



Estrategias de traducción del cómic del español al chino desde la Teoría de la Relevancia: el caso de *El destino de Numancia, Aius*¹

Xiaoqiang Fu²

Recibido: 19 de noviembre 2018 / Aceptado: 12 de marzo 2019

Resumen. El cómic es un medio de expresión artística que se caracteriza por la integración de textos e imágenes. Hasta la actualidad, el estudio las estrategias de la traducción del cómic del español al chino ha sido un campo poco explorado en el estudio traductológico del chino. El presente trabajo es un análisis contrastivo entre un cómic en español y la versión china correspondiente. Se proponen unas estrategias de traducción del cómic con el fin de proporcionar algunas reflexiones para los que se dedican a la traducción del cómic y enriquecer así el mercado de los cómics españoles en China. El trabajo se basa en la teoría de la relevancia de Sperber y Wilson, autores que pretenden que el estudio de la comunicación contribuya en la búsqueda de una relevancia óptima.

Palabras clave: Estrategia de traducción; teoría de la relevancia; traducción del cómic; intención comunicativa; distancia de inferencia.

[en] Translation strategies of Spanish into Chinese comics from Relevance theory: the case of *El destino de Numancia, Aius*

Abstract. The comic is an artistic expression that is characterized by the integration of texts and images. There are very few articles that study the strategies of comic translation from Spanish to Chinese. The present article is a contrastive analysis between the comic in Spanish and the Chinese version. Comic translation strategies are proposed in order to provide some reflections for those who are dedicated to the translation of the comic and thus enrich the market of Spanish comics in China. The work is based on the theory of relevance of Sperber and Wilson, authors who claim that the study of communication contributes to the search for an optimal relevance.

Keywords: Translation strategy; relevance theory; comic translation; communication intention; Inference distance.

Sumario. 1. Introducción. 2. Correlación entre la teoría de la relevancia y el cómic. 3. Teoría de relevancia en los estudios de la traducción. 4. Estrategias de traducción bajo de teoría de relevancia. 5. Conclusiones.

Cómo citar: Fu, X. Q. (2019) Estrategias de traducción del cómic al chino desde enfoque de la teoría de la relevancia: el caso de *El destino de Numancia, Aius*, en *Estudios de Traducción* 9, 113-129.

¹ Agradezco la revisión y las indicaciones del profesor Joaquín García-Medall (Universidad de Valladolid).

² Universidad Complutense de Madrid.
xiaoqiangfu@foxmail.com

1. Introducción

El mercado del cómic de China actualmente está copado por obras japonesas y estadounidenses: los cómics españoles son muy escasos, ya que la mayoría de los lectores chinos son niños y adolescentes que no tienen la capacidad lingüística suficiente para poder entenderlos. Además, la mayoría de los cómics españoles de calidad no están traducidos al chino. Los que lo están tienen como destino a los estudiantes que aprenden español en cursos lingüísticos o en la universidad.

El cómic es un género paraliterario de naturaleza híbrida en el que se asocian la imagen y el texto. Tiene, por supuesto, muchas características diferentes a los tipos de texto que solo se valen de la palabra. Por ejemplo, el cómic está destinado principalmente a los niños y adolescentes, se caracteriza por tener viñetas, un limitado espacio en forma de bocadillos y una gran variedad de tipos y formas de presentación. Aparte de ello, es de la lectura rápida. Estas características determinan la particularidad de la traducción del cómic y que las estrategias de su traducción deban ser diferentes a las de otros géneros textuales susceptibles de traducción.

La teoría de la relevancia sostiene que la comunicación mediante el lenguaje es un proceso ostensivo-inferencial, es decir, el comunicador tiene como intención la de transmitir un cierto significado y el interlocutor deberá inferir dicho significado a partir de esa evidencia suministrada (Sperber y Wilson 2004: 245). La esencia de la traducción consiste, básicamente, en dos etapas. En la primera, el traductor debe inferir qué información y con qué propósito suministra el autor en la lengua de origen según la información contextual y el principio de relevancia. En la segunda etapa, el traductor ha de reproducir la intención del autor del texto en lengua origen y el texto que entiende el receptor de acuerdo con el discurso (Zhu 2007: 9).

Las razones principales por las cuales la teoría de relevancia se puede aplicar de una manera provechosa a la traducción de cómic son, a nuestro entender, las siguientes:

En primer lugar, el cómic es un género en el que imagen y lenguaje están unidos y se caracteriza por la limitación física de los bocadillos, que delimitan la extensión de la traducción, por lo que el traductor no tiene espacio para demasiadas traducciones interpretativas y debe aplicar el método de escoger la traducción más relevante. La teoría de relevancia propone los criterios de “qué traducir” y de “cómo traducir” a la hora de llevar adelante la traducción de cómic. Gutt (2014: 47) reconoce la relevancia de las intenciones comunicativas del autor, es decir, la primacía de las intenciones comunicativas en relación con la forma escrita. Wang (2009: 69), por su parte, afirma que la traducción debe ser fiel al proceso comunicativo original, en otras palabras, ha de ser fiel a la primera etapa de comunicación de proceso ostensivo-inferencial, por lo que debe proporcionar la misma información que el autor original y asegurarse de que la distancia de inferencia entre el lector original y el lector meta sea la misma o lo más cercana posible. Esta consideración responde a la pregunta de “cómo traducir”.

En segundo lugar, la teoría de la relevancia enfatiza el papel del traductor. Según dicha teoría, el traductor no es solo un operador que realiza la descodificación y la codificación, sino que necesita estar activo. Como el lector de la obra original y el de la obra traducida tienen contextos cognitivos diferentes, así como distintos campos de experiencia (*fields of experience*), el traductor a veces necesita hacer ciertos ajustes a la información para asegurar la realización de las intenciones comunicativas de la obra original, de manera que se logre una relevancia óptima. Los lectores

de cómics son principalmente adolescentes y niños, sus hábitos de lectura, almacenamiento de conocimientos y características psicológicas requieren que los traductores desempeñen un papel activo más importante en la traducción, en particular cuando sus entornos culturales son notoriamente diversos.

2. Correlación entre la teoría de la relevancia y el cómic

El sintagma que expresa el concepto de la “teoría de relevancia” fue propuesto por Sperber y Wilson (1994) para dar una explicación cognitiva satisfactoria de la conducta comunicativa. Sperber y Wilson (1994) argumentan que la forma del lenguaje no es el propósito de la comunicación, sino que lo es la cooperación cognitiva y el consenso generado por los interlocutores a través de una determinada forma de lenguaje. La teoría de la relevancia toma la delantera a través de la argumentación sistemática de que, en la mayoría de los casos, la forma del lenguaje no puede referirse directamente a las intenciones comunicativas, mientras que el contexto, la experiencia y la cognición juegan un papel decisivo en el logro de transmitir y de captar las intenciones comunicativas.

El cómic, según la Real Academia Española³, se puede definir como sigue: “serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo”. Se trata, por tanto, de una “narración secuencial mediante imágenes fijas” (Castillo 2004: 248), a lo que hay que añadir, por supuesto, el material lingüístico que las acompaña. El cómic consta principalmente de dos partes, imágenes y textos. Por tanto, el cómic no supone tan solo un proceso de comunicación entre el texto y el lector. El papel de la imagen no puede subestimarse, constituye la base cognitiva y es de índole extralingüística, por lo que puede reflejar mejor la esencia de la teoría de la relevancia: contexto, cognición y significado lingüístico. En la base de todo ello, el cómic posee las tres características principales que lo diferencian de otros géneros literarios: un texto conciso, formas diversas de materializarse y unos lectores especiales. En este trabajo, empleamos los tres conceptos principales de la teoría de la relevancia, es decir, el concepto de *relevancia*, el de *intención comunicativa* y el de *contexto cognitivo*, con objeto de explicar las tres características principales de los cómics y qué es lo que ha de servir de fundamento de la traducción del cómic.

2.1. Relevancia y brevedad

El cómic es un género subliterario muy expresivo. Debido a la limitación física de los bocadillos, el lenguaje suele ser más conciso. A veces, los diálogos de los personajes solo unas tienen pocas palabras. A menudo estas van acompañadas de los puntos suspensivos (que normativamente solo pueden ser tres en español) pero que también transmiten de manera adecuada las intenciones comunicativas, por ejemplo:

Ejemplo 1:

| | |
|-----------------------|--|
| Texto original (TO): | Dómine, quiero...parar. ¿Me da su permiso? |
| Texto traducida (TT): | 将军，我想…… 停下。 可以 吗？ |

³ Véase en <http://dle.rae.es/?id=9vpr4Ha> (consulta: 0-11-2018)

Transcripción fonética: Jiāngjūn, wǒ xiǎng..... tíng xià. Kěyǐ ma?

TO: Sí Dómine.

TT: 是, 将军。

TF: Shì, jiāngjūn.

TO: Maldito salvaje...

TT: 该死的 畜生.....

TF: Gāisǐ de chùshēng

TO: ¡¡Esclavo!!

TT: 奴隶! !

TF: Núli

TO: Dómine...

TT: 将军.....

TF: jiāngjūn.....

(García y Torres 2017: 10)

Este es un episodio de la historia, sin demasiado contexto. El autor hace uso de algunas imágenes para representar la trama. El lenguaje es muy conciso, pero no supone ninguna dificultad para la comprensión del lector, a pesar de que el autor no dé muchas explicaciones sobre qué descubre el esclavo Aius, porque en la segunda parte, intitulada “Los autores te comentan” del cómic el autor releva qué es una “tésera de hospitalidad”. Usar un diálogo conciso para expresar una rica semántica y dar forma a un personaje tridimensional es una característica muy importante del cómic.

Sin embargo, si el lenguaje del cómic es tan conciso y carente de mucha contextualización, ¿por qué los lectores pueden interpretarlo todo correctamente sin sufrir malentendidos o quedar fuera de contexto? ¿Cómo pueden los comunicadores estar seguros de que su expresión pueda lograr los fines comunicativos que son su intención principal? La teoría de relevancia ofrece la siguiente explicación:

El contenido, el contexto y las diversas implicaciones del discurso hacen que el diálogo del oyente se entienda de forma diferente, pero el oyente no necesariamente comprende el significado completo del diálogo en cualquier situación, solo utiliza un único y común criterio para entender las palabras: este criterio es suficiente para hacer que el oyente identifique una comprensión única y factible, y esto es “relevancia” (Zhu 2007: 5).

La teoría de la relevancia afirma que el proceso comunicativo de los seres humanos es un proceso ostensivo-inferencial, es decir, el comunicador hace manifiestas sus intenciones de información a otros mediante indicios comunicativos. La comunicación exitosa radica en que la audiencia pueda identificar la intención de información del emisor (Wang 2000: 20).

Dicho en otras palabras, una oración connota mucha información fuera del significado literal, y esta información implícita tendrá diferentes interpretaciones en diferentes contextos. Los lectores necesitan inferir basándose en la información explícita del texto original, combinándola con el contexto cognitivo, para obtener una interpretación correcta. Siempre que el discurso sea lo suficientemente relevan-

te para permitir al lector inferir sus intenciones comunicativas, se pueden lograr objetivos de comunicación. El lector cree que cada oración es relevante y esta es la premisa de su elección del contexto cognitivo.

El llamado “contexto cognitivo” se refiere a la recopilación de todos los supuestos que el receptor pueda movilizar, incluido el contexto lingüístico, la situación de la enunciación, las experiencias personales y el acceso a la información enciclopédica. No obstante, en el proceso de comunicación, este contexto cognitivo está en un proceso constante de cambio, es sumamente dinámico. El receptor ha de considerar que la información enviada por el comunicador es relevante. Por tanto, debe seleccionar la información contextual que sea más relevante, en lugar de toda la información, de manera que se mejore así la eficiencia de la comprensión (Jiang 2001: 14).

La diferencia entre el cómic y otros géneros literarios es que el cómic no solo proporciona el contexto lingüístico, sino también el entorno contextual, es decir, la imagen, que suele ser muy figurativa. La imagen sirve como otra forma de transmitir información e incluso suele aportar la situación de la enunciación para el diálogo. Cuando el contexto incluye suficiente información, la expresión del texto no tiene por qué ser exhaustiva. Siempre que la información pueda proporcionarse con suficiente relevancia en función del contexto, el lector puede encontrar el efecto de dicho contexto con menos esfuerzo. Por tanto, el lenguaje conciso de los cómics no afecta a la comprensión y, siempre que el lenguaje tenga suficiente relevancia, el lector puede interpretarlo correctamente. Como en el ejemplo 1, donde el dómine no tiene muchas palabras: tan solo exclama: “¡Esclavo!”, pero la relevancia de cada oración es suficiente, porque la imagen proporciona mucha información contextual, incluidos los actos, las emociones, los cambios en lugares, etc., que proporcionan al lector un entorno contextual que le facilita el proceso de inferencia.

2.2. Intenciones comunicativas y tipología textual

Aunque el texto del cómic sea conciso, contiene una variedad de tipos de texto, como el diálogo del personaje, la narración y la información complementaria en el fondo de la imagen. Diferentes tipos de texto tienen diferentes estilos. El autor elige una variada tipología textual para simular mejor la situación real, de modo que el lector tenga una sensación de inmersión, a fin de transmitir mejor la intención comunicativa. Los diferentes tipos de textos también tienen diferentes intenciones de comunicación, que analizamos uno por uno a continuación.

2.2.1. Intervenciones entre los personajes

El diálogo entre los personajes es el texto que aparece con mucha frecuencia en los cómics y el texto puede reflejar el carácter del personaje. El diálogo entre los personajes del cómic tiene el rasgo de ser eminentemente “coloquial”. Por lo general, la oración es muy simple, y las palabras están muy orientadas a la descripción de la vida cotidiana. Por un lado, la expresión del coloquialismo hace que los lectores sean más aptos y rápidos a la hora de leer los textos. Por otro lado, la expresión del coloquialismo se puede combinar mejor con el escenario de la imagen y permite acercar más al lector al contexto de situación. En el cómic, la intervención de cada personaje tiene sus propias características, porque el autor quiere transmitir sus intenciones comuni-

cativas a través de diferentes estilos de diálogo de los personajes, a fin de que los lectores puedan entender la personalidad y el papel de cada personaje de la forma más estereoscópica y comprensiva. Como el caso del cómic *El destino de Numancia, Aius*, donde diferentes personajes manifiestan diferentes estilos:

Ejemplo 2:

TO: —Sea bienvenido Dómine. Adelante, por favor.

TT: 欢迎 将军， 请进。

TF: Huānyíng jiāngjūn, qǐng jìn.

TO: —Por todo esto es un placer acoger en mi casa a todo un gobernador de Roma, y doy gracias a los dioses por traerte hasta aquí.

TT: 罗马 总督 光临 寒舍， 真是 蓬荜生辉，

TF: Luómǎ zǒngdū guānglín hánshè, zhēnshì péng bì shēng huī,

(García y Torres, 2017, p. 12)

TO: —¡Calla esclavo!

TT: 闭嘴， 奴隶！！

TF: Bì zuǐ, núlǐ!!

(García y Torres 2017: 13)

En el ejemplo 2, se puede observar que el joven Paulo tiene un tono halagador frente a su dómine, puesto que él ha sido criado como esclavo y acepta la realidad como tal como se le presenta. No obstante, su dómine Marco manifiesta diferentes tonos: cortés para con su amigo y dominante hacia su esclavo.

El autor plasma los diferentes papeles sociales de los personajes con diferentes estilos de lenguaje y espera transmitir sus propias intenciones comunicativas y dar forma a una figura tridimensional. Desde el enfoque de la teoría de la relevancia, el contenido del texto es relevante y transmite su intención comunicativa. Por tanto, el traductor debe respetar plenamente la intención comunicativa del texto original, y considerar el estilo del lenguaje como un medio para reflejar la imagen del personaje.

2.2.2. Información complementaria

Además del diálogo de personajes, hay algunas informaciones que generalmente aparecen en la viñeta o al final de cómic. Esta información adicional puede tener muchas formas, como artículos de periódicos, cartas, señales de tráfico, etc. El estilo de lenguaje de la información adicional es diferente del diálogo del personaje. El propósito de la información adicional es promover el desarrollo de la trama y agregar más detalles a la historia. La intención comunicativa consiste en utilizar esta información para dar una forma más realista a la escena en la que ocurre la historia, de modo que el lector se sienta como si estuviera en ella. Al final del cómic hay una parte llamada “Los autores que te comentan” en la cual se narra la historia y el fondo de cómic. Además, en el glosario final, llamado “Personajes, por orden de aparición”, el autor presenta a los principales personajes de la historia. Todo ello constituye la información de fondo para el desarrollo de la historia y una parte necesaria del desarrollo de la trama.

2.2.3. Narración

La narración también es una forma común de escribir en los cómics: proporciona a los lectores la información básica sobre el argumento, como la hora, el lugar, etc. Los recuadros del texto por lo general aparecen en la parte superior del panel. La información del recuadro o viñeta es relativamente simple y tiene un lenguaje natural, solo sirve para ayudar al lector a comprender mejor el contexto situacional en el que se desarrolla el marco comunicativo. Véase el siguiente ejemplo con un poco más de detalle:

Ejemplo 3:

TO: Lutia, Año 133 A.C.

TT: 公元前 133年, 卢迪亚 城。

TF: Gōngyuán qián 133 nián, lú dí yà chéng.

(García y Torres 2017: 6)

El autor agrega la información de la narración para facilitar al lector la mejor comprensión del desarrollo de la historia, así como la intención de la comunicación es proporcionar a los lectores cierta información adicional.

De los ejemplos anteriores, podemos ver que hay varios tipos de textos en cómics. Diferentes tipos de textos manifiestan diferentes estilos y diferentes intenciones comunicativas. En el proceso de traducción, se deben adoptar diversos métodos de traducción de acuerdo con las intenciones de comunicación de diferentes tipos de texto para garantizar la mejor relevancia entre la traducción y el lector del texto traducido.

2.2.4. Contexto cognitivo y lector de texto meta

El cómic es un medio de comunicación combinada de imágenes y textos. Su público objetivo es principalmente el compuesto por niños y adolescentes. Como el cómic es un tipo de texto destinado a los adolescentes y a los niños, el creador del cómic ha de considerar completamente el contexto cognitivo de su público objetivo y sus preferencias, hábitos de lectura, características psicológicas, etc.

Como ya hemos comentado, el contexto cognitivo incluye el contexto lingüístico, la situación enunciativa, las experiencias personales y la información enciclopédica de los lectores potenciales. El contexto lingüístico y la situación de enunciación son información explícita en el cómic que puede proporcionar una base de inferencia para los lectores. La traducción del cómic está más centrada en la relación con la información de la imagen, y no puede confiar demasiado en la inferencia de los lectores, basándose en el conocimiento enciclopédico y en el contexto cultural, por lo que la información dada por la traducción debe ser simple, fácil de entender e interesante.

En los cómics, para adaptarse a los hábitos de lectura de los niños y adolescentes, la forma en que se expresan las palabras es diversa, incluyendo el uso de los signos de puntuación, de la onomatopeya, del cambio de tamaño de texto, etc.

Para crear un efecto más vívido, muchas onomatopeyas aparecen en el texto, como: “¡Plonk! > 扑通”, “Ssswoooosshhhh > 哗哗哗”, “Aaaaaahhhh!! > 啊啊啊啊!” etc. Con objeto de expresar más claramente las emociones de los personajes, algunas onomatopeyas tienen un tamaño mayor, por ejemplo “¡Zummm! > 嗖!

Para expresar mejor las emociones y el estado de ánimo de los personajes, las onomatopeyas y las interjecciones suelen ir acompañados de una gran cantidad de signos de puntuación, como puntos suspensivos, signo de exclamación y de interrogación, etc. Los signos de exclamación y los puntos suspensivos se utilizan con gran frecuencia en el cómic *El destino de Numancia, Aius*. Los puntos suspensivos pueden aparecer al final de la oración, lo cual quiere decir que el texto sigue en la próxima línea o no se ha terminado, queda “en suspense”, o puede aparecer en la oración, indicando el tono y el estado de ánimo del personaje.

Ejemplo 4:

TO: Pero la guerra no había hecho más que comenzar... Y Roma tenía mucho que decir...

TT: 但是战争还没开始就已经结束了……还有很多关于罗马的故事……

TF: Dànshì zhànzhēng hái méi kāishǐ jiù yǐjīng jiéshùle.....hái yǒu hěnduō guānyú luómǎ de gùshì.....

(García y Torres 2017: 29)

Estas formas de expresión están adaptadas a los hábitos de lectura de los niños y de los adolescentes, teniendo en cuenta sus hábitos y preferencias de lectura. Además, tienen en cuenta el contexto cognitivo del lector meta. Las expresiones del autor son simples, fáciles de entender e interesantes.

3. Teoría de Relevancia en Los Estudios de la traducción

La teoría de la Relevancia se entiende como el proceso cognitivo que interpreta el acto de comunicación. La traducción se puede concebir como un tipo de acto de comunicación verbal entre dos lenguas y dos culturas. Esta segunda también puede explicarse mediante la teoría de la Relevancia. El proceso de traducción se compone de dos procesos comunicativos importantes: el primer proceso comunicativo es la comunicación entre el texto original y el traductor (bajo la identidad del lector del texto original) y el segundo proceso comunicativo es la comunicación entre el traductor y el lector del texto traducido.

Por tanto, el proceso de traducción también es doble: ostensivo e inferencial. En el primer proceso, el traductor realiza la inferencia, combinando con su propio contexto cognitivo en base a la información explícita del texto original. En el segundo proceso, el traductor debe transmitir su conocimiento y comprensión de la lengua original al lector de manera relevante. Si en el primer proceso de comunicación, el traductor no entiende la intención del texto original, elaborará, posiblemente, una mala traducción. Y si el traductor entiende completamente el texto original y ajusta el texto para lograr la relevancia entre el contexto y el lector durante el proceso de traducción, puede considerarse como el acto de creatividad del traductor, que no es infiel al texto original, sino que es más fiel a la intención de original.

La teoría de relevancia explica las preguntas del tipo “cómo comunicarse” y “qué comunicar”. Luego, cuando se aplica al acto de la traducción, también puede responder a las preguntas de “cómo traducir” y “qué traducir”.

Con respecto a la pregunta de “qué traducir”, Gutt (2000: 38) considera que el éxito de la comunicación es el objetivo principal de la traducción. Aunque el significado pueda transmitirse completamente, es difícil garantizar que el lector de texto

traducido no se cuestione la siguiente pregunta: ¿Por qué me dice esto? En otras palabras, el lector del texto traducido puede no obtener suficientes efectos contextuales, es decir, la mejor relevancia. Como consecuencia, no siempre se puede garantizar el éxito de la comunicación en la traducción (Wang 2009: 56).

Por tanto, la traducción desde el enfoque de la teoría de la Relevancia se centra en traducir la intención del texto original, es decir, no solo traducir el significado del texto original, sino también las intenciones comunicativas que aparecen en ambos lados de la comunicación.

Sobre la pregunta de “cómo traducir”, Wang (2009: 56) señala lo siguiente: “Bajo la teoría de la relevancia, la traducción es un acto comunicativo, el acto comunicativo de la lengua de llegada debe ser fiel a lo de la lengua de origen”. La fidelidad en el acto comunicativo, no solo implica ser fiel a la intención de la información (proceso ostensivo), sino también implica ser fiel al proceso de inferencia. El primer acto comunicativo es aquel por el cual, el autor transmite la información al lector del texto original, y el lector realiza el propósito de la comunicación mediante la inferencia. El segundo acto comunicativo debe replicar el primer acto comunicativo: “Cuando el traductor transmite la información al lector de texto traducido, debe asegurar que la misma distancia de inferencia entre el lector de texto traducido y el del lector de texto original”.

Sin embargo, dada la distancia entre el entorno cognitivo del autor y el del lector de texto original, el traductor y el lector del texto traducido no pueden ser exactamente iguales, han de poseer diferentes situaciones de inferencia, por ejemplo, pueden elegir contextos e ideas diferentes. Por tanto, debido a la diferencia en el conocimiento y los diferentes antecedentes culturales, es imposible lograr una fidelidad total en el acto comunicativa de texto original. De ahí que el segundo acto comunicativo solo puede imitar al primer acto comunicativo en la mayor medida posible. Lin (2006) explica que la comunicación es un proceso de inferencia y el significado no es una constante, sino una variable que cambia de persona a persona. Para la misma información explícita, cada persona puede interpretar su propio significado después de realizar la inferencia a partir de su propio contexto cognitivo.

En este caso, la teoría de relevancia enfatiza que el primer objetivo es la comunicación y el mensaje completo es el segundo. El traductor debe primero ocuparse del mismo espacio que se da entre el lector de texto original y el del texto traducido, y luego considerar la fidelidad del contenido de la información. Por lo tanto, el traductor puede ajustar adecuadamente la serie de ideas del autor original que ha plasmado en su texto (aquí cómic) para lograr la misma distancia de inferencia entre el lector del texto original y el del texto traducido. Por ejemplo:

Ejemplo 5:

TO: Cuando al caer la tarde, Lug cien veces mayor, y con gran estruendo por el recuerdo...

TT: 当黄昏降落的时候, 太阳神变大了一百倍, 然后出现了巨大的响声.....

TF: Dāng huánghūn jiànguò de shíhòu, tàiyáng shén biàn dàle yībǎi bèi, ránhòu chūxiànle jùdà de xiǎngshēng.....

(García y Torres 2017: 17)

Aquí, en el ejemplo 5 se traduce el “Lug” como “tàiyáng shén太阳神” [Dios de sol] sin traducir literalmente su nombre “Lǔgé鲁格”. Este tipo de procesamiento corresponde, sin duda, a los requisitos de la teoría de relevancia, y el traductor puede

ajustar el presupuesto del autor original de manera apropiada. La idea fundamental, no siempre posible, desde luego, es que el lector de texto traducido mantenga la misma distancia de inferencia que el lector de texto original.

4. Estrategias de traducción desde la teoría de relevancia

Lógicamente, la relevancia óptima en la traducción de cómics se debe estudiar junto con las características de su texto. En primer lugar, el texto del cómic se caracteriza por la brevedad y la condensación. Al traducir el cómic, también se deben mantener estas características y elegir expresiones precisas. En segundo lugar, el público objetivo del cómic es principalmente el de niños y de adolescentes. El traductor debe considerar el contexto cognitivo de los lectores, así como los rasgos transculturales del texto traducido. El traductor puede elegir entre un mayor grado de “extranjerización” o de “domesticación” (Venuti 1995: 20) para traducir el cómic. En tercer lugar, debido a que los contextos cognitivos y culturales de los lectores de texto original y los de texto traducido son diferentes, el traductor puede ejercer adecuadamente la creatividad en el proceso de traducción y ajustar de manera apropiada la intención de texto original para mejorar el efecto.

4.1. Selección semántica

Como el lenguaje de cómic es muy condensado y conciso, una comunicación perfecta de las intenciones comunicativas del autor original puede lograrse mediante la selección precisa de los contenidos semánticos que se ponen en juego en el texto. La selección precisa de la semántica se refiere a las expresiones que puede reflejar la intención del texto original. Consta de dos procesos: el primer proceso requiere que el traductor entienda completamente (o del modo más adecuado posible) la lengua meta y su cultura, de modo que las palabras seleccionadas puedan expresar correctamente el mismo significado que pretendía el autor original. La selección exacta de los valores de la semántica no es la equivalencia entre las palabras empleadas, sino una equivalencia o aproximación grande entre las intenciones comunicativas. Por el ejemplo:

Ejemplo 6:

TO: —¿Y te parece poco? Creo firmemente que debemos renegociar unos nuevos tratados con los romanos que nos permitan continuar con nuestras vidas en estas tierras.

TT: 你觉得失去的还少吗? 我觉得我们必须要与罗马人重新谈判条约, 让我们能够在这片土地继续生活下。

TF: Nǐ juéde shǐqù de hái shǎo ma? Wǒ juéde wǒmen bixū yào yǔ luómǎ rén chóngxīn tánpàn tiáoyuē, ràng wǒmen nénggòu zài zhè piàn tǔdì jìxù shēnghuó xià.

(García y Torres, 2017: 19)

En el ejemplo 6, “¿Y te parece poco?”, la traducción directa del chino sería 你觉得还少吗?, pero esta traducción no puede reflejar aquello a lo que se refiere en español y los lectores del texto meta se confundirían de inmediato. Según el contexto de cómic, la expresión tiene un significado connotado del tipo “Ya hemos perdido mucho en aquella batalla”, puesto que según lo afirmado por Lesson, había perdido mucho en

una batalla frente al invasor romano hacía treinta años, dado que ellos (los numantinos) estaban obligados a trabajar para los romanos. Por tanto, sería bueno añadir la información de “perder” o de “pérdida” en lugar de traducir de modo literal al chino para que los lectores puedan lograr una mejor comprensión pragmática.

La selección correcta de los valores semánticos y pragmáticos no solo se refiere a seleccionar el significado correcto de una palabra, sino también a buscar y emplear el mejor significado de una oración en la escena comunicativa. Este mejor significado que lleva información ostensiva para los lectores de texto traducido debe ser igual o lo más cercana posible a los de texto original, de manera que se reflejen las intenciones comunicativas del autor de texto original. Por ejemplo:

Ejemplo 7:

TO: —¡Noble asamblea de ancianos! ¡Noble asamblea de guerreros!

TT: 长老大会, 万岁! 勇士大会, 万岁!

TF: Zhǎnglǎo dàhuì, wànsuì! Yǒngshì dàhuì, wànsuì!

(García y Torres 2017: 18)

En estas frases introductorias, que son una llamada de atención al discurso inmediato, si se tradujera literalmente al chino, “¡Noble asamblea de ancianos!”, tendríamos “尊贵的长老大会” y ello no se correspondería con la correcta expresión de lengua meta, porque “wànsuì万岁” [diez mil años] tiene su origen en la antigua China donde era costumbre mostrar los respetos al Emperador repitiendo la frase varias veces. Ahora se usa tal expresión para designar un deseo “eterno” y “siempre existente” o “perenne”. Tanto la traducción como el texto original, contribuyen con un vocativo y tiene la connotación de “respeto” y “buenos deseos” en relación con los miembros presentes en la asamblea.

Además, mediante las imágenes, se puede observar que los pueblos estaban celebrando una asamblea importante, así que sería más correcto traducir de manera sutil al chino como “长老大会, 万岁” [¡Viva la asamblea de ancianos!]. Esta traducción refleja, para la cultura china, que la “asamblea de ancianos” es invencible y coincide más con las expresiones y la cultura de la lengua meta, de acuerdo con su traición retórica. Por tanto, si se adopta el método de la traducción literal, la intención comunicativa del autor original no puede transmitirse correctamente. Se deben combinar los escenarios de las imágenes y elegir los valores semánticos más precisos y efectivos para lograr realmente la mejor correlación en la traducción.

A través de los ejemplos anteriores, podemos ver que los personajes en el cómic, por lo general, tienen conversaciones cortas y es muy importante seleccionar con precisión las selecciones semánticas del léxico de cada oración. La selección semántica precisa no es, por tanto, una simple suma del significado exacto de cada palabra, sino una representación de la información ostensiva de cada oración y sus intenciones comunicativas. El traductor no solo debe tener una comprensión completa de la cultura cognitiva del texto original, sino también (y diríamos que, especialmente) una comprensión profunda de la cultura de la lengua meta. En el proceso de traducción, el traductor debe tener en cuenta el entorno contextual y lingüístico a fin de elegir las expresiones más precisas.

La selección correcta de lo semántico es, a nuestro entender, la estrategia más básica para la traducción de los cómics. La relevancia óptima se basa en la selección precisa de la semántica. Las estrategias de traducción de domesticación y traducción

literal que discutiremos a continuación son las estrategias utilizadas por el traductor en la expresión precisa de lo semántico, esto es, al considerar plenamente el contexto cognitivo de los lectores del texto traducido.

4.2. Estrategias de domesticación en el cómic

En el proceso de traducción, el traductor debe tener una comprensión completa de la cultura de la lengua meta y una evaluación razonable del contexto cognitivo del lector meta. Además, el traductor debe usar adecuadamente la estrategia traductora de la domesticación para transmitir la información relevante. Por lo general, nos encontramos con varias situaciones cuando se utiliza una estrategia de domesticación en el cómic *El destino de Numancia, Aius*.

4.2.1. Correspondencia de onomatopeya

En el lenguaje de los cómics, la onomatopeya es una descripción del sonido a través de palabras escritas, porque, en teoría, los sentimientos causados por los fonemas son similares a los que se produciría si realmente se pudiera escuchar dicho sonido. Dicho de otra manera, las onomatopeyas son, para una cultura determinada, una representación *motivada* (menos arbitraria) de los fenómenos físicos que reproduce. Para la traducción de las onomatopeyas, el traductor debe considerar en su totalidad el contexto cognitivo de lector y utilizar la estrategia de domesticación para encontrar la expresión correspondiente en chino, sin la necesidad de transliterar según las lenguas extranjeras.

Tabla 1. Onomatopeyas de cómic y sus posibles correspondencias en chino

| español | chino | transcripción fonética | significado en chino |
|---------|-------|------------------------|--|
| Cronk | 砰！ | pēng | ‘caída de un objeto desde una cierta altura’ |
| Crock | 嘎吱 | gāzhī | ‘un objeto bajo presión’ |
| Prik | 刺 | cī | ‘sonido de resbalar’ |
| Plonk | 叮咚 | dīngdōng | ‘sonido del impacto del metal’ |
| Blam | 噼啪 | pīpā | ‘estallido o de algo golpeando’ |
| Grl | 哎哟 | āiyō | ‘expresa sorpresa, dolor, etc.’ |
| Zummm | 嗖 | sōu | ‘sonido de algo que pasó rápidamente’ |
| Bommmmm | 乒 | pāng | ‘sonido de disparos, cerrar la puerta, romper cosas, etc.’ |

4.2.2. Ajuste sintáctico

En el proceso de traducción, puede que se encuentren algunos usos especiales en el nivel de palabras de la lengua de origen que no existan en la lengua meta. Como indica Jakobson (1966: 235), “No lack of grammatical device in the language translated into make impossible a literal translation of the entire conceptual information contained in the original”. Como el chino es una lengua mayormente analítica, no se expresa el cambio morfológico mediante los morfemas flexivos o desinencias sino que el criterio gramatical más importante es el orden o la combinación de las palabras (o morfemas). Por este motivo, al traducir al chino no existe una equivalencia gramatical: simplemente se expresa su significado sin necesidad de reflejar los rasgos lingüístico del texto original de una lengua flexiva como el español. Por ejemplo:

Ejemplo 8:

TO: Cuatro mil romanos y tres elefantes murieron en la fuga...

TT: 四千个罗马兵和三头大象死在了战场上.....

TF: Sīqiān gè luómǎ bīng hé sān tóu dà xiàng sǐ zài le zhànchǎng shàng.....

(García y Torres 2017: 29)

En el ejemplo 8, en el texto original los sustantivos “romano” y “elefante” están terminados por el morfema -s, que representa la categoría gramatical de la pluralidad. Sin embargo, en chino no se refleja esta característica en todos los sustantivos a pesar de que en algunos casos sí se puede añadir el morfema “们” para expresar la pluralidad de sustantivos de persona: el sufijo flexivo que indica el plural “们” suele añadirse a los pronombres, sustantivos de persona y sustantivos animados para indicar la pluralidad, pero no debe decirse lo mismo para animales u objetos. Por lo tanto, la omisión, en este caso, ha sido una de las estrategias más adecuada para traducción de la flexión en chino.

En resumen, si la lengua meta no tiene características correspondientes iguales a la lengua de origen, solo es necesario expresar la intención de la información original y la intención de comunicación con precisión. En este punto, es necesario considerar completamente el contexto cognitivo del receptor. Si se adoptara una traducción literal, eso supondría un notable grado de confusión para el lector meta.

4.2.3. Ajuste retórico

El lenguaje de los cómics es verbal e icónico y la retórica se utiliza a menudo, como la metáfora, la personificación, la exageración, etc. Estas técnicas retóricas pueden hacer que el lenguaje sea más interesante y satisfaga las expectativas psicológicas de los niños y adolescentes.

Ejemplo 9:

TO: —Por todo esto es un placer acoger en mi casa a todo un gobernador de Roma, y doy gracias a los dioses por traerte hasta aquí. >

TT:罗马总督光临寒舍，真是蓬荜生辉，感谢老天爷把你带到这儿。

TF:Luómǎ zǒngdū guānglín hánshè, zhēnshì péng bì shēng huī, gǎnxiè lǎotiānyé bǎ nǐ dài dào zhèr.

(García y Torres 2017: 12)

En el texto original, hay dos palabras, que son “placer” y “casa”, en la traducción, se ha traducido respectivamente con una manera retórica al chino “蓬荜生辉” y “寒舍”. La primera de ellas, “蓬荜生辉” es una expresión idiomática característica del idioma chino que tiene su origen en la literatura antigua. Se refiere a la llegada que puede agregar gloria a alguien (se usa para referirse al invitado que va a ir a casa.)⁴. La palabra china “寒舍”, en chino significa “casa humilde”. Aunque podamos ver en las imágenes la casa de Marco es simple y modesta, la expresión “casa humilde” en la cultura china es una manifestación de humildad. Por lo tanto, en esta oración, tanto “蓬荜生辉” como “寒舍” son una forma de expresión retórica y así se puede hacer el lenguaje de cómic sea más interesante y estas expresiones estén más adaptables a la lengua meta.

4.2.4. Ajuste de expresión fija

Como ya hemos mencionado, el lenguaje de cómic es verbal e icónico, pero también hay muchos dichos coloquiales y del lenguaje hablado, como corresponde con su representación de la oralidad. Algunas de estas expresiones son únicas en el contexto de la cultura de la lengua de origen, y no hay correspondencia en la lengua meta. Dado que los receptores después de la traducción china de los cómics son adolescentes y niños chinos, no conocen la expresión del español. Por lo tanto, la estrategia de domesticación debe adoptarse tanto como sea posible para que los lectores chinos puedan establecer la mejor relevancia con el texto traducido.

En la traducción china del cómic *El destino de Numancia, Aius*, se ha utilizado la estrategia de la domesticación, de modo que se ha realizado una relevancia que se pretende óptima entre el texto traducido y el lector meta. Veamos el siguiente ejemplo:

Ejemplo 10:

TO: —¡Venid aquí perros cobardes!

TT: 你们来啊，胆小鬼！

TF: Nǐmen lái a, dǎnxiǎoguǐ!

(García y Torres 2017: 35)

En el ejemplo 10, la traducción china “胆小鬼” en la lengua china significa “la persona cobarde”. En este caso, no se traduce literalmente al “狗” [gǒu] ‘perro’, porque en la cultura china, el perro es un animal muy fiel a su dueño. Así que no se expresa del perro que sea “cobarde”, pero de la rata, por ejemplo, sí se puede decir que es cobarde y, por extensión, de un ser humano.

4.2.5. Traducción directa del cómic *El destino de Numancia, Aius*

En el proceso de traducción de los cómics, el traductor debe considerar el contexto cognitivo de la lengua traducida. En algunos casos, se puede adoptar de manera apropiada mediante la estrategia de la traducción directa, sobre todo cuando exista un equivalente en la lengua meta o cuando el traductor tome el mismo término de la lengua de origen. Así, por un lado, la traducción directa puede conservar el interés

⁴ Véase el diccionario chino en línea <http://xh.5156edu.com/html5/336848.html> [fecha de consulta: 14-07-2018].

del lenguaje del cómic y, por otro lado, puede mantener la misma distancia de inferencia del lector meta. En la traducción de cómic *El destino de Numancia, Aius*, podemos encontrar el siguiente ejemplo.

Ejemplo 11

TO: —Amigo mío, permíteme entonces que dé cuenta de estas perdices con paté de olivas.

TT:朋友, 那就让我把这些橄榄酱山鹑肉都吃了吧。

TF: Péngyǒu, nà jiù ràng wǒ bǎ zhèxiē gǎnlǎn jiàng shān chún ròu dōu chīle ba

(García y Torres 2017: 13)

A través del análisis de la situación anterior, podemos sacar algunas conclusiones. Primero, si la expresión única de la lengua de origen no tiene una correspondencia en la lengua traducida, debemos adoptar la estrategia de la domesticación para no afectar la comprensión de los lectores de la lengua traducida. En segundo lugar, si en la cultura de la lengua traducida hay tales expresiones, se deberían mantener lo máximo posible. En tercer lugar, si los textos originales no contienen información cultural y reflejan el propio estilo de la expresión del autor, sin perjuicio de la comprensión del lector, la intención original de información debe mantenerse lo mejor posible y se debe adoptar un método de traducción literal.

4.2.6. Creatividad de los traductores

En el círculo de la traducción, se ha considerado que el traductor es un sirviente que sirve a dos maestros, que son el lector del texto original y el lector del texto traducido. No obstante, la teoría de Relevancia propone que el traductor no es el sirviente, sino que es un sujeto activo con el mismo estatus que el lector del texto original y el del texto traducido, y que, además, juega un importante papel subjetivo en el proceso de traducción. El traductor debe ajustar una serie de ideas dadas por el texto original, de modo que la interacción entre el lector de texto traducido y la traducción se ajuste a la interacción entre el lector de texto original y el texto original.

5. Conclusiones

La traducción del cómic bajo la guía de la teoría de relevancia enfatiza la comunicación precisa de la intención original del texto original, es decir, ser fiel a la trama original, la imagen del personaje, el estilo del idioma, y la experiencia de lectura del lector objetivo tiene que ser la misma que la del lector de texto original. Por lo tanto, se proponen aquí unas ciertas estrategias para llevar a cabo la traducción de cómic.

En primer lugar, ha de haber una selección semánticamente precisa. Las palabras en los cómics suelen ser cortas y fáciles de entender y más coloquiales. Al traducir, el traductor debe combinar el contexto, el fondo de la imagen y su propio conocimiento enciclopédico para inferir la intención comunicativa de cada oración y elegir las palabras o expresiones más precisas para que la intención de comunicación original pueda transmitirse con precisión al lector de destino. Para la traducción del cómic, la selección precisa de lo semántico ya no es una selección de la semántica

de las palabras, sino una selección precisa de la semántica de una oración o de un texto/discurso.

En segundo lugar, es necesario encontrar el equilibrio entre la extranjerización y la domesticación. Dado que los lectores de los cómics generalmente son adolescentes y niños, se debe considerar plenamente su aceptabilidad, la comprensión y las características psicológicas de los receptores al traducir, y los cómics tienen las características de ser textos híbridos de lectura rápida y no deben suponer para los lectores una comprensión difícil de lo escrito.

Por tanto, es necesaria una cierta domesticación. La estrategia de domesticación puede transmitir más directamente las intenciones comunicativas del autor original y evitar los obstáculos para la comprensión de los lectores debido a la asimetría de la información cultural. Sin embargo, para asegurar que los lectores potenciales sean consistentes con la distancia de inferencia del lector original, la traducción no puede estar excesivamente localizada. La domesticación excesiva es una traducción más interpretativa, que puede hacer que la distancia de inferencia del lector del texto traducido sea más pequeña que la del lector de texto original, y que no puede disfrutar de la diversión de inferencia en la comunicación, lo cual no se ajusta al principio de la teoría de la relevancia para la traducción. Por tanto, la información cultural que no es familiar, debe estar debidamente naturalizada, y la información cultural que no es difícil de comprender, debe conservarse adecuadamente.

Por último, el traductor desempeña un papel importante como puente entre el autor original y el lector objetivo. El traductor debe ser creativo en un punto medio. Por un lado, ha de predecir el contexto cognitivo del lector objetivo y, por otro lado, también ha de tratar la información cultural en el texto original. Al mismo tiempo, el traductor también puede tener su propio lugar innovador y agregar apropiadamente sus propias características sobre la base del texto original, lo que puede aumentar la expresividad del idioma y hacer que la traducción sea más interesante.

Referencias bibliográficas

- Castillo Vidal, J. «Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic», *El profesional de la información*, julio-agosto, 13, (2004). 248-271.
- García, R. & R. Torres. *El destino de Numancia, Aius*. Soria: Santos Ochoa 2017. (Versión traducida por Fu, Xiaoqiang y Zhao, Zhili, en chino: 《努曼西亚的命运, 阿尤斯》). Disponible en <https://www.dropbox.com/s/9alin5bqht805h7/Comic%20努曼西亚的命运%20-%20阿尤斯.pdf?dl=0> (consulta: 18-11-2018).
- Gutt, E. A. *Translation and relevance: Cognition and context*. Manchester: St. Jerome 2000.
- Jakobson, R. «On linguistic aspects of translation», en: Reuben A. Brower (ed.) *On translation*. Nueva York: Oxford University Press 1966, 232-239.
- Jiang, Yanyi. 蒋严译, *Guanlian: Jiaoji yu renzhi 关联: 交际与认知* [Relevancia: Comunicación y cognición]. Pekín: Zhongguoshehuixue 2008.
- Lin, K. N. «El desarrollo de estudios de traducción desde la perspectiva del cambio de significado», *Universidad de Estudios Internacionales de Sichuan*. Vol. 1, (2006), 22-25.

- Real Academia Española. 2014. “Cómic”. En *Diccionario de la Lengua Española* (23a ed.) Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=9vpr4Ha> .
- Sperber, D. & Wilson, D. *La Relevancia. Comunicación y procesos cognitivos*. Madrid: Visor 1994.
- Sperber, D. & Wilson, D. «Teoría de la Relevancia», *Revista de Investigación Lingüística*. Vol. 7, (2004), 237-286.
- Valero Garcés C. «La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados», *TRANS*, 4, (2000), 75-88.
- Venuti, L. *The translator's invisibility: A history of translation*. London: Routledge, 1995.
- Wang, Jianguo. 王建国, *Guanlian lilun yu fanyi yanjiu 关联理论与翻译研究* [Teoría de relevancia y estudio de traducción]. Pekín: Zhongguoduiwai 2009.
- Zhu, Yan. 朱燕, *Guanlian lilun yu wenti fanyi yanjiu 关联理论与文体翻译研究* [Teoría de relevancia y estudio de traducción literaria]. Changsha: Guofangkejixue 2007.