

**TRABAJO DE FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**

*TREBALL DE FI DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ*

*Departament de Traducció i Comunicació*

**TÍTULO / TÍTOL**

**La traducción de referentes culturales e  
intertextualidad en *Sandman: Estación de nieblas***

**Autor/a:** Clara Medina Colomer

**Tutor/a:** María R. Ferrer Simó

**Fecha de lectura/ Data de lectura:** Junio 2018





A la hora de elaborar este Trabajo de Final de Grado se han seguido las convenciones del estilo APA, a excepción de aquellos casos en los que se han debido seguir las pautas de estilo ya preestablecidas para este grado. Tampoco siguen el estilo APA las tablas que aquí se muestran, puesto que se ha considerado que, con la modificación del formato, el contenido expuesto puede entenderse y clasificarse con mayor claridad.



**Resumen/ Resum:**

En este Trabajo de Final de Grado se hará un análisis que tendrá como corpus de estudio el arco argumental llamado “Estación de nieblas” de la novela gráfica *Sandman*, de Neil Gaiman. De este corpus se recopilarán todos los referentes culturales y elementos intertextuales que se encuentren, y los más relevantes para este trabajo serán comentados desde un punto de vista traductológico y analizados de una manera más exhaustiva.

Con dicho análisis lo que se pretenderá será investigar las mayores complicaciones que puede suponer la traducción de una obra como *Sandman*, así como las típicas dificultades que se puede encontrar el traductor a la hora de trabajar con los elementos culturales e intertextuales que nos servirán de ejemplo, o las restricciones propias de la traducción de cómics. Asimismo, se procurará mostrar la importante tarea de documentación que ha de llevar a cabo el profesional encargado de pasar el texto a la cultura meta, ya que puede llegar a ser muy variado el contenido de esta parte de la novela gráfica en la que se centrará el estudio.

Además, en el marco teórico se definirán los conceptos esenciales para la realización del análisis, a saber, los referentes culturales, la intertextualidad, el cómic y las técnicas de traducción.

**Palabras clave/ Paraules clau: (5)**

Referentes culturales, intertextualidad, traducción de cómic, técnicas de traducción, Sandman



## Índice de contenido

1. Introducción .....	1
1.1. Justificación, motivación y objetivos .....	1
1.2. Autor y obra .....	1
2. Metodología .....	3
3. Marco teórico .....	4
3.1. El cómic .....	4
3.1.1. Definición e historia. ....	4
3.1.2. La traducción de cómics.....	5
3.2. Referentes culturales .....	7
3.3. Intertextualidad .....	12
3.4. Técnicas de traducción .....	13
4. Análisis.....	15
4.1. Referentes culturales .....	15
4.1.1. Referentes culturales anglosajones. ....	16
4.1.2. Referentes culturales de otras culturas. ....	21
4.2. Intertextualidad .....	24
5. Conclusión.....	32
6. Bibliografía .....	35
Anexo: recopilación de ejemplos .....	37



## Índice de tablas

Tabla 1 <i>Categorización temática para el análisis de referentes culturales</i> .....	8
Tabla 2 <i>Técnicas de traducción</i> .....	13
Tabla 3 <i>Ejemplo 42. Hippolyta</i> .....	16
Tabla 4 <i>Ejemplo 46. Más cara que espalda</i> .....	17
Tabla 5 <i>Ejemplo 55. Letrillas</i> .....	18
Tabla 6 <i>Ejemplo 57. Rondeles</i> .....	18
Tabla 7 <i>Ejemplo 58. El diablo me obligó</i> .....	19
Tabla 8 <i>Ejemplo 89. Kilderkin</i> .....	20
Tabla 9 <i>Ejemplo 90. Jemmy Temblores</i> .....	20
Tabla 10 <i>Ejemplo 67. Aesir</i> .....	21
Tabla 11 <i>Ejemplo 85. Elfos oscuros</i> .....	22
Tabla 12 <i>Ejemplo 81. Fimbulvetr</i> .....	23
Tabla 13 <i>Ejemplo 119. Señor de las runas</i> .....	24
Tabla 14 <i>Ejemplo 27. El hombre que fue Octubre</i> .....	25
Tabla 15 <i>Ejemplo 29. El camino perdido</i> .....	26
Tabla 16 <i>Ejemplo 31. Alicia en la cara oculta de la Luna</i> .....	26
Tabla 17 <i>Ejemplo 104. La pimpinela escarlata</i> .....	28
Tabla 18 <i>Ejemplo 131. Cándido</i> .....	30
Tabla 19 <i>Ejemplo 108. Los más felices de nuestras vidas...</i> .....	30
Tabla 20 <i>Ejemplo 132. Feliz por siempre en el Infierno</i> .....	31
Tabla 21 <i>Ejemplo 38. Y el Señor le respondió...</i> .....	31
Tabla 22 <i>Ejemplo 129. Aparta de mí este cáliz</i> .....	32



## Índice de ilustraciones

<i>Ilustración 1.</i> Cecile Latour con Hob en su sueño. ....	17
<i>Ilustración 2.</i> Lucifer hablando con Sueño. ....	19
<i>Ilustración 3.</i> El <i>Aesir</i> Odín en "Estación de nieblas". ....	22
<i>Ilustración 4.</i> Estante de la Biblioteca de los sueños. ....	27
<i>Ilustración 5.</i> Charles Rowland leyendo <i>La pimpinela escarlata</i> . ....	29



## 1. Introducción

### 1.1. Justificación, motivación y objetivos

Uno de los aspectos relacionados con la profesión del traductor que más interesante me resulta es el hecho de que este esté en constante aprendizaje, que cada traducción suponga la adquisición de nuevos y variados conocimientos, lo que conlleva que el profesional no solo pueda crecer como persona, sino que también adquiera más cultura con cada encargo que reciba.

Sin duda, en la traducción creativa los referentes culturales e intertextuales son algunos de los elementos que más ayudan al crecimiento del traductor y que a mí más curiosidad me producen. Si a esto le sumamos mi afición por el cómic, el resultado nos lleva a la realización de este trabajo sobre la traducción de dichos elementos, y qué mejor ejemplo para ilustrar todo esto que *Sandman*, la novela gráfica del autor británico Neil Gaiman.

Puesto que la obra de *Sandman* se compone de 75 números o capítulos y la extensión de este Trabajo de Final de Grado es limitada, he decidido centrarme en el estudio de un único arco argumental o parte: “Estación de nieblas”, que se recoge en los números del 21 al 28 de la novela gráfica. Aunque cualquiera de las partes habría servido como objeto de análisis en relación a los referentes culturales y la intertextualidad, he optado por “Estación de nieblas” por la afluencia de ejemplos de diversas culturas, no solo de la anglosajona.

Con este trabajo lo que se pretende es, mediante la descripción de las técnicas de traducción utilizadas en los referentes culturales y elementos intertextuales, así como de su procedencia, y teniendo en cuenta las restricciones típicas en la traducción de cómics, comprobar las dificultades con las que se puede encontrar el profesional a la hora de traducir obras de este calibre, repletas de referentes de distintas culturas e intertextos tanto explícitos como implícitos, y el gran trabajo de documentación que este ha de realizar para poder llevar a cabo la traducción de forma satisfactoria.

### 1.2. Autor y obra

Neil Gaiman es un prolífico autor inglés nacido en Portchester en 1960 que actualmente reside en Estados Unidos. Como bien se explica en la página de biografías *The Biography.com* (2017), desde pequeño ya mostraba afición por la literatura y por autores como Edgar Allan Poe, C. S.

Lewis, J. R. R. Tolkien o Ursula K. Le Guin, y en 1984, tras haber estado trabajando como periodista, al fin tuvo la oportunidad de publicar su primer libro: una biografía sobre la banda Duran Duran. Desde entonces, Gaiman ha publicado innumerables y aclamadas novelas entre las que cabe destacar *best sellers* como *Buenos Presagios* (escrita junto a Terry Pratchett y publicada en 1990), *Neverwhere* (1996), *Stardust* (1999), *American Gods* (2001) o *Coraline* (2002). Además, el autor inglés ha demostrado ser un todoterreno en las artes escritas, pues no solo se ha sabido defender como novelista, sino también como poeta, dramaturgo y guionista de cómics, cine y televisión (Jiménez, 2015).

Sin embargo, no se puede hablar de Neil Gaiman sin hablar de una de sus obras más admiradas, la cual le convirtió en uno de los guionistas de cómic más importantes y le hizo ganar numerosos premios: *Sandman*. Esta novela gráfica de 75 números publicada entre 1988 y 1996 le granjeó a Gaiman un éxito tan inesperado como apabullante y le hizo llegar al nivel de guionistas consagrados como Alan Moore, quien además fue una gran influencia para él en el mundo del cómic (Jiménez, 2015).

*Sandman* nació de la idea por parte de DC Comics de reutilizar antiguos personajes de la cultura popular y el cómic y de la capacidad de Gaiman de reinventar uno de ellos en concreto (Levitz, 2013). En esta novela gráfica se relata cómo Sueño, uno de los siete Eternos, es capturado y metido dentro de una gran jaula de cristal, hecho que provoca que el sueño de algunas personas se vea alterado. Cuando Sueño logra salir de su prisión y vuelve a su reino, no solo ha de encontrar los objetos que le daban poder y que le han robado, sino que además ha de reestablecer el orden en sus dominios. A partir de ahí, *Sandman* se desdobra en diferentes arcos argumentales con diferentes historias y protagonistas que, de alguna manera, están unidos por los sueños, tal como expresó Kwitney (2014): “Cada arco argumental (...) tiene su propio tono, su propio sabor y, en cierto modo, su propio subgénero. Y también había variaciones sobre las variaciones. Mientras sigues la historia principal, hay pequeños desvíos del camino narrativo” (pp. 5-6).

En el caso del arco que nos atañe, “Estación de nieblas”, Lucifer decide cerrar el Infierno y entregar la llave a Sueño, quien, como consecuencia, ha de recibir a unos curiosos invitados en su palacio para decidir quién de todos ellos merece quedarse con el que era el territorio del ángel caído.

En esta parte resulta especialmente interesante cómo Gaiman reúne a personajes que representan religiones y mitologías tan distintas en una misma historia. Además, el cuarto capítulo de “Estación de nieblas” (número 25), es una de las historias cortas sin relación con la trama principal que se han comentado con anterioridad, en la cual que se ve reflejada una sátira de los tradicionales colegios ingleses.

Al leer (y ver) *Sandman*, resultan evidentes la inventiva y la originalidad de Gaiman, así como sus amplios conocimientos, que hacen que esta serie de cómics pueda ser analizada desde muchos puntos de vista y ser considerada una auténtica obra maestra del noveno arte.

## 2. Metodología

Este trabajo se compone de dos apartados principales, el marco teórico y el análisis, cuyo contenido, a su vez, se divide en varios subapartados.

En el marco teórico se explicarán las nociones necesarias para comprender el posterior análisis traductológico. Así pues, el primer subapartado que encontraremos será el que tratará sobre los cómics, en el que se definirá qué son, cuál es su historia y qué elementos hay que tener presentes a la hora de traducirlos. En los siguientes subapartados se hablará de los referentes culturales y la intertextualidad, en este orden, así como de su relación con la traducción. Además, en la parte sobre referentes culturales, se mostrará una propuesta para categorizar estos elementos y que se utilizará para analizarlos. En el último subapartado del marco teórico se hablará de las técnicas de traducción que se emplearán más adelante en el análisis.

A continuación, en el apartado del análisis, se comentarán algunos de los ejemplos encontrados en la obra escogida que más interesantes pueden resultar desde una perspectiva traductológica. Estos ejemplos se dividirán en ejemplos de referentes culturales y en ejemplos de elementos intertextuales. Asimismo, los ejemplos de referentes culturales se dividirán en referentes culturales de la cultura origen (cultura anglosajona) y referentes culturales propios de otras culturas

Para terminar, en el apartado de conclusiones se valorarán los resultados del análisis realizado sobre los diferentes ejemplos seleccionados, así como los futuros estudios que podrían derivar de este TFG.

Además, al final del documento se podrá encontrar toda la bibliografía utilizada para fundamentar toda la información expuesta en este TFG y el anexo. El anexo contiene todos los ejemplos, ya sean referentes culturales o elementos intertextuales, encontrados en “Estación de nieblas”.

### 3. Marco teórico

#### 3.1. El cómic

##### 3.1.1. Definición e historia.

Tras redefinir el término que el maestro Eisner (2007) utilizaba para referirse al cómic, es decir, “arte secuencial”, McCloud (2005) propone la siguiente definición: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (p. 9).

“Los cómics se sitúan como uno de los medios de expresión más característicos de la cultura contemporánea y cuyo nacimiento aparece muy próximo al de otros *mass media* fundamentales de la sociedad actual” (Gubern, 1974, p. 15). Así pues, los primeros cómics eran historietas con un tono cómico (de ahí el nombre, según Sabin [en Zanettin, 2008]) que empezaron a aparecer en los suplementos dominicales de algunos periódicos estadounidenses a finales del S. XIX. Se considera que las primeras historietas fueron las creadas por Richard F. Outcalt y publicadas en 1894 en diarios neoyorquinos. A partir de entonces, el cómic fue llegando a todos los rincones del mundo (Zanettin, 2008).

Durante los años 30, en Estados Unidos se hicieron muy populares los *comic book*, publicaciones periódicas de cómics, en este caso sobre superhéroes, que fueron traducidas para su publicación en otros continentes y que sirvieron de inspiración para que otros países crearan sus propios cómics. Sin embargo, en los años 50, el género de superhéroes que tanto había fascinado al mundo un par de décadas atrás dejó de causar interés a los lectores, que en aquel entonces preferían otro tipo de géneros, como el detectivesco, el romántico o el de terror. No obstante, pronto se empezó a decir que los cómics de esas temáticas eran una mala influencia para los jóvenes, de modo que se acabó restringiendo la temática de las publicaciones. De esta manera, volvieron las tiras cómicas y los superhéroes (Zanettin, 2008).

En los años 60 y 70, en algunos países europeos y en Argentina se empezaron a publicar cómics para adultos, y en los Estados Unidos se fueron introduciendo contenidos propios de historias para mayores de edad. Sin embargo, no fue hasta los años 80 cuando en el país fundador del cómic se empezaron a hacer publicaciones destinadas completamente a un lector adulto (Zanettin, 2008). Este cómic para adultos también es conocido como novela gráfica y, según el célebre historietista español Paco Roca (en Fernández, 2018), se diferencia del cómic por tener “muchas más páginas, una narrativa diferente y una mayor cabida de diferentes temáticas y enfoques gráficos”.

Por otro lado, cabe destacar la influencia del cómic en Japón. A pesar de la gran influencia estadounidense tras el mundo de la historieta, en el país del sol naciente transformaron el modelo americano y lo adaptaron hasta crear el manga. De hecho, en este país la industria del manga es una de las que están más en alza. Es más, el manga no solo se consume en Japón, sino que se ha popularizado tanto que incluso ha llegado a suponer el 50% de todos los cómics traducidos en los países occidentales (Zanettin, 2008).

Como hemos podido comprobar, el cómic existe desde hace más de cien años y a lo largo de las décadas ha ido evolucionando en diferentes aspectos. No obstante, y a pesar de todo esto, Eisner (2007) añade:

Resulta interesante observar cómo solo en fechas recientes el arte secuencial ha comenzado a irrumpir como disciplina perceptible, junto al cine, del que puede considerarse precursor.

En general, y por motivos muy relacionados con el uso y la temática, el arte secuencial ha sido desdeñado, considerado indigno de serio debate. Mientras que sus principales elementos integrantes, a saber, el diseño, el dibujo, la caricatura y la escritura, han recibido consideración académica por separado, la combinación de todos ellos en un formato único se ha ganado un lugar insignificante en el mundo literario y artístico. (p. 7)

### **3.1.2. La traducción de cómics.**

Con el paso del tiempo, la expansión del cómic alrededor del mundo resulta innegable, sobre todo de las publicaciones de lugares como Japón o Estados Unidos, aunque también de otros países. Esta expansión a través de los cuatro continentes hace que traducir cómics sea una tarea obligatoria para que las obras producidas en diferentes lugares puedan llegar a todo el mundo.

Para traducir cómics, es fundamental conocer el lenguaje que estos utilizan, el cual Barbieri (1993) explica de esta forma: “La idea generalmente más difundida del lenguaje del cómic es que se trata de una yuxtaposición de un lenguaje ‘de las palabras’ con un ‘lenguaje de las imágenes’” (p. 203). Esta definición nos lleva directamente a lo que se conoce como traducción subordinada.

Como señalan Mayoral, Kelly y Gallardo (1988), al principio, los estudios en traducción se basaban en la problemática de encontrar las palabras adecuadas para transmitir en el texto meta lo que se expresa en el texto origen. Sin embargo, estos estudios no contemplaban las complicaciones de la traducción subordinada, en la que el texto se apoya en códigos extralingüísticos y viceversa.

Valero (2000) comenta que este tipo de traducción limita especialmente el margen de maniobra del profesional, y destaca dos tipos de restricciones:

Por un lado, el espacio (existe un espacio máximo que dificulta e incluso impide las perífrasis, explicaciones, etc.) y, por otro lado, el margen de desviación (si el lector está al mismo tiempo oyendo el texto en lengua origen o si hay una imagen que describe una situación concreta, disminuyen las posibilidades de realizar traducciones que incluyan por ejemplo algún tipo de adaptación cultural). (p. 77)

Principalmente por la falta de espacio, muchas veces la traducción de cómics no refleja la riqueza del original y se pierden matices acerca de los personajes, los entornos, etcétera. Sobre todo es preocupante este aspecto si, además, tenemos en cuenta que los textos en español son alrededor de un veinte por ciento más largos que los textos en uno de los idiomas predominantes en el mundo de la historieta: el inglés (Castillo, 1996).

Además de tener que resolver las complicaciones de la traducción subordinada, el traductor ha de lidiar con los problemas que suponen otros elementos típicos de la traducción del cómic y que también se pueden encontrar en *Sandman*:

- Onomatopeyas: Filipetto (en Castillo, 1996) comenta que, aunque al final la última palabra siempre la tendrá el editor, lo más aconsejable es traducir las onomatopeyas, aunque ello nos suponga varias dificultades en el caso de traducir del inglés, como las que Castillo (1996) menciona en su trabajo:
  - a) En los cómics en inglés aparecen un sinnúmero de onomatopeyas, muchísimas más de las que disponemos en el idioma español.

- b) El lector de cómics en español no suele estar tan acostumbrado a los equivalentes en nuestro idioma como a las onomatopeyas en inglés.
- c) Las onomatopeyas suelen estar integradas en el mismo dibujo del cómic y traducirlas en este caso no solo podría significar una modificación del dibujo original del artista que lo ha creado, sino que, además, supondría un mayor trabajo por parte del rotulista y, por ende, que la editorial tuviera que invertir más dinero en la rotulación.
- Lenguaje coloquial: Castillo (1996) explica que en muchos cómics se pueden encontrar diálogos que representan muy fielmente el habla coloquial de la cultura origen, pero, muchas veces, con la traducción se pierde la naturalidad del texto original. Lo curioso es que a partir de estas traducciones tan literales, parece que se haya consolidado una forma de hablar propia de los cómics. A la hora de traducir el lenguaje coloquial y el *slang*, aparte de procurar que los diálogos suenen lo más naturales posible, Valero (2000) considera importante tener en cuenta que este lenguaje varía muy frecuentemente y que en una misma cultura pueden existir diferentes jergas que se utilicen en diferentes ámbitos, de modo que hay que adaptarlo para que suene actual y encontrar equivalentes que puedan reflejar esos diferentes ámbitos. También apunta Valero (2000) que el traductor ha de conocer el funcionamiento de la lengua origen, ya que hay ocasiones en las que se utilizan coloquialismos cuyo equivalente en la lengua meta no es otro coloquialismo.

### 3.2. Referentes culturales

Ya que este trabajo se centra en gran medida en el análisis de referentes culturales en “Estación de nieblas”, antes debemos centrarnos en delimitar qué entendemos por referente cultural.

A partir de su exhaustivo estudio sobre los “culturemas”, como la experta prefiere denominar a los referentes culturales, Molina (2006) define este término como un “elemento verbal o paraverbal que posee una carga cultural específica en una cultura” (p. 79). Luque (2009), por su parte, añade que un referente cultural puede ser “cualquier ítem simbólico que por distintas razones haya llegado a tener una relevancia especial en la lengua y sea utilizado como moneda de cambio por parte de los hablantes en su comunicación oral o escrita” (p. 96).

Además, hay que tener en cuenta que estos elementos son innumerables y que están en continuo incremento, pero también que pueden quedarse obsoletos y perder su validez (Luque, 2009).

Cuando, al traducir, la cultura origen entra en contacto con la cultura meta, se producen problemas culturales entre ambos textos (Molina, 2006). Agost (1999) sostiene que el problema más común al traducir referentes culturales se encuentra en el momento de decidir si se mantienen en el texto tal cual aparecen en la lengua origen o si sería mejor hacer una adaptación que concuerde con la cultura meta. Sin embargo, aunque traducir referentes culturales plantea problemas sobre la elección de la estrategia de traducción más adecuada, a veces los problemas de comprensión se ven solucionados gracias al contexto, a que tanto la cultura origen como la cultura meta comparten referentes o a que estos elementos culturales, aunque sean propios de la cultura origen, son ampliamente conocidos en la cultura meta (Agost, 1999).

Agost (1999) considera primordial el hecho de que el traductor conozca muy bien la cultura de la lengua que va a traducir, y en el caso que nos ocupa, en efecto, es necesario conocer la cultura origen, pero también hay que tener en cuenta que los referentes que aparecen no siempre son propios de la cultura anglosajona, sino de muchas y muy diferentes culturas que no tienen relación con la lengua origen, como veremos más adelante.

Igareda (2011), además, propone una herramienta metodológica basada en una categorización temática para los referentes culturales (Tabla 1) que podrán utilizar los profesionales para que su trabajo sea “más exhaustivo y de mayor calidad” (p. 29). Esta clasificación, sin embargo, también puede resultar útil en el ámbito académico a la hora de analizar algunos textos. Así pues, en nuestro caso, se ha optado por hacer uso de esta herramienta metodológica para este Trabajo de Final de Grado, ya que gracias a ella podremos comprobar en qué áreas el traductor ha debido documentarse con más ahínco.

Tabla 1  
*Categorización temática para el análisis de referentes culturales*

<b>Categorización temática</b>	<b>Categorización por áreas</b>	<b>Subcategorías</b>
1. Ecología	1. Geografía/topografía	Montañas, ríos, mares
	2. Meteorología	Tiempo, clima, temperatura, color, luz

<b>Categorización temática</b>	<b>Categorización por áreas</b>	<b>Subcategorías</b>
	3. Biología	Flora, fauna (domesticada, salvaje), relación con los animales (tratamiento, nombres)
	4. Ser humano	Descripciones físicas, partes/acciones del cuerpo
2. Historia	1. Edificios históricos	Monumentos, castillos, puentes, ruinas
	2. Acontecimientos	Revoluciones, fechas, guerras
	3. Personalidades	Autores, políticos, reyes/reinas (reales o ficticios)
	4. Conflictos históricos	
	5. Mitos, leyendas, héroes	
	6. Perspectiva eurocentrista de la historia universal (u otro)	Historia de países latinoamericanos, los nativos, los colonizadores y sus descendientes
	7. Historia de la religión	
3. Estructura social	1. Trabajo	Comercio, industria, estructura de trabajos, empresas, cargos
	2. Organización social	Estructura, estilos interactivos, etc.
	3. Política	Cuerpos del Estado, organizaciones, sistema electoral, ideología y actitudes, sistema político y legal
	4. Familia	
	5. Amistades	
	6. Modelos sociales y figuras respetadas	Profesiones y oficios, actitudes, comportamientos, personalidades, etc.
	7. Religiones “oficiales” o preponderantes	
4. Instituciones	1. Bellas artes	Música, pintura, arquitectura, baile,

<b>Categorización temática</b>	<b>Categorización por áreas</b>	<b>Subcategorías</b>
culturales		artes plásticas
	2. Arte	Teatro, cine, literatura (popular o aprendida)
	3. Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.	Edificios religiosos, ritos, fiestas, oraciones, expresiones, dioses y mitología, creencias (populares) y pensamientos, etc.
	4. Educación	Sistema educativo, planes, elementos relacionados
	5. Medios de comunicación	Televisión, prensa, internet, artes gráficas
5. Universo social	1. Condiciones y hábitos sociales	Grupos, relaciones familiares y roles, sistema de parentesco, tratamiento entre personas, cortesía, valores morales, valores estéticos, símbolos de estatus, rituales y protocolo, tareas domésticas
	2. Geografía cultural	Poblaciones, provincias, estructura viaria, calles, países
	3. Transporte	Vehículos, medios de transporte
	4. Edificios	Arquitectura, tipos de edificios, partes de la casa
	5. Nombres propios	Alias, nombres propios
	6. Lenguaje coloquial, sociolectos, idiolectos, insultos	<i>Slang</i> , coloquialismos, préstamos lingüísticos, palabrotas, blasfemias, nombres con significado adicional
	7. Expresiones	De felicidad, aburrimiento, pesar, sorpresa, perdón, amor, gracias; saludos, despedidas

<b>Categorización temática</b>	<b>Categorización por áreas</b>	<b>Subcategorías</b>
	8. Costumbres	
	9. Organización del tiempo	
6. Cultura material	1. Alimentación	Comida, bebida, restauración (tabaco)
	2. Indumentaria	Ropa, complementos, joyas, adornos
	3. Cosmética	Pinturas, cosméticos, perfumes
	4. Tiempo libre	Deportes, fiestas, actividades de tiempo libre, juegos, celebraciones folclóricas
	5. Objetos materiales	Mobiliario, objetos en general
	6. Tecnología	Motores, ordenadores, máquinas
	7. Monedas, medidas	
	8. Medicina	Drogas y similares
7. Aspectos lingüísticos culturales y humor	1. Tiempos verbales, verbos determinados	Marcadores discursivos, reglas del habla y rutinas discursivas, formas de cerrar/interrumpir el diálogo; modalización del enunciado; intensificación; intensificadores; atenuadores; deixis; interjecciones
	2. Adverbios, nombres, adjetivos, expresiones	
	3. Elementos culturales muy concretos	Proverbios, expresiones fijas, modismos, clichés, dichos, arcaísmos, símiles, alusiones, asociaciones simbólicas, metáforas generalizadas
	4. Expresiones propias de determinados países	
	5. Juegos de palabras, refranes, frases hechas	
	6. Humor	

*Nota.* Recuperado de *Íkala, revista de lenguaje y cultura*. Copyright 2011 por Paula Igareda.

### 3.3. Intertextualidad

Puesto que en este trabajo también se va a analizar la intertextualidad en nuestro objeto de estudio, es conveniente revisar esta noción. Así pues, comencemos con la definición que da el *Diccionario de términos clave de ELE* del Centro Virtual Cervantes:

La intertextualidad es la relación que un texto (oral o escrito) mantiene con otros textos (orales o escritos), ya sean contemporáneos o históricos; el conjunto de textos con los que se vincula explícita o implícitamente un texto constituye un tipo especial de contexto, que influye tanto en la producción como en la comprensión del discurso. (s.f)

Martínez (2001) comenta que, aunque la utilización de este término y la teoría del mismo son bastante modernas (ya que se derivan de los años 60, cuando afluó el interés por la lingüística y la teoría del texto), la intertextualidad ha existido desde que existe la literatura, es decir, que es una característica que se encuentra en todos los textos, sin importar de qué época procedan.

Además, según este experto, la intertextualidad se puede dividir en dos categorías diferentes:

- De carácter estricto o restrictivo: se entiende como aquella intertextualidad presente en el texto en forma de citas y alusiones que aparecen de una forma más o menos directa en el texto. A su vez, estos elementos intertextuales se pueden diferenciar entre marcados (si se utiliza algún marcador, como notas al pie, comillas, cursiva, etc.) y no-marcados (normalmente solo son reconocibles si el lector ya conoce de antemano dichas citas).
- De carácter general o global: como explican Hatim y Mason (en Hurtado, 2001), la intertextualidad también se puede considerar “como una precondition para la inteligibilidad de los textos, que supone la dependencia de un texto respecto a otro” (p. 434), en otras palabras, que, inevitablemente, todo texto está influenciado por otros textos.

Debido a que el volumen de este trabajo es limitado y el segundo tipo de intertextualidad aquí mencionado es bastante complejo y requeriría de un estudio más amplio, nos centraremos en el primero a la hora de realizar el análisis de “Estación de nieblas”.

Marco (1998), no obstante, al ligar este concepto con la traducción, añade otras maneras de comprender la intertextualidad: como una relación entre el texto original y su traducción y como una relación entre las diferentes traducciones de un mismo original (esta relación será especialmente fuerte si los intertextos están en el mismo idioma y no en idiomas diferentes). Asimismo, el autor menciona las consecuencias ideológicas que se derivan de las relaciones intertextuales y que hay que tener en consideración a la hora de hacer una traducción.

Agost (1999), tras analizar la intertextualidad desde el punto traductológico, insiste en la importancia de que el traductor sea capaz de reconocer los intertextos para que el receptor tenga las mismas oportunidades de identificarlos que si estuviera leyendo el texto original y conocer, a través de ellos, el significado total del discurso. También, según Agost (1998) hay que poner énfasis en elementos intertextuales que pueden suponer complicaciones con las que se puede encontrar el traductor (sobre todo por las limitaciones de los textos subordinados), como son las citas famosas, los títulos de otras obras, las referencias a canciones, las referencias religiosas y las referencias a obras literarias, y que en este trabajo estudiaremos a partir de los ejemplos que se mencionarán más adelante en el correspondiente análisis.

### 3.4. Técnicas de traducción

Hurtado (2001) defiende la identificación de unas técnicas de traducción en los análisis traductológicos que puedan servir para clasificar y caracterizar las equivalencias resultantes del proceso que ha de llevar a cabo el profesional.

A partir de sus numerosos y exhaustivos estudios, la traductóloga ha explicado cuál es la diferencia entre la estrategia, el método y la técnica de traducción. Por un lado, la estrategia, no tiene por qué ser verbal y se emplea para resolver los obstáculos en todas las fases del trabajo. Por otro lado, el método elegido afecta de forma general a todo el texto. Finalmente, la técnica de traducción, según Hurtado (2001), “afecta solo al resultado y a unidades menores del texto. (...) Las técnicas se manifiestan únicamente en la reformulación en una fase final de la toma de decisiones” (p. 257) y no se pueden considerar correctas o incorrectas, es decir, que su análisis simplemente ayuda a sacar conclusiones sobre la funcionalidad de estas.

En este trabajo, abordaremos las técnicas que se han utilizado al traducir los elementos seleccionados y para ello haremos uso de la propuesta recomendada (Tabla 2) por la experta, la cual no se basa en las lenguas del texto utilizado, sino en el proceso de traducción en sí.

Tabla 2  
*Técnicas de traducción*

Técnica	Descripción
Adaptación	Se reemplaza un elemento cultural por otro de la lengua receptora.

<b>Técnica</b>	<b>Descripción</b>
Ampliación lingüística	Se añaden elementos lingüísticos.
Amplificación	Se introducen precisiones no formuladas en el texto original: informaciones, paráfrasis explicativas, notas del traductor, etc.
Calco	Se traduce literalmente una palabra o sintagma extranjero; puede ser léxico y estructural.
Compensación	Se introduce en otro lugar del texto traducido un elemento de información o efecto estilístico que no se ha podido reflejar en el mismo lugar en que aparece situado en el texto original.
Compresión lingüística	Se sintetizan elementos lingüísticos.
Creación discursiva	Se establece una equivalencia efímera, totalmente imprevisible fuera de contexto.
Descripción	Se reemplaza un término o expresión por la descripción de su forma y/o función.
Elisión	No se formulan elementos de información presentes en el texto original.
Equivalente acuñado	Se utiliza un término o expresión reconocido (por el diccionario, por el uso lingüístico) como equivalente en la lengua meta.
Generalización	Se utiliza un término más general o neutro.
Modulación	Se efectúa un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del texto original; puede ser léxica y estructural.
Particularización	Se utiliza un término más preciso o concreto.
Préstamo	Se integra una palabra o expresión de otra lengua tal cual. Puede ser puro (sin ningún cambio) (...) o naturalizado (transliteración de la lengua extranjera).
Sustitución	Se cambian elementos lingüísticos por paralingüísticos (entonación, gestos), o viceversa.
Traducción literal	Se traduce palabra por palabra un sintagma o expresión.
Transposición	Se cambia la categoría gramatical.

<b>Técnica</b>	<b>Descripción</b>
Variación	Se cambian elementos lingüísticos o paralingüísticos (entonación, gestos) que afectan a aspectos de la variación lingüística: cambios de tono textual, estilo, dialecto social, dialecto geográfico, etc.

*Nota.* Basado en Hurtado (2001).

## 4. Análisis

En esta parte del trabajo nos centraremos en realizar el análisis de los referentes culturales e intertextos encontrados en el arco argumental “Estación de nieblas”. Debido a que el corpus de estudio es bastante amplio, solamente se comentarán los ejemplos que pueden resultar más interesantes desde un punto de vista traductológico o los que sirvan para ilustrar mejor los elementos culturales e intertextuales que se estudian en este TFG. El resto de ejemplos obtenidos se pueden encontrar ordenados por orden de aparición en la obra en el anexo.

Así pues, primero aparecerá el comentario del ejemplo a analizar, seguido de la tabla en la que se clasificará este. En las tablas con los ejemplos recogidos que se emplearán en esta sección se mostrará, en este orden, el número de ejemplo según su orden de aparición en el cómic, el número de página según la edición española de ECC Ediciones de 10 volúmenes (Gaiman, 2016) traducida por Diego de los Santos Domingo y en la que se encuentra el ejemplo, el número de viñeta, el texto origen, el texto meta ya traducido y, por último, la técnica utilizada a la hora de traducir según la propuesta mencionada anteriormente en la Tabla 2. Además, después de la técnica de traducción, los referentes culturales tendrán una casilla más para su categorización según la propuesta de la Tabla 1.

### 4.1. Referentes culturales

En este apartado, los referentes culturales seleccionados se dividirán en propios de la cultura a la que pertenece el idioma origen, es decir, la anglosajona, y en propios de otras culturas, ya que las complicaciones que surgen son de diferente índole.

#### 4.1.1. Referentes culturales anglosajones.

El primer ejemplo que comentaremos será el que aparece en la Tabla 3, es decir, la aparición del personaje de Hippolyta “Lyta” Hall en “Estación de nieblas”. Este caso resulta curioso porque, aunque sí esté inspirado en la Hipólita de la mitología griega, alude directamente al personaje de DC, más concretamente al de los cómics de *Wonder Woman* de los 80, como se explica en *The Sandman Wiki* (s.f). Es por esta razón que su categoría por área se corresponde a la artística y no a la de cultura religiosa. Así pues, el profesional ha tenido que basarse a la hora traducir el nombre en el que recibe el personaje de DC, y no el de la mitología griega.

Tabla 3  
*Ejemplo 42. Hippolyta*

Nº EJEMPLO	42
PÁGINA	49
VIÑETA	4
TO	Hippolyta
TM	Hippolyta
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

En la siguiente tabla (Tabla 4) se presenta un juego de palabras que guarda relación con la obra del dramaturgo Robert Greene *Friar Bacon and Friar Bungay*, en la que Roger Bacon crea una cabeza mecánica de latón con la capacidad de hablar (Klinger, 2012). Como se puede ver en la Ilustración 1, en el primer bocadillo que aparece en esa misma viñeta ya se hace alusión a dicha cabeza, y en el segundo bocadillo el personaje de la Cecile Latour de los sueños pronuncia las mismas palabras que la cabeza mecánica en la obra de Greene. Justo en el siguiente bocadillo, Hob hace el juego de palabras con la palabra *brass*, es decir, el latón, el material del que está hecha la cabeza parlante. Evidentemente, si el profesional hubiera traducido de manera literal el juego de palabras, para el lector meta el texto no habría tenido ni pies ni cabeza, así que ha optado por emplear un equivalente acuñado. El problema aquí es que el juego de palabras con el latón se pierde irremediabilmente.



Ilustración 1. Cecile Latour con Hob en su sueño.

Tabla 4

Ejemplo 46. Más cara que espalda

Nº EJEMPLO	46
PÁGINA	52
VIÑETA	2
TO	Bold as brass
TM	Más cara que espalda
TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	7.5. Aspectos lingüísticos culturales y humor → Juegos de palabras, refranes, frases hechas

Los ejemplos de la Tabla 5 y la Tabla 6 son de los pocos en este arco argumental que han precisado de la técnica de traducción de adaptación. Así pues, los *villanelles* y *trioletes* se han traducido por *letrillas* y *rondeles*, composiciones poéticas que es más posible que conozca el lector de la cultura meta al ser propias de la literatura española. A favor del traductor y del uso de esta técnica, está el hecho de que estas composiciones poéticas solamente se mencionan y no se muestran en ningún momento de la obra, ya que las adaptaciones al español no comparten las mismas características que las del texto origen.

Tabla 5  
*Ejemplo 55. Letrillas*

Nº EJEMPLO	55
PÁGINA	79
VIÑETA	3
TO	Villanelles
TM	Letrillas
TÉCNICA	Adaptación
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Tabla 6  
*Ejemplo 57. Rondeles*

Nº EJEMPLO	57
PÁGINA	79
VIÑETA	3
TO	Triolets
TM	Rondeles
TÉCNICA	Adaptación
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

En la Tabla 7 nos encontramos con una expresión típica de la lengua origen. En estos casos, lo normal sería traducir estas frases por equivalentes acuñados en la lengua meta, si los hubiera, o simplemente sustituir la expresión por el significado que esta representa de una forma no idiomática. No obstante, como en el diálogo se entiende la expresión de forma literal (véase la Ilustración 2) y hay que ser coherente con todo el texto, el profesional no ha tenido más remedio que hacer una traducción literal, pese a que siempre sea la opción menos aconsejada.



Ilustración 2. Lucifer hablando con Sueño.

Tabla 7

Ejemplo 58. El diablo me obligó

Nº EJEMPLO	58
PÁGINA	80
VIÑETA	3
TO	“The devil made me do it.”
TM	“El diablo me obligó.”
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	7.4. Aspectos lingüísticos culturales y humor → Expresiones propias de determinados países

Como bien explica Klinger (2012), *kilderkin* (Tabla 8) es una palabra inglesa en desuso que se utilizaba para denominar cierta unidad de medida para la cerveza y *Shivering Jemmy* (Tabla 9) es un término coloquial que antiguamente se utilizaba para referirse a los mendigos que pedían limosna semidesnudos cuando hacía frío en la calle. El primer término, para el cual no existe un

equivalente en la lengua meta, no se ha traducido, se ha dejado como un préstamo puro, ya que en el contexto de la historia, se usa como nombre de un personaje y resultaría absurdo adaptar *kilderkin* a una unidad de medida que se emplee en la cultura meta o utilizar la técnica de descripción, y más cuando parece un nombre puesto de forma bastante arbitraria. Por otro lado, *Shivering Jemmy* sí se ha traducido, a pesar de que tampoco exista un equivalente en la lengua meta y también se trate del nombre de un personaje, posiblemente por el hecho de que el verbo *to shiver* sí que se utiliza actualmente en el idioma inglés y podría resultar a los lectores que conozcan el idioma que el profesional ha olvidado traducir tal palabra, aunque realmente no sea así.

Tabla 8  
*Ejemplo 89. Kilderkin*

Nº EJEMPLO	89
PÁGINA	99
VIÑETA	5
TO	Kilderkin
TM	Kilderkin
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	6.7. Cultura material → Monedas, medidas

Tabla 9  
*Ejemplo 90. Jemmy Temblores*

Nº EJEMPLO	90
PÁGINA	99
VIÑETA	6
TO	Shivering Jemmy
TM	Jemmy Temblores
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	5.6. Universo social → Lenguaje coloquial, sociolectos, idiolectos,

	insultos
--	----------

#### 4.1.2. Referentes culturales de otras culturas.

*Sandman* es una novela gráfica repleta de referentes culturales pertenecientes a culturas diferentes a la anglosajona, y en “Estación de nieblas” concretamente convergen varios personajes y escenarios relacionados con las religiones y mitologías de varios lugares del mundo y épocas. Debido a esto, podemos ver que en esta sección los ejemplos recuperados, según la clasificación de la Tabla 1, pertenecen a la categoría por áreas de culturas religiosas, creencias, tabúes, etc... No obstante, y pese a que en todos los ejemplos encontrados se vea demostrado que son de culturas variopintas, los más interesantes desde un punto de vista traductológico son los relacionados con la mitología nórdica, así que será en estos en los que centraremos el estudio.

Para empezar, podemos encontrar en la obra muchos ejemplos como el de la Tabla 10 (*Aesir* es el nombre que reciben los principales dioses de la mitología nórdica), es decir, términos en nórdico antiguo que, tanto en la lengua origen como en la lengua meta de la obra no tienen un equivalente acuñado, de forma que se han traducido como un préstamo puro. Además, a la hora de traducir este tipo de referentes, hay que tener en cuenta que si el autor de la obra no ha querido explicar en el mismo texto qué significan estos términos es porque quizás espere que el lector tenga el suficiente bagaje cultural como para conocerlos, o porque prefiera que el receptor, si está interesado en saber más acerca de estos, investigue de forma opcional por su propia cuenta, y eso es algo que también ha de respetar el traductor.

Tabla 10  
*Ejemplo 67. Aesir*

Nº EJEMPLO	67
PÁGINA	89
VIÑETA	1
TO	Aesir
TM	Aesir

TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.



Ilustración 3. El Aesir Odín en "Estación de nieblas".

En contraposición con el ejemplo anterior, también podemos identificar términos como el de la Tabla 11, que, aunque también tengan su origen en el nórdico antiguo, sí que tienen un equivalente acuñado tanto en inglés como en español.

Tabla 11

Ejemplo 85. Elfos oscuros

Nº EJEMPLO	85
------------	----

PÁGINA	93
VIÑETA	3
TO	Dark-elves
TM	Elfos oscuros
TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

A continuación, en la Tabla 12, se muestra un ejemplo curioso de analizar: *Fimbulwinter*. Este término es el equivalente en lengua inglesa para la palabra del nórdico antiguo *Fimbulvetr*, que da nombre al largo invierno que precede al fin del mundo en la mitología nórdica, el Ragnarök (Klinger, 2012). El problema al traducir este referente cultural es que no existe un equivalente acuñado en la lengua meta como sí lo hay en la lengua origen, y tampoco sería adecuado tomar como préstamo el equivalente en inglés, pues el término *Fimbulwinter* no es el propio de la cultura a la que se está haciendo referencia. Además, resultaría extraño que el español utilizara un préstamo de una lengua que, a su vez, ha tomado prestado ese término (y creado a partir de él un equivalente) de otra lengua. De esta forma, y teniendo toda esta información presente, el traductor finalmente ha decidido hacer uso de un préstamo puro al recurrir a la palabra origen en la que está basada el equivalente en inglés, a saber, el término proveniente del nórdico antiguo *Fimbulvetr*.

Tabla 12  
Ejemplo 81. *Fimbulvetr*

Nº EJEMPLO	81
PÁGINA	93
VIÑETA	1
TO	Fimbulwinter
TM	Fimbulvetr
TÉCNICA	Préstamo puro

CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.
-----------	---

A diferencia del ejemplo anterior, se pueden encontrar también términos como el siguiente. En estos casos, el autor en la lengua origen ha hecho su propia traducción literal de algunos de los cientos de nombres en nórdico antiguo que tiene el dios Odín, los cuales aparecen por orden alfabético y con sus respectivos significados en “Anexo: Nombres de Odín”, en *Wikipedia* (2016). En concreto, como podemos ver con el ejemplo de la Tabla 13, Gaiman ha traducido de forma literal el nombre en nórdico antiguo *Rúnatýr* por *Rune-Lord* en inglés, y el traductor al español ha hecho lo mismo que el autor, una traducción literal a la lengua meta, ya sea del término en nórdico antiguo o directamente de la traducción al inglés, ya que el resultado será el mismo en español.

Tabla 13  
*Ejemplo 119. Señor de las runas*

Nº EJEMPLO	119
PÁGINA	154
VIÑETA	1
TO	Rune-Lord
TM	Señor de las runas
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

## 4.2. Intertextualidad

En esta parte del análisis comentaremos algunos de los elementos intertextuales encontrados, ya sea por el interés de la técnica de traducción empleada (Tabla 2) o de las dificultades que puedan suponer a la hora de trabajar con ellos en lo que a documentación se refiere.

Estos tres primeros ejemplos que encontramos corresponden a algunos de los títulos que, tal y como se explica en *Sandman*, se guardan en la llamada “Biblioteca de los sueños”, puesto que son obras que soñaron autores célebres pero que jamás llegaron a escribir. Estas obras, pese a ser inexistentes (en su gran mayoría), no tienen títulos aleatorios, sino que todos tienen relación con los autores o con otras obras de estos. Así pues, aunque en algunos casos no resultará complicada su traducción, el profesional debe documentarse y conocer los autores que se mencionan y sus obras para no perder lo que Gaiman quiere transmitir con la aparición de los libros de tan curiosa biblioteca, como sucede con el primer ejemplo (Tabla 14). Con la aparición de este ejemplo, el traductor ha de llegar a la conclusión de que el título está basado en una obra real de G. K. Chesterton, *El hombre que fue Jueves*, de modo que pueda traducir las partes idénticas al título de la obra existente por su equivalente acuñado y resolver la parte nueva con una traducción literal. Así, gracias a esta mezcla de técnicas, el lector que conozca *El hombre que fue Jueves*, podrá identificar fácilmente la referencia que se hace a esa novela y comprender mejor cómo funciona la Biblioteca de los sueños.

Tabla 14  
Ejemplo 27. *El hombre que fue Octubre*

Nº EJEMPLO	27
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	The Man Who Was October
TM	El hombre que fue Octubre
TÉCNICA	Equivalente acuñado + traducción literal

Con el siguiente título (Tabla 15), el traductor, a diferencia de con el ejemplo anterior, no ha necesitado formar parte del texto con una traducción literal, puesto que *El camino perdido* de Tolkien sí ha sido publicado en España (aunque aparece en esta biblioteca tan especial porque en la realidad es un relato inconcluso), de manera que solo ha necesitado hacer uso de ese equivalente ya existente en español.

Tabla 15  
Ejemplo 29. *El camino perdido*

Nº EJEMPLO	29
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	The Lost Road
TM	El camino perdido
TÉCNICA	Equivalente acuñado

El tercer y último título que se comentará en este análisis (Tabla 16) es un caso peculiar, como apunta Klinger (2012), ya que se trata de la única publicación real guardada en la Biblioteca de los sueños, aunque el autor real no es Lewis Carroll, como se ve en la viñeta, sino R. J. Carter. No obstante, y a diferencia del ejemplo anterior, esta novela jamás ha sido publicada en español, por lo que el traductor no ha podido emplear un equivalente ya existente. Aun así, tampoco ha hecho una traducción literal y ha decidido utilizar, en cambio, la técnica de modulación. Parece ser que se ha optado por esta técnica por la falta de espacio en el dibujo, a pesar de que la traducción final, *Alicia en la cara oculta de la Luna*, no se vea del todo porque la mano de un personaje tapa parte del lomo en el que se ve el título (Ilustración 4). Así pues, el profesional ha decidido sustituir el sustantivo inglés *journey* por la preposición *en*, es decir, que en la opción en español no se da a entender que Alicia hace un viaje, sino que simplemente está en la Luna. Por otro lado, también ha sustituido *behind the Moon* por *la cara oculta de la Luna*, quizás porque suena más idiomático y, aunque el sustantivo *cara* está tapado en la imagen, en general cabe bastante bien y se sobreentiende cuál es la palabra que no se ve.

Tabla 16  
Ejemplo 31. *Alicia en la cara oculta de la Luna*

Nº EJEMPLO	31
PÁGINA	38
VIÑETA	2

TO	Alice's Journey Behind the Moon
TM	Alicia en la cara oculta de la Luna
TÉCNICA	Modulación



Ilustración 4. Estante de la Biblioteca de los sueños.

A continuación, tenemos dos ejemplos de intertextualidad relacionados con citas literarias, las cuales abundan en esta obra.

El primero (Tabla 17) es un fragmento de la obra de Emma Orczy *La pimpinela escarlata*. Este ejemplo es interesante en tanto que la imagen es la que ayuda en este caso a reconocer el intertexto, y no las marcas tradicionales como la cursiva, las comillas, etc..., ya que el cuadro de texto adopta una forma diferente a la habitual, como si fuera un recorte de una página, y la fuente cambia. Además, en el dibujo se puede distinguir al personaje de Charles Rowland que lee estas líneas con un libro entre las manos (Ilustración 5).

Tabla 17  
Ejemplo 104. *La pimpinela escarlata*

Nº EJEMPLO	104
PÁGINA	121
VIÑETA	1-2
TO	She looked through the tattered curtain, across at the handsome face of her husband, in whose lazy blue eyes, and behind whose inane smile she could now so plainly see the strength, energy and resourcefulness-- / --which had caused the Scarlet Pimpernel to be revered and trusted by his followers.
TM	Vio a través de la cortina hecha jirones el hermoso rostro de su marido, en cuyos ojos azules y vagos y tras cuya estúpida sonrisa veía ahora tan claramente la fuerza, la energía y la inventiva... / ...Que habían hecho que La Pimpinela Escarlata fuese tan venerado por sus seguidores.
TÉCNICA	Equivalente acuñado

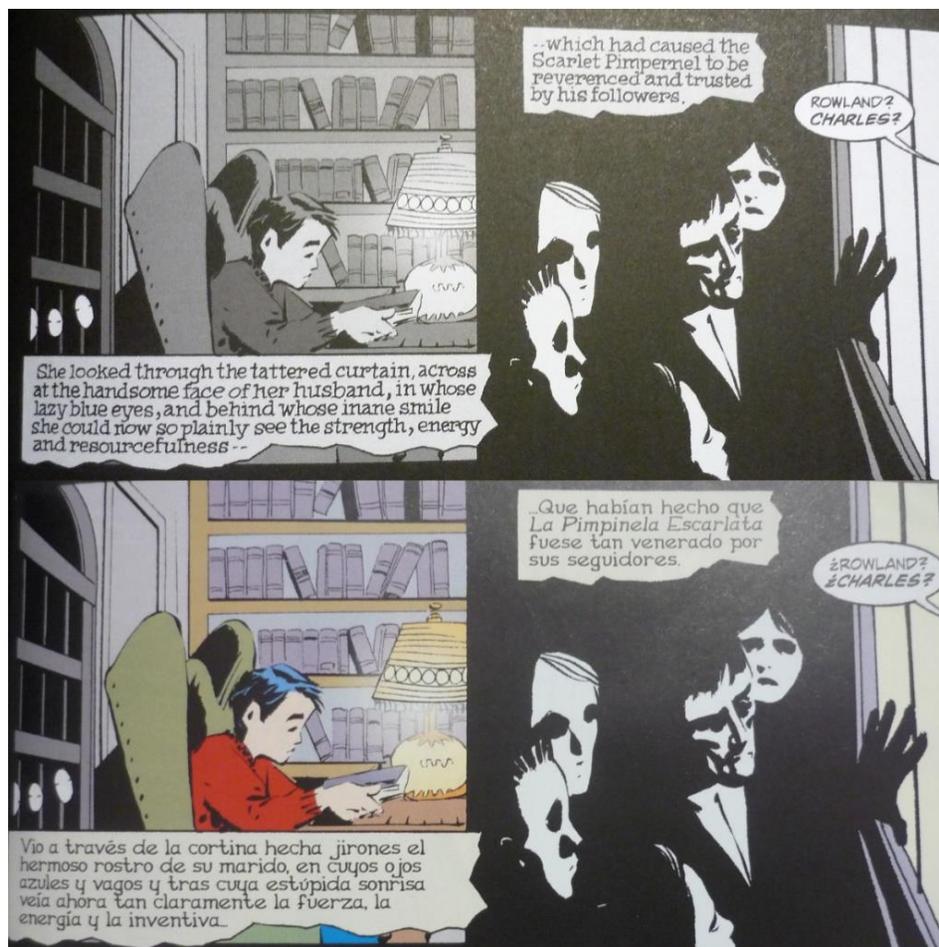


Ilustración 5. Charles Rowland leyendo *La pimpinela escarlata*.

En el caso de la Tabla 18, no aparece un fragmento o una cita de *Cándido* de Voltaire, sino un texto completamente nuevo, como una reflexión propia a partir de la obra del francés que se muestra de una forma muy sutil (Klinger, 2012). Son las palabras “*the best of all possible worlds*” en este caso las que pueden llevar a pensar que tiene relación con *Cándido*, es decir, una pequeña parte del resto del discurso. Así pues, podemos considerar que este es uno de los casos más complejos a la hora de identificar intertextualidad que se pueden encontrar en “Estación de nieblas”. Aun así, el traductor ha obtenido, al menos de forma parcial, el texto que se puede encontrar en varias traducciones de la obra de Voltaire: “el mejor de los mundos”. Sin embargo, quizás podría resultar más reconocible para el lector el uso de “el mejor de los mundos posibles”, puesto que este sintagma se repite a lo largo de toda la obra, más que el propuesto por el profesional.

Tabla 18  
Ejemplo 131. *Cándido*

Nº EJEMPLO	131
PÁGINA	215
VIÑETA	5
TO	After all this is part of the plan, is it not? Then how could it not be for the best, in this, the best of all possible worlds...
TM	Después de todo, esto forma parte del plan, ¿no? Entonces, ¿cómo no iba a ser para bien, en este, el mejor de los mundos...?
TÉCNICA	Traducción literal + Equivalente acuñado

Los ejemplos que analizaremos a continuación tienen relación con un aspecto que puede causar bastantes complicaciones al profesional: la traducción de canciones y sus títulos. Como explica Agost (1998), traducir canciones es una tarea delicada debido a que el receptor meta puede perder el referente al no existir traducciones popularizadas en muchos casos. El problema radica especialmente en las letras de canciones que tienen relación con la historia de la obra en cuestión, como sucede con la Tabla 19 y la Tabla 20, una canción del famoso grupo Pink Floyd y parte de la letra de *Happily Ever After* de Stephen Soundheim para el musical *Company*, respectivamente, tal como explica Klinger (2012) en su trabajo sobre *Sandman*. En estos dos casos, a pesar de que resulte más complicado para el lector reconocer los intertextos, el traductor ha optado por traducir las canciones mediante la técnica de la traducción literal, aunque en el ejemplo de la Tabla 19 también se ha empleado la técnica de compresión lingüística al sustituir la palabra *days* por un deíctico en el texto en español, puesto que parece que el espacio del bocadillo en el que aparece la canción es insuficiente para que quepa una traducción completamente literal.

Tabla 19  
Ejemplo 108. *Los más felices de nuestras vidas...*

Nº EJEMPLO	108
PÁGINA	132

VINETA	7
TO	Happiest days of our lives...
TM	Los más felices de nuestras vidas...
TÉCNICA	Traducción literal + Compresión lingüística

Tabla 20  
*Ejemplo 132. Feliz por siempre en el Infierno*

Nº EJEMPLO	132
PÁGINA	215
VINETA	6
TO	Happily. / Ever after. / In Hell.
TM	Feliz. / Por siempre. / En el Infierno.
TÉCNICA	Traducción literal

Por último, comentaremos dos ejemplos relacionados con citas de la Biblia, recurso muy utilizado por el autor en esta obra.

Con este tipo de textos los autores han de tener mucho cuidado, ya que hay mucha gente que los conoce, y por tanto la traducción que se haga tiene que ser la que la gente identifica como tal, y no la que imponen las restricciones visuales. Otro problema es que hay que tener en cuenta la versión de la Biblia que se ha utilizado, ya que no tiene el mismo texto la Biblia católica que la protestante. (Agost, 1998, p. 228)

Sin embargo, el texto citado en la Tabla 21, parece ser que no ha sido traducido utilizando un equivalente proveniente de alguna traducción oficial de la Biblia, a pesar de que el texto origen sí sea una cita extraída de una de las versiones de la Biblia en inglés, y además se marque con comillas.

Tabla 21  
*Ejemplo 38. Y el Señor le respondió...*

Nº EJEMPLO	38
------------	----

PÁGINA	46
VIÑETA	6
TO	“And the Lord said unto him, therefore whosoever slayeth Cain, vengeance shall be taken on him sevenfold. And the Lord set a mark upon Cain, lest any finding him should kill him.”
TM	“Y el Señor le respondió: ‘Quienquiera que mate a Caín, mi venganza caerá sobre él siete veces’. Y el Señor le hizo una marca a Caín para que quien se lo encontrase no lo matase.”
TÉCNICA	Traducción literal

De manera diferente ocurre con el ejemplo que se muestra en la siguiente tabla (Tabla 22), pues aquí ha sido el autor quien ha modificado levemente el texto que cita de la Biblia del rey Jacobo cambiando la palabra *cup* por *burden*, y el traductor ha decidido citar el texto tal y como aparece en algunas traducciones de la Biblia, sin añadir la modificación del autor.

Tabla 22  
Ejemplo 129. *Aparta de mí este cáliz*

Nº EJEMPLO	129
PÁGINA	176
VIÑETA	2
TO	Let this burden pass from me.
TM	Aparta de mí este cáliz.
TÉCNICA	Equivalente acuñado

## 5. Conclusión

Tras el análisis hecho a partir de los veinte ejemplos seleccionados, los cuales han sido escogidos de entre todos los encontrados en el corpus de estudio por su mayor interés traductológico en lo que respecta a los elementos en los que se centra este trabajo, podemos llegar a la conclusión de que para traducir obras repletas de referentes culturales e

intertextualidad como la que aquí nos atañe, no solo hay que conocer las diferentes técnicas que se pueden utilizar, sino que también es esencial que el profesional se documente para transmitir de manera correcta el significado total del texto y que el receptor de la cultura meta no pierda una información que sí que se da al receptor de la cultura origen; especialmente importante será la documentación en textos con elementos tan diversos como los encontrados en “Estación de nieblas”, pues el bagaje cultural del traductor tendrá que abarcar varias culturas y la documentación será más amplia. Por este motivo, es importante que el profesional conozca cuáles son las áreas temáticas predominantes en las que se clasifican los referentes culturales; como se puede observar en los ejemplos comentados, así como en el anexo en el que se recuperan todos los demás ejemplos, en “Estación de nieblas” es esencial que el encargado de traducir este arco argumental investigue especialmente sobre arte, y más concretamente sobre literatura, y sobre cultura religiosa, sobre todo acerca del judeocristianismo y el paganismo nórdico.

Además, ha de tener presente en todo momento que los elementos que aquí se han analizado se manifiestan a través de un medio como el cómic, lo cual implica que el texto está subordinado a la imagen y hay que conocer las restricciones que esto puede suponer. Otra complicación que puede surgir, como hemos podido ver en el análisis, es que hay que adecuar la técnica de traducción al hecho de que el elemento traducido ha de ser coherente con el resto del texto.

Gracias al análisis, y sobre todo al recabar todos los ejemplos en el anexo, también podemos comprobar que, en cuanto a las técnicas de traducción, en la mayoría de los casos el traductor ha optado por hacer uso de préstamos con los referentes culturales; que haya predominado esta técnica a la hora de traducir refleja la afluencia de culturas varias en la obra, y no solo eso, sino que, tanto por su contenido relevante para la historia como por estar este subordinado a la imagen, los referentes culturales encontrados no se pueden adaptar en la mayoría de los casos para que al lector meta le resulten más familiares. Por otro lado, las técnicas más utilizadas para traducir intertextos han sido la utilización de equivalentes acuñados y de traducciones literales. El uso de equivalentes ya existentes para traducir significa que en esas ocasiones el texto puede ser reconocido por el lector meta más fácilmente, y el uso de traducciones literales puede indicar o bien que no existen traducciones al español de algunos intertextos en los que el profesional pueda basarse, o bien que, debido a que hay muchos intertextos y la mayoría no se marcan de

ninguna manera, el traductor no ha sido capaz de reconocerlos y, por ende, tampoco de encontrar una traducción anterior de estos que poder emplear como equivalente.

Así pues, después de haber profundizado en la traducción de referentes culturales e intertextualidad, conceptos ya trabajados con anterioridad durante el Grado en Traducción e Interpretación, considero que en un futuro profesional podría lidiar mejor con textos de este calibre.

Sin duda, ha sido muy interesante poder hacer este trabajo y aprender más acerca de estos elementos tan recurrentes en traducción, y más al formar parte de una novela gráfica tan peculiar como es *Sandman*. Sin embargo, debido a las limitaciones propias de un TFG, este trabajo no ha podido ser tan exhaustivo como habría deseado, pues me habría gustado poder ahondar más en otros ejemplos que aparecen en el anexo, así como en otros arcos argumentales de esta novela gráfica en los que aparecen referentes e intertextos de otros ámbitos, de forma que sería interesante trabajar con ellos en futuras investigaciones.

## 6. Bibliografía

Agost, Rosa. (1998). Traducció i intertextualitat: el cas del doblatge. En Meseguer, Lluís y Villanueva, María Luisa (Eds.). *Intertextualitat i recepció* (pp. 219-243). Castellón de la Plana, España: Publicacions de la Universitat Jaume I.

Agost, Rosa. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona, España: Ariel.

Anexo: Nombres de Odín. (7 de abril de 2016). En *Wikipedia*. Recuperado el 4 de mayo de 2018 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Nombres\\_de\\_Od%C3%ADn#cite\\_note-2](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Nombres_de_Od%C3%ADn#cite_note-2)

Barbieri, Daniele. (1993). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona, España: Paidós.

Castillo Cañellas, Daniel. (1996). *El discurso de los tebeos y su traducción* (memoria de licenciatura). Universidad de Málaga, Málaga, España. Recuperado de <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebeostraducccion.pdf>

Eisner, Will. (2007). *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Barcelona, España: Norma.

Fernández, Aroa. (13 de febrero de 2018). Novela gráfica: el género literario de moda. *The Daily Prosper*. Recuperado de <https://thedailyprosper.com/es/a/novela-grafica-el-genero-literario-de-moda>

Gaiman, Neil. (2016). *Sandman núm. 4: Estación de nieblas*. Barcelona, España: ECC Ediciones.

Gubern, Román. (1974). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona, España: Península.

Hurtado Albir, Amparo. (2001). *Traducción y traductología: introducción a la traductología*. Madrid, España: Cátedra.

Igareda, Paula. (Enero-abril de 2011). Categorización temática del análisis cultural: una propuesta para la traducción. *Íkala, revista de lenguaje y cultura*. Vol. 16 (27), pp. 11-32. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/ikala/v16n27/v16n27a2.pdf>

Intertextualidad. (s.f). *Diccionario de términos clave de ELE*. Recuperado de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/intertextualidad.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/intertextualidad.htm)

Jiménez, Jesús. (4 de marzo de 2015). Neil Gaiman, el maestro de la fantasía. *RTVE.es*. Recuperado de <http://www.rtve.es/rtve/20150304/neil-gaiman-maestro-fantasia/1107520.shtml>

Klinger, Leslie S. (2012). *The Annotated Sandman Volume Two*. Nueva York, Estados Unidos: DC Comics.

Kwitney, Alisa. (2014). Introducción. En Gaiman, Neil. *Sandman núm. 5: Juego a ser tú* (pp. 5-8). Barcelona, España: ECC Ediciones.

Levitz, Paul. (2013). Introducción. En Gaiman, Neil. *Sandman núm. 1: Preludios y nocturnos* (pp. 5-8). Barcelona, España: ECC Ediciones.

Luque Nadal, Lucía. (2009). Los culturemas: ¿unidades lingüísticas, ideológicas o culturales? *Language Design. Vol. 11*, pp. 93-120. Recuperado de [http://elies.rediris.es/Language\\_Design/LD11/LD11-05-Lucia.pdf](http://elies.rediris.es/Language_Design/LD11/LD11-05-Lucia.pdf)

Lyta Hall. (s.f). En *The Sandman Wiki*. Recuperado el 4 de mayo de 2018 de [http://sandman.wikia.com/wiki/Lyta\\_Hall](http://sandman.wikia.com/wiki/Lyta_Hall)

Marco, Josep. (1998). Intertextualitat i traducció: les línies bàsiques d'una relació inevitable. En Meseguer, Lluís y Villanueva, María Luisa (Eds.). *Intertextualitat i recepció* (pp. 185-189). Castellón de la Plana, España: Publicacions de la Universitat Jaume I.

Martínez Fernández, José Enrique. (2001). *La intertextualidad literaria: base teórica y práctica textual*. Madrid, España: Cátedra.

Mayoral, Roberto, Kelly, Dorothy y Gallardo, Natividad. (1988). Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation. *Meta. Vol. 33* (3), pp. 356–367. doi:10.7202/003608ar

McCloud, Scott. (2005). *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao, España: Astiberri.

Molina Martínez, Lucía. (2006). *El otoño del pingüino: análisis descriptivo de la traducción de los culturemas*. Castellón de la Plana, España: Publicacions de la Universitat Jaume I.

Neil Gaiman Biography. (27 de abril de 2017). Nueva York, Estados Unidos: *The Biography.com website*. Recuperado de <https://www.biography.com/people/neil-gaiman-042617>

Valero Garcés, Carmen. (2000). La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados. *TRANS. Vol. 4*, pp. 75-88. Recuperado de [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_4/t4\\_75-88\\_CGarces.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_4/t4_75-88_CGarces.pdf)

Zanettin, Federico. (2008). Comics in Translation: An Overview. En Zanettin, Federico (Ed.). *Comics in Translation* (pp. 1-32). Manchester, Reino Unido: St. Jerome Publishing.

### Anexo: recopilación de ejemplos

Nº EJEMPLO	1
PÁGINA	11
VIÑETA	1
TO	Destiny
TM	Destino
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	2
PÁGINA	12
VIÑETA	3
TO	Gray Ladies
TM	Damas grises
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	3
PÁGINA	20
VIÑETA	1
TO	In the Beginning was the Word
TM	En el comienzo era la palabra
TÉCNICA	Equivalente acuñado

Nº EJEMPLO	4
PÁGINA	20
VIÑETA	3

TO	Coleridge
TM	Coleridge
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades

Nº EJEMPLO	5
PÁGINA	28
VIÑETA	2
TO	Carousel
TM	Carrusel
TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	6.5. Cultura material → Objetos materiales

Nº EJEMPLO	6
PÁGINA	33
VIÑETA	1
TO	Lucifer Morningstar
TM	Lucifer Estrella del Alba
TÉCNICA	Préstamo naturalizado + Equivalente acuñado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	7
PÁGINA	37
VIÑETA	1
TO	Avernus
TM	Averno
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	8
PÁGINA	37
VIÑETA	1
TO	Gehenna
TM	Gehenna
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	9
PÁGINA	37
VIÑETA	1
TO	Tartarus
TM	Tártaro
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	10
PÁGINA	37
VIÑETA	1
TO	Hades
TM	Hades
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	11
PÁGINA	37
VIÑETA	1

TO	Abaddon
TM	Abaddón
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	12
PÁGINA	37
VIÑETA	1
TO	Sheol
TM	Sheol
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	13
PÁGINA	37
VIÑETA	1
TO	Hell
TM	Infierno
TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	14
PÁGINA	37
VIÑETA	4
TO	Demons
TM	Demonios
TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	15
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	Psmith
TM	Psmith
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	16
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	Jeeves
TM	Jeeves
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	17
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	P. G. Wodehouse
TM	P. G. Wodehouse
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades

Nº EJEMPLO	18
PÁGINA	38
VIÑETA	2

TO	Raymond Chandler
TM	Raymond Chandler
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades

Nº EJEMPLO	19
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	Lord Dusany
TM	Lord Dusany
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades

Nº EJEMPLO	20
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	Edwin Drood
TM	Edwin Drood
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	21
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	Charles Dickens
TM	Charles Dickens
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades

Nº EJEMPLO	22
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	Sherlock Holmes
TM	Sherlock Holmes
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	23
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	Arthur Conan Doyle
TM	Arthur Conan Doyle
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades

Nº EJEMPLO	24
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	Poictesme
TM	Poictesme
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	25
PÁGINA	38
VIÑETA	2

TO	Babylon
TM	Babilonia
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	5.2. Universo social → Geografía cultural

Nº EJEMPLO	26
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	James Branch Cabell
TM	James Branch Cabell
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades

Nº EJEMPLO	27
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	The Man Who Was October
TM	El hombre que fue Octubre
TÉCNICA	Equivalente acuñado + Traducción literal

Nº EJEMPLO	28
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	G. K. Chesterton
TM	G. K. Chesterton
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades

Nº EJEMPLO	29
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	The Lost Road
TM	El camino perdido
TÉCNICA	Equivalente acuñado

Nº EJEMPLO	30
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	J. R. R. Tolkien
TM	J. R. R. Tolkien
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades

Nº EJEMPLO	31
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	Alice's Journey Behind the Moon
TM	Alicia en la cara oculta de la luna
TÉCNICA	Modulación

Nº EJEMPLO	32
PÁGINA	38
VIÑETA	2
TO	Lewis Carroll
TM	Lewis Carroll
TÉCNICA	Préstamo puro

CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades
-----------	--------------------------------

Nº EJEMPLO	33
PÁGINA	38
VIÑETA	5
TO	Nevermore!
TM	¡Nunca más!
TÉCNICA	Equivalente acuñado

Nº EJEMPLO	34
PÁGINA	44
VIÑETA	5
TO	The Creator
TM	El Creador
TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	35
PÁGINA	44
VIÑETA	5
TO	Samael
TM	Samael
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	36
PÁGINA	44
VIÑETA	5

TO	The bringer of light
TM	El portador de luz
TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	37
PÁGINA	45
VIÑETA	5
TO	Cain
TM	Caín
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	38
PÁGINA	46
VIÑETA	6
TO	“And the Lord said unto him, therefore whosoever slayeth Cain, vengeance shall be taken on him sevenfold. And the Lord set a mark upon Cain, lest any finding him should kill him.”
TM	“Y el Señor le respondió: ‘Quienquiera que mate a Caín, mi venganza caerá sobre él siete veces’. Y el Señor le hizo una marca a Caín para que quien se lo encontrase no lo matase.”
TÉCNICA	Traducción literal

Nº EJEMPLO	39
PÁGINA	47
VIÑETA	1
TO	Cainites

TM	Cainitas
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	40
PÁGINA	47
VIÑETA	1
TO	New Testament
TM	Nuevo Testamento
TÉCNICA	Equivalente acuñado

Nº EJEMPLO	41
PÁGINA	47
VIÑETA	1
TO	Gospel of Judas
TM	Evangelio de Judas
TÉCNICA	Equivalente acuñado

Nº EJEMPLO	42
PÁGINA	49
VIÑETA	4
TO	Hippolyta
TM	Hippolyta
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	43
PÁGINA	51

VIÑETA	3
TO	Pay no attention to that man behind the curtain.
TM	No le hagas caso al hombre de detrás del telón.
TÉCNICA	Traducción literal

Nº EJEMPLO	44
PÁGINA	52
VIÑETA	2
TO	Roger Bacon's mechanical head
TM	La cabeza mecánica de Roger Bacon
TÉCNICA	Traducción literal + Préstamo puro
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	45
PÁGINA	52
VIÑETA	2
TO	Time is, time was, time's past, Sir Robert.
TM	El tiempo es, el tiempo fue, el tiempo pasó, sir Robert.
TÉCNICA	Traducción literal + Préstamo puro

Nº EJEMPLO	46
PÁGINA	52
VIÑETA	2
TO	Bold as brass
TM	Más cara que espalda
TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	7.5. Aspectos lingüísticos culturales y humor → Juegos de palabras, refranes, frases hechas

Nº EJEMPLO	47
PÁGINA	52
VIÑETA	6
TO	Chateau Lafitte
TM	Château Lafitte
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	6.1. Cultura material → Alimentación

Nº EJEMPLO	48
PÁGINA	56
VIÑETA	1
TO	“Better to reign in Hell, than serve in Heaven.”
TM	“Mejor reinar en el Infierno que servir en el Cielo.”
TÉCNICA	Equivalente acuñado

Nº EJEMPLO	49
PÁGINA	71
VIÑETA	2
TO	Silver City
TM	Ciudad de Plata
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	50
PÁGINA	71
VIÑETA	2
TO	Paradise

TM	Paraíso
TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	51
PÁGINA	73
VIÑETA	2
TO	Livonia
TM	Livonia
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	5.2. Universo social → Geografía cultural

Nº EJEMPLO	52
PÁGINA	77
VIÑETA	4
TO	Raguel
TM	Ragüel
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	53
PÁGINA	77
VIÑETA	4
TO	Sandalphon
TM	Sandalfón
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	54
PÁGINA	79
VIÑETA	1
TO	Angels who fell
TM	Ángeles caídos
TÉCNICA	Transposición
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	55
PÁGINA	79
VIÑETA	3
TO	Villanelles
TM	Letrillas
TÉCNICA	Adaptación
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	56
PÁGINA	79
VIÑETA	3
TO	Haiku
TM	Haikus
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	57
PÁGINA	79
VIÑETA	3
TO	Triolets

TM	Rondeles
TÉCNICA	Adaptación
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	58
PÁGINA	80
VIÑETA	3
TO	“The devil made me do it.”
TM	“El diablo me obligó.”
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	7.4. Aspectos lingüísticos culturales y humor → Expresiones propias de determinados países

Nº EJEMPLO	59
PÁGINA	81
VIÑETA	2
TO	Heaven
TM	Cielo
TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	60
PÁGINA	81
VIÑETA	2
TO	Limbo
TM	Limbo
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	61
PÁGINA	81
VIÑETA	2
TO	The far realms
TM	Los reinos lejanos
TÉCNICA	Traducción literal

Nº EJEMPLO	62
PÁGINA	81
VIÑETA	5
TO	Innocence, once lost, can never be regained.
TM	Una vez perdida, la inocencia no puede recuperarse.
TÉCNICA	Traducción literal

Nº EJEMPLO	63
PÁGINA	83
VIÑETA	1
TO	Mazikeen
TM	Mazikeen
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	64
PÁGINA	83
VIÑETA <sup>9o</sup>	3
TO	Lilith
TM	Lilit

TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	65
PÁGINA	89
VIÑETA	1
TO	Asgard
TM	Asgard
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	66
PÁGINA	89
VIÑETA	1
TO	Gldsheim
TM	Gldsheim
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	67
PÁGINA	89
VIÑETA	1
TO	Aesir
TM	Aesir
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	68
------------	----

PÁGINA	89
VIÑETA	1
TO	Gallows-God
TM	Dios de la horca
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	69
PÁGINA	89
VIÑETA	3
TO	Huginn
TM	Huginn
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	70
PÁGINA	89
VIÑETA	3
TO	Muninn
TM	Muninn
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	71
PÁGINA	89
VIÑETA	4
TO	Mead
TM	Aguamiel

TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	6.1. Cultura material → Alimentación

Nº EJEMPLO	72
PÁGINA	89
VIÑETA	4
TO	Dwarves
TM	Enanos
TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	73
PÁGINA	89
VIÑETA	4
TO	Kvasir
TM	Kvasir
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	74
PÁGINA	89
VIÑETA	4
TO	Odin
TM	Odín
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	75
------------	----

PÁGINA	89
VIÑETA	4
TO	All-father
TM	Padre de todos
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	76
PÁGINA	90
VIÑETA	2
TO	Sigyn
TM	Sigyn
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	77
PÁGINA	92
VIÑETA	4
TO	Loki Skywalker
TM	Loki Caminacielos
TÉCNICA	Préstamo puro + Calco
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	78
PÁGINA	92
VIÑETA	5
TO	Ymir
TM	Ymir

TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	79
PÁGINA	93
VIÑETA	1
TO	Ragnarok
TM	Ragnarok
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	80
PÁGINA	93
VIÑETA	1
TO	Giants
TM	Gigantes
TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	81
PÁGINA	93
VIÑETA	1
TO	Fimbulwinter
TM	Fimbulvetr
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	82
------------	----

PÁGINA	93
VIÑETA	2
TO	Heimdall
TM	Heimdall
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	83
PÁGINA	93
VIÑETA	3
TO	Jotunheim
TM	Jotunheim
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	84
PÁGINA	93
VIÑETA	3
TO	Svartalfheim
TM	Svartalfheim
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	85
PÁGINA	93
VIÑETA	3
TO	Dark-elves
TM	Elfos oscuros

TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	86
PÁGINA	93
VIÑETA	3
TO	Nidavellir
TM	Nidavellir
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	87
PÁGINA	96
VIÑETA	5
TO	Tanngnost
TM	Tanngnost
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	88
PÁGINA	96
VIÑETA	5
TO	Tangrisni
TM	Tangrisni
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	89
------------	----

PÁGINA	99
VIÑETA	5
TO	Kilderkin
TM	Kilderkin
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	6.7. Cultura material → Monedas, medidas

Nº EJEMPLO	90
PÁGINA	99
VIÑETA	6
TO	Shivering Jemmy
TM	Jemmy Temblores
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	5.6. Universo social → Lenguaje coloquial, sociolectos, idiolectos, insultos

Nº EJEMPLO	91
PÁGINA	103
VIÑETA	1
TO	Duma
TM	Duma
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	92
PÁGINA	103
VIÑETA	1
TO	Remiel

TM	Remiel
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	93
PÁGINA	104
VIÑETA	3
TO	Beelzebub
TM	Belcebú
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	94
PÁGINA	105
VIÑETA	3
TO	Azazel
TM	Azazel
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	95
PÁGINA	109
VIÑETA	1
TO	Mjollnir
TM	Mjollnir
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	3.4. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	96
PÁGINA	109
VIÑETA	1
TO	Thor
TM	Thor
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3 Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	97
PÁGINA	110
VIÑETA	2
TO	Anubis
TM	Anubis
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	98
PÁGINA	110
VIÑETA	2
TO	Bast
TM	Bast
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	99
PÁGINA	110
VIÑETA	2
TO	Bes

TM	Bes
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	100
PÁGINA	110
VIÑETA	3
TO	Susano-o-No-Mikoto, “his brave swift impetuous male augustness”
TM	Susano-o-No-Mikoto, “su valiente, veloz e impetuosa alteza masculina”
TÉCNICA	Préstamo puro + Traducción literal
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	101
PÁGINA	110
VIÑETA	3
TO	Izanagi, “his augustness the male who invites”
TM	Izanagi, “su alteza el hombre que invita”
TÉCNICA	Préstamo puro + Traducción literal
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	102
PÁGINA	110
VIÑETA	3
TO	Eighth circle
TM	Octavo círculo
TÉCNICA	Equivalente acuñado

Nº EJEMPLO	103
------------	-----

PÁGINA	119
VIÑETA	3
TO	Saddam Hussein
TM	Sadam Husein
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades

Nº EJEMPLO	104
PÁGINA	121
VIÑETA	1-2
TO	She looked though the tattered curtain, across at the handsome face of her husband, in whose lazy blue eyes, and behind whose inane smile she could now so plainly see the strenght, energy and resourcefulness-- / -- which had caused the Scarlet Pimpnel to be revered and trusted by his followers.
TM	Vio a través de la cortina hecha jirones el hermoso rostro de su marido, en cuyos ojos azules y vagos y tras cuya estúpida sonrisa veía ahora tan claramente la fuerza, la energía y la inventiva... / ...Que habían hecho que La Pimpinela Escarlata fuese tan venerado por sus seguidores.
TÉCNICA	Equivalente acuñado

Nº EJEMPLO	105
PÁGINA	127
VIÑETA	1
TO	Bug
TM	Bicho
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	7.2. Aspectos lingüísticos culturales y humor → Adverbios, nombres, adjetivos, expresiones

Nº EJEMPLO	106
PÁGINA	129
VIÑETA	10
TO	<i>Mens sana in corpore mortua.</i>
TM	<i>Mens sana in corpore mortua.</i>
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	7.5. Aspectos lingüísticos culturales y humor → Juegos de palabras, refranes, frases hechas

Nº EJEMPLO	107
PÁGINA	130
VIÑETA	1
TO	<i>Carpe Diem</i>
TM	<i>Carpe Diem</i>
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	7.5. Aspectos lingüísticos culturales y humor → Juegos de palabras, refranes, frases hechas

Nº EJEMPLO	108
PÁGINA	132
VIÑETA	7
TO	Happiest days of our lives...
TM	Los más felices de nuestras vidas...
TÉCNICA	Traducción literal + Compresión lingüística

Nº EJEMPLO	109
PÁGINA	137

VIÑETA	3
TO	Descartes
TM	Descartes
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades

Nº EJEMPLO	110
PÁGINA	137
VIÑETA	3
TO	“Higher than himself can no man think.”
TM	“El hombre es la medida de todas las cosas”.
TÉCNICA	Equivalente acuñado

Nº EJEMPLO	111
PÁGINA	137
VIÑETA	3
TO	Protagoras
TM	Protágoras
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades

Nº EJEMPLO	112
PÁGINA	137
VIÑETA	3
TO	<i>Cogito ergo sum</i>
TM	<i>Cogito ergo sum</i>
TÉCNICA	Préstamo puro

Nº EJEMPLO	113
PÁGINA	141
VIÑETA	2
TO	Cluracan
TM	Cluracan
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	114
PÁGINA	144
VIÑETA	1
TO	Titania
TM	Titania
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	115
PÁGINA	144
VIÑETA	1
TO	Auberon
TM	Oberón
TÉCNICA	Préstamo naturalizado
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	116
PÁGINA	144
VIÑETA	2
TO	Teind

TM	Antiguo acuerdo
TÉCNICA	Generalización
CATEGORÍA	7.4. Aspectos lingüísticos culturales y humor → Adverbios, nombres, adjetivos expresiones

Nº EJEMPLO	117
PÁGINA	148
VIÑETA	7
TO	Sif
TM	Sif
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	118
PÁGINA	149
VIÑETA	1
TO	Abel
TM	Abel
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	119
PÁGINA	154
VIÑETA	1
TO	Rune-Lord
TM	Señor de las runas
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	120
PÁGINA	154
VIÑETA	2
TO	One-Eye
TM	El tuerto
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	121
PÁGINA	156
VIÑETA	2
TO	Dream essences
TM	Esencias oníricas
TÉCNICA	Transposición
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	122
PÁGINA	158
VIÑETA	4
TO	Marilyn Monroe
TM	Marilyn Monroe
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades

Nº EJEMPLO	123
PÁGINA	158
VIÑETA	4

TO	King Kong
TM	King Kong
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	124
PÁGINA	158
VIÑETA	4
TO	Lady Liberty
TM	La estatua de la libertad
TÉCNICA	Equivalente acuñado
CATEGORÍA	4.1. Instituciones culturales → Bellas Artes

Nº EJEMPLO	125
PÁGINA	167
VIÑETA	3
TO	Seneferu
TM	Seneferu
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	2.3. Historia → Personalidades

Nº EJEMPLO	126
PÁGINA	169
VIÑETA	1
TO	Veratyr
TM	Veratyr
TÉCNICA	Préstamo puro
CATEGORÍA	4.3 Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	127
PÁGINA	175
VIÑETA	1
TO	The Name
TM	El Nombre
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	4.3. Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	128
PÁGINA	175
VIÑETA	2
TO	The Presence
TM	La Presencia
TÉCNICA	Traducción literal
CATEGORÍA	4.2. Instituciones culturales → Arte

Nº EJEMPLO	129
PÁGINA	176
VIÑETA	2
TO	Let this burden pass from me.
TM	Aparta de mí este caliz.
TÉCNICA	Equivalente acuñado

Nº EJEMPLO	130
PÁGINA	177
VIÑETA	3
TO	Nidhogg the Corpse-sucker

TM	Nidhogg el Comecadáveres
TÉCNICA	Préstamo puro + Calco
CATEGORÍA	Instituciones culturales → Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.

Nº EJEMPLO	131
PÁGINA	215
VIÑETA	5
TO	After all this is part of the plan, is it not? Then how could it not be for the best, in this, the best of all possible worlds...
TM	Después de todo, esto forma parte del plan, ¿no? Entonces, ¿cómo no iba a ser para bien, en este, el mejor de los mundos...?
TÉCNICA	Traducción literal + Equivalente acuñado

Nº EJEMPLO	132
PÁGINA	215
VIÑETA	6
TO	Happily. / Ever after. / In Hell.
TM	Feliz. / Por siempre. / En el Infierno.
TÉCNICA	Traducción literal