convierte la *historia* narrada objetivamente en *discurso* dirigido al lector, según la famosa dicotomía de Émile Beneviste.

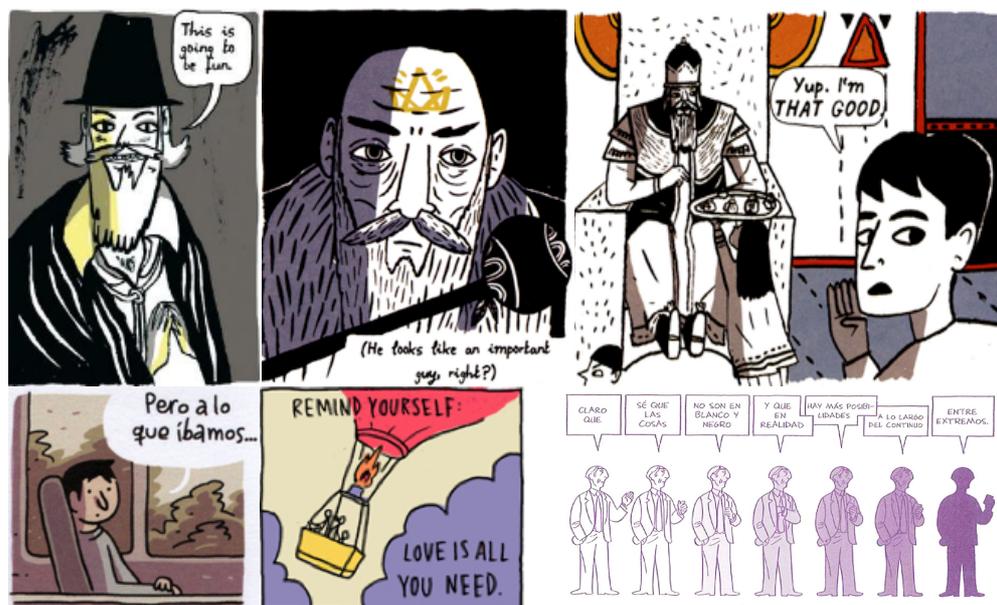


Figura 45. Guiños al lector extraídos de *The One Hundred Nights of Hero* (Isabel Greenberg, 2016), *The Encyclopedia of Early Earth* (Isabel Greenberg, 2013), *Murderabilia* (Álvaro Ortiz, 2014), *The Shape of Ideas* (Grant Snider, 2017) y *Asterios Polyp* (David Mazzucchelli, 2009).

Del análisis de estos tres niveles se puede observar cómo, además de las muchas convenciones y articulaciones originales propias de este tipo de medio, algunas fueron heredadas de otros medios de comunicación y tradiciones culturales previas al nacimiento de los cómics; como las artes plásticas, el teatro, la narrativa literaria del cuento y de la novela y, especialmente, el cine, cuyo nacimiento a la vez que el cómic ha hecho que se hayan ido influenciado mutuamente a lo largo de su evolución de manera dinámica e intensa.

#### 4. ASPECTOS SOBRE LA TRADUCCIÓN DEL CÓMIC

Desde un punto de vista semiótico, la narración visual del cómic es de naturaleza mixta, ya que une íntimamente signos icónicos –dibujos– con simbólicos –palabras–, que se complementan formando un todo. Esta mezcla de imágenes y texto se puede dar a lo largo de todo un continuo en el desarrollo del acto comunicativo, donde las imágenes pueden ser realistas o totalmente abstractas y las palabras cuidadosamente diseñadas y coloreadas, por su parte, no tienen solo significado puramente verbal sino que también expresan una fuerza visual casi física. Estas mezclas pueden aparecer en diferentes combinaciones según el formato, el género y el público al que va dirigido del cómic en cuestión.

Tal y como recoge Giovanni Brandimonte (2012), esta naturaleza mixta ha generado diversas opiniones en los escasos estudios dedicados a la traducción del cómic, que ha sido considerada como traducción audiovisual (Varela, 1999), traducción literaria (Hurtado Albir, 1999) y traducción multimedia, al tratarse de textos multimediales que poseen mínimo dos códigos distintos (Zanettin, 1998).

Sin embargo, de lo que no hay duda es de que nos encontramos ante una modalidad de traducción subordinada (Mayoral, Kelly, Gallardo, 1986) –como la del

doblaje y subtulado de películas y la traducción de canciones—, donde la práctica traductora se ve condicionada por los factores extralingüísticos del texto además de los lingüísticos debido a este carácter mixto.

El traductor deberá, así, como vamos a ver a continuación, identificar y respetar tanto los factores lingüísticos como los extralingüísticos haciendo uso de su creatividad traductora y teniendo en cuenta los planos semántico, sintáctico, morfológico, fonético, pragmático, cultural, icónico, gráfico y tipográfico del texto original.

#### Factores extralingüísticos: el mensaje visual

Aunque los dibujos suelen ser los grandes protagonistas del mensaje visual, ocupando la mayoría del espacio, este también se compone de una gran variedad de elementos que le dan ritmo a la narración, como el tamaño y la forma de las viñetas, la disposición que tienen sobre la página, los bocadillos, los colores y las fuentes empleadas.

El traductor debe tomar la viñeta como la unidad mínima del cómic y pararse en cada una de ellas para captar la originalidad visual y verbal de esta en su conjunto, prestando atención a todos y cada uno de los símbolos visuales para detectar su contribución al significado global.

Entre los principales elementos gráficos que pueden obstaculizar el proceso traductor, es importante distinguir los que afectan únicamente al dibujo que no suelen plantear problemas —como las metáforas visuales y las líneas cinéticas comentadas en el punto anterior— de los que afectan al texto —como es el caso de las onomatopeyas, carteles y un largo etcétera—, que se denominan paratexto y serán tratados a continuación.

Además, este vínculo gráfico puede plantear dificultades de carácter ético, técnico o económico en la actividad traductora. Desde un punto de vista ético, al igual que en todos los demás encargos, el traductor es consciente de la importancia de su tarea y no quiere entrometerse entre el autor y su público modificando su obra al alterar la parte artística que representa el dibujo. Por otra parte, las dificultades técnicas y económicas son las que más afectan a las decisiones de los editores, ya que para realizar ese tipo de cambios se necesitan medios que pueden representar importantes gastos para la editorial.

#### Factores lingüísticos: el mensaje verbal

El mensaje verbal hace referencia a la totalidad del texto que aparece en el cómic y que puede encontrarse en los globos o bocadillos, los cartuchos, los títulos y el paratexto lingüístico, cuyas diferentes características trataremos un poco más adelante.

Además, en lo referente a este aspecto, es importante mencionar los rasgos puramente lingüísticos que, según Ingrid Cáceres Würsig (1995), se suelen encontrar por regla general en este tipo de texto:

- Elipsis sintagmática.
- Preponderancia de la oración simple frente a la compuesta.
- Abundancia de onomatopeyas.
- Fraseología y juegos de palabras.
- Abundancia de interjecciones.
- Abundancia de oraciones exclamativas.
- Uso del insulto.
- Uso de la abreviatura.
- Vocabulario informal.
- Uso de diminutivos y aumentativos.

A los que Giovanni Brandimonte (2012) añade el empleo de la variación lingüística –principalmente diatópica y diastrática– y el frecuente uso del idiolecto para caracterizar a algunos personajes.

La traducción subordinada obliga al traductor, desde un punto de vista técnico, a aplicar más que nunca el principio de la economía del lenguaje debido a las limitaciones de espacio con las que se encuentra, especialmente en el caso del bocadillo. Esto adquiere una mayor importancia al traducir del inglés a lenguas como el español, cuyas frases presentan generalmente un 30% más de longitud (Brandimonte, 2012).

Para solucionar este problema, se suele reducir ligeramente el tamaño de la fuente o aumentar las medidas del bocadillo sin ocasionar grandes cambios estéticos –trabajo que es llevado a cabo por la rotulista– e incluso hasta suprimir partes del texto original que se consideren innecesarias cuando no queda más remedio.

Algunas de estas soluciones, llamadas “operaciones de limpieza” por Daniel Castillo Cañellas (1995), que fueron concebidas para la lengua española y no afectan gravemente el contenido original son:

- Modificación considerable de la estructura de la oración e incluso del significado.
- Eliminación de redundancias.
- Uso de deícticos.
- Omisión de los signos de admiración.
- Elección sistemática de la fórmula más breve de las posibles (por ejemplo: *recordar* por *no acordarse de*).
- Eliminación de puntos suspensivos en favor de puntos sencillos.
- Omisión del punto y aparte, cuya ausencia dentro del bocadillo no se acusa gravemente.
- Supresión de perífrasis.
- Representación de los números en cifras y no con letras.

- Utilización de la variante no pronominal de un verbo cuando este puede emplearse como pronominal o no pronominal (por ejemplo: *acabar* por *acabarse*).

Sin embargo, siempre se nos plantean cuestiones de orden ético y profesional a la hora de suprimir cualquier elemento verbal del cómic original; ya que todos y cada uno de los signos verbales e icónicos tiene un peso semántico relevante y ha sido cuidadosamente seleccionado para ocupar tal espacio reducido.

Estas características y soluciones recogidas pueden ser aplicadas a los cuatro tipos de mensajes verbales mencionados que se dan en este plano –globos, cartuchos, títulos y paratexto lingüístico–, cuyas particularidades y grados de traducibilidad vamos a exponer a continuación (Celotti, 2008):

- El globo o bocadillo constituye el elemento principal donde se incluye el acto de habla en primera persona articulado por un personaje y que, generalmente, debe ser traducido.
- El cartucho está constituido por el texto, normalmente no articulado, que aparece en la parte superior o inferior de una viñeta. Suele estar en tercera persona y garantiza la dimensión literaria de la narración, modificando el tiempo y espacio e incluyendo comentarios relativos a las imágenes; por lo que su contenido también suele traducirse.
- Como bien es sabido, la necesidad de atracción de los títulos da lugar a dos estrategias principales; la traducción del título original –a veces totalmente modificado para garantizar su adaptación a la cultura meta– y la conservación de este para proporcionar un toque exótico que atraiga al posible lector. Sin embargo, a la hora de enfrentarnos a este proceso, debemos tener en cuenta que los títulos pueden estar conectados a su vez al mensaje visual o a determinados aspectos del mensaje verbal de la historia.

Normalmente, como en muchas otras cuestiones, será el editor el que decida el modo de proceder a este respecto.

- El paratexto lingüístico es el mensaje verbal que, estando dentro del dibujo, aparece fuera de los bocadillos o cartuchos, como es el caso de inscripciones, señales de tráfico, periódicos, cartas, notas, carteles, letreros, onomatopeyas y algunos diálogos. Este tipo de texto suele tener función visual y verbal a la vez y será tarea del traductor decidir a cuál de las dos darle prioridad en el caso de que sea imposible mantener ambas, teniendo en cuenta la relevancia de ellos para el desarrollo principal de la trama.

Es la traducción de este paratexto de diversa naturaleza la que muchas veces nos ocasiona una mayor dificultad, que podemos salvar llevando a cabo una de las seis estrategias –traducción, traducción con nota a pie, adaptación cultural, conservación del original, eliminación o combinación de las anteriores– recogidas por Nadine Celotti (2008):

- Es preferible la traducción cuando el mensaje verbal –adquiriendo una función similar a la de un bocadillo– constituye una parte explícita de la trama, como suele ser el caso de páginas de periódicos, cartas o señales.
- Se recurre a la traducción con nota a pie de página o viñeta cuando el mensaje verbal, crucial para el desarrollo de la historia, está demasiado fusionado con el dibujo.
- Se recomienda la adaptación cultural del paratexto en los casos en el que el traductor decide adoptar una estrategia de domesticación general a lo largo del cómic –como por ejemplo el cambio de nombre de algún personaje– que influirá en todas las referencias a este incluidas en él.
- Por el contrario, se mantiene el paratexto original cuando este ha pasado a ser una imagen textual cuya función visual es más importante que la verbal –como es el caso, por ejemplo, de grafitis y carteles publicitarios– ; siempre que ello no conlleve ningún vacío semántico. No obstante, estos elementos, que sirven para recordar el trasfondo del escenario donde se desarrolla la historia, no deben manifestar ningún tipo de incoherencia translativa con respecto al resto.
- El paratexto puede ser eliminado siempre y cuando se trate de un detalle superfluo e irrelevante para el desarrollo de la trama de difícil traducción o adaptación iconográfica.
- Finalmente, se puede optar por una mezcla de algunas de las opciones anteriores, siendo las combinaciones más comunes la traducción y la adaptación y la eliminación y la conservación de paratextos lingüísticos.

A pesar de las características propias de ambos mensajes (visual y verbal), la interrelación entre ellos es innegable y muchos de los errores de la traducción provienen por la incompetencia del traductor a la hora de entender una conexión entre ambos.

Además de las dificultades ya comentadas, algunos de los retos más frecuentes con los que se enfrenta el traductor son: la traducción de los nombres propios –muchas veces repletos de significado que pueden actuar como “marcador cultural” al revelar la etnicidad de quien lo lleva–, los juegos de palabras –especialmente los basados en la homofonía y en el doble sentido–, las interjecciones y onomatopeyas –muy comunes y a menudo difíciles de adaptar a las de la cultura receptora–, la intertextualidad –producida cuando se hace una discreta referencia a otro texto precedente– y el lenguaje coloquial, las variaciones lingüísticas y las referencias culturales –que deben mantenerse para ocasionar el mismo efecto en la cultura receptora–.

Para concluir, cabe destacar que la traducción de cómics ha aumentado considerablemente en los últimos años debido al auge que está experimentando la producción y la demanda de este mercado a nivel mundial; prueba de ello es la cantidad de cursos de formación específicos sobre este campo que han ido surgiendo recientemente.

Junto a la reactivación que atraviesa la producción española, hoy en día más de la mitad de los cómics que se comercializan en España proceden de otros países, entre los que destacan aquellos en los que las tradiciones comentadas de cómics ha sido mayor –Estados Unidos, Japón, Francia y Argentina–; de ahí la importancia de esta actividad traductora (Rota, 2001).

Sin embargo, además de los factores traductológicos abordados que influyen en la traducción de un cómic, esta práctica se ve determinada por las exigencias comerciales en las que se basan las editoriales, que tienen en cuenta las tendencias, la demanda y las cuestiones económicas.

No obstante, una vez se haya decidido llevar a cabo la traducción del cómic tras estudiar estos factores, el éxito y la difusión internacional de este depende, en gran medida, de la maestría con la que la universalidad o culturalidad de su contenido original sea expresada en las distintas culturas metas.

Y es aquí donde surgen las dudas con respecto a la adaptación cultural, que puede extenderse a dos aspectos distintos en este ámbito: a la adaptación cultural de corte técnico y a la adaptación cultural relativa a la parte puramente verbal del cómic.

El primer tipo de adaptación cultural es relativa al ajuste de elementos de edición y formato a los gustos y costumbres de la cultura meta, por lo que, al no ser de carácter lingüístico, no suele ser decisión ni tarea del traductor, que, como hemos visto, se encarga normalmente de la manipulación de los signos verbales. De esta manera, la lectura de los cómics traducidos puede verse especialmente afectada por un cambio de formato en su publicación que puede conllevar no solo la modificación de tamaño y forma de la página, sino también de colores o la dirección de lectura, que puede verse invertida.

Entre los distintos tipos de “traducción del formato” nos encontramos con la adaptación al formato local (domesticación), la conservación del formato original (extranjerización) o la adopción de un tercer formato intermedio<sup>18</sup>.

El segundo tipo de adaptación cultural solo debe llevarse a cabo, bajo nuestro punto de vista, en los casos de universalidad temática o de poca trascendencia para el desarrollo de la obra en los que se recurran a situaciones cómicas y contextos típicos nacionales que son comprendidos rápidamente por el lector original.

Por el contrario, no deben adaptarse cuando los aspectos culturales de la obra tienen un papel fundamental a la hora de enmarcar la trama de la obra en una situación espaciotemporal y sociocultural concretas, creándose así cierto exotismo. Aunque a veces, incluso estas cuestiones de carácter lingüísticas, suelen ser decisiones de la editorial.

---

<sup>18</sup> Ambos términos, domesticación (*domestication*) y extranjerización (*foreignization*), fueron acuñados por Lawrence Venuti, quien se basó en una distinción previa realizada por Schleiermacher en 1813. Lawrence define *domestication* como “an ethnocentric reduction of the foreign text to target language cultural values” (1995:20), mientras que *foreignization* se conoce como un proceso que permite al trabajo original resistir su integración y mantener sus características (Rota, 2008:84).

## SEGUNDA PARTE: ANÁLISIS Y TRADUCCIÓN DEL FANZINE *MINNOWS*

Una vez presentadas las características del cómic, nos disponemos a realizar la traducción del fanzine *Minnows* de Lizzy Stewart, que será precedida por un análisis textual del texto origen y seguida de un análisis textual de dicha traducción o texto meta. No obstante, antes de abordar el correspondiente análisis del texto origen, consideramos necesario incluir unas breves pinceladas sobre la autora y su obra para enmarcar el texto con el que vamos a trabajar en su contexto sociocultural.

### 5. LA AUTORA Y SU OBRA

Elizabeth Stewart (24 de febrero de 1987) es una ilustradora y artista británica actualmente asentada en Londres. Estudió un Bachelor of Arts in Illustration en Edinburgh College of Art<sup>19</sup> en 2009 y, posteriormente, cursó un Master of Arts in Communication Design en Central Saint Martins<sup>20</sup> en 2013.

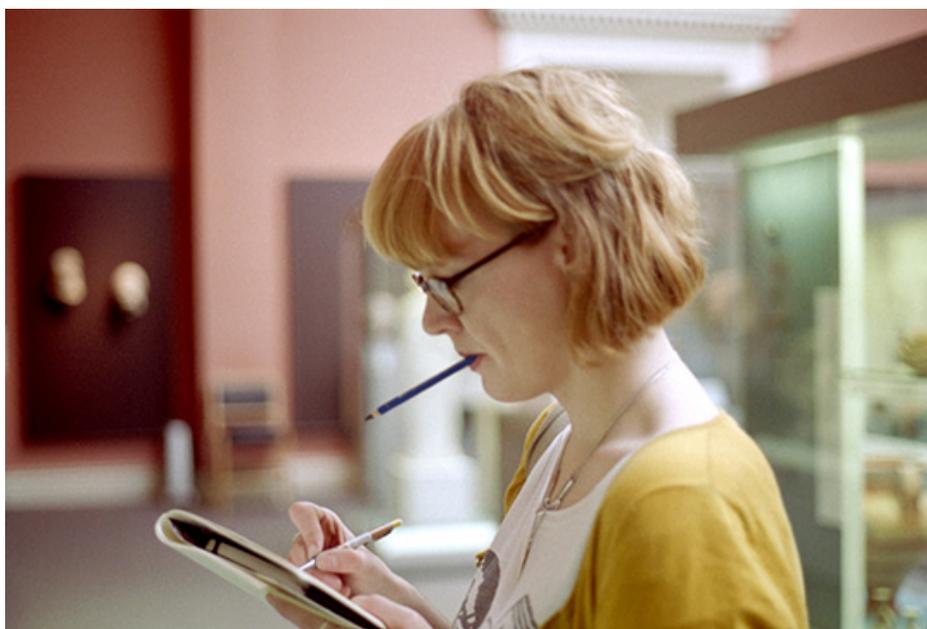


Figura 46. Imagen de Lizzy Stewart dibujando en el British Museum obtenida de su perfil personal en la red social Facebook (<https://www.facebook.com/lizzy.stewart1>). Foto de Fiona Essex.

Desde que terminó su licenciatura universitaria, ha estado trabajando como ilustradora a tiempo completo vendiendo sus productos a través de la tienda en línea Etsy y más adelante de su página web (<http://www.abouttoday.co.uk>). Como ha expresado en varias entrevistas<sup>21</sup>, su trabajo se ve impulsado, principalmente, por su necesidad de contar historias, aunque también halla inspiración en la música y la cultura folk, paisajes, lugares en los que se encuentra a sí misma, las pequeñas cosas de la vida y la naturaleza humana. Sus ilustraciones y textos recrean con delicadeza momentos cotidianos de gente ordinaria en los que es fácil verse reflejado.

<sup>19</sup> Licenciatura en Ilustración de la Escuela de Arte de la Universidad de Edimburgo.

<sup>20</sup> Máster universitario en Diseño de la Comunicación Gráfica de la londinense Escuela de Arte Central Saint Martins.

<sup>21</sup> Como las citadas en la bibliografía realizadas por [Alex Bec](#) (2009) y [Olya Kuryshchuk](#) (2012).



Figura 47. Ilustraciones de Lizzy Stewart obtenidas de su página web (<http://www.abouttoday.co.uk>).

Utiliza lápiz, acuarela y tinta para realizar la mayoría de sus ilustraciones y fanzines de corta extensión sobre poemas, relatos breves, historias del día a día y sus viajes al extranjero. Entre estos últimos podemos destacar los siguientes trabajos: *Running Amok* (2008), *Natural Disasters* (2008), *Men & Braves* (2009), *Dead Landscapes* (2009), *The Men who Built Magnitogorsk* (2010), *Landscapes* (2010), *Four Days in London* (2011), *Four Days in Italy* (2011), *Paintings that I Did Not Paint* (2011), *Solo vol.1* (2011), *Solo vol.2* (2011), *Solo vol.3* (2012), *Nomads* (2012), *Four Days in Brussels* (2013), *Four Days in Iceland* (2013), *Object Stories* (2013), *Minnows* (2013), *Hard Wood & Heavy Water* (2014), *If & When* (2014), *A Trip to Helsinki* (2014), *Cardigan Heart* (2014), *Swim* (2014), *Five Days in Copenhagen* (2014), *Four Days in Marrakech* (2015), *Things as They Are* (2015), *Summer 96* (2015), *12 Days in Europe* (2015), *Dog Walk* (2016), *It's Not What You Thought It Would Be* (2016), *Ends* (2016), *Lido* (2016), *Heavy Air* (2016), *A Quick Catch-up* (2017), *Magic Hour* (2017), *Tiny*, *Silly Poems about Feelings* (2017) y *The Lighthouse* (2017).<sup>22</sup>

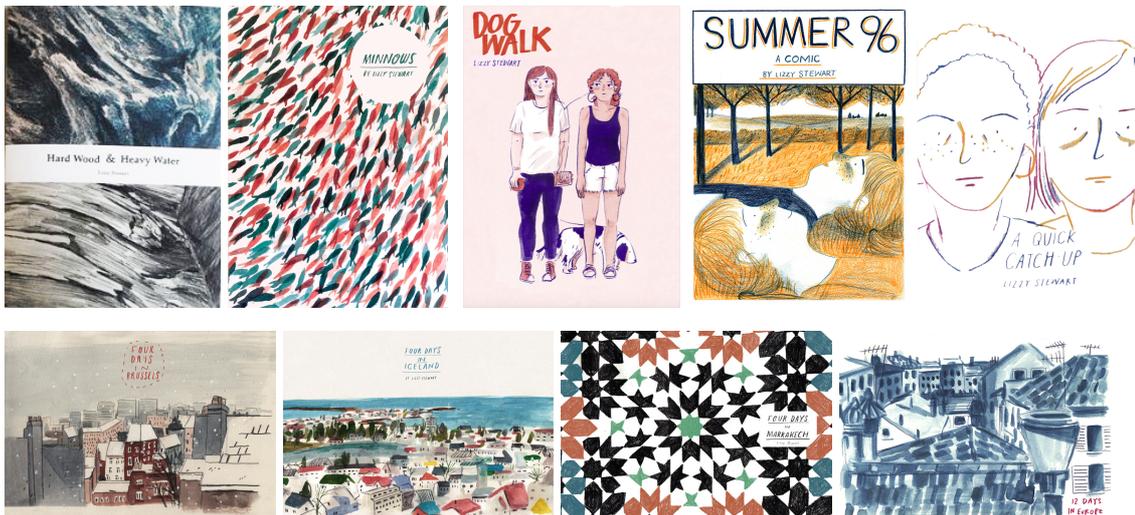


Figura 48. Imágenes de las portadas de algunas de las obras citadas obtenidas de la página web de la autora (<http://www.abouttoday.co.uk>).

<sup>22</sup> Listado de obras ordenadas cronológicamente confeccionado tras la consulta de la página web de la autora (<http://www.abouttoday.co.uk>) y de sus redes sociales personales: Instagram ([https://www.instagram.com/lizzy\\_stewart/](https://www.instagram.com/lizzy_stewart/)), Twitter (<https://twitter.com/lizzystewart>), y Flickr (<https://www.flickr.com/photos/lizzystewart/>).

Además, ha ilustrado varios libros (*The Little Pleasures of Paris* de Leslie Jonath y *Mrs Dalloway* de Virginia Woolf, entre otros) y colaborado haciendo ilustraciones para periódicos (*The New York Times*), revistas (*The Stinging Fly*, *Wrap Magazine* y *Little White Lies*, entre otras), portadas de libros (*Being Disciples: Essentials of the Christian Life* de Rowan Williams y *My Life in Houses* de Margaret Forster, entre otros), discos (*The Pleasant Trees Volumes 1, 2 & 3* de Tom Rosenthal y *Birthdays An Album Visually* de Keaton Henson), tarjetas y planificadores (Red Cap Cards), publicidad (Lux Resorts & Hotels Mauritius), etcétera.



Figura 49. Algunas de las ilustraciones colaborativas realizadas por la autora para sus clientes obtenidas de su página web (<http://www.abouttoday.co.uk>).

De la entrevista realizada por Olya Kuryshchuk y recogida en su blog *1 Granary*<sup>23</sup>, se deduce que otros de sus clientes son: Faber & Faber, The List, Zizzis, *The Scotsman*, Aubin & Wills, Little Otsu, Analogue Books, Random House, The Folio Society, Woodpigeon, End of the Road Records, *The Guardian*, Howies y Eagleowl.

Aparte de su faceta de ilustradora, ejerce como profesora adjunta en el Goldsmiths College de la Universidad de Londres, especializado en la enseñanza y la investigación de disciplinas creativas, culturales y cognitivas, y es editora, junto con el diseñador Jez Burrows, de la editorial independiente Sing Statistics. Esta editorial de ficción y arte visual ha publicado cuatro antologías colaborativas de relatos cortos e ilustraciones desde 2008: *I Am The Friction* (2008), *We Are The Friction* (2009), *Reverence Library, Vol. One* (2011) y *You Are The Friction* (2013).

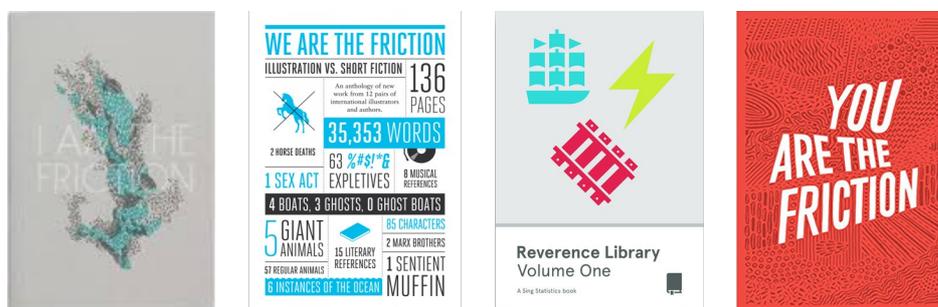


Figura 50. Imágenes de las portadas de las cuatro antologías citadas y editadas por la autora obtenidas de la página web de la editorial independiente Sing Statistics (<http://www.singstatistics.co.uk>).

<sup>23</sup> Entrevista realizada por Olya Kuryshchuk el 3 de septiembre de 2012 en su blog *1 Granary* sobre los estudiantes de Central Saint Martins (<http://1granary.com/central-saint-martins-fashion/graduates/lizzy-stewart/#more-5540>).

Recientemente, el 7 de abril de 2016, la editorial Frances Lincoln ha publicado su primer libro infantil *There's a Tiger in the Garden*, con el que ha ganado el premio de la librería británica Waterstone para libros infantiles ilustrados (Waterstone's Children's Book Prize for Illustrated Books 2017) y el World Illustration Awards 2017. También ha sido nominada a la medalla CILIP Kate Greenaway 2017 y preseleccionada en la lista de premios de ABCD Bookcover Design Award, V&A Illustration Awards 2017, Oscar's Book Prize 2017 y Independent Bookshop Week Book Award 2017.



Figura 51. Imágenes de su libro infantil *There's a Tiger in the Garden* obtenidas de la página web de Amazon (<https://www.amazon.co.uk/Theres-Tiger-Garden-Lizzy-Stewart/dp/1847808069>).

## 6. ANÁLISIS DEL TEXTO ORIGEN

Como hemos indicado anteriormente, de todos los fanzines autopublicados por la autora, hemos elegido *Minnows* (2013) debido a que la diversidad de sus textos nos ofrece la oportunidad de tratar con varias de las tipologías textuales que componen la mayoría de fanzines, tales como la poesía, la narrativa ilustrada o los cómics. En el anexo a este trabajo, hemos incluido una versión digitalizada de la obra completa en versión original y de su correspondiente traducción presentadas en espejo para que sirva de referencia a la hora de apreciar las observaciones incluidas en los análisis y de contrastar la traducción propuesta.

La selección y descripción de los rasgos incluidos en este primer análisis vienen sustentadas por la metodología de análisis y documentación para la traducción de textos publicitarios propuesta por Gloria Corpas (2002) desde una perspectiva traductológica eminentemente funcional, en la que nos hemos basado para regir este estudio.

Seguiremos, pues, un modelo de análisis descendente, teniendo en cuenta, en primer lugar, el contexto situacional tanto del texto origen (TO) como del texto meta (TM); es decir, todos los factores que engloba el acto comunicativo. Así mismo, al tratarse de un análisis orientado a la traducción, incluiremos también información

relativa al escopo o los condicionantes extratextuales que puedan influir en las decisiones y técnicas de traducción empleadas.

Continuaremos con el análisis de los factores intertextuales del TO, desde los niveles superiores (plano macrotextual) a los inferiores o internos (plano microtextual), para prever dificultades en la posterior producción del TM.

Finalmente, pasaremos a exponer los posibles problemas de traducción del texto que se hayan visto reflejados en el análisis en relación con la siguiente fase y las conclusiones derivadas de dicho estudio.

### 6.1. FACTORES EXTRATEXTUALES

La comprensión de los elementos extratextuales que influyen en el texto es fundamental para llevar a cabo la producción del TM. En este primer apartado, nos vamos a centrar en el estudio del escopo (funciones y restricciones operativas) y el contexto donde se desarrolla el TO (participantes, medio y coordenadas espacio-temporales).

#### El escopo

Dado que nos encontramos ante un fanzine que combina ilustración y breves textos literarios de ficción y autobiográficos, podemos decir que el escopo o finalidad que tiene el TO dentro de la cultura en la que está enmarcado es deleitar al público general, como toda obra literaria, y más específicamente a todo aquel aficionado a los cómics o a obras autopublicadas de escasa difusión.

De este modo, al no tratarse de un encargo real de traducción y, por lo tanto, no haber recibido especificaciones por parte de la autora ni de ninguna editorial respecto a la producción del TM, nos disponemos a ofrecer un mismo producto o servicio destinado a un público similar que cumple la misma función en la cultura meta en la que se inserta.

Presuponemos, pues, que le entregaríamos el TM a la autora y sería ella misma quién pondría a la venta una primera edición limitada del fanzine en español a través de su página web y pequeños festivales de cómics y autopublicación, tal y como lo hace con la versión original.

Así mismo, tenemos que tener en cuenta las posibles restricciones que afectan a este tipo de traducción:

- Las restricciones textuales o características lingüísticas y textuales de este tipo de texto en la cultura meta. En este caso, las restricciones textuales del TM deben ser las mismas que las del TO, puesto que, como hemos comentado, el fanzine tiene la misma finalidad y está orientado al mismo tipo de destinatario en ambas culturas. Tendremos que prestar atención a las características propias de los poemas y relatos ilustrados y cómics comentadas anteriormente.

- Las restricciones socioculturales pueden aparecer en determinados puntos del TO en los que se haga referencia a aspectos culturales o lugares que enmarquen el contexto de la autora y, por lo tanto, a su acto de comunicación. Cuando llegue el momento, veremos si mantendremos tales referencias o es necesario explicarlas o adaptarlas a referentes culturales relativos a la cultura meta.
- Las restricciones translativas a la hora de afrontar un proceso de traducción son numerosas en cualquier tipo de encargo, ya que se debe atender a un sinfín de aspectos comunicativos y estrategias translativas para ofrecer un TM coherente y de calidad que presente el menor número de pérdidas posibles con respecto al original. En este tipo de texto, adquieren especial protagonismo las restricciones gráficas que incluyen el condicionamiento de las ilustraciones sobre el significado del texto y la dificultad de ajustarse al esquema visual y a la cadencia o ritmo establecidos en el TO; para lo que habrá que reflejar la escritura manual de la autora y manipular las imágenes informáticamente. Además, tendremos que adaptarnos a las limitaciones de espacio que nos rige el TO y tener presente que la expresión de las mismas ideas ocupa más extensión en español que en la lengua inglesa.
- Las restricciones legales son inexistentes con respecto a la autopublicación de un fanzine en España y en Reino Unido. Además, debemos recordar que, en principio, el fanzine en español sería autopublicado y comercializado por la propia autora en Reino Unido y a través de su página web, por lo que debería seguir las leyes británicas. Al no existir regulación que nos afecte al respecto, gozamos de total libertad en el proceso de producción del TM, siempre y cuando se respeten la obra y las especificaciones de la autora.

### El contexto de la situación

Para entender las complejas relaciones que se establecen entre el receptor y el emisor de un mensaje y el fanzine como producto de ese acto comunicativo, es necesario estudiar tanto el contexto situacional en el que se desarrolla el TO como el contexto meta en el que se va a insertar su traducción.

Empezaremos en primer lugar detallando las características de los participantes del texto y seguiremos con el resto de los elementos que intervienen en el proceso.

- Emisor:

En este caso específico, el emisor de *Minnows* es la ya nombrada autora Lizzy Stewart y su intención principal es vender su obra a la vez que sacia su necesidad de contar historias y proporciona un breve compendio de relatos variados para entretener al lector y compartir con este su admiración por las cosas simples de la vida.

En cuanto a la traducción que nos ocupa, los emisores del texto serían la citada autora junto con la traductora del texto (Sofía Márquez Torres).

- Receptor:

Al existir la posibilidad de comprarlo por internet, los receptores del TO son los lectores angloparlantes de la versión original del fanzine repartidos por todo el mundo en general y, en particular, con residencia en Reino Unido, donde el fanzine se vende físicamente en algunos de los festivales y jornadas abiertas de cómics organizados por el territorio nacional. Está destinado, especialmente, a jóvenes aficionados a los cómics y breves obras de autoedición de corta tirada con edades comprendidas entre los 20 y 40 años (18-35). Los usuarios finales serán aquellas personas que adquieran dicho fanzine.

Los destinatarios y usuarios finales del TM son personas hispanohablantes pertenecientes al mismo colectivo.

- Código y medio:

Se trata de un texto escrito en la variedad británica de la lengua inglesa que combina el código icónico, predominante en la mayoría del documento, con el lingüístico; pues, al fin y al cabo, es una obra artística perteneciente a la narrativa gráfica.

La versión meta del texto será escrita en la variedad peninsular de la lengua española combinando ambos códigos en exactamente la misma proporción.

- Canal:

En ambos textos el canal visual será el fanzine autopublicado, siendo idénticas ambas versiones a excepción del idioma del código textual. Es una obra de unas 40 páginas perteneciente a una tirada limitada de 500 ejemplares.

- Coordenadas espacio-temporales de la comunicación:

La comunicación se produce en la actualidad, siendo el presente el momento espacio-temporal que enmarca dicho texto. En concreto, el fanzine fue autopublicado en Londres en agosto de 2013, fecha en la que se puso a la venta en la página web de la autora y a partir de la cual puede ser disfrutado en cualquier parte del mundo por lectores angloparlantes.

La traducción al español del fanzine podría ser autopublicada por la autora y disfrutada por lectores hispanohablantes en todo el mundo a partir de septiembre de 2017.

- Motivo de la comunicación:

El texto presenta un tono informal y relajado usando un lenguaje claro y subjetivo cuya finalidad principal es expresar sentimientos, opiniones y recuerdos con matices poéticos y artísticos, ya que no solo pretende informar al lector de sus observaciones sino también ofrecerle una

experiencia artística atrayendo la atención sobre la ilustración y la expresión lingüística.

El motivo de la comunicación es exactamente el mismo en el texto producido para la cultura meta.

## 6.2. FACTORES INTERTEXTUALES: NIVEL MACROTEXTUAL

En el nivel macrotextual se analiza el sentido general del texto en su totalidad, describiendo su significado y funciones y recogiendo las características formales y la gran importancia de los elementos no verbales que influyen en su conjunto.

### Tema

El texto pertenece al campo literario y presenta un compendio de breves poemas y relatos ilustrados y mini cómics que recogen sentimientos relacionados con el placer que se encuentra en las pequeñas cosas, la naturaleza y las relaciones personales. Aunque tan solo se ve claro en una de las mini historias (*Every place I have lived*), consideramos la posibilidad de que elementos autobiográficos de la autora aparezcan recogidos en alguna más de las historias.

### Macroestructura

La macroestructura es el conjunto de proposiciones temáticas que resumen el contenido esencial del texto haciendo referencia tanto al tema global como a temas locales que se desarrollan en determinados fragmentos. A ella se llega a través de la descomposición textual en macroproposiciones mediante la aplicación de macrorreglas u operaciones cognitivas de inferencia semántica que realiza el lector u oyente.

Sin embargo, dado que el texto está compuesto por un total de 15 mini historias, se extraerán 15 macroestructuras diferentes relativas a cada una de ellas, ya que resultaría imposible establecer una común para todas.

Así pues, ofrecemos el siguiente resumen como resultado de la macroestructura:

#### 1. *You in the first instance:*

1.1. El poema recoge las primeras impresiones que se causaron al conocerse dos personas que, presuntamente, se convertirían en pareja más adelante.

1.2. También hace referencia a muchos de los momentos compartidos entre ellos que todavía no habían ocurrido y al final de la relación que le seguiría.

#### 2. *Every place I have lived since leaving home:*

2.1. Se muestran las puertas de entrada de las diferentes casas en las que ha vivido la autora desde que se marchó de casa de sus padres hasta 2013.

2.2. A través de una leyenda, indica los sentimientos que experimentaba, las costumbres que tenía y las personas con quién compartía casa o frecuentaban su lugar de residencia.

3. *Bravery & Heroism:*

3.1. Se aprecia las sensaciones que experimentan distintos personajes ficticios en situaciones cotidianas o momentos específicos, como:

- Cortarse el pelo.
- Tirarse al río.
- Declararse pese a no saberse correspondido.
- Ayudar, consolar o sonreír a un desconocido.
- Tocar el violín en el tren.
- Fallecer.
- Empezar una nueva vida en un lugar desconocido.
- Disfrutar de su propia compañía.
- Enamorarse.

4. *Outdoors:*

4.1. Narra la preferencia de una pareja por los lugares naturales al aire libre.

5. *A poem:*

5.1. Recoge la idea del té dentro del sistema digestivo.

6. *Another poem:*

6.1. Explica cómo se estropea su rebeca favorita.

6.2. Ante la imposibilidad de ponérselo más, hace calcetines con su lana.

7. *Minnows:*

7.1. Narra la preferencia de un niño por las palabras relacionadas con los ríos.

7.2. Y cómo debe acostumbrarse a las palabras relacionadas con las personas para hacer referencia a los “ríos” de personas, sonidos y tráfico que inundan Londres.

8. *How we live:*

8.1. Cuenta cómo vive una pareja su día a día; su afecto y comprensión mutuo mientras cocinan, hablan de trabajo, ven programas de televisión, planean los domingos, hacen la compra y quedan con sus amigos.

9. *Agnes:*

9.1. El protagonista del poema describe la noche cuando se quedó a dormir con Agnes en un bote en la playa.

10. *Mexico Cat:*

10.1. Mexico Cat es una figura de porcelana que observa la vida de pareja de sus dueños desde su lugar sobre la televisión.

10.2. Él pensaba que era horrible, pero a ella le gustaba.

10.3. Al separarse, ella se llevo la figura a su nuevo apartamento.

10.4. Finalmente, cuenta cómo empezó a crecer hasta que podía verse desde la autovía.

*11. Fossil:*

11.1. Narra la historia de la primera vez que una niña de 5 años se compra un fósil en una excursión con su abuela.

11.2. Y cómo 21 años después ese fósil le recuerda todos los momentos importantes que pasó junto a ella.

11.3. Piensa en una tarde en la playa poco después de la presunta muerte de su abuela en la que se despide de ella.

11.4. Y, por último, en cómo ese recuerdo se expande hasta proporcionarle una amplia memoria de cómo era su abuela.

*12. Three:*

12.1. Tres amigas pasan el rato observando el mar y se divierten bailando y escuchando música indie en la playa de Chesil.

12.2. La protagonista, que puede ser la autora, recuerda otros planes que han hecho juntas y cómo esa playa siempre guardará sus voces.

*13. Almost:*

13.1. Breves pinceladas de una historia de amor inconclusa y poco definida.

*14. Night-walk:*

14.1. Compara los paseos nocturnos con los diurnos, haciendo especial referencia a los pensamientos y las estrellas.

*15. Amputee:*

15.1. Expresa el sentimiento de estar incompleto ante la pérdida de un ser querido.

Función textual

Como se ha mencionado anteriormente, la finalidad principal del texto es expresar sentimientos, opiniones y recuerdos de la autora o personajes ficticios; por lo que podemos deducir que su función comunicativa predominante es la expresiva o emotiva. Sin embargo, también goza de gran importancia la función poética con matices artísticos, ya que no solo pretende informar al lector de sus observaciones sino también ofrecerle una experiencia artística atrayendo la atención sobre la ilustración y la expresión lingüística que la acompaña.

### Acto textual

Siguiendo al filósofo británico J. L. Austin (1962), podemos decir que los tres niveles elementales de los actos de habla de este texto de manera general son los siguientes:

- Acto locutivo: las 15 historias breves que expone haciendo uso de tres tipologías textuales diferentes.
- Acto ilocutivo: expresar sus opiniones y contar historias a través de su arte.
- Acto perlocutivo: emocionar al lector haciendo que empatice con los sentimientos que despiertan los personajes.

Un ejemplo de estos tres actos podemos apreciarlo en la siguiente mini historia recogida en *Bravery & Heroism* (p. 13):

Robert MacPherson tapes a picture of his parents, grinning in their Glasgow garden, to the wall of a new flat, in a city he does not yet understand; though one day he will.

En ella, el acto locutivo se ve manifestado por el texto en sí mismo, el ilocutivo estaría compuesto por la imagen junto con el léxico semántico y la sintaxis elegida para expresarlo y el perlocutivo representa el intento de transmitir al lector ese primer sentimiento de incertidumbre y extrañeza del hogar cuando alguien que comienza una nueva etapa se encuentra en una tierra lejana.

Además, podemos afirmar que, según el filósofo J. Searle (1969), quien perfeccionó y consolidó dicha teoría, el presente fanzine constituye un acto de habla indirecto en el que predomina el nivel locutivo perteneciente a la categoría expresiva; pues los distintos niveles de la mayoría de los actos de habla no coinciden en su totalidad y la expresión artística de las historias que cuenta son lo más importante.

### Tipo de texto

El estudio de las tipologías textuales ha centrado el debate teórico a lo largo de los años desde diferentes perspectivas, dando lugar a numerosas clasificaciones sobre las que todavía no existe consenso. Así pues, nos disponemos a catalogar nuestro texto atendiendo a las más importantes dentro de este campo.

Según Werlich (1979), nuestro texto se encontraría entre *Narration* (texto narrativo) y *Deskription* (texto descriptivo), ya que está relacionado con la percepción de los hechos y cambios en el tiempo y en el espacio. Es una combinación, en líneas generales, de aquellos que transmiten acontecimientos vividos y describen lugares, personas y sucesos.

Considerando la clasificación de Hatim y Mason (1990), quienes aceptan la multifuncionalidad del texto, sería un texto expositivo enmarcado en la dimensión pragmática, que reúne los dos tipos anteriores de la propuesta de Werlich y se centra en la exposición conceptual de conceptos y la descripción y narración de objetos y situaciones.

A principios de los años 90 del s. XX, J. M. Adam (1992) propone el concepto de secuencia textual, reconociendo el hecho de que en cualquier texto real aparecerán pasajes descriptivos junto a otros narrativos, que en un diálogo habrá argumentación o explicación, etc. Así facilita el estudio de los rasgos propios de una secuencia, al tiempo que propone el concepto de “secuencia dominante” para la adscripción del texto concreto a uno de los tipos establecidos.

Así pues, teniendo en cuenta la multifuncionalidad del texto, en el que pueden aparecer distintos tipos de pasajes y atendiendo a la clasificación más comúnmente aceptada en los trabajos de lingüística del texto, que distingue entre narración, descripción, argumentación, explicación y diálogo, podemos decir que el nuestro texto principalmente narrativo.

Finalmente, basándonos en la reciente clasificación temática ofrecida por Zaro y Truman (1999), dividida en áreas de contenido y no en tipos de textos, concluimos que nuestro texto pertenece al área literaria y de entretenimiento, dentro de la cual se distinguen: novelas y cuentos, obras de teatro, poemas, libros de viaje, ensayos, cómics, crítica literaria y guiones doblados y subtítulos de películas, documentales, programas de televisión, etcétera.

Para concluir, consideramos personalmente que se trata de un texto literario multimedia que combina código lingüístico e ilustración en tres subgéneros diferentes: poemas ilustrados (*You in the first instance, Outdoors, A poem, Another poem, Agnes, Three, Almost y Amputee*), textos narrativos ilustrados (*Bravery & Heroism, How we live, Mexico Cat, Night-walk*) y mini cómics (*Every place I have lived since leaving home, Minnows, Fossil*).

### Superestructura

Según Van Dijk (1978, 1980), en contraposición a la macroestructura, que resume el contenido global, la superestructura representa la forma que adopta el discurso y las partes en que se organiza el contenido de un texto. Es, pues, el esqueleto reconocible que caracteriza un género discursivo, por su forma habitual y por ello convencional de estructurar la información.

Sin embargo, determinados tipos de textos responden a un esquema estructural básico –como la narración o la argumentación–, mientras que otros no presentan una estructura convencional clara – como por ejemplo el texto poético–.

Por consiguiente, dado que el texto está compuesto por un total de 15 mini historias pertenecientes a 3 tipologías textuales distintas que no siguen, por regla general, un esquema estructural definido, se extraerá una superestructura global a la que se ajustan en mayor o menor medida, ya que resultaría imposible establecer una común para todas.

Así pues, ofrecemos el siguiente resumen en un intento de definir la superestructura narrativa presente en la mayoría de las historias:

1. Exposición o situación inicial: breve exposición del contexto inicial del relato.
2. Clímax: descripción o acción creciente. Normalmente narración reminiscente.
3. Resolución o situación final: breve reflexión sobre el desenlace del relato.

Un ejemplo de ello puede apreciarse en la siguiente representación del poema *Agnes* (p. 24), en la que los diferentes colores señalan las tres partes de la superestructura narrativa; la exposición o situación inicial de color morado, el clímax de azul y la resolución o situación final de verde:

Instead of taking the train we stayed,  
 On the beach.  
 The tourists and the dog-walkers found their way home,  
 Welly boots by the door,  
 Sand in the sink.  
 We slept beneath an upturned rowing boat.  
 Her name was Agnes  
 And I decorated her with faded seashells and long-beached buoys,  
 Until the smell of sodden kelp became too much for you to bear  
 And you returned it all to the noisy, night-time waves.  
 It was hard to estimate our distance from the seashore as it crept in.  
 Or out.  
 The curved hull of our tiny boat made it sound so close.  
 You had to keep peering out to check that we'd not formed an island  
 That no one else could reach.  
 I thought we'd formed that months ago.

### Elementos no verbales

Como se ha comentado anteriormente, los elementos no verbales son de gran importancia en este texto, ya que el código lingüístico y el icónico se funden con tal compenetración que es difícil decir cuál de los dos complementa al otro. La igualdad es tal que nos atrevemos a decir que probablemente en algunos casos la ilustración habrá inspirado el texto y viceversa.

Sin embargo, pese a que la imagen comparte protagonismo con el texto en los poemas, esta igualdad se ve mermada en detrimento del texto en la narrativa ilustrada y cedida completamente a la imagen en los cómics.

No obstante, independientemente de la tipología textual, es indiscutible la relevancia que tiene la ilustración en la obra, pues, no debemos olvidar que la autora es, ante todo, ilustradora. Esta importancia de la ilustración resalta las restricciones de espacio y hace se vea condicionado el código lingüístico al que acompaña y, sin lugar a dudas, su traducción; por lo que le tendremos que prestar mucha atención a la hora de llevar a cabo el proceso translativo.

Las ilustraciones, en las que destaca el uso de acuarelas, se caracterizan por su simplicidad y un estilo delicado e independiente en el que predominan las tonalidades

azules y verdes. En ellas resaltan las representaciones de personas inmersas en simples paisajes envolventes (*You in the first instance*, *Outdoors*, *Agnes*, *Almost* y *Night-walk*) o destacadas sobre un fondo blanco (*Bravery & Heroism*, *Minnows*, *How we live*, *Fossil*, *Three* y *Amputee*), cuyos sentimientos son los protagonistas en todas y cada una de las historias; incluso en aquellas dedicadas a lugares u objetos en las que no lo parece a simple vista debido al dibujo (*Every place I have lived since leaving home*, *A poem*, *Another poem* y *Mexico Cat*). La escasa representación de animales en la obra destaca en la portada y contraportada y en la historia que da nombre a esta (*Minnows*).

A lo largo de todas las ilustraciones del fanzine, la autora nos muestra diferentes encuadres de diversas escalas –que varían desde los primeros planos (*Minnows*) hasta los generales predominantes (*Mexico Cat*)– y perspectivas ópticas –picado (*Agnes*) y contrapicado (*You in the first instance*)–. En este aspecto iconográfico, también se ven reflejados levemente un simple gestuario –relativo generalmente a la expresión de la felicidad, la tristeza y el enfado (destacable en *Bravery & Heroism* y *How we live*)– y una metafórica distorsión de la realidad –que muestran los sentimientos de los personajes sin ser considerados sensogramas (*Minnows*, *Mexico Cat* y *Amputee*)–.

En la mayoría de los poemas ilustrados, el texto, escrito a máquina, suele ir en la página de la izquierda, mientras que el código icónico, compuesto por varias ilustraciones o por una grande que cubre toda la página, se presenta a la derecha. Podemos observar ejemplos de ello en: *You in the first instance*, *Outdoors*, *Agnes*, *Three* y *Almost*.

Otros poemas presentan el texto manuscrito de la autora acompañado de una imagen pequeña, menos significativa y de igual tonalidad que el texto en la misma página (*A poem* y *Another poem*) o en la página de la derecha (*Amputee*).

Los textos narrativos están fraccionados en párrafos pequeños y las imágenes se encuentran entre estos destacando y captando la atención del lector (*Bravery & Heroism*, *How we live*, *Night-walk*), exceptuando *Mexico Cat*, donde se sigue el esquema de los poemas ilustrados y el texto aparece en la página izquierda mientras que la ilustración ocupa toda la derecha.

Finalmente, las imágenes, ordenadas en el sentido de la lectura y acompañadas por la escritura manual de la autora, protagonizan con total claridad las historias narradas en formato cómic (*Every place I have lived since leaving home*, *Minnows*, *Fossil*).

### 6.3. FACTORES INTERTEXTUALES: NIVEL MICROTETUAL

En este último nivel microtextual vamos a analizar los elementos textuales que influyen en el sentido global del texto. Nos centraremos, pues, en unidades de análisis relativas a la pragmática, la morfología, la sintaxis, el léxico y la semántica, comentando las figuras retóricas más significativas que ha utilizado la autora.

## Pragmática

Los aspectos pragmáticos se encuentran a medio camino entre el nivel macrotextual y el nivel microtextual. Mucho de lo que no se expresa de forma explícita en el texto debe sobreentenderse implícitamente a través del proceso ostensión-inferencia y de las presuposiciones y conocimientos compartidos por la comunidad origen.

Podemos apreciar como el nivel pragmático va entrelazando toda la información referencial para que el texto tenga cohesión y sea coherente cuando se produzca el acto de comunicación expresando las ideas con claridad expositiva y progresión lógica de los argumentos de manera sentimental. Aparecen con mayor frecuencia la recurrencia léxica y los marcadores discursivos como mecanismos de cohesión sintáctica en estas situaciones comunicativas.

Con respecto a las figuras pragmáticas usadas, cabe destacar la prosopopeya o personificación y asignación de cualidades humanas a animales o cosas, como en: *the sound of the water or the course that it takes; babbling, meandering* (p. 18), *Watching heavy, grey waves lumber to the shore* (p. 32) y *the streets are quieter and your head is noisier* (p. 36).

Así mismo, otras de las licencias textuales que podemos apreciar en este texto son:

- El paréntesis o la prosapódosis que se da cuando se agrega un pensamiento secundario, explicativo a otro principal, como podemos apreciar en: *I can picture that unfamiliar you, / Who had not made me a mix CD, / That started with RJD2 and ended with Ben Folds* (p. 32).
- La etiología cuando se da a razón o se añade la causa de un argumento posteriormente, como se puede apreciar en dos ocasiones del siguiente fragmento de *Mexico Cat*: *Eventually Mexico Cat ended up on her bookcase; his TV was in a different flat, in a different city. Mexico Cat became much bigger. It was full with a story she couldn't stop telling herself and the more she told it the bigger it became* (p. 26).
- La histerología o presentación de una sucesión de acciones y procesos en un orden inverso a lo esperado desde un punto de vista lógico y temporal. Un ejemplo de ello sería todo el poema *You in the first instance* (p. 6).
- La prosopografía o descripción de rasgos físicos: *All rosy noses and rain-water frozen in my hair* (p. 6), *a sour face and a flowery back* (p. 26) y *tangled hair* (p. 32).
- El caracterismo o descripción del modo de hablar: *your accent was peculiar but nice* (p. 6), *with emphatic arms telling the story* (p. 23) y *whispering goodbye under my breath* (p. 30).
- La patopeya o descripción de afectos, pasiones y sentimientos se encuentra en la mayoría de las historias, como en los siguientes ejemplos: *She is giddy*

*with nerves and excitement, marvelling at her own potential* (p. 11), *Sarah Hanlon tells Oliver Steel that she is in love with him though she knows, acutely well, that he is not in love with her* (p. 11), *We were better out of doors. / Where stoic, steadfast hills, / Could best explain how massive we felt.* (p. 14) *and you'll put a hand on my back and tell me I'm right* (p. 23).

- La etopeya o descripción de costumbres y psicología también está muy presente en el texto, como podemos observar en: *As it approaches no one hears him whisper 'Home James' as she used on their old doorstep.* (p. 12), *On Sundays we plan on staying in bed all day* (p. 22), *and watch you, over there, with emphatic arms telling the story of buying milk in Poland and all the ways that Martin is a bell-end. You legend.* (p. 23) *and Mexico Cat lived on top of the TV where occasionally it would catch someone's eye and a debate would ensue as to whether it was horrible or not* (p. 26).
- La genealogía o descripción del origen y linaje: *in their Glasgow garden* (p. 13), *Mexico Cat* (p. 26) *and in waistcoats brought back from Hungary* (p. 30).
- La cronografía o descripción de unidades temporales: *I've had this ammonite fossil since I was five years old [...] Both myself and the fossil have gained 21 years.* (p. 28-29) *and Night-walks are like daylight walks only the streets are quieter and your head is noisier* (p. 36).
- La topografía o descripción de lugares reales, como la que observamos en la historia *Every place I have lived since leaving home* (p. 8-9) y en los siguientes ejemplos: *There are rivers in London but not like those he knows. Rivers of traffic, of people, of sound.* (p. 19) *and On Chesil beach we sat, / Watching heavy, grey waves lumber to the shore.* (p. 32).

#### Fonología, morfología y sintaxis

No hay características significativas ni figuras retóricas que comentar en el plano fonológico, a excepción de las rimas que presentan los versos de los poemas *A poem*, *Another poem* y *Amputee: tea – tea – me* (p. 16), *cardi – hardy / wearable – unbearable / moths – socks* (p. 17) y *amputee – me.* (p. 38).

La morfología del texto es simple en términos generales, aunque es importante resaltar el gran número de sustantivos y adjetivos compuestos unidos por guión que aparecen en el texto: *rain-water* (p. 6), *river-words* (p. 18), *people-words* (p. 18), *bell-end* (p. 22-23), *bleary-eyed* (p. 22), *dog-walkers* (p. 24), *long-beached* (p. 24), *night-time* (p. 24), *palm-sized* (p. 26), *indie-discos* (p. 32), *night-walks* (p. 36), *best-lit* (p. 36), *walking-shoes* (p. 36); así como expresiones largas convertidas en unidades compactas: *just-right-bed-hair* (p. 22), *too-close-to-matching* (p. 22), *never-knowing-how-to-be* (p. 32).

Así mismo, el uso mayoritario de la primera persona del singular y del plural y de contracciones en todas las tipologías textuales contribuye a crear un cierto tono de informalidad y cercanía con la autora: *we'll walk home* (p. 22), *I thought we'd formed*

*that months ago.* (p. 24) y *I've had this ammonite fossil since I was five years old.* (p. 28).

En cuanto al uso de los tiempos verbales cabe destacar el uso del gerundio para describir acciones –*Watching heavy, grey waves lumber to the shore.* (p. 32)–, del pasado simple para las narraciones y memorias autobiográficas –*The day we first met* (p. 6)– y del presente simple para expresar costumbres y aficiones –*He enjoys summoning rivers that pour from his mouth* (p. 19)– y hechos espontáneos –*Two strangers smile at one another simultaneously* (p. 12)–. Las pocas veces que se utilizan tiempos futuros y condicionales en el texto se hace para predecir hechos –*Our story will not be 'all or nothing'* (p. 34)– y describir hábitos repetitivos en el pasado –*And the roles we'd play at parties* (p. 32)– respectivamente.

Además, en este plano aparecen brevemente las siguientes equivalencias morfológicas:

- El homeóptoton que se da cuando los versos acaban con palabras de la misma categoría gramatical, como por ejemplo: *untangled – administered* (p. 6) y *in – out* (p. 24).
- El epizeuxis o repetición de una palabra en un verso o línea, como: *Your ridiculous hair, my ridiculous hat* (p. 6).
- La anáfora o repetición de palabras a distancia en la posición inicial de frase o verso, como en: *I can remember your dazzling newness [...] / I can picture that unfamiliar you* (p. 6) y *We were better out of doors [...] / We were huge* (p. 14).

La obra está formada en su totalidad por frases enunciativas afirmativas y negativas de longitud muy desiguales, en su mayoría largas, que hacen que los versos de algunos poemas queden muy descompensados, dándole un carácter informal y despreocupado a la poesía.

El texto presenta una sintaxis compleja repleta de oraciones compuestas coordinadas, subordinadas y yuxtapuestas entre las que destacan las oraciones de relativos –*I can picture that unfamiliar you, / Who had not made me a mix CD* (p. 6)– y el uso del *fronting* o mecanismo sintáctico utilizado en el registro formal para resaltar la parte más importante de una oración –*Instead of taking the train we stayed* (p. 24)–.

Las licencias y equivalencias sintácticas que se encuentran en este plano son:

- La congeries, sinatroísmo o acumulación de sintagmas coordinados en una enumeración, como observamos en: *He likes 'pebble'... and 'riverbed', ... 'reeds' ...and 'pondskate'* (p. 18) y *cook and talk and sleep and live* (p. 26).
- El polisíndeton o enumeración de términos unidos por partículas y conjunciones, como por ejemplo: *Rivers of traffic, of people, of sound* (p. 19).

- El asíndeton o enumeración de términos separados únicamente por comas, como: *Babbling, meandering, swimming*. (p. 20) y *it spreads, unfolds, unfurls until it forms an entire world* (p. 31).
- El epíteto, que se da cuando el complemento del nombre (generalmente adjetivo) no da especialmente información del sustantivo, como en: *cold river water* (p. 11) y *steadfast hills* (p. 14).
- La elipsis o ausencia de palabras que se suponen por el contexto: *[There was] No blurred photo of us in a sheltered square in Krakow* (p. 6) y *[There were] Welly boots by the door, / [And] Sand in the sink*. (p. 24).
- El hipérbaton o alteración del orden lógico de las palabras de una frase, como por ejemplo: *As I cook dinner you lean against the workshop* (p. 23), *Instead of taking the train we stayed* (p. 24), *On Chesil beach we sat* (p. 32) y *Behind us lie a thousand indie-discos* (p. 32).
- El paralelismo o repetición en diversas secuencias o versos de una misma estructura sintáctica con distintas palabras, como ocurre en: *No blurred photo of us [...] – No idea of an ending*. (p. 6), *Welly boots by the door – Sand in the sink*. (p. 24) y *The nights we stalked the city [...] – And the roles we'd play at parties* (p. 32).

#### Léxico y semántica

En general, el léxico utilizado en la obra es simple y subjetivo y fomenta la sensación de familiaridad y cercanía con el lector –*fluffy* y *bell-end* (p. 22)–, aunque a veces incluye términos pertenecientes a un registro más formal en algunos poemas –*stoic* y *massive* (p. 14)–. Cabe destacar el uso de adjetivos para expresar esos sentimientos subjetivos.

El texto contiene palabras pertenecientes, en su mayoría, al campo semántico de la naturaleza –*hills* (p. 14), *river, reeds, pondskate, delta* (p. 18), *minnows* (p. 20), *sand, seashells, waves* (p. 24), *ammonite fossil, pebbles* (p. 28) y *sky, stars, foxes* (p. 36-37)–, partes del cuerpo –*hair, noses, feet* (p. 6), *hand* (p. 13), *mouth* (p. 19), *face, back* (p. 26), *hearts* (p. 32), *head* (p. 36) y *arm, leg* (p. 38)– y relaciones personales –*strangers* (p. 12), *parents* (p. 13), *friends* (p. 23), *grandma* y *sister* (p. 28)–.

Además, en el texto se pueden apreciar algunas referencias culturales relativas al contexto espacio-temporal en la que la autora desarrolla su actividad diaria, como el topónimo de sitios que frecuenta –*Cornish beach* (p. 6), *Blackford hill* (p. 6), *Edinburgh* (p. 8), *South London* (p. 11), *Lyme Regis* (p. 28) y *Chesil beach* (p. 32)–, cantantes y grupos de música –*RJD2* (p. 6), *Ben Folds* (p. 6), *Wilco* (p. 6), *Nina Simone* (p. 22) y *The Divine Comedy* (p. 22)–, estrofas de canciones –*‘to die by your side, is such a heavenly way to die’* (p. 32)–, recursos tecnológicos y medios de transporte –*CD* (p. 6), *trains* (p. 6), *TV* (p. 8), *video games* (p. 8), *plane* (p. 12), *radiators* (p. 14)–, festividades –*Christmas* (p. 8)– y marcas –*Converse* (p. 32)–, entre otros.

Las escasas licencias y equivalencias semánticas que se han encontrado en este plano son:

- La metáfora o transferencia de significado entre dos términos que tienen algún significado en común, como por ejemplo: *Rivers of traffic, of people, of sound.* (p. 19).
- La sinonimia o términos que guardan grandes semejanzas de significado, como: *peculiar – unfamiliar* (p. 6), *photo – pictures* (p. 6), *nerve – excitement* (p. 11), *stoic – steadfast* (p. 14), *huge – massive* (p. 14), *beach – seashore* (p. 24) y *almost – nearly* (p. 34).
- La antítesis o términos de significados más o menos opuestos, contradictorios o alejados entre sí, como: *started – ended* (p. 6), *long – short* (p. 11), *in – out* (p. 24), *big – small* (p. 32), *all – nothing* (p. 34), *quieter – noisier* (p. 36), *easier – harder* (p. 36) y *head – feet* (p. 36).

#### 6.4. ANTICIPACIÓN DE POSIBLES PROBLEMAS DE TRADUCCIÓN

Una vez llevada a cabo toda la fase de documentación previa acerca de las características y traducción de esta tipología textual, expuesta en la parte teórica, consultado las distintas fuentes necesarias –disposiciones legales, obras de referencias generales y específicas, textos comparables, paralelos y complementarios en inglés y en español– y realizado el análisis del TO, nos encontramos en condiciones de empezar a trabajar en el TM.

Ya se han reunido todos los datos más relevantes, decidido la estrategia global de traducción que se va a utilizar y tenido en cuenta las especificaciones de la autora y el editor, en este caso inexistentes. También se han anotado aquellas dudas y soluciones provisionales que se han ido adoptando sobre la marcha. A continuación nos disponemos, pues, a exponer los posibles problemas de traducción que se han identificado prestando atención a las distintas restricciones que influirán en la producción del TM.

##### Las restricciones

Las restricciones socioculturales no son de gran importancia en este texto, ya que el contexto sociocultural que rodea la comunidad del TO es muy similar a la del texto TM. Además, la globalización y el desarrollo de la tecnología ha hecho que los lugares y artistas sean mundialmente conocidos hoy en día, por lo que trasladar los mencionados en el TO no nos supondrá especial problema.

Las características lingüísticas y textuales del TO se convierten en restricciones translativas a la hora de producir el TM. Por ello, debido a la importancia del plano gráfico en este tipo de texto en particular, debemos prestar especial atención a los siguientes aspectos:

- Condicionamiento del texto debido a la imagen:

Al ser un texto con alto contenido icónico en el que las imágenes representan un papel protagonista en numerosas ocasiones, el significado del texto se ve complementado, y por lo tanto su traducción condicionada, por las ilustraciones que lo rodean. Así, a la hora de producir el TM debemos tener presente que el código lingüístico nunca puede entrar en conflicto con lo representado en la ilustración.

- Limitaciones de espacio:

Hay que tener en cuenta que el espacio destinado para el código lingüístico en los cómics y este tipo de fanzine se ve limitado debido al tamaño de las ilustraciones que lo acompañan y al número de versos que componen los poemas. Además, es importante tener en cuenta que la representación de la misma idea, por regla general, en español ocupa más espacio que en inglés.

- Aspecto del texto original:

Uno de los mayores requisitos es conservar el aspecto del texto original en su totalidad. Para ello, tendremos que mantener las ilustraciones y el mismo tamaño y extensión de imagen y texto poniendo especial atención a los dos puntos anteriores. Así como representar la grafía original de la autora en la traducción de sus textos manuscritos usando programas informáticos de edición de gráficos vectoriales en texto e imagen.

- Estilo y cuestiones ortotipográficas:

Además, también tendremos que mostrar especial cuidado a la hora de representar el estilo literario y artístico de la autora lo más fiel posible aplicando todos los aspectos y restricciones comentadas y adaptándonos a la ortotipografía española.

Por último, las restricciones legales también deben de tomarse en cuenta, ya que pueden dar lugar a cierta adaptación puntual del TM. Sin embargo, no se han encontrado ningún tipo de cuestiones legales que afecte el proyecto de traducción que nos ocupa.

## 7. ANÁLISIS DEL TEXTO META

Así, tras haber expuesto el contexto sociocultural de la obra y la biografía de la autora, realizado el análisis del texto origen (*Minnows*) y la traducción del mismo –la cual se encuentra recogida en el anexo junto con su versión original–, nos disponemos a presentar el análisis del texto meta.

Para llevar a cabo este estudio vamos a basarnos en el modelo de análisis traductológico de la Dra. Beatriz Martínez Ojeda expuesto en su tesis *Las traducciones al español de la obra de François Villon: Análisis traductológico*, que ha sido influenciado a su vez por las taxonomías desarrolladas por Christiane Nord (1988) y Amparo Hurtado Albir (2007).

El modelo de la doctora Martínez comprende dos amplios niveles de análisis traductológico que incluyen diferentes planos:

- Lingüístico: plano morfosintáctico, plano léxico-semántico, plano fonético-fonológico y métrica.
- Pragmático-cultural: actos de habla (intencionalidad del emisor e interpretación del receptor), ironía, “implied author”, contexto socio-cultural, etc.

Sin embargo, este modelo se ve modificado en nuestra propuesta de análisis, que divide los planos en dos niveles distintos, suprime el plano fonético-fonológico y añade el plano ortotipográfico y el iconográfico debido a la escasa importancia de la fonética y al papel fundamental que la ilustración, los elementos visuales y el diseño tienen en el formato de este texto. Así pues, nuestro modelo de análisis quedaría del siguiente modo:

- Nivel lingüístico: plano morfosintáctico, plano léxico-semántico y plano ortotipográfico.
- Nivel extralingüístico: plano pragmático-cultural y plano iconográfico.

En cada uno de estos niveles se han comentado las características más importantes del TM en todos esos campos de estudio y se han definido cajas que recogen las dificultades de comprensión y expresión encontradas durante el proceso translativo y las técnicas de traducción seguidas y fuentes consultadas para resolverlas.

Así mismo, para hacer referencia a las técnicas de traducción utilizadas en el proceso translativo, vamos a seguir los procedimientos recogidos por Eugene Nida (1964) en su monografía *Sobre la traducción*, así como el listado de técnicas propuesto por Molina Martínez (2006), basado a su vez en las de distintos teóricos.

### 7.1. NIVEL LINGÜÍSTICO

En este nivel atenderemos a las cuestiones lingüísticas del texto considerando el fanzine como una unidad textual completa e independiente, prestando especial atención a la morfología, la sintaxis, el léxico, la semántica y la ortografía.

#### Plano morfosintáctico

Al igual que en el TO, la morfología del TM es simple y se ha intentado adaptar trasladando el significado fielmente en la medida de lo posible. Sin embargo, se ha simplificado la grafía de la mayoría de los sustantivos y adjetivos compuestos unidos por guión que aparecen en el TO para naturalizar dichas expresiones en español, que usa mucho menos el guión para unir ese tipo de construcciones. Solo se han mantenido las expresiones largas convertidas en unidades compactas, como se comentará más adelante en el plano ortotipográfico, cuando se trata de irregularidades también en la lengua inglesa usadas para llamar la atención o facilitar la comprensión del lector, como por ejemplo: *pelos-de-recién-levantados* (p. 22), *demasiado-parecida-para-pegar* (p. 22), *siempre-sin-saber-cómo-comportarnos* (p. 32).

Se ha respetado el uso mayoritario de la primera persona del singular y del plural y de los diferentes tiempos verbales en todas las tipologías textuales para reflejar el

mismo tono informal y cercano que caracteriza al texto original; así como el modo cuidado de narrar y expresar sentimientos, como puede observarse en: *Podría quedarme aquí sentada durante horas, sin hablarte; sintiéndome a salvo sabiendo que pronto volveremos andando a casa y me pondré a criticar como una loca algo que me ha molestado y tú me pondrás una mano en la espalda y me dirás que tengo razón* (p. 23).

Sin embargo, pese a la fidelidad a la hora de trasladar dichos elementos, ambos se han visto modificados en la traducción siempre que haya sido necesario debido a las normas de uso del español o para garantizar una mayor naturalización de algunas expresiones; destacando el caso de la traducción del condicional simple por el pretérito imperfecto de indicativo en español para hacer referencia a hábitos o acciones repetitivos en el pasado, como puede apreciarse en las frases: *Gato México vivía encima de la tele donde atraía la mirada de alguien de vez en cuando y se entablaba un debate sobre si era horrible o no;* (p. 26) y *Y los papeles que representábamos en las fiestas* (p. 32).

El texto meta está plagado además de frases enunciativas de mayor extensión y complejidad que las inglesas que han tenido que ser adaptadas en algunas ocasiones al formato y estilo del texto original debido a las limitaciones de espacio que presenta, siendo esta una de las características generales de este tipo de traducción.

La sintaxis del texto es compleja y está repleta de oraciones compuestas coordinadas, subordinadas y yuxtapuestas entre las que se han conservado el característico uso de las oraciones de relativos –*Puedo imaginar ese tú desconocido,/ Que no me había hecho un CD variado,* (p. 6)– y del *fronting* –*En vez de coger el tren nos quedamos* (p. 24)– reflejado en el TO.

Cabe destacar la repetición de estructuras presente en la traducción de varios de los relatos como reflejo de las existentes en los originales –*él pensaba que probablemente sí lo era, ella pensaba que definitivamente no lo era* (p. 26), *en un apartamento diferente, en una ciudad diferente* (p. 26), *cocinar y hablar y dormir y vivir* (p. 26)– y el uso de la expresión *solo que* que traslada la repetición característica de *only* que realiza la autora a lo largo de todo el texto: *Solo que somos una versión más somnolienta que sexy* (p. 22), *solo que las calles están más tranquilas y tu cabeza más ruidosa* (p. 36) y *Sigo adelante; solo que un poco más insegura* (p. 38).

Es importante señalar también la dificultad de comprensión que se origina en el poema Agnes debido a la falta de correspondencia entre el texto y la ilustración y el cambio de pronombres personales (*her/you*), dificultad que ha sido mantenida también en la traducción en la que el texto y la imagen describen escenas distintas y la segunda persona hace referencia a los personajes del poema, mientras que la tercera y el título del poema hacen referencia a la barca.

Las licencias y equivalencias morfosintácticas del TO han sido trasladadas casi en su totalidad al TM para mantener el estilo de la autora siempre que sea posible. Algunos de estos ejemplos comentados anteriormente son: el homeóptoton –*dentro/fuera* (p. 24)–, el epizeuxis –*Tu ridículo pelo, mi ridículo sombrero* (p. 6)–, la

anáfora –*Puedo recordar[...]/ Puedo imaginar[...]* (p. 6)–, el sinatroísmo –*cocinar y hablar y dormir y vivir* (p. 26)–, el polisíndeton –*Ríos de tráfico, de gente, de sonidos* (p. 19)–, el asíndeton –*Murmurar, serpentear, flotar* (p. 20)–, el epíteto –*firmes colinas* (p. 14)–, la elipsis –*[Había] botas de agua junto a la puerta* (p. 24)–, el hipérbaton –*Detrás de nosotras había cientos de discos indie* (p. 32)– y el paralelismo –*Botas de agua junto a la puerta,/ Arena en el lavabo* (p. 24)–.

Finalmente, entre las dificultades de traducción encontradas relativas a este plano a lo largo de la actividad translativa se pueden destacar las siguientes:

<i>Segmento original</i>	<b>A landscape of fluffy white duvet</b> (p. 22).
<i>Segmento meta</i>	Un fondo blanco de edredón mullido.
<i>Dificultad</i>	Sintáctica/translativa
<i>Técnica traducción</i>	Modulación
<i>Fuente</i>	-
<i>Descripción</i>	
Se cambiado el orden de los adjetivos del sintagma nominal presentando la misma significación pero con una base conceptual distinta para garantizar una mayor comprensión de la frase en el TM.	

<i>Segmento original</i>	<b>Jennifer Ellis jumps, fully clothed and giggling into cold river water.</b> (p. 11).
<i>Segmento meta</i>	Jennifer Ellis salta, completamente vestida y con risa nerviosa, a la fría agua del río.
<i>Dificultad</i>	Léxica/sintáctica
<i>Técnica traducción</i>	Formulación establecida/naturalización/amplificación descriptiva
<i>Fuente</i>	-
<i>Descripción</i>	
La primera opción para <i>fully clothed, vestida de arriba abajo</i> , fue descartada debido a que en la ilustración que acompaña al texto aparece una joven vestida con ropa de verano y sin zapatos; por lo que no era muy acertada. Así mismo, se ha procedido a traducir <i>giggling</i> como <i>con risa nerviosa</i> para especificar el tipo de risa y mejorar la comprensión de los lectores metas.	

<i>Segmento original</i>	<b>Lizzy Stewart is an illustrator from Devon. She lives in South London where she cannot be trusted not to wander off.</b> (p. 41).
<i>Segmento meta</i>	Lizzy Stewart es una ilustradora de Devon que vive en el sur de Londres, de donde puede desaparecer en cualquier momento.
<i>Dificultad</i>	Sintáctica/translativa
<i>Técnica traducción</i>	Fusión/modulación
<i>Fuente</i>	-
<i>Descripción</i>	
Se ha procedido a unir las frases originales en una mediante una oración de relativo y a presentar la misma significación pero con una base conceptual distinta para garantizar	

una mayor comprensión de la frase en el TM.
---

<i>Segmento original</i>	<b>Rebecca Elliot cuts her long hair short in the bathroom mirror.</b> (p. 11).
<i>Segmento meta</i>	Rebecca Elliot se corta su largo pelo frente al espejo del cuarto de baño.
<i>Dificultad</i>	Sintáctica
<i>Técnica traducción</i>	Omisión por convergencia/amplificación descriptiva
<i>Fuente</i>	-
<i>Descripción</i>	
Se ha realizado la omisión por convergencia de los elementos <i>cuts [...] short</i> de la frase original por <i>se corta</i> el TM y la amplificación descriptiva al traducir <i>in por frente a</i> para garantizar una mayor comprensión de la frase en el TM.	

<i>Segmento original</i>	<b>They bought it in a charity shop, a palm-sized porcelain cat with a sour face and a flowery back.</b> (p. 26).
<i>Segmento meta</i>	Lo compraron en una tienda benéfica. Era un gato de porcelana de cara agria y espalda floreada del tamaño de la palma de una mano.
<i>Dificultad</i>	Sintáctica
<i>Técnica traducción</i>	Escisión/desplazamiento interoracional e intraoracional
<i>Fuente</i>	-
<i>Descripción</i>	
Se ha procedido a dividir la frase original en dos y a cambiar algunos sintagmas de sitio para garantizar una mayor comprensión de la frase en el TM.	

### Plano léxico-semántico

En general, el léxico utilizado en el TM es simple y no ha ocasionado mucha dificultad de traducción. Se ha intentado mantener en todo momento la sensación de familiaridad y cercanía con el lector y una terminología informal y fiel –*mullido* y *capullo* (p. 22)– que reflejara el aire subjetivo de la obra, manteniéndose siempre los escasos términos pertenecientes al registro formal –*estoicas* e *inmensos* (p. 14)–.

Al igual que la obra original, el texto contiene palabras pertenecientes, en su mayoría, al campo semántico de la naturaleza –*colinas* (p. 14), *río*, *juncos*, *zapatero*, *delta* (p. 18), *pececillos* (p. 20), *arena*, *conchas*, *olas* (p. 24), *fósil amonites*, *pedra* (p. 28) y *cielo*, *estrellas*, *zorros* (p. 36-37)–, partes del cuerpo –*pelo*, *nariz*, *pies* (p. 6), *mano* (p. 13), *boca* (p. 19), *cara*, *espalda* (p. 26), *corazones* (p. 32), *cabeza* (p. 36) y *brazo*, *pierna* (p. 38)– y relaciones personales –*desconocidos* (p. 12), *padres* (p. 13), *amigos* (p. 23), *abuela* y *hermana* (p. 28)–.

Las licencias y equivalencias semánticas del TO han sido trasladadas casi en su totalidad al TM para mantener el estilo de la autora siempre que sea posible. Algunos de estos ejemplos comentados anteriormente son: la metáfora –*Ríos de tráfico, de gente, de*

*sonidos* (p. 19)–, la sinonimia –*inmensos/enormes* (p. 14) y *playa/costa* (p. 24)– y la antítesis –*empezaba/terminaba* (p. 6), *todo/nada* (p. 34) y *cabeza/pies* (p. 36)–.

Las dificultades de traducción léxico-semánticas manifestadas a lo largo de la actividad translativa que se pueden destacar son las siguientes:

<i>Segmento original</i>	<b>Ammonite</b> (p. 28)
<i>Segmento meta</i>	Amonites
<i>Dificultad</i>	Léxica/ortográfica
<i>Técnica traducción</i>	Equivalencia
<i>Fuente</i>	<a href="#">DRAE</a> (2014)
<i>Descripción</i>	
<p>El DRAE recoge la siguiente definición de Amonites: 1. m. Molusco fósil de la clase de los cefalópodos, con concha externa en espiral, muy abundante en la era secundaria.</p> <p>Por ello, siguiendo lo establecido en la RAE, decidimos adaptar la grafía inglesa a la española.</p>	

<i>Segmento original</i>	<b>Babbling, meandering, swimming.</b> (p. 20)
<i>Segmento meta</i>	Murmurar, serpentear, flotar.
<i>Dificultad</i>	Léxica/sintáctica
<i>Técnica traducción</i>	Equivalente comunicativo/transposición
<i>Fuente</i>	<a href="#">DRAE</a> (2014)
<i>Descripción</i>	
<p>En este caso, la autora hace un juego de palabras utilizando términos que hacen referencia tanto al sonido y modo de moverse que tienen los ríos y las personas. Por ello, teníamos que elegir palabras en español que pudieran ajustarse a ambos ámbitos.</p> <p>Según el DRAE (2014), murmurar se corresponde con ambos significados:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. intr. Dicho de la corriente de las aguas y también del viento, de las hojas de los árboles, etc.: Hacer ruido blando y apacible.</li> <li>2. intr. Hablar entre dientes, manifestando queja o disgusto por algo. U. t. c. tr. ¿Qué está usted murmurando?</li> </ol> <p>Al igual que los otros dos términos elegidos.</p> <p>Además, se ha elegido traducir la forma de participio presente por infinitivo en español en vez de gerundio para que se ajustara más al relato.</p>	

<i>Segmento original</i>	<b>Cool</b> (p. 22).
<i>Segmento meta</i>	<i>Cool</i>
<i>Dificultad</i>	Léxica/ortográfica (extranjerismos)
<i>Técnica traducción</i>	Transcripción o transferencia
<i>Fuente</i>	<a href="#">Ortografía RAE</a> (2010) y <a href="#">Guía de estilo cursiva y redonda de la Fundéu</a> (2017)
<i>Descripción</i>	
<p>Pese a tener equivalentes españoles con plena vitalidad, se ha optado por transferir el término inglés para mantener el estilo informal que caracteriza al relato porque se trata</p>	

de un concepto al que los hispanohablantes están muy expuestos y acostumbrados a su uso coloquial en el registro informal de la lengua.

De esta manera, la *Ortografía de la lengua española* (2010) y la *Guía de estilo cursiva y redonda* de la Fundéu (2017) especifican que las palabras extranjeras no adaptadas precisan la cursiva, pese a no tener en la escritura elementos ajenos al español, porque la pronunciación es la que corresponde a la lengua original: /bléizer/ para blazer, /maus/ para mouse.

<i>Segmento original</i>	<b>Indie</b> (p. 32).
<i>Segmento meta</i>	<i>Indie</i>
<i>Dificultad</i>	Léxica/ortográfica (extranjerismos)
<i>Técnica traducción</i>	Transcripción o transferencia
<i>Fuente</i>	<a href="#">Ortografía RAE</a> (2010), la <a href="#">Fundéu</a> (2012) y <a href="#">Guía de estilo cursiva y redonda de la Fundéu</a> (2017)
<i>Descripción</i>	
<p>En este caso se ha transferido la voz inglesa porque es con esta abreviatura del término independiente (del inglés <i>independent</i>) que se designa en español a diferentes géneros, subculturas, corrientes e intervenciones musicales con atributos estilísticos de acercamiento autónomo por diferentes motivos.</p> <p>La <i>Ortografía de la lengua española</i> (2010) y la <i>Guía de estilo cursiva y redonda</i> de la Fundéu (2017) especifican que las palabras extranjeras no adaptadas precisan la cursiva, pese a no tener en la escritura elementos ajenos al español, porque la pronunciación es la que corresponde a la lengua original: /bléizer/ para blazer, /maus/ para mouse.</p>	

<i>Segmento original</i>	<b>Mad, muddled hearts</b> (p. 32)
<i>Segmento meta</i>	Locos y confusos corazones
<i>Dificultad</i>	Léxica/fonética
<i>Técnica traducción</i>	Compensación fonética
<i>Fuente</i>	-
<i>Descripción</i>	
<p>En esta ocasión se ha usado la compensación para intentar trasladar el juego fonético que se produce en inglés en la repetición de los sonidos /m^d/ en los dos adjetivos (<i>mad, muddled</i>) que complementan al sustantivo (<i>hearts</i>) al español mediante la repetición de los sonidos /ko/ en uno de los adjetivos (<i>confusos</i>) y el sustantivo (<i>corazones</i>).</p> <p>Además, ortográficamente, se ha optado por unir ambos adjetivos por la conjunción y como nexos copulativos, en vez de mantener la coma, para naturalizar la expresión.</p>	

<i>Segmento original</i>	<b>Pondskate</b> (p. 18)
<i>Segmento meta</i>	Zapatero
<i>Dificultad</i>	Léxica
<i>Técnica traducción</i>	Equivalencia
<i>Fuente</i>	<a href="#">DRAE</a> (2014), el artículo de El País <a href="#">El zapatero usa sus patas como remos</a> (2003) y el artículo del ABC <a href="#">¿Cómo pueden algunos insectos caminar sobre el agua?</a> (2015),
<i>Descripción</i>	

Según la RAE, se denomina *zapatero* o *tejedor* al insecto hemíptero de cuerpo alargado, patas delanteras cortas y traseras largas y delgadas, que se mueve con mucha agilidad por la superficie del agua.

El zapatero (*Gerris lacustris*) es una especie de hemíptero heteróptero de la familia Gerridae, común en la superficie de las aguas dulces de Europa, incluyendo la península Ibérica. Mide entre dos y tres centímetros de longitud. La cabeza tiene largas antenas y grandes ojos.

Además, hemos comprobado su uso en varias publicaciones españolas como se puede comprobar en el apartado relativo a la fuente.

<i>Segmento original</i>	<b>That shoal up the high street</b> (p. 19)
<i>Segmento meta</i>	Que suben formando un banco la calle principal
<i>Dificultad</i>	Translativa
<i>Técnica traducción</i>	Compensación semántica/amplificación descriptiva
<i>Fuente</i>	-
<i>Descripción</i>	
A la hora de trasladar esta expresión inglesa al español, nos encontramos con que no existe una equivalencia directa en dicho idioma. Por ello, tuvimos que llevar a cabo una compensación semántica ( <i>suben</i> ) que combinada con una amplificación descriptiva ( <i>formando un banco</i> ) pudieran dar un equivalente comunicativo en la lengua meta.	

### Plano ortotipográfico

En el plano ortotipográfico se han respetado la mayoría de los signos de puntuación y trasladado a la lengua española, siempre que su mismo uso estuviera recogido en la Ortografía de la RAE (2010) y originaran expresiones habituales en dicha lengua.

También se ha reflejado la repetición de estructuras que aparecen en el texto original –*en un apartamento diferente, en una ciudad diferente* (p. 26), *Murmurar, serpentear, flotar* (p. 20)– y el abuso de nexos en algunos de los textos –*Los veía cocinar y hablar y dormir y vivir* (p. 26)– para mantener el estilo de la autora.

Los signos ortográficos con un uso especial en el TO han sido trasladados al TM con la misma finalidad; darle un aire diferente y llamar la atención del lector. Ejemplo de ello son el comentado uso del guión para unir ciertas expresiones –*pelos-de-recién-levantados* (p. 22), *demasiado-parecida-para-pegar* (p. 22) y *siempre-sin-saber-cómo-comportarnos* (p. 32)–, el uso de la barra en vez de comas para separar los elementos de una enumeración –*Oigo conversaciones acerca de bodas/ cine/ el océano* (p. 23)– y el uso del símbolo & en vez del común nexo copulativo y –*Valentía & heroísmo* (p. 10)–.

Sin embargo, en otras ocasiones se han dividido o unido frases en el TM para naturalizar las expresiones en español y se han sustituidos algunos signos por otros, especialmente comas por nexos copulativos al final de una numeración –*Comienza como un recuerdo de la costa y se extiende, despliega y desdobra hasta formar un mundo entero* (p. 31)– o punto y coma explicativos –*Un paseo nocturno no te lleva a*

ningún sitio en particular; con la cabeza hacia abajo, tomas las calles mejor iluminadas (p. 37)–.

Finalmente, se ha utilizado la cursiva para señalar la voz inglesa –“*to die by your side, is such a heavenly way to die*” (p. 32)– y los pocos extranjerismos incluidos en el TM –*cool* (p. 22) y *indie* (p. 32)–; así como las comillas inglesas (“”) en vez de las angulares («»), recomendadas por la RAE, debido a que su uso cada vez es mayor en este tipo de publicaciones –*Nuestra historia no será “todo o nada”* (p. 34)–.

## 7.2. NIVEL EXTRALINGÜÍSTICO

A continuación, atenderemos a las cuestiones extralingüísticas del texto prestando especial atención a la pragmática, el contexto socio-cultural, la ilustración y el diseño.

### Plano pragmático-cultural

Muchas de las dificultades a la hora de llevar a cabo una traducción se encuentran en el plano pragmático-cultural, ya que es el plano que recoge la realidad que rodea la autora y lo que esta ha querido decir realmente con la elección de determinadas construcciones en cada uno de sus textos. En este caso, al igual que en el texto original, se han utilizado la recurrencia léxica y los marcadores discursivos para mantener la cohesión y la coherencia en las situaciones comunicativas.

Así mismo, las licencias y figuras pragmáticas del TO han sido trasladadas casi en su totalidad al TM para mantener la intención de la autora siempre que sea posible. Algunos de estos ejemplos comentados anteriormente son: la prosopopeya –[...]*las pesadas y grises olas avanzaban torpemente hacia la costa* (p. 32)–, la prosapódosis –[...]*ese tú desconocido/Que no me había hecho un CD variado* (p. 6)–, la etiología –*Se llenó de una historia que ella no podía parar de repetirse y cuanto más la contaba, más grande se hacía* (p. 26)–, la histerología –*todo el poema Tú, por vez primera* (p. 6)–, la prosopografía –*de cara agria y espalda floreada* (p. 26)–, el caracterismo –*tu acento era peculiar pero agradable* (p. 6)–, la patopeya –*Está llena de nervios y emoción* (p. 11)–, la etopeya –*Los domingos planeamos quedarnos en la cama todo el día* (p. 22)–, la genealogía –*en su jardín de Glasgow* (p. 13)– la cronografía –*Tanto el fósil como yo hemos sumado unos 21 años* (p. 29)– y la topografía –*Hay ríos en Londres, pero no como los que él conoce; ríos de tráfico, de gente, de sonidos* (p. 24)–.

Además, se han mantenido todas y cada una de las referencias culturales, relativas al contexto espacio-temporal en la que la autora desarrolla su actividad diaria, que se pueden apreciar en el texto. La mayoría responden a antropónimos, topónimos y nombres propios de grupos musicales que han sido transferidos o naturalizados según las recomendaciones de la RAE y de varios artículos científicos.

Las dificultades de traducción relacionadas con el plano pragmático-cultural manifestadas a lo largo de la actividad translativa han sido ortográficas en su mayoría y entre ellas podemos destacar las siguientes:

<i>Segmento original</i>	<b>Ben Folds</b> (p. 6) – <b>Nina Simone</b> (p. 22) – <b>RJD2</b> (p. 6) – <b>The Divine Comedy</b> (p. 22) – <b>Wilco</b> (p. 6)
<i>Segmento meta</i>	Ben Folds – Nina Simone – RJD2 – The Divine Comedy – Wilco
<i>Dificultad</i>	Ortográfica (antropónimos y nombres de grupos musicales)
<i>Técnica traducción</i>	Transcripción o transferencia
<i>Fuente</i>	Páginas oficiales de los artistas ( <a href="#">Ben Folds</a> , <a href="#">Nina Simone</a> , <a href="#">RJD2</a> , <a href="#">The Divine Comedy</a> y <a href="#">Wilco</a> ), <a href="#">Ortografía RAE</a> (2010), <a href="#">Guía de estilo cursiva y redonda de la Fundéu</a> (2017) y <a href="#">Nombres propios: su traducción</a> (1993)
<i>Descripción</i>	
<p>La <i>Ortografía de la lengua española</i> (2010) y la <i>Guía de estilo cursiva y redonda</i> de la Fundéu (2017) especifican que deben escribirse en redonda, independientemente de la lengua en la que estén, y con mayúscula inicial todos los nombres propios y las palabras significativas que componen la denominación completa de entidades, instituciones, organismos, departamento o secciones administrativas, órdenes religiosas, unidades militares, partidos políticos, equipos deportivos, organizaciones, asociaciones, compañías teatrales, grupos musicales, etc.</p> <p>Asimismo, como recoge Virgilio Moya en <i>Nombres propios: su traducción</i>, los nombres propios pertenecientes a personas reales, vivas o fallecidas, no se suelen adaptar y mucho menos traducir: simplemente se transcriben o transliteran. Además, hoy día no solo no se adaptan los antropónimos sino que se adivina cierta tendencia a dar de nuevo su forma original a algunos nombres adaptados en épocas anteriores.</p>	

<i>Segmento original</i>	<b>Blackford hill</b> (p. 6)
<i>Segmento meta</i>	Blackford Hill
<i>Dificultad</i>	Cultural/ortográfica
<i>Técnica traducción</i>	Transcripción o transferencia
<i>Fuente</i>	<a href="#">La página oficial de turismo británico</a> , la guía de viaje online de Edimburgo y Escocia <a href="#">Más Edimburgo</a> , <a href="#">DPD</a> (2005) y <a href="#">Nombres propios: su traducción</a> (1993)
<i>Descripción</i>	
<p>Según el tratamiento de los topónimos que recoge la RAE en el DPD, los topónimos que carecen de forma adaptada al español se emplean tradicionalmente con la grafía propia de la lengua local o con la grafía correspondiente a una lengua puente. Se respetan estas grafías, incluso en lo concerniente a su acentuación, por tratarse de formas ya asentadas en el uso, como por ejemplo: <i>Canterbury</i>, <i>Ottawa</i>, <i>Washington</i> o <i>Copenhague</i> (del inglés <i>Copenhagen</i>, en danés <i>København</i>).</p> <p>Asimismo, como recoge Virgilio Moya en <i>Nombres propios: su traducción</i>, el método adecuado de traducción para los topónimos sin adaptación al español es la transferencia o transliteración.</p> <p>Aunque se ha encontrado poca información de Blackford Hill en español, nos hemos basado también en los resultados encontrados para otra de las colinas de la zona, Calton Hill, que sí han sido más numerosos.</p>	

<i>Segmento original</i>	<b>Chesil beach</b> (p. 30 y 32)
<i>Segmento meta</i>	La playa de Chesil Beach
<i>Dificultad</i>	Cultural/ortográfica
<i>Técnica traducción</i>	Transcripción o transferencia/explicación

<i>Fuente</i>	<a href="#">Ficha país del Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación</a> , <a href="#">la página oficial de turismo británico</a> , <a href="#">DPD</a> (2005) y <a href="#">Nombres propios: su traducción</a> (1993)
<i>Descripción</i>	
<p>Según el tratamiento de los topónimos que recoge la RAE en el DPD, los topónimos que carecen de forma adaptada al español se emplean tradicionalmente con la grafía propia de la lengua local o con la grafía correspondiente a una lengua puente. Se respetan estas grafías, incluso en lo concerniente a su acentuación, por tratarse de formas ya asentadas en el uso, como por ejemplo: <i>Canterbury</i>, <i>Ottawa</i>, <i>Washington</i> o <i>Copenhague</i> (del inglés <i>Copenhagen</i>, en danés <i>København</i>).</p> <p>Asimismo, como recoge Virgilio Moya en <i>Nombres propios: su traducción</i>, el método adecuado de traducción para los topónimos sin adaptación al español es la transferencia o transliteración.</p> <p>Sin embargo, si el nombre de una ciudad, o mejor aquello a lo que hace referencia, tiene connotaciones, se puede acudir, como en el caso de los antropónimos, al doblote. O sea, se transfiere el nombre de la ciudad y se explica o se traduce, como hacen también en los ejemplos siguientes los autores, que no traductores: "Blackpool, un Benidorm frente a un gris y ventoso Atlántico" (El País, 9. 10. 91); "Seattle, el Santiago lluvioso de los americanos..." (El Mundo, 9. 5. 93, Magazine/63).</p>	

<i>Segmento original</i>	<b>Converse</b> (p. 32)
<i>Segmento meta</i>	Converses
<i>Dificultad</i>	Cultural/ortográfica
<i>Técnica traducción</i>	Transcripción o transferencia
<i>Fuente</i>	<a href="#">Guía de estilo cursiva y redonda de la Fundéu</a> (2017), la <a href="#">Fundéu</a> (2012) y la <a href="#">Nueva gramática de la lengua española</a> (2009).
<i>Descripción</i>	
<p>Según la Fundéu, en la Ortografía se señala que los nombres de objetos singulares no hay que marcarlos de manera especial por el hecho de que no se refieran a seres animados: la nave espacial Soyuz, el Big Ben, el Titanic y la Mars Reconnaissance Orbiter.</p> <p>No obstante, cuando el objeto tiene un nombre de serie, modelo o marca y al mismo tiempo otro que lo individualiza, es costumbre señalar este último en cursiva: el avión Super Constellation <i>La Pinta</i>.</p> <p>Asimismo, los nombres de marcas se escriben con inicial mayúscula también cuando se usan para referirse a objetos o productos de la marca en cuestión, según señala la Ortografía de las Academias.</p> <p>Además, de acuerdo con la <i>Nueva gramática de la lengua española</i> (2009), estos nombres forman normalmente el plural con -s si terminan en vocal, los Ferraris, pero suelen mantenerse invariables si lo hacen en consonante: los Hummer.</p>	

<i>Segmento original</i>	<b>Devon</b> (p. 41) – <b>Glasgow</b> (p. 13) – <b>Somerset</b> (p. 29)
<i>Segmento meta</i>	Devon – Glasgow – Somerset
<i>Dificultad</i>	Cultural/ortográfica (topónimos)
<i>Técnica traducción</i>	Transcripción o transferencia
<i>Fuente</i>	<a href="#">Ficha país del Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación</a> , <a href="#">la página oficial de turismo británico</a> , <a href="#">DPD</a> (2005) y <a href="#">Nombres propios: su traducción</a> (1993)
<i>Descripción</i>	

Según el tratamiento de los topónimos que recoge la RAE en el DPD, los topónimos que carecen de forma adaptada al español se emplean tradicionalmente con la grafía propia de la lengua local o con la grafía correspondiente a una lengua puente. Se respetan estas grafías, incluso en lo concerniente a su acentuación, por tratarse de formas ya asentadas en el uso, como por ejemplo: *Canterbury*, *Ottawa*, *Washington* o *Copenhague* (del inglés *Copenhagen*, en danés *København*).

Asimismo, como recoge Virgilio Moya en *Nombres propios: su traducción*, el método adecuado de traducción para los topónimos sin adaptación al español es la transferencia o transliteración.

<i>Segmento original</i>	<b>Duvet days</b> (p. 8)
<i>Segmento meta</i>	Días libres
<i>Dificultad</i>	Pragmática/comprensión
<i>Técnica traducción</i>	Equivalente comunicativo
<i>Fuente</i>	<a href="#">Cambridge Dictionary</a> (2017) y <a href="#">Collins Spanish Dictionary</a> (2005)
<i>Descripción</i>	
Pese a que la traducción literal de <i>duvet days</i> es <i>días de edredón</i> , una rápida búsqueda en el diccionario nos permite comprobar que se trata de una manera informal para hacer referencia a <i>días libres</i> o <i>días de descanso</i> . En este caso nos hemos decantado por la primera opción al ser más corta y encajar más fácilmente en las limitaciones de espacio para el texto que presenta la imagen.	

<i>Segmento original</i>	<b>Edinburgh – London</b> (p. 8)
<i>Segmento meta</i>	Edimburgo – Londres
<i>Dificultad</i>	Cultural/ortográfica (topónimos)
<i>Técnica traducción</i>	Naturalización
<i>Fuente</i>	<a href="#">Ficha país del Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación, la página oficial de turismo británico, DPD</a> (2005) y <a href="#">Nombres propios: su traducción</a> (1993)
<i>Descripción</i>	
Según el tratamiento de los topónimos que recoge la RAE en el DPD, se prefiere la forma española de los topónimos con forma tradicional plenamente vigente en español, que, no obstante, aparecen con cierta frecuencia en los medios de comunicación con nombres o grafías propios de otras lenguas; a no ser que haya caído en desuso o se haya producido un cambio de denominación: <i>Amberes</i> (no <i>Antwerpen</i> ni <i>Anvers</i> ), <i>Ciudad del Cabo</i> (no <i>Cape Town</i> ), <i>Milán</i> (no <i>Milano</i> ) o <i>Nueva York</i> (no <i>New York</i> ). Asimismo, como recoge Virgilio Moya en <i>Nombres propios: su traducción</i> , el método adecuado de traducción para los topónimos con adaptación al español es la traducción o naturalización.	

<i>Segmento original</i>	<b>Good guys win</b> (p. 40)
<i>Segmento meta</i>	Los buenos siempre ganan
<i>Dificultad</i>	Sintáctica/pragmática
<i>Técnica traducción</i>	Amplificación/naturalización
<i>Fuente</i>	-

<i>Descripción</i>
Se ha optado por incluir el adverbio de tiempo siempre en la frase meta para darle el énfasis merecido a la expresión origen y conseguir una expresión más natural en español.

<i>Segmento original</i>	<b>Hungary</b> (p. 30)
<i>Segmento meta</i>	Hungría
<i>Dificultad</i>	Cultural/ortográfica (topónimos)
<i>Técnica traducción</i>	Naturalización
<i>Fuente</i>	<a href="#">Ficha país del Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación</a> , <a href="#">la página oficial de turismo de Hungría</a> , <a href="#">DPD</a> (2005) y <a href="#">Nombres propios: su traducción</a> (1993)
<i>Descripción</i>	<p>Según el tratamiento de los topónimos que recoge la RAE en el <i>DPD</i>, se prefiere la forma española de los topónimos con forma tradicional plenamente vigente en español, que, no obstante, aparecen con cierta frecuencia en los medios de comunicación con nombres o grafías propios de otras lenguas; a no ser que haya caído en desuso o se haya producido un cambio de denominación: <i>Amberes</i> (no <i>Antwerpen</i> ni <i>Anvers</i>), <i>Ciudad del Cabo</i> (no <i>Cape Town</i>), <i>Milán</i> (no <i>Milano</i>) o <i>Nueva York</i> (no <i>New York</i>).</p> <p>Asimismo, como recoge Virgilio Moya en <i>Nombres propios: su traducción</i>, el método adecuado de traducción para los topónimos con adaptación al español es la traducción o naturalización.</p>

<i>Segmento original</i>	<b>Krakow</b> (p. 6) – <b>Poland</b> (p. 23)
<i>Segmento meta</i>	Cracovia – Polonia
<i>Dificultad</i>	Cultural/ortográfica (topónimos)
<i>Técnica traducción</i>	Naturalización
<i>Fuente</i>	<a href="#">Ficha país del Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación</a> , <a href="#">la página oficial de turismo de Polonia</a> , <a href="#">DPD</a> (2005) y <a href="#">Nombres propios: su traducción</a> (1993)
<i>Descripción</i>	<p>Según el tratamiento de los topónimos que recoge la RAE en el <i>DPD</i>, se prefiere la forma española de los topónimos con forma tradicional plenamente vigente en español, que, no obstante, aparecen con cierta frecuencia en los medios de comunicación con nombres o grafías propios de otras lenguas; a no ser que haya caído en desuso o se haya producido un cambio de denominación: <i>Amberes</i> (no <i>Antwerpen</i> ni <i>Anvers</i>), <i>Ciudad del Cabo</i> (no <i>Cape Town</i>), <i>Milán</i> (no <i>Milano</i>) o <i>Nueva York</i> (no <i>New York</i>).</p> <p>Asimismo, como recoge Virgilio Moya en <i>Nombres propios: su traducción</i>, el método adecuado de traducción para los topónimos con adaptación al español es la traducción o naturalización.</p>

<i>Segmento original</i>	<b>Lyme Regis</b> (p. 28)
<i>Segmento meta</i>	Lyme Regis
<i>Dificultad</i>	Cultural/ortográfica (topónimos)
<i>Técnica traducción</i>	Transcripción o transferencia
<i>Fuente</i>	<a href="#">Página oficial de turismo británico</a> y de <a href="#">Dorset</a> , <a href="#">DPD</a> (2005) y

	<a href="#"><u>Nombres propios: su traducción</u></a> (1993)
<i>Descripción</i>	
<p>Según el tratamiento de los topónimos que recoge la RAE en el DPD, los topónimos que carecen de forma adaptada al español se emplean tradicionalmente con la grafía propia de la lengua local o con la grafía correspondiente a una lengua puente.</p> <p>Asimismo, como recoge Virgilio Moya en <i>Nombres propios: su traducción</i>, el método adecuado de traducción para los topónimos sin adaptación al español es la transferencia o transliteración.</p> <p>Lyme Regis es una localidad costera británica del oeste de Dorset que data de la Edad Media y tiene una larga y fascinante historia. Allí residieron autores de la talla de Jane Austen y John Fowles e incluso aparece en uno de los libros de Austen (<i>Persuasión</i>). Los preciosos edificios de la época de la Regencia y de la Victoriana le dan un verdadero aire de elegancia. En el famoso muro del puerto de Lyme, The Cobb, se pueden admirar magníficas vistas del mar.</p>	

<i>Segmento original</i>	<b>Mexico Cat</b> (p. 26)
<i>Segmento meta</i>	Gato México
<i>Dificultad</i>	Pragmática/ortográfica (antropónimos y topónimos)
<i>Técnica traducción</i>	Traducción literal/naturalización
<i>Fuente</i>	<a href="#"><u>DPD</u></a> (2005).
<i>Descripción</i>	
<p>Hemos optado por naturalizar el nombre <i>propio</i> que hace referencia al gato que aparece en la historia porque era más importante naturalizarlo para la comprensión de la historia por parte del lector hispanohablante que mantenerlo artísticamente.</p> <p>Así mismo, tal y como recoge el DPD (2005), la grafía recomendada para este topónimo es México, y su pronunciación correcta, [méjiko]. También se recomienda escribir con x todos sus derivados: mexicano, mexicanismo, etc. La aparente falta de correspondencia entre grafía y pronunciación se debe a que la letra x que aparece en la forma escrita de este y otros topónimos americanos conserva el valor que tenía en épocas antiguas del idioma, en las que representaba el sonido que hoy corresponde a la letra j.</p>	

<i>Segmento original</i>	<b>South London</b> (p. 10 y 41)
<i>Segmento meta</i>	sur de Londres
<i>Dificultad</i>	Cultural/ortográfica
<i>Técnica traducción</i>	Equivalencia
<i>Fuente</i>	<a href="#"><u>La página oficial de turismo británico</u></a> , <a href="#"><u>Ortografía RAE</u></a> (2010) y <a href="#"><u>DPD</u></a> (2005)
<i>Descripción</i>	
<p>Según el tratamiento de los topónimos que recoge la RAE en el DPD, se prefiere la forma española de los topónimos con forma tradicional plenamente vigente en español, que, no obstante, aparecen con cierta frecuencia en los medios de comunicación con nombres o grafías propios de otras lenguas; a no ser que haya caído en desuso o se haya producido un cambio de denominación: <i>Amberes</i> (no <i>Antwerpen</i> ni <i>Anvers</i>), <i>Ciudad del Cabo</i> (no <i>Cape Town</i>), <i>Milán</i> (no <i>Milano</i>) o <i>Nueva York</i> (no <i>New York</i>).</p> <p>Asimismo, tal y como indica la <i>Ortografía de la lengua española</i> de 2010, los puntos cardinales se escriben con inicial minúscula.</p> <p>En este caso al tratarse de la denominación de una de las 4 subregiones en las que se dividen los 32 distritos de Londres que rodean el núcleo central, es mejor traducirlo para</p>	

aclarar que se está haciendo referencia a la zona sur.

El término hace referencia a la parte de la capital que se encuentra al sur del río Támesis. Según la definición oficial del 2011 de la Boundary Commission for England, el área incluye los barrios o distritos londinenses de Bexley, Bromley, Croydon, Greenwich, Kingston, Lambeth, Lewisham, Merton, Richmond, Southwark, Sutton and Wandsworth.

<i>Segmento original</i>	<b>You in the first instance</b>
<i>Segmento meta</i>	Tú, por primera vez
<i>Dificultad</i>	Pragmática/translativa/ortográfica
<i>Técnica traducción</i>	Equivalente comunicativo
<i>Fuente</i>	-
<i>Descripción</i>	
<p>Podemos observar cómo la autora presenta un posible doble sentido en el título de este poema al utilizar <i>in the first instance</i> para hacer referencia a la primera vez que se conocieron los personajes y a la idea de que esa persona está actualmente por encima de todo y ocupa un lugar privilegiado en su vida.</p> <p>Sin embargo, al no encontrar ninguna expresión en español que recogiera ambos sentidos (ya que <i>en primer lugar</i> no expresa claramente el primer encuentro), se ha optado por mantener el primero ya que es el único que es seguro.</p> <p>Además, hemos mantenido la coma detrás de <i>tú</i> que aparece en el título recogido en el índice, puesto que en español es necesaria y pensamos que en este caso se le ha olvidado a la autora al copiar el título.</p>	

### Plano iconográfico

El plano iconográfico es el que nos ha presentado mayor dificultad a la hora de llevar a cabo nuestra actividad translativa sin lugar a dudas.

Al tratarse de una obra autopublicada que solo se vende en formato físico, tenemos que digitalizar el TO, escaneando y fotografiando el texto en su totalidad, para después retocar con el programa informático Photoshop (2015.5) todas y cada una de las imágenes que hemos obtenido hasta producir una versión de buena calidad sobre la que trabajar y producir nuestro TM.

Una vez digitalizadas todas las imágenes, procedemos a introducir algunos de los textos en el programa Word que, tras descargarnos una fuente bastante similar, hemos ido modificando hasta reproducir el formato original; solucionando así el aspecto de las páginas de texto de todos los relatos y poemas que habían sido escritos con fuentes diseñadas por ordenador.

Después de tener todo el TO bien maquetado en un mismo documento (véase el anexo), llevamos a cabo el análisis de dicho texto y al terminarlo empezamos la producción del TM en Word.

Cuando la fase de traducción está finalizada por completo, comenzamos con la fase de maquetación para generar un TM con un formato lo más parecido posible al original. El primer desafío que se nos presenta en esta segunda fase es la de recrear los tres tipos de letra manuscrita diferentes que la autora ha incluido en la obra: la

minúscula (p. 38), la mayúscula decorativa de gran tamaño producida con acuarela y usada para títulos y algunos poemas (p. 1, 10, 16, 17, 18, 22 y 28) y la mayúscula de menor tamaño usada como minúscula en los cómics (p. 8, 9, 18-20 y 28-31).

Las dos primeras tipologías de fuente tuvimos que generarla copiando, pegando y modificando cada una de las letras que formaban las palabras en distintas capas de Photoshop hasta reproducir todos los textos en su totalidad. Sin embargo, la longitud de los textos y el pequeño tamaño de la fuente que componen los cómics hacen que sea casi imposible repetir la ardua tarea anterior para solucionar también este problema de la misma manera; dejándonos como única solución la digitalización de la letra, o, lo que es lo mismo, la creación de una fuente de ordenador que recree la grafía propia de la escritura a mano de la autora en cuestión.

Para ello, hemos seguido los siguientes pasos:

1. En primer lugar, hemos abierto las páginas que utilizaban la tipografía que queríamos generar en Photoshop (2015.5) y hemos ido copiando y pegando las letras más claras hasta extraer todo un alfabeto y los signos de puntuación disponibles. También se han creado las letras o signos necesarios para el alfabeto español que no se encontraban en el TO, como la letra Ñ o la tilde (´), modificando y combinando las otras letras.

A B C D E F G H I J K L M N N O P Q R S T U V W X Y Z  
1 2 5 ´ . - ' ... ;

2. A continuación, hemos exportado dicho alfabeto y lo hemos abierto en Illustrator (2015.3.1) para proceder al calco y vectorización de todos los caracteres extraídos para que sean formas reconocibles digitalmente.



H I J K M N O P Q

3. Tras ello, hemos creado una fuente nueva con el programa FontLab (5.1.4 Mac) pegando y ajustando en su lugar correspondiente todos los caracteres vectorizados en el programa Illustrator y hemos generado la fuente en formato .ttf.



4. Por último, hemos instalado la fuente en el ordenador y comprobado que funciona.



Una vez creada la fuente, se aplica a los textos correspondientes en Photoshop y se llevan a cabo las modificaciones necesarias del resto de imágenes para copiar el formato original.

Finalmente, cuando todas las páginas del fanzine han estado satisfactoriamente traducidas y maquetadas, se ha procedido a generar una versión .pdf de todas las páginas y se han unificado en un solo documento; creándose de este modo la versión definitiva del TM incluida anteriormente.

Además de todas estas dificultades iconográficas, otros de los problemas presentados en este plano relacionados con las limitaciones de espacio a la hora de traducir han sido:

<i>Segmento original</i>	<b>Cornish beach</b> (p. 6)
<i>Segmento meta</i>	Cornualles
<i>Dificultad</i>	Iconográfica/limitación de espacio
<i>Técnica traducción</i>	Omisión/transposición
<i>Fuente</i>	-
<i>Descripción</i>	
<p>La limitación de espacio en los versos del poema ha hecho que en la traducción de la frase <i>The tide had not met our toes on a Cornish beach in September darkness</i> se haya omitido el elemento <i>beach</i> de la LO, que desaparece sin dejar rastro, y modulado el adjetivo de procedencia <i>Cornish</i>, que se ve sustituido por el complemento circunstancial de lugar <i>en Cornualles</i> en la LM, quedando la traducción de la siguiente manera: <i>La marea no había rozado nuestros pies en Cornualles en la oscuridad de septiembre</i>.</p> <p>Sin embargo, esta omisión no conlleva ninguna pérdida de significado al estar recogida la palabra <i>marea</i> en la misma frase, por lo que no se ve perjudicado la referencia al entorno que se expone en el poema.</p>	

<i>Segmento original</i>	<b>Flimsy wires</b> (p. 32)
<i>Segmento meta</i>	virutas
<i>Dificultad</i>	Iconográfica/limitación de espacio
<i>Técnica traducción</i>	Comprensión lingüística
<i>Fuente</i>	-
<i>Descripción</i>	
<p>La limitación de espacio en los versos del poema ha hecho que en la traducción de la frase <i>We sit in silence as men cast flimsy wires into greedy surf</i> se haya producido una comprensión lingüística de los elementos <i>flimsy wires</i> del TO traduciéndose de la siguiente manera: <i>Nos sentamos en silencio mientras los hombres lanzaban virutas al ávido oleaje</i>.</p> <p>Sin embargo, esta omisión y el uso de <i>ávido</i> en vez de la opción preferida <i>codicioso</i> como consecuencia del problema de espacio no conlleva ninguna pérdida de significado importante y hace que se entienda el TM.</p>	

<i>Segmento original</i>	<b>Minnows</b> (p. 1 y 18)
<i>Segmento meta</i>	Pececillos
<i>Dificultad</i>	Limitación de espacio/condicionamiento por imagen
<i>Técnica traducción</i>	Traducción literal
<i>Fuente</i>	<a href="#">Collins Spanish Dictionary</a> (2005)
<i>Descripción</i>	
<p>A la hora de traducir tanto el título de la obra (p. 1) como el de la historia que da título a esta (p. 18) hemos tenido dos problemas importantes:</p> <p>Artículo I. En primer lugar, la imagen condiciona al texto, pues, el dibujo de peces que acompaña a ambos textos hace que el deseo de traducir la voz inglesa <i>minnows</i> por la española <i>pececillos</i> pase a ser una necesidad para que se termine de comprender la relación entre ellos.</p> <p>Artículo II. En segundo lugar, la falta de espacio disponible en ambas imágenes para insertar el texto, siendo además el español ligeramente más largo que el inglés, también suponía un desafío; pues no era seguro que se pudiera conseguir una buena</p>	

maquetación que enajara con el aspecto del TO.  
Finalmente, tras comprobar que éramos capaces de lograr una buena maquetación del texto en ambas páginas, procedimos a la traducción de este, en lugar de la transferencia de la voz inglesa, que hubiese sido bastante pobre.

<i>Segmento original</i>	<b>RILL</b> (p. 18).
<i>Segmento meta</i>	ARROYO
<i>Dificultad</i>	Iconográfica/limitaciones de espacio
<i>Técnica traducción</i>	Equivalencia
<i>Fuente</i>	<a href="#">Collins Spanish Dictionary</a> (2005)
<i>Descripción</i>	
Ante la falta de espacio, nos vemos obligados a traducir <i>RILL</i> por su acepción <i>ARROYO</i> en vez de <i>RIACHUELO</i> para no modificar así la estructura y el formato del relato original.	

<i>Segmento original</i>	<b>Stalked the city</b> (p. 32)
<i>Segmento meta</i>	Paseábamos por la ciudad
<i>Dificultad</i>	Iconográfica/limitación de espacio
<i>Técnica traducción</i>	Generalización
<i>Fuente</i>	-
<i>Descripción</i>	
La limitación de espacio en los versos del poema ha hecho que en la traducción de la frase <i>The nights we stalked the city in converse and cowboy boots</i> se haya producido una generalización que de lugar a la pérdida de significado al traducir <i>stalked</i> por <i>pasear</i> sin la compañía del adverbio de modo <i>airadamente</i> . Así pues, el TM queda de la siguiente manera: <i>Las noches en las que paseábamos por la ciudad en Converse y botas de vaquero</i> .	

## CONCLUSIONES

A lo largo de este estudio hemos comprobado cómo las distintas denominaciones y la gran cantidad de factores que influyen en este campo han dificultado las escasas y recientes investigaciones que se han llevado a cabo en torno a esta disciplina, que sigue avanzando debido al auge que está experimentando el cómic a escala internacional y, con ello, su demanda de traducción.

La parte teórica de este estudio, en la que hemos llevado a cabo un estudio diacrónico del cómic, nos ha servido para delimitar y comprender con mayor precisión el concepto actual del cómic y cómo aspectos tan importantes como sus orígenes, sus distintas tradiciones y sus características principales influyen en la comprensión de este, y por lo tanto, en su reproducción en otra lengua y cultura.

Así mismo, el análisis del texto original desde una perspectiva comunicológica y la superación de todas las limitaciones de espacio y las dificultades encontradas a la hora de reproducir en la traducción la maquetación del texto original han culminado con, lo que consideramos, una traducción equilibrada del fanzine *Minnows* (Lizzy Stewart, 2013). Del mismo modo, la realización de la traducción al español nos ha servido para experimentar profesionalmente los comentados retos que la traducción subordinada del cómic presenta a lo largo del proceso translativo.

Hemos constatado, además, que en este tipo de traducción el texto depende de una serie de elementos que lo vinculan a una imagen, es decir, el texto está subordinado a ella. Por lo tanto, el traductor deberá tener en cuenta tanto el texto como la imagen en la que se enmarca el mismo. Según Valero Garcés (2000), los tipos de traducción subordinada más habituales se dan en textos con ilustraciones, textos segmentados por cuadros, párrafos de distribución irregular, pies de foto, tiras cómicas, traducción cinematográfica (doblaje y subtulado), canciones, textos en los que la paginación original debe coincidir con la del texto terminal, entre otros. Estos factores complican la tarea del traductor, a lo que se une, por una parte, el hecho de que este debe hacer gala de un alto nivel de conocimiento bicultural y de la lengua meta; sin obviar que para tomar las decisiones correctas de traducción ha de considerar otros factores como la interrelación de los textos o diálogos con la imagen, el registro, el público al que está dirigida la obra y las limitaciones de ambas modalidades de traducción.

La atención de estos considerandos favorece que el texto resultante conserve el efecto que el texto original ha causado en el receptor origen, ya sea mediante la búsqueda de equivalentes, reformulación, adaptación o traducción literal. Estas técnicas unidas a los diversos procedimientos y estrategias que hemos llevado a cabo en el proceso de traducción han quedado evidenciadas en el análisis traductológico de la traducción realizada y que hemos incluido este trabajo.

Finalmente, tras esta práctica podemos concluir que, especialmente, en lo que respecta a la traducción del fanzine autoeditado, esta traducción subordinada fuerza al traductor a la continua toma de decisiones creativas difíciles de justificar en el intento de originar un texto meta lo más fiel posible al original.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Monografías y publicaciones seriadas

- ADAM, J. M.: *Les textes: types et prototypes. Récit, description, argumentation, explication et dialogue*. París: Nathan, 2001.
- ALTABIRRA, Antonio. “Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta”. En: *Arbor. Ciencia, pensamiento y cultura*, nº 187, 2 Extra, pp. 9-14. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 2011.
- ALTABIRRA, Antonio. “Los años que vivimos en viñetas. Breve sociología sentimental del tebeo en tiempos de Franco” [en línea]. En: *CuCo, Cuadernos de cómic*, Nº 2, pp. 7-32. Madrid: CuCo, Cuadernos de cómic, 2014.
- AUSTIN, J. L.: *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona: Paidós, 1982.
- BECHDEL, Alison: *Fun Home*. Nueva York: Houghton Mifflin Books, 2006.
- BLACKBEARD, Bill. “Mislabelled Books”. En: *Funny World*, 16. Michigan, 1974.
- BRANDIMONTE, Giovanni. “La traducción de cómics: algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor”. En: *Metalinguaggi e metatesti. Lingua, letteratura e tradizione, XXIV Congresso AISPI*, pp. 151-168. Roma: AISPI Edizioni, 2012.
- BROSGOL, Vera: *Anya's Ghost*. Nueva York: Square Fish, 2011.
- CÁCERES WÜRSIG, Ingrid. “Un ejemplo perfecto de la traducción cultural: la historieta gráfica”. En: *V encuentros complutenses en torno a la traducción*. Madrid: Editorial complutense, 1995.
- CARRÉ, Lilli: *Heads or Tails*. Seattle: Fantagraphics Books, 2012.
- CARRIER, David: *The Aesthetics of Comics*. Pensilvania: Pennsylvania State University Press, 2000.
- CARROLL, Emily: *Through the Woods*. Nueva York: Margaret K. McElderry Books, 2014.
- CASTILLO CAÑELLAS, Daniel. “Limitaciones en la traducción de tebeos”. En: *Tebeosfera*. Sevilla: Asociación Cultural Tebeosfera, 2008.
- CELOTTI, Nadine. “The Translator of Comics as a Semiotic Investigator”. En: *Comics in Translation*, pp. 33-49. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008.
- CHAUME VARELA, Frederic: *La traducción audiovisual: estado de la cuestión*. (Conferencia pronunciada en la Universidad Complutense el 30 de noviembre de 1995), 1995.
- COLLINS, Stephen: *The Gigantic Beard that Was Evil*. Londres: Jonathan Cape, 2014.

- CÓMITRE NARVÁEZ, Isabel. “Traduction et créativité dans la bande dessinée *En route pour le Goncourt* de J.-F. Kierzkowski et M. Ephrem”. En: *Çedille, revista de estudios franceses*, nº 11, pp. 131-154. Madrid: Asociación de Francesistas de la Universidad Española, 2015.
- CORPAS PASTOR, Gloria. “Metodología de análisis y documentación para la traducción de textos publicitarios”. En: *En torno a la traducción-adaptación del mensaje publicitario* (eds. G. Corpas Pastor, A. Martínez García y C. Amaya Galván). Debates 16. Pp. 223-255. Málaga: Servicio de Publicaciones e Intercambio Científico de la Universidad, 2002b.
- DAVIS, Eleanor: *How to Be Happy*. Seattle: Fantagraphics Books, 2014.
- DELISLE, Guy: *Pyongyang*. París: L’Association, 2003.
- DOUGLAS, John Cei: *Static*. Londres, 2016.
- EISNER, Will: *La narración gráfica*. Barcelona: Norma Editorial, 2003.
- EISNER, Will: *Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press, (19ª ed.), 2000.
- FIOR, Manuele: *Cinquemila chilometri al secondo*. Ginebra: Atrabile, 2009.
- GARCÍA, Santiago: *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010.
- GASCA, Luís y GUBERN, Román: *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra, 2011.
- GENETTE, Gérard: “El discurso del relato”. En: *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1989.
- GÓMEZ SALAMANCA, Daniel: *Tebeo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España* [Tesis doctoral]. Barcelona: Universitat Ramon Llull, 2013.
- GREENBERG, Isabel: *The Encyclopedia of Early Earth*. Nueva York: Little, Brown, 2013.
- GREENBERG, Isabel: *The One Hundred Nights of Hero*. Londres: Jonathan Cape, 2016.
- GROENSTEEN, Thierry. “The Impossible Definition”. En: *The System of Comics*, pp. 12-20. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- GUERRERO, Agustina: *Diario de una volátil*. Buenos Aires: Lumen, 2014.
- HATIM, B. y MASON, I.: *Discourse and the Translator*. Londres: Longman (trad. esp. S. Peña, *Teoría de la traducción. Una aproximación al discurso*, Barcelona: Ariel, 1995).
- HARVEY, Robert C.. “Comedy at the Juncture of Word and Image: The Emergence of the Modern Magazine Gag Cartoon Reveals the Vital Blend”. En: *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi, 2001.
- HAYMAN, G y PRATT, T. “What are Comics?”. En: *A Reader in Philosophy of the Arts*. Pp. 419-424. Nueva Jersey: Pearson Education, 2005.
- HUNTER, Robert: *Map of Days*. Londres: Nobrow, 2013.

- HUNTER, Robert: *The New Ghost*. Londres: Nobrow, 2011.
- HURTADO ALBIR, Amparo: *Enseñar a traducir*. Madrid: Edelsa, 1999.
- HURTADO ALBIR, Amparo: *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra, 2007.
- KUNZLE, David y PARRA, René: *Los pioneros del cómic: Töpffer, Cham, Doré, Petit*. Valencia: El Nadir Ediciones, 2014.
- MAROH, Julie: *Le bleu est une couleur chaude*. Grenoble: Glénat, 2010.
- MARTÍNEZ OJEDA, Beatriz: “Las traducciones al español de la obra de François Villon: Análisis traductológico”. Tesis para optar al título de Doctor de la Universidad de Córdoba en el Departamento de Traducción e Interpretación, Lenguas Romances, Estudios Semíticos y Documentación. Córdoba: Universidad de Córdoba, 2012.
- MAYORAL ASENSIO, Roberto, KELLY, Dorothy y GALLARDO, Natividad. “Concepto de ‘traducción subordinada’ (cómic, cine, canción, publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción”. En: *Pasado, presente y futuro de la traducción aplicada: actas del III Congreso nacional de lingüística aplicada*, pp. 95-105. Valencia: Universidad de Valencia, 1986.
- MAZZUCHELLI, David: *Asterios Polyp*. Nueva York: Patheon, 2009.
- MCCLLOUD, Scott: *Entender el cómic: El arte invisible*. Bilbao: Astiberri, 2005.
- MCCLLOUD, Scott: *La revolución de los cómics*. Barcelona: Norma Editorial, 2001.
- MCNAUGHT, Jon: *Dockwood*. Londres: Nobrow, 2012.
- MCNAUGHT, Jon. En: *Nobrow 9: It's Oh So Quiet* (eds. A. Spiro y S. Arthur). Londres: Nobrow, 2014.
- MECA, Ana María. “Los mangas: una simbología gráfica muy particular”. En: *De los superhéroes al manga: el lenguaje de los cómics*. Barcelona: CERM, Centre d'Estudis i Recerques Social i Metropolitanas: Universidad de Barcelona, 2008.
- MESKIN, Aaron: *Defining Comics?* Leeds: University of Leeds, 2001.
- MOLINA ARCAS, Francisco: *Historia y evolución de la presencia del cómic en Internet*. Webcomiqueros, 2007.
- MOLINA MARTÍNEZ, Lucía: *El otoño del pingüino*. Castelló de la Plana: Universitat Jaume, 2006.
- MOYA, Virgilio. “Nombres propios: su traducción”. En: *Revista de Filología de la Universidad de La Laguna*, N° 12, pp. 233-247. Tenerife: Universidad de La Laguna, 1993. URL: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/91799.pdf> (Fecha de consulta: julio 2017).
- NIDA, Eugene. A.: *Sobre la traducción*. Madrid: Cátedra, 2012.

- NORD, Christiane: “Aprender a traducir: Diversos aspectos de la didáctica de la traducción”, Seminario en el Instituto Universitario de Lenguas Modernas y Traducción de la Universidad Complutense de Madrid. Madrid: Universidad Complutense, 1988.
- OBATA, Fumio: *Just So Happens*. Nueva York: Random House, 2014.
- ORTIZ, Álvaro: *Cenizas*. Bilbao: Astiberri, 2012.
- ORTIZ, Álvaro: *Murderabilia*. Bilbao: Astiberri, 2014.
- ORTIZ, Álvaro: *Rituales*. Bilbao: Astiberri, 2015.
- PAULSON, Ronald: *The Beautiful, Novel, and Strange: Aesthetics and Heterodoxy*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996.
- POYIADGI, Andy: *Lost Property*. Londres: Nobrow, 2015.
- ROCA, Paco: *Arrugas*. Bilbao: Astiberri, 2008.
- ROCA, Paco: *Arrugas*. Bilbao: Astiberri, 2015.
- ROMERO LEO, Jaime. “La estética de la *Nouvelle Manga*. La reivindicación de lo cotidiano en la nueva novela gráfica franco-japonesa” [en línea]. En: *CuCo, Cuadernos de cómic*, Nº 8, pp. 83-101. Madrid: CuCo, Cuadernos de cómic, 2017.
- ROTA, Valerio. “Aspects of Adaptation: The Translation of Comics Formats”. En: *Comics in Translation*, pp. 79-98. Mánchester: St. Jerome Publishing, 2008.
- ROTA, Valerio: *Nuvole migrant. Viaggio nel fumetto tradotto*. Mottola (TA): Lilliput, 2001.
- SÁNCHEZ TRIGO, Elena. “Tipologías textuales y traducción”. En: *TRANS: revista de traductología*, Nº 6, pp. 121-133. Málaga: Universidad de Málaga, 2002. URL: [http://www.trans.uma.es/Trans\\_6/t6\\_121-133\\_ESanchez.pdf](http://www.trans.uma.es/Trans_6/t6_121-133_ESanchez.pdf). (Fecha de consulta: julio 2017).
- SEARLE, John: *Actos de habla*. Madrid: Cátedra, 1980.
- SMOLDEREN, Thierry: *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*. Jackson: University Press of Mississippi, 2014.
- SNIDER, Grant: *The Shape of Ideas*. Nueva York: Abrams ComicArts, 2017.
- STEWART, Lizzy. *Minnows*. London, 2013.
- TAMAKI, Jillian y TAMAKI, Mariko: *This One Summer*. Nueva York & Londres: First Second, 2014.
- TAMARIT, Núria y VICENTE, Xulia: *Duerme pueblo*. Barcelona: La cúpula, 2016.
- VALERO GARCÉS, Carmen. “La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados”. En: *TRANS: revista de traductología*, Nº 4, pp. 75-88. Málaga: Universidad de Málaga, 2000.

- VAN DIJK, T. A.: *La ciencia del texto. Un enfoque interdisciplinario*. Barcelona: Paidós, 1983.
- VAN DIJK, T. A.: *Macrostructures. An Interdisciplinary Study of Global Structures in discourse. Cognition and Interaction*. Hillsdale (Nueva Jersey): Lawrence Erlbaum, 1980.
- VARILLAS FERNÁNDEZ, Rubén. “El cómic, una cuestión de formatos (1): de los orígenes periodísticos al *comic-book*” [en línea]. En: *CuCo, Cuadernos de cómic*, N° 1, pp. 7-32. Madrid: CuCo, Cuadernos de cómic, 2013.
- VARILLAS FERNÁNDEZ, Rubén. “El cómic, una cuestión de formatos (2): revistas de cómics, fanzines, mini-cómics, álbumes y novelas gráficas” [en línea]. En: *CuCo, Cuadernos de cómic*, N° 2, pp. 7-32. Madrid: CuCo, Cuadernos de cómic, 2014.
- VIGIL, Luís. “El cómic *underground* en los Estados Unidos”. En: *Estudios de información. Los “cómics”*, N° 19-20, pp. 113. Madrid: Ministerio de Información y Turismo, 1971.
- VILCHES FUENTES, Gerardo: *Breve historia del cómic*. Madrid: Nowtilus, 2014.
- VILLENA ÁLVAREZ, Ignacio. “Peculiaridades de la traducción subordinada de cómic” [en línea]. En: *Lengua y cultura: estudios en torno a la traducción: volumen II de las actas de los VII Encuentros Complutenses en torno a la traducción*, pp. 509-514. Madrid: Centro Virtual Cervantes, 1999.
- WERLICH, Egon: *Typologie der Texte*. Heidelberg: Quelle & Meyer, (2ª ed.), 1979.
- YELIN, Barbara: *Irmína*. Berlín: Reprodukt, 2014.
- ZANETTIN, Federico: *Comics in Translation*. Mánchester: St. Jerome Publishing, 2008.
- ZANETTIN, Federico. “Comics in Translation: An Overview”. En: *Comics in Translation*, pp. 1-32. Mánchester: St. Jerome Publishing, 2008.
- ZANETTIN, Federico. “Fumetti e traduzione multimediale: Tra código verbale e código visivo” [en línea]. En: *inTRAlínea*, nº 1. Bolonia: Departamento de Traducción e Interpretación de la Universidad de Bolonia, 1998. URL: <http://www.intralinea.org/archive/article/1622>.
- ZARO, J. J. y TRUMAN, M.: *Manual de traducción: textos españoles e ingleses. A Manual of Translation*. Madrid: SGEL, 1999.
- ZUNZLE, David: *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*. California: University of California Press, 1973.

#### Software informático

ADOBE ILLUSTRATOR CC. Versión 2015.3.1. California: Adobe Systems Incorporated, agosto 2016.

ADOBE PHOTOSHOP CC . Versión 2015.5. California: Adobe Systems Incorporated, junio 2016.

FONTLAB STUDIO. Versión 5.1.4 Mac. Maryland: FontLab, diciembre 2005.

MICROSOFT WORD. Versión 14.7.3 Mac. Washington: Microsoft Corporation, 2011.

### Diccionarios, ortografías y páginas web de consulta

CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS: *Cambridge Dictionary* [en línea]. 2017. [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <http://dictionary.cambridge.org/es/>.

FUNDACIÓN DEL ESPAÑOL URGENTE (FUNDÉU): *Fundéu BBVA* [en línea]. 2016. [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <http://www.fundeu.es>.

HARPER COLLINS: *Collins Spanish Dictionary. Complete and Unabridged* (8ª ed.). Edición electrónica [en línea]. 2005. [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <http://www.wordreference.com/es/>.

INSTITUTO CERVANTES: *Centro Virtual Cervantes* [en línea]. Madrid. 1997-2017 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <http://cvc.cervantes.es>.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española* (22ª ed.). Edición electrónica [en línea]. 2001. [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <http://www.rae.es/rae.html>.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario panhispánico de dudas* (1ª ed.). Edición electrónica [en línea]. 2005. [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/dpd>.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Nueva gramática de la lengua española. Manual*. Madrid: Espasa Libros, 2010.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Ortografía de la lengua española*. Madrid: Espasa Libros, 2010.

### Páginas web, blogs y redes sociales

BEC, Alex. “Graduates 2009: Lizzy Stewart” [en línea]. En: *It's Nice That* [blog]. 2 junio 2009 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <http://www.itsnicethat.com/articles/641-lizzy-stewart>.

COLECTIVO DE AUTORAS DE CÓMIC: *Presentes: Autoras de tebeos de ayer y de hoy* [en línea]. [Documental]. Madrid, 3 marzo 2017 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <https://vimeo.com/206609128>.

ESCOLA DE DISSENY, Eina. “Lizzy Stewart” [en línea]. En: *Historia y Teoría de la Ilustración Gráfica* [blog]. 22 junio 2011 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <https://einailustracion.wordpress.com/2011/06/22/lizzy-stewart/>.

- EVANS, Lizzie. “Illustrator Interview - Lizzy Stewart” [en línea]. En: *The Smuggler. Collecting and curating* [blog]. 7 agosto 2013 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <http://www.the-smuggler.com/smug-insider/lizzy-stewart-old-school/723>.
- FULLEYLOVE, Rebecca. “Illustrator Lizzy Stewart shares some gems from her bookshelf” [en línea]. En: *It's Nice That* [blog]. 26 abril 2017 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <http://www.itsnicethat.com/articles/lizzy-stewart-illustrator-bookshelf-260417>.
- GOBIERNO DE ESPAÑA: *Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación* [en línea]. Madrid. 2017 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <http://www.exteriores.gob.es>.
- GOLDFOND, Jessica. “The Little Interview with Lizzy Stewart” [en línea]. En: *The Shiny Squirrel* [blog]. 29 abril 2009 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: [http://shinysquirrel.typepad.com/shiny\\_squirrel\\_/2009/04/the-little-interview-with-lizzy-stewart.html](http://shinysquirrel.typepad.com/shiny_squirrel_/2009/04/the-little-interview-with-lizzy-stewart.html).
- GREEN, Ellie. “Lizzy Stewart: My Zine Collection Vol.II” [en línea]. En: *Medium*. 9 marzo 2017 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <https://medium.com/@elliepgreen/lizzy-stewart-my-zine-collection-vol-ii-56e9df27139f>.
- KURYSHCHUCK, Olya. “Lizzy Stewart” [en línea]. En: *1 Granary* [blog]. 3 septiembre 2012 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <http://1granary.com/central-saint-martins-fashion/graduates/lizzy-stewart/#more-5540>.
- MERTZ, Hal y GIFFORD, Carrie. “Artist Spotlight: Lizzy Stewart” [en línea]. En: *Red Cap Cards* [blog]. 9 marzo 2015 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <https://redcapcards.com/posts/artist-spotlight-lizzy-stewart-4/>.
- NG, Amy. “Interview - Lizzy Stewart” [en línea]. En: *Pikaland. Connecting the dots between creativity, illustration & entrepreneurship since 2008* [blog]. 24 julio 2008 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <http://www.pikaland.com/2008/07/24/interview-lizzy-stewart/>.
- ORGANIZACIÓN TURÍSTICA DE POLONIA: *Página Web Oficial de Polonia* [en línea]. Madrid. 2017 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <https://www.polonia.travel/es>.
- QUARTO KNOWS. “Exclusive Interview with Lizzy Stewart” [en línea]. En: *Quarto Kids: For Children of All Ages* [blog]. 6 abril 2016 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <https://www.quartoknows.com/blog/quartokids/2016/04/06/exclusive-interview-with-lizzy-stewart/>.

- SARAH. "Illustrator - Lizzy Stewart" [en línea]. En: *The Edition Blog* [tumblr]. 17 septiembre 2015 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <http://theeditionblog.tumblr.com/post/129281714575/illustrator-lizzy-stewart>.
- STEWART, Lizzy. *About Today* [blog en línea]. 2007 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <http://www.abouttoday.co.uk>.
- STEWART, Lizzy. *Lizzy Stewart* [Facebook]. 2005 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <https://www.facebook.com/lizzy.stewart1>.
- STEWART, Lizzy. *Lizzy Stewart* [Flickr]. 2006 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <https://www.flickr.com/photos/lizzystewart/>.
- STEWART, Lizzy. *Lizzy\_stewart* [Instagram]. [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: [https://www.instagram.com/lizzy\\_stewart/](https://www.instagram.com/lizzy_stewart/).
- STEWART, Lizzy. *Lizzy Stewart* [Twitter]. Abril 2009 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <https://twitter.com/lizzystewart>.
- VISIT BRITAIN: *Oficina de Turismo Británico en España* [en línea]. Madrid. 2017 [Fecha de consulta: julio 2017]. Disponible en: <https://www.visitbritain.com/es/>.