

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

TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO / TÍTOL

La traducción de cómic. Análisis traductológico de *V de Vendetta*

Autor/a: Carmina Gil Segovia

Tutor/a: Pilar Ezpeleta Piorno

Fecha de lectura/ Data de lectura: septiembre 2016



Resumen/ Resum:

(aprox. 300 palabras / paraules)

El mercado del cómic está cada vez más demandado, sin embargo, es llamativa la poca literatura existente sobre la traducción de este género. Con este trabajo se pretende abordar este tema y sacar en claro las principales dificultades a la hora de traducir cómics.

Para ello, nos centraremos en lo que diversos autores han expuesto sobre este tema. Una vez sepamos qué se debe tener en cuenta para traducir cómics, se procederá a realizar un análisis traductológico de la obra *V de Vendetta* de Alan Moore y David Lloyd.

Esta obra es una de las más importantes del género y es muy interesante desde el punto de vista traductológico debido a sus características. Con el análisis, se pretende entender y reflexionar sobre las principales dificultades de la traducción de cómic basándonos en dicha obra.

Cómic, traducción de cómic, análisis traductológico, novela gráfica, *V de Vendetta*.

Índice

1. Introducción.....	4
2. Marco conceptual	4
2.1. La traducción de cómic	4
2.1.1. El cómic y sus características	4
2.1.2. La traducción subordinada y la traducción de cómics	7
2.2. El cómic: <i>V de Vendetta</i>	11
2.2.1. Autores	11
2.2.2. La obra	12
3. Marco empírico	13
3.1. La influencia del espacio en la traducción	13
3.2. Habla coloquial	18
3.4. Onomatopeyas.....	28
4. Conclusiones	31

1. Introducción

Desde que estudio el Grado de Traducción e Interpretación, me ha parecido muy interesante la traducción de cómic. Considero que tiene unas características muy específicas, que es necesario estudiar y conocer para traducirlos adecuadamente. Dado que a lo largo de la carrera tratamos poco este asunto, he pensado que sería buena idea centrar mi TFG en ello.

Por otra parte, también es importante destacar que el mercado del cómic es muy activo, y debemos conocer y entender los métodos de traducción de este medio. Así, considero que estaré más preparada para abordar traducciones de este tipo en el futuro.

Para ello, me he centrado en el cómic de *V de Vendetta*, una de las novelas gráficas más importantes e interesantes de los últimos años. Esta obra no ha sido elegida al azar ya que cuenta con habla coloquial, referencias culturales y otros aspectos interesantes a la hora de tratar desde el punto de vista traductológico.

Así pues, este trabajo estará compuesto de un marco conceptual y un marco empírico. La primera parte tratará sobre la traducción de cómic y sobre los estudios realizados sobre este asunto. Por otra parte, en el aspecto teórico, contextualizaremos brevemente la obra que nos incumbe, para después analizarla en la parte práctica del trabajo. En este apartado empírico, realizaremos un análisis de la traducción de *V de Vendetta* publicada por la Editorial Planeta en 2005. Este análisis se basará en los puntos más importantes comentados en la parte teórica.

Con ello, se intentará plasmar en el trabajo las dificultades principales de la traducción de este medio sirviéndonos del ejemplo de *V de Vendetta*.

2. Marco conceptual

2.1. La traducción de cómic

2.1.1. El cómic y sus características

En este apartado consideraremos qué es un cómic, los diferentes nombres que se utilizan para designar a este género y sus características. Román Gubern afirma que: «el cómic es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética» y también habla de «Un

medio expresivo perteneciente a la familia de los medios nacidos en la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario» (1972: 105-107). Así pues, nos encontramos ante un género cuyo canal es visual y su medio es representacional –según Chaume (2004: 16)– que consta de dos lenguajes o códigos, esto es, el código lingüístico o texto y la imagen.

Pero, antes de profundizar en las características, es importante revisar algunas de las diferentes denominaciones con las que los autores se refieren a este género. Daniel Castillo Cañellas en su artículo «El discurso de los tebeos y su traducción» (1996) habla de tres importantes términos: cómic, historieta y tebeo. Para cómic, el Diccionario de la Real Academia Española da las siguientes definiciones: «Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia» y «Libro o revista que contiene cómics» (DRAE, 2001). En cuanto a historieta, encontramos las siguientes acepciones: «Fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia» y «Serie de dibujos que constituye un relato cómico fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro» (DRAE, 2001). Y para tebeo el D.R.A.E. da estas definiciones: «Publicación infantil o juvenil cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos» y «Serie de aventuras contada en forma de historietas gráficas» (DRAE, 2001).

Según esto, Castillo Cañellas (1996) afirma que «cómic» podría considerarse el término más genérico y polivalente dado que «se puede utilizar en todas las situaciones: para indicar el medio, la obra y la publicación como producto» (1996: 3). Por otra parte, «historieta» se utilizaría para hablar de la obra y del medio, pero no de una publicación. En cuanto a «tebeo», según el D.R.A.E., se usaría únicamente para referirse a obras destinadas al público infantil o juvenil. No obstante, tanto Nuria Ponce Márquez en su trabajo «El mundo del cómic: planteamiento terminológico, literario y traductológico. Ejemplos extraídos del cómic alemán *Kleines Arschloch*» (2010: 126) como Castillo Cañellas (1996: 4) afirman que debería revisarse dicha definición ya que, aunque hay gente que todavía relaciona «tebeo» con historietas para el público infantil, también es común que se utilice para hablar de cómics para adultos.

Además, a parte de los términos ya explicados, también es importante destacar la expresión «novela gráfica». Will Eisner cuenta en su biografía (Andelman, 2005) que este término lo acuñó él mismo para que, al publicar *A contract with God* en 1978, las editoriales viesan la obra de manera más seria. La novela gráfica tiene una serie de características propias que la diferencian del cómic tradicional:

[...] he decidido considerar “novela” gráfica a aquellos cómics que, por el tono, el ritmo, la estructura y el tipo de historias que cuentan, se asemejan, o intentan asemejarse, a las novelas clásicas. Una novela gráfica ha de ser, por tanto, en algún sentido, “crítica” con la realidad, debe contar una historia articulada y coherente, cerrada y no episódica, y debe tener personajes dotados de interés y complejidad (Ibáñez: 2007, párr.3).

De este modo, *V de Vendetta* se consideraría una novela gráfica porque cuenta con todas las características comentadas.

En cualquier caso, y ya pasando a las características propias de la novela gráfica o el cómic, cuando se habla del discurso de este género, se suele hablar de un «discurso híbrido» (Castillo Cañellas, 1996: 6). Esto se debe a los dos códigos que lo forman: el texto y la imagen. Ambos códigos se complementan y no se pueden separar sin que el mensaje se vea afectado. En un cómic es importante que tanto la historia como el dibujo estén bien relacionados, sin que el aspecto gráfico sobresalga por encima del aspecto verbal, y viceversa.

Debido a la gran cantidad de diálogos con los que cuenta este género y por las situaciones que se reproducen en el mismo, el habla coloquial es muy abundante en los cómics (Castillo Cañellas 1996: 6). Ingrid Cáceres Würsig habla sobre la traducción de cómics en «Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la historieta gráfica (español-alemán)» (1995) y afirma que el lenguaje propio del cómic se caracteriza por la elipsis sintagmática, oraciones simples, juegos de palabras, insultos, oraciones exclamativas, abreviaturas, etc.

Caceres Würsig (1995: 527-528) también enumera otras características de los cómics como la escritura fonética que se recoge en bocadillos o globos, las mayúsculas y negritas en el texto y las onomatopeyas.

Así pues, a modo de conclusión diríamos que el cómic se caracteriza por:

- el vínculo existente entre la imagen y el texto,
- el habla coloquial que cuenta con:
 - elipsis sintagmática,
 - oraciones simples,
 - juegos de palabras,
 - insultos,
 - oraciones exclamativas,

- abreviaturas.
- la escritura fonética
- los bocadillos o globos
- tipografía específica
- las onomatopeyas.

2.1.2. La traducción subordinada y la traducción de cómics

La información en el cómic se nos proporciona tanto de forma visual como de manera escrita. Por ello, a la hora de traducir nos encontramos ante lo que Roberto Mayoral, Dorothy Kelly y Natividad Gallardo (1986) llaman «traducción subordinada». En este tipo de traducción, el texto origen consta de una serie de códigos extralingüísticos (visuales, sonoros y tipográficos) que condicionan la tarea traductológica. La traducción subordinada se da en diferentes medios como el cine, la música, la publicidad y el cómic.

Castillo Cañellas (1996: 15) explica que, en relación a esto, uno de los problemas de traducción más importantes es el espacio. Los autores de cómic crean bocadillos o espacios donde se añade el texto los cuales son adecuados para que quepa el texto en lengua origen, pero no para la traducción y además dificulta o imposibilita añadir explicaciones o perífrasis. La traducción debe ajustarse al espacio del que dispone y, además, el traductor únicamente puede intervenir en el texto, no en las imágenes. Tampoco se puede elegir la longitud, el orden o la estructura del discurso y, por ello, en ocasiones, es necesario eliminar mucha información. Así pues, y al igual que en otras áreas de la traducción, como la subtitulación, se eliminan todos los elementos que se consideren prescindibles.

De acuerdo con Castillo Cañellas (1996: 17), las diferentes técnicas utilizadas para adaptar el texto al espacio son las siguientes:

- modificación de la estructura de la oración o del significado,
- eliminación de redundancias,
- uso de deícticos,
- omisión de los signos de admiración,
- elección sistemática de la fórmula más breve posible,
- eliminación de puntos suspensivos,
- omisión del punto y aparte,

- supresión de perífrasis,
- representación de los números en cifras,
- uso de la variante no pronominal de un verbo cuando sea posible.

Así pues, habrá información eliminada la cual no podrá añadirse ni compensar de ninguna manera al lector. Por todo lo dicho, Castillo Cañellas (1996) sostiene que la traducción de cómics suele sufrir una pérdida de riqueza importante respecto al original, que no solo perjudica al mensaje en los diálogos sino también a la caracterización de personajes, o a la descripción de entornos. Este problema del espacio es lo que Carmen Valero Garcés (2000), llama «La influencia del marco en el que se inserta el material lingüístico y las limitaciones que ello impone». Además, para Valero Garcés hay otros dos aspectos fundamentales en los que se pueden dividir los problemas a la hora de traducir cómics.

Uno de ellos es el relacionado con el tipo de cómic y el tratamiento del lenguaje. En primer lugar, es necesario comprender que hay diferentes tipos de cómics: para jóvenes, para adultos, alternativos, educativos, etc. Aunque muchos de ellos plantean problemas generales muy similares, también hay problemas específicos según el tipo. En lo referente al tratamiento del lenguaje, la autora destaca el carácter lúdico de este medio y lo que conlleva en el uso de la lengua. Abunda el habla coloquial, como ya hemos comentado anteriormente. Este tipo de lenguaje podría resultar difícil de traducir y de adaptar a la audiencia actual ya que el habla coloquial varía con frecuencia.

Tal y como afirma Castillo Cañellas (1996), la tendencia más común a la hora de traducir cómics estadounidenses ha sido representar de manera muy fiel el habla coloquial norteamericano. Así pues, en las traducciones al español se ha optado por traducir literalmente o aproximarse demasiado al texto original. Esto ha creado una jerga propia de los cómics traducidos y, por ello, la naturalidad es mucho mayor en los originales que en los textos traducidos. De este modo, Castillo Cañellas (1996) afirma que es necesario tener claro cuándo hay que dejar los rasgos foráneos del original y cuándo se debe realizar una adaptación de este tipo de lenguaje.

Por otra parte, Valero Garcés (2000) plantea cuatro estrategias para traducir y plasmar correctamente este tipo de lenguaje. La primera de ellas consiste en añadir elementos diferentes y no solo del texto: expresiones coloquiales, signos de puntuación, palabras para enfatizar, un vocabulario más elaborado, más palabras soeces. La segunda estrategia sería adaptar los recursos usados en el texto original a nuestra traducción para producir un efecto similar. El tercer método consistiría en adaptar determinados detalles

a la nueva realidad sociocultural. Y finalmente, la última estrategia consistiría en suprimir las referencias culturales conocidas por la cultura del texto original pero irrelevantes o desconocidas en la cultura de llegada.

Valero Garcés (2000) también comenta la importancia de las diferencias culturales o de tipo social para la traducción. Normalmente aparecen nombres de comidas, costumbres, personajes o acontecimientos históricos. Si estas referencias no se pueden traducir de forma que se entiendan en la cultura de llegada, Valero Garcés afirma que es necesario «recurrir a la imaginación para buscar algo equivalente que se corresponda con el dibujo o bien traducir literalmente y compensar la pérdida de humor en otro lugar del texto» (2000: 80). Además, afirma que, aunque puede parecer que estas dificultades relacionadas con las referencias culturales no tienen nada de especial respecto a otro tipo de textos:

[...] en el caso de los cómics [...] hay que tener en cuenta que se trata de obras de entretenimiento [...], y que además la imagen y el lenguaje se hallan íntimamente unidos, de modo que no nos servimos únicamente de las palabras para decir todo lo que queremos, sino que se utilizan otros recursos extralingüísticos. (Valero Garcés, 2000: 82).

Finalmente, el último gran aspecto en el que se centra Valero Garcés para abordar la traducción de los cómics es el relacionado con la traducción del lenguaje icónico, muy abundante en este medio (2000: 83). Cada lengua tiene una forma diferente de representar el sonido, ya sean ruidos o música. La autora afirma que en inglés hay más onomatopeyas que en español. El inglés tiene un carácter más sintético que el español y por ello es capaz de representar sonidos de forma más eficaz (Valero Garcés, 2000: 84). Además, Valero Garcés explica que esto también un trasfondo histórico. Cuando empezaron a consumirse cómics en nuestro país, durante la década de los 60 y 70, el mercado del cómic español estaba formado en gran medida por los que se importaban de Estados Unidos. Entonces, normalmente no se solían traducir las onomatopeyas que se encontrasen fuera del texto ya que eso suponía volver a dibujar la viñeta. Además, hay que tener en cuenta que entonces había menos onomatopeyas en español de las que hay actualmente. Así, en los primeros años de la difusión del cómic se optaba por utilizar onomatopeyas en inglés. A veces no se traducían, aunque hubiese equivalente en español por esnobismo o exotismo, o por una menor capacidad traductológica del traductor. En cualquier caso, todo esto trajo consigo una mayor afluencia de onomatopeyas en inglés que al final eran frecuentes incluso en los cómics

de origen español. Actualmente, los avances en la edición de tebeos permiten separar la imagen del texto y esto ha provocado una menor tendencia a los préstamos. Además, también se ha observado una mayor defensa del español en este sentido. También hay posturas intermedias que aceptan las formas importadas e intentan recuperar las formas tradicionales, creando nuevas formas diferentes basándose en algo nuevo o como híbrido de ambas.

Para finalizar, Valero Garcés incluye diversas reflexiones sobre el uso y creación de onomatopeyas en la actualidad (2000: 85-86). Primeramente, afirma que el inglés sigue teniendo una mayor cantidad de onomatopeyas. No obstante, encontramos una gran cantidad de onomatopeyas en español en lo referente a sonidos que denotan sentimiento o actitud. También podemos encontrar muchos equivalentes en español en cuanto a sonidos inarticulados producidos por seres humanos. Para sonidos de animales, se suelen utilizar las formas propias del español, aunque también es frecuente encontrar las onomatopeyas inglesas. Por último, en cuanto a los sonidos artificiales, estos normalmente se representan en inglés, aunque suelen representarse de manera similar en ambas lenguas.

En definitiva, aunque el español cuenta actualmente con una gran cantidad de onomatopeyas propias, es muy común el uso de las voces inglesas incluso en los cómics nacionales. Esto se debe a que el inglés es una lengua mucho más activa en la creación de onomatopeyas y representación de ruidos. No obstante, el traductor a la hora de traducir debe tener en cuenta todas las consideraciones anteriormente comentadas y buscar cuál es la opción más adecuada para su traducción.

2.2. El cómic: *V de Vendetta*

2.2.1. Autores

Los autores de la obra que nos ocupa son Alan Moore, guionista, y David Lloyd, ilustrador. Moore es uno de los escritores de cómic actuales más aclamados. Además de *V de Vendetta*, ha escrito cómics de sumo reconocimiento como *Watchmen*, *From Hell* o *The League of Extraordinary Gentlemen*. En *Alan Moore Fan Site* (2015), encontramos mucha información sobre este autor. Nació en 1953 en Northampton (Inglaterra), una ciudad industrial situada entre Londres y Birmingham. El hecho de nacer en un barrio pobre y crecer en el seno de una familia obrera influyó enormemente en toda su obra.

A finales de los 70, empezó a publicar tiras cómicas bajo distintos seudónimos y, aunque en un principio pensó en ser ilustrador de sus propias historias, más tarde se ocupó solo de los guiones. Entre sus primeros trabajos importantes encontramos las historias creadas para *Doctor Who Magazine*, una revista basada en la serie británica *Doctor Who* donde Moore conoció y empezó a trabajar con Lloyd.

Más tarde, entre 1981 y 1988, ambos autores se dedicaron a elaborar la obra que nos ocupa: *V de Vendetta*. En los años 80 también empezó a trabajar con DC Comics y entre 1986 y 1987 escribió el cómic que muchos consideran su obra maestra: *Watchmen*.

En los 90, siguió trabajando para distintas editoriales de cómic y además creó su propio sello editorial, ABC Comics, el cual fue comprado por DC Comics más tarde. Posteriormente, publicó diversas obras en este mismo sello como *La Liga de los Hombres Extraordinarios*, *Top Ten* y *Promethea*. En los últimos años ha seguido escribiendo para diferentes editoriales de cómic y desde el 2008 trabaja en su próxima obra, *Jerusalem*.

Las obras de Moore cambiaron enormemente el mundo del comic ya que en sus relatos incluyó temas adultos los cuales nunca antes se habían tratado en este género. Habla sobre política, ética y moral, y lo hace a través de personajes complejos y elaborados. Con sus obras, hizo que este género, que hasta entonces se había considerado únicamente para niños y jóvenes, se extendiese a un público adulto.

En cuanto a Lloyd, podemos encontrar una biografía del ilustrador de *V de Vendetta* en *Zona Negativa* (2013). Nació en 1950 en Enfield (Londres). Al igual que Moore, empezó a trabajar en el mundo del cómic en la década de los 70. Trabajó con

Marvel UK y más tarde en *Doctor Who Magazine*, donde conoció a Moore, como ya hemos dicho anteriormente.

La idea de la obra de *V de Vendetta* surgió cuando el ex editor de Marvel UK, Dez Skinn, fundó la revista *Warrior* y le propuso a Lloyd crear un personaje estilo *pulp*. Junto con Moore, elaboró *V de Vendetta* la cual fue una de las más importantes de su carrera.

Tras esto, Lloyd colaboró en la producción de otras muchas obras con distintos autores: dibujó para James D. Hudnall en *Espers*; produjo *Hellblazer* junto a Grant Morrison y Jamie Delano, y también, con este último, creó la miniserie *The Territory*; colaboró en *War Story* de Garth Ennis, entre otros trabajos. También demostró su faceta como escritor en su novela gráfica *Kickback*.

Actualmente, Lloyd es el principal editor de la web de cómics digitales *Aces Weekly*, creada por él mismo en 2012.

2.2.2. La obra

En *V de Vendetta* se presenta una distopía futurista situada en Gran Bretaña en 1997. Tras sobrevivir a un invierno nuclear causado por una Tercera Guerra Mundial, el partido de ultraderecha «Fuego Nórdico» (Norse Fire) se hace con el poder y establece una dictadura totalitaria de carácter fascista. Además, se encierra en campos de concentración a todos aquellos contrarios al régimen, a homosexuales, a gente de raza negra, etc.

Con un ordenador al que llaman «Destino» (Fate), el gobierno controla a la población y dirige el país. Además, dentro del régimen, hay varios órganos con diferentes funciones. «El Oído» (The Ear) controla las llamadas telefónicas, «El Ojo» (The Eye) administra las imágenes que captan las cámaras repartidas por todo el país, «La Boca» (The Mouth) emite publicidad del partido por la radio, «La Nariz» (The Nose) investiga asuntos criminales y «El Dedo» (The Finger) se encarga de contener violentamente cualquier indicio de desobediencia.

En estas circunstancias, aparece *V de Vendetta*, un terrorista que se disfraza con una máscara de Guy Fawkes¹ y cuyo objetivo es acabar con el gobierno y consumir su venganza. Una noche, V salva a la joven Evey Hammond de ser violada y asesinada por

¹ Conspirador que intentó volar el parlamento británico en 1605. El 5 de noviembre de ese mismo año fue descubierto y desde entonces ese día se quema en Reino Unido un muñeco de Guy Fawkes para celebrar el fracaso de la conspiración.

varios miembros de «El Dedo». V la lleva con él a su refugio, y allí Evey no solo conocerá a V sino también a sí misma.

3. Marco empírico

En esta parte de nuestro trabajo procederemos a analizar la traducción del cómic *V de Vendetta* realizada por María José Giménez y publicada por la Editorial Planeta en el año 2005. Mostraremos cómo se han traducido diferentes partes del cómic y comentaremos las técnicas de traducción utilizadas. Para ello, nos basaremos en la clasificación de las técnicas de traducción que propone Amparo Hurtado en *Traducción y Traductología* (2000) y en los procedimientos de traducción de juegos de palabras que propone Dirk Delabastita en *Wordplay and Translation* (1996).

3.1. La influencia del espacio en la traducción

El primer punto que vamos a analizar es el espacio donde se inserta el texto. Trataremos de indicar cuáles son los elementos que se han omitido y qué tipo de procedimientos se han utilizado para acortar el texto.

Si se observa la traducción de la Editorial Planeta, se puede percibir que se ha tratado de adaptar el tamaño de la fuente para que cupiese en los bocadillos y espacios. Así, nos encontramos con un texto que se ajusta sin problemas al espacio del que dispone. Incluso, se pueden observar fragmentos en los que el texto se encuentra más comprimido en el texto original que en la traducción. Un ejemplo lo vemos en esta viñeta, donde «and me, I suppose» queda más pequeño que en la traducción:

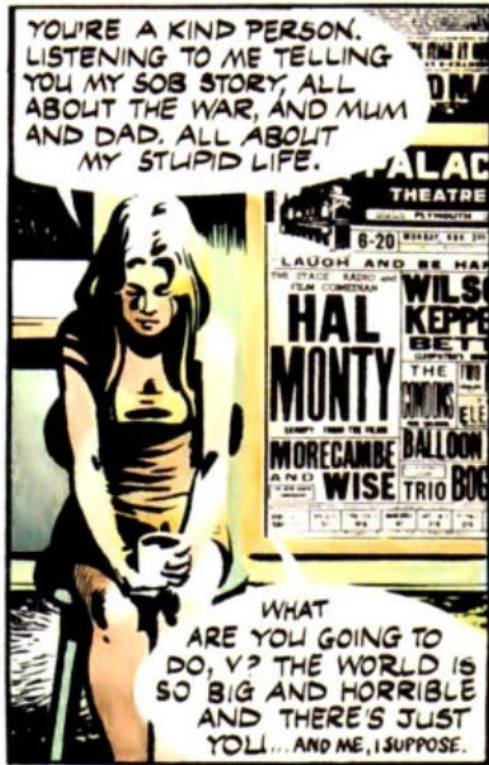


Figura 1: Viñeta original con fuente más pequeña



Figura 2: Viñeta traducida con fuente ajustada al espacio

No obstante, un análisis más exhaustivo nos ha permitido ver que sí se han producido determinadas omisiones para ganar espacio.

El principal método ha sido la eliminación de palabras. Los términos susceptibles de ser omitidos son aquellos elementos redundantes que, o bien sirven para enfatizar lo que se dicen en el original, o bien son nombres de personajes a los que se dirigen otros personajes y que se sobreentienden si se eliminan. En estas tablas presentamos algunos de estos elementos y nombres propios eliminados.

Tabla 1: Elementos eliminados para ahorrar espacio

Ubicación	Inglés	Español	Técnica de traducción
Viñeta 1 Página 24	Hello, what's this?	¿Qué es esto?	Elisión de «Hello».
Viñeta 1 Página 74	Wait a minute	Un minuto	Elisión de «Wait».

Viñeta 6 Página 79	Larkhill resettlement camp	Larkhill.	Elisión de «resettlement camp».
-----------------------	----------------------------	-----------	---------------------------------

Tabla 2: Nombres propios eliminados para ahorrar espacio

Ubicación	Inglés	Español	Técnica de traducción
Viñeta 2 Página 29	Just trust me, Evey, and we can wipe it all away.	Tú confía en mí, y lo eliminaremos todo.	Elisión de «Evey».
Viñeta 4 Página 30	Couldn't Mr. Dascombe arrange a Stand-in for Prothero, Leader?	¿Y no podría Dascombe encontrar un sustituto para Prothero?	Elisión de «Leader».
Viñeta 6 Página 135	Aye, well, accidents happen, Go'Die	Ah, bueno, los accidentes ocurren.	Elisión de «Go'die».
Viñeta 1 Página 61	Remember, Dominic. Dennis has got a gun.	Recuerda. Dennis tenía un arma.	Elisión de «Dominic».

En estos casos, eliminar esos nombres no supone un problema de comprensión ya que, por las imágenes, se entiende a quien se dirigen los personajes. No obstante, en la primera viñeta de la página 61, esto es, cuando el inspector Finch habla con Dominic Stone sobre el asesinato del obispo Liliman, encontramos la omisión del nombre de «Dominic», lo cual podría resultar problemático. El problema radica en que, justo en esa viñeta, las imágenes que se nos presentan no se corresponden con las del diálogo sino con la escena del mencionado asesinato. La voz del inspector que se dirige a Dominic estaría representada como una voz en off que se «oye» mientras se ve la escena. Por ello, si no se indica que esas palabras van dirigidas a Dominic, el diálogo entre ambos policías podría confundirse con un diálogo de la escena del asesinato.

Siguiendo con la eliminación de elementos, encontramos la supresión de repeticiones.

Tabla 3: Elementos repetidos que se han eliminado para ahorrar espacio

Ubicación	Inglés	Español	Técnica de traducción
Viñeta 7 Página 128	Gordon, Gordon, lad...	Gordon, muchacho...	Elisión de «Gordon».
Viñeta 7 Página 14	Fireworks! Real fireworks!	¡Fuegos artificiales! ¡Y son de verdad!	Elisión de «Fireworks».
Viñeta 1 Página 29	Hush, child, hush.	Calla, niña.	Elisión de «hush».

Por último, en lo referente a la supresión de elementos, en esta obra se suprimen conjunciones, interjecciones y otras expresiones coloquiales.

Tabla 4: Conjunciones e interjecciones eliminadas para ahorrar espacio

Ubicación	Inglés	Español	Técnica de traducción
Viñeta 2 Página 63	So you're right.	Tienes razón.	Elisión de «So».
Viñeta 7 Página 79	Afterwards, however, we did find the doctor's diary.	De todos modos, después encontramos el diario de la doctora.	Elisión de «however»
Viñeta 5 Página 19	Oh my god.	(Sin traducción)	Elisión de la interjección.
Viñeta 1 Página 213	Oh jesus.	(Sin traducción)	Elisión de la interjección

A parte de la eliminación de elementos, en la traducción de *V de Vendetta* se gana espacio modificando la estructura de las frases. En ocasiones, esto también se consigue mediante la eliminación de elementos, pero se diferencia de lo anterior en que los elementos no solo desaparecen, sino que se sustituyen por otros más simples. También a veces hay dos oraciones en el original que en la traducción se han unido y simplificado en una. En la siguiente tabla presentamos fragmentos en los que se han utilizado estos métodos.

Tabla 5: Cambios en las frases para ahorrar espacio

Ubicación	Inglés	Español	Técnica de traducción
Viñeta 5 Página 10	Have a pleasant evening.	Buenas noches.	Generalización. Se usa un término más general o neutro.
Viñeta 3 Página 26	I'm nobody. Nobody special	No soy nadie especial	Elisión y comprensión lingüística.
Viñeta 5 Página 29	Now, Lewis Prothero, on the other hand...	Pero para Lewis Prothero...	Elisión de «now» y comprensión lingüística de «on the other hand»
Viñeta 8 Página 73	You have? How did you?	¿Sí? ¿Cómo?	Comprensión lingüística.
Viñeta 1 Página 74	You're talking about Delia Surridge? The doctor	Te refieres a la doctora Delia Surridge	Comprensión lingüística.
Viñeta 6 Página 42	We'll have another crack at him after a cup of tea and a hand of brag. Let's take five.	Lo intentaremos de nuevo después de un descanso de cinco minutos	Elisión de elementos y comprensión lingüística.
Viñeta 2 Página 106	I thought coffee at my place	Podríamos ir a mi casa	Comprensión lingüística.

Por último, otro método para ahorrar espacio lo encontramos en la tercera viñeta de la página 156 en la que en el original se escriben los números en letra «She was fourteen and I was fifteen», y en el original aparecen en cifras «Tenía 14 años y yo 15».

3.2. Habla coloquial

En este apartado procederemos a analizar una de las características más importantes de los cómics: el habla coloquial. Las particularidades de este tipo de registro suponen una dificultad a la hora de traducir. En el caso de *V de Vendetta*, identificaremos las marcas del lenguaje coloquial y su traducción para exponer qué técnica traductológica se ha utilizado.

Dada la gran cantidad de diálogos, encontramos muchas palabras de carácter coloquial que se han traducido de forma que también suenan informales en castellano. En la siguiente tabla mostramos varios ejemplos junto con su traducción.

Tabla 6: Palabras coloquiales que guardan un mismo grado de informalidad en la traducción

Ubicación	Inglés	Español	Técnicas de traducción
Viñeta 7 Página 22	Bloke	Tipo	Traducción de vocablo coloquial por vocablo coloquial.
Viñeta 6 Página 61	Gibberish	Galimatías	Traducción de vocablo coloquial por vocablo coloquial.
Viñeta 6 Página 76	Rumble	Pillar	En otros contextos, «rumble» no se consideraría coloquial, pero sí que lo es cuando se habla de descubrir a alguien. Se ha traducido un vocablo coloquial por otro vocablo coloquial.
Viñeta 1 Página 116	Mites	Pequeñines	Si usáramos «mites» para hablar de «ácaros» no se consideraría coloquial, pero en este contexto, para referirse a niños sí que lo es. Se ha traducido un vocablo coloquial por otro vocablo coloquial.
Viñeta 2 Página 122	Rollicking	Bronca	Si usáramos «rollicking» para hablar de algo divertido no se consideraría coloquial, pero, en este contexto, para referirse a un regaño sí que lo es. Se ha traducido un vocablo coloquial por otro vocablo coloquial.
Viñeta 5 Página 173	Cobblers	Paparruchas	«Cobblers» es muy informal e incluso podría considerarse vulgar. Se ha traducido un vocablo coloquial y vulgar por otro vocablo coloquial, pero se podrían utilizar términos más vulgares

			como «chorradas» o «gilipollecés».
Viñeta 3 Página 202	Nutcase	Chalado	«Nutcase», además de informal, es peyorativo. Se ha traducido por otro vocablo coloquial y peyorativo.
Viñeta 4 Página 264	Shag	Polvo	«Shag» es muy informal y vulgar. Se ha traducido por otro vocablo coloquial y vulgar.

Además, dentro de este tipo de palabras encontramos numerosos insultos los cuales también son una característica propia del habla coloquial. Normalmente, los insultos suelen adaptarse y no se traducen de manera literal. En la siguiente tabla encontramos varios ejemplos junto con su traducción.

Tabla 7: Insultos que guardan un mismo grado de informalidad en la traducción

Ubicación	Inglés	Español	Técnicas de traducción
Viñeta 7 Página 33	Nancy boys	Maricas	Se ha traducido un término coloquial y ofensivo por otro término coloquial y ofensivo.
Viñeta 1 Página 54	You... Filthy... Little... Whore!	Tú... Asquerosa... ¡Putilla!	Traducción casi literal que conserva la informalidad del original.
Viñeta 2 Página 150	You clapped-out little pro	Guarra decrepita	La traducción no es literal, pero la informalidad es la misma tanto en el original como en la traducción.
Viñeta 4 Página 225	Sweaty little crook	Cabrón sudoroso	La traducción no es literal, sino que se utiliza un insulto más natural en castellano. «Crook» realmente sería «bandido» o «ladrón», pero la traducción con «cabrón» consigue la misma informalidad que hay en el original.

No obstante, a lo largo de la obra aparecen diferentes palabras coloquiales cuya informalidad no se plasma en la traducción. En la siguiente tabla indicamos algunos ejemplos:

Tabla 8: Insultos que no guardan un mismo grado de informalidad en la traducción

Ubicación	Inglés	Español	Técnicas de traducción
Viñeta 7 Página 33	Darkies	Negros	«Darkies» es muy informal y ofensivo. Se ha traducido por un equivalente con connotaciones menos negativas. Podrían utilizarse términos más ofensivos como «negratas».
Viñeta 3 Página 28	Rightwingers	Derechistas	«Rightwingers» es una expresión informal para referirse a las personas de derechas. Se ha traducido por un equivalente más neutral. «Fachas» también sería un equivalente adecuado y más informal.
Viñeta 6 Página 128	Rumpy-pumpy	Bombón	«Rumpy-pumpy» es una expresión informal de referirse al acto sexual. Se ha traducido un vocablo coloquial por otro, pero no con el mismo significado.
Viñeta 3 Página 232	Niggers	Chicos negros	Al igual que «darkies», «nigger» es una palabra muy despectiva. Se ha traducido por un equivalente con connotaciones menos negativas. Como anteriormente, utilizando el término «negrata» se conservaría el nivel de informalidad del original.

Además de palabras sueltas, en el texto también encontramos expresiones coloquiales con gran carga de informalidad. Esto supone un reto traductológico ya que en muchas ocasiones no existen expresiones similares en castellano y no se puede plasmar de forma adecuada. En primer lugar, mostraremos en esta tabla las expresiones que conservan un grado de informalidad similar.

Tabla 9: Expresiones que guardan un mismo grado de informalidad en la traducción

Ubicación	Inglés	Español	Técnicas de traducción
Viñeta 6 Página 19	Citizen does not give a monkey's about dolls.	Al ciudadano de a pie le importan un carajo las muñecas	La expresión en inglés es muy coloquial y el equivalente «importar un carajo» plasma esa informalidad.
Viñeta 5	I'm going to bring	Voy a montar un	«bring the house down» significa de

Página 31	the house down.	buen espectáculo.	manera figurada «to excite the audience into making a great clamor of approval». Por tanto, «montar un buen espectáculo» plasma la misma informalidad que el original.
Viñeta 8 Página 72	V's made his first and last cock up.	V ha metido la pata.	Aunque la expresión en castellano se acorta ligeramente, probablemente para ahorrar en el espacio del que hablábamos anteriormente, la equivalencia plasma la informalidad de la expresión en inglés.
Viñeta 3 Página 123	Just dropped by to say we'd found someone to off load the booze on.	Solo he parado para decirte que he encontrado a alguien para descargar la priva.	Se ha traducido una expresión coloquial por otra.

En la siguiente tabla mostraremos otras expresiones. En estos casos, en castellano no se guarda el mismo grado de informalidad que inglés.

Tabla 10: Expresiones que no guardan un mismo grado de informalidad en la traducción

Ubicación	Inglés	Español	Técnicas de traducción
Viñeta 1 Página 12	Dunno	No sé	«Dunno» se considera slang. El equivalente en español es estándar y no refleja esa informalidad.
Viñeta 6 Página 23	Damned if I know	Ni idea	En este caso, la expresión en inglés también es slang e incluso vulgar. El equivalente en español es estándar y no refleja esa informalidad.
Viñeta 2 Página 74	Chop-chop	Enseguida	La expresión en inglés es muy coloquial. El equivalente en español es estándar y no refleja esa informalidad.
Viñeta 5 Página 115	No names, no pack drill	No puedo dar nombres	La expresión en inglés es una frase hecha muy coloquial cuyo significado es «say nothing and avoid repercussions». En castellano no se ha

			usado una frase hecha. Una posibilidad sería «se dice el pecado, pero no el pecador».
--	--	--	---

Continuando con todo lo referente al habla coloquial, cabe destacar los juegos de palabras. Estos juegos suponen grandes retos para los traductores y en esta tabla mostramos algunos de ellos.

Tabla 11: La traducción de los juegos de palabras

Ubicación	Inglés	Español	Técnicas de traducción
Viñetas 6 y 7 Página 18	—All this stuff on your <i>duke</i> -box sounds so... I dunno... Alive! —The word is “juke-box” with a “j”.	—Esto que suena en tu granola suena tan... no sé... ¡vivo! — Se dice “gramola” con “m”.	Se traduce un juego de palabras por otro juego de palabras, que consiste en utilizar el mismo método
Viñetas 7 y 8 Página 17	You’re bitter Almond. “Bitter almond”! Oh dear me! Ha ha ha ha ha!	Y tú un amargado, Almond. ¡”Amargado Almond”! ¡Oh, cielos! ¡ Ja ja ja ja ja ja!	Dascombe se dirige en inglés al inspector Almond como «bitter almond». La traductora al no poder cambiar el nombre del personaje y hacer un juego de palabras en castellano, ha optado por traducir de manera literal como y explicarla en la siguiente nota al pie: «Juego de palabras que se pierde en la traducción. “Almond” en inglés es almendra y “bitter” significa amargo. Por lo tanto, “almendra amarga”».

Otro aspecto fundamental del lenguaje coloquial es el uso de muletillas e interjecciones. Es muy común que en inglés se utilicen expresiones como «aren’t you?» o «would you?» (página 17). Por norma general, se han traducido a nuestro idioma de diferentes maneras mucho más cercanas al español como «¿no?», «¿verdad?» o «¿vale?». También se pueden ver muletillas como «and everything» (página 50) o «or anything» (página 96) que se han traducido como «y tal». En lo referente a las

interjecciones, encontramos muchas por todo el texto traducidas de diferentes maneras. Algunos de estos ejemplos son: «oh christ» traducido como «dios mío» (página 11), «oh dear me» como «oh cielos» (página 17), «oh my word» como «vaya» (página 47), «oh dear» como «dios mío» (página 111), «jesus christ» como «jesús» (página 132), «oh dear dear dear» como «vaya vaya vaya» (página 45) y «oh jesus» como «dios mío». Dentro de este grupo también incluimos las onomatopeyas que explicaremos con más detalle en otro apartado. Todas estas expresiones se traducen de diferentes formas según el contexto en el que aparezcan.

Por último, en este apartado de habla coloquial sería interesante destacar el acento de uno de los personajes, Ally. Es escocés y desde la página 128 hasta el final aparece varias veces. En inglés se representa su acento mediante la escritura, ejemplo de ello lo encontramos en las siguientes frases «S’gud t’seeya, Go’die. Y’no bin gettin’ aboot much, eh?» o «Mebbe y’right, Go’die, y’know? Mebbe yu could Hanle the booze an a’ll content masel wi’ the literature». No obstante, es curioso el procedimiento realizado en la traducción. La primera vez que aparece, en la página 128 sí que se intenta adaptar a un dialecto no estándar para que el lector español capte lo mismo que el inglés. Así pues, nos encontramos con expresiones como «M’alegro» o «te has buscao’» (página 128). Sin embargo, Ally aparece también en las páginas 135, 141, 192, 203, 226, 253 y 264. En estos casos, habla de forma estándar sin que se marque ningún acento.

3.3. Referencias culturales y su traducción

En *V de Vendetta* encontramos numerosas citas y referencias culturales. A continuación, analizaremos por grupos estas referencias y comentaremos cómo se han tratado desde el punto de vista traductológico.

En primer lugar, comentaremos la aparición de palabras extranjeras no inglesas.

Tabla 12: Tabla con palabras extranjeras no inglesas

Ubicación	Inglés	Español	Técnicas de traducción
Viñetas 7 y 9 Página 31	Vaudeville	Vodevil	Uso de préstamo naturalizado.
Viñetas 3 y 9 Página 79 y 85	Vendetta	Venganza (p. 79) Vendetta (p.85)	Traducción literal. Préstamo puro.

Viñeta 6 Página 126	Heil	Heil	Préstamo puro.
Viñeta 5 Página 195	Ordnung	Ordnung	Préstamo puro.
Viñeta 6 Página 195	Verwirrung	Verwirrung	Préstamo puro.
Viñeta 8 Página 260	Valhalla	Valhalla	Préstamo puro.

Siguiendo con la traducción de elementos culturales, encontramos diversas referencias propias de la cultura inglesa que podrían ser complicadas para el lector español si no se explican o adaptan.

Tabla 13: Referencias culturales

Ubicación	Inglés	Español	Técnicas de traducción
Viñeta 6 Página 31	Tuppenny rush	Cine mudo	Es interesante que ninguno de los dos equivalentes significa lo que se dice en inglés ya que «Tuppenny is slang for a two-penny piece, or a tuppence [...]». Most slang definitions of "rush" involve swindles or robbery, especially the extortion of money by quick talking, which does not allow the victim to think. Thus, the “tuppenny rush” is likely a reference to such a swindle» y penny dreadful «was used to describe any sensational tale; after 1910, it referred especially to cheap and sensational novels» (An Annotation of Literary, Historic, and Artistic References in Alan Moore’s Graphic Novel, V For Vendetta, 1994). Se trataría de un caso de creación discursiva ya que se establece una equivalencia efímera, totalmente imprevisible fuera de contexto.
Viñeta 6 Página 31	Penny dreadful	Películas de miedo	
Viñeta 7 Página 122	Scotch	Whisky	Adaptación, ya que se reemplaza un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora (equivalente cultural).
Viñeta 4	Whose flag is	Que porta una	Adaptación, ya que se reemplaza un elemento

Página 125	deepest red	bandera con la hoz y el martillo	cultural por otro propio de la cultura receptora (equivalente cultural).
Viñeta 6 Página 143	A punch and judy man	Títeres	Adaptación, ya que se reemplaza un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora (equivalente cultural).

La presencia de citas de diferentes personajes históricos también supone un reto traductológico en esta obra.

Tabla 14: Citas de personajes históricos.

Ubicación	Inglés	Español	Técnicas de traducción
Viñeta 4 Página 60	I am the devil, and I come to do the devil's work	Soy el diablo y vengo a hacer mi trabajo	El personaje de Finch explica que esta cita se refiere a un famoso caso de asesinato, pero no da más datos sobre ello. Quizá por ese motivo, la autora no ha considerado necesario incluir una nota al pie explicando esta referencia. Si investigamos, podemos ver que «A search through almanacs from the years 1974-1979 reveals that the only famous murder case in that time was that of Son of Sam/David Berkowitz. Berkowitz was convicted of killing six people and injuring another seven in random attacks on the streets of New York between July 29, 1976 and July 31, 1977» (An Annotation of Literary, Historic, and Artistic References in Alan Moore's Graphic Novel, V For Vendetta, 1994). Dado que V de Vendetta se publicó a finales de los años 80, es probable que un lector inglés recordase ese caso ya que se produjo unos 10 años antes de su publicación, pero sería difícil que un lector español identificase esa cita.
Viñeta 6 y 6 Página 187 y 217	Do what thou wiltt	Haz lo que quieras	Traducción literal con amplificación mediante nota al pie la segunda vez que aparece. La nota al pie se incluye cuando el personaje de Evey nombra al autor de dicha cita: «Aleister Crowley era un mago que nació en Leanington, Inglaterra, en el año 1875, y al que se considera como uno de los renovadores de las

			sectas satánicas. Algunos autores le atribuyen la autoridad del satanismo contemporáneo. Para Crowley no había ley por encima de la voluntad individual y “Haz lo que quieras” era su lema».
--	--	--	--

Por último, en la obra también aparecen numerosas citas procedentes de la música, la literatura, el cine y la televisión, las cuales mostramos en las siguientes tablas.

Tabla 15: Referencias musicales

Ubicación	Inglés	Español	Técnicas de traducción
Viñetas 4, 5 y 6 Página 31	Please allow me to introduce my self... I'm a man of wealth... and taste	Permita que me presente... soy un hombre de fortuna y gusto	Amplificación mediante una nota al pie de la traductora: «V cita los primeros versos de <i>Simpathy for the devil</i> de los Rolling Stone»
Viñeta 3, 4, 5 y 6 Página 233	So how can you tell me you're lonely... And say for you that the sun don't shine? Let me take you by the hand and lead you through the streets of London, I'll show you something to make you change your mind	¿Y cómo puedes decirme que te sientes sola...? ...Y que el sol ya no brilla para ti... Deja que tome tu mano y te lleve por las calles de Londres. Te mostraré algo... Que te hará cambiar.	Amplificación mediante una nota al pie de la traductora: «Fragmento de <i>Streets of London</i> , que fue un éxito del folk inglés en los años 60»

Tabla 16: Referencias literarias

Ubicación	Inglés	Español	Técnicas de traducción
Viñetas 1 y 2 Página 14	Remember, remember the fifth of november, the gunpowder treason and plot. I know of no reason why the gunpowder treason should ever be forgot	Recuerda, recuerda el cinco de noviembre, el complot de la pólvora y la confabulación. No existe motivo para el olvido de la pólvora y la traición	Amplificación mediante una nota al pie de la traductora: «V recita una famosa rima referida a Guy Fawkes (personaje del cual va caracterizado). En 1605 conspiró contra el rey Jaime I y las cámaras del parlamento. El 5 de noviembre, “El complot de la pólvora”, como se conoció, fue descubierto. Guy Fawkes y sus colegas fueron ejecutados por traición. Desde ese momento, el 5 de noviembre se celebra en Inglaterra la quema de un muñeco de trapo de Guy Fawkes
Viñeta 10 Página 11 Viñeta 1, 2, 4, 5, 6, 7 Página 12	The multiplying villainies of nature do swarm upon him... And fortune, on his damned quarrel smiling, show'd like a rebel's whore. But all's too weak; for brave Macbeth... Well he deserves that name. Disdaining Fortune, with his brandished steel, which smoked with bloody execution like valour's minion, carved out his passage... Till he faced the slave; which ne'er shook	Acapara sobre sí todo un enjambre de infamias... Y la fortuna, sonriendo a su ruin causa, parecía la puta de un rebelde. Mas todo en vano: el bravo Macbeth, pues es digno de tal nombre, despreciando a la Fortuna y blandiendo un acero que humeaba de muertes sangrientas, cual favorito del Valor se abrió camino hasta hacer frente al infame; y sin mediar adiós ni despedida	Amplificación mediante una nota al pie de la traductora: «El personaje recita un pasaje del comienzo de <i>Macbeth</i> de W. Shakespeare»

	hands, nor bade farewell to him		
--	------------------------------------	--	--

Tabla 17: Referencias del cine y la televisión

Ubicación	Inglés	Español	Técnicas de traducción
Viñeta 3 Página 32	Good morning, campers	Buenos días, compañeros	Amplificación mediante una nota al pie de la traductora: «Frase muy popular de la serie cómica de la BBC Hi-de-Hi!, que se emitió en el Reino unido desde 1980 hasta 1988 y trataba sobre las vicisitudes de un grupo de campistas a finales de los años 80»
Viñeta 6 Página 125	I like the thrill of the triumphant will	Me gusta la emoción de ver a la legión	Se nombra a una película de propaganda nazi, <i>El triunfo de la voluntad</i> . Se utiliza creación discursiva ya que no ha traducido la canción de cabaret literalmente, sino que ha realizado una canción nueva y distinta.

3.4. Onomatopeyas

En la traducción de cómic, las onomatopeyas son un rasgo muy importante a tener en cuenta. En el caso de la obra que nos ocupa, no encontramos onomatopeyas en la imagen, lo que facilita la traducción. Tampoco aparecen representados sonidos artificiales o de animales. Aunque en la obra hay varias explosiones y situaciones con pistolas, en ningún momento se representan estos sonidos y se deja que la imagen los represente por sí misma. Solo encontramos «bang» (página 71) pero tampoco se consideraría sonido artificial ya que es un personaje el que representa con su voz el sonido de una pistola.

Así pues, fundamentalmente encontramos sonidos realizados por los humanos que representan sentimientos o estados de ánimo. Dado que la mayoría se

repiten y se traducen de diferentes formas, vamos a exponer en tablas las onomatopeyas más usadas y sus equivalentes. En estas tablas de equivalencias, se puede observar que para traducir se ha optado por adaptar las onomatopeyas al castellano. La mayoría de los sonidos que aparecen en la traducción son propios de nuestro idioma ya que, como indicábamos en la parte teórica, los sonidos producidos por humanos suelen traducirse por su equivalente en español.

Tabla 18: Onomatopeyas relacionadas con «uh» y sus diferentes traducciones

Inglés	Traducciones
Uh Uh-uh	Esto (página 15, 50, 59, 78, 132, 138, 182)
	Uh (página 32, 35, 50, 65, 98)
	Ah (página 51, 138, 171)
	Eh (página 209)
	Um/hum (página 51, 229 240)
	Se omite (página 53, 58, 173, 182, 217, 257)

Tabla 19: Onomatopeyas relacionadas con «uh» y sus diferentes traducciones

Inglés	Traducciones
Oh	Oh (página 42,43, 51, 98, 110, 128, 152, 153, 154, 159, 171, 178, 196, 212, 214,218, 222, 250, 254, 255, 263, 264)
	Ah (página 36, 55, 173, 219, 239, 256)
	Se omite (página 49, 55, 56, 66, 70, 107, 113, 126, 172, 243, 245)
O	Oh (página 41)
Oh-oh	O-oh (página 171)

Tabla 20: Onomatopeyas relacionadas con «Hm» y sus diferentes traducciones

Inglés	Traducciones
Hmm	Hum (página 43, 46, 47, 59, 114, 173, 182, 192, 239,240)
	Uhum (página 31)
Hum	Hum (página 225)

Tabla 21: Onomatopeyas relacionadas con «ah» y sus diferentes traducciones

Inglés	Traducciones
Ah	Ah (página 41, 46, 47, 95, 256)
	Se omite (página 63, 221)
A	Ah (página 203)
A-huh	A-ah (página 170)
Ah uh	Ah uh (página 65)

Tabla 22: Onomatopeyas relacionadas con la risa y sus diferentes traducciones

Inglés	Traducciones
Ha-ha Ah-ha	Ja ja (página 31, 40, 46, 109, 198)
Eh	Eh (página 32, 203)
	Se omite (página 55, 127, 141)
Heh	Eh (página 47)
	Ejem (página 51)
	Je je (página 59)

Tabla 23: Onomatopeyas variadas y sus diferentes traducciones

Inglés	Traducciones
Sob	Sob (página 41)
Da da da dum	Ta ta ta tan (página 59)
Dada dada	Lala lala (página 125)
Ngmf glelp gor	Gram ñam cruft (página 191)
Chof	Ñam (página 191)
Ghmf	Gumf (página 191)
Ub	Ub (página 225)

De todo lo anteriormente expuesto, se puede extraer que la traductora ha tratado de adaptar las onomatopeyas al castellano. Si bien vemos que se utilizan diferentes traducciones para una misma onomatopeya, también se observa que para muchas se ha seguido un patrón concreto. Por ejemplo, para «uh» el equivalente más usado es «esto»; para «Hmm», «Hum». «Oh» y «Ah» se han dejado igual que en el original. Las risas («ha ha»), las canciones («da da da da dum», «dada dada») y los sonidos al comer («ngmf glelp gor», «chof», «ghmf», «ub») se han adaptado a onomatopeyas españolas.

4. Conclusiones

Tras el análisis de todo lo comentado, podemos decir que en la traducción de la Editorial Planeta de 2005 de *V de Vendetta* encontramos diversas estrategias de traducción en función del aspecto que se trate. Para aprovechar el espacio del que se dispone en la imagen se utilizan varios medios. El primero de ellos sería la adaptación del tamaño de la fuente de la letra para que quepa correctamente en los espacios y bocadillos. Otro aspecto fundamental es la elisión principalmente de redundancias, repeticiones, conjunciones, coletillas y nombres propios que se entienden por el contexto sin necesidad de traducirlos. Asimismo, para ahorrar espacio, también se reestructuran y modifican frases acortándolas. Esto se realiza mediante elisión de determinados elementos y su sustitución por otros. Por último, otra estrategia interesante es escribir las cifras en número para que ocupen menos. Todo lo dicho

proporciona al texto una longitud adecuada para el espacio que hay en bocadillos y espacios. Con todo, hay que destacar que estas estrategias no se deben implementar cada vez que se traducen cómics, sino que se utilizarán solo cuando sea necesario por falta de espacio.

Por otra parte, el lenguaje coloquial y su traducción supone un reto traductológico muy interesante. En esta obra, se han traducido muchas expresiones coloquiales por otras expresiones coloquiales. No obstante, existen algunas expresiones cuya informalidad es difícil de plasmar. Igualmente, los juegos de palabras, al ser propios de una lengua, resultan difíciles de traducir. En algunos casos, esto se ha solucionado mediante notas al pie. Las interjecciones y muletillas se traducen de tal forma que suenen naturales en castellano. En cuanto a la variedad lingüística y los acentos, sería interesante considerar si queremos traducirlos o dejarlos en estándar. En cualquier caso, la decisión que se tome hay que mantenerla a lo largo de todo el texto.

Por otra parte, encontramos referencias culturales de todo tipo a lo largo del texto. Muchas de ellas no las hemos podido incluir aquí, como las frases en latín o las citas a otras obras literarias y a canciones. Cabe destacar que el Libro 1 «Europe after the Reign» toma su nombre de una pintura de Max Ernst, así como el Libro 3 «The Land of Do-As-You-Please» lo toma de la obra *The Magic Faraway*. En definitiva, las obras en las que se presentan tantas referencias de este tipo plantean problemas traductológicos muy importantes ya que deben explicarse de alguna manera para que el lector receptor pueda entenderlas. En el caso de los cómics, las notas al pie son una buena opción, pero debemos tener en cuenta que es necesario añadirlas en todas aquellas referencias que no puedan ser fácilmente identificadas por el receptor.

Por último, en *V de Vendetta* la traducción de onomatopeyas no supone especial dificultad ya que no se representan sonidos en el dibujo. Al tener onomatopeyas únicamente en los bocadillos, la traductora ha podido adaptar al castellano todos los sonidos haciéndolos más naturales para el lector español.

Por tanto, en esta obra, encontramos diferentes dificultades en función de los cuatro aspectos comentados: el espacio, el habla coloquial, las referencias culturales y las onomatopeyas. En cada apartado se han optado por utilizar diversos métodos para traducir en función de lo que más convenía a cada uno.

5. Bibliografía

- Alan Moore Fan Site (2015). Biography. Recuperado en: <http://www.alanmoorefansite.com/bio.html#>
- Andelman, B. (2005). *Will Eisner: A Spirited Life*. M Press.
- Boudreaux, M. (1994). An Annotation of Literary, Historic, and Artistic References in Alan Moore's Graphic Novel, *V For Vendetta*. Northwestern State University of Louisiana: Enjolrasword. Recuperado de: <http://www.enjolrasworld.com/Annotations/Alan%20Moore/V%20for%20Vendetta/V%20for%20Vendetta%20Revised%20-%20Complete.html>
- Cáceres Würsig, I. (1995), «Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la historieta gráfica», V encuentros complutenses en torno a la traducción, Madrid, Editorial Complutense (Ed. Martín Gaitero, R.).
- Castillo Cañellas, D., «El discurso de los tebeos y su traducción». Recuperado de: <http://www.tebosfera.com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebostraducccion.pdf>
- Chaume, F. (2004). *Cine y traducción*. Ediciones Cátedra.
- Fernández, D., Boix, T., Monje, P., Molinari, Jordi., Pardo, J.T., (26 de marzo de 2013). Entrevista a David Lloyd [Mensaje en un blog]. *Zona Negativa*. Recuperado de: <http://www.zonanegativa.com/entrevista-a-david-lloyd-2/>
- Gasca, L., Gubern R. (1988). *El discurso del cómic*. Ediciones Cátedra.
- Gubern, R. (1974). *El lenguaje de los cómics*. Ediciones Península.
- Ibáñez, A. (2007). «El cómic hecho literatura», *Revista de libros de la Fundación de Madrid*, nº 125. Recuperado de: <http://www.revistadelibros.com/articulos/los-comics-que-se-aproximan-a-las-novelas-clasicas>
- Mayoral Asensio, R., Kelly, D. y Gallardo N. (1986), «Concepto de “traducción subordinada” (cómic, cine, canción, publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción», *Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada: actas del III Congreso Nacional de lingüística aplicada*, Universidad de Valencia (95-105).
- Moore, A., Lloyd, D. (1988). *V For Vendetta*. United States. DC Comics.
- Moore, A., Lloyd, D. (2005). *V de Vendetta*. Barcelona, España. Planeta DeAgostini.
- Ponce Márquez, N. (2010) «El mundo del cómic: planteamiento terminológico, literario y traductológico. Ejemplos extraídos del cómic alemán *Kleines Arschloch*». Recuperado de: http://institucional.us.es/revistas/philologia/24/art_7.pdf
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española*(22.^a ed.). Consultado en: www.rae.es

Valero Garcés, C. (2000). «La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados».
Recuperado de: http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_4/t4_75-88_CGarces.pdf