

ESTUDIO COMPARATIVO DE LA TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL DEL CÓMIC Y DE LA PELÍCULA *THE CROW* A TRAVÉS DE SU LENGUAJE SIMBÓLICO

María del Carmen Baena Lupiáñez

(Universidad de Málaga. Facultad de Filosofía y Letras.
Departamento de Traducción e Interpretación. Málaga, España)

mangabaena@hotmail.com

Isabel Cómitre Narváez

(Universidad de Málaga. Facultad de Filosofía y Letras.
Departamento de Traducción e Interpretación. Málaga, España)

comitre@uma.es

COMPARATIVE STUDY OF THE TRANSLATION OF THE COMIC AND THE FILM *THE CROW* THROUGH ITS SYMBOLICAL LANGUAGE

Fecha de recepción: 23-7-2018 / Fecha de aceptación: 2-1-2019

RESUMEN:

El presente trabajo se centra en el análisis del lenguaje simbólico de las películas basadas en cómics desde un punto de vista práctico. Emplearemos diversas propuestas de análisis y teorías de carácter traductológico para reflejar la vital importancia que tiene la imagen para traducir un texto tanto en una película como en un cómic. En el caso de las películas basadas en cómics, este hecho es aún más destacable, ya que este tipo de películas intentan reflejar los elementos que caracterizan al cómic original. Los cómics son obras

que están cargadas de simbología, y todos los elementos que aparecen en ellos son susceptibles de tener una carga simbólica, por muy insignificante que parezca su presencia. Las películas basadas en cómics utilizan diversos recursos cinematográficos para reproducir con la mayor fidelidad posible la simbología reflejada en la obra original. Cómic y cine son dos ámbitos diferentes que se complementan y que emplean los elementos específicos de sus campos para reproducir esta simbología, y el traductor de películas basadas en cómics deber tener en cuenta este hecho para realizar una traducción adecuada de la película. Todos estos conceptos se van a aplicar de una forma práctica a la traducción del inglés hacia el español del cómic y de la película de *The Crow* (1989), escrito e ilustrado por el autor norteamericano James O'Barr y adaptado al cine por el director Alex Proyas (1994).

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

ABSTRACT:

In this brief study we will analyse the symbolic language of the films based on comics from a practical point of view. We will use various translation theories and analysis to show the importance of the image to translate a text, both in a film and in a comic. In the case of films based on comics, this fact is even more remarkable, because they try to reproduce the elements of the original comic. Many symbolical elements appear in comics, although they seem very insignificant. Films based on comics use various cinematographic resources to reproduce as well as possible the symbology which appears in the original comic. Films and comics are very different disciplines that complement each other and that use specific elements of their fields to reproduce this symbology. The translator of films based on comics has to take this fact into account to make

an accurate translation. All these concepts are going to be applied in a practical way to the translation from English into Spanish of the comic and the film *The Crow*, written and illustrated by James O'Barr and adapted to the screen by Alex Proyas.

Key words: *The Crow*; symbolic language; image; comics; films based on comics.

INTRODUCCIÓN

En un cómic o en una película, se destaca la aparición de uno de los elementos importantes que unos personajes más o menos carismáticos que se ven envueltos en una serie de circunstancias que afrontan de una forma o de otra según su carácter. Dichos personajes no solo expresan su punto de vista sobre cualquier asunto de forma escrita u oral, sino también mediante sus gestos y sus expresiones faciales.

Este hecho se hace aún más evidente en las adaptaciones cinematográficas de los cómics, ya que los directores de cine suelen intentar reproducir con la mayor fidelidad posible los elementos más representativos del cómic original. Por lo tanto, resulta fundamental analizar el lenguaje simbólico que aparece en este tipo de películas, ya que permite establecer un puente entre el cine y el cómic. Por ello, teniendo en cuenta la tendencia que está surgiendo de adaptar los cómics a la pequeña o a la gran pantalla, es importante analizar el cómic de origen y los elementos característicos de estas obras para la traducción del producto cinematográfico.

Teniendo en cuenta este precedente, nos ha interesado especialmente el concepto de lenguaje simbólico en los cómics y en las películas y su repercusión en la traducción hacia el español. Por lo tanto, todos los autores que se van a mencionar en esta fundamentación teórica van a contribuir a explicar este concepto de lenguaje simbólico y su influencia directa en la traducción. Solo se aplicarán algunos de ellos de forma práctica en el análisis,

ya que existen estudios más teóricos que prácticos. Sin embargo, todos estos autores se van a tener muy en cuenta para desarrollar el análisis posterior, ya que todos ellos aportan conceptos diferentes con puntos de vista distintos que permitirían explicar el concepto de lenguaje simbólico de forma más completa.

En este artículo se analizará de manera comparativa el cómic (1989) y la adaptación cinematográfica (1994) de *The Crow*, de James O'Barr. Se analizarán la versión original en inglés y su traducción al español teniendo en cuenta los principales elementos simbólicos que se asemejan y se diferencian en ambas obras con el objetivo de explicar el modo en el que la imagen y el lenguaje simbólico que aparece en ella influyen directamente en la traducción.

A continuación, se presenta un marco teórico en el que se tratarán aspectos como las características de los cómics y su lenguaje simbólico, análisis de la imagen, la adaptación en los cómics y la traducción de cómics. Tras ello, exponemos nuestro corpus y metodología de análisis. A continuación, mostramos los resultados de dicho análisis y, por último, se establecen una serie de conclusiones.

Características de los cómics

Cuñarro y Finol (2013) destacan el poder del lenguaje corporal, de los gestos y de las expresiones faciales de los personajes de los cómics, ya que 'es el medio más eficiente y trascendental para expresar emociones y estados de ánimo' (2013: 279). Consideran que estos elementos son las principales herramientas de un cómic.

Encuadres

Por este motivo, los primeros planos resultan fundamentales en un cómic, puesto que permiten mostrar con claridad los sentimientos y las actitudes de los personajes. Cuñarro y Finol (2013: 279) prefieren hablar de encuadres más que de planos, ya que el término 'planos' se refiere más a las películas que a los cómics. Destacan los siguientes distintos tipos de encuadre:

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



FIGURA 1. Plano subjetivo. Fuente: *The Crow* (1994)

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



FIGURA 2. Plano picado. Fuente: *The Crow* (1994)

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



FIGURA 3. Plano contrapicado. Fuente: *The Crow* (1994)

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



FIGURA 4. Plano americano. Fuente: *The Crow* (1994)

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



FIGURA 5. Plano medio. Fuente: *The Crow* (1994)

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



Figura 6. Plano general. Fuente: *The Crow* (1994)

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



Figura 7. Primer plano. Fuente: *The Crow* (1994)

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

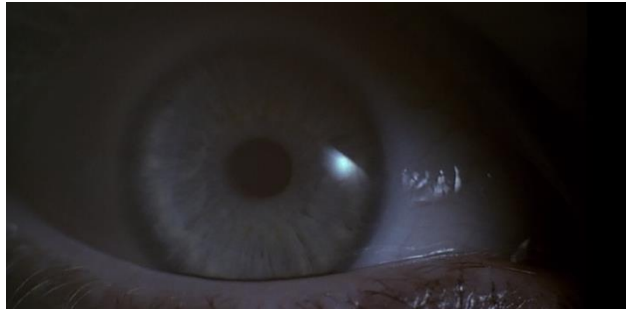


Figura 8. Plano detalle. Fuente: *The Crow* (1994)

Diagramación

Por otra parte, Cuñarro y Finol (2013) definen el concepto de 'diagramación', que es el proceso por el cual se enlaza el hilo discursivo de la novela mediante el código icónico. Asimismo, destacan el empleo de los colores para comunicar también ideas y sentimientos. El color tiene unas connotaciones determinadas dependiendo de la cultura. Establecen una clasificación de significados de los colores desde el punto de vista occidental. Dicha clasificación es la siguiente:

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



Figura 9. El color rojo. Fuente: *The Crow* (1994)

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



Figura 10. El color negro. Fuente: *The Crow* (1994)

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



Figura 11. El color blanco. Fuente: *The Crow* (1994)

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

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

La adaptación de los cómics

En su trabajo, Zanettin (2014) acota su análisis al componente visual, es decir, a la imagen y a la tipografía (no al contenido verbal) en los cómics reeditados para el público meta. A lo largo del artículo se inspirará, para su análisis formal, en las estrategias traductoras de Delabastita (1990). Cuando habla de estrategias, se refiere más bien a lo que en la traductología española conocemos como técnicas de traducción. Zanettin (2014) establece una tipología de las estrategias de adaptación visual en los

cómics, yendo del formato de publicación hasta el aspecto de los caracteres, tipología que ilustra con ejemplos:

- Cambio de formato de publicación;
- Cambio del color de las viñetas;
- Cambios en las imágenes por motivos culturales;
- Cambios en la disposición de las páginas;
- Sustitución, supresión o adición de páginas;
- Redimensionamiento, supresión, sustitución o adición de viñetas;
- Cambio de caracteres en el rotulado.

Como conclusión, Zanettin afirma que estos procedimientos técnicos de traducción se realizan, por motivos culturales y comerciales, ya que los cómics han de adaptarse en numerosas ocasiones a la cultura de la lengua meta para que se puedan vender un gran número de ejemplares en los países en los que se vaya a publicar y que aporten beneficios a las editoriales de publicación.

Todas estas teorías sobre el cómic y su traducción ponen de manifiesto la importancia de la imagen para traducir el texto original a la lengua y a la cultura de origen, ya que el lenguaje simbólico que es necesario interpretar para una mejor comprensión de la trama aparece fundamentalmente en la imagen. Los Estudios de Traducción relacionados con el cine comparten esta idea, así que para analizar el lenguaje simbólico en el cine se va a recurrir a la propuesta de técnicas de traducción de Martí Ferriol (2006) y la propuesta de códigos de significación de Chaume (2001).

Técnicas de traducción

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

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

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

Los códigos de significación

Chaume (2001) propone un modelo de análisis de todos los códigos a los que tiene que atender el traductor para llevar a cabo la traducción de una película, así como de los símbolos que debe emplear dicho traductor y establecer, así, un puente entre los estudios traductológicos y los estudios fílmicos. Dichos códigos son los siguientes:

- **El código lingüístico:** Se trata de un discurso escrito que debe parecer oral y espontáneo cuando en realidad es un texto escrito y premeditado.
- **Códigos paralingüísticos:** el traductor también se encarga de ajustar y adaptar el texto traducido, por lo tanto tiene que conocer los signos convencionales que los adaptadores emplean para realizar su trabajo. En subtitulado se emplean signos ortotipográficos como puntos suspensivos o cortes de subtítulos.
- **Código musical y código de efectos especiales:** La música que aparece en las películas requiere que la letra se ajuste a los ritmos de la música y a los cuatro ritmos poéticos de la retórica clásica. En cuanto a los efectos especiales, en el doblaje el traductor suele

representarlos con el signo convencional de G, o bien mediante la explicitación de dicho efecto especial entre paréntesis.

- **Código de colocación del sonido:** El sonido puede ser diegético (que pertenezca a la historia) o no diegético (procedente de la narración en *off*).
- **Códigos iconográficos:** La norma general en cuanto a los signos iconográficos es la de no traducirlos, a menos que incluyan una explicación verbal o que su traducción sea decisiva para comprender la trama de la película.
- **Códigos fotográficos:** Estos códigos incluyen los cambios en la iluminación, en la perspectiva o en el uso del color. El uso del color como marca semiótica puede influir directamente en la traducción.
- **Código de planificación:** Para los primeros y primerísimos planos, el traductor debe traducir su texto de modo que los movimientos de apertura y cierre de los labios del personaje coincidan tanto como sea posible. Es lo que se conoce como sincronía fonética. Este efecto se puede conseguir haciendo coincidir las vocales abiertas y las consonantes bilabiales de los labios del actor.
- **Códigos de movilidad:** Para el traductor resultan especialmente relevantes los signos proxémicos, los signos cinéticos y los movimientos de articulación bucal de los personajes.
 - **Proxémica:** El traductor debe ocuparse tanto de la distancia de los personajes entre sí como de la distancia que mantienen los personajes con respecto a la pantalla.
 - **Signos quinésicos:** En el caso del doblaje, el traductor debe tener en cuenta los movimientos del actor para que su traducción encaje con las convenciones culturales de la lengua meta.

- **Articulación bucal:** La apertura y cierre de la boca del personaje determinan la duración y el número de sílabas aproximado que debe ocupar el texto traducido. Esto se conoce como isocronía.
- **Códigos gráficos:** Se trata del lenguaje escrito que aparece en pantalla, es decir, los títulos, didascalias, textos y subtítulos. El traductor debe traducir estos elementos teniendo en cuenta las restricciones formales que cada uno conlleva.
- **Códigos sintácticos (el montaje):** En caso de que aparezca una repetición señalada verbalmente, se puede emplear un pronombre para volver a nombrarlo, un sinónimo o directamente una elipsis. En cuanto a los recursos visuales que muestran analogía o contraste, se pueden emplear sinónimos, antónimos, hiperónimos, hipónimos o metáforas.

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

En resumen de lo aportado por estos autores, podríamos decir que los colores, las perspectivas, los gestos y las expresiones faciales de los personajes desempeñan un papel fundamental en el análisis de un cómic. Los autores de este tipo de obras no incluyen estos elementos al azar, ya que están cargados de simbología. Esta simbología varía en función de la cultura de la lengua de origen y meta. Tan importantes son estos elementos que incluso se pueden llegar a modificar para favorecer su publicación en ciertos países. El texto está unido a la imagen, no se puede analizar la una sin la otra, son indisociables. Así que el texto tiene que tener coherencia con lo que aparece en la imagen. Con lo cual, los elementos que aparecen dentro de la imagen y el mercado afectan directamente a la traducción. Por lo tanto, el traductor empleará una técnica de traducción u otra en función del conjunto que forme el texto y la imagen.

Teniendo en cuenta estos precedentes, a continuación se presenta la parte práctica del estudio. En él se analizará la relación que existe entre imagen y

texto, y la influencia del lenguaje simbólico en la traducción al español de este cómic.

Antes de proceder con el análisis, se va a contextualizar brevemente la obra que se ha empleado en nuestro estudio.

The Crow: el cómic

Edición en Estados Unidos

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

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

Edición en España

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

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

Al abrir el cómic y comenzar a leer las primeras páginas, se puede apreciar

que *The Crow* está dedicada a la memoria de Brandon Lee¹, actor que encarnó a Eric Draven en la película.

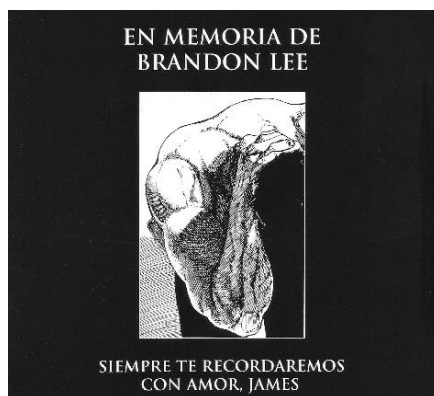


Figura 12. Homenaje a Brandon Lee. Fuente: *The Crow* (1995)

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

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

Traductor al español de *The Crow*

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

En 1981 fue coordinador de la revista «Bésame Mucho» (n.º 13-18), y después se asoció al editor Joan Navarro (fundador de Ediciones Glénat) y

¹ Brandon Lee murió durante el rodaje de la película durante la escena en la que Eric llegaba a casa y descubría a Shelly siendo violada por un grupo de criminales. De acuerdo con el guion, Brandon Lee debía abrir la puerta y ser disparado. Para rodar esta escena se utilizó una pistola con balas de fogueo, pero quedó en el fondo de la pistola un pedazo de una bala de verdad, bala que salió impulsada y aterrizó en el abdomen de Brandon Lee. El actor que accionó la pistola fue Michael Massee (Funboy). Los productores creyeron que Brandon Lee estaba realizando una interpretación muy realista, hasta que descubrieron que estaba agonizando de verdad. Brandon Lee murió el 31 de marzo de 1993, a la edad de 28 años, tras cinco horas de operación y dos semanas antes de casarse.

fue colaborador del periódico *El País* y trabajó para *El Jueves*.

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

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

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

The Crow: la película

Estreno en Estados Unidos

El cómic fue adaptado a la gran pantalla por el director australiano Alex Proyas y se estrenó el 13 de mayo de 1994. James O'Barr² cuenta que la productora contactó con él y dio su consentimiento al guion de la película, a pesar de que había muchos cambios en la trama. Estos cambios se hicieron con la intención de darle un nuevo enfoque a la historia del cómic. Sin embargo, afirma que, aun dando su consentimiento a realizar estas adaptaciones, con esto no quiere decir que esté satisfecho con todas las adaptaciones que se han hecho de su obra. Hay un total de tres películas más (*The Crow: City of Angels*, 1996; *The Crow: Salvation*, 2000; *The Crow: Wicked Game*, 2005) y una serie de televisión (*The Crow: Stairway to Heaven*, 1998).

Estreno en España

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



Figura 13. Portada de la película. Fuente: *The Crow* (1994)

La adaptación cinematográfica del cómic se estrenó en España el 28 de octubre de 1994, un año después de la muerte prematura de su actor protagonista (Brandon Lee) durante el rodaje. Este último hecho provocó que la película resultara ser un éxito incluso antes de ser estrenada.

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

CORPUS Y METODOLOGÍA DE ANÁLISIS

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

El cuervo

Existen elementos icónicos que aparecen tanto en la película como en el cómic original, como el cuervo, símbolo de la muerte, de la soledad y de la protección. El cuervo en esta obra, según James O'Barr, se alimenta de la muerte y de sus víctimas. El cuervo representa la conciencia del protagonista y le indica lo que tiene que hacer y qué decisión debe tomar. El cuervo, en esta obra, es un Dios, y se dirige a Eric como 'hijo', con lo cual es una clara metáfora del sufrimiento, tortura y sacrificio de Cristo. Por lo tanto, Eric sería una versión más oscura, gótica y contemporánea de Jesucristo.



Figura 14. El cuervo. Fuente: *The Crow* (2011; 1994)

La religión

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





Figura 15. La religión. Fuente: *The Crow* (1994; 1993)

Con respecto al análisis, se han escogido dos escenas que aparecen tanto en el cómic original como en su adaptación cinematográfica. Se han escogido estas dos escenas porque son las únicas que aparecen tanto en el cómic como en la película, puesto que la adaptación cinematográfica difiere significativamente con respecto al cómic original.

La primera escena se desarrolla en la tienda de empeños de Gideon. Eric acude a este lugar para recuperar el anillo de compromiso de Shelly, ya que Tin Tin se lo había arrebatado y lo había vendido a esta tienda. La segunda escena se desarrolla en el piso de Funboy. Mientras está en la cama con Darla, la madre de Sherri/Sarah, Eric aparece para vengarse de Funboy.

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

En el DVD que se ha empleado para realizar el análisis se dispone de subtítulos en inglés, en español y en inglés para personas sordas y personas con discapacidad auditiva. Sin embargo, la utilización de estos subtítulos no tiene como objetivo estudiar algún aspecto concreto del subtítulo o del doblaje. Se van a emplear para ilustrar el texto que acompaña a la imagen, tal y como lo hace el cómic. De este modo, se evitará que en las imágenes que se muestren de la película no aparezca ningún texto. El objetivo de este estudio es el de realizar un estudio comparativo entre la traducción del cómic y la de la película teniendo en cuenta el lenguaje simbólico que aparece en ambas. Por ello, se van a situar las dos obras al mismo nivel mediante la

aparición de texto (bocadillos) e imagen del cómic, y de texto (subtítulos y doblaje) e imagen de la película.

Para realizar este análisis, se ha empleado el cómic original publicado por Caliber Press en 1989, la versión en español publicada por Ediciones Glénat en 1995 y la película, estrenada en el año 1994.

Al tratarse de dos escenas que aparecen tanto en el cómic como en la película, se ha dividido en dos bloques. En primer lugar, se va a analizar la escena del anillo tanto en el cómic como en la película, y luego se analizará la escena de Funboy también en ambos formatos. Se comparará la adaptación del lenguaje simbólico del cómic y del cine y en qué grado este lenguaje simbólico ha afectado a la traducción, teniendo en cuenta las similitudes y las diferencias entre la forma de representar un elemento simbólico en un cómic y en una película. De este modo, se podrá observar los elementos que comparten y en los que difieren, elaborar estadísticas y conclusiones individuales, comparar ambas escenas y establecer conclusiones generales.

Se tratará de un estudio comparativo que se representará mediante una selección de imágenes que ilustrarán los resultados que se presentarán en las tablas que la acompañarán. Se mostrarán, sobre todo, datos cuantitativos. Estos elementos de análisis resultan interesantes para nuestro estudio porque los elementos simbólicos que se van a tratar son algunos de los más empleados en los cómics y en las películas, elementos que afectan directamente a la traducción. Así, el objetivo principal de este trabajo es mostrar que texto e imagen son complementarios, y que una afecta a la otra.

ANÁLISIS

Escena del anillo

- **Planos/encuadres y diagramación:** En el cómic original, se puede observar que los encuadres empleados con más frecuencia son el encuadre medio, para presentar a los personajes, sus reacciones y sus expresiones faciales, y el encuadre americano, para que el lector pueda observar la interacción de los personajes y la relación que existe entre

ellos. En la película, en cambio, se emplean con más frecuencia los primeros planos y los planos medios para mostrar las reacciones de los personajes y aportarle un mayor dramatismo a la escena. En cuanto a la diagramación, se destaca la intensa carga simbólica que tiene el anillo de compromiso de Shelly en este fragmento, ya que reconoce el anillo de su prometida entre muchos anillos. El anillo nupcial simboliza el compromiso y la unión eterna entre dos personas.

- **Códigos de significación:**

- **Código lingüístico:** En este fragmento se puede apreciar cómo el autor original pretende transmitir una oralidad fingida mediante el uso de palabras malsonantes, abreviaciones y vulgarismos, así como de palabras alargadas y abundantes signos de exclamación, para mostrar que el personaje está hablando en un volumen alto. Para ello, también se emplea un aumento del tamaño de la tipografía. Asimismo, el protagonista de la historia, Eric Draven, emplea en sus discursos un registro más neutro, incluso culto en ocasiones. En su traducción al español, esta idea se ha transmitido mediante el uso del 'usted', mientras que el registro del resto de los personajes es vulgar. En la película, el lenguaje oral tiende a ser más neutro. Asimismo, no aparecen signos paralingüísticos ni en inglés ni en español. En el caso de la subtitulación en inglés para sordos, se introduce entre corchetes la acción que realizan los personajes. Por ejemplo, se indica si están gritando, llorando, riendo o tocando a la puerta.
- **Técnica de traducción:** En la figura 14 se ha empleado la técnica de la adaptación, ya que, en lugar de prolongar la palabra, como en la versión original, se ha hecho simplemente uso de múltiples signos de exclamación. En cuanto a la figura 15, se ha empleado, en la intervención de Eric, la traducción literal, ya que el mensaje se conserva íntegro, y el registro es en ambos casos formal. En el segundo caso se ha empleado una variación en el estilo, aunque conservando el carácter peyorativo del mensaje. En la mayoría de las figuras presentadas en este estudio se puede observar un uso abundante de la traducción literal, puesto que se

ha traducido exactamente lo que dice el texto origen. Por último, en la figura 22 aparece una reducción y una variación en el estilo, ya que se han suprimido parte de los elementos lingüísticos que aparecen en el texto original, y se ha traducido a un estilo más estándar en la traducción hacia el español.



Figura 16. Técnica de traducción. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

Texto original	Texto meta	Técnica de traducción
... Son of a... Godd... <u>Mother</u> <u>Fuloouucch!!!</u>	Hijo de... Diooooo... <u>¡¡¡Cabronaz...!!!</u>	Adaptación



Figura 17. Traducción literal y variación. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

Texto original	Texto meta	Técnica de traducción
Mr. Gideon, I believe you have something of	Señor Gideon, creo que tiene algo que me	Traducción literal

mine.	pertenece.	
What you <u>friggin'</u> <u>punk</u> ...	Maldito <u>chorizo</u>	Variación

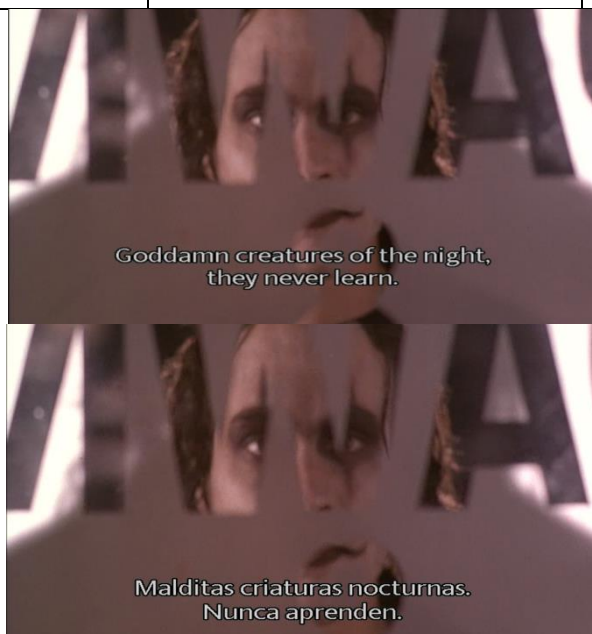


Figura 18. Traducción literal. Fuente: *The Crow* (1994)

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



Figura 19. Uso de corchetes. Fuente: *The Crow* (1994)

- **Código musical y de efectos especiales:** En esta serie de viñetas se muestra la forma en la que se representa la música en los cómics. Cuando Shelly dice *¡Nos casamos!*, aparecen a ambos lados de la frase unas corcheas, indicando que Shelly reproduce estas palabras con cierto tono musical. En cuanto a los efectos especiales, estos se reflejan mediante el uso de las onomatopeyas y los movimientos de los personajes. A lo largo de la película aparecen canciones que resultan relevantes para la historia y que hacen referencia al cómic, como por ejemplo la canción *Burn*, de The Cure. En la escena en la que Eric vuelve a la vida y se transforma en El Cuervo, ocurre el siguiente fenómeno: cuando comienza a sonar la canción *Burn*, de The Cure, en la subtitulación al español no se introduce en cursiva la letra de la canción, pero en la subtitulación al inglés sí aparece en los subtítulos la letra de la canción en cursiva. En cuanto al subtítulo en inglés para sordos, además de la letra de la canción en cursiva, esta también aparece entre comillas y acompañada de

una corchea al principio y al final de la frase, para indicar que se trata de una canción.

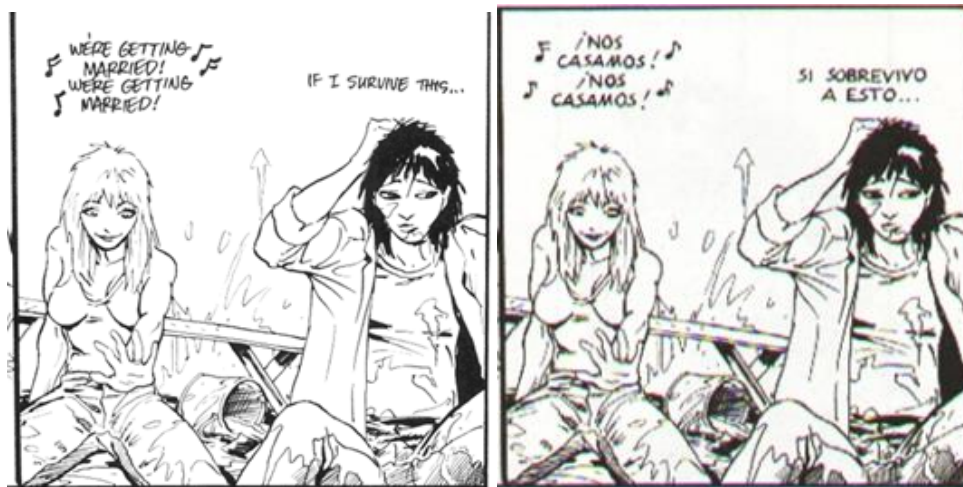


Figura 20. Código musical. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

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

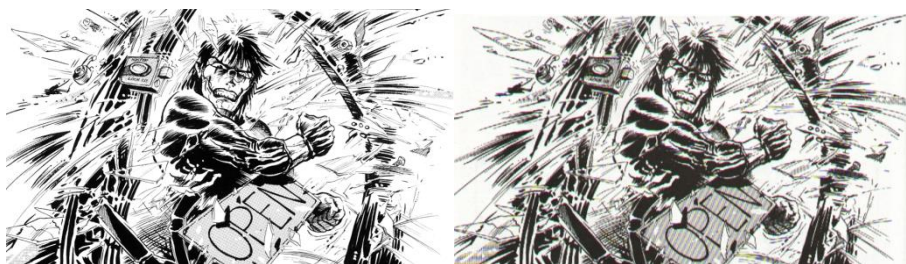
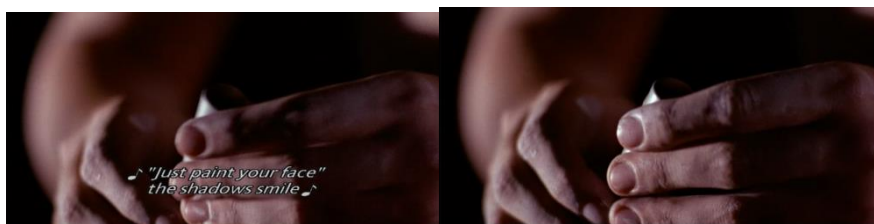


Figura 21. Efectos especiales. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)



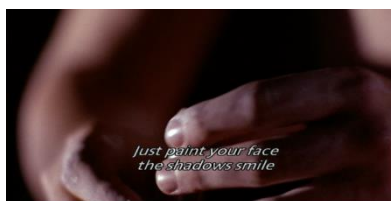


Figura 22. Uso de la música y de efectos especiales. Fuente: *The Crow* (1994)

- **Código de colocación del sonido:** En este caso, cuando un personaje habla (sonido diegético), este parlamento se representa mediante los bocadillos que se dirigen al personaje que pronuncia el discurso, y cuando se trata de una narración en off (sonido no diegético) el texto aparece en paneles situados en la parte superior de la viñeta. En cuanto al subtítulo en inglés para sordos de la película, se ha introducido en cursiva el parlamento que pronuncia el personaje que se encuentra fuera de cámara, y se ha insertado con letra redonda el diálogo que pronuncia el personaje que se encuentra ante la cámara. Sin embargo, en el subtítulo al español no solo no se emplea esta convención, sino que, en ocasiones, el discurso que pronuncia el actor que se encuentra fuera de cámara no aparece en el subtítulo. Esta técnica es muy habitual en el sector y aparece reflejada en la norma UNE 153010 española.



Figura 23. Colocación del sonido. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

Texto original	Texto meta	Técnica de traducción
Meanwhile, inside...	Mientras tanto, dentro...	Traducción literal
Christ, friggin'	Dios, el maldito	

Ratso pimped me for forty again, that lousy scum...	Ratso me ha vuelto a sacar cuarenta, esa escoria...
--	--

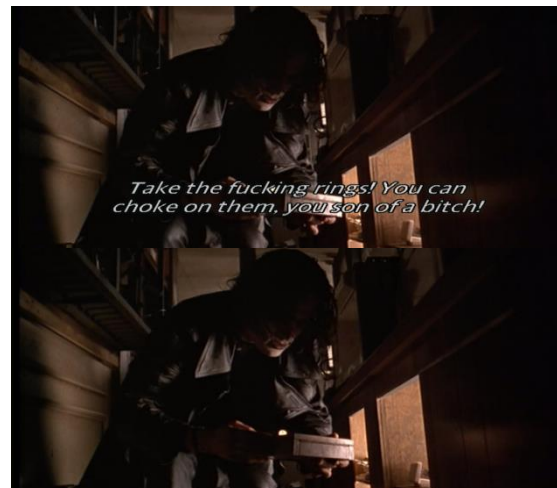


Figura 24. Sonido y técnica de reducción. Fuente: *The Crow* (1994)

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

- **Código iconográfico:** En este pasaje no se traduce ningún cartel de los que aparece por los alrededores de la tienda de Gideon, y a lo largo del cómic no se rotula ningún título ni cartel. En el caso de la película, en esta escena no aparece ningún elemento iconográfico

para ser traducido, pero en otras escenas, como la de la conversión de Eric en El Cuervo, se introduce en la subtitulación al español la traducción de la revista que Eric saca de un cajón. Se trata de un catálogo de vestidos de novia, lo que resulta fundamental para la historia, ya que la pareja fue asesinada la noche anterior a su boda, y en el siguiente flashback aparece Shelly probándose un vestido de novia. En este caso se añade un subtítulo que indica 'Novia primaveral', lo que se trata, por tanto, de un añadido en la adaptación al español.

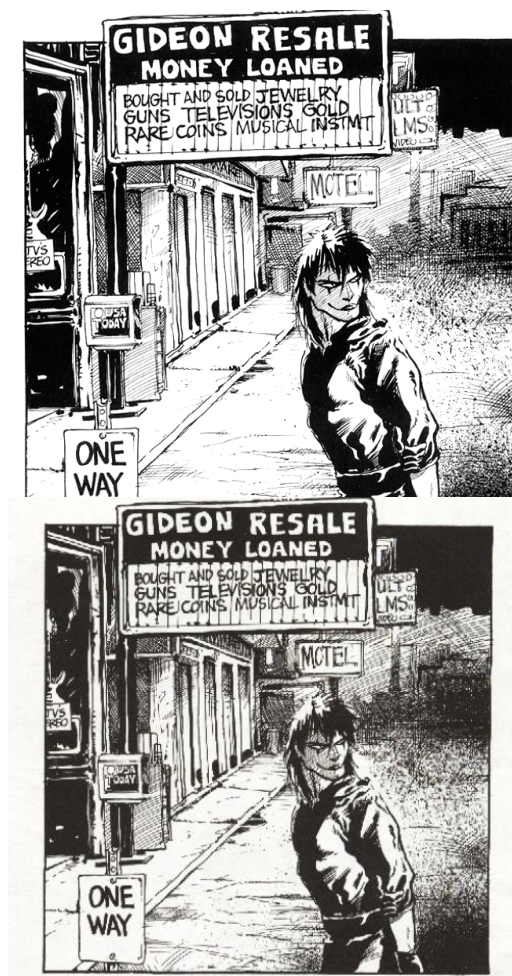


Figura 25. Código iconográfico. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

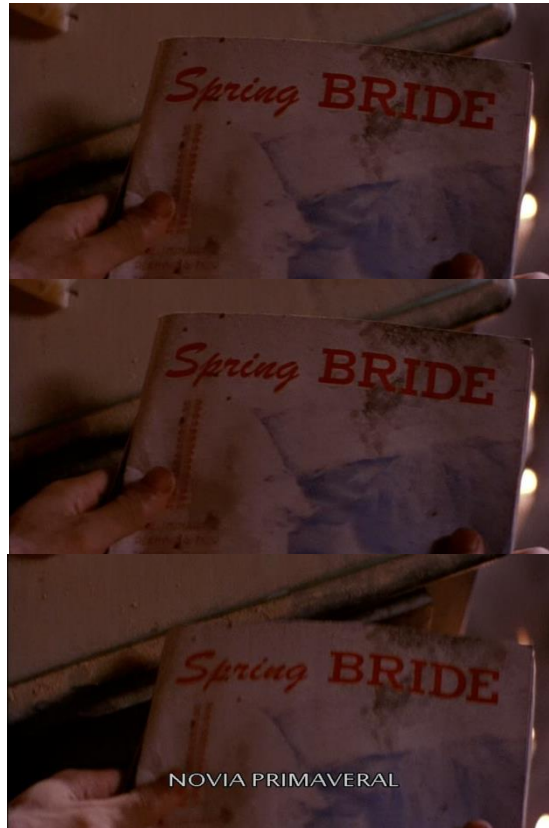


Figura 26. Código iconográfico en la película. Fuente: *The Crow* (1994)

- **Códigos fotográficos:** En este caso, y a diferencia de la película, que emplea colores anaranjados para los flashbacks y colores más oscuros para el resto de la película, el cómic completo es en blanco y negro. Sin embargo, se puede observar que, mientras que en toda la obra abunda el negro, representando la muerte, en los flashbacks en los que aparece la feliz pareja de Shelly y Eric predomina el blanco, símbolo de la pureza. En el caso de la película, en la transcripción en inglés se indica el momento en el que aparece un flashback mediante colores anaranjados, más alegres, en contraposición a los colores oscuros que predominan en toda la película.



Figura 27. Códigos fotográficos. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

Texto original	Texto meta	Técnica de traducción
So Eric, now that this old	Bueno, Eric, ahora que esta casa está	Traducción literal

house is semi-habitable are you going to make an honest woman of me?	medio habitable, ¿harás de mí una mujer decente?	
Honey, you missed a spot...	Cariño, te has dejado un trozo...	
Don't change the subject on me, wise guy	No me cambies de tema, listillo	
Marriage marriage marriage, thats all I ever hear	Matrimonio, matrimonio, matrimonio. ¡Es lo único que oigo!	
Hey, watch that!	¡Eh, cuidado!	
Oh yeah? Or what?	¿Ah, sí? ¿O qué?	
Or you're cut off! Pphhfft!	¡O te despido! ¡Chaaaaf!	



Figura 28. Color y fotografía. Fuente: *The Crow* (1994)

- **Código de planificación:** Esta escena tiene muchos primeros planos. Por ello, el doblaje español conserva los tiempos de las frases, es decir, que las aperturas y los cierres de las bocas de los actores coinciden con el inicio y el final del texto en español. Por lo tanto, se podría afirmar que existe una cierta sincronía fonética.



Figura 29. Código de planificación. Fuente: *The Crow* (1994)

- **Códigos de movilidad:** De los códigos de movilidad que propone Chaume (2004) para las películas, en el caso de los cómics solo se puede hacer mención al de los signos quinésicos. Tanto en el cómic como en la película en español, la traducción se adecua a los gestos de los personajes de acuerdo con las convenciones culturales de la lengua de origen y de la lengua meta, y la traducción encaja con las expresiones faciales y con el carácter de los personajes.





Figura 30. Código de movilidad. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

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

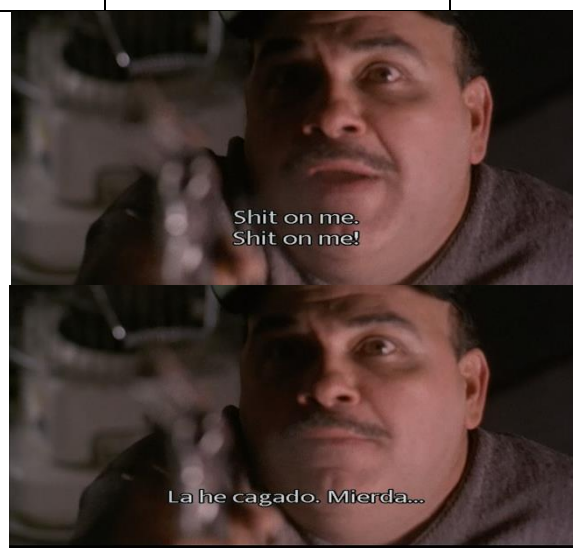


Figura 31. Movilidad. Fuente: *The Crow* (1994)

Texto original	Texto meta (doblaje)	Técnicas de traducción

Shit on me! Shit on me!	¡No me jodas! ¡No me jodas!	Traducción literal
-------------------------	--------------------------------	--------------------

- **Proxémica:** Puesto que el número de personajes que intervienen en esta escena es muy reducido, no se privilegia el texto de un personaje sobre el otro, ya que en pocas ocasiones hablan varios actores a la vez.

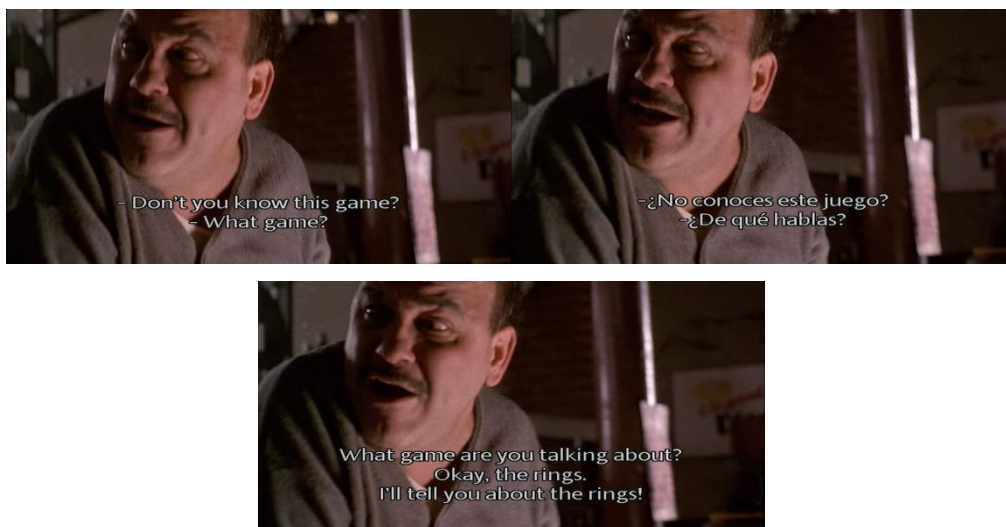


Figura 32. Proxémica. Fuente: *The Crow* (1994)

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

- **Articulación bucal:** En esta escena, el número de palabras que ocupa el texto original y el traducido es muy similar. Aun siendo una palabra menos la del texto meta, el discurso empieza y termina cuando el actor comienza y clausura la frase.

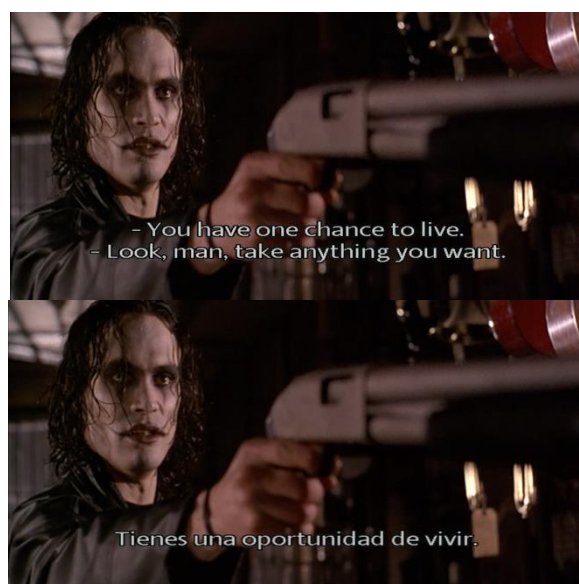
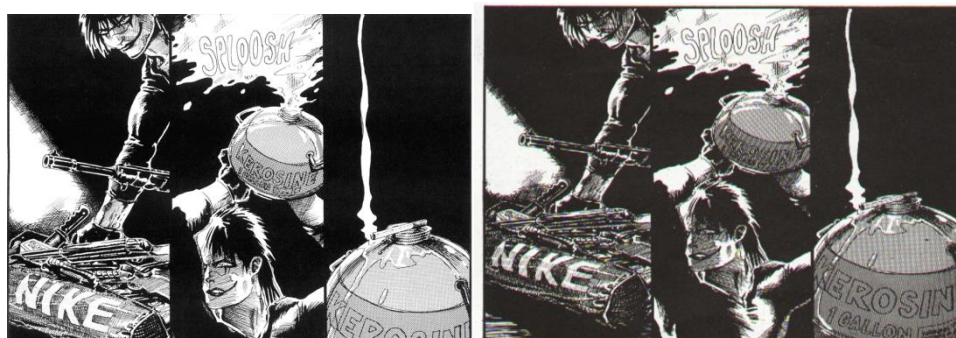


Figura 33. Articulación bucal. Fuente: *The Crow* (1994)

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

○ **Códigos gráficos:** En este caso, tanto el título como las didascalias³, los textos están traducidos al español en el cómic.



³ Didascalia: "Teatro. Indicación del dramaturgo a los intérpretes para la puesta en escena"(RAE, n.d.).

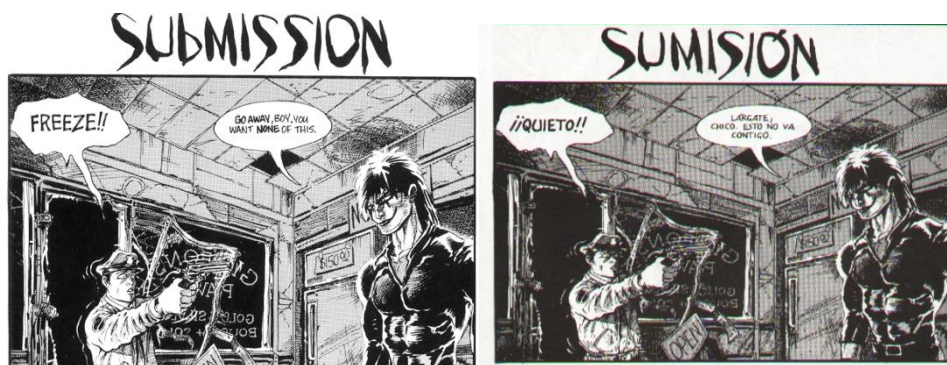


Figura 34. Códigos gráficos. Fuente: *The Crow* (1994)

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

- **Códigos sintácticos (el montaje):** En el caso del cómic, el uso de la elipsis y de los sinónimos resulta fundamental. En el caso de los subtítulos en español de la película, se omiten las palabras que se repiten. En el subtítulo en inglés para sordos se conserva la totalidad del texto.



Figura 35. El montaje. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

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

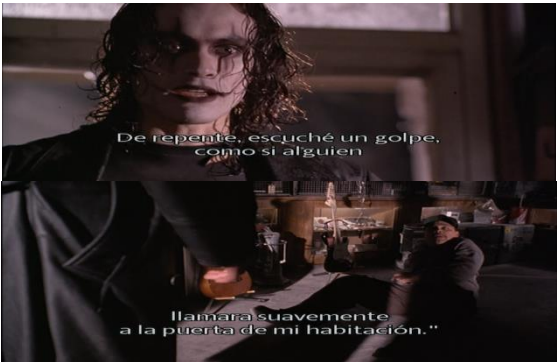


Figura 36. Código sintáctico. Fuente: *The Crow* (1994)

Texto original	Texto meta (doblaje)	Técnica de traducción
Suddenly I Heard a tapping,	Y escuché un ruido de pronto,	Traducción

as if some gently rapping, <u>rapping</u> at my chamber door.	como si estuvieran llamando suavemente a mi puerta.	literal
--	--	---------

Escena de Funboy

- **Planos/encuadres y diagramación:** En este pasaje del cómic se emplea fundamentalmente el encuadre medio y el americano para darle un mayor dramatismo a la viñeta y mostrar la relación que existe entre los personajes, así como los primeros encuadres, para que el lector pueda identificar las expresiones faciales de los personajes. Asimismo, se emplea también el encuadre picado y contrapicado para aportarle suspense y tensión a las imágenes. En cuanto a la película, se emplean fundamentalmente el primer plano, el plano medio e incluso el plano detalle para aportarle un mayor suspense a la escena y que el espectador preste atención a los elementos que el director pretende destacar. En cuanto a la diagramación, en esta escena se destaca la jeringuilla como elemento simbólico, además del cuervo y el símbolo del cuervo en el pecho de Funboy. La jeringuilla representa el mundo de la droga, la autodestrucción, la dependencia y el carácter de 'usar y tirar' de las cosas. El cuervo vaticina la muerte de uno de los personajes y es el guía de Eric.
- **Códigos de significación:**
 - **Código lingüístico:** En el texto original, se puede destacar el contraste entre el registro culto de nuestro protagonista, Eric, y el registro vulgar de Tom Tom. En la traducción al español, en el discurso de Tom Tom no hay apenas abreviaciones, ya que en español no se suelen abreviar las palabras por escrito. En el guion original de la película, la oralidad escrita se consigue mediante el uso de abreviaciones y de la palabra malsonante *fuck* y *fuckin'* en un gran número de frases e interrogaciones formuladas por Funboy. El lenguaje de Eric siempre es más correcto y neutro. En el doblaje al español la oralidad se consigue mediante palabras malsonantes que

se emplean en el lenguaje coloquial como muletillas, aunque no es tan agresivo ni tan vulgar como el original inglés.

- **Técnicas de traducción:** En la figura 35, además de ser un caso de traducción literal, nos encontramos con un caso de generalización, es decir, de la utilización de un término más neutro o general en la traducción al español. La técnica más empleada, sin embargo, es la de la traducción literal. No obstante, algunas de estas traducciones literales se combinan con otras técnicas. En la figura 40 podemos encontrar también un calco, es decir, la traducción de un sintagma manteniendo la misma estructura que la del texto original, y en las figuras 47 y 49 se puede observar una reducción del discurso en el texto meta. En las figuras 37 y 45 se ha producido una variación en el estilo, ya que el registro coloquial en español es más neutro que en el de la versión original. En la figura 42 se ha producido una ligera modulación, ya que se ha efectuado un pequeño cambio en el punto de vista. Por último, en la figura 44 se ha empleado la técnica de la particularización, al emplear un término más concreto y preciso que el del texto original.



Figura 37. Generalización. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

Texto original	Texto meta	Técnica de traducción
Hey, if Raphael sent ya to <u>collect</u> you kin tell' em for me...	Oye, si Raphael te envió a <u>cobrar</u> puedes decirle que...	Generalización/Traducción literal
Are the bones of your sins sharp	¿Son los huesos de tus pecados	

enough to cut through your own excuses?	lo bastante afilados para cortar tus propias excusas?
---	---



Figura 38. Técnicas de traducción. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

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



Figura 39. Variación. Fuente: *The Crow* (1994)

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

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





Figura 40. Código paralingüístico. Fuente: *The Crow* (1994)

- **Código musical y de efectos especiales:** En el subtítulo español de la película se traducen solo algunos fragmentos de la canción y aparece en cursiva en el subtítulo. Por otro lado, en la subtitulación inglesa aparece la letra completa de la canción también en cursiva, y en la subtitulación inglesa para sordos aparece la letra de la canción en cursiva con una corchea al principio y al final de cada frase para indicar que se trata de una canción.



Figura 41. Efectos especiales. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

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



Figura 42. Música. Fuente: *The Crow* (1994)

Texto original	Texto meta (subtítulo)	Técnica de traducción

I don't want to believe, <u>no</u> <u>more</u> .	No quiero creer, <u>ya más</u>	Traducción literal/Calco
--	--------------------------------	--------------------------

- **Código de colocación del sonido:** En estas viñetas aparece un abundante sonido no diegético, que en este caso se trata de la voz de Eric en off. Para reflejar el monólogo interior que mantiene nuestro protagonista, se emplean paneles en la parte superior de las viñetas. En la película, cuando el personaje que habla se encuentra fuera de cámara no se subtitula su discurso mediante cursiva, ni en la subtitulación en inglés ni en la española.



Figura 43. Monólogo. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

Texto original	Texto meta	Técnica de traducción
It's a Raymond Chandler evening at the end of some one's day and I'm standing in my pocket and I'm	Es una tarde a lo Raymond Chandler. Al final de la jornada de alguien, aquí estoy con las manos en los bolsillos, y lentamente	Traducción literal

slowly turning grey	me voy volviendo gris	
I remember what I told you but I can't remember why and the yellow leaves are falling in a spiral from the sky	Recuerdo lo que te dije, pero no recuerdo por qué, y caen las hojas amarillas desde el cielo en espiral	
There's a body on the railings that I can't identify and I'd like to reassure you but I'm not that kind of guy	Hay un cuerpo en los raíles que no puedo identificar; me encantaría tranquilizarte, pero ese no es mi estilo	
It's a Raymond Chandler evening and the pavements are all wet and I'm lurking in the shadows because it hasn't happened...	Es una tarde a lo Raymond Chandler y el suelo está mojado, y me escondo entre las sombras porque eso no ha sucedido...	
... Yet	Aún	



Figura 44. Modulación. Fuente: *The Crow* (1994)

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

- **Códigos iconográficos:** Aunque es posible rotular los carteles y las onomatopeyas que aparecen en las viñetas, en el caso de este cómic no es posible por exigencias de la editorial de origen. En el caso de esta escena de la película no aparecen símbolos iconográficos que necesiten ser traducidos por su relevancia para la trama, por lo tanto, no se ha traducido para esta escena ningún signo iconográfico, aunque se puede destacar, por ejemplo, cuando Sarah reproduce la canción de *It can't rain all the time*, aparezca la voz en off de Eric en el doblaje español que diga *No llueve eternamente*, para que el público español conozca la referencia de la frase que le dice Eric a Shelly en su primer encuentro.



Figura 45. Códigos iconográficos. Fuente: *The Crow* (1994; 2011)

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

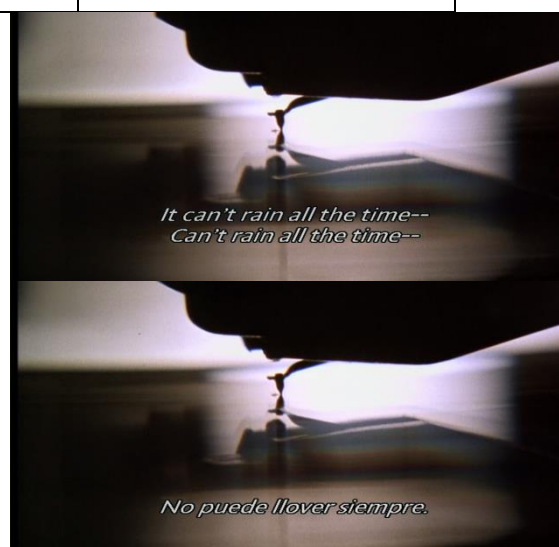


Figura 46. Particularización. Fuente: *The Crow* (1994)

Texto original	Texto meta (doblaje)	Técnica de traducción

I can't rain <u>all</u> <u>the time</u>	No llueve <u>eternamente</u>	Particularización
--	---------------------------------	-------------------

— **Códigos fotográficos:** Aunque el cómic es en su totalidad en blanco y negro, en estas viñetas se destaca más el negro sobre el blanco, ya que se va a llevar a cabo un asesinato.

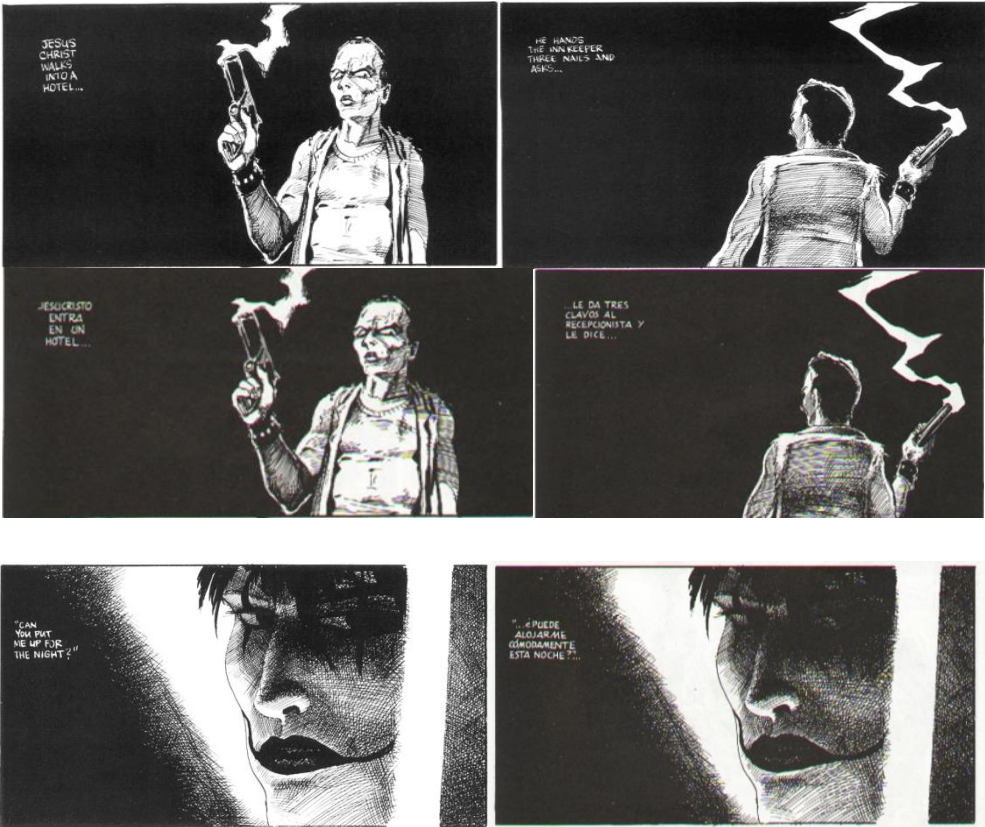


Figura 47. Código fotográfico. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

Texto original	Texto meta	Técnica de traducción
Jesus Christ walks into a hotel...	Jesucristo entra en un hotel...	Variación
He hands the inn keeper three nails and	... Le da tres clavos al recepcionista y le dice...	

asks...	
'Can you put me up for the night?'	'¿Puede <u>alojarme</u> <u>cómodamente</u> esta noche?'...

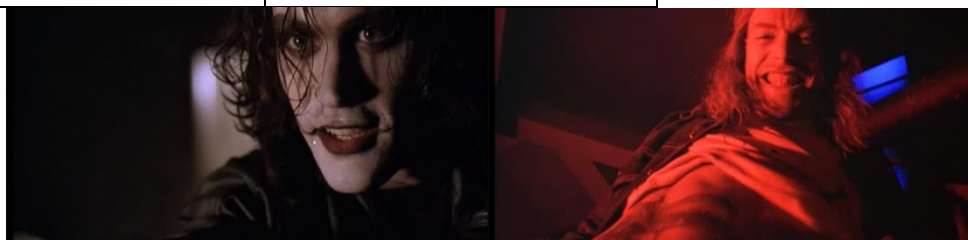


Figura 48. Uso del color. Fuente: *The Crow* (1994)

- **Código de planificación:** En esta escena aparecen muchos primeros planos. En este caso se realiza con éxito la coincidencia de las vocales abiertas y las consonantes bilabiales de los labios de los actores, con lo cual, en el doblaje español parece por un momento que los actores originales están pronunciando su discurso en español, a pesar de la laxitud del discurso de los dos personajes drogados (Funboy y Darla).





Figura 49. Código de planificación. Fuente: *The Crow* (1994)

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

- **Códigos de movilidad:** La traducción al español respeta las convenciones culturales de la lengua meta, ya que el lenguaje corporal de Tom Tom responde a su nerviosismo.





Figura 50. Código de movilidad. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

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

- **Proxémica:** Al igual que en la anterior escena, no hay varios personajes hablando al mismo tiempo, con lo cual el subtitulado sigue el orden en el que hablan todos los personajes y no privilegia ningún discurso sobre otro. En cuanto al doblaje, cuando los personajes no se encuentran en primer plano el traductor tiene más margen de

traducción, pero aun así se respeta con exactitud los tiempos de parlamento de los personajes.

- **Signos quinésicos:** Se respetan las convenciones culturales de la lengua meta, ya que, en este caso, apenas varían con respecto a la cultura americana.
- **Articulación labial:** El número de sílabas coinciden casi por completo entre el original y su traducción en español, pero también se puede observar el caso de que, al tratarse dos de ellos de dos personas adictas a las drogas, en ocasiones en el doblaje al español el actor de doblaje habla más lento para ocupar en el mismo espacio una frase más corta.



Figura 51. Articulación labial. Fuente: *The Crow* (1994)

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

- **Códigos gráficos:** En el caso de *The Crow*, se tradujo su título en

español como *El Cuervo* en el caso de la película, pero en cuanto al cómic se mantuvo el título original, por expreso deseo de la editorial de origen y el autor. En la escena de la película no aparecen signos gráficos para traducir.

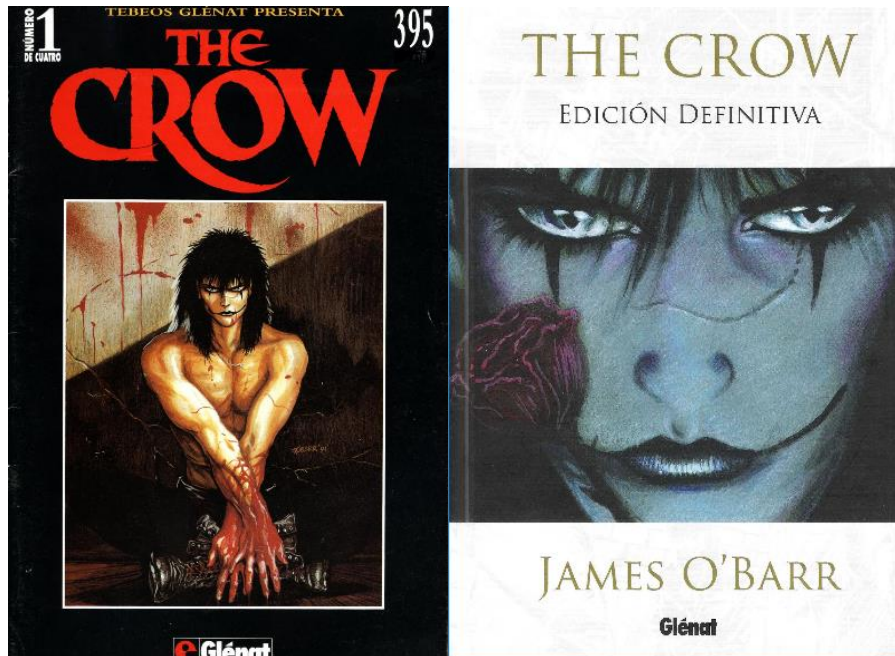


Figura 52. Código gráfico. Fuente: *The Crow* (1994; 2011)

- **Códigos sintácticos (el montaje):** Por razones de espacio, se reduce el número de palabras en el texto meta para transmitir el mismo mensaje que el texto original. En el caso del doblaje al español de esta escena de la película no se omite ningún dato ni se emplean sinónimos ni elipsis. Sin embargo, para la subtitulación al español y al inglés se reduce el número de las palabras que se repiten. Tanto en el subtítulo inglés como en el subtítulo de inglés para sordos se conservan todas las veces que Funboy pronuncia esta palabra.



Figura 53. Código sintáctico. Fuente: *The Crow* (1993; 2011)

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





Figura 54. Montaje. Fuente: *The Crow* (1994)

RESULTADOS DEL ANÁLISIS

A continuación se mostrará la tendencia de las técnicas de traducción empleadas en esta obra:

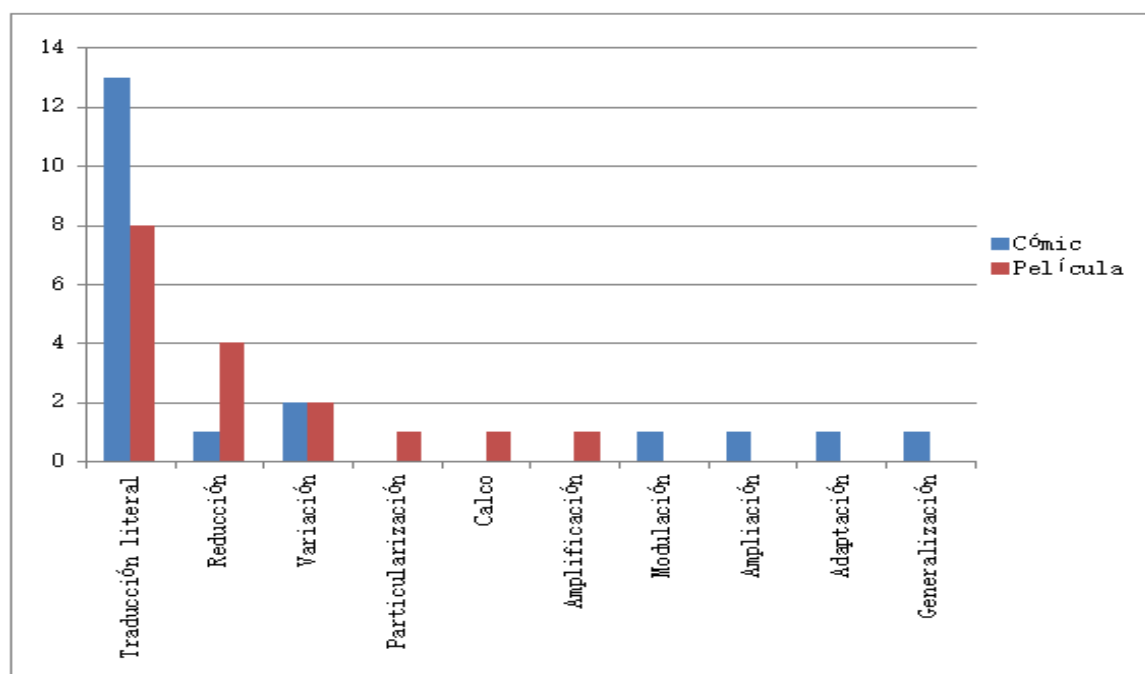


Figura 55. Resultados. Fuente: Elaboración propia

Así, se puede observar que tanto en la traducción al español del cómic original como en la de su adaptación cinematográfica se ha empleado fundamentalmente la técnica de la traducción literal (13 veces en el caso del cómic y 8 en el caso de la película), es decir, la traducción de las palabras exactas que aparecen en el texto original. Al tratarse del análisis de una sola obra, este resultado no permitiría mostrar conclusiones firmes ni generalizaciones. No obstante, se aportan algunos datos que podrían dar pistas sobre cómo se realiza la traducción de un cómic.

CONCLUSIONES

Como se ha podido observar, la propuesta de Chaume (2001) para el análisis de los códigos del lenguaje cinematográfico y la traducción de películas podría aplicarse también a los cómics (aunque esta propuesta esté pensada para el lenguaje fílmico), ya que ambos géneros tienen más aspectos en común de lo que puede parecer, y más aún cuando la película que se analiza está basada en un cómic.

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

Para la traducción del cómic se ha empleado fundamentalmente, teniendo en cuenta la imagen y el lenguaje simbólico que aparece en ella, las técnicas de los 'cambios en las imágenes' de Zanettin (2014). Esto quiere decir que la imagen ha expresado en numerosas ocasiones el mensaje exacto que pretendía transmitir el texto y ha ayudado a la interpretación del texto original y a su traducción a la lengua y a la cultura meta. Para realizar la adaptación cinematográfica, los productores habrían tenido en cuenta este aspecto, ya que este fenómeno también tiene lugar en la traducción del texto fílmico original.

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

los personajes y su tiempo de parlamento encaje lo mejor posible con el texto meta.

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

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

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

Por último, y no por ello menos importante, tanto en la película como en el

cómic los gestos y las expresiones faciales de los personajes hablan por sí solos, y muchas veces no necesitan palabras para expresar lo que sienten.

Como conclusión general, este breve estudio pone de manifiesto la interrelación que existe entre cómic y cine, ya que en ambos se tiene que tener en cuenta la imagen y todos los elementos simbólicos que aparecen en ella para traducir el texto original a la lengua y a la cultura meta. Aun siendo el cómic y el cine ámbitos muy diferentes, esta estrecha relación entre imagen y texto permite realizar adaptaciones cinematográficas de cómics y cómics basados en películas. Esto último es también una tendencia en alza y cada vez más editoriales aprovechan los éxitos de las películas para realizar adaptaciones en forma de novela o de cómic. Este fenómeno puede comprobarse no solo entre cómics y cine, sino dentro de la industria cinematográfica, ya que el número de *spin off* (historias independientes basadas en una película o en una serie de televisión) y de *crossover* (unión de historias y personajes de dos películas o series diferentes en una sola película o serie) es cada vez mayor.

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

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

Cuñarro, L., y Finol, J. E. (2013) «Semiótica del cómic: códigos y convenciones». *UNED. Revista Signa*, Núm. 22. Págs. 267-290.

Delabastita, Dirk (1990: «Translation and the Mass Media», S. Bassnett y A. Lefevere (eds.), *Translation, History and Culture*. Londres/Nueva York: The Printer Press. Págs. 97-109.

Martí Ferriol, José Luis (2006) *Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación*. Tesis doctoral. Universitat Jaume I.

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

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

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

Proyas, Alex (1994): *El Cuervo*, Divisa Home Video, edición en versión Blu-Ray (2016).

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

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

Zanettin, Federico (2008) *Comics in translation*, Manchester: St Jerome Publishing

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