



MÁSTER OFICIAL EN TRADUCCIÓN PARA EL MUNDO EDITORIAL

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

DEL CÓMIC AL CINE:

***THE CROW*, DE JAMES O'BARR**

María del Carmen Baena Lupiáñez

Realizado bajo la dirección de:

Dra. Isabel Cómitre Narváez

Departamento de Traducción e Interpretación

Facultad de Filosofía y Letras

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA - 2016

RESUMEN

En este breve estudio se analizará el lenguaje simbólico de las películas basadas en cómics desde un punto de vista práctico. Emplearé diversas propuestas de análisis y teorías para reflejar la vital importancia que tiene la imagen para traducir un texto tanto en una película como en un cómic. En el caso de las películas basadas en cómics, este hecho es aún más destacable, ya que este tipo de películas intentan reflejar los elementos que caracterizan al cómic original, tanto en cuanto a la imagen como al texto. Los cómics son obras que están cargadas de simbología, y todos los elementos que aparecen en ellos son susceptibles de tener una carga simbólica, por muy insignificante que parezca su presencia. Las películas basadas en cómics utilizan diversos recursos cinematográficos para reproducir con la mayor fidelidad posible la simbología reflejada en la obra original. Cómic y cine son dos ámbitos diferentes que se complementan y que emplean los elementos específicos de sus campos para reproducir esta simbología, y el traductor de películas basadas en cómics deber tener en cuenta este hecho para realizar una traducción adecuada de la película. Todos estos conceptos se van a aplicar de una forma práctica al cómic y a la película de *The Crow*, cómic escrito e ilustrado por el autor norteamericano James O'Barr y adaptado al cine por el director Alex Proyas.

Palabras clave: *The Crow*; lenguaje simbólico; imagen; cómics; películas basadas en cómics.

ABSTRACT

In this brief study I will analyse the symbolic language of the films based on comics from a practical point of view. I will use various theories and analysis to show the vital importance of the image to translate a text, both in a film and in a comic. In the case of films based on comics, this fact is even more remarkable, because this kind of films try to reproduce the characteristic elements of the original comic. Comics are works where many symbolical elements appear, although they seem very insignificant. Films based on comics use various cinematographic resources to reproduce as faithful as possible the symbology which appear in the original comic. Films and comics are very different disciplines that complement to each other and that use specific elements of their fields to reproduce this symbology. The translator of films based on comics should take this fact into account to make an accurate translation. All these concepts are going to be applied in a practical way to the comic and the film *The Crow*, written and illustrated by James O'Barr and adapted to the screen by Alex Proyas.

ÍNDICE DE CONTENIDO

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUCCIÓN | 1 |
| 2. OBJETIVOS, METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA..... | 2 |
| 3. CONTEXTUALIZACIÓN | 3 |
| 3.1. <i>The Crow: el cómic</i> | 3 |
| 3.1.1. Autor y obra | 3 |
| 3.1.2. Edición en Estados Unidos | 4 |
| 3.1.3. Edición en España | 4 |
| 3.1.4. Traductor al español de <i>The Crow</i> | 5 |
| 3.2. <i>The Crow: la película</i> | 6 |
| 3.2.1. <i>Estreno en Estados Unidos</i> | 6 |
| 3.2.2. <i>Estreno en España</i> | 7 |
| 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA | 8 |
| 4.1. El lenguaje simbólico en los cómics | 8 |
| 4.1.1. <i>La teoría de Gubern</i> | 9 |
| 4.1.2. <i>La teoría de Cuñarro y Finol</i> | 12 |
| 4.1.3. <i>La teoría de Zanettin</i> | 18 |
| 4.1.4. <i>La teoría de Kaindl</i> | 20 |
| 4.1.5. <i>La teoría de Zavala</i> | 22 |
| 4.1.6. <i>La teoría de Martí Ferriol</i> | 23 |
| 4.1.7. <i>La teoría de Chaume</i> | 23 |
| 5. APLICACIÓN PRÁCTICA..... | 27 |
| 5.1. Sinópsis de <i>The Crow</i> | 27 |
| 5.2. Estrategias visuales en la traducción al español del cómic | 27 |
| 5.3. Estructura y flashbacks | 28 |
| 5.4. El cuervo | 29 |
| 5.5. La religión | 30 |
| 5.6. La muerte | 30 |
| 5.7. El gato | 29 |
| 5.8. El caballo | 32 |
| 5.9. Personajes: Sherri/Sarah | 32 |
| 5.10. Máscara de la ironía | 33 |
| 5.11. Análisis..... | 34 |
| 5.11.1. <i>Escena del anillo</i> | 34 |
| 5.11.2. <i>Escena de Funboy</i> | 49 |
| 6. CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS | 63 |
| 7. CONCLUSIÓN..... | 65 |
| 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 72 |
| 8.1. Fuentes primarias | 67 |
| 8.2. Fuentes secundarias..... | 67 |
| ANEXOS | 71 |

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

| | |
|--|----|
| Figura 1. Homenaje a Brandon Lee | 5 |
| Figura 2. Portada de la película..... | 7 |
| Figura 3. Expresiones faciales de Le Brun | 10 |
| Figura 4. Plano subjetivo | 13 |
| Figura 5: Plano picado | 13 |
| Figura 6. Plano contrapicado | 14 |
| Figura 7. Plano americano | 14 |
| Figura 8. Plano medio | 15 |
| Figura 9. Plano general | 15 |
| Figura 10. Primer plano | 16 |
| Figura 11. Plano detalle..... | 16 |
| Figura 12. El color rojo y su simbología..... | 17 |
| Figura 13. El color negro y su simbología..... | 17 |
| Figura 14. El color blanco y su simbología | 17 |
| Figura 15. Diferencia de trazado..... | 27 |
| Figura 16. Trazado en el cómic | 28 |
| Tabla 1. Flashbacks | 28 |
| Figura 17. El cuervo y su simbología | 29 |
| Figura 18. La religión y su simbología | 30 |
| Figura 19. La muerte y su simbología..... | 31 |
| Figura 20. El gato y su simbología | 31 |
| Figura 21. El caballo y su simbología..... | 32 |
| Figura 22. Sherri/Sarah | 33 |
| Figura 23. La máscara de la ironía..... | 33 |
| Figura 24. Prolongación de las palabras | 35 |
| Figura 25. Diferencia de registros..... | 36 |
| Figura 26. Palabras malsonantes | 36 |
| Figura 27. Códigos lingüísticos | 37 |
| Figura 28. El código musical en el cómic | 38 |
| Figura 29. Movimientos cinéticos..... | 38 |
| Figura 30. Código musical..... | 38 |
| Figura 31. Narración en off..... | 39 |
| Figura 32. Colocación del sonido | 40 |
| Figura 33. No rotulación de las viñetas | 41 |
| Figura 34. Códigos iconográficos | 41 |
| Figura 35. Uso del color en el cómic | 42 |
| Figura 36. Uso de los colores..... | 43 |
| Figura 37. Sincronía labial | 43 |
| Figura 38. Signos quinésicos en el cómic | 44 |
| Figura 39. Expresiones faciales | 44 |
| Figura 40. Proxémica en la película..... | 45 |
| Figura 41. Articulación bucal..... | 46 |
| Figura 42. Traducción de los títulos..... | 47 |
| Figura 43. Elipsis en el texto meta..... | 48 |
| Figura 44. Elipsis en la película | 48 |
| Figura 45. Diferencia de registro Eric..... | 50 |
| Figura 46. Signos ortotipográficos..... | 50 |
| Figura 47. Vulgarismos y coloquialismos..... | 51 |
| Figura 48. Códigos paralingüísticos | 52 |

| | |
|---|----|
| Figura 49. Empleo de onomatopeyas | 52 |
| Figura 50. Código musical | 53 |
| Figura 51. Monólogo de Eric Draven | 54 |
| Figura 52. Uso de cursiva | 55 |
| Figura 53. No traducción de onomatopeya | 56 |
| Figura 54. Códigos iconográficos | 56 |
| Figura 55. Uso del color en The Crow | 57 |
| Figura 56. Uso de los colores..... | 57 |
| Figura 57. Expresiones faciales | 58 |
| Figura 58. Movilidad y cultura meta..... | 59 |
| Figura 59. Articulación labial | 60 |
| Figura 60. Portadas del cómic..... | 61 |
| Figura 61. Elipsis del texto meta..... | 62 |
| Figura 62. El montaje..... | 62 |

1. INTRODUCCIÓN

Los cómics y el cine son dos ámbitos que han sido objeto de estudio dentro de los estudios de Traducción desde hace varias décadas. El cine ha sido más estudiado que el cómic, ya que este último se consideraba hasta hace poco un medio de expresión artístico caricaturesco reservado a un público infantil y juvenil, y no se observaba en él un tema de estudio que tuviera potencial. Sin embargo, poco a poco se ha empezado a considerar el cómic como un objeto de estudio tan lícito como otro cualquiera dentro de los estudios de Traducción.

La pregunta de la que se parte en este trabajo es la siguiente: ¿qué aparece en la imagen para que resulte tan importante en una película o en un cómic? Fundamentalmente unos personajes más o menos carismáticos que se ven envueltos en una serie de circunstancias que afrontan de una forma o de otra según su carácter. Dichos personajes no solo expresan su punto de vista sobre cualquier asunto de forma escrita u oral, sino también mediante sus gestos y sus expresiones faciales. De ahí, la importancia que se le otorga al lenguaje simbólico que aparece en las películas y en los cómics. El alto porcentaje de símbolos que aparecen en estos géneros se debe, por lo general, a que el autor pretende transmitir, en numerosas ocasiones, mensajes que pasan desapercibidos a simple vista, pero que resultan fundamentales para la comprensión de la historia. Depende del autor hacer más sutil o más visible el significado del símbolo en cuestión. Todo elemento es susceptible de convertirse en simbólico, desde la música que aparece en las películas hasta los colores de los cómics. De ahí que no pueda traducirse un texto sin tener irremediabilmente que observar la imagen al mismo tiempo, porque no puede pasar por alto ninguno de los elementos que acompañan al texto dentro de una película o de un cómic.

Este hecho se hace aún más evidente en las adaptaciones cinematográficas de los cómics, ya que los directores de cine suelen intentar reproducir con la mayor fidelidad posible los elementos más representativos del cómic que pretenden adaptar. Por lo tanto, resulta fundamental analizar el lenguaje simbólico que aparece en este tipo de películas, ya que permite establecer un puente entre el cine y el cómic.

Así, teniendo en cuenta todos estos antecedentes, se ha llevado a cabo un breve trabajo que analiza el lenguaje simbólico en el cómic *The Crow* de James O'Barr y su adaptación cinematográfica, así como la repercusión que dicho lenguaje simbólico puede tener en la traducción del lenguaje simbólico en las películas basadas en cómics y su repercusión en la traducción del original en lengua inglesa hacia el español.

2. OBJETIVOS, METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA

Teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente, el objetivo principal de este trabajo es el de establecer una propuesta de análisis del lenguaje simbólico de las películas basadas en cómics. Como ya se ha expuesto anteriormente, en la actualidad existen escasos estudios de Traducción que establezcan interpretaciones del lenguaje simbólico y de sus connotaciones en las culturas de las lenguas meta para, en función de sus significados, emplear unas u otras técnicas de traducción de los elementos lingüísticos del cómic. Los estudios existentes se centran más en la traducción de productos cinematográficos o de cómics, pero no en los elementos que acompañan al texto. Con lo cual, para intentar paliar la escasez de estudios sobre este tema, este trabajo tendría la intención de ser una pequeña aportación para la realización de estudios posteriores que analicen el lenguaje simbólico en la traducción de películas y de cómics, y muy especialmente, en la traducción de películas basadas en cómics.

Para cumplir con el objetivo principal, se establecerán otros pequeños objetivos que permitirán completar el análisis del trabajo, como el de mostrar las semejanzas y las diferencias de los elementos que forman parte de una película y de un cómic (centrándonos en los elementos comunes), proponer un modelo de análisis que sirva tanto para la traducción de películas como para la de cómics, analizar los recursos que se emplean en un cómic y en su adaptación cinematográfica para reflejar un mismo elemento simbólico y las técnicas de traducción que se han empleado para traducir este tipo de obras teniendo en cuenta el lenguaje simbólico que aparece tanto en el cómic como en la película basada en ella.

Para alcanzar estos objetivos se ha establecido una metodología de trabajo que consiste en la realización de un estudio comparativo, es decir, se han confrontado el cómic original de *The Crow* de James O'Barr y su adaptación cinematográfica realizada por Alex Proyas, y se han extraído las conclusiones pertinentes en base a esta comparación.

En primer lugar, y tras observar las notables diferencias que existían entre la película y el cómic, se han escogido dos pasajes representativos de la historia y que aparecen tanto en el cómic como en su adaptación cinematográfica.

Una vez escogidas las dos escenas que van a servir para aplicar los principios teóricos previamente expuestos, se ha optado por la propuesta de los códigos de significación del lenguaje cinematográfico de Chaume (para mostrar los elementos simbólicos que intervienen en una obra y su repercusión en la traducción), la propuesta de técnicas de traducción de Martí Ferriol (para comple-

mentar este análisis paralingüístico con un análisis lingüístico) y el modelo de análisis de los planos y encuadres de Cuñarro y Finol (para confirmar la importancia de la complementariedad entre imagen y texto). En primer lugar, se ha realizado el análisis por separado, es decir, el cómic por un lado y la película por otro, y, en segundo lugar, se ha realizado un breve estudio comparativo y se han formulado unas conclusiones en base a este análisis.

Este trabajo se estructura en tres partes. La primera parte consta de una breve contextualización de la obra. En ella se exponen las características del cómic *The Crow*, su publicación y su adaptación cinematográfica.

La segunda parte expone los fundamentos teóricos que se utilizarán para desarrollar la metodología propuesta. Se explicarán algunas de las teorías que existen sobre el lenguaje simbólico en los cómics y en el cine, la traducción de cómics y la adaptación de las películas basadas en cómics.

Por último, se aplican dichos conceptos teóricos a la práctica, y se propone un breve modelo de análisis traductológico de películas basadas en cómics, teniendo en cuenta las características de la obra y la teoría expuesta previamente.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

En esta contextualización se exponen brevemente las características del cómic original y de su adaptación cinematográfica.

3.1. *The Crow*: el cómic

3.1.1. *Autor y obra*

El dibujante y guionista James O'Barr nació en enero de 1960 y creció en Detroit en lugares de acogida. Siendo muy joven comenzó a ser un artista autodidacta por lo que su obra bebe de muchas fuentes, como por ejemplo, de la de Will Eisner.

Tras la trágica muerte de su mujer, O'Barr quedó destrozado no solo por este hecho, sino también porque el culpable salió de la cárcel seis meses después de lo sucedido. Por este motivo, decidió alistarse en la marina y le destinaron a Berlín.

En 1981, durante su estancia con los marines en Berlín, comenzó a escribir *The Crow*. El autor afirma que comenzó a dibujar este cómic como terapia, para ayudarle a aceptar la muerte de su mujer, aunque sin mucho éxito, ya que reconoce que dibujar el cómic le hizo sentirse aún peor.

Asimismo, James O'Barr reconoce que su alter ego es Eric Draven, el protagonista de *The Crow*, debido a la triste historia que propició la creación del cómic.

Por tanto, se puede decir que entender el cómic es entender la mente de James O'Barr, y esto solo puede hacerse mediante la comprensión de las ilustraciones y de todas y cada una de las palabras que aparecen en cada viñeta y en cada párrafo.

Tras dejar la marina, O'Barr continuó dibujando e ilustrando mientras hacía varios pequeños trabajos, hasta que Gary Reed, del Caliber Press, siete años después de que O'Barr dibujase *The Crow*, se interesó por casualidad en el cómic.

3.1.2. Edición en Estados Unidos

Caliber Press fue la primera editorial en publicar el cómic en 1989. Se hicieron cuatro publicaciones hasta que, por motivos económicos, se estancó su publicación, por lo que O'Barr recurrió a Tundra Publishing Ltd. para completar la historia. Tundra reagrupó los entonces libros descatalogados de Caliber junto con material inédito en una novela gráfica de tres volúmenes (*Pain & Fear, Irony & Dispair* y *Death*). El primer volumen se publicó a principios del año 1991. *Death* se publicó en mayo de 1992 y se convirtió en la publicación más vendida de la historia de Tundra Publishing.

En 1993, Kitchen Sink Press adquiere los derechos del cómic y lanza los tres volúmenes como una novela gráfica de 244 páginas junto con imágenes inéditas.

3.1.3. Edición en España

Durante la investigación realizada para elaborar este trabajo, contactamos por correo electrónico con Félix Sabaté, director de Editores de Tebeos S.L. accedió amablemente a contestar algunas preguntas¹.

El cómic *The Crow* fue publicado en España por la editorial Editores de Tebeos S.L. (antigua Ediciones Glénat S.L.) en el año 1995. Félix Sabaté, cuando se le preguntó por el motivo que le llevó a su editorial a publicar *The Crow*, afirmó que se decidió lanzar el cómic en España tras el éxito que tuvo la película en la que se basa en el cómic, estrenada un año antes en la península ibérica. Según Félix Sabaté, en ambas ediciones del cómic en España se conservó el título original de cómic por expreso deseo de James O'Barr, su autor original (también quiso que se conservasen

¹ Para consultar la entrevista completa, véase Anexo 2.

los carteles de las viñetas y los nombres de los establecimientos en inglés).

Al abrir el cómic y comenzar a leer las primeras páginas, se puede apreciar que *The Crow* está dedicada a la memoria de Brandon Lee, actor que encarnó a Eric Draven en la película basada en el cómic y que murió trágicamente durante el rodaje de la misma. De este suceso se hablará más adelante.

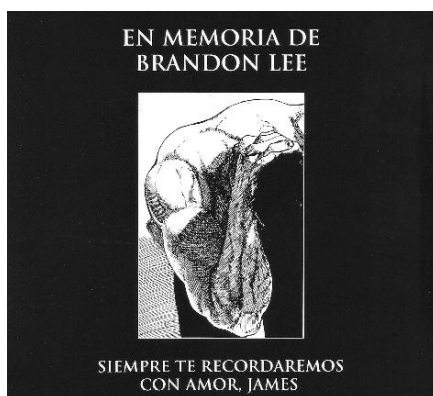


Figura 1. Homenaje a Brandon Lee

Asimismo, en Tebeosfera (2008) se señala que en los créditos del tebeo aparece el copyright de 1981, año en el que James O'Barr declaró que comenzó a trabajar en el cómic. Se exigió que fuera esa la fecha que apareciera en los créditos de la primera edición del cómic que publicó Caliber Press en Estados Unidos en el año 1989.

Por último, en Tebeosfera se afirma que la edición española del cómic es una versión traducida al español de la edición publicada por Kitchen Sink Press desde el año 1992 al 1994 (2008).

3.1.4. Traductor al español de *The Crow*

Ramón de España fue el encargado de traducir el cómic del inglés al español.

En 1981 fue coordinador de la revista «Bésame Mucho» (n.º 13-18), y después se asoció al editor Joan Navarro (fundador de Ediciones Glénat) y fue colaborador del periódico *El País* y trabajó para *El Jueves*.

En cuanto al resto de la vida del traductor de *The Crow*, Ramón de España Renedo es un guionista de cómic y cine, teórico, novelista, periodista, traductor y cineasta, crítico de cómic, música y televisión nacido en Barcelona en 1956. Se licenció en Ciencias de la Información por la Universidad Autónoma de Barcelona.

Ha escrito guiones para autores como Montesol, Roger, Sento y Keko. Junto con Ignacio Vidal-Folch, publicó el ensayo «El canon de los cómics» en 1997, en el que se centraba especialmente en el cómic europeo y en el valor de la narración con respecto a la ilustración.

En 2004, dirigió el largometraje «Haz conmigo lo que quieras», por el que fue nominado en la categoría de mejor dirección novel en los Premios Goya, y en 2010 publica su novela «El millonario comunista».

3.2. *The Crow*: la película

3.2.1. *Estreno en Estados Unidos*

El cómic fue adaptado a la gran pantalla por el director australiano Alex Proyas y se estrenó el 13 de mayo de 1994. James O'Barr² cuenta que la productora contactó con él y dio su consentimiento al guion de la película, a pesar de que había muchos cambios en la trama. Estos cambios se hicieron con la intención de darle un nuevo enfoque a la historia del cómic. La productora contó con él desde el principio, ya que tanto el director de la película (Alex Proyas) como el actor protagonista, tristemente fallecido durante el rodaje (Brandon Lee) eran fans del cómic original. Sin embargo, afirma que, aun dando su consentimiento a realizar estas adaptaciones, con esto no quiere decir que esté satisfecho con todas las adaptaciones que se han hecho de su obra. Hay un total de tres películas más (*The Crow: City of Angels*, 1996; *The Crow: Salvation*, 2000; *The Crow: Wicked Game*, 2005) y una serie de televisión (*The Crow: Stairway to Heaven*, 1998). Además, y a pesar de que está conforme con que se hagan adaptaciones cinematográficas basadas en cómics, no está de acuerdo con que los cómics se hayan convertido en guiones previos a las películas y que ahora se creen cómics pensando en la adaptación que se van a hacer de éstos, y no tanto como obras independientes.

En cuanto a la trágica muerte de Brandon Lee³, O'Barr afirma que llegó a ver a Brandon Lee como a un hermano pequeño, con lo cual su muerte fue muy dolorosa. Como ya se ha mencionado anteriormente, decidió crear la obra de *The Crow* para intentar superar la muerte de su pareja, pero acabó pensando que lo que provocó con la creación de su obra fue otra muerte más. Sin embargo, la

² Entrevista al autor durante el 11º Salón Internacional del Cómic de Málaga: Imaginamálaga 2015.

³ Brandon Lee murió durante el rodaje de la película durante la escena en la que Eric llegaba a casa y descubría a Shelly siendo violada por un grupo de criminales. De acuerdo con el guion, Brandon Lee debía abrir la puerta y ser disparado. Para rodar esta escena se utilizó una pistola con balas de fogueo, pero quedó en el fondo de la pistola un pedazo de una bala de verdad, bala que salió impulsada y aterrizó en el abdomen de Brandon Lee. El actor que accionó la pistola fue Michael Masee (Funboy). Los productores creyeron que Brandon Lee estaba realizando una interpretación muy realista, hasta que descubrieron que estaba agonizando de verdad. Brandon Lee murió el 31 de marzo de 1993, a la edad de 28 años, tras cinco horas de operación y dos semanas antes de casarse.

prometida de Brandon Lee (Eliza Hutton) intentó convencerle de que no fue culpa suya, sino que fue simplemente un trágico accidente.

Cuando le preguntaron por el futuro remake de *The Crow*, O'Barr comentó que no podía desvelar mucho acerca de esta adaptación, pero que sería una versión más fiel al cómic original, más que un remake de la película. Está previsto que se estrene en 2017.

3.2.2. *Estreno en España*



Figura 2. Portada de la película 1

La adaptación cinematográfica del cómic se estrenó en España el 28 de octubre de 1994, un año después de la muerte prematura de su actor protagonista (Brandon Lee) durante el rodaje. Este último hecho provocó que la película resultara ser un éxito incluso antes de ser estrenada. En total la película recaudó 144.693.129 dólares, frente a los 23.000.000 que costó realizarla (Abandomoviez, 2002-2015).

En España se consideró como una película no apta para menores de 18 años debido a su contenido violento (drogas, alcohol, desnudos, violación). En general tuvo muy buena acogida a pesar de este contenido violento debido a toda la polémica que había en torno al fallecimiento de Brandon Lee⁴.

⁴ Para más detalles sobre la recepción en España de la película, véase Anexo 3.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A pesar de la clara diferencia que existe entre una película y un cómic, estos dos ámbitos comparten algunos aspectos que permiten que se puedan complementar y que existan, así, películas basadas en cómics y viceversa, como por ejemplo la importancia vital de la imagen y de todo lo que aparece en ella. La imagen puede desvelar información que resulte fundamental para comprender adecuadamente la trama. Por ello, el traductor debe tener muy en cuenta todos los elementos que aparecen en la imagen para evitar malas interpretaciones o errores graves de traducción. Por lo tanto, imagen y texto se complementan y son indisolubles.

Teniendo en cuenta este precedente, nos ha interesado especialmente el concepto de lenguaje simbólico en los cómics y en las películas. Por lo tanto, todos los autores que se van a mencionar en esta fundamentación teórica van a contribuir a explicar este concepto de lenguaje simbólico. Solo se aplicarán algunos de ellos de forma práctica en el análisis, ya que algunos de ellos serían estudios más teóricos que prácticos. Sin embargo, todos estos autores se van a tener muy en cuenta para desarrollar el análisis posterior, ya que todos ellos aportan conceptos diferentes con puntos de vista distintos que permitirían explicar el concepto de lenguaje simbólico de forma más completa.

4.1.El lenguaje simbólico en los cómics

Por un lado, en cuanto al lenguaje simbólico de los cómics, nos vamos a servir del estudio realizado por Gubern (2013) para analizar las expresiones faciales y el uso de la imagen en este género. Cuñarro y Finol (2013) nos aportarán algunos conceptos sobre los encuadres, las características específicas de los cómics y su simbología. Con Zanettin (2014) se tratará el concepto de localización en los cómics y las características de la adaptación visual en los cómics. Por otro lado, se expondrá la propuesta de traducción del humor en los cómics de Kaindl (2004) que tiene en cuenta la imagen.

Con respecto al lenguaje simbólico en las películas, se van a emplear tanto de forma teórica como de forma práctica el estudio de los códigos de significación de Chaume (2001), así como la propuesta de técnicas de traducción de Martí Ferriol (2006). También se explicará el concepto de traducción intersemiótica en las películas de Zavala (2009).

4.1.1. *La teoría de Gubern*

Gubern (2013: 9) señala que la imagen icónica o figurativa⁵ es «una representación visual sobre un soporte, de algún aspecto o fenómeno del mundo perceptible y con el que guarda alguna similitud apariencial». Asimismo, afirma que la narratividad de una secuencia pictográfica surge en la mente del lector con la combinación de cronologismo, con el cual se señala que lo anterior precede a lo posterior, y de causalidad, por el cual se afirma que la realización de un acto tiene sus consecuencias.

El cómic surgió con el objetivo de caricaturizar diferentes personajes destacando de ellos rasgos fisonómicos, y aunque en su origen eran solo de géneros humorísticos, luego se fueron ampliando a géneros como el de aventuras y el romántico, orientado sobre todo al público femenino, y su dibujo se fue haciendo también más naturalista. Tanto cómics como cine se fueron adaptando a las necesidades y a las demandas de los lectores y espectadores.

Por otra parte, Gubern (2013) destaca un aspecto muy relevante, y es que las caricaturas son géneros metonímicos por antonomasia, es decir, que reflejan la moral de los personajes mediante su físico.

Una forma de expresar la bondad o la maldad de los personajes de estas historias es mediante las expresiones faciales. Estas expresiones son, por lo general, universales. La forma en la que colocamos la boca, las cejas o los labios dicen más de lo que se puede expresar en palabras. Esto ya lo sabía el pintor Charles Le Brun en 1668, cuando publicó en su obra *Conférences sur l'expression des passions* una morfología de la expresión facial. Así, en este repertorio catalogó veintiuna emociones: admiración, estima, veneración, éxtasis, desprecio, horror, espanto, amor simple, deseo, esperanza, miedo, celos, odio, tristeza, dolor corporal, alegría, risa, llanto, cólera, desesperación extrema y rabia, y las reprodujo de la siguiente manera:

⁵ Gubern fue pionero en considerar la imagen como sistema simbólico. Para más información, véase Conferencia Magistral dictada por el académico de la Universidad Autónoma de Barcelona, en el Marco de la IX Bienal de Iberoamericana de Comunicación, "La Imagen en las Sociedades Mediáticas Latinoamericanas". Santiago de Chile



Figura 3. Expresiones faciales de Le Brun

Asimismo, señala que los antropólogos y los etólogos modernos han ampliado esta clasificación y distinguen las expresiones faciales innatas y universales (la risa, el llanto) de aquellas que se atribuyen a cada cultura⁶. Así, según Gubern (2013: 24), «el *ethos* católico es más extravertido y patente en su expresividad que la contención emocional propia de la cultura protestante. Sabemos que la externalización expresiva del siciliano es diferente de la del noruego».

Pero también señala que no solo es el rostro el encargado de transmitir emociones, sino también todo el cuerpo. En los cómics esto se transmite mediante una serie de estereotipos preestablecidos, como los de la persona con las manos en los bolsillos en señal de despreocupación o la persona enfundada en un impermeable que transmite aislamiento, además del hombre grueso que representa el poder y la riqueza.

Por otra parte, los dibujantes han creado numerosas metáforas visuales en las que se expresan las

⁶ Para más información sobre los valores y la ideología en la traducción de películas, véase Cómite (2016).

sensaciones y los estados de ánimo de los personajes. Este fenómeno se llama «sensograma», y muchos de esos proceden de expresiones empleadas en la lengua común (2013: 28-29). Algunos ejemplos son los de dibujar a alguien dormido en un tronco para representar la expresión «dormir como un tronco», o algunos que no son icónicos, como el signo de exclamación sobre la cabeza del personaje para representar sorpresa, perplejidad o desconcierto o las líneas cinéticas para transmitir movimiento. De este modo, se ha creado con el tiempo un auténtico corpus metafórico.

Esto último nos permite referirnos a las onomatopeyas, elementos tan característicos de los cómics. Gubern (2013: 33) destaca, a este respecto, que «casi todos los idiomas poseen sustantivos y verbos fonosimbólicos que se han convertido en el sustrato de las onomatopeyas». Sin embargo, aunque en español existen verbos fonosimbólicos, el inglés es especialmente rico en este campo. A este respecto, Gubern señala que a esto hay que sumarle el hecho de que se aumentase el tamaño de las onomatopeyas en las imágenes, ya que esto provocó que no pudieran sustituirse por onomatopeyas locales y que se acabaran asentando las anglosajonas.

Por otra parte, señala que, si los cómics son sistemas expresivos escrito-icónicos, en el caso de las películas se trata de medios audiovisuales. Ambos representan lo continuo mediante lo discontinuo mediante las viñetas y los planos, respectivamente. Sin embargo, Gubern (2013: 37) subraya que las viñetas no son equivalentes a los fotogramas ni a los planos, ya que, aun pudiendo los fotogramas condensar más información que los planos, estos últimos carecen de la movilidad icónica del que están provistos los fotogramas, que es lo que le permite ser «una unidad temporalmente extensa y tan densamente informativa».

Los cómics coexistían en sus inicios con el cine en blanco y negro, y futuros directores de cine que fueron anteriormente dibujantes establecieron pronto una conexión entre ambos mundos, aunque seguía estando muy presente la diferencia fundamental entre ambas: el cómic ofrecía imágenes fijas consecutivas y el cine presentaba imágenes móviles y continuas. Esta diferencia crucial fue la que fundamentó las primeras adaptaciones cinematográficas de un cómic. Así, se han podido realizar, por ejemplo, películas basadas en cómics en un solo plano.

Por otro lado, destaca que las primeras adaptaciones cinematográficas de cómics contribuyeron a popularizar aún más a los personajes de estas obras, y probablemente las primeras adaptaciones con actores reales resultaron extrañas para los espectadores, por no hablar del contraste que suponía ver ahora a estos personajes moviéndose de verdad.

Sin embargo, Gubern (2013) afirma que las diferencias entre cómic y películas se acentuaron

cuando las películas pasaron a ser sonoras en 1929, ya que en el cómic la verbalidad se seguía transmitiendo mediante la escritura, mientras que ahora en el cine se hacía mediante la oralidad, por lo que, mientras que ahora en las películas la lectura de imagen y sonido se hacía simultáneamente, en los cómics se seguía haciendo de forma consecutiva.

Por último, indica que todo esto no impidió que, tras adaptarse un cómic en película, los personajes de dicho cómic acabaran llevando vidas separadas e historias diferentes en cada una de sus adaptaciones. Gubern (2013: 42-43) califica este fenómeno como *intermedialidad*, con la cual se pueden cubrir diferentes parcelas en el mercado. También se puede dar el caso de una *contaminación estética*, por la cual la escenografía y la estética de algunas películas se ven influenciadas por los cómics, y viceversa.

Como se puede observar, tanto en el cine como en el cómic desempeñan un papel fundamental la imagen y los elementos que la envuelven, como el contexto de la obra, las características de los personajes y la simbología que aparece. Tan intensa es la relación de complementariedad entre las películas y los cómics que de una puede depender el éxito de la otra y su estética y guiones se influyen entre ellos. Su función en la obra es tan importante que de ella depende incluso el éxito o el fracaso de la obra en taquilla o en las librerías.

4.1.2. *La teoría de Cuñarro y Finol*

Según estos autores, el lenguaje de los cómics está compuesto por códigos lingüísticos (grafe-mas), icónicos (imágenes), cromáticos y gráficos. Los códigos gráficos no son más que convenciones que acepta la sociedad y que dependen del contexto cultural en el que se encuentre. Esto permite hacer una lectura común de dichas convenciones, que se establecen mediante el uso de un código lingüístico, el lenguaje cinematográfico y las figuras retóricas. Según Cuñarro y Finol (2013: 269), «de esta manera observamos que el proceso de lectura de la palabra y de la imagen son análogos, es decir, que la estructura de ambas se basa en los mismos principios».

De acuerdo con Cuñarro y Finol (2013: 269-270), existe una relación entre comunicación y Semiótica, ya que la Semiótica estudia los distintos usos que se hace de los signos y, por extensión, la forma que tenemos de comunicarnos con ellos. Por signos se entendería tanto los signos lingüísticos como los paralingüísticos, es decir, tanto un texto como el lenguaje simbólico y las convenciones socioculturales.

Por otra parte, Cuñarro y Finol (2013) también destacan el poder del lenguaje corporal, de los gestos y de las expresiones faciales de los personajes de los cómics, ya que «es el medio más

eficiente y trascendental para expresar emociones y estados de ánimo» (2013: 279), ya que este lenguaje se basa en el bagaje cultural general. Consideran, además, que la combinación de las expresiones faciales y del lenguaje corporal son las principales herramientas del cómic. Estos elementos son tan importantes que existen cómics en los que se cuenta la historia sin necesidad de texto, solo con imágenes.

Por este motivo, los primeros planos resultan fundamentales en un cómic, ya que permiten mostrar con claridad los sentimientos y las actitudes de los personajes. Cuñarro y Finol (2013: 279) prefieren hablar de encuadres más que de planos, ya que el término «planos» se refiere más a las películas que a los cómics. Los planos se producen con una cámara, al contrario que en los cómics. Por encuadres se refieren a la relación que existe entre la viñeta y la figura humana o el objeto que se representa, y destacan los siguientes distintos tipos de encuadre:

- **Subjetivo:** En él se muestra la acción a través de los ojos de sus personajes.



Figura 4. Plano subjetivo

- **Picado:** Es una angulación oblicua superior. La visión se encuentra por encima de la altura de los ojos o a altura media del objeto, y se orienta hacia el suelo.



Figura 5: Plano picado

- **Contrapicado:** Es el opuesto al picado. Tiene una angulación oblicua inferior y «suele representar a un personaje psíquicamente fuerte, dominante o superior».



Figura 6. Plano contrapicado

- **Plano americano, 3/4 o plano medio largo:** Comprende desde la cabeza hasta las rodillas del personaje. Recibe este nombre al ser el plano empleado en las películas del oeste americanas para mostrar a los personajes con sus revólveres.



Figura 7. Plano americano

- **Plano medio:** Comprende desde la cabeza hasta la cintura del personaje. Se emplea para añadirle un toque expresivo y dramático, aunque también narrativo, a la viñeta.



Figura 8. Plano medio

- **General:** Muestra un escenario amplio en el que se introduce al personaje. Le aporta a la viñeta un valor descriptivo, así como otros aspectos descriptivos, narrativos o dramáticos.



Figura 9. Plano general

- **Primer plano (*close up*):** Comprende desde las clavículas hacia arriba, con lo cual se enmarca toda la cara.



Figura 10. Primer plano

- **Detalle:** Se centra en un objeto en concreto.

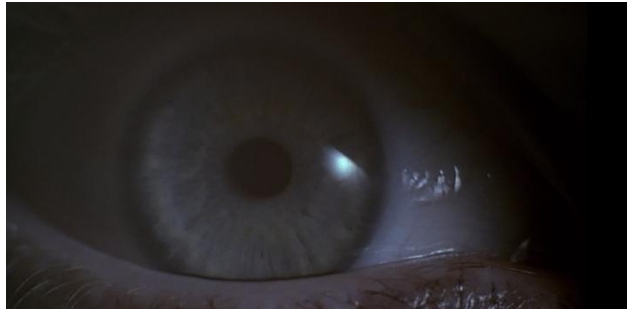


Figura 11. Plano detalle

Cuñarro y Finol (2013) también tratan la cuestión de la perspectiva en el cómic. La perspectiva desempeña una función destacable en el cómic, ya que le aporta carga emocional a la imagen. La perspectiva desde la cual el lector observa la imagen permite incluso que se cambie su punto de vista y que juzgue la historia de una forma o de otra.

Por otra parte, Cuñarro y Finol (2013) definen el concepto de «diagramación», que es el proceso por el cual se enlaza el hilo discursivo de la novela mediante el código icónico. De este proceso se encarga el dibujante o el diseñador gráfico, ya que son ellos los que tienen que darle sentido al texto mediante una secuencia determinada, su tamaño o su disposición. Esto es lo que establece el ritmo gráfico de la novela. Asimismo, afirman que el montaje de una página de cómic es similar al montaje de una película, ya que el trabajo de edición se compone de letra, viñeta e imagen y dichos elementos deben estar en armonía. Destacan también el empleo de los colores para comunicar también ideas y sentimientos. Este elemento pertenece a lo que Cuñarro y Finol (2013: 283) llaman «signos plásticos específicos del mensaje» son el encuadre, la pose o el marco, de los cuales ya se ha hablado anteriormente, y «signos plásticos no específicos del mensaje», junto con la iluminación y la textura. En cuanto a estos últimos, señalan que el color tiene unas connotaciones determinadas dependiendo de la cultura. Estos autores emplean la clasificación que Kandinsky estableció sobre los colores desde una perspectiva cultural occidental. Dicha clasificación es la siguiente:

- **El rojo:** Este color simboliza el poder, aunque también se puede interpretar como sufrimiento y dolor.



Figura 12. El color rojo y su simbología

- **El azul:** Representa el infinito.
- **El verde:** Simboliza la paz, la tranquilidad y la esperanza.
- **El negro:** Representa la muerte y todo lo que ella conlleva. En otras culturas es el blanco el color que representa la muerte.



Figura 13. El color negro y su simbología

- **El blanco:** Simboliza la pureza y alegría.



Figura 14. El color blanco y su simbología

Con esto se puede observar, en palabras de Cuñarro y Finol (2013: 283), que «los colores han estado vinculados a distintas emociones y procesos psicológicos que le otorgan a los cómics un

enorme potencial semiótico».

También añaden el monólogo como «instrumento de la interioridad espiritual de los protagonistas, para mostrar el mundo interior del personaje y para evidenciar sus sentimientos». De este modo, señalan que el monólogo es unipersonal, ya que el emisor y el receptor son, aparentemente, la misma persona. También es muy común lo que ellos llaman «isotopía reflexiva», es decir, que tratan normalmente temas de trascendencia vital o filosófica. Esto le aporta al personaje y a la historia un aspecto más realista.

En definitiva, el texto que ha de traducirse hacia la lengua meta es solo el producto de todos los factores que forman parte de un cómic. Todo influye, desde el tamaño de las onomatopeyas hasta los colores, pasando por los encuadres y el registro del discurso.

Estas teorías han tenido su repercusión en los Estudios de Traducción. Autores como Zanettin (2014) y Kaindl (2004) consideran fundamental la imagen en el proceso de traducción de cómics.

4.1.3. *La teoría de Zanettin*

Los cómics, según Zanettin, son textos narrativos visuales (2014). Esto ha hecho que la traducción de este tipo de obras se haya incluido normalmente dentro de la traducción audiovisual, al igual que la de las películas, ya que tiene características específicas que se pueden comparar con otras especialidades de este campo. Sin embargo, Zanettin afirma que la traducción audiovisual también puede incluirse dentro de la localización. Esta disciplina crea un producto que se adecua lingüística y culturalmente a la lengua meta y son creados a ordenador o con sistemas digitales, como por ejemplo los videojuegos o las aplicaciones para móviles. Teniendo en cuenta que, para traducir y rotular cómics, es necesario el uso de diversos programas informáticos, hacen interesante esta teoría.

Además, Zanettin aboga por el empleo del término localización de cómics para referirse a la traducción de este tipo de obras porque engloba en él tanto la traducción como la adaptación visual.

En su trabajo, Zanettin (2014) acota su análisis al componente visual, es decir, a la imagen y a la tipografía (no al contenido verbal) en los cómics reeditados para el público meta. A lo largo del artículo se inspirará, para su análisis formal, en las estrategias traductoras de Delabastita (de las que se hablarán más adelante) y de Celotti (2008) (traducción, nota al pie, adaptación [cultural], no traducción, supresión y mezcla de estrategias). Cuando habla de estrategias, se refiere más

bien a lo que en la traductología española conocemos como técnicas de traducción. Zanettin (2014) establece una tipología de las estrategias de adaptación visual en los cómics (que atañe a los códigos visuales, o sea, no verbales), yendo del formato de publicación hasta el aspecto de los caracteres, tipología que ilustra con ejemplos:

- Cambio de formato de publicación (formato periodístico/revista)
- Cambio de colores (el blanco y negro como algo más prestigioso en Italia para la publicación de un cómic de Alan Moore)
- Cambios en las imágenes (la supresión del bigote de Groucho y el cambio de nombre, por motivos de derechos, al parecer; los personajes con más ropa en las publicaciones de Kuwait y Emiratos Árabes Unidos)
- Cambios en la disposición de las páginas (con un controvertido ejemplo de *Ballad of the Salt Sea*, donde se mutila el contenido global de una página, quedando «huérfanas» dos viñetas en la página siguiente)
- Sustitución, supresión o adición de páginas (en el ejemplo de Tintín muestra cómo se cambiaron las viñetas donde Tintín mata con dinamita a un rinoceronte por viñetas con un final menos violento)
- Redimensionamiento, supresión, sustitución o adición de viñetas (ejemplo de censura de beso en los labios para la edición de Kuwait de *Brad of the Jungle*)
- Cambio de caracteres en el rotulado (bocadillos y cartelas, donde la tipografía define a los personajes, y otros textos del cómic).

A su vez, Zanettin explica brevemente uno de los procedimientos de traducción más frecuentes hoy en día para traducir y rotular un cómic: la estrategia de extranjerización, es decir, la prevalencia de la no adaptación. Este fenómeno pone de manifiesto la importancia del formato y de las imágenes originales por parte de los lectores de cómic y la preferencia de estos por conservar el encanto del diseño y del estilo de la cultura de origen, ya que llega incluso a influir desde un punto de vista comercial. Las editoriales venden más cómics si estos conservan su diseño original. Cuantas menos modificaciones se hagan, mejor.

Como conclusión, Zanettin afirma que este procedimiento técnico de traducción se realiza, como se ha podido comprobar a lo largo de todo el artículo, por motivos culturales y comerciales, ya que los cómics han de adaptarse en numerosas ocasiones a la cultura de la lengua meta para que se puedan vender un gran número de ejemplares en los países en los que se vaya a publicar y que aporten

beneficios a las editoriales de publicación. En el cine también se puede comprobar que los seriéfilos y cinéfilos prefieren cada vez más conservar el formato original e incluso traducen ellos mismos el producto cinematográfico para evitar esperar a que se estrene oficialmente en la lengua meta (2014). Además, los procedimientos de adaptación visual que se producen en los cómics dependiendo del país en el que se vaya a publicar confirma aún más esta teoría. La cultura y las características del mercado desempeñan un papel fundamental en los componentes del cómic. Con lo cual, resulta fundamental tener en cuenta todas estas adaptaciones visuales para traducir de un modo u otro el texto que aparezca en la imagen y adaptar, también, dicha traducción a la cultura de la lengua meta.

4.1.4. *La teoría de Kaindl*

Kaindl (2004) hace una clasificación en base a la multimodalidad de la traducción del humor en cómics, aunque también se puede aplicar a otros géneros dentro del cómic. Está basada en la propuesta que hizo Delabastita (1990: 102) para clasificar técnicas de traducción de películas (*transmutatio, substitutio, detractio, repetitio y adiectio*). Basándose en esta clasificación, Kaindl (2004) realiza la siguiente propuesta de clasificación para la traducción de cómics teniendo en cuenta la imagen que acompaña al texto⁷:

- **Juego de palabras lingüístico:** Cuando el juego de palabras o el texto se puede entender sin ayuda de la imagen o esta sirve solo de apoyo. En este caso no se diferenciaría demasiado de la traducción de textos en los que no se emplean imágenes.
- **Signos no verbales que refuerzan los juegos de palabras:** Es el caso contrario al anterior. Consiste en la relevancia de los signos no verbales y del dibujo para comprender el mensaje del texto. Se pueden tratar de gestos que hacen los personajes y que muestran el significado de estas expresiones. Sin embargo, los gestos no son los causantes de la comprensión del texto, sino el contexto y los elementos visuales que van acompañados de ese gesto.
- **Juegos de palabras que dependen de una combinación multimodal:** El humor de la viñeta depende de la imagen y de los signos gráficos. Una de las estrategias que muestra Kaindl es aquella en la que el texto original tenía un doble sentido pero en la traducción se ha

7 Esta clasificación corresponde a una traducción propia.

perdido, y al contrario, un texto original que tenía solo un sentido y que en la traducción se le ha añadido una doble interpretación.

- **El juego no verbal en los signos:** El juego se deriva de una referencia cultural que no aparece en el texto, sino en la imagen.
- **Dibujos cómicos:** Elementos culturales o comportamientos que aparecen en el dibujo y no necesariamente en el texto. Se tratan de convenciones que resultan difíciles de traducir, ya que dichos objetos o comportamientos pueden ser desconocidos o extraños para el lector de la lengua meta.
- **Elementos pictóricos culturales:** Las expresiones faciales y los gestos a menudo desempeñan un papel fundamental para comprender el sentido de humor de una expresión, por lo que resulta fundamental entender estas expresiones en la cultura de la lengua de origen para, así, traducirlo a la lengua meta.
- **Intertextualidad pictórica:** Se trata de parodiar tanto de forma verbal como en imagen una imagen famosa o un cuadro popular mediante juegos de palabras o imágenes caricaturizadas.
- **Alusiones pictóricas:** Cuando lo que se parodia es una obra pictórica.
- **Aspectos cómicos de la tipografía:** El humor no solo se puede transmitir mediante las imágenes o los diálogos que aparecen en las viñetas, sino el tipo de letra que se use, ya que también puede transmitir información de diversa índole.

En definitiva, la combinación de imagen y texto es la que hace posible que un fragmento escrito en la lengua de origen tenga sentido en la lengua meta. La propuesta realizada por estos autores no hace más que reafirmar la complejidad de la traducción de cómics y de este género en sí. Es necesario emplear estrategias de traducción que tengan en cuenta la forma en la que los autores juegan con la imagen, todos los juegos de palabras en las que participa el dibujo y las alusiones a las que recurren, ya que probablemente han influenciado al autor para hacer su obra de una u otra manera y desempeña una función mayor de lo que, a priori, puede parecer.

Todas estas teorías sobre el cómic y su traducción ponen de manifiesto la importancia de la imagen para traducir el texto original a la lengua y a la cultura de origen, ya que el lenguaje simbólico que es necesario interpretar para una mejor comprensión de la trama aparece fundamentalmente en la imagen. Los Estudios de Traducción relacionados con el cine comparten esta idea, y señalan la

vital importancia de la imagen y de los símbolos que aparecen en ella para comprender la trama, las características de los personajes, su contexto socio-cultural y las influencias que han inspirado al autor a crear su obra. Para analizar el lenguaje simbólico en el cine se va a recurrir a autores como Zavala (2009) y su concepto de traducción intersemiótica, la propuesta de técnicas de traducción de Martí Ferriol (2006) y la propuesta de códigos de significación de Chaume (2001).

4.1.5. *La teoría de Zavala*

Según Zavala (2009: 49), uno de los conceptos que ha de tenerse en cuenta cuando se trata el tema de la traducción del lenguaje fílmico es el de traducción intersemiótica, aunque Zavala señala, además, los siguientes tipos de traducción en el cine:

- **Traducción intralingüística:** se trata de la traducción de un texto en una lengua natural específica a diversos idiolectos o versiones idiosincráticas de la misma lengua natural. Un ejemplo es el doblaje de un texto en español argentino o en español mexicano.
- **Traducción interlingüística:** en el caso del cine se puede observar en la subtitulación. En ella desaparecen las variantes suprasegmentales, por lo que la subtitulación tiende a ser neutral, y el espectador se ve obligado a atender también a otros códigos, como la entonación de los diálogos en el lenguaje original.
- **Traducción intrasemiótica:** se adoptan las estrategias de la intertextualidad, como la citación textual, la alusión o la parodia.
- **Traducción intersemiótica:** en el cine consiste en extrapolar algunos principios formales de un sistema semiótico a otro sistema semiótico. El ejemplo que propone Zavala es el del estudio de la existencia de las numerosas traducciones que se han hecho de las obras de William Shakespeare.

Para estudiar la traducción intersemiótica de la literatura al cine, Zavala (2009) indica que hay que destacar las diferencias entre los componentes específicos del cine (imagen y sonido) y los componentes específicos del lenguaje literario (tiempo gramatical y construcción imaginaria del espacio). Estos componentes formales están organizados de forma relacional. En el caso de la narración, esta estructura se organiza a partir de dos componentes estratégicos, que son el inicio y el final. En el caso del cine, la relación entre el inicio y el final lo establece el punto de vista narrativo, y en el caso de la literatura, esta función la cumple el narrador. Tanto la materia de la expresión como los componentes formales tienen como objetivo, en palabras de Zavala (2009: 50), «vehicular una determinada ideología, es decir, una sustancia del contenido». Algunos indicadores de esta ideología se encuentran en el título, el género y las mismas estrategias de intertextualidad.

En definitiva, la traducción intersemiótica es el tipo de traducción que destacaría más la importancia de la imagen para traducir el texto de un producto cinematográfico, y tanto los lectores de cómics como los espectadores de las películas atienden a más características comunes de lo que puede parecer, ya que los cómics y las películas comparten determinados elementos. Dichos elementos tienen como objetivo mostrar una ideología determinada y que dicha ideología produzca un sentimiento en el lector o en el espectador.

4.1.6. *La teoría de Martí Ferriol*

En su tesis, Martí Ferriol realiza un estudio descriptivo de las versiones dobladas y subtítuladas de películas, y para ello retoma las técnicas de traducción de Hurtado Albir (2001: 268-271). Esta propuesta resulta de utilidad para analizar las pautas de traducción que ha seguido el traductor tanto del cómic como de su adaptación cinematográfica. Martí Ferriol (2006: 82-84) añade la traducción palabra por palabra y la traducción uno por uno a las técnicas de Hurtado Albir y las aplica a su corpus de estudio⁸.

- **Traducción palabra por palabra:** Consiste en traducir el texto en el mismo orden y con el significado primario de cada una de las palabras que aparecen en el original. El texto original y la traducción coinciden en orden y número.
- **Traducción uno por uno:** Se traduce cada palabra de forma independiente, pero el original y la traducción tienen palabras con significados diferentes fuera de contexto.

Asimismo, Martí Ferriol resalta la importancia de las restricciones en el texto fílmico. El primer autor en estudiar estas restricciones fue Titford (1972) con el término «constrained translation», y en España, Zabalbeascoa (2001) desarrolla los tipos de restricciones del texto fílmico (restricciones formales, lingüísticas e icónicas). Martí Ferriol añade, por su parte, la «restricción nula».

4.1.7. *La teoría de Chaume*

Chaume considera que la traducción de productos cinematográficos se puede clasificar dentro de la traducción audiovisual. Así, Chaume (2001) señala que la traducción audiovisual «es una modalidad de traducción que refleja con suma nitidez la necesidad de utilizar enfoques pluridisciplinarios para acercarse con rigor a su objeto de estudio».

Por este motivo, Chaume (2001) propone un modelo de análisis de todos los códigos a los que tiene que atender el traductor para llevar a cabo la traducción de una película, así como de los

⁸ Para consultar la lista de técnicas de traducción, véase Anexo 6.

símbolos que debe emplear dicho traductor para realizar su traducción y establecer, así, un puente entre los estudios traductológicos y los estudios fílmicos. Dichos códigos son los siguientes:

- **El código lingüístico:** Son todos los textos susceptibles de ser traducidos, por lo tanto, no es un código específico del campo audiovisual. Sin embargo, en este caso, lo que le hace particular del resto de textos es que se trata de un discurso escrito que debe parecer oral y espontáneo cuando en realidad es un texto escrito y premeditado. Es lo que se conoce como «oralidad fingida», y no es fácil de traducir. Estos textos escritos pretendidamente orales deben componerse de rasgos propios de la lengua estándar y de rasgos de registros orales coloquiales.

- **Códigos paralingüísticos:** el traductor también se encarga de ajustar y adaptar el texto traducido, por lo tanto tiene que conocer los signos convencionales que los adaptadores emplean para realizar su trabajo. En subtítulo se emplean signos ortotipográficos como puntos suspensivos o cortes de subtítulos. Muchos de estos símbolos son representaciones de rasgos suprasegmentales. Algunos códigos paralingüísticos empleados para el doblaje son los siguientes:

- (R): Risas
- (G): Gestos
- (/): Silencios y pausas

- **Código musical y código de efectos especiales:** La música que aparece en las películas requiere que la letra se ajuste a los ritmos de la música y a los cuatro ritmos poéticos de la retórica clásica (ritmo de cantidad, ritmo de intensidad, ritmo de tono y ritmo de timbre). Al funcionar las canciones como signos de puntuación narrativos, en la subtitulación suelen ir acompañados de cortes de *takes* o de cambios de subtítulos, así como de uso de la cursiva. En cuanto a los efectos especiales, en el doblaje el traductor suele presentarlos con el signo convencional de G, o bien mediante la explicitación de dicho efecto especial entre paréntesis.

- **Código de colocación del sonido:** El sonido puede ser diegético (que pertenezca a la historia) o no diegético (procedente de la narración en *off*, por ejemplo). En el caso de la subtitulación se puede emplear la cursiva para indicar que el sonido se encuentra fuera de campo. En el caso del doblaje, algunos de los códigos que se emplean son los siguientes:

- (ON): Cuando el sonido aparece dentro del campo
- (OFF): Cuando el sonido aparece fuera del campo.
- (DE): Cuando el actor pronuncia su discurso de espaldas a la cámara
- (DL): Cuando el actor pronuncia su discurso estando lejos de la cámara

- **Códigos iconográficos:** La norma general en cuanto a los signos iconográficos es la de no traducirlos, a menos que incluyan una explicación verbal o que su traducción sea decisiva para comprender la trama de la película.

- **Códigos fotográficos:** Estos códigos incluyen los cambios en la iluminación, en la perspectiva o en el uso del color. El uso del color como marca semiótica puede influir directamente en la traducción. Se pueden emplear los siguientes signos:

- (ON): Sonido en campo
- (OFF): Fuera de campo
- SB: Aunque el personaje se encuentra en campo, no se visualiza su boca.

- **Código de planificación:** Para los primeros y primerísimos planos, el traductor debe traducir su texto de modo que los movimientos de apertura y cierre de los labios del personaje coincidan tanto como sea posible. Es lo que se conoce como sincronía fonética. Este efecto se puede conseguir haciendo coincidir las vocales abiertas y las consonantes bilabiales de los labios del actor.

- **Códigos de movilidad:** Para el traductor resultan especialmente relevantes los signos proxémicos, los signos cinéticos y los movimientos de articulación bucal de los personajes.

- **Proxémica:** El traductor debe ocuparse tanto de la distancia de los personajes entre sí como de la distancia que mantienen los personajes con respecto a la pantalla. En caso de que el actor se encuentre lejos de la cámara, en el doblaje se empleará el signo (DL), lo que quiere decir que la sincronía labial no tiene que ser perfecta, ya que no se percibirá con tanta nitidez el movimiento de sus labios como si estuviera en primer o primerísimo plano. En el caso de la subtitulación, cuando hay varios personajes hablando a la vez, el traductor privilegiará al actor que se encuentre más cerca de la pantalla.

- **Signos quinésicos:** En el caso del doblaje, el traductor debe tener en cuenta los movimientos del actor para que su traducción encaje con las convenciones culturales de la lengua meta (traducir con un «no» cuando el actor niega con la cabeza, por ejemplo).

- **Articulación bucal:** La apertura y cierre de la boca del personaje determinan la duración y el número de sílabas aproximado que debe ocupar el texto traducido. Esto se conoce como isocronía. En el doblaje esta isocronía se puede hacer calculando el tiempo de intervención del personaje, y en la subtitulación se puede conseguir este efecto mediante la sincronización, es decir, haciendo coincidir en pantalla más o menos el texto traducido con la duración del parlamento original.

- **Códigos gráficos:** Se trata del lenguaje escrito que aparece en pantalla, es decir, los títulos, didascalias, textos y subtítulos. El traductor debe traducir estos elementos teniendo en cuenta las restricciones formales que cada uno conlleva. Así, Chaume propone las siguientes técnicas de traducción:

- **Doblaje:** Las didascalias, los títulos y los textos se puede ntraducir mediante una voz en off que enuncie dicha traducción o mediante un subtítulo en el que aparezca el texto traducido. En cambio, para los subtítulos propone que se subtitle directamente.

- **Subtitulación:** Para todas las modalidades, propone que se emplee el subtítulo.

- **Códigos sintácticos (el montaje):** En caso de que aparezca una repetición señalada verbalmente, se puede emplear un pronombre para volver a nombrarlo, un sinónimo o directamente una elipsis. En cuanto a los recursos visuales que muestran analogía o contraste, se pueden emplear sinónimos, antónimos, hiperónimos, hipónimos o metáforas. Por lo general, estos elementos suelen ir acompañados de un corte de *take* en la modalidad de doblaje y de un cambio de subtítulo en la modalidad de subtitulación.

Estos procedimientos, según Chaume (2001), tienen como objetivo mantener una cierta cohesión y coherencia entre imagen y palabra, es decir, entre las dos narraciones simultáneas, la visual y la verbal.

Tal y como se ha mencionado anteriormente, los aficionados tanto de los cómics como del cine prefieren cada vez más que se conserve el producto lo más fiel posible al original, ya que no pueden esperar a la fecha de publicación en la lengua meta de su cómic o de su película favorita. Esto ha contribuido a que el fenómeno de la globalización continúe estando presente en la actualidad, y que el receptor de la cultura meta se familiarice cada vez más con la cultura de origen, e incluso imite y adapte sus costumbres y sus convenciones. Con lo cual, respecto al lenguaje simbólico que aparece en toda película o serie que se precie, el espectador puede captar la referencia aun no tratándose de una referencia local, por lo tanto es importante tener en cuenta dichas referencias (que van cargadas de simbolismo en su mayor parte) para evitar errores de traducción y malentendidos. Aun si el espectador no se encuentra familiarizado con la cultura de la lengua de origen, resultaría demasiado chocante naturalizar y adaptar en exceso la imagen a la cultura meta, aunque habría que analizar cada caso por separado, porque una excesiva extranjerización podría dar lugar también a que el espectador quedase frustrado porque no entendiera lo que sucede en la película y tuviera, finalmente, una impresión negativa de la misma.

Tras haber expuesto las teorías de estos autores, a continuación se va a presentar el modelo de propuesta de análisis de este trabajo, compuesto por la propuesta de códigos de significación de Chaume (2001), la propuesta de técnicas de traducción Martí Ferriol (2006) y la utilización de los planos y encuadres y el concepto de diagramación de Cuñarro y Finol (2013).

5. APLICACIÓN PRÁCTICA

5.1. Sinópsis de *The Crow*

En la ciudad de Detroit, unos criminales asesinan violentamente a Eric Draven y a su prometida Shelly⁹, a la que también violan. Un año después del trágico suceso, Eric vuelve de entre los muertos con ayuda de un cuervo (el cual guía a Eric en la búsqueda de sus asesinos), para vengar la muerte de su amada y acabar con aquellos que los asesinaron. La vuelta a la vida le concede el poder de ser inmune ante las armas: ni las balas, ni los cuchillos, ni siquiera las drogas le afectan.

5.2. Estrategias visuales en la traducción al español del cómic

El cómic combina las ilustraciones en las que Eric acaba con la vida de sus asesinos con los recuerdos que él tiene de su vida anterior junto con Shelly, recuerdos que le provocan un terrible sufrimiento. Esta forma de narración se correspondería a lo que Kaindl (2004) calificaría como «signos no verbales que refuerzan los juegos de palabras» y «dibujos cómicos», y a lo que Zanettin (2014) llamaría «cambio en las imágenes».



Figura 15. Diferencia de trazado

⁹ Para consultar todos los personajes que aparecen en la obra, véase Anexo 1.



Figura 16. Trazado en el cómic

5.3. Estructura y flashbacks

Esta combinación de imágenes se desarrolla de forma diferente en la película y en el cómic original. A continuación se va a mostrar una tabla en la que se muestra la diferencia entre la narrativa del cómic y la de la película en su combinación de acción y flashbacks:

| Cómico | | Película | |
|-------------------|------------|----------|------------|
| Tomos | Flashbacks | Escenas | Flashbacks |
| «Pain & Fear» | 8 | 1-6 | 32 |
| «Irony & Despair» | 8 | 7-12 | 5 |
| «Death» | 7 | 13-17 | 6 |

Tabla 1. Flashbacks

En el cómic se combina con más frecuencia las escenas de acción con los flashbacks, mientras que en la película se privilegia más la acción y los flashbacks se condensan en algunas escenas y el resto de la película se desarrolla en el presente. Por lo tanto, la narrativa del cómic y de la película es completamente distinta, aun basándose en la misma obra.

Por otra parte, se realizan cambios en la trama que corresponderían a una diferencia de recurso narrativo entre la película y el cómic. Por ejemplo, en el cómic Sherri y Shelly no se conocen, mientras que en la película, Shelly no solamente conoce a Sarah, sino que la cuida junto a Eric. Por otro lado, el motivo por el cual Shelly y Eric son asesinados cambia también, ya que en el cómic mueren cuando se les estropea el coche en el que van y se ven sorprendidos por estos villanos, y en la película mueren en su apartamento tras ser asesinados por dichos villanos por una denuncia que pusieron para evitar el desahucio de algunos vecinos de su barrio. Por último, también es destacable que en la película los villanos se cambien los roles. En el cómic, el jefe de la banda de criminales es T-Bird y Top Dollar es un contrabandista dentro de la banda, mientras que en la película, el jefe de

la banda es Top Dollar y T-Bird es un miembro cualquiera de la banda.

En la obra de *The Crow*, la diagramación (Cuñarro y Finol, 2013) se puede observar en cada viñeta y en cada escena. Los elementos icónicos desempeñan un papel fundamental y permiten una mayor comprensión del hilo discursivo y de la trama, además de aportarle el toque gótico y oscuro que caracteriza a esta obra.

5.4. El cuervo

Existen elementos icónicos que aparecen tanto en la película como en el cómic original, como el cuervo, símbolo de la muerte, de la soledad y de la protección. El cuervo en esta obra, según James O'Barr, se alimenta de la muerte y de sus víctimas. En el cómic, el cuervo que acompaña a Eric habla, mientras que en la película no lo hace. El cuervo representa la conciencia del protagonista y le indica lo que tiene que hacer y qué decisión debe tomar, y esta característica se pierde en la película. En esta última solo se puede apreciar que el cuervo guía a Eric en la búsqueda de los asesinos, pero no le guía de forma espiritual. El cuervo, en esta obra, es un Dios, y se dirige a Eric como «hijo», con lo cual es una clara metáfora del sufrimiento, tortura y sacrificio de Cristo, de ahí que aparezcan constantes imágenes de un Cristo coronado de espinas junto a la figura de Eric. Nuestro protagonista sería una versión más oscura, gótica y contemporánea de Jesucristo, impartiendo justicia y salvando a la ciudad de las injusticias que suceden en Detroit.



Figura 17. El cuervo y su simbología

5.5. La religión

Ha de destacarse la figura del cementerio y de la gran iglesia gótica que aparece en la película y no tanto en el cómic. En la película, Eric visita con frecuencia el cementerio para entregarle flores a su prometida fallecida, y la batalla final se desarrolla en una inmensa y espectacular iglesia gótica. Esta clara referencia a la muerte y a la religión se refleja en el cómic de una forma diferente: en él solo aparece el cementerio al final de la obra, cuando la muerte se lleva a Eric al mundo de los muertos, pero no aparecen iglesias en esta obra. Como se ha mencionado anteriormente, Eric es considerado como un Jesucristo contemporáneo, de ahí que aparezcan imágenes confrontadas de él y Cristo.



Figura 18. La religión y su simbología

5.6. La muerte

Otra diferencia remarcable con respecto al cómic y a su adaptación cinematográfica es que en el cómic el cuervo siempre va acompañado del esqueleto de la muerte. En la película se rodaron escenas en las que aparecía este personaje, pero finalmente se eliminaron. Esta figura es muy importante en la obra, porque reafirma la relación de Eric con la muerte y su carácter de hombre resucitado. La muerte le da una oportunidad para hacer justicia. Esta es una figura claramente romántica y en la película se pierde también esta referencia.



Figura 19. La muerte y su simbología

5.7. El gato

En el cómic también hay que destacar la figura del gato, ya que Eric siempre va seguido de gatos que ayudan incluso a la madre de la niña pequeña a salir de la droga. Los gatos simbolizan la magia y el vínculo entre el mundo de los vivos y el de los muertos. También protege al individuo de la negatividad que le rodea. Esta referencia al gato en la película solo se refleja con el gato blanco que tenían Eric y Shelly antes de morir, pero este gato es un regalo de cumpleaños que Eric le hace a Shelly cuando ella ya está muerta y él ha vuelto de entre los muertos. Por lo tanto, es una referencia que también se pierde, ya que apenas aparecen gatos en la película. El gato de la joven pareja se llama Gabriel, en honor al arcángel Gabriel, el cual anuncia a la Virgen María la noticia de la Encarnación. Representa la pureza en todos los aspectos de la vida.



Figura 20. El gato y su simbología

5.8. El caballo

Otro elemento simbólico que aparece en el cómic y no en la película es la figura del caballo. En el cómic, Eric ve como un caballo que galopa libre por el campo queda encadenado a unos alambres llenos de espinas, y Eric acaba matando finalmente a este caballo. El caballo transporta al chaman en sus viajes al cielo de los dioses y diferentes planos del supramundo. Simboliza la fuerza, la vitalidad, la libertad, la lealtad y la devoción hacia su amo. Es un espíritu guerrero que aporta seguridad tanto en los viajes físicos como en los metafísicos. Este caballo encadenado representa las cadenas de Eric y su medio de transporte para pasar al mundo de los muertos, y esta referencia se pierde en la película.

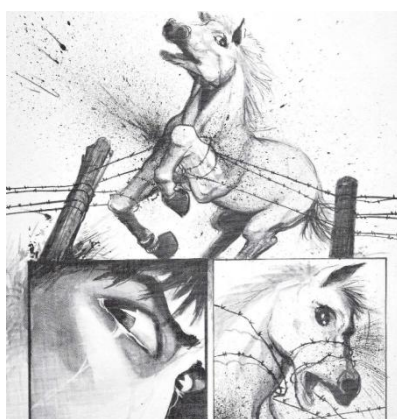


Figura 21. El caballo y su simbología

5.9. Personajes: Sherri/Sarah

Por otra parte, resulta muy llamativo que en el cómic la chica a la que ayuda Eric (Sherri) tenga un nombre muy similar al de su amada Shelly. Este hecho también es simbólico, ya que al final le entrega el anillo de compromiso de Shelly como símbolo de bondad y de amor, aun siendo una desconocida para Eric. Aunque en la película Eric también le entrega el anillo de compromiso a la niña, el hecho de que se le haya cambiado el nombre por el de Sarah hace que pierda parte de ese vínculo que crean entre ellos dos, y se reduce a algo más amistoso.



Figura 22. Sherri/Sarah

5.10. Máscara de la ironía

Sin embargo, un elemento simbólico que sí que se conserva en la película es la de la máscara de la ironía en el teatro. James O'Barr dice que se inspiró en esta máscara teatral para crear al personaje de Eric, con lo cual resulta fundamental que aparezca tanto en el cómic original como en la adaptación.



Figura 23. La máscara de la ironía

En esta parte se van a aplicar algunos de los conceptos teóricos que se han visto en el apartado anterior. Se ha empleado la clasificación de códigos de Chaume (2001) para observar los elementos simbólicos que complementan y acompañan al texto; la clasificación de planos y encuadres de Cuñarro y Finol (2013) para añadir el elemento que faltaba en la clasificación de Chaume y que es igualmente importante para el desarrollo de la trama y su futura traducción a la lengua meta. Únicamente se va a emplear la propuesta de técnicas de Martí Ferriol (2006) cuando el texto esté estrechamente relacionado con la imagen, de ahí que se vaya a tratar el subtítulo, aunque no sea nuestro objeto de estudio. Para ello, se han escogido dos escenas que aparecen tanto en el cómic

original como en su adaptación cinematográfica.

La primera escena se desarrolla en la tienda de empeños de Gideon. Eric acude a este lugar para recuperar el anillo de compromiso de Shelly, ya que Tin Tin se lo había arrebatado y lo había vendido a esta tienda.

Antes de comenzar con el análisis, hay que destacar que el doblaje en español y los subtítulos en español difieren en ocasiones.

En el DVD que se ha empleado para realizar el análisis se dispone de subtítulos en inglés, en español y en inglés para personas sordas y personas con discapacidad auditiva.

A continuación se van a presentar la propuesta de modelo de análisis que se ha elaborado para este trabajo, y que consta de los siguientes parámetros:

- Planos (películas)/encuadres (cómic) y diagramación de Cuñarro y Finol (2013).
- Códigos de significación de Chaume (2001).
- Técnicas de traducción de Martí Ferriol (2006), las cuales se presentarán dentro de una tabla junto con la transcripción del texto original y el texto meta.

5.11. Análisis

5.11.1. Escena del anillo

- **Planos/encuadres y diagramación:** En el cómic original, se puede observar que los encuadres empleados con más frecuencia son el encuadre medio, para presentar a los personajes, sus reacciones y sus expresiones faciales, así como sus intenciones; el encuadre americano, para que el lector pueda observar la interacción de los personajes y la relación que existe entre ellos. En la película, en cambio, se emplea con más frecuencia los primeros planos y los planos medios para mostrar las reacciones de los personajes y aportarle un mayor dramatismo a la escena, aunque también se hace empleo (sobre todo al principio de la escena) del plano picado y contrapicado para darle una mayor majestuosidad al discurso de Eric. En cuanto a la diagramación, se destaca la intensa carga simbólica que tiene el anillo de compromiso de Shelly en este fragmento, ya que Eric identifica el anillo de su prometida entre todos los que hay en la tienda de empeños por los flashbacks y los recuerdos que le trasladan a su vida con Shelly al tocar el anillo. El anillo nupcial simboliza el compromiso y la unión eterna entre dos personas.
- **Códigos de significación:**

- **Código lingüístico:** En este fragmento se puede apreciar cómo el autor original pretende transmitir una oralidad fingida mediante el uso de palabras malsonantes, abreviaciones y vulgarismos, así como de palabras alargadas (*Motherfoulccchh*) y abundantes signos de exclamación, para mostrar que el personaje está gritando o quejándose. Para ello, también se emplea un aumento del tamaño de la tipografía. Asimismo, se produce un fenómeno interesante en esta obra: el protagonista de la historia, Eric Draven, emplea en sus discursos un registro más neutro, incluso culto en ocasiones, con lo cual, emplea un número menor de abreviaciones y de palabras malsonantes. En su traducción al español esta idea se ha transmitido mediante el uso del «usted», mientras que el registro del resto de los personajes es vulgar. Con lo cual, resulta fundamental tener en cuenta este contraste para su traducción al español, ya que mediante esta forma de escritura se está describiendo la cultura del personaje, así como su procedencia, su pasado y su formación y propósitos. En la película, la oralidad del texto escrito se mantiene mediante el empleo de palabras malsonantes, abreviaciones, muletillas y, en definitiva, un registro coloquial e incluso vulgar. En cambio, en el texto en español, se mantiene la oralidad mediante el uso de palabras malsonantes, muletillas (en ocasiones americanismos, como «maldito», «jodido»), y frases coloquiales, pero el lenguaje oral del texto en español tiende a ser más neutro que el del original. En el DVD de la edición española no aparecen signos paralingüísticos ni en inglés ni en español, ni siquiera en la opción de subtitulación para sordos (que solo la ofrecen en inglés, y no en español). En el caso de la subtitulación en inglés para sordos, se introduce entre corchetes la acción que realizan los personajes. Por ejemplo, se indica si están gritando, llorando, riendo o tocando a la puerta. El guion se limita a describir la actitud de los personajes y las acciones que realizan.



Figura 24. Prolongación de las palabras

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|--|--|-----------------------|
| ... Son of a... Godda... <u>Mother Fulouucch!!!</u> | Hijo de... Dioooooo... <u>¡¡¡Cabronaz...!!!</u> | Adaptación |



Figura 25. Diferencia de registros

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|---|---|-----------------------|
| Mr. Gideon, I believe you have something of mine. | Señor Gideon, creo que tiene algo que me pertenece. | Traducción literal |
| What you <u>friggin' punk</u> ... | Maldito <u>chorizo</u> | Variación |

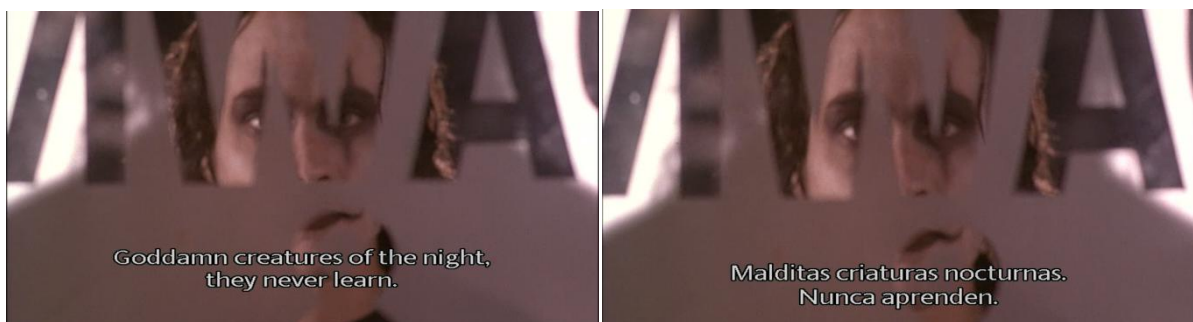


Figura 26. Palabras malsonantes

| Texto original | Texto meta (subtitulado) | Técnica de traducción |
|---|--|-----------------------|
| Goddamn creatures of the night, they never learn. | Malditas criaturas nocturnas. Nunca aprenden ¹⁰ . | Traducción literal |

¹⁰ En el doblaje la traducción es: «malditos macarras, nunca aprenderán».



Figura 27. Códigos lingüísticos

- **Código musical y de efectos especiales:** En esta serie de viñetas se muestra la forma en la que se representa la música en los cómics. Cuando Shelly dice *¡Nos casamos! ¡Nos casamos!*, aparecen a ambos lados de la frase unas corcheas (al igual que en el subtítulo de inglés para sordos de la película), que indican que Shelly reproduce estas palabras con cierto tono musical. En cuanto a los efectos especiales, se reflejan a la perfección mediante el uso de las onomatopeyas y a los movimientos de los personajes. A lo largo de la película aparecen canciones que resultan relevantes para la historia y que hacen referencia al cómic, como por ejemplo las canciones de The Cure. En esta escena solo aparece una música de fondo para poner en situación al espectador, por lo tanto no hay subtitulación de ningún tipo. Sin embargo, en la escena en la que Eric vuelve a la vida y se transforma en El Cuervo, ocurre el siguiente fenómeno: cuando comienza a sonar la canción *Burn*, de The Cure, en la subtitulación al español no se introduce en cursiva la letra de la canción, pero en la subtitulación al inglés sí aparece en los subtítulos la letra de la canción en cursiva. En cuanto al subtítulo en inglés para sordos, además de la letra de la canción en cursiva, la letra de la canción va entre comillas y acompañada de una corchea al principio y al final de la frase, para indicar que se trata de una canción. A continuación se muestra la subtitulación en inglés para sordos, en español y en inglés de la misma escena.

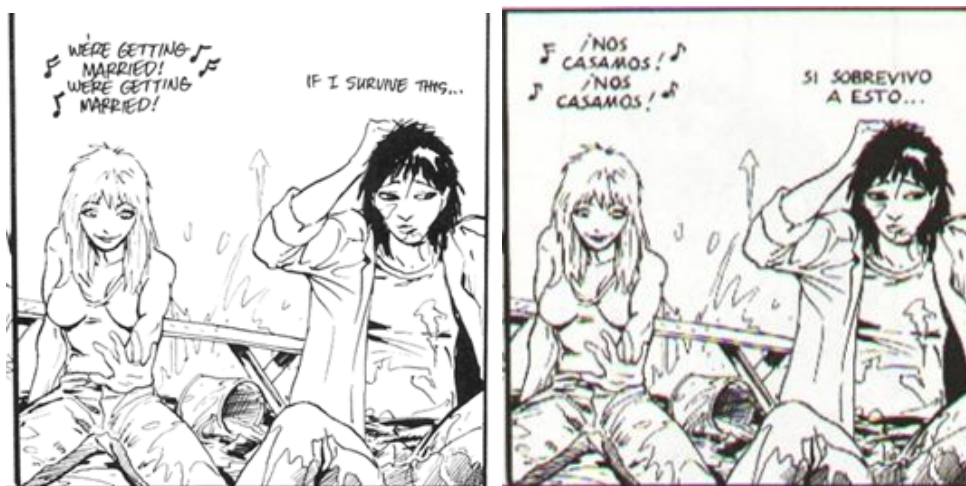


Figura 28. El código musical en el cómic

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|--|-----------------------------|-----------------------|
| We're getting married! We're getting married! | ¡Nos casamos! ¡Nos casamos! | Traducción literal |
| If I survive this... | Si sobrevivo a esto... | |

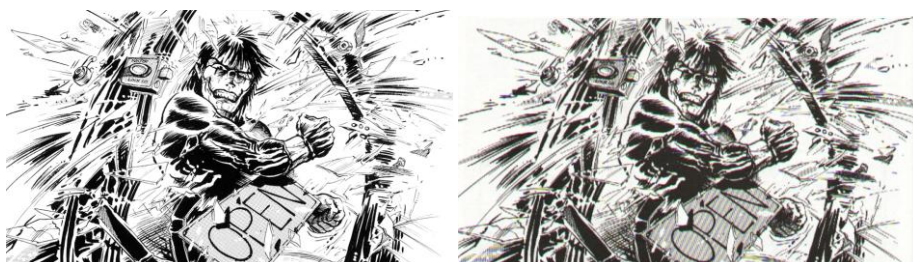


Figura 29. Movimientos cinéticos

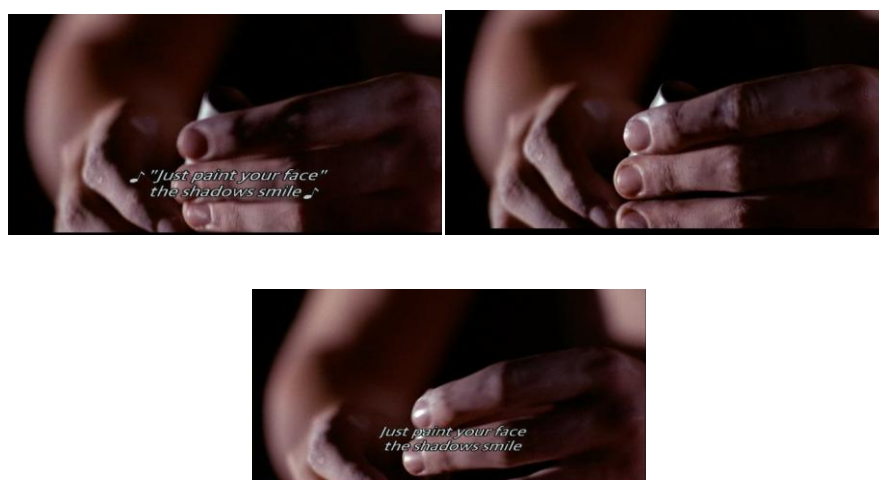


Figura 30. Código musical

- **Código de colocación del sonido:** En este caso, cuando un personaje habla (sonido diegético), este parlamento se representa mediante los bocadillos que se dirigen al personaje que pronuncia el discurso, y cuando se trata de una narración en off (sonido no diegético) el texto aparece en paneles situados en la parte superior de la viñeta, como por ejemplo la primera viñeta en la que aparece el personaje de Gideon, en la que aparece un panel que dice: *Meanwhile, inside...*, traducido al español como *Mientras tanto, dentro...* En cuanto al subtítulo en inglés para sordos de la película, se introduce en cursiva el parlamento que pronuncia el personaje que se encuentra fuera de cámara, y se introduce con letra redonda el diálogo que pronuncia el personaje que se encuentra ante la cámara. Esta convención se emplea en ocasiones esta convención, pero entras no, como en este ejemplo. Sin embargo, en el subtítulo al español no solo no se emplea esta convención, sino que, en ocasiones, el discurso que pronuncia el actor que se encuentra fuera de cámara no aparece en el subtítulo, como sucede en el ejemplo que se va a mostrar a continuación. El sonido es en todo momento diegético, es decir, que pertenece a la historia, y en esta escena no se produce ningún discurso narrado en off, aunque en otras escenas sí se produce este fenómeno, como el discurso que pronuncia Sarah al principio y al final de la película. A continuación se presenta el fragmento subtulado en inglés para sordos, en español y en inglés.



Figura 31. Narración en off

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|--|--|-----------------------|
| Meanwhile, inside... | Mientras tanto, dentro... | Traducción literal |
| Christ, friggin' Ratso pimped me for forty again, that lousy scum... | Dios, el maldito Ratso me ha vuelto a sacar cuarenta, esa escoria... | |

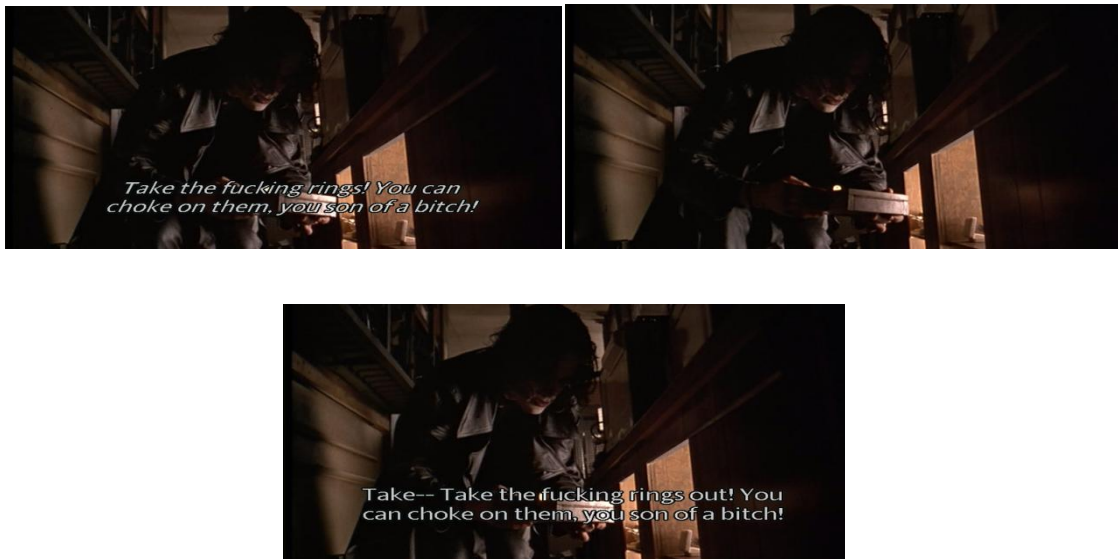


Figura 32. Colocación del sonido

| Texto original | Texto meta (doblaje) | Técnica de traducción |
|---|--|-----------------------|
| Take... take the fucking rings out! <u>You can choke on them, you son of a bitch!</u> | Coge... coge los putos anillos y <u>métetelos donde te quepan. ¡No valen una mierda!</u> | Reducción/Variación |

- **Códigos iconográficos, o cambios en las imágenes, según Zanettin (2014):** En este pasaje no se traduce ningún cartel de los que aparece por los alrededores de la tienda de Gideon, y a lo largo del cómic no se rotula ningún título ni cartel, ya que, según se pudo saber en una entrevista realizada al editor de la editorial que publicó *El Cuervo* en España, uno de los requisitos que se puso para publicar la obra en España fue que no se cambiara nada procedente de las viñetas, salvo los bocadillos. En el caso de la película, en esta escena no aparece ningún elemento iconográfico para ser traducido, pero en otras escenas, como la de la conversión de Eric en El Cuervo, se introduce en la subtitulación al español la traducción de la revista que Eric saca de un cajón. Se trata de un catálogo de vestidos de novia, lo que resulta fundamental para la historia, ya que la pareja fue asesinada la noche anterior a su boda, y en el siguiente flashback aparece Shelly probándose un vestido de novia. Asimismo, al principio de la película se muestra un subtítulo que indica *October 30th, Devil's Night* y aparece una voz en off que dice *30 de octubre, Noche del Diablo*, al igual que cuando aparece el subtítulo *One year later* y el narrador en off dice *Un año más tarde*. A

continuación, se muestra la subtitulación en inglés para sordos, en español y en inglés de la parte en la que se muestra el catálogo de vestidos de novia. En este caso se añade un subtítulo que indica «Novia primaveral», lo que se trata, por tanto, de un añadido en la adaptación al español.



Figura 33. No rotulación de las viñetas

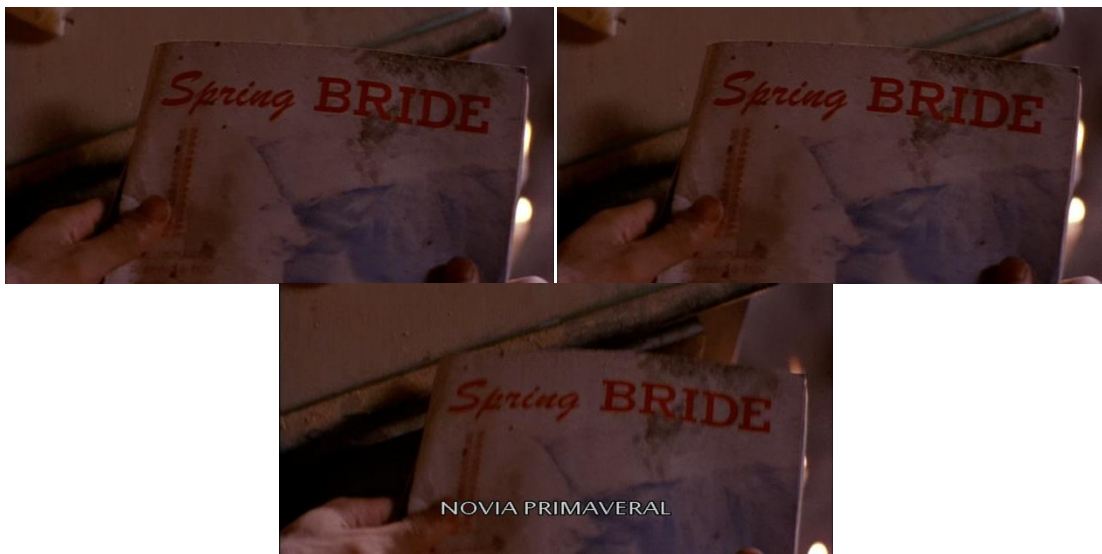


Figura 34. Códigos iconográficos

- **Códigos fotográficos:** En este caso, y a diferencia de la película, que emplea colores anaranjados para los flashbacks y colores más oscuros para el resto de la película, el cómic completo es en blanco y negro, salvo la portada y las imágenes que aparecen al final de la obra, pero la totalidad de la historia se desarrolla en blanco y negro. Sin embargo, se puede observar que, mientras que en toda la obra predomina el negro, símbolo de la muerte y de todo lo que conlleva, en los flashbacks en los que aparece la feliz pareja de Shelly y Eric predomina el blanco, símbolo de la pureza. Ni en la

transcripción ni en los subtítulos de la película hacen referencia alguna a la iluminación, a los cambios de perspectiva o al uso del color, simplemente describen las acciones que realizan los personajes y la actitud que tiene cada uno de ellos. En este caso, en la transcripción en inglés se indica el momento en el que aparece un flashback, que en la película adquiere más color que el resto de la película, un color más anaranjado, más alegre, en contraposición a la iluminación y al color empleado en prácticamente toda la película, en la que predominan el negro (símbolo de la muerte) y los colores oscuros. A continuación se muestra la diferencia de colores en las escenas en las que Eric busca venganza y en las que recuerda los momentos que vivió con Shelly.



Figura 35. Uso del color en el cómic

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|---|--|-----------------------|
| So Eric, now that this old house is semi-habitable are you going to make an honest woman of me? | Bueno, Eric, ahora que esta casa está medio habitable, ¿harás de mí una mujer decente? | Traducción literal |
| Honey, you missed a | Cariño, te has dejado un | |

| | |
|---|--|
| spot... | trozo... |
| Don't change the subject on me, wise guy | No me cambies de tema, listillo |
| Marriage marriage marriage, thats all I ever hear | Matrimonio, matrimonio, matrimonio. ¡Es lo único que oigo! |
| Hey, watch that! | ¡Eh, cuidado! |
| Oh yeah? Or what? | ¿Ah, sí? ¿O qué? |
| Or you're cut off! Pphhfft! | ¡O te despido! ¡Chaaaaf! |



Figura 36. Uso de los colores

- **Código de planificación:** Esta escena tiene muchos primeros planos, con lo cual, la sincronía labial resulta fundamental para darle verosimilitud al doblaje. En cuanto al doblaje al español, conserva los tiempos de las frases, es decir, que las aperturas y cierres de las bocas de los actores coinciden con el inicio y el final del texto en español. Por lo tanto, se podría afirmar que existe una sincronía fonética. Esta sincronía se puede apreciar claramente cuando Eric busca el anillo de compromiso y coinciden en tiempo los «No, no, no» que pronuncia el actor original y el «No, no, no» del actor de doblaje. En subtítulo esto se interpreta como una duración del subtítulo equivalente a la duración del discurso del personaje.



Figura 37. Sincronía labial

- **Códigos de movilidad:** De los códigos de movilidad que propone Chaume para las películas, en el caso de los cómics solo se puede hacer mención al de los signos quinésicos. En este caso, la traducción se adecua a los gestos de los personajes de acuerdo con las convenciones culturales de la lengua de origen y de la lengua meta. Asimismo, la traducción también encaja con las expresiones faciales y el carácter de los personajes. Sin embargo, y por razones comerciales, según Félix Sabaté, no se adaptaron las onomatopeyas originales en inglés y no se adaptaron a la lengua meta. En el caso de la película, el traductor ha tenido en cuenta los gestos de los actores para realizar su traducción, ya que las convenciones culturales de la lengua meta encajan adecuadamente con dicha traducción.

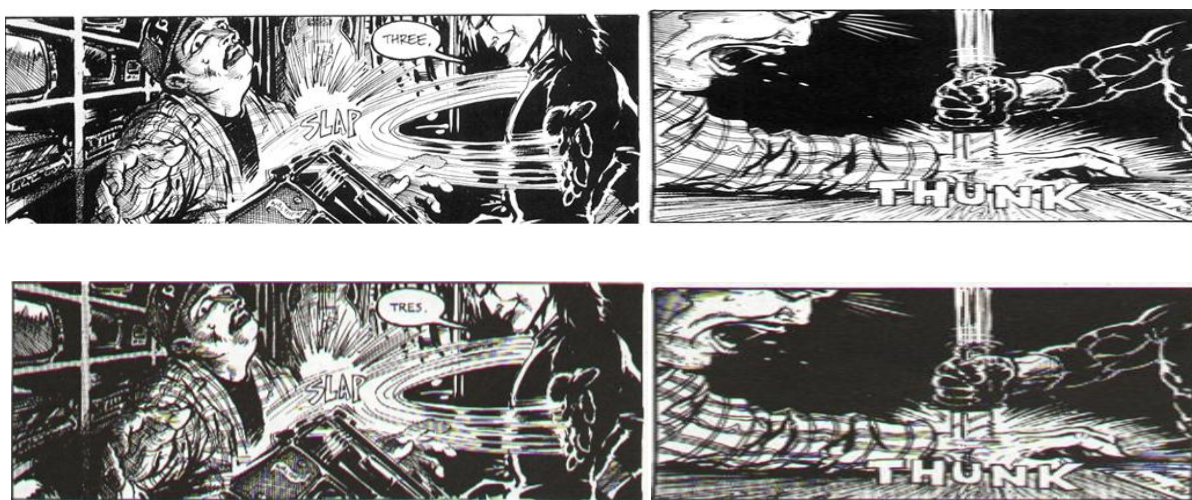


Figura 38. Signos quinésicos en el cómic

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|----------------|------------|-----------------------|
| Three. | Tres. | Traducción literal |



Figura 39. Expresiones faciales

| Texto original | Texto meta (doblaje) | Técnicas de traducción |
|-------------------------|-----------------------------|------------------------|
| Shit on me! Shit on me! | ¡No me jodas! ¡No me jodas! | Traducción literal |

- **Proxémica:** Durante la escena la cámara se encuentra en casi todo momento cerca de los personajes, con lo cual la sincronía labial debe ser lo más perfecta posible. Asimismo, como el número de personajes que intervienen es muy reducido, no se privilegia el texto de un personaje sobre el otro, ya que en pocas ocasiones hablan varios actores a la vez. Por lo tanto, puede aparecer lo que ambos personajes dicen al mismo tiempo. En el caso del subtítulo en inglés, se organizan los subtítulos de diferente forma, ya que los insertan en diferentes *takes*, pero también combinan las intervenciones de los dos personajes. A continuación se muestra el ejemplo del subtítulo en inglés para sordos, en español y en inglés.

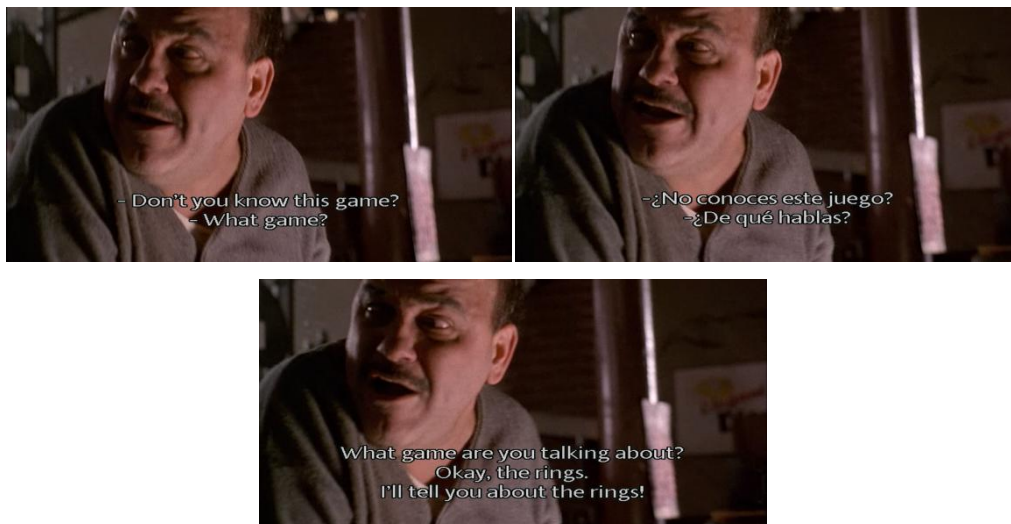


Figura 40. Proxémica en la película

| Texto original | Texto meta (doblaje) | Técnicas de traducción |
|----------------------------------|----------------------------------|------------------------|
| Don't you know this game? | ¿No conoce este juego? | Traducción literal |
| What game are you talking about? | ¿De qué juego me estás hablando? | |

- **Articulación bucal:** En esta escena, el número de palabras que ocupa el texto original y el traducido es muy similar. Por lo tanto, existe isocronía en el doblaje. Por ejemplo, la frase *You have one chance to live* que pronuncia Eric

tiene 6 palabras, mientras que su traducción, *Tiene una oportunidad para vivir*, tiene 5, con lo cual, aun siendo una palabra menos la del texto meta, el discurso empieza y termina cuando el actor comienza y clausura la frase. Lo mismo pasa con el subtítulo en español, que es *Tienes una oportunidad de vivir*. Aunque es ligeramente diferente a la frase pronunciada en el doblaje, el número de palabras es el mismo y encaja igualmente en el discurso del actor original. A continuación se muestra el subtítulo en inglés y en español.



Figura 41. Articulación bucal

| Texto original | Texto meta (doblaje) | Técnicas de traducción |
|------------------------------|-----------------------------------|------------------------|
| You have one chance to live. | Tiene una oportunidad para vivir. | Traducción literal |

- **Códigos gráficos:** En este caso, tanto el título, como las didascalias, los textos y los subtítulos están traducidos al español en el cómic. Sin embargo, y debido a la restricción que se ha mencionado anteriormente de no rotular la imagen que aparecía en las viñetas salvo los bocadillos, no están traducidos ni los carteles de las calles, y las diferentes partes del cómic no están rotuladas, salvo los títulos. En esta escena en concreto de la película no aparecen carteles relevantes para la trama, por lo que no se traducen, pero hay escenas en las que sí, como se ha comentado anteriormente en la que se traducía el título de la revista de vestidos de boda.

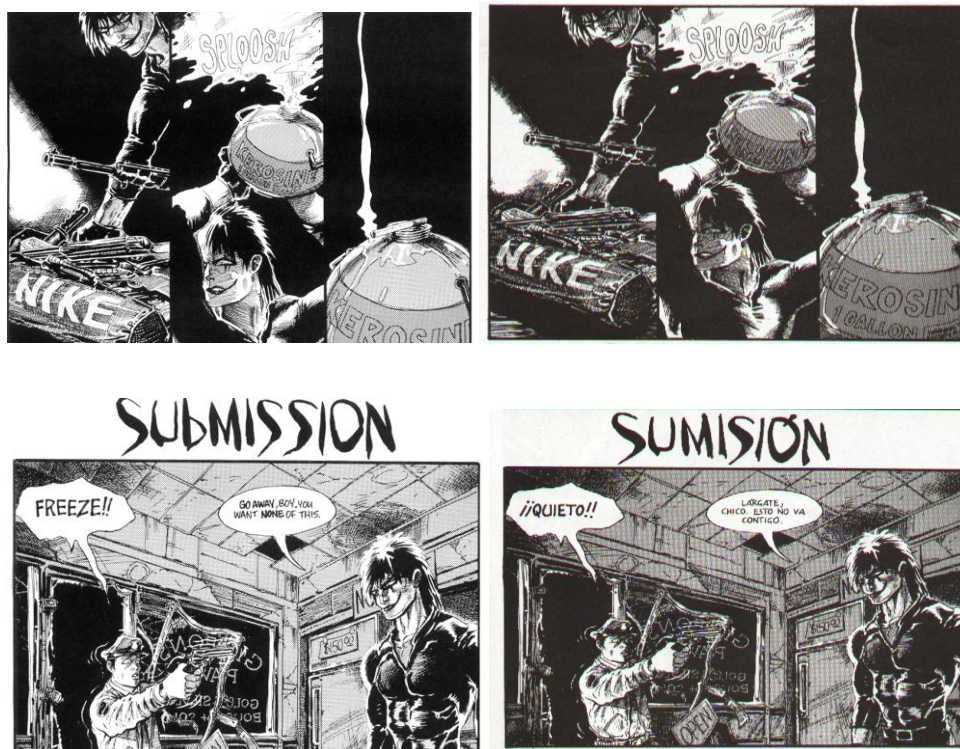


Figura 42. Traducción de los títulos

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|-------------------------------------|------------------------------------|-----------------------|
| Submission | Sumisión | Traducción literal |
| Freeze!! | ¡¡Quieto!! | |
| Go away, boy. You want none of this | Lárgate, chico. Esto no va contigo | |

- **Códigos sintácticos (el montaje):** En el caso del cómic, el uso de la elipsis y de los sinónimos resulta fundamental, ya que el traductor debe tener en cuenta el reducido espacio que le ofrecen los bocadillos para introducir su texto. Por ejemplo, cuando Eric le dice a Shelly: *Will this get me back on your good side?*, en español se ha traducido como *¿Me mirarás mejor con esto?*, que es mucho más corto y el mensaje original es prácticamente el mismo en su traducción. En el caso de los subtítulos en español de la película, se omiten las palabras que se repiten. Por ejemplo, para la frase de Eric *"Suddenly I heard a tapping, as of someone gently rapping, rapping at my chamber door"*, clara cita intertextual del poema *The Crow* de Edgar Allan Poe, se omite el segundo *rapping*, dando como resultado el siguiente subtítulo: *De repente, escuché un golpe, como si alguien llamara suavemente a la puerta de mi habitación*¹¹. En el subtítulo en inglés para sordos se conserva la totalidad del texto.

¹¹ En el doblaje dice: «Y escuché un ruido de pronto, como si estuvieran llamando suavemente a mi puerta».



Figura 43. Elipsis en el texto meta

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|---|------------------------------------|------------------------------|
| Will this get me back <u>on</u> your <u>good side</u> ? | ¿Me mirarás mejor <u>con</u> esto? | Traducción literal/Reducción |

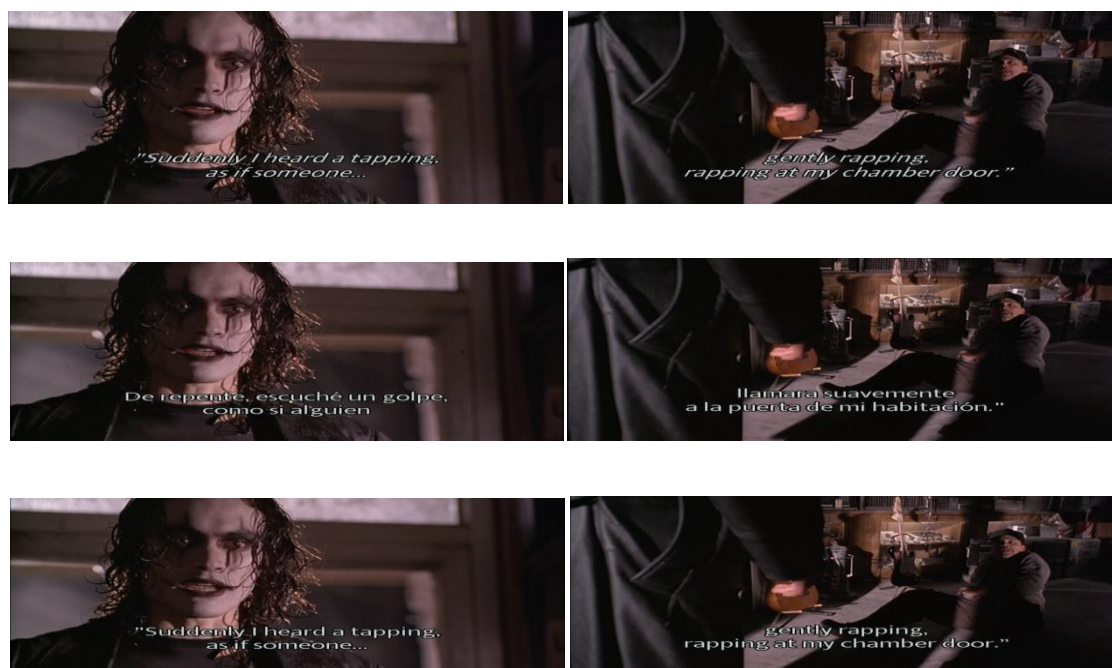


Figura 44. Elipsis en la película

| Texto original | Texto meta (doblaje) | Técnica de traducción |
|--|---|-----------------------|
| Suddenly I Heard a tapping, as if some gently rapping, rapping at my chamber door. | Y escuché un ruido de pronto, como si estuvieran llamando suavemente a mi puerta. | Traducción literal |

5.11.2. *Escena de Funboy*

La segunda escena se desarrolla en el piso de Funboy. Mientras está en la cama con Darla, la madre de Sherri/Sarah, Eric aparece para vengarse de Funboy.

- **Planos/encuadres y diagramación:** En este pasaje del cómic se emplea fundamentalmente el encuadre medio y el americano para darle un mayor dramatismo a la viñeta y mostrar la relación que existe entre los personajes, así como los primeros encuadres para que el lector pueda identificar las expresiones faciales de los personajes. Asimismo, se emplea también el encuadre picado y contrapicado para aportarle suspense y tensión a las imágenes. En cuanto a la película, se emplean fundamentalmente el primer plano, el plano medio e incluso el plano detalle para aportarle un mayor suspense a la escena y que el espectador preste atención a los elementos que el director pretende destacar, aunque también se emplean el plano medio y el americano para establecer la relación que existe entre los personajes. En cuanto a la diagramación, en esta escena se destaca la jeringuilla como elemento simbólico, además del cuervo y el símbolo del cuervo en el pecho de Funboy. La jeringuilla representa el mundo de la droga, la autodestrucción, la dependencia y el carácter de «usar y tirar» de las cosas, del amor, de la vida. El cuervo, en este caso, vaticina la muerte de uno de los personajes y es el guía de Eric, y el dibujo del cuervo en el pecho de Funboy hecho con sangre con innumerables jeringuillas clavadas simboliza la muerte y la desgracia que llevan consigo las drogas.
- **Código lingüístico:** En el texto original, el contraste entre el registro culto de nuestro protagonista, Eric, y el registro vulgar de Tom Tom. Así, mientras que Tom Tom emplea palabras malsonantes y numerosas abreviaciones durante su discurso, Eric apenas utiliza abreviaciones y mucho menos palabras malsonantes. Es más, emplea un lenguaje casi poético. En la traducción al español, en el discurso de Tom Tom no hay apenas abreviaciones, ya que en español no se abrevian las palabras por escrito (a no ser que se quiera resaltar algún aspecto particular del personaje), pero sí que se emplean numerosas palabras malsonantes. Con respecto a Eric, se mantiene su registro culto y su aire poético. Otro dato interesante es que, en ocasiones, se mantienen los signos ortotipográficos y en otros no. Por ejemplo, las partes en las que aparecen signos de interrogación y signos de exclamación uno detrás del otro, en español no se han mantenido, a pesar de que estos signos expresan sorpresa y miedo. Sin embargo, se han conservado aquellos signos de exclamación que aparecen hasta dos y tres veces, para expresar un grito o terror. En el guion original de la película, la oralidad escrita se consigue mediante el uso de abreviaciones y de la palabra malsonante *fuck* y *fuckin'* en un

gran número de frases e interrogaciones formuladas por Funboy. El lenguaje de Eric siempre es más correcto y neutro. En el doblaje al español la oralidad se consigue mediante palabras malsonantes que se emplean en el lenguaje coloquial como muletillas. También se utilizan frases coloquiales como *tú estás muy mal de la cabeza* (aunque en el subtítulo lo traducen como «estás totalmente chiflado»), para indicarle a alguien que está loco. Aun así, el doblaje en español no es tan agresivo ni tan vulgar como el original inglés, es más neutro.



Figura 45. Diferencia de registro Eric

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|--|--|-----------------------------------|
| Hey, if Raphael sent ya to collect you kin tell' em for me... | Oye, si Raphael te envió a cobrar puedes decirle que... | Generalización/Traducción literal |
| Are the bones of your sins sharp enough to cut through your own excuses? | ¿Son los huesos de tus pecados lo bastante afilados para cortar tus propias excusas? | |



Figura 46. Signos ortotipográficos

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|---------------------------------|--------------------------------|-----------------------|
| What the hell is this?! | ¿Qué coño es esto? | Traducción literal |
| Go for the gun, Thomas. | Coge el arma, Thomas. | |
| Bedtime!! Lights out!! | ¡¡A la cama!! ¡Fuera luces! | |
| Come on!! I'll play your game!! | ¡Muy bien! ¡¡Jugaré tu juego!! | |
| Now I lay me down to sleep... | Ahora que me voy a dormir... | |



Figura 47. Vulgarismos y coloquialismos

| Texto original | Texto meta (doblaje) | Técnica de traducción |
|------------------------------------|---|-----------------------|
| You are seriously <u>fucked up</u> | Oye tío, tú estás muy <u>mal de la cabeza</u> | Variación |

- **Código paralingüístico:** En el guion original, las acciones y las actitudes de los personajes se determinan mediante corchetes, de modo que el actor puede interpretar con mayor exactitud a su personaje. En cuanto a la subtitulación en inglés para sordos, las risas, los llantos o el gorjeo del cuervo aparecen mediante corchetes también, para indicarle al espectador con discapacidad auditiva el sonido que se está emitiendo en ese momento, para que dicho espectador se lo pueda imaginar. A continuación, se va a mostrar un ejemplo de subtulado en inglés para sordos, en español y en inglés.



Figura 48. Códigos paralingüísticos

- **Código musical y de efectos especiales:** Aunque en esta ocasión no aparecen elementos musicales, en el cómic los efectos especiales pueden apreciarse mediante las líneas de velocidad y las onomatopeyas (Gubern, 2013). En el subtítulo español de la película se traduce solo algunos fragmentos de la canción y aparece en cursiva en el subtítulo. Solo se traduce la frase *I don't want to believe, no more*, y se subtítulo del siguiente modo: *No quiero creer, ya más*. Quizás se tradujo solo este fragmento porque se consideró que podía encajar con la trama que se estaba desarrollando en ese momento en la escena o porque se consideró relevante para comprender mejor la psicología de los personajes que aparecían en dicha escena. Por otro lado, en la subtitulación inglesa aparece la letra completa de la canción también en cursiva, y en la subtitulación inglesa para sordos aparece la letra de la canción en cursiva con una corchea al principio y al final de cada frase para indicar que se trata de una canción. A continuación se mostrará un ejemplo del subtítulo en inglés para sordos, en español y en inglés.



Figura 49. Empleo de onomatopeyas

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|-------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| Oh God!! Jesus Christ!! | ¡¡Oh, Dios!! ¡¡Dios bendito!! | Traducción literal |
| Jesus Christ... | Jesucristo... | |



Figura 50. Código musical

| Texto original | Texto meta (subtítulo) | Técnica de traducción |
|---|--------------------------------|--------------------------|
| I don't want to believe, <u>no more.</u> | No quiero creer, <u>ya más</u> | Traducción literal/Calco |

- **Código de colocación del sonido:** En estas viñetas aparece un abundante sonido no diegético, que en este caso se trata de la voz de Eric en off. Para reflejar el monólogo interior que mantiene nuestro protagonista, se emplean paneles en la parte superior de las viñetas. En cuanto al sonido diegético, aparece o bien en los bocadillos, o bien dentro de la viñeta, en caso de que el personaje que habla no aparece en la viñeta. En la película, cuando el personaje que habla se encuentra fuera de cámara no se subtitula su discurso mediante cursiva, ni en la subtitulación en inglés ni en el español. A continuación se mostrará un ejemplo de ello.

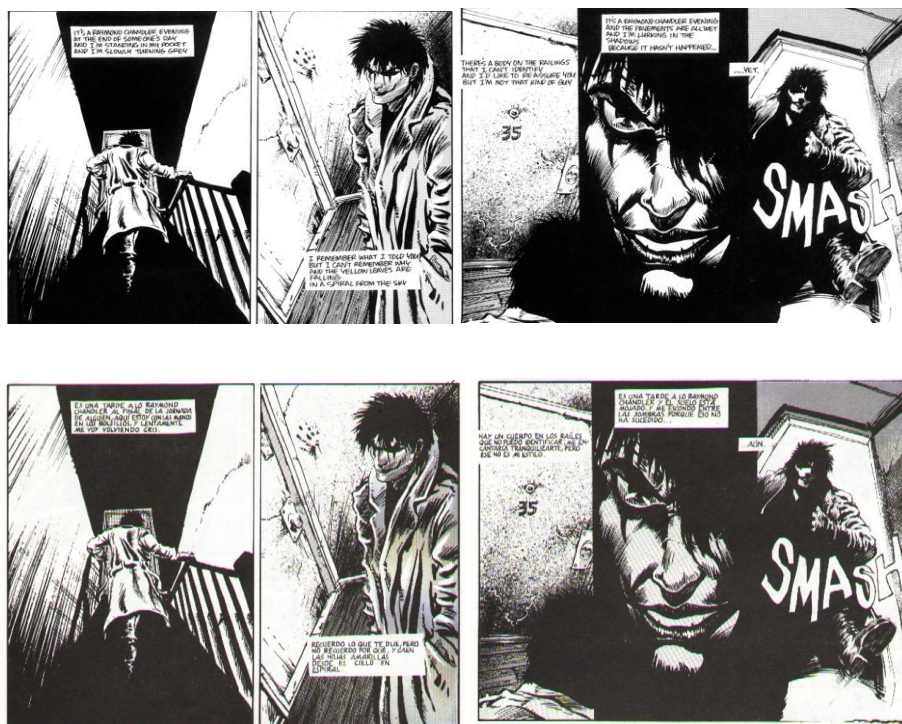


Figura 51. Monólogo de Eric Draven

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|--|--|-----------------------|
| It's a Raymond Chandler evening at the end of some one's day and I'm standing in my pocket and I'm slowly turning grey | Es una tarde a lo Raymond Chandler. Al final de la jornada de alguien, aquí estoy con las manos en los bolsillos, y lentamente me voy volviendo gris | Traducción literal |
| I remember what I told you but I can't remember why and the yellow leaves are falling in a spiral from the sky | Recuerdo lo que te dije, pero no recuerdo por qué, y caen las hojas amarillas desde el cielo en espiral | |
| There's a body on the railings that I can't identify and I'd like to reassure you but I'm not that kind of guy | Hay un cuerpo en los raíles que no puedo identificar; me encantaría tranquilizarte, pero ese no es mi estilo | |
| It's a Raymond Chandler evening and the pave- | Es una tarde a lo Raymond Chandler y el suelo está | |

| | |
|--|---|
| ments are all wet and I'm lurking in the shadows because it hasn't happened... | mojado, y me escondo entre las sombras porque eso no ha sucedido... |
| ... Yet | Aún |



Figura 52. Uso de cursiva

| Texto original | Texto meta (doblaje y subtulado) | Técnica de traducción |
|----------------|----------------------------------|-----------------------|
| Don't sweat it | Tranquilo | Modulación |

- **Códigos iconográficos:** Aunque es posible rotular los carteles y las onomatopeyas que aparecen en las viñetas, en el caso de este cómic no es posible porque uno de los requisitos para la publicación en España de esta obra, según el editor de la editorial que lo publicó, es que no se rotularan las viñetas, salvo los bocadillos. En el caso de esta escena de la película no aparecen símbolos iconográficos que necesiten ser traducidos por su relevancia para la trama, por lo tanto, no se ha traducido para esta escena ningún signo iconográfico, como el que se ha mencionado anteriormente de la revista de vestidos de novia. Aunque se puede destacar, por ejemplo, cuando Sarah reproduce la canción de *It can't rain all the time*, aparezca la voz en off de Eric en el doblaje español que diga *No llueve eternamente*, para que el público español conozca la referencia de la frase que le dice Eric a Shelly en su primer encuentro. Esta frase es el título de una de las canciones que el grupo de música liderado por Eric interpreta, con lo cual resulta fundamental traducir adecuadamente esta frase, ya que Sarah reconoce a Eric (aun con el maquillaje) cuando él le dice esta frase a modo de guiño a su can-

ción. Sin embargo, esta referencia no se muestra en el subtítulo en español, ya que el subtítulo lo traduce como «no puede llover siempre».



Figura 53. No traducción de onomatopeya

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|---------------------------------|--|-----------------------|
| I pray the Lord my soul to keep | Doy gracias a Dios por vivir | Traducción literal |
| If you die before I wake... | Si mueres antes de que yo despierte... | |

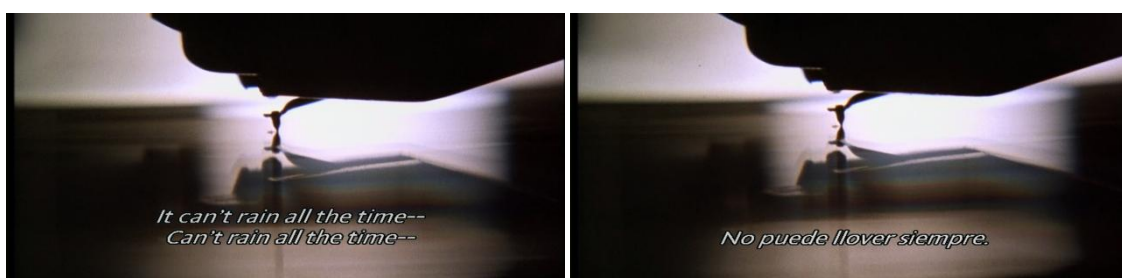


Figura 54. Códigos iconográficos

| Texto original | Texto meta (doblaje) | Técnica de traducción |
|----------------------------------|------------------------------|-----------------------|
| I can't rain <u>all the time</u> | No llueve <u>eternamente</u> | Particularización |

- **Códigos fotográficos:** Aunque el cómic es en su totalidad en blanco y negro, en estas viñetas se destaca más el negro sobre el blanco, ya que se va a llevar a cabo un asesinato, anticipado por el color negro, símbolo de la muerte. En esta escena de la película no se hace referencia en el subtítulo a los cambios de iluminación, a los cambios de perspectiva o al uso del color, aunque resulta relevante que prácticamente en toda la película, excepto en los flashbacks, predominen los colores oscuros, símbolos de la muerte, la tragedia y la vida miserable que llevan casi todos los personajes, siguiendo la línea de Cuñarro y Finol (2013). A continuación se muestran dos imágenes en las que se puede apreciar la diferencia de colores entre la historia y los flashbacks.

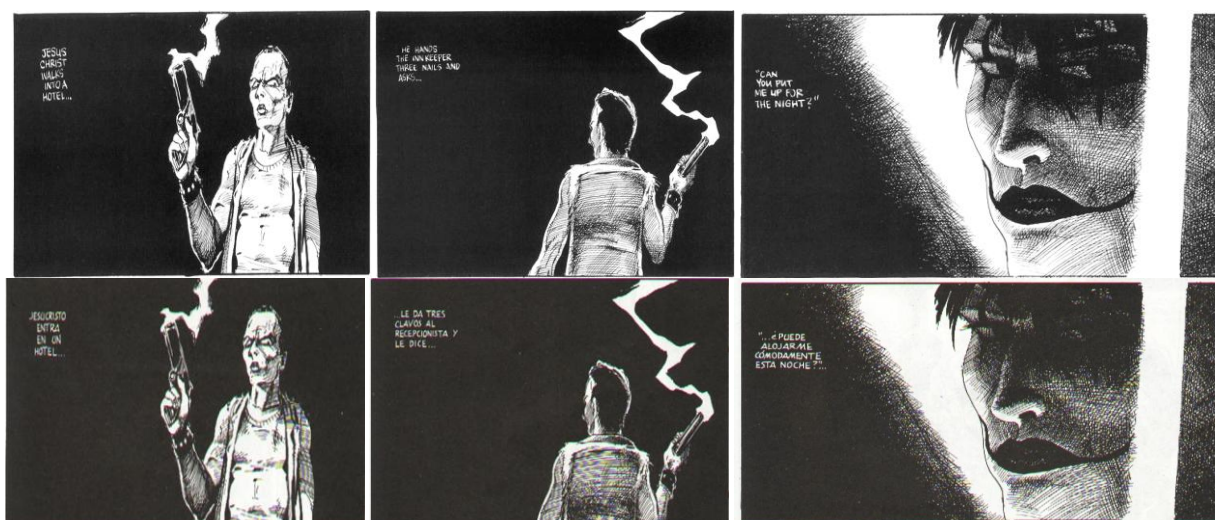


Figura 55. Uso del color en The Crow

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|---|---|-----------------------|
| Jesus Christ walks into a hotel... | Jesucristo entra en un hotel... | Variación |
| He hands the inn keeper three nails and asks... | ... Le da tres clavos al recepcionista y le dice... | |
| "Can you put me up for the night?" | "¿Puede alojarme cómodamente esta noche?"... | |

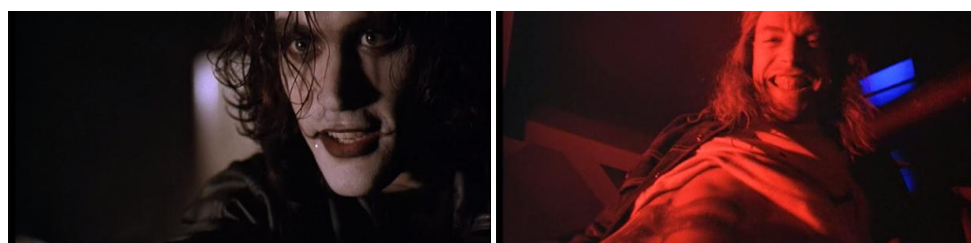


Figura 56. Uso de los colores

- **Código de planificación:** En esta escena aparecen muchos primeros planos, con lo cual, la sincronía fonética tiene que ser lo más exacta posible. En este caso se realiza con éxito la coincidencia de las vocales abiertas y las consonantes bilabiales de los labios de los actores, con lo cual, en el doblaje español parece por un momento que los actores originales están pronunciando su discurso en español, a pesar de la laxitud del discurso de los dos personajes drogados (Funboy y Darla). Al interpretar el papel de dos personas adictas a las drogas, no abren y cierran de forma tan pronunciada la boca, por lo que el traductor puede tomarse más libertades a la hora de realizar su traducción, siempre y cuando respete los inicios y finales de frase de los actores originales, lo cual se realiza con éxito. A continuación se muestra una imagen en la que se demuestra la actitud que tienen estos personajes, con los subtítulos en inglés y en español.

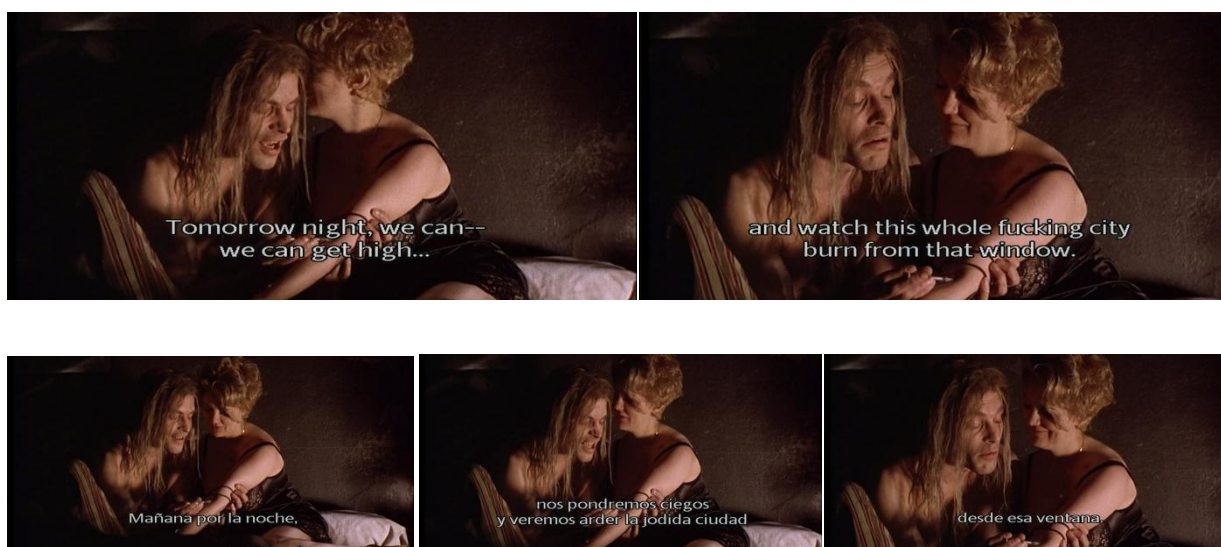


Figura 57. Expresiones faciales

| Texto original | Texto meta (doblaje) | Técnica de traducción |
|---|--|------------------------------|
| Tomorrow night, we can... we can get high and watch this whole fucking city burn from that window | Mañana por la noche, nos pondremos ciegos y veremos arder la jodida ciudad desde esa ventana | Traducción literal/Reducción |

- **Códigos de movilidad:** La traducción al español respeta las convenciones culturales de la lengua meta, ya que los gestos de terror de Tom Tom y la sorpresa de Funboy se corresponden con su texto meta, por ejemplo.

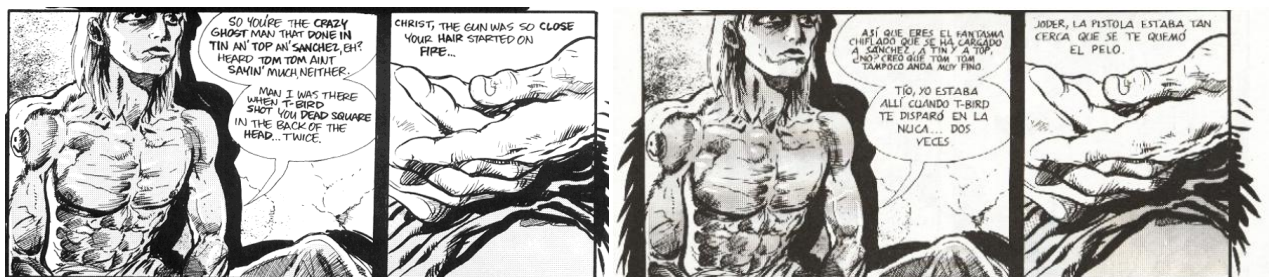


Figura 58. Movilidad y cultura meta

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|---|---|-----------------------|
| So you're the crazy ghost man that done in Tin an' Top an' Sanchez, eh? Heard Tom Tom aint sayin' much neither. | Así que eres el fantasma chiflado que se ha cargado a Sánchez, a Tin y a Top, ¿no? Creo que Tom Tom tampoco anda muy fino | Traducción literal |
| Man, I was there when T-Bird shot you dead square in the back of the head... Twice. | Tío, yo estaba allí cuando T-Bird te disparó en la nuca... Dos veces | |
| Christ, the gun was so close your hair started on fire... | Joder, la pistola estaba tan cerca que se te quemó el pelo | |

- o **Proxémica:** Al igual que en la anterior escena, no hay varios personajes hablando al mismo tiempo, con lo cual el subtulado sigue el orden en el que hablan todos los personajes y no privilegia ningún discurso sobre otro. En cuanto al doblaje, cuando los personajes no se encuentran en primer plano el traductor tiene más margen de traducción, pero aun así se respeta con exactitud los tiempos de parlamento de los personajes.
- o **Signos quinésicos:** En esta escena se respetan las convenciones culturales de la lengua meta, ya que, en este caso, apenas varían con respecto a la cultura americana.

- **Articulación labial:** En esta escena suceden dos fenómenos: la primera es que el número de sílabas coinciden casi por completo entre el original y su traducción en español, pero también se puede observar el caso de que, al tratarse dos de ellos de dos personas adictas a las drogas, en ocasiones en el doblaje al español el actor de doblaje habla más lento para ocupar en el mismo espacio una frase más corta. Por ejemplo: cuando Darla dice *There's a big fuckin' bird over there*, en el doblaje al español Darla dice *Hay un pájaro enorme ahí* (aunque en el subtítulo en español lo tradujo. Como se puede observar, son dos palabras menos, con lo cual la actriz de doblaje ralentiza su discurso para que ocupe el mismo espacio que una frase de siete palabras. A continuación se presenta este pasaje con sus respectivos subtítulos en inglés y en español.



Figura 59. Articulación labial

| Texto original | Texto meta (doblaje) | Técnica de traducción |
|---------------------------------------|--------------------------|------------------------------|
| There's a big fuckin' bird over there | Hay un pájaro enorme ahí | Reducción/Traducción literal |

- **Códigos gráficos:** En el caso de *The Crow*, se tradujo su título en español como *El Cuervo* en el caso de la película, pero en cuanto al cómic se mantuvo el título original, por expreso deseo de la editorial de origen y el autor. En la escena de la película no aparecen signos gráficos para traducir, pero a lo largo de la película se emplea la subtítulos en español para aquellos títulos y textos externos a aquellos que pronuncian los personajes (carteles, revistas, etc.) se subtítulo (como el caso anteriormente expuesto de la revista de boda), pero no se traduce en el caso del doblaje.

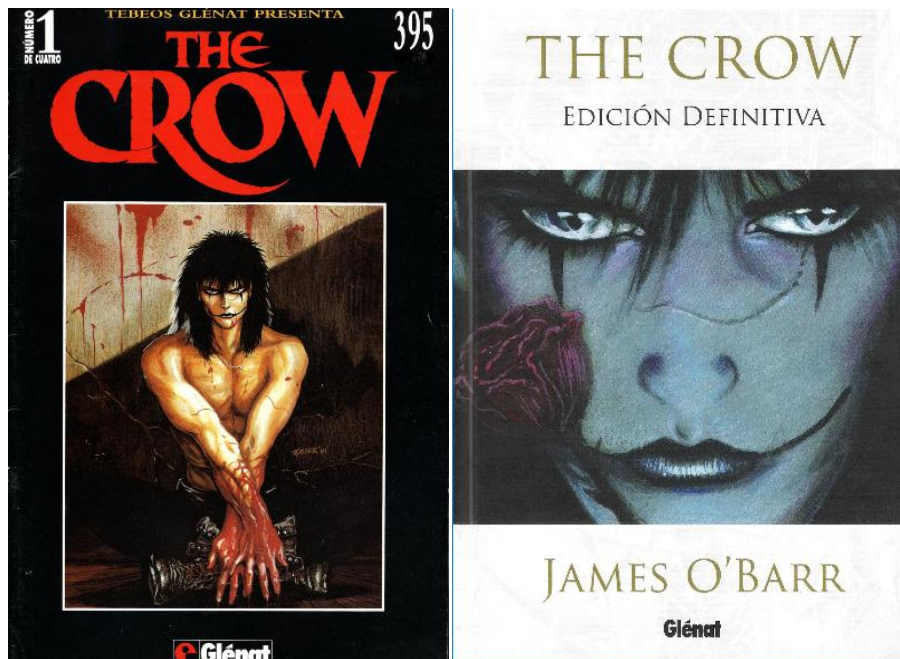


Figura 60. Portadas del cómic

- **Códigos sintácticos (el montaje):** Por razones de espacio, es algo normal que se reduzca el número de palabras en el texto meta para transmitir el mismo mensaje que el texto original. Por ejemplo, cuando Funboy dice *Man, you best turn around an' leave the way you come in before somethin' real bad happens*, esto se traduce como *Tío, más vale que te des el piro antes de que pase algo realmente chungo*, dos palabras menos. En el caso del doblaje al español de esta escena de la película no se omite ningún dato ni se emplean sinónimos ni elipsis. Sin embargo, para la subtitulación al español y al inglés se reduce el número de las palabras que se repiten. Por ejemplo, el momento en el que Funboy comienza a decir *Birdy birdy birdy* hasta un total de cinco veces, en el subtítulo español lo reducen a dos veces con puntos suspensivos entre uno y otro. Sin embargo, tanto en el subtítulo inglés como en el subtítulo de inglés para sordos se conservan todas las veces que Funboy pronuncia esta palabra. A continuación se presenta este ejemplo en su subtitulación en inglés para sordos, en español y en inglés.



Figura 61. Elipsis del texto meta

| Texto original | Texto meta | Técnica de traducción |
|---|--|-----------------------|
| Man, you best turn around an'leave the way you come in before somethin'real bad happens | Tío, más vale que te des el piro antes de que pase algo realmente chungo | Traducción literal |
| Fun, he's scarin' me... | Fun, me está asustando... | |



Figura 62. El montaje

6. CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS

Como se ha podido observar, la propuesta de Chaume (2004) para el análisis de los códigos del lenguaje cinematográfico y la traducción de películas podría aplicarse también a los cómics (aunque esta propuesta esté pensada para el lenguaje fílmico), ya que ambos géneros tienen más aspectos en común de lo que puede parecer, y más aún cuando la película que se analiza está basada en un cómic. En la adaptación cinematográfica de un cómic se tiene en cuenta las características específicas de la obra, su estética y su simbología, de ahí que se haya empleado una propuesta reservada exclusivamente al lenguaje fílmico y se haya adaptado al lenguaje del cómic, aunque ambos lenguajes sean completamente distintos, aun con esta complementariedad.

Por otro lado, con la propuesta de técnicas de traducción de Martí Ferriol (2006) se puede observar la tendencia que se sigue en la traducción de este cómic y de su adaptación cinematográfica¹². Así, las técnicas más utilizadas han sido la traducción literal, la reducción y la variación. La reducción se debe fundamentalmente a dos motivos: a que el inglés tiende a ser más conciso y sintético que el español, y a que el cómic y la película poseen unas restricciones espacio-temporales distintas, con lo cual es necesario condensar el texto meta. La variación es especialmente significativa tanto en el cómic como en la película. El lenguaje soez se neutraliza en la traducción al español.

Para la traducción del cómic se ha empleado fundamentalmente, teniendo en cuenta la imagen y el lenguaje simbólico que aparece en ella, se ha empleado las técnicas de los «signos no verbales que refuerzan los juegos de palabras» y los «dibujos cómicos» de Kaindl (2004) y los «cambios en las imágenes» de Zanettin (2014). Esto quiere decir que la imagen ha expresado en numerosas ocasiones el mensaje exacto que pretendía transmitir el texto y ha ayudado a la interpretación del texto original y a su traducción a la lengua y a la cultura meta. Para realizar la adaptación cinematográfica, los productores habrían tenido en cuenta este aspecto, ya que este fenómeno también se sucede en la traducción del texto fílmico original.

Por otra parte, tanto en el cómic como en la película nos encontramos con el problema del espacio en su traducción. El espacio es diferente en cada caso (el movimiento de boca de los actores y los bocadillos, respectivamente) pero la solución es prácticamente la misma en cada caso: es necesario emplear omisiones y reducciones de texto para su traducción, tanto para que el espacio del bocadillo no resulte demasiado justo como para que la sincronía fonética con los personajes y su tiempo de parlamento encaje lo mejor posible con el texto meta.

¹² Para consultar el gráfico de la síntesis de los resultados, véase Anexo 6.

En cuanto a la música, ya que en los cómics no se puede hasta el momento reproducir música verdadera, los autores tienen que hacer uso de corcheas y de notas musicales para indicar que lo que están diciendo los personajes es una canción, y dicha canción se puede o no traducir, dependiendo de si se trata de una canción conocida o de una canción cuya letra resulte fundamental para la comprensión de la trama de la película. En el caso de las películas, puede o bien doblarse o bien subtitularse introduciendo el texto en cursiva o en cursiva con unas notas musicales a ambos lados de la frase en caso del subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva. Asimismo, los efectos especiales en los cómics se representan mediante los movimientos y las líneas de velocidad de los personajes. Además, los movimientos que pueden realizar los personajes en los cómics pueden ser mucho más irreales y espectaculares que en las películas, a pesar del uso de efectos especiales hechos por ordenador.

En cuanto al uso del color, aunque tanto las películas como los cómics están siempre llenos de colores, en esta ocasión se ha preferido hacer un uso más austero de los mismos, ya que cada color tiene su simbología. En el cómic aparecen el blanco y el negro, y cada color abunda en la viñeta dependiendo de su significado. En las viñetas en las que Eric vive feliz con Shelly abunda el blanco, símbolo de la pureza, mientras que en las viñetas en las que solo hay muerte y destrucción abunda el uso del negro. Con respecto a la película, aunque no se ha producido en blanco y negro por razones comerciales, prácticamente todo el largometraje está hecho de colores oscuros, y tan solo los flashbacks tienen un toque de color.

En cuanto a la traducción de los carteles, para cada caso se emplea un método diferente, pero todos responden al mismo objetivo: tanto el autor como los productores privilegian la traducción, ya sea mediante el doblaje o bien mediante el subtitulado, de los carteles y títulos que consideran fundamentales para la comprensión de la trama, aunque en el caso del cómic no podían modificarse los dibujos de las viñetas por orden expresa del autor.

Por último, y no por ello menos importante, tanto en la película como en el cómic los gestos y las expresiones faciales de los personajes hablan por sí solos, y muchas veces no necesitan palabras para expresar lo que sienten. Resultaría interesante hacer una propuesta de traducción de expresiones faciales en las películas basadas en cómics siguiendo la línea de Gubern.

7. CONCLUSIÓN

Como se ha podido observar, tanto en la traducción al español del cómic original como en la de su adaptación cinematográfica se ha empleado fundamentalmente la técnica de la traducción literal, es decir, la traducción de las palabras exactas que aparecen en el texto original (aunque en la traducción a la lengua meta no aparezca el mismo número de palabras). Al tratarse del análisis de una sola obra, este resultado estaría mostrando una tendencia en la traducción de películas basadas en cómics, más que un resultado rígido que no tiene en cuenta las características específicas de cada cómic y, por tanto, de las adaptaciones cinematográficas de las mismas. Cada cómic es diferente y único, con lo cual sus adaptaciones fílmicas también lo son.

Asimismo, este breve estudio pone de manifiesto la interrelación que existe entre cómic y cine, ya que en ambos se tiene que tener en cuenta la imagen y todos los elementos simbólicos que aparecen en ella para traducir el texto original a la lengua y a la cultura meta. Aun siendo el cómic y el cine ámbitos muy diferentes, esta estrecha relación entre imagen y texto permite realizar adaptaciones cinematográficas de cómics y cómics basados en películas. Esto último es también una tendencia en alza y cada vez más editoriales aprovechan los éxitos de las películas para realizar adaptaciones en forma de novela o de cómic. Así, existen cómics de *Star Wars* y de *Star Trek*, por ejemplo, que se basan en las películas y las series originales para hacer continuaciones de estas historias en forma de viñeta o crear historias independientes de las producciones cinematográficas originales.

Este fenómeno puede comprobarse no solo entre cómics y cine, sino dentro de la industria cinematográfica, ya que el número de *spin off* (historias independientes basadas en una película o en una serie de televisión) y de *crossover* (unión de historias y personajes de dos películas o series diferentes en una sola película o serie) es cada vez mayor. Esto se debería a que los estudios de Hollywood ven en estas opciones una buena forma de acercar *fandoms* o aficionados de diferentes series y películas para ganar adeptos y que sus películas y series tengan una mayor audiencia, aunque también se apuntaría a una falta de ideas por parte de las industrias cinematográficas.

Sin embargo, y a pesar de ser una tendencia que aumenta a niveles desorbitados y de que estamos rodeados de películas basadas en cómics, cómics basados en películas, *spin off*, *crossover*, *remakes*, *reboots* y demás fenómenos, este aumento no sería directamente proporcional a la cantidad de Estudios de Traducción que abordan este tipo de obras, aunque sí es cierto que el interés por la relación entre cine y cómic es cada vez mayor. Con lo cual resultaría muy interesante analizar desde el punto de vista traductológico todas estas obras, ya que todo apunta a que esta tendencia ha llegado para quedarse.

Teniendo en cuenta este fenómeno, me gustaría continuar con mi labor como investigadora, centrándome sobre todo en la traducción de textos fílmicos y de cómics, teniendo muy presente la relación de complementariedad entre texto e imagen y la importancia de los elementos paralingüísticos que acompañan a los elementos lingüísticos de este tipo de obras. Los estudios venideros comprenderían un número mayor de obras para abarcar un mercado más amplio y para llegar a unos resultados más específicos. Estos estudios serían tanto teóricos como prácticos, ya que resultaría interesante introducir la traducción de películas y de cómics dentro de la Lingüística de corpus para que el análisis entre texto e imagen resulte más esclarecedor, más gráfico y, en definitiva, más eficaz. Esta opción no resultaría descabellada debido a que la traducción de este tipo de obras se consideraría como un tipo de traducción especializada por las características específicas que tienen ambos ámbitos.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

8.1. Fuentes primarias

O'Barr, James (1993): *The Crow*. Northampton: Kitchen Sink Press.

O'Barr, James (1995): *The Crow*. Trad. Ramón de España. Barcelona: Ediciones Glénat.

O'Barr, James (2011): *The Crow: Edición Definitiva*. Trad. Ramón de España. Barcelona: Ediciones Glénat.

Proyas, Alex (1994): *The Crow*. Miramax. Crowvision Inc.

Proyas, Alex (1994): *El Cuervo*. Miramax. Crowvision Inc.

8.2. Fuentes secundarias

Abandomoviez (2002-2015): «Curiosidades de El Cuervo» [en línea], <<http://www.abandomoviez.net/db/curioso.php?film=770&orden=2&web=1#criti>>. [Consulta: 11 de febrero de 2015].

Arce, Nisa (2012): «The Crow, de James O'Barr, edición definitiva». *Across the Universe* [en línea], <<http://nisa-arce.net/blog/resenas/comic/the-crow-de-james-obarr-edicion-definitiva>>. [Consulta: 10 de mayo de 2015].

Bandrés Rodríguez, Sara (2013): «Entrevista con el actor José Luis Gil por la obra 'El Gran Favor'». *En el patio de butacas* [en línea]. <<http://www.enelpatiodebutacas.com/jose-luis-gil-juan-cuesta-fue-el-principio-de-una-nueva-etapa-en-mi-vida/>>. [Consulta: 5 de septiembre de 2016].

Barnes & Noble (1997-2015): «The Crow: Special Edition» [en línea], <<http://www.barnesandnoble.com/w/crow-j-obarr/1102042594?ean=9781451627251>>. [Consulta: 10 de mayo de 2015].

Burgas, Greg (2010): «Comics you should own flashback – The Crow». *Comic book resources* [en línea], <<http://www.cbr.com/comics-you-should-own-flashback-the-crow/>>. [Consulta: 5 de septiembre de 2016].

Chaume Varela, Frederic (2001): «Los códigos de significación del lenguaje cinematográfico y su incidencia en la traducción». *Universidad de Alicante*. Págs. 45-58.

- Cómitre Narváez, Isabel (2016): «Valeurs humanistes et traduction de film à l'international», en *Traduction et implicites idéologiques*, sous la direction d'Astrid Guillaume, préfacé de Michel Oustinoff, Besançon: Editions La Völva.
- Cuñarro, L., y Finol, J. E. (2013): «Semiótica del cómic: códigos y convenciones». *UNED. Revista Signa*, Núm. 22. Págs. 267-290.
- Deculture.es (2012): «'Glénat España' se despide, hola 'EDT'» [en línea], <<http://www.deculture.es/2012/02/glenat-espana-se-despide-hola-edt/>>. [Consulta: 9 de mayo de 2015].
- Delabastita, Dirk (1990): *Translation and the mass media*. Londres-Nueva York: Pinter Publishers.
- Díaz Cintas, Jorge (2003): *Teoría y práctica de la subtitulación inglés/español*. Barcelona: Ariel.
- Edicions de Ponent (2014): «Ramón de España» [en línea], <<http://www.edicionsdeponent.com/cgi-bin/autor.asp?id=64>>. [Consulta: 6 de mayo de 2015].
- Eldoblaje.com (2000-2016): «El Cuervo» [en línea], <<http://www.eldoblaje.com/Datos/FichaPelicula.asp?id=2228>>. [Consulta: 5 de septiembre de 2016].
- Gubern Garriga-Nogués, Román (2013, abril): *De los cómics a la cinematografía*. Discurso llevado a cabo para la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. 28 de abril de 2013.
- IGN (1996-2015): «IGN's Top 100 comic book stores» [en línea], <<http://www.ign.com/top/comic-book-heroes/37>>. [Consulta: 10 de mayo de 2015].
- IMDB (1990-2015): «El Cuervo» [en línea], <<http://www.imdb.com/title/tt0109506/>>. [Consulta: 9 de febrero de 2015].
- IMDB (1990-2016): «El Cuervo (1994): Awards» [en línea], <<http://www.imdb.com/title/tt0109506/awards>>. [Consulta: 5 de septiembre de 2016].
- Kaindl, Klaus (2004): «Multimodality in the translation of humor in comics», en Ventola, Eija, Charles, Cassily and Kaltenbacher, Martin (eds.), *Document Design Companion: Perspectives On Multimodality*, John Benjamins Publishing Company, 173-191.

- La Casa de EL (2014): «EDT Editores de Tebeos podría desaparecer como empresa» [en línea], <<http://www.lacasadeel.net/2014/07/edt-editores-de-tebeos-podria-desaparecer-como-empresa.html>>. [Consulta: 12 de mayo de 2015].
- Martí Ferriol, José Luis (2006): *Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación*. Tesis doctoral. Universitat Jaume I.
- Metacritic (n.d.): «The Crow» [en línea], <<http://www.metacritic.com/movie/the-crow>>. [Consulta: 5 de septiembre de 2016].
- Palacios, Jesús (2013): «James O’Barr: ‘El Cuervo soy yo’». *Elcultural.com* [en línea], <<http://www.elcultural.com/noticias/letras/James-OBarr-El-Cuervo-soy-yo/5332>>. [Consulta: 5 de mayo de 2015].
- Pardo T. Jordi (2012): «The Crow». *Zona Negativa* [en línea], <<http://www.zonanegativa.com/the-crow/>>. [Consulta: 7 de mayo de 2015].
- Richmond Times-Dispatch (2014): «The Crow author visits Richmond, talks the new movie reboot» [en línea], <http://www.richmond.com/entertainment/article_f833d406-3470-11e4-a806-001a4bcf6878.html>. [Consulta: 11 de mayo de 2015].
- Rotten Tomatoes (n.d.): «The Crow (1994)» [en línea], <<http://www.rottentomatoes.com/m/crow/>>. [Consulta: 5 de septiembre de 2016].
- Santos, Antonio (2010): «The Crow-El Cuervo. Fortuitos actos de violencia (Tebeosfera, Sevilla, IV-2010)». *Tebeosfera* [en línea], <http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/the_crow-el_cuervo_fortuitos_actos_de_violencia_.html>. [Consulta: 13 de mayo de 2015].
- Sensacine (n.d.): «The Crow» [en línea], <<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-10474/>>. [Consulta: 5 de septiembre de 2016].
- Tebeosfera (2008): «Ediciones Glénat S.L.» [en línea], <http://www.tebeosfera.com/entidades/ediciones_glenat_s_1.html>. [Consulta: 12 de mayo de 2015].
- Thecrow.info (1996/97/98): «James O’Barr, author of The Crow» [en línea], <<http://www.thecrow.info/granovel.htm>>. [Consulta: 5 de mayo de 2015].

Zabalbeascoa Terran, Patrick (2001): «La ambición y la subjetividad de una traducción desde un modelo de prioridades y restricciones». *Traducción & Comunicación*, Núm. 2. Págs. 129-150.

Zanettin, Federico (2014): «Visual adaptation in translated comics». *inTRAlínea*, Vol. 16.

Zavala, Lauro (2009): «La traducción intersemiótica en el cine de ficción». *CIENCIA ergo sum*. Vol. 16-1. Págs. 47-54.

Zarate, Gabriel (2014): «La grave crisis de Ediciones Glénat (Editores de Tebeos) que podría cerrar en seis meses: Joan Navarro habla sobre 'el futuro de EDT'». *El lector de historietas* [en línea], <http://ellectordehistorietas.blogspot.com.es/2014/03/ediciones-glenat-editores-de-tebeos_13.html> [Consulta: 7 de mayo de 2015].

ANEXOS

ÍNDICE DE ANEXOS

| | |
|---|----|
| Anexo 1: Personajes de <i>The Crow</i> | 72 |
| Anexo 2: Entrevista a Félix Sabaté, director de Editores de Tebeos S.L..... | 78 |
| Anexo 3: Recepción de la obra, premios y reconocimientos en España y en Estados Unidos..... | 80 |
| Anexo 4: Influencias musicales del autor | 86 |
| Anexo 5: Doblaje al español | 87 |
| Anexo 6: Técnicas de traducción de Martí Ferriol (2006: 82-84) | 88 |

Anexo 1: Personajes de *The Crow*

A continuación se van a exponer brevemente los personajes principales del cómic, que coinciden con los personajes de la película, aunque algunos de ellos desempeñen diferentes funciones en la película y en el cómic.



Eric Draven: Es el protagonista de la historia. Un año después de ser brutalmente asesinado, un cuervo le hace resucitar de entre los muertos para vengar su muerte y la de su prometida. James O'Barr afirma que Eric no es un héroe, ya que puede ser terriblemente frío y despiadado, aunque lo que hace es «terriblemente romántico».



Shelly Webster: Es la prometida de Eric. Es agredida, violada y asesinada por una panda de matones.



Sherri: Una niña que Eric se encuentra en la calle mientras persigue a Funboy. Su madre la tiene prácticamente abandonada a su suerte y ella y Eric acaban teniéndose un gran cariño.



T-Bird: Es el jefe de la banda de criminales que asesinó a Eric y a Shelly.



Funboy: Es la mano derecha de T-Bird y un adicto a la morfina que se acuesta con la madre de Sherri.



Top Dollar: Un traficante de drogas de poca monta.



Tin Tin: Es el primero de los miembros de la banda de T-Bird en ser asesinado por Eric.



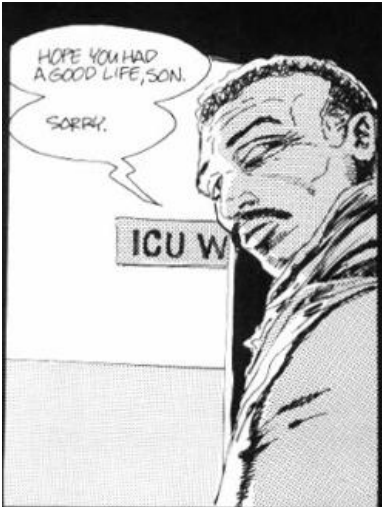
Tom-Tom: Es uno de los miembros de la banda de T-Bird y uno de los que violó a Shelly.



Gideon: Es un prestamista que pone en venta el anillo de compromiso de Shelly.



Oficial Albrecht: Un policía que se enfrenta a Eric en el exterior de la casa de empeños de Gideon.



Capitán Hook: Es el capitán que llevó originalmente el caso de Eric y Shelly.

Anexo 2: Entrevista a Félix Sabaté, director de Editores de Tebeos S.L.

Esta entrevista se realizó en el año 2015 con motivo de la realización de este trabajo. Se reproduce a continuación textualmente las preguntas y las respuestas que se realizaron por correo electrónico.

1. ¿Por qué se tomó la decisión de publicar este cómic en España?

Por su calidad como obra gráfica y su impacto mediático por la película del mismo nombre.

2. ¿Cuál fue el criterio de elección del traductor Ramón de España?

Ramón es un gran traductor que además sabe de cómics.

3. ¿Quién se encargó de la revisión y/o corrección de la primera edición del cómic? ¿Y de la segunda?

De la primera no lo sé, de la segunda primero yo, y en posteriores revisiones varios redactores de la editorial,

4. ¿Existieron alguna serie de pautas de traducción establecidas por la editorial?

Ninguna específica.

5. ¿Fue satisfactoria la colaboración entre editor y traductor?

Totalmente.

6. ¿Por qué no se tradujo el título al español?

Por petición de la editorial americana y del autor.

7. ¿Por qué no se tradujeron las onomatopeyas ni los carteles? ¿Fue una decisión del editor, del traductor, del corrector o del rotulista?

No sabría decirte si en la primera edición se hizo así, pero en la edición del libro intentamos alterar lo más mínimo la edición original, que es una regla que aplicamos a casi todas las publicaciones traducidas. Es una decisión editorial.

8. ¿Por qué en la segunda edición del cómic solo se corrigieron los errores ortotipográficos? ¿Quién tomó la decisión de corregir este aspecto?

El editor, o sea yo.

9. ¿Por qué no se modificó la traducción del cómic en la segunda edición? ¿Quién tomó esa decisión?

Yo de nuevo, porque la traducción me parece muy buena.

Anexo 3: Recepción de la obra, premios y reconocimientos en España y en Estados Unidos

A continuación se van a exponer algunas de las críticas que han recibido esta obra, el estreno tanto en España como en Estados Unidos y los premios y reconocimientos atribuidos a la película.

Gregory Burgas (2010) hace una crítica del cómic de James O'Barr afirmando, con cierta ironía, que «probablemente no querrás beber o inyectarte heroína cuando leas el cómic [...], pero aun así es un cómic brillante». En cierto modo, es verdad, ya que muestra parte de la miseria física y moral que supone adentrarse en ese universo.

Burgas señala que cuando se tiene en las manos el cómic de *The Crow*, no se sabe qué esperar de él realmente, porque aunque con la película queda claro el argumento de la historia, el cómic y la película difieren significativamente. Asimismo, afirma que el éxito del cómic se deba probablemente a que James O'Barr ha plasmado una historia que ha sido ampliamente repetida por otros autores mediante la precisión poética, el lenguaje y la metáfora que el autor usa en su obra. También destaca otro factor que hace que *The Crow* tenga éxito en el mercado: la figura de Eric Draven.

Por otro lado, Burgas afirma que lo trágico de la historia no es el fatídico final que sufre la pareja, sino el fracaso de Eric, ya que, aunque este logra vengar la muerte de él y de Shelly matando a aquellos que cometieron el crimen, estos asesinos no muestran en ningún momento ningún arrepentimiento. Por lo tanto, Eric fracasa en su intento de vengar a Shelly, de limpiar las calles de la ciudad de malhechores e incluso de asegurarle un buen futuro a Sherri (2010). No es algo que yo, personalmente, me parase a pensar antes, pero se trata de un punto de vista diferente y muy interesante para analizar. Esto le lleva a concluir a Burgas que al público le fastidia este «fracaso» no por Eric, sino por los villanos, ya que el público se siente más identificado con ellos que con los deseos de venganza de Eric. Con esto quiere decir que los villanos del cómic están más desarrollados que los buenos, de ahí que se llegue a identificar el lector más con ellos que con Eric. Con esta última afirmación he de discrepar, ya que el lector no se puede sentir identificado con los villanos, no son personajes carismáticos.

El personaje de Eric es el más desarrollado, porque el autor muestra todos los sentimientos y las circunstancias que rodean a Eric: su dolor, el cargo de conciencia que sufre, que le lleva a la locura, así como lo feliz que era cuando vivía con Shelly y cuánto la amaba. En cambio, el resto de personajes están algo menos desarrollados: muestra a una banda que se mueve por el dinero y que no son conscientes del daño que hacen, y que cuando lo saben, no tienen ningún tipo de

remordimiento. La figura de Sherri le transmite al lector un sentimiento de pena y compasión por esa niña que vive entre drogas, muerte y miseria en un mundo desarrollado.

A continuación, se muestra una estadística de las críticas que los clientes de Barnes & Noble, una de las mayores librerías de Estados Unidos, acerca del cómic *The Crow*.

Customer Reviews



Como se puede observar, de cada 28 personas, 23 le dan al cómic la máxima puntuación, y tres de ellos le dan 4 estrellas. Las otras dos críticas les han dado 3 y 1 punto, respectivamente.

Con esto se puede concluir que, al menos, los clientes de esta cadena de librerías están altamente satisfechos con *The Crow*.

Según el diario Richmond Times-Dispatch (2014), el cómic original¹³ ha vendido más de 750 000 copias en todo el mundo. Teniendo en cuenta que se trata de un cómic independiente, son cifras realmente buenas.

Sin embargo, actualmente esta obra está descatalogada y solo se puede obtener en tiendas virtuales o en tiendas especializadas. Las otras versiones de *The Crow*, como *The Crow: Flesh and Blood* (1996) de James Vance o *The Crow: Pestilence* (2014) de Frank Bill, sí se encuentran a la venta en librerías.

Como dato interesante, existe una serie de cómics franceses basados en la historia de Eric Draven que se titulan *The French Crow* (2002-2011).

La editorial IGN situó a *The Crow* en el número 37 del top 100 de los *Comic Book Heroes*

¹³ Existen otras versiones y continuaciones de la saga que James O'Barr y otros autores han realizado inspirados en la historia de Eric Draven.

(Héroes de Cómics).

Por otra parte, como ya se ha mencionado anteriormente, *The Crow* se considera el cómic independiente en blanco y negro más vendido hasta la fecha.

Por último, James O'Barr obtuvo un premio en la categoría de *Storyteller Award* en el *International Comic Festival* que se celebra anualmente en Angoulême (Francia)¹⁴.

La película se estrenó en Estados Unidos el 13 de mayo de 1994, un año después de la muerte de Brandon Lee.

Rotten Tomatoes califica la película con un 82% sobre 100% y registra un índice medio de audiencia de 7/10. Según esta página web, «filled with style and dark, lurid energy, *The Crow* is an action-packed visual feast that also has a soul in the performance of the late Brandon Lee».

Por otra parte, la página de críticas Metacritic califica con un 71/100 la calidad de la obra, basándose en 14 «críticas generalmente favorables» («generally favorable reviews»).

En cuanto a la revista *Rolling Stone*, consideran *The Crow* como una «película delirante y que encandila» («dazzling fever dream of a movie»).

El periódico *The New York Times* también se hizo eco del éxito de la película. Así, Caryn James escribió una reseña en la que afirmaba que era «un género cinematográfico de primer orden, elegante y delicado» («a genre film of a high order, stylish and smooth»), y Robert Ebert lo calificó como «un trabajo impresionante de estilo visual» («a stunning work of visual style») y que esta película no solo fue la mejor de Brandon Lee, sino mejor que cualquiera de las que hizo su padre (Bruce Lee). Ebert considera que *The Crow* es una película de menor presupuesto y con una historia más imponente que los *Batman* de Tim Burton y que *Blade Runner*. Ebert considera que es la mejor adaptación cinematográfica de un cómic que ha visto jamás.

Otras críticas alabaron el trabajo del malogrado Brandon Lee y causó un efecto melancólico en sus espectadores. Desson Howe escribió en *The Washington Post* que Brandon Lee «está presente en cada fotograma» («haunts every frame»), y que la película se ha convertido en algo cautivador y en una adecuada despedida a Brandon Lee.

14 Información encontrada en *Wikipedia*.

James Berardinelli calificó la película como «un arte de imitar la muerte, y su espectro penderá sobre *The Crow*» («*a case of “art iminating death”, and that specter will always hang over The Crow*»).

Por su parte, Todd McCarthy escribe en la revista *Variety* que los barrios marginales del Detroit de *The Crow* «hacen que la ciudad de Gotham parezca la ciudad Emerald» («*makes Gotham City look like the Emerald City*»), y es paisaje urbano lo considera como «una de las acciones en vivo más efectiva que jamás haya salido de una tira de cómic» («*one of the most effectiv live-actioners ever derived from a comic strip*»).

Por su parte, en España, la escritora Nisa Arce hace una crítica de la segunda edición del cómic publicado en España: *The Crow: Edición definitiva*. En palabras de Arce, *The Crow* es un cómic «brutal, increíble, desgarrador, oscuro, emotivo» (2012). Asimismo, afirma que, aunque puede parecer que el motor principal del cómic es la violencia, en realidad la moraleja que se obtiene de esta historia es que el dolor que una persona puede sufrir puede llegar a ser desproporcionado, ya que lo que más atormenta a Eric es no haber podido salvar a su prometida. Yo le añadiría a este comentario la observación que hizo Gregory Burgas en páginas anteriores (2010), y es que no solo es el hecho de que no pudiera salvarla lo que más le atormenta a Eric, sino que su tormento se reduce a algo más simple: la muerte de su amada. Su vida (o no vida) no le importa, es más, en alguna ocasión llega incluso a drogarse, pero es el hecho de que ella no esté lo que Eric no logra asimilar.

Por otro lado, Arce destaca la evolución de los dibujos de las viñetas a lo largo de todo el cómic, que comienzan siendo más simples y agresivos y acaban siendo mucho más elaborados y más oscuros, así como la belleza del cómic en general (2012). A esto se le podría añadir aquello que no evoluciona en el cómic: los personajes. Empiezan y acaban teniendo la misma actitud. Al que se le puede apreciar quizás una evolución moral (y por las circunstancias en las que se vio inmerso) es a Eric Draven, que pasa de ser absolutamente feliz junto a su prometida a estar sumido en la más completa desesperación.

En cuanto a la edición del cómic en español, Arce afirma que la cobertura está conseguida (el tipo de tapa, el papel, etc.). Sin embargo, señala que ha encontrado varios errores en el texto y que la editorial podía haber cuidado más este aspecto, teniendo en cuenta que se trata únicamente de la traducción del cómic publicado en Estados Unidos.

Sin embargo, y a pesar de esta última objeción, Arce considera que *The Crow* es un cómic altamente recomendable (2012).

Por otro lado, Jordi T. Pardo (2012) señala la capacidad que tiene *The Crow* de transmitir las emociones que el autor pretende reflejar: el dolor, la ira y la locura de la misma situación personal de James O'Barr, mediante un relato ambiguo y un ritmo intencionadamente inestable. Pardo continúa afirmando que las frases y los diálogos que se centran en la muerte dentro del cómic, además de las citas bíblicas a las que hace referencia Eric Draven le proporcionan al relato una estética punk y una simbología y mitología que han logrado hacerse un hueco en la cultura popular.

Asimismo, Pardo reconoce que, al principio, el dibujo puede provocar una sensación de rechazo, pero que a medida que el lector se va adentrando en la historia, acaba aceptando el dibujo aún cuando éste puede no resultar demasiado atractivo.

En cuanto al argumento de la historia, Pardo afirma que el cómic tiene una historia difícil y hermética que puede no resultar apta para todos los públicos, por lo que la única forma de acercarse a *The Crow* es teniendo una mente abierta y sin prejuicios para, así, atender al mensaje que pretende transmitir el cómic (2012).

Considero que, aunque pueda no parecer un cómic atractivo desde el punto de vista comercial, no es necesario tener una mente abierta y sin prejuicios para atender al contenido del cómic, ya que el mensaje se transmite de forma muy clara y los personajes viven en situaciones extremas que les llevan a hacer actos que en circunstancias normales no se darían, y así se ha querido reflejar con el dibujo también.

Por último, Antonio Santos (2010) afirma que *The Crow* no podría considerarse una obra de terror (de acuerdo con los estándares que impone la revista Tebeosfera), pero, sin embargo, reflexiona acerca del concepto que tienen las personas del miedo. Según Santos, el miedo no lo transmiten los seres sobrenaturales que aparecen en las películas, como el hombre lobo o los extraterrestres, sino el telediario y las noticias del día a día, y este es el tipo de miedo que quiere transmitir James O'Barr: el miedo al crimen. En este aspecto no podía estar más de acuerdo.

Asimismo, *The Crow* aparece en la lista de la revista Empire (2008) como una de las mejores películas de todos los tiempos, en el puesto número 468.

Esta adaptación ha sido nominada y premiada en varias categorías. Las nominaciones han sido las siguientes:

- *Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films* de Estados Unidos (1995):
 - Best Horror Film
 - Best Director (Alex Proyas)
 - Best Costumes (Arianne Phillips)
 - Best Special Effects (Andrew Mason and International Creative Effects)
- *MTV Movie Awards* (1995)
 - Best Movie
 - Best Male Performance (Brandon Lee)

Los premios que se le otorgó fueron los siguientes:

- *BMI Film & TV Awards* (1995)
 - BMI Film Music Award (Graeme Revell)
- *MTV Movie Awards* (1995)
 - Best Movie Song («*Big Empty*»).

Anexo 4: Influencias musicales del autor

La primera parte del cómic está dedicada a Ian Curtis, vocalista de la banda Joy División. Curtis se ahorcó a la edad de 23 años la noche anterior al comienzo de la primera gira norteamericana de la banda, al parecer debido al empeoramiento de su epilepsia¹⁵.

Asimismo, los cuatro cómics contienen varias referencias musicales. Algunos de ellos son los siguientes:

- Algunos de los nombres de los capítulos son canciones de Joy Division;
- Aparecen citas del poeta rockero Jim Carroll, así como letras de canciones de Robert Smith, vocalista de The Cure;
- Los movimientos corporales de Eric están inspirados en el icono del punk Iggy Pop;
- El personaje de Eric está basado en Peter Murphy, del grupo Bauhaus.

Durante su estancia en Berlín, James O'Barr escuchó a numerosas bandas, pero fue en Joy Division y en The Cure donde encontró una mayor inspiración.

Todas estas influencias musicales le aportaron al cómic ese toque gótico, *punk* y oscuro que le caracteriza. La música es un elemento fundamental dentro de *The Crow*, ya que tanto las letras de las canciones como los poemas tratan temas recurrentes dentro de la obra, tales como la muerte o el dolor. No son elementos situados en el cómic al azar, es la otra manera que tiene el autor de expresar sus pensamientos y sentimientos, por lo que resulta fundamental comprender estas letras de canciones y versos para sumergirse aún más en el oscuro mundo de *The Crow*. Aunque las canciones no sean sonoras, como en la película, se percibe el eco de sus letras a lo largo de toda la obra.

¹⁵ Toda la información concerniente a las influencias musicales de la obra y de sus datos de edición en Estados Unidos procede de la página oficial de *The Crow* (Thecrow.info).

Anexo 5: Doblaje al español

Aunque se conoce el nombre del traductor del cómic al español (Ramón de España), en cambio no es tan fácil encontrar el nombre del traductor o traductores de la película. Según el director de doblaje y ajustador, el actor José Luis Gil, «la traducción venía de Disney, la distribuidora», pero la distribuidora española cambió de gerente y ahora no sabe a quién conocer la autoría de la traducción¹⁶.

El doblaje se llevó a cabo en los estudios SINCRONIZACIÓN, situado en Madrid. La distribuidora original de la cinta era MIRAMAX Films, y la distribuidora para España era SUMMIT Entertainment.

De este modo, los actores de doblaje que ponen la voz en español a los personajes de la película de *The Crow* son los siguientes:

- **Eric Draven:** José Luis Gil
- **Sargento Albrecht:** Juan Antonio Gálvez
- **Sarah:** Mar Bordallo
- **T-Bird:** Carlos Ysbert
- **Top Dollar:** Salvador Aldeguer
- **Skank:** Luis Reina
- **Myca:** Pepa Castro
- **Funboy:** José Padilla
- **Shelly Webster:** María Antonia Rodríguez
- **Darla, madre de Sarah:** María Jesús Nieto
- **Tin Tin:** Gabriel Jiménez
- **Grange:** Juan Luis Rovira
- **Torres:** Fernando De Luis
- **Gideon:** Juan Perucho

¹⁶ Esta respuesta se consiguió tras contactar con José Luis Gil mediante las redes sociales en el año 2015.

Anexo 6: Técnicas de traducción de Martí Ferriol (2006: 82-84)

- **Préstamo:** se introduce el término original en el texto meta sin modificarla. El préstamo puede ser puro (sin cambio alguno) o naturalizado (adaptado a la grafía de la lengua meta).
- **Calco:** Traducir literalmente una palabra o un sintagma. El calco puede ser léxico y/o estructural.
- **Traducción palabra por palabra:** Consiste en traducir el texto en el mismo orden y con el significado primario de cada una de las palabras que aparecen en el original. El texto original y la traducción coinciden en orden y número.
- **Traducción uno por uno:** Se traduce cada palabra de forma independiente, pero el original y la traducción tienen palabras con significados diferentes fuera de contexto.
- **Traducción literal:** Se traduce exactamente lo que dice el original, pero el número de palabras y el orden de las mismas no coinciden entre el original y la traducción.
- **Equivalente acuñado:** Se utiliza un término o una expresión que se considera equivalente en la lengua meta.
- **Omisión:** Se suprime el texto original en su traducción de la lengua meta.
- **Reducción:** No se llega a omitir toda la información, pero se suprimen parte de los elementos lingüísticos del texto original.
- **Particularización:** Se emplean términos más precisos o concretos.
- **Generalización:** Se emplean términos más generales o neutros, como por ejemplo, hiperónimos.
- **Transposición:** Se cambia la categoría gramatical o la voz del verbo (de activa a pasiva o viceversa).
- **Descripción:** En lugar de traducir un término por su equivalente, se describe su forma o su función.
- **Ampliación:** Se añaden elementos lingüísticos que cumplen la función fática de la lengua.
- **Amplificación:** Se introducen precisiones que no se formulan en el texto original que cumplen una función metalingüística.
- **Modulación:** Se efectúa un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento. Este cambio puede ser léxico o estructural.
- **Variación:** Se cambian elementos lingüísticos o paralingüísticos que afectan a la variación lingüística, como el estilo, el dialecto social o el dialecto geográfico.
- **Substitución (lingüística, paralingüística):** Se cambian elementos lingüísticos por paralingüísticos o viceversa.
- **Adaptación:** Se reemplaza un elemento cultural de la lengua origen por otro de la cultura de

la lengua meta.

- **Creación discursiva:** Se establece una equivalencia efímera y fuera de contexto.

Teniendo en cuenta esta clasificación de técnicas de traducción, se va a mostrar a continuación un gráfico en el que se refleja la frecuencia de las técnicas de traducción empleadas para el cómic *The Crow* y su adaptación cinematográfica, con una clara mayoría de la traducción literal, seguida de la reducción y de la variación.

