

Los retos de traducir los juegos lingüísticos en el cómic argentino Mafalda

Mardokić, Fani

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:709246>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-02**



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



zir.nsk.hr



DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJ

Sveučilište u Zadru

Odjel za hispanistiku i ibernske studije

Hispanistika; smjer: prevoditeljski (dvopredmetni)

Fani Mardokić

**Los retos de traducir los juegos lingüísticos en el
cómic argentino Mafalda**

Diplomski rad

Zadar, 2022.

Sveučilište u Zadru

Odjel za hispanistiku i iberske studije
Hispanistika; smjer: prevoditeljski (dvopredmetni)

Los retos de traducir los juegos lingüísticos en el cómic argentino
Mafalda

Diplomski rad

Student/ica:

Fani Marđokić

Mentor/ica:

izv. prof. dr. sc. Ivana Lončar

Zadar, 2022.



Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Fani Mardokić**, ovime izjavljujem da je moj **diplomski** rad pod naslovom **Los retos de traducir los juegos lingüísticos en el cómic argentino Mafalda** rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 30. rujna 2022.

*A todos aquellos
que saben mantener vivo
al niño que llevamos dentro.*

Resumen

En el presente Trabajo de Fin de Máster hemos abordado los problemas de la traducción en el dominio de la traducción audiovisual. Dado que la traducción audiovisual comprende un campo extenso, hemos elegido centrarnos en el género del cómic, precisamente en los juegos lingüísticos. La primera parte de nuestro trabajo consiste de un marco teórico que trata el cómic en general y sus principales características, luego explica los juegos lingüísticos y sus modos de creación. En la segunda parte presentamos el cómic traducido en este trabajo, *Mafalda* del autor argentino Joaquín Salvador Lavado Tejón. En la última parte de nuestro trabajo traemos una selección de 31 viñetas traducidas y el análisis de los juegos lingüísticos encontrados en el presente cómic basado en las estrategias propuestas por Andrejs Veisbergs (1997).

Palabras claves: traducción audiovisual, cómic, juego lingüístico, estrategias de traducción

Índice

1. Introducción	1
2. El cómic	2
2.1. Traducir los cómics	5
2.1.1. El aspecto técnico	5
2.1.2. El aspecto lingüístico	7
2.1.3. El aspecto cultural.....	8
2.1.4. El humor.....	9
3. Los juegos lingüísticos.....	12
3.1. Técnicas lingüísticas del juego lingüístico	13
3.2. Estrategias de traducción de los juegos lingüísticos	15
3.2.1. La equivalencia.....	15
3.2.2. El calco.....	15
3.2.3. La extensión	16
3.2.4. La analogía	16
3.2.5. La substitución.....	16
3.2.6. La compensación	16
3.2.7. La omisión.....	17
3.2.8. El comentario metalingüístico.....	17
4. Mafalda	18
4.1. Características del cómic Mafalda	18
4.1.1. La forma del comic	18
4.1.2. La historia y los personajes	19
4.1.3. El trasfondo histórico, político y social	20
5. Metodología	22
6. La traducción.....	23
7. El análisis de la traducción.....	53
7.1. Las estrategias de traducción	53
7.1.1. La equivalencia.....	53
7.1.2. El calco.....	56
7.1.3. La extensión	56
7.1.4. La analogía	57
7.1.5. La substitución.....	59
7.1.6. La compensación	60

7.1.7. La omisión.....	60
7.1.8. El comentario metalingüístico.....	60
8. Conclusión	62
Bibliografía	

1. Introducción

Ya es conocido que la tarea de traducción no conlleva solamente trasladar un texto a otro porque cada texto está escrito en una lengua particular que pertenece a un pueblo y una cultura propia. Por lo tanto, la traducción no es meramente lingüística y el traductor “se convierte directamente en un puente entre ambas culturas” (Caballero Artigas, 2018:48).

El concepto del humor aparece en diferentes esferas de la traducción audiovisual y es un aspecto muy complejo para los traductores. Lo que hace reír en una lengua, quizás no tiene ningún efecto en otra. Las diferencias lingüísticas o culturales son el reto principal de todo tipo de traducción, pero cuando se trata del humor salen a la luz cada vez más. Las historietas o cómics tienen mucha fama, debido precisamente a su carácter satírico y caricatural.

En este trabajo, hemos decidido traducir el cómic argentino *Mafalda* porque su humor político, satírico y negro revive a esta niña rebelde incluso 40 años después de su aparición. Es fascinante como dos pueblos lejanos, el croata y el argentino, se puedan conectar mediante el humor.

Intentaremos transmitir el humor argentino a la lengua croata y del mismo modo acercarlo al pueblo croata. El objeto principal será analizar los juegos lingüísticos encontrados y comentar las diferentes estrategias de traducción utilizadas para transmitir la *vis comica*. Comentaremos también la imagen, las circunstancias de la creación del cómic en cuestión y haremos comparaciones con la lengua croata. Según Kaindl (1999: 265), la traducción de los cómics se aborda generalmente desde un punto de vista en particular (lingüístico, semiótico, pictórico y tipográfico...). Por consiguiente, en este trabajo intentaremos abordar varios temas para gestionar el problema de la traducción desde diferentes ángulos. Así, el traductor tendrá una perspectiva abierta sobre la tarea laboriosa de traducir un cómic.

Vamos a empezar definiendo el cómic y exponiendo la problemática de su traducción. Luego, presentaremos cómo se manifiesta el humor antes de presentar los juegos lingüísticos, las técnicas de su creación y las estrategias de traducción. Hablaremos también del cómic que hemos traducido y analizado para este trabajo y de sus características. Incluiremos la traducción del primer volumen del cómic para luego analizar los juegos lingüísticos presentes en este apartado.

2. El cómic

En primer lugar, tenemos que aclarar cuál es el término que vamos a adoptar en nuestro trabajo: *cómic*, *historieta*, *tira cómica*, *tebeo*. ¿Son sinónimos? Estos términos aparecen en muchos trabajos y parecen utilizarse como sinónimos. Sin embargo, haremos una breve comparación para enterarnos si existe realmente una diferencia.

La palabra *cómic* aparece en cualquier diccionario. Según el *Diccionario de la lengua española* (DLE) es una “serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia”. Esta definición es casi la misma que la del *Diccionario panhispánico de dudas* (DPD): “secuencia de viñetas con desarrollo narrativo”. En ambos casos hablamos de viñetas que cuentan una historia, como una novela, pero con imágenes. El *Diccionario de la lengua española* de Espasa Calpe (2005), disponible en la página web WordReference, ofrece una definición más detallada, pero el significado es el mismo: “secuencia de viñetas o representaciones gráficas que narran una historia mediante imágenes y texto que aparece encerrado en un globo o bocadillo”. Podríamos, no obstante, aclarar que el texto no siempre aparece en un globo o bocadillo, sino que puede ser insertado en cualquier lugar dentro de la viñeta. Estas definiciones son suficientes para ver que podemos utilizar el término *cómic* en nuestro trabajo.

En este apartado vamos a analizar otros términos parecidos. Según el DLE, la *historieta* es una “serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro.” Podemos concluir que *historieta* es un sinónimo de *cómic*, aunque la definición añade en qué forma aparece y se publica. Esto lo encontramos también como segunda acepción del término *cómic* en el DEL y el DPD: “libro o revista que contiene esas viñetas” (DPD). De esta manera no existe una diferencia crucial entre estos dos términos, solo que la palabra *cómic* es de origen inglés y de uso más frecuente.

El término *tebeo* aparece definido en el diccionario de Espasa Calpe (2005) como una “revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos“. De este punto de vista, no podríamos decir que es un sinónimo de *cómic* o *historieta* que pueden ser destinados a edades diferentes. Sin embargo, en el DLE aparece como segunda acepción: “serie de aventuras contada en forma de historietas gráficas”. Parece ahora que podríamos, de hecho, utilizar este término también.

En cuanto al término *tira cómica*, el DLE lo utiliza como equivalente de cómic e historieta, pero el diccionario Reverso añade que se trata de algo “corto”. Por lo tanto, adoptaremos el término *cómic*, que es de uso amplio y que queda claro en otras lenguas igualmente.

En trabajos científicos sobre nuestro tema, cada autor que estudió el cómic lo define a su manera enfatizando las características principales desde la perspectiva que toma. Por ejemplo, Groensteen (1999: 3, en Rodríguez Rodríguez, 2019: 21) apoya que la historieta es una fusión de la imagen y del texto en la que coinciden dos medios de expresión. Kaindl (1999: 264) detalla un poco más diciendo que es una narrativa dividida en viñetas y que contiene signos lingüísticos, tipográficos y pictóricos, así como componentes específicas como bocadillos o globos, onomatopeyas, etc. que tienen funciones propias. Añade que todos estos elementos son regulados por convenciones culturales. Cada cultura tiene su modo de expresión y sus reglas y las adapta a su lengua, sus costumbres y su gente. Así, mediante el cómic se transmiten ciertos valores culturales de una sociedad, se transmiten la historia, el modo de vivir, los miedos, las preocupaciones, la tradición, el humor, etc. El arte siempre ha sido una herramienta potente para la difusión de una cultura (Brandimonte, 2012: 153).

Lo cultural es un punto significativo de las historietas y se acentúa cada vez más en el trabajo de traducción. Veremos que no podemos siempre aceptar equivalentes que a primera vista parecen correctos e ideales si no hemos comprobado que el público meta los entiende y utiliza.

El cómic, entendido como fusión del código lingüístico, es decir de los grafemas, con el código icónico (imágenes) contiene elementos propios (Cuñarro y Finol, 2013: 269):

- El **panel** o **viñeta** es “un recuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historia [...] y constituye la unidad mínima del montaje del cómic” (id.: 276). Podríamos decir que este elemento es obligatorio para que una obra se llame *cómic*, pero podríamos también dibujar imágenes una tras otra siguiendo la forma del cómic, pero sin viñetas.
- El **globo** o **bocadillo** es “un indicador fonético con múltiples formas posibles y que apunta a un personaje determinado” (id.: 271). La emoción no se representa solo con los dibujos, sino también con el estilo de las letras dentro del globo. (Eisner, 2008: 24, en Cuñarro y Finol, 2013: 272). Este elemento forma también parte obligatoria del cómic, pero un texto sin cuadro puede tener un papel idéntico. Al igual que el estilo de las letras tienen su papel, la forma del globo expresa a su vez cierta emoción. Por

ejemplo, si es redondo puede transmitir ternura y si es rectangular y grueso puede significar ira.

- El **cartucho** o la **didascalia** es “un espacio rectangular [...] que generalmente aporta información adicional sobre el contexto” (ibid.). Es generalmente un comentario para aclarar la situación o para evocar el paso del tiempo.
- La **canaleta** o la **membrana** (*gutter*) se define como el “espacio que separa las viñetas” (id.: 276). Es muy importante para dar vida a la historia. Este espacio nos hace pasar de una escena a otra sin que nos demos cuenta de que lo que leemos en realidad no se mueve. Asimismo, su rol es anunciar el paso del tiempo.
- Los **símbolos** o **metáforas visuales** son convenciones gráficas que expresan el “estado psíquico del personaje”, como por ejemplo “la interrogante para indicar perplejidad, la bombilla para expresar la idea luminosa, las culebras y signos ilegibles, que designan palabrotas soeces, etc.” (Gubern, 1974: 148, en Cuñarro y Finol, 2013: 274). Generalmente son aspectos propios de una cultura y hay que adaptarlos para otro público. Sin embargo, hoy forman parte de los cómics y son adoptados de una cultura a otra (ibid.). Visto que el estado de ánimo no se puede siempre transmitir con palabras e imagen, optamos por complementos que aclaran el tono de la comunicación.
- La **onomatopeya** es, según el DLE “una palabra cuya forma fónica imita el sonido de aquello que designa”. Según Cuñarro y Finol, tiene una función acústica porque representa sonidos y una función visual porque el tamaño, el color y el tamaño pueden señalar la intensidad del sonido (2013: 275). Tiene un papel crucial, ya que este tipo de obra carece de banda sonora.

Estos son algunos elementos que se repiten en muchos cómics de culturas diferentes, pero no son obligatorios —algunos no utilizan el bocadillo, solo yuxtaponen el texto al dibujo, método que algunos rechazan porque no forma respeta las convenciones del cómic (*Doboş, 2015: 668*), otros solo dibujan, sin texto, tal como es la historieta *La Mouche de Lewis Trondheim* (id. 2015: 675).

Cabe mencionar algunos cómics españoles famosos como Zipi y Zape (Bruguera/Ediciones B, 1947-2002), Mortadelo y Filemón (Bruguer /Ediciones B, 1958), Superlópez (Euredit /Bruguera /Ediciones B, 1973-2022) y algunos croatas: Maks i Maksić (Kopriva, 1926-1937), Špiljo i Goljo (Art 9, 2013), Stari Mačak (Privlačica, 1994-1995), Lavanderman (Pityeia, 2008-2021) y por supuesto algunos más famosos pero que son traducciones como Zagor (Sergio

Bonelli Editore, 1961, Italia), *Garfield* (Random House, 1978, EEUU), *Dylan Dog* (Sergio Bonelli Editore, 1986, Italia) y *Alan Ford* (Editoriale Corno/ Max Bunker Press, 1969, Italia).

2.1. Traducir los cómics

La traducción de cómics abarca retos traductológicos con un texto lleno de interjecciones, onomatopeyas, lenguaje coloquial, frases hechas, sátira, pero también aspectos técnicos, con limitaciones y restricciones en cuando al espacio, al dibujo, al formato y otros fenómenos no lingüísticos. Todas estas cosas son estrechamente liadas a la cultura de origen, que es un desafío adicional para el traductor (Brandimonte, 2012: 151).

Primeramente, cabe diferenciar los elementos que actúan sobre el dibujo y los que actúan sobre el texto. Entre los primeros se encuentran las metáforas visualizadas que no constituyen un problema de comprensión: el signo de interrogación que señala perplejidad; las estrellas, un estado de confusión después de un golpe recibido; la bombilla, para señalar una idea, etc. Por otra parte, existen recursos gráficos que afectan el texto: onomatopeyas, carteles, rótulos, etiquetas, etc. (id.:155). El traductor tiene que enfrentarse con la tarea de transmitir el texto de un cómic a otra lengua sabiendo que va a afectar los medios de expresión verbales y visuales, tan como la manera en la que interactúan (Altenberg y Owen, 2015:1). Por tanto, no podemos separar elementos de una misma viñeta cuando traducimos, sino que debemos juntar todas las piezas de nuestro rompecabezas para obtener un todo.

2.1.1. El aspecto técnico

La traducción audiovisual requiere equipamiento técnico especial. Para traducir la película, por ejemplo, necesitamos un programa para insertar los subtítulos o una nueva banda sonora.

En los cómics, el soporte grafémico está representado por los dibujos, así que se utilizan programas para dibujar y cambiar las imágenes. No existe soporte acústico como en las películas, pero tampoco es cierto que los sonidos no existan a la hora de leer un cómic. El sonido está transmitido, tal como los estados psíquicos, mediante las onomatopeyas, los colores, el estilo de las letras, etc.

El sonido —la onomatopeya— es muy importante porque visualiza la dimensión acústica (Kaindl, 2010: 39) y se convierte en un problema técnico porque es necesario reemplazar las originales por sus equivalentes en la cultura meta:

“El texto puede invadir también la imagen como suele ocurrir con la representación de los sonidos u onomatopeyas, en cuyo caso el traductor debe intervenir en el dibujo y enfrentarse [...] a problemas de espacio y de los recursos tipográficos”. (Valero Garcés, 1999: 120)

De hecho, los sonidos muy a menudo invaden la imagen y el traductor tiene que aplicarse para no “contaminar” el mensaje. Santamaria (2001: 162, en Martínez Sierra, 2009: 141) comenta que, si bien es cierto que en ocasiones el contexto visual (las imágenes en una película, una serie, etc.) ayudan a entender lo que se está desarrollando, en otras puede actuar como una restricción. Se trata de restricciones relativas al espacio, al dibujo, al formato y de la traducción que debería intentar excluir explicaciones, notas, ampliaciones y actuar cuidadosamente con la omisión de los elementos del texto fuente (Brandimonte, 2012: 151).

Es esencial reconocer la proximidad entre el elemento pictórico y el texto porque la traducción va a depender mucho de la relación de interdependencia entre los dos; la imagen puede jugar un papel crucial para apoyar o entender un juego de palabras (Kaindl, 2010: 39). Las inscripciones colocadas en la viñeta describen el contexto de la situación y su traducción depende del modo de inserción en la imagen: será difícil sustituir las inscripciones más conectadas al dibujo (por ejemplo, grafitis en las paredes), pero si forman parte importante para entender el relato resulta imprescindible traducirlas (id.: 38).

Del mismo modo, cabe tener en cuenta la dimensión temporal del relato que es expresada por el espacio entre las viñetas. El tiempo también forma parte del cómic y está de algún modo implicado en la historia, sin texto. Entre dos viñetas, a veces existe un espacio blanco y a veces no, lo que presupone que cierto tiempo ha pasado, que hay una cierta dimensión temporal entre las dos acciones. Este aspecto se puede, o no, transmitir lingüísticamente (Kaindl, 2010: 38), es decir, podemos dejarlo tal como es o añadir un comentario explicativo, por ejemplo: “dos horas más tarde”.

Como ya hemos mencionado, el espacio es un aspecto esencial en los cómics y “el traductor debe ceñir su traducción al espacio de que dispone, que es insuficiente por naturaleza” (Castillo Cañellas, 1995: 15). Asimismo, el autor nos propone algunas ideas para afrontar la insuficiencia de espacio:

- “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
- 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 en letras
- utilización de la variante no pronominal de un verbo cuando éste puede emplearse como pronominal o no pronominal”. (id.: 17)

Sin embargo, hoy el problema del espacio se arregla con el tamaño de las letras (Kaindl, 2010: 37). Usando este método, tenemos que estar atentos porque el tamaño de las letras puede transmitir muchas informaciones importantes para la lectura del cómic. Se puede jugar con las proporciones, el tamaño o la forma de las letras para intensificar una emoción, un ruido o la comunicación. Del mismo modo se puede transmitir el movimiento o la velocidad con los espacios o la dirección y el ritmo de las letras (cf. Wienhöfer 1979: 316-343, en Kaindl 1999: 274).

2.1.2. El aspecto lingüístico

El cómic tiene sus peculiaridades lingüísticas debido a la coexistencia de imágenes y a su carácter conciso. Valero Garcés (1999: 122) afirma:

“Con referencia a los problemas lingüísticos, aparte de los habituales al tratarse de dos lenguas diferentes, es interesante destacar que habitualmente los cómics se consideran literatura de entretenimiento, lo cual añade una nueva dimensión al mensaje: su función lúdica. Y ello conlleva unas características específicas del uso de la lengua que se convierten, en ocasiones, en dificultades de comprensión y de traslado a otra lengua. Por ejemplo, juegos de palabras, dobles sentidos, chistes, uso de jergas, coloquialismos, lenguaje críptico, etc.”

Cáceres Würsig (1995, en Brandimonte, 2012: 156-157) resume así los rasgos puramente lingüísticos que suelen conformar el texto del cómic:

- “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”.

Esto exige una creatividad e imaginación fundamentales para percibir y saber transmitir el elemento humorístico presente en el cómic.

Por lo tanto, “cuando a la comunicación se añaden rasgos kinésicos y paralingüísticos, reflejados en el dibujo, el traductor [...] corre peligro de verse inerte” (Campos Pardillos, 1992: 111). Esto puede ser una obstrucción mayor para el traductor, porque si su texto no es coherente con otros elementos de la viñeta, puede desconcertar al lector.

2.1.3. El aspecto cultural

Cada texto tiene su soporte cultural. En los cómics, la cultura se manifiesta en las palabras y en la imagen y en la relación entre las dos. El traductor debe comprender los encantos de la cultura de origen, sobre todo cuando se trata de traducir el humor. Así lo describe Valero Garcés (1999: 124):

“Otro problema a tener en cuenta se refiere a las diferencias culturales o de tipo social que se manifiestan en los dibujos mismos y también en los nombres de comidas o el relato de costumbres, alusiones a determinados personajes o a acontecimientos históricos, que se supone que el traductor debe comprender y conocer para evitar tanto la traducción sin sentido como la sobretraducción. Es precisamente esa interrelación entre el código lingüístico y los elementos socioculturales lo que, en muchas ocasiones, da forma a una tira cómica o a un chiste y lo que caracteriza a un chiste o una historieta como perteneciente a una comunidad concreta que requieren una adaptación cuando se traslada a otra lengua”.

Podemos darnos cuenta de que los ejemplos mencionados forman la mayor parte de los elementos culturales en los cómics. Ahora bien, ¿cómo traducir algo que es propio a un ambiente y no existe en otro? Valero Garcés (id.: 125) aconseja “evitar la sobretraducción que cambiaría el ambiente creado en la versión original y rompería el equilibrio entre el dibujo y el texto”.

La onomatopeya, siendo un reto técnico y lingüístico, es un aspecto cultural dado que cada lengua utiliza sus propias representaciones de los sonidos. Como hemos dicho, la onomatopeya refleja el sonido del relato que no podemos oír. Su traducción depende del esfuerzo de retoque, del género literario y del público meta. Las estrategias de traducción utilizadas son el préstamo, la traducción literal, el cambio de categoría o la creación de una nueva onomatopeya (Kaindl, 2010: 39).

2.1.4. El humor

El humor es un aspecto del lenguaje que se utiliza en varias situaciones de la vida cotidiana. Cada uno tiene su definición del humor ya que no nos divierten las mismas cosas a todos. A alguien le apetece el humor político, mientras que a otra persona a la que no le interesa política no significa nada este tipo de humor. Hay personas que disfrutan del humor negro, con su cara macabra, a diferencia de otras, que lo consideran ridículo y demasiado lúgubre. Además de los varios tipos de humor, existe la barrera de la cultura, en palabras de Muñoz-Calvo y Buesa-Gómez: “El humor es —podemos decir— universal, pero al mismo tiempo está íntimamente ligado a la cultura en que nos desenvolvemos cada uno de nosotros.” (2010: 421). Es muy bien conocido que las lenguas tienen cada una su propio carácter y la traducción a veces resulta muy complicada, independientemente del tipo de texto. Sucede lo mismo al traducir el humor;

primero, el traductor debe entender lo que le quiere transmitir la cultura de origen y luego crear el mismo efecto en la cultura meta. A veces cumplirá su deber con éxito, a veces tendrá que sacrificar el texto original y traicionar la cultura de origen, en palabras de Umberto Eco, “Traduttore, tradittore¹”.

Traducir el humor toma en cuenta el talento del traductor, que es crucial porque no todos reconocemos el humor o lo comprendemos y aquellos que lo comprenden, no lo pueden transmitir. Se trata de una apreciación individual y es algo que no se puede instruir (Vandaele, 2002: 150). La pregunta eterna yace en la traducibilidad del humor:

“Los chistes son intraducibles, al menos de modo literal: en primer lugar, multitud de ellos se basan en rasgos lingüísticos y en juegos léxicos que se limitan a un sólo código (What's up? – The Ceiling²); por otra parte, el humor tiene un fuerte carácter «nacional», en el sentido de que se construye sobre el componente idiosincrático, y requiere un grado de presuposición pragmática muy elevado” (Campos Pardillos, 1992: 104).

Esta afirmación se puede comparar a la cuestión de traducibilidad de cualquier texto; si se puede realmente transmitir algo en totalidad a otro universo, sin que pierda su nota de originalidad. Sin embargo, Campos Pardillos (id: 105) vincula la traducibilidad del humor con el efecto que produce: “Hemos de convenir en que sólo hay una forma de decidir si el humor es traducible: si el efecto pretendido es la hilaridad, la sonrisa o al menos el agrado en el lector, la versión en el idioma de destino ha de producir el mismo resultado.”

Como hemos visto, cada uno tiene su definición propia del humor. Asimismo, cada autor tiene su clasificación de los tipos de humor. No vamos a hacer un análisis exhaustivo porque nos centramos en este trabajo en los juegos lingüísticos en especial. Sin embargo, citaremos la clasificación de los chistes según Zabalbeascoa:

- El *chiste internacional* es “un chiste o historia divertida” de fácil traducción porque no implica problemas lingüísticos o socioculturales.

¹ “Traductor, traidor”.

² Chiste intraducible. “What’s up” significa “qué tal”, pero en el sentido literal se traduce como „qué está arriba” y la respuesta chistosa es “el techo”.

- Los chistes sobre la cultura y las instituciones nacionales “se basan en un aspecto específico de una cultura” y hay que adaptarlos para reproducir el mismo efecto en la cultura meta.
- Los *chistes de sentido del humor nacional* están relacionados con la tradición y otras particularidades de la cultura, por lo que “diferentes culturas se reirán de distintos temas”.
- Los *chistes dependientes de la lengua* “se basan en aspectos lingüísticos tales como la polisemia, la homofonía y el zeugma”.
- El *chiste visual* se basa en “una interacción de aspectos verbales y no-verbales”.
- El *chiste complejo* es una combinación de “dos o más de los tipos mencionados”.
(Zabalbeascoa, 1996: 251-255, en Martínez, 2004: 207-208)

Ya hemos mencionado que los cómics son un género interdisciplinario. Esto quiere decir que el análisis y la traducción de este tipo de texto requiere un planteamiento polifacético. La imagen, que es el complemento indisociable del texto, puede ayudar al traductor a entender el humor o, al contrario, puede resultar confuso y a veces puede alejarle del verdadero sentido del chiste. Por otra parte, si el traductor es suficiente hábil para descifrar la imagen tal como el texto, puede recrear juegos de palabras innovativos. (Koponen, 2004, en Zanettin, 2010: 45)

A veces el traductor no puede adaptar su texto en la lengua meta. En este caso, según Valero Garcés (1999: 125), “se debe recurrir a la imaginación para buscar algo equivalente que se corresponda con el dibujo o bien traducir literalmente y compensar la pérdida de humor en otro lugar del texto.”

3. Los juegos lingüísticos

Los juegos lingüísticos son omnipresentes en cada registro lingüístico. Tienen un carácter cultural dado que se juega con palabras de una lengua en particular, pero en este trabajo los hemos analizado aparte para examinar en profundidad los problemas que plantean.

Luque Durán (2007: 92) define el juego lingüístico como “una manipulación inteligente de materiales lingüísticos con el objetivo de causar sorpresa o risa en el hablante” y añade que

“se trata del desarrollo individual y colectivo de una conciencia metalingüística y una toma de conciencia del papel del lenguaje con respecto a la realidad y al conocimiento de esta realidad a través del lenguaje.”

Al crear un juego de palabra, se implica que las personas en su entorno van a entender la referencia humorística porque forman parte del mismo ambiente social, o sea de la misma realidad. Landheer (1969: 81, en Regattin, 2015: 130) habla de *conciencia metalingüística* definiendo también el juego lingüístico de la manera siguiente: “Una expresión lingüística que contiene un elemento o más de forma idéntica cuya bi o plurivalencia semántica ha sido conscientemente explotada por el usuario”³.

El lenguaje esconde multitudes de plurivalencias semánticas con las que se puede jugar en la lengua diaria, no necesariamente a través de un lente cómico. Thaler (2016: 51) recolecta en su trabajo algunas funciones del juego lingüístico. Así, se puede utilizar para:

- divertir a la gente y conseguir un efecto humorístico (Hausmann 1974: 26; Chiaro 1992; Thaler 2012: 147-149; Renner 2015: 26, citado en Thaler 2012)
- mostrar la habilidad de uno en usar el lenguaje (p.ej. Kabatek 2015: 220, citado en Thaler 2012)
- provocar implicación emocional (p.ej. Janich 2013: 212, citado en Thaler 2012)
- expresar sátira (p.ej. Goth 2015, citado en Thaler 2012)
- insinuar cosas que son demasiado indecentes para decirles abiertamente (p.ej. Hausmann 1974; Tanaka 1994: 76-77, citado en Thaler 2012)

³ [traducción propia]

- discutir de tabúes sociales (p.ej. Goth 2015: 90, citado en Thaler 2012)
- condensar información (p.ej. Hausmann 1974: 9, citado en Thaler 2012)

Los juegos lingüísticos se forman de maneras distintas, basándose simplemente en la conexión metalingüística de palabras similares o en el contexto, que contiene la comicidad del juego. Thaler (2016) propone una taxonomía que combina técnicas fonéticas, técnicas lexicales, técnicas morfológicas, técnicas ortográficas y gráficas. Vamos a resumir sus ideas para luego poder categorizar nuestro material traducido.

3.1. Técnicas lingüísticas del juego lingüístico

En este apartado indicaremos una lista breve describiendo los diferentes fenómenos lingüísticos extraídos principalmente de Thaler (2016) y Quesada (1999).

a) Técnicas fonéticas

- la homofonía: elementos que se pronuncian de la misma manera, pero tienen grafía y sentido diferente: *botar – votar*. Un ejemplo croata puede ser *Rijeka* (la ciudad) y *rijeka* (río)
- la similaridad de pronunciación: el efecto jocoso se manifiesta al cambiar dos segmentos: *Es tu recto* (por *Es correcto*) [esturékto] vs. [eskorékto].
- la inversión de sonidos: un tipo de lapsus lingüístico que suele provocar risa, p. ej. *galleta de paquetitas* por *paqueta de galletas*
- las rimas, la aliteración y la asonancia: *la repetición del mismo sonido, p. ej. Tres tristes tigres; —¿Cómo estás, Colás? Muy bien, Rubén*. Un ejemplo croata es el trabalenguas “*cvrči cvrčak na čvoru crne smrče*” repitiendo el sonido “tch” muchas veces.

b) Técnicas léxicas

- homonimia —palabras que tienen la misma forma y un sentido diferente: *vino* (el pasado del verbo venir) y *vino* (la bebida). Un ejemplo de homonimia en croata es la palabra *lak* que significa “sencillo” y “esmalte”.

- polisemia —una misma forma tiene varios significados: *carta* puede ser un juego, una correspondencia o el menú de un restaurante. En croata la palabra *miš* puede ser el ratón como animal y el aparato del ordenador. El español comparte esta polisemia.
- paronimia —palabras similares por su etimología, forma o sonido: *cazar – casar*. En croata *muku mučiti* significa literalmente „penar la pena“.
- comparativos —para expresar aumentatividad: *ser más viejo que Matusalén*. En croata, para decir que alguien es feo decimos *ružan kao ponoć*, literalmente “feo como la medianoche”.
- cambio del orden de las palabras: *No es lo mismo tubérculo que ver tu culo*

c) Técnicas morfológicas

- juego de morfemas — se reemplazan o invierten morfemas: *Ahorita > horita > orinita vengo* (en vez de *ahorita vengo*)
- palabras compuestas o acrónimos — palabra formada de elementos de otras palabras: *girafitti* (un *grafiti* escrito en la parte alta de la pared) o palabra compuesta de dos palabras, p. ej. *teleñeco* es una combinación de *televisión* y *muñeco*
- palabras derivadas — palabras formadas con afijos: *Avec Carrefour, je positive* ‘Con Carrefour, positivo’ (eslogan publicitario para el supermercado francés Carrefour)
- Formas comparativas — *Gut, besser, Gösser* ‘Bien, mejor, Gosser’ (eslogan publicitario para a cerveza alemana Gösser)

d) Técnicas ortográficas y gráficas

- cambio del límite de las palabras — el juego se produce al cambiar el límite de una palabra para formas otro sentido: *Have an Ice day* (en vez de *have a nice day*) ‘Que tenga un día helado’ en vez de ‘Que tenga un buen día’ (eslogan publicitario para los cigarrillos West Ice). Un anuncio para la bebida Pipi en Croacia dice “celulito ide mala”. Es un juego de las palabras *celulit* (celulita) y *lito* (verano en el dialecto dálmata) y un dicho o una canción que se llama “lito ide mala”. No es traducible.
- palíndromos — palabras que se leen de la misma manera al revés: *Acá va la vaca*

- juego con elementos tipográficos — *DURACell* (eslogan para las pilas Duracell)

3.2. Estrategias de traducción de los juegos lingüísticos

El juego lingüístico creado en una lengua en particular pertenece solo a esta lengua y a su cultura. Teniendo esto en mente, uno puede dudar de la traducibilidad del juego lingüístico a otra lengua y de la fidelidad de esta posible traducción. Existen múltiples estrategias de traducción para transmitir un juego lingüístico; unas transmiten perfectamente el sentido y la estructura, otras sacrifican ciertos aspectos. También se dan casos en los que se pierde completamente el juego y se debe sustituir o explicar en la lengua meta. En el presente trabajo fin de máster vamos a retomar las estrategias del trabajo según Veisbergs 1997: equivalencia, calco, extensión, analogía, sustitución, compensación, omisión, comentario metalingüístico.

3.2.1. La equivalencia

Esta estrategia se basa en buscar un equivalente en la lengua meta. El equivalente tiene la misma forma que la frase idiomática o el juego lingüístico original. Es la estrategia de traducción ideal ya que transmite el juego lingüístico lo más fielmente. Sin embargo, es igual la más utópica, porque se puede llevar a cabo principalmente si los idiomas son relacionados históricamente o si son culturalmente próximos. Si no se puede traducir con tal exactitud, se debe aplicar otra estrategia.

3.2.2. El calco

El calco consiste en calcar, es decir copiar exactamente las “componentes” (Veisbergs, 1997: 164) de la frase idiomática original. Esta estrategia es problemática porque muy a menudo aparecen falsos amigos en la traducción, o sea el texto traducido no mantiene su significado en la lengua y cultura meta. Este tipo de traducción es más fiel al texto original, pero más lejano del público meta. Del otro lado, el traductor puede elegir esta estrategia si piensa que el público meta podrá entender el juego lingüístico o la frase idiomática, aunque no exista en su lengua. Asimismo, el traductor puede introducir nuevas expresiones en la lengua meta.

3.2.3. La extensión

Esta estrategia simplemente acerca la frase idiomática al lector. El traductor utiliza la extensión para mantener el texto original añadiendo una componente para aclararle y facilitarle la comprensión al público meta. Es muy importante que el traductor entienda perfectamente la frase idiomática o el juego lingüístico para incluir explicaciones adicionales en la traducción. En caso contrario, podría crear una confusión total o una incoherencia para el público meta.

3.2.4. La analogía

El traductor puede utilizar esta estrategia cuando no encuentre un equivalente exacto en la lengua meta, pero sí existe una forma semejante de la expresión. Por una parte, la analogía es una buena estrategia ya que la expresión queda más o menos intacta, pero por otra parte puede llevar a incoherencias si el contexto no sigue el mismo razonamiento articulado en la expresión.

3.2.5. La substitución

Esta estrategia significa sustituir la expresión original por otra solución totalmente diferente. A diferencia de la analogía, que se basa en una expresión próxima de la original, la substitución elimina la expresión original para crear otra. Esto sucede cuando es imposible para el traductor mantener el texto original, pero tiene que transmitir el mensaje de cualquier forma. Esta estrategia sacrifica la frase idiomática o el juego lingüístico original, pero no lo omite completamente, sino que lo recrea de otra forma.

3.2.6. La compensación

Esta estrategia es también un tipo de recreación de la expresión original. Se diferencia de la substitución porque se basa en un trozo más largo del texto. Cuando no se puede traducir la frase idiomática, el traductor equilibra esta incapacidad transformando el resto del texto para mantener el hilo conductor del relato. Eligiendo esta estrategia, el traductor se aleja del texto original, pero solo para acercarlo aún más al público meta. Es una tarea delicada y exigente para el traductor y requiere mucha creatividad.

3.2.7. La omisión

Esta estrategia es la menos conveniente de todas, pero a veces es inevitable. Se trata de suprimir el juego de palabras original. Según Veisbergs (1997:169), el juego lingüístico se puede omitir de dos maneras: eliminándolo por completo o copiarlo, pero sin mantener el juego. El traductor optará por la omisión cuando le parece que el juego de palabras no tiene un papel crucial; cuando estima que traducirlo podría contaminar la traducción en general; por cualquier otra razón.

3.2.8. El comentario metalingüístico

El comentario metalingüístico aparece en forma de nota en pie de página o entre paréntesis y tiene la función de explicar al lector el juego lingüístico que por una cuestión cultural u otra no queda claro. No es la estrategia ideal porque distrae al lector en su lectura, pero es un buen remedio para respetar el texto original y acercarle al público meta.

4. Mafalda

Mafalda es un carácter ficticio creado en 1964 por el historietista argentino Joaquín Salvador Lavado Tejón (1932-2020), más conocido como Quino. Fue creada para una publicidad y luego se convirtió en la heroína de la historieta del mismo nombre. Mafalda es una niña de seis años que refleja la cultura argentina de los años 60 y 70 y que llega a ser un símbolo del país:

“Su autor Joaquín Salvador Lavado Tejón alias Quino nos muestra a una niña de seis años de clase media en Argentina de los años sesenta. Más adelante, esta pequeña niña se transforma en un personaje emblemático en todo el mundo” (Munguía González, 2019:75)

En vez de ser como el resto de los niños, es sincera, rebelde y cargada de amargura hacia este mundo feo e injusto:

[...] Mafalda la contestataria, bandera del movimiento feminista y respuesta sudamericana al estadounidense Carlitos (Charlie Brown), que, con sus miedos y sus complejos, a su vez representaba la universalísima figura del perdedor y la incomunicabilidad contemporánea; (Brandimonte, 2012:153)

Quino logró implantar una mente de adulto en una niña que debería solo disfrutar de su vida inocente. Este aspecto precisamente es la base del humor en “una historieta tan cargada de elementos culturales” (Munguía González, 2019:74)

4.1. Características del cómic Mafalda

4.1.1. La forma del comic

Mafalda es un cómic de viñetas breves organizadas en filas, del mismo modo que el cómic estadounidense *Garfield*. El chiste aparece en la última viñeta. Los dibujos son generalmente simples y de proporciones idénticas. Existen variaciones cuando el autor implica más personajes o inserta más texto. Las viñetas son compuestas del dibujo y del texto, pero a veces el autor omite el texto para expresar el paso del tiempo. El cómic hizo apariciones en blanco y negro y de color.

4.1.2. La historia y los personajes

El universo de Mafalda es especial ya que los personajes principales son niños que reflexionan sobre temas de adultos: política, sistema económico, la sociedad, etc. Mediante Mafalda, que es el carácter principal, nos enfrentamos con una realidad cruda con una nota de inocencia infantil. El lector entra en su mundo y analiza las cosas desde otra perspectiva, que el autor transmite de forma cómica, aunque a veces se trata de cosas serias, de las que normalmente no se ríe. Es crucial comprender la personalidad de todos los personajes antes de traducir porque cada uno tiene su visión personal del mismo tema político, social, etc. Por ejemplo, Mafalda y su amigo Manolito, hijo de inmigrantes dedicado al comercio familiar, tienen visiones diferentes de la expresión “al extranjero”: para Manolito se trata de una oportunidad para los negocios y para Mafalda es lo contrario, no quiere irse de su país o lejos de su familia porque su identidad argentina no sobreviviría al extranjero. Conociendo el punto de vista de cada uno, la ironía de ciertas réplicas no va a pasar desapercibida. Podemos resumir aquí quiénes son los personajes principales:

- Mafalda es una niña precoz que siempre reflexiona sobre la política, el trabajo, el funcionamiento del mundo en general. Esto quiere decir que siempre habla de temas muy serios con sus amigos y sus padres que muchas veces no la entienden y no saben cómo afrontarla.
- Los padres de Mafalda, Raquel y Abierto, pertenecen a clase media argentina. La madre de Mafalda abandonó sus estudios para ser ama de casa, lo que Mafalda critica muy a menudo, mientras que su padre trabaja en una empresa.
- Guille es el hermano menor de Mafalda. Le gusta la sopa, plato que Mafalda odia.
- Felipe es el chico más inteligente de la banda. No le gusta la escuela y prefiere jugar al ajedrez, leer cómics y escuchar a los Beatles. Él también quiere cambiar el mundo, pero no tiene ideas tan radicales como Mafalda.
- Manolito es el amigo capitalista. Es hijo de inmigrantes gallegos y trabaja en el almacén de su padre. Siempre tiene en mente el dinero y los negocios.
- Susanita es la amiga rubia, símbolo de feminidad. Es racista y odia a los pobres. Le preocupa su imagen, quiere tener muchos hijos y ser de buena clase social.
- Miguelito es también rebelde como Mafalda. Es italiano y tiene cierto orgullo por Mussolini.

- Libertad es una niña muy bajita, que es una ironía con su nombre. Es más radical que Mafalda, pero también más realista. Intenta cambiar el mundo y exponer la situación en la que se encuentra el país.

4.1.3. El trasfondo histórico, político y social

Mafalda surgió en la Argentina de los años sesenta, perteneciente a la clase media. Fue creada para una publicidad de electrodomésticos de Mansfield de la empresa argentina Siam Di Tella. En esa época florecían la vida estudiantil y el sector comercial, los servicios públicos se ampliaban y los electrodomésticos se hacían más baratos, lo que facilitó la llegada de la tecnología doméstica a los hogares.

Quino quiso ilustrar la modernización social cuyo rol principal tuvo precisamente la clase media. De este modo, expone los temas de los cambios en las relaciones familiares, la posición social de las mujeres y la huella política. La clase media de entonces vivía todavía bajo la influencia del peronismo, pero también en transición hacia el desarrollo y la modernidad. Mafalda es también la representación de la juventud de esa época: rebelde, confrontada a la autoridad, innovativa. Algunos jóvenes formaban parte de la resistencia peronista, otros luchaban contra el monopolio de la enseñanza universitaria dirigido por Arturo Frondizi. La historieta se enfoca cada vez más en la vida política muy agitada con debilidad de la democracia, el poder militar y la crisis social y económica. En 1964 asumió la presidencia Arturo Illia, quien no supo mantener el orden interno del país. Su política llevó al golpe de estado del general Juan Carlos Onganía y con ese golpe de estado Mafalda se hizo cada vez más rebelde hacia la política y la dictadura. La clase media universitaria se rebeló contra la dictadura que impidió el funcionamiento normal de la enseñanza, los artes y la cultura. Quino y Mafalda tuvieron que luchar contra la censura adoptando formas sutiles para transmitir la ira de oposición, aquí viene el rol crucial de los juegos lingüísticos. Además, se despertó el espíritu feminista y en 1970 se formó la Unión Feminista Argentina. La dictadura estaba debilitando frente a la rebeldía popular y las acciones de las guerrillas, lo que resultó en la caída de Onganía el 8 de junio de 1970. Sin embargo, el autoritarismo seguía estando en vigor y la economía sufrió de una inflación importante en 1970.

Antes de despedirse del público el 25 de junio de 1973, Mafalda seguía rebelde contra la violencia permanente en Argentina.

Tomando en consideración este trasfondo político e histórico, fue una tarea sutil para Quino crear y publicar una historia que lleva temas marginales. Es normal que el lector o el traductor tengan problemas para descifrar lo que se quiere transmitir. Puede suceder que el traductor vea un chiste o una insinuación donde no lo hay o que, al contrario, no entiende el humor perteneciente a la cultura de aquella época.

5. Metodología

En este trabajo vamos a analizar el volumen número 1 del cómic *Mafalda*, creado por Quino. Fue publicado en 1966 por las Ediciones de la Flor en Buenos Aires en Argentina. Aparecieron muchas ediciones de los 11 volúmenes y el cómic fue traducido a más de 26 lenguas y publicado en 50 países. Es un cómic que consta de viñetas repartidas en filas. Cada fila contiene aproximadamente 4 viñetas, dependiendo del tamaño del dibujo. Cada fila cuenta su historia y en la última viñeta se encuentra generalmente el chiste. *Mafalda* apareció en color y en blanco y negro. El volumen traducido en este trabajo fin de máster es en blanco y negro. Cada volumen contiene 128 páginas. En este trabajo hemos traducido el primer volumen.

Para convertir la versión PDF del documento, hemos utilizado el programa Word, que es suficiente para cambiar la imagen, borrar elementos para reemplazarlos con sus equivalentes españoles y para quitar el texto y sustituirlo por la traducción. No era necesario traducir algunos elementos como los puntos de exclamación e interrogación, los signos musicales u otros signos que pueden ser entendidos para el público croata.

6. La traducción

Teniendo en cuenta el tamaño del corpus (128 páginas de cómic original más 128 de traducción), en este capítulo traemos una selección de 31 viñetas traducidas, junto con el original. Dicha selección representa una muestra de la traducción del volumen I del cómic, publicado en 1966.



Imagen 1. Introducción al cómic



Imagen 2. Fin del cómic



Imagen 3. Mafalda habla de la gente que se va a trabajar al extranjero



Imagen 4. Mafalda ha recibido su primer televisor



Imagen 5. Mafalda habla de la gravitación



Imagen 6. Mafalda y sus amigos juegan al gobierno



Imagen 7. Mafalda habla de política



Imagen 8. Mafalda habla de política

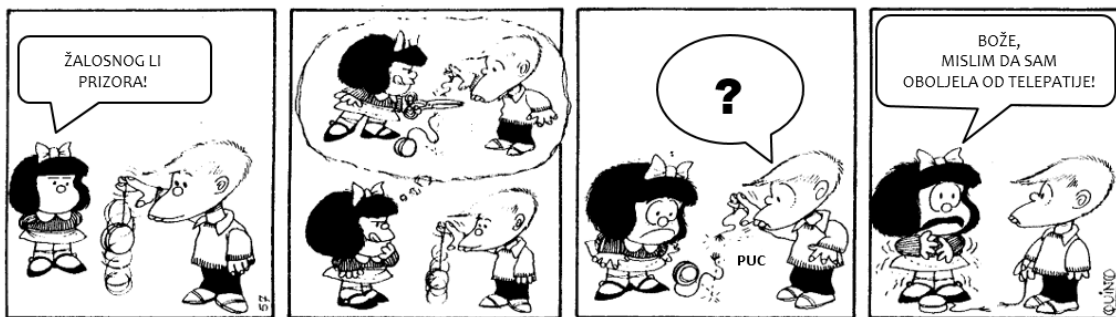
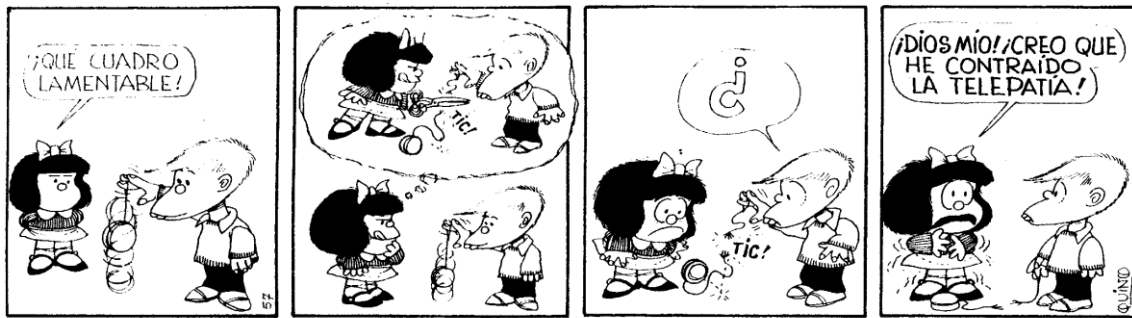


Imagen 9. Mafalda y la telepatia



Imagen 10. Felipe habla del valor del dinero y de la cultura



Imagen 11. Mafalda juega al ajedrez con sus amigos



Imagen 12. Mafalda juega al ajedrez con sus amigos



Imagen 14. Mafalda habla de ciencia



Imagen 15. Mafalda y Susana hablan de la maternidad



Imagen 16. Mafalda habla del televisor y de política

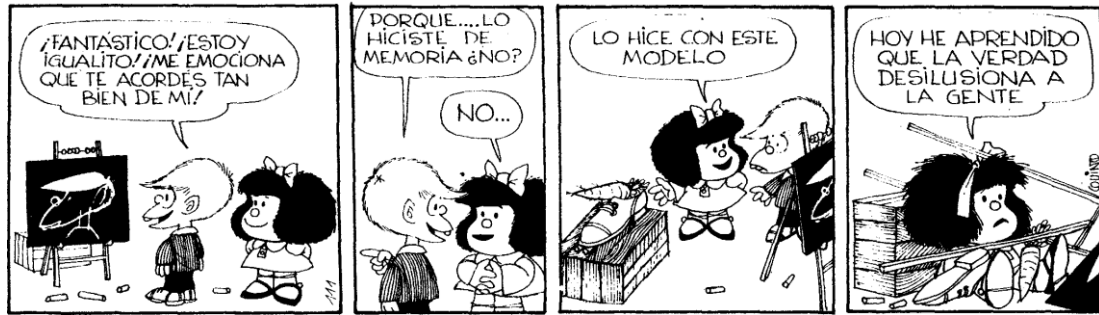


Imagen 17. Mafalda dibuja a Felipe



Imagen 18. Mafalda y Susana sobre la maternidad

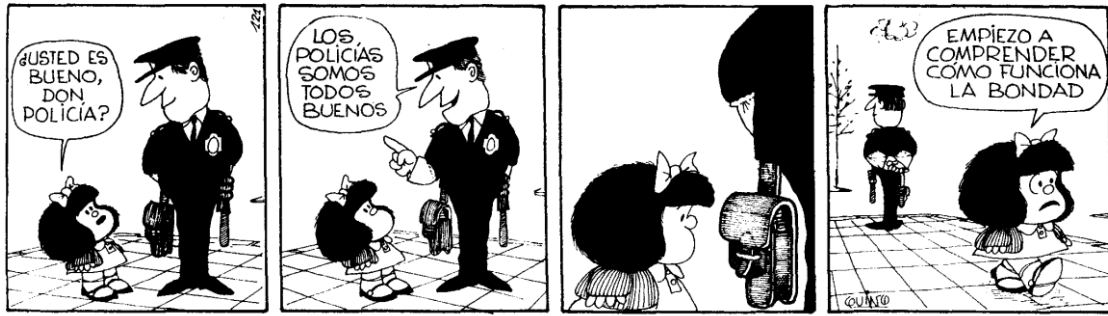


Imagen 19. Mafalda sobre la política



Imagen 20. Mafalda planeando su vida



Imagen 21. Mafalda y la radio



Imagen 22. Mafalda y su noción del tiempo



Imagen 23. Manolo sobre el negocio y Mafalda escuchando a la radio



Imagen 24. Mafalda sobre las clases sociales y Manolo hablando del negocio



Imagen 25. Ha llegado la primavera



Imagen 26. Las nuevas tecnologías y el comunismo en el cómic



Imagen 27. La prensa en el cómic

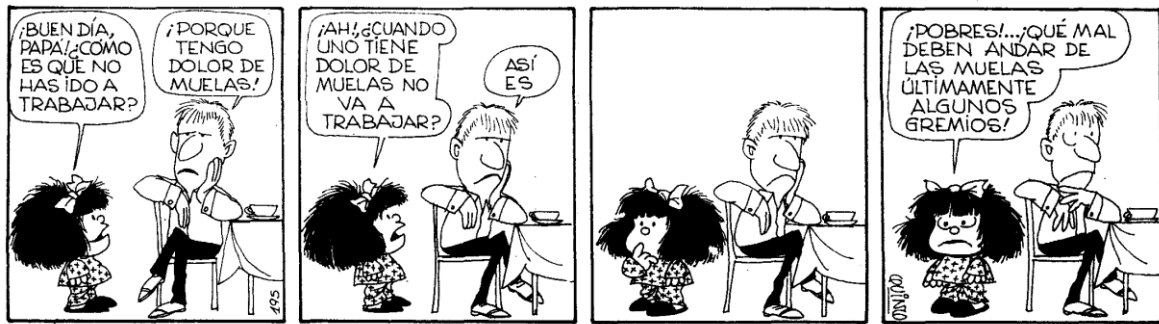


Imagen 28. Mafalda sobre la situación laboral



Imagen 29. Mafalda sobre la política

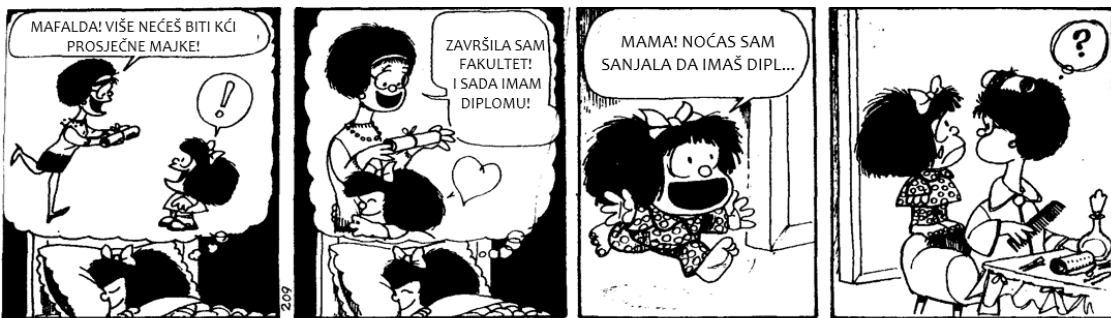


Imagen 30. La mujer en el sistema educativo



Imagen 31. El tema de la sobrepoblación

7. El análisis de la traducción

La traducción de un texto audiovisual requiere programas especiales, pero para nuestro trabajo hemos utilizado el programa Word cuya utilización es bastante fácil. Hemos quitado el texto original, así como los signos que no podrían ser entendidos por el público croata y hemos insertado la traducción croata. En este apartado vamos a analizar algunos aspectos de nuestra traducción focalizándonos en las estrategias mencionadas más arriba y en otros aspectos propios al cómic.

7.1. Las estrategias de traducción

7.1.1. La equivalencia

Como ya hemos mencionado, la equivalencia es una estrategia utópica porque no siempre se puede encontrar una traducción exacta, que respete el texto de origen y la lengua meta, particularmente con los juegos lingüísticos. Sin embargo, hemos logrado a tener varios equivalentes en nuestra traducción:

Ejemplo 1:



Mafalda habla de los jóvenes que, después de terminar sus estudios, no se quedan en el país y se van al extranjero para trabajar. Su padre le dice que no tienen suficiente “campo” en el sentido de que no tienen mucho ámbito para ejercer sus actividades y cómo la palabra *campo*

es polisémica, Mafalda lo entiende como terreno, hábitat del ganado. La misma confusión, o sea el mismo juego de palabras, existe en croata.

Ejemplo 2:



En este ejemplo tenemos un juego de palabras con los verbos *descubrir* y *cubrir*. Las maestras hablan entre sí diciendo que la pintura “descubre” la personalidad, o sea que muestra otros aspectos de la personalidad de un individuo y Mafalda, toda manchada de pintura, juega con este verbo diciendo que la pintura “cubre” a los que la utilizan. En croata funcionan verbos equivalentes *otkrivati* y *pokrivati* porque comparten el mismo sentido con el español.

Ejemplo 3:





En este ejemplo la equivalencia se logra f3cilmente porque el sufijo *-logia*, que viene del griego y que significa ‘estudio, tratado o ciencia’, es muy utilizado en otras lenguas, como el croata, por ejemplo. De este modo, traducimos la palabra *envidia* por su equivalente *zavist* y a3adimos el sufijo.

Ejemplo 4:



En este ejemplo presentamos una equivalencia parcial. La palabra espa3ola *militar*, con el significado de ‘persona que pertenece a las fuerzas armadas de un pa3s’, seg3n el DLE, no tiene un equivalente exacto en croata. En croata se traducir3a por *vojn*. Sin embargo, traduc3endolo as3, perder3amos el juego de palabras, as3 que hemos optado por la palabra *militarizam* que

significa *militarismo*. La raíz de la palabra es equivalente al original y se guarda el juego de palabras sin crear confusión para el lector.

7.1.2. El calco

En nuestra traducción no hemos utilizado la técnica del calco principalmente porque el español y el croata pertenecen a familias de lenguas distintas y no hubiera podido ser posible transmitir algo correctamente calcándolo. Por lo tanto, hemos optado por otras estrategias de traducción.

7.1.3. La extensión

Hemos utilizado la extensión en un solo ejemplo en el cómic, para intentar conservar la expresión original lo más fielmente.

Ejemplo 1:

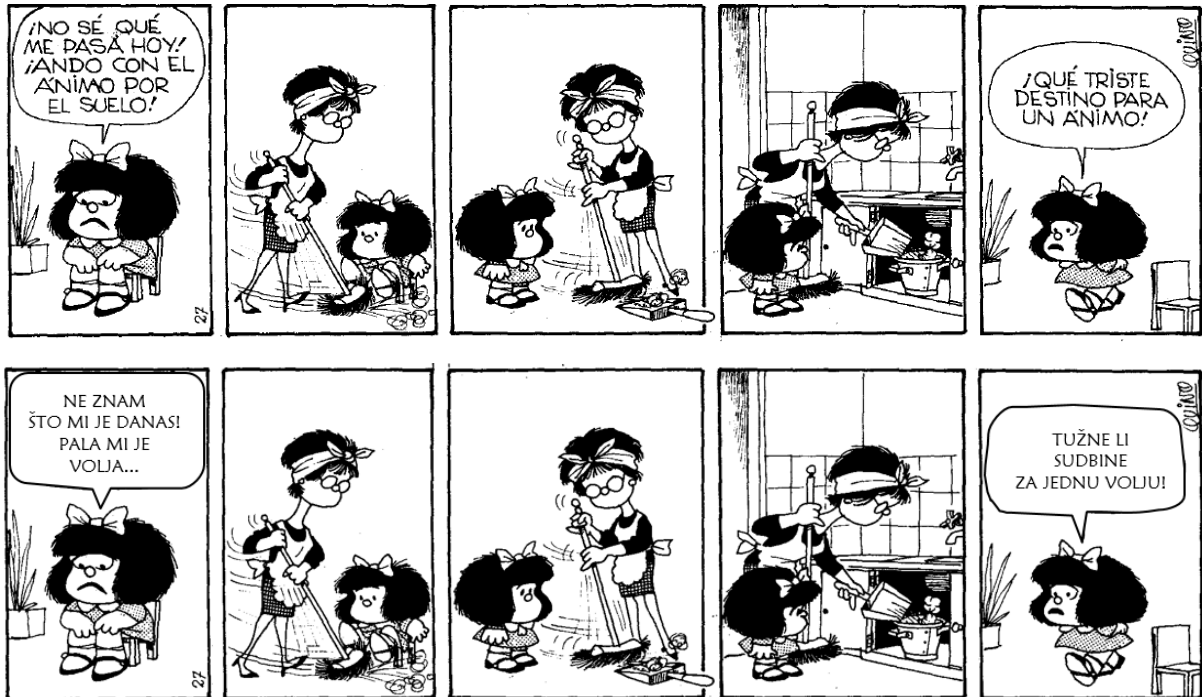


Nos parece que la traducción de *cinerama* sin añadir explicación sería demasiado vaga para el lector croata. Entonces, para no omitir la expresión de origen, hemos optado por explicar la función de la técnica cinematográfica del cinerama traduciéndola como “merece que su insulto ocupe mucho espacio, como las películas en el cinerama”. Como Mafalda odia la sopa y que su reacción en la tercera viñeta ocupa mucho espacio, hemos enriquecido la traducción e intensificado el chiste usando la extensión.

7.1.4. La analogía

Al no poder encontrar un equivalente de la expresión original, hemos encontrado una expresión que por analogía está relacionada con la original.

Ejemplo 1:



En este ejemplo Mafalda dice que anda con el ánimo por el *suelo* y viendo su madre barriendo emplea la palabra *suelo* literalmente, diciendo que su ánimo se encuentra en el suelo y que su madre lo acaba de echar a la basura. En croata no existe esta expresión, pero tenemos otra similar con el verbo *pasti* que significa “caer” y funciona perfectamente en este contexto porque el ánimo se “cae” por el suelo y las consecuencias pasan a ser las mismas que en el texto de origen.

Ejemplo 2:





En este ejemplo vemos que Mafalda utiliza el doble sentido de la palabra española *índice*:

“1. dedo índice

2. expresión numérica de la relación entre dos cantidades” (DLE).

En croata, la palabra *indeks* comparte el segundo significado, pero no el primero. Entonces hemos optado por dos palabras diferentes, pero que en este contexto tienen el mismo papel. *Pokazatelj* significa ‘expresión numérica de la relación entre dos cantidades’, pero no tiene el significado de ‘dedo’. Sin embargo, el contexto permite entenderlo como ‘dedo que señala algo’ y de este modo mantenemos el juego lingüístico.

Ejemplo 3:



La palabra *mascalzone* en italiano describe a una persona insolente o sinvergüenza. Parece que el público argentino entendería esta expresión, pero el público croata probablemente no. Por lo

tanto, hemos optado por la palabra italiana *ridicolo* que significa ‘idiota’. No tiene el mismo sentido que *mascalzone*, pero los croatas utilizan la palabra *redikul*, que viene del italiano y se usa también como insulto.

7.1.5. La substitución

En este volumen del cómic existen expresiones que no pueden ser entendidas por el público croata, sea por una cuestión cultura o simplemente por diferencia lingüística. En el próximo ejemplo hemos recreado el juego lingüístico.



Vemos que el autor juega con las palabras *nata* y *natalidad*. Como este juego es propio a la lengua española y que en croata no existen equivalentes, hemos recreado el juego traduciendo *nata* como *skorup* y jugando con otro dilema político-social que preocupa a Mafalda: la corrupción. Entonces hemos creado una nueva palabra: *skorupcija*. Entonces, Mafalda dice a su madre: “A ti no te molesta la escorupción”.

7.1.6. La compensación

Teniendo en cuenta que la naturaleza de nuestro texto original es en forma de texto corto en forma de viñetas, no hemos podido utilizar la compensación dado que se basa en trozos de texto más largos.

7.1.7. La omisión

En nuestro trabajo no hemos utilizado la omisión. Todo ha podido ser traducido utilizando otras estrategias de traducción.

7.1.8. El comentario metalingüístico

La traducción no es siempre posible porque existen elementos que son propios a una lengua y no se pueden cambiar sin perder por completo el significado. Al enfrentarse con estos retos, añadimos un comentario como en el ejemplo que sigue:



* YO je španjolska osobna zamjenica koja znači JA

Sería absurdo traducir esto de otra manera porque el juguete „yo-yo“ se ve en la imagen y tiene el mismo nombre en croata. Sin embargo, en español funciona el juego de palabras con el pronombre personal *yo* y en croata este juego no es posible. Por lo tanto, en vez de omitirlo o

cambiarlo por completo, hemos decidido acercar el público meta al texto original para que disfrutan de este juego de palabras que brinda la lengua española.

8. Conclusión

En este trabajo hemos presentado el humor argentino al público croata mediante un cómic de los años 60. Hemos notado que el cómic *Mafalda* no es traducido en croata y que no hemos encontrado muchos trabajos de traducción de los juegos lingüísticos implicando estas dos lenguas. Mafalda fue una opción ideal ya que los temas principales del relato son cotidianos y variados: la política, la economía, la sociedad, la familia y los niños y no solamente en la Argentina de los años 60 pero también en todo el mundo. Nos ha parecido muy importante transmitir la lengua cotidiana de aquel tiempo y con esto el fondo histórico y las costumbres de este país. Hemos logrado cumplir nuestra tarea investigando el humor, en el que yacen las riquezas de una lengua.

Primero hemos presentado el cómic y luego el juego lingüístico para poder proceder a un análisis centrado en las particularidades de la traducción de los juegos lingüísticos que aparecen en el género del cómic, que pertenece a la traducción audiovisual. Hemos expuesto cada parte del cómic utilizando la terminología adecuada para destacar que cada apartado es importante en un trabajo de traducción y que los apartados son relacionados entre si para formar un conjunto. Desafortunadamente, no poseemos un programa avanzado para trabajar la parte técnica de nuestra traducción. Sin embargo, en el programa de Microsoft Word hemos tenido las herramientas suficientes para mostrar que el tamaño del texto, su espesor, la puntuación, las onomatopeyas y la forma del bocadillo han sido extremadamente importantes para transmitir el mensaje original y el juego lingüístico. Luego hemos explicado los varios aspectos de la traducción de un cómic para situarlo en el ámbito de la traducción audiovisual y para destacar que el aspecto cultural y el humor juegan un papel esencial en este género literario. El cultural es importante en cada tipo de traducción, pero cuando se traduce el humor, es de gran importancia conocer suficientemente las circunstancias en las que apareció la obra literaria.

Investigando la traducción de los juegos lingüísticos, no hemos encontrado una obra que contenga todas las estrategias de creación de los juegos lingüísticos, así que hemos utilizado las obras de dos autores diferentes para demostrar la variedad de técnicas fonéticas, léxicas, morfológicas, ortográficas y gráficas que existen para jugar con las palabras. Añadimos algunos ejemplos en croata que ilustran que estas técnicas son universales y presumimos que son aplicables a todas las lenguas.

Presentando el marco teórico de este modo, hemos podido analizar claramente las soluciones y los problemas encontrados en nuestra traducción. Hemos centrado nuestro análisis en las ocho estrategias propuestas por Veisberg (1997) porque son bastante sencillas y prácticas. Hemos

mostrado que la mayoría de las técnicas, es decir cinco de las ocho mencionadas, se pueden utilizar en la traducción de este cómic. Cabe destacar que la estrategia más utilizada fue la equivalencia. Esto no es muy sorprendente cuando se trata de un texto no humorístico, pero lograr a tener un equivalente exacto en una lengua que no pertenece a la misma familia de lenguas que la original es una situación favorable. En otras palabras, hemos podido transmitir el mismo sema en la lengua meta para obtener el mismo juego lingüístico. Sin embargo, hay ejemplos en los que hemos tenido que interferirnos en momentos en los que los equivalentes no podrían ser entendidos sin explicarlos y en estos momentos hemos recurrido a la estrategia de la extensión, infiltrándonos en el texto sin alterarlo mucho.

La parte más divertida y original de nuestra traducción ha sido traducir con la analogía porque esto nos demuestra que a veces es difícil ser creativo sin alejarse del texto original para recrear un juego lingüístico. La analogía parece ser una buena opción cuando no existe un equivalente, pero existe una imagen similar. La traducción se hace cada vez más interesante cuando aparece una tercera lengua en el medio. En nuestro caso se trata del italiano, cuando Mafalda insulta a Felipe. Dándonos cuenta que este insulto no podría ser entendido por un público croata, hemos preferido traducirlo por otro insulto italiano cuya raíz ya existe en la lengua croata. Por lo tanto, vemos que a veces existen aspectos imprevisibles en los que tenemos que pensar para encontrar una manera de recrear el puente entre las dos culturas.

Otra estrategia complicada y muy creativa fue la sustitución con la que hemos completamente recreado el juego lingüístico. Cuando el sema es propio a una lengua y no existe en otra, no lo podemos guardar. En nuestro único ejemplo de la estrategia de sustitución, Mafalda juega con la palabra *nata* y *natalidad* para hacer una observación más sobre un tema social actual en aquel entonces. El primer paso fue encontrar si existe una palabra croata que podría relacionar la natalidad y la leche. Desafortunadamente, como esta combinación no existe, hemos tenido que pensar en otra palabra relacionada con la leche y alejarnos del tema social mencionado por Mafalda y elegir otro para formar otro juego. Tengamos en cuenta que no nos podemos alejar demasiado porque la imagen no lo permite.

En nuestro trabajo hemos podido demostrar en varias ocasiones que los juegos lingüísticos no son siempre traducibles. El traductor puede hallarse en una situación sin salida, como ha sucedido en nuestra traducción con el juguete yo-yo. En estos casos optamos o por un cambio completo del relato o por el comentario metalingüístico. El comentario definitivamente tiene el defecto de distraer al lector, pero en nuestra situación decidimos utilizarlo porque la confusión

creada es típica para el personaje Mafalda y refleja muy bien su modo de pensar y su personalidad.

Las técnicas del calco, de la omisión y de la compensación no han sido utilizadas en este trabajo. Hemos precisamente evitado el calco y la omisión porque nos parece que son las menos fieles al texto de origen. El calco es casi imposible en la traducción de los juegos lingüísticos porque en general pierden toda su significación. Por otra parte, la estrategia de la omisión refleja la incapacidad del traductor para crear otro juego lingüístico.

El trabajo de traducción tiene un aspecto muy creativo y en este trabajo hemos demostrado que en el ámbito de la traducción audiovisual la creatividad es fundamental. Tomando esto en cuenta, uno puede pensar que el traductor tiene mucha libertad, pero la verdad es que debe mantenerse fiel al texto de origen y si quiere sacrificarlo, solo puede hacerlo para acercarlo al público meta.

Traducir los juegos lingüísticos nos ha enseñado que las lenguas española y croata tienen mucho en común, aunque no pertenezcan a la misma familia de lenguas. Suponemos que la proximidad geográfica y cultural entre la cultura eslava y romana tienen un papel crucial para explicar esta relación tan estrecha. Es bien conocido que durante la historia las lenguas romanas tuvieron una gran influencia sobre la cultura croata. Por lo tanto, podemos encontrar palabras y expresiones similares.

Nuestro propósito ha sido realzar el rol del juego lingüístico en el género del cómic mediante el vínculo que tienen las lenguas y culturas española y croata. El lenguaje de la vida cotidiana sería bastante pobre e incomprensible si no existieran el humor, los juegos lingüísticos o las expresiones idiomáticas y esto vale para cada lengua y cada pueblo y lo hemos presentado en este trabajo con el español y el croata. Tenemos que acentuar que la creatividad y el conocimiento de las dos culturas son la base de un trabajo así. El traductor debe tener un gran conocimiento del contexto histórico y social de una lengua tal como un nivel avanzado de las lenguas traducidas. Como hemos mencionado, el humor es muy subjetivo y no nos reímos de las mismas cosas. Por esta razón, el traductor debería primero tener un sentido del humor para poder entenderlo y una cierta creatividad para poder transmitirlo.

Estudiando muchas fuentes de autores y lenguas diferentes, esperamos que hemos reagrupado las herramientas fundamentales para traducir los juegos lingüísticos y esperamos que hemos suscitado el interés para la traducción del humor español al croata y también para el humor croata al español. Este “manual” es un panorama general que deja paso a otros estudios sobre el mundo del cómic, los varios tipos de humor, los juegos lingüísticos y las expresiones

idiomáticas. Un paso hacia adelante podría ser la traducción del humor en los dialectos de una lengua.

Bibliografía

Fuentes lexicográficas

1. RAE & ASALE (2019): *Diccionario de la lengua española*. 23ª. ed. Disponible en: <https://dle.rae.es/> [consultado el 24/7/22]
2. Word Reference – Calpe, E. (2005). *Diccionario de la lengua española*. Disponible en: <https://www.wordreference.com/> (24/7/22)
3. Reverso Technologies Inc. (2013-2022). *Diccionario Reverso*. Disponible en: <https://context.reverso.net/translation/> (24/7/22)

Referencias bibliográficas

1. Altenberg, T., Owen R. J. (2015). Comics and Translation: Introduction. *New Readings*, vol. 15, i–v. Disponible en: <http://doi.org/10.18573/newreadings.100>
2. Brandimonte, G. (2012). La traducción de cómics: algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor. En: A. Cassol, A. Guarino, G. Mapelli, F. Matte Bon, P. Taravacci (eds.), *Metalinguaggi e metatesti. Lingua, letteratura, traduzione*, Università degli Studi di Messina, XXIV Congresso AISPI (Padova, 23-26 maggio 2007). Roma: AISPI Edizioni, pp. 151-168. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/23/23_151.pdf (6/12/21)
3. Caballero Artigas, H. L. (2018). Traducción y equivalencias en la fraseología español-francés. *Anales de Filología Francesa*, 26, 47-60.
4. Campos Pardillos, M. A. (1992). Las dificultades de traducir el humor: Astérix le Gaulois – Asterix the Gaul – Asterix el Galo. *Babel AFIAL: Aspectos de filología inglesa y alemana*, 1, 103-123.
5. Castillo Cañellas, D. (1996). *Limitaciones en la traducción de tebeos*. Memoria de licenciatura. Málaga: Universidad de Málaga. Disponible en: <https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebeostraduccion.pdf> (6/12/21)
6. Cuñarro, L., Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic: códigos y convenciones. *Signa: Revista De La Asociación Española De Semiótica*, 22, 267-290.

7. Doboş, S. (2015). *Problématique de la traduction des bandes dessinées*. En: I. Boldea (ed.), [The Proceedings of the International Conference Globalization, Intercultural Dialogue and National Identity. Section: Language and Discourse](#), vol. 3. Tîrgu-Mureş: Arhipelag XXI Press, pp. 666-680.
8. Kaindl, K. (1999). Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation. *Target*, 11: 2, 263–288.
9. Kaindl, K. (2010). Comics in translation. En: Y. Gambier, L. van Doorslaer (eds.), *Handbook of Translation Studies*, Volume 1. Amsterdam: John Benjamins, pp. 36-40.
10. Koponen, M. (2004). *Wordplay in Donald Duck comics and their Finnish translations*. Master's thesis, Department of English, University of Helsinki. Disponible en: <https://www.semanticscholar.org/paper/Wordplay-in-Donald-Duck-comics-and-their-Finnish-Koponen/6e672cc1535013c40a799b1b609fe8b9a8754e11> (6/12/21)
11. Luque Durán, J. (2005). Los juegos lingüísticos: fallos comunicacionales, humorismo verbal y reflexión metalingüística. En: L. Luque Toro (ed.), *Léxico español actual: Actas del I Congreso internacional de léxico español actual*. Venecia-Treviso: Universidad Ca'Foscari de Venecia, pp. 91-126.
12. Martínez Sierra, J. (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson*. Tesis doctoral. Castellón: Universitat Jaume I. Departament de Traducció i Comunicació. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10803/10566> (6/12/21)
13. Munguía González, C. (2019). Análisis contrastivo de las traducciones de Mafalda en francés por Jacques y Anne-Marie Meunier. *Revista de Lenguas Modernas*, 31, 73-86.
14. Muñoz-Calvo, M., Buesa-Gómez, C. (2010). Ils sont fous ces traducteurs!: la traducción del humor en cómics de Astérix. En: R. Rabadán, T. Guzmán y M. Fernández (eds.), *Lengua, traducción, recepción: en honor de Julio César Santoyo*. León: Universidad de León, Área de Publicaciones, pp. 419-476.
15. Quesada, J. D. (1999). Algunos juegos de palabras en español: muestra y análisis estructural», *Lexis XXIII*, 1, 167-180.
16. Regattin, F. (2015). Traduire les jeux de mots : une approche intégrée. *Atelier de Traduction*, 23, 129-151.
17. Rodríguez Rodríguez, F., España Pérez, S. (2019). *La traducción del cómic*. Sevilla: ACyT Ediciones (Asociación Cultural Tebeosfera).

18. Thaler, V. (2016). Varieties of Wordplay. En: S. Knospe, A. Onysko. M. Goth (eds.), *Crossing Languages to Play with Words: Multidisciplinary Perspectives*. Berlin, Boston: De Gruyter, pp. 47-62.
19. Valero Garcés, C. (1999). La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados. [Babel AFIAL: Aspectos de filología inglesa y alemana](#), 8, 117-137.
20. Vandaele, J. (2002). (Re-)Constructing Humour: Meanings and Means. *The Translator*, vol. 8, nº 2, 149-172. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/13556509.2002.10799130> (6/12/21)
21. Veisbergs, A. (1997). The Contextual Use of Idioms, Wordplay, and Translation. En: D. Delabastida (ed.) *Traductio. Essays on Punning and Translation*. Londres: St. Jerome Publishing, pp. 155-176.
22. Zanettin, F. (2010). Humor in translated cartoons and comics. En: D. Chiaro, *Translation, Humor and the Media*. Londres: Bloomsbury Publishing, pp. 34-52.

Izazovi prevođenja igri riječi u argentinskom stripu Mafalda

Sažetak

Ovaj diplomski rad obuhvaća probleme koji se pojavljuju u području audiovizualnog prevođenja. Audiovizualno prevođenje obuhvaća široko polje, stoga smo se odlučili fokusirati na strip, posebice na igre riječi. Prvi dio rada je teoretski dio koji obrađuje strip općenito i njegove karakteristike, te igre riječi i na koji način se tvore. U drugom dijelu ćemo prezentirati strip koji smo preveli, *Mafalda*, argentinskog autora Joaquína Salvadora Lavada Tejóna. Na kraju rada prilažemo selekciju od 31 prevedenih stranica, te analizu igri riječi prema tehnikama prevođenja koje je predložio Andrejs Veisbergs (1997).

Ključne riječi: audiovizualno prevođenje, strip, igre riječi, tehnike prevođenja

Challenges of translating wordplay in argentine comic Mafalda

Abstract

This master's thesis approaches the problems found in the domain of audiovisual translation. Audiovisual translation encompasses a large field, that is why we chose to focus on the cómic genre. The first part of the thesis is the theoretical framework which treats the cómic in general and its characteristics and then the wordplay and how it is created. In the second part we present the translated cómic, *Mafalda*, from the argentine author Joaquín Salvador Lavado Tejón. In the last part we bring a selection of 31 translated pages with its analisis of wordplays based on the translation strategies proposed by Andrejs Veisbergs (1997).

Keywords: audiovisual translation, comic, wordplay, translation strategy