

УДК 811.161.1'373.23

DOI: 10.32342/2523-4463-2023-1-25-21

ANNA KHODORENKO

Doctora en Ciencias Filológicas,

Profesora titulada del departamento de traducción de Universidad Oles Honchar,

Doctoranda del departamento de traducción profesional,

Universidad de Valladolid (España)

LA TRADUCCIÓN DE LA NOVELA GRÁFICA: PERSPECTIVA SEMIOLÓGICA Y MULTIMODAL

У статті аналізується графічний роман «Маус. Історія вцілілого» Арта Шпігельмана, а також варіанти його перекладів в рамках теорії мультимодального дискурсивного аналізу (ADM) (О'Халлоран). Стаття присвячена аналізу корпусу досліджень на його вербальному та невербальному рівнях. *Мета* дослідження полягає в тому, щоб пояснити з точки зору теорії мультимодального дискурсивного аналізу основні принципи перекладу графічного роману, спостерігаючи при цьому спосіб перетворення графічного роману мовою оригіналу і реконструюючи його архітектуру в цільовому романі. У цій роботі були застосовані *методи* лінгвістичного спостереження та опису, емпіричного порівняння варіантів перекладу та аналізу результатів перекладу з використанням інструментів ADM. Застосування методів ADM в процесі аналізу графічних новел обумовлено необхідністю відповідати на основні виклики теорії ADM для досліджень в області теорії і практики перекладу, а також семіотики і загальної лінгвістики. Завдання статті – окреслити іконотекстову структуру аналізованого графічного роману, охарактеризувати візуальний рівень досліджуваного графічного роману, узагальнити виникаючі проблеми для перекладача. Концепція мультимодальності, яка досліджується у статті, запозичена з семіотики, що пояснює причину застосування мультимодального підходу при вивченні графічного роману. Модальності, представлені в графічному романі на немовному рівні, систематизовані за допомогою різних типів мультимодальних явищ, описано їх значення для транскреації значень цільового тексту. У статті зосереджено увагу як на візуальних, так і на мовних модальностях, які важливі для побудови сенсу, а мультимодальні явища об'єднані й систематизовані. Обговорюється взаємозв'язок між візуальними та письмовими засобами, а також пояснюється роль та важливість процесу перекладу. До цих пір проводилися різні дослідження графічного роману «Маус», але досі немає жодної розвідки з проблем його мультимодальної перспективи. Дослідники зосереджуються на дискурсивній та прагматичній частині, а також на виразній цінності твору; порівнюють характеристики перекладу; звертають увагу на проблеми літературного стилю твору Мауса; вивчають роль образів у створенні твору. Проте графічні романи досі не вивчалися з точки зору мультимодального дискурсивного аналізу. За допомогою ряду операцій перекладацької техніки оригінальний текст реконструюється у варіанті перекладу. Це включає стиснення або розширення вихідного тексту, усунення невідповідностей між різними модальностями, переосмислення «мовної оболонки» у такий спосіб, щоб можна було зберегти семіотичний зміст і передати повідомлення автора без спотворень, для чого перемальовуються деякі символи або розділи, деякі візуальні символи видаляються або замінюються іншими. Ілюстративний матеріал демонструє певну логічну схему, що дозволяє простежити процес перекладу з урахуванням різних мультимодальних явищ, а також відсутності деяких його складових. З одного боку, екстралінгвістичні об'єкти, що вигравіровані на картинках графічного роману, можуть слугувати причиною використання техніки додавання при перекладі, а з іншого боку, відсутність деяких деталей на картинках може виправдати техніку пропуску при перекладі. Оцінка функціональних типів мультимодальних явищ також може призвести до адекватного підбору синонімів або фрази для вибору в процесі перекладу, маючи за «орієнтир» візуальний образ, що підтримує мовний рівень графічного роману. У статті уточнюється термін «графічний роман», а також змальовується різниця між термінами «комікс» і «графічний роман». Доведено, що формат графічного роману прирівнюється до літературного роману зі змістом мемуарів, автобіографії, історії, документальних репортажів тощо. «Маус» – перший графічний роман на тему Голокосту, розрахований на дорослу аудиторію. Згідно з визначенням графічного роману, вважається, що Маус поділяє дискурсивні механізми з візуальними нарративними ін-

струментами, вбудованими в мультимодальні явища. У цьому дослідженні вибрані типи мультимодальних явищ і згруповані з ілюстративними прикладами, взятими з корпусу. В рамках теорії ADM обґрунтовується вибір перекладацьких технік і операцій, а також пояснюються причини появи певних варіантів перекладу. Як показано в статті, переклад графічного роману відрізняється від буквального. Були виділені найбільш важливі характеристики перекладу графічного роману, що відрізняють цей жанр літератури: 1) одиниця перекладу графічного роману в обов'язковому порядку складається як з вербальної, так і з візуальної частин; 2) інтонація персонажів графічного роману є частиною стилю і враховується в процесі перекладу; 3) візуальна частина графічного роману представлена мультимодальними явищами, які впливають на стратегії перекладу. У статті надані загальні рекомендації щодо перекладу історичного графічного роману, а саме: 1) з метою збору інформації з візуальної частини рекомендується прочитати і ознайомитися з усім змістом роману, перш ніж приступати до перекладу, звернувши увагу на мультимодальні явища і їх типи, згадані в цій статті. Увага приділяється минулим подіям, іншим екстралінгвістично значущим об'єктам. Індивідуальний мовний стиль перекладається в тому ж стилі і зберігається протягом усього тексту; 2) на мовному рівні рекомендується вибрати найменше речення як мінімальну одиницю перекладу графічного роману, використовуючи методи заміни всередині одиниці, за умови, що останнє речення відображає те саме повідомлення. Однак можна вибрати найбільшу одиницю перекладу. Відповідними варіантами є *speech bubbles* («мовленнєві міхури») або вся сторінка цілком. *Speech bubbles* часто містять розмовну мову, яка відрізняється між мовами набагато більше, ніж буквальный текст книги. Легкості розмовної мови практично неможливо досягти без свободи змінювати порядок, композицію і кількість речень. Часто перекладати потрібно не характерні для персонажа фрази, а скоріше емоцію обурення або радості, відтворюючи її з використанням мови персонажа (наприклад, мова іммігранта, головного героя Владека або його дружини); 3) використання жирного шрифту. Зрозуміло, що немає необхідності використовувати жирний шрифт в тих же одиницях виміру, які вказані в оригіналі. Найголовніше – передати той же сенс і інтонацію в перекладі, уникаючи перекладу «слово в слово»; 4) мовний стиль автора і персонажів. Автор і персонажі графічного роману мають свій власний мовний стиль, який є частиною ідеї твору. Персонажі можуть мати власні вирази та обставини, які пояснюють вибір перекладу фраз. Після прочитання тексту та візуалізації роману стає зрозумілішим, який тип цільового тексту головного героя слід створити, щоб він залишався правдивим і звучав природно; 5) «лакмусовий папірець». Рекомендується прочитати переклад через пару днів, не заглядаючи в оригінальний текст, думаючи про те, чи обрав би автор ті ж слова, стиль, інтонацію, чи ні; 6) відсилання до культури створюють певну атмосферу і переводяться (6.1) буквально, як в прикладі перекладу *gefiltfish* або (6.2) спрощення використовується культурою в разі перекладу однієї і тієї ж одиниці російською мовою *рыбафиш*; 7) переклад антропонімів і власних імен. Не рекомендується перекладати власні назви історичного графічного роману, беручи до уваги документальну частину роману. Одні й ті ж варіанти антропонімів зберігаються протягом усього тексту; 8) точність є другим пріоритетом після недопущення спотворення смислу. Слід намагатися зберігати точність, якщо це можливо, дотримуючись умови збереження смислу без його спотворення. Для досягнення ефекту рівного сприйняття читачем роману як мовою оригіналу, так і мовою перекладу потрібні дві речі: розуміння того, що сказано в оригінальному тексті, та реконструкція цього в тексті перекладу. Теорія ADM, в цьому відношенні, є інструментом для досягнення водночас максимальної адекватності і точності.

Ключові слова: стратегії перекладу, мультимодальність, дискурс, графічний роман

Для цитування: Khodorenko, A. (2023). La Traducción de la Novela Gráfica: Perspectiva Semiológica y Multimodal. *Visnyk Universitetu imeni Alfreda Nobelya. Seriya: Filologicni Nauki*, vol. 1, issue 25, pp. 291-313, DOI: 10.32342/2523-4463-2023-1-25-21

For citation: Khodorenko, A. (2023). Graphic Novel Translation: Semiotic and Multimodal Perspective. *Visnyk Universitetu imeni Alfreda Nobelya. Seriya: Filologicni Nauki*, vol. 1, issue 25, pp. 291-313, DOI: 10.32342/2523-4463-2023-1-25-21

Introducción. Al iniciar una investigación sobre la novela gráfica es necesario concretar el término que vamos a utilizar. El cómic es una expresión figurativa que integra las palabras e imágenes que fundamentalmente son viñetas y globos. Su finalidad es principalmente distractora [Rodríguez Diéguez, 1977, p. 57]. Como explica Gómez Salamanca [2013, p. 85–86], el formato de novela gráfica se asimila a la novela literaria: en los temas de novela gráfica se puede encontrar las memorias, la autobiografía, la historia, el reportaje documental. *Maus* es la primera novela gráfica que habla de un tema histórico de Holocausto. Además, la novela gráfica está destinada a un público adulto (no es un libro para los niños, o únicamente para los niños). El corpus de la presente investigación es la novela gráfica de Art Spiegelman *Maus*. De acuerdo con la definición de la

novela gráfica *Maus* comparte mecanismos discursivos con “otros medios narrativos” [Varillas, 2009, p. 42]. Los *objetivos* del presente artículo son: individualizar la estructura icónico-textual de *Maus*, caracterizar nivel visual de la novela gráfica investigada, generalizar los problemas del traductor.

Hasta ahora ha habido diferentes investigaciones del *Maus*, pero no hay ninguna investigación desde la perspectiva multimodal. Kamensky [Kamensky, 2017] enfoca la parte discursiva y pragmática, así como el valor expresivo de la obra. Además, compara las características de la traducción; Karasik [Karasik, 2016] estudia los problemas del estilo literario de la obra *Maus*; [Morgan, 2015] estudia el rol de las imágenes en la creación de la obra. Todavía no hay un estudio de la traducción de la obra *Maus* desde el punto de vista de la teoría multimodal. A diferencia de los autores mencionados anteriormente, nuestro trabajo se centra en analizar la obra *Maus* y sus estrategias de traducción desde la perspectiva multimodal. La modalidad es un recurso que se forma bajo la influencia de la cultura social para transmitir significados, tales como imágenes, personajes, maquetación, música, habla, gestos, animación [Kress, 2009, p. 60], etc.

Las modalidades implicadas en la novela, precisamente, su texto, sus imágenes y su estilo de caligrafía nos inducen a analizar el texto multimodal. En realidad, el concepto de multimodalidad se deriva de intersemiótica, que se analiza profundamente en el estudio del cómic, publicidad, telenovela y novela gráfica. Por otra parte, los personajes de la novela gráfica no solo interactúan y se comunican a través de cuadros de diálogo, sino también se comunican a través de gestos, posturas, miradas o expresiones faciales, que a su vez son modalidades visuales y de lenguaje igualmente importantes para la construcción de significado. Por tanto, en el proceso de traducción se ha de aplicar una variedad de estrategias teniendo en cuenta la relación entre la modalidad visual y la escrita. Por medio de series de operaciones el original se reconstruye en la traducción. Se trata de comprimir o agregar el texto original, eliminar ejemplos de inconsistencias entre estas dos modalidades, reinterpretar el cuadro de diálogo con ciertos contenidos, incluso volver a dibujar algunos caracteres o capítulos, eliminar algunos símbolos visuales o reemplazarlos por otros símbolos.

El presente trabajo analiza la obra *Maus* y sus traducciones basándose en la teoría de análisis del discurso multimodal (ADM). O'Halloran sugiere que ADM constituye un paradigma emergente en el campo del discurso, que extiende el estudio del lenguaje mismo a la investigación del lenguaje combinada con otros recursos (como imágenes, gestos, acciones, música y sonido) [O'Halloran, 2016]. Ha de ser útil comprobar la aplicación de las herramientas de ADM para ver la arquitectura del original y la del texto meta. El aplicar este modelo en el proceso de analizar el *Maus* deriva de la necesidad de responder a los principales retos de la teoría de ADM para la lingüística en general y la teoría y práctica de la traducción.

Métodos de investigación

El corpus de la presente investigación es un conjunto de recursos gráficos, narrativos del original y la traducción de la novela gráfica *Maus* de Art Spiegelman. Hemos seleccionado los recursos esenciales según su representatividad relacionada con los fenómenos multimodales. Los elementos de representatividad son: 1) el habla. En el texto nos fijamos en los errores del habla original del protagonista; 2) la escritura. Se encuentran las cartas escritas a mano; 3) las fotos (en el texto encontramos las fotos originales de la familia del protagonista); 4) los mapas; 5) objetos del interior (exterior). Dichos elementos no verbales completan la parte verbal de la novela.

De esta forma se ha pretendido evitar la ejemplificación masiva dentro del estudio, centrándose en los ejemplos más relevantes, seleccionados según sus características multimodales.

Debido a que un mismo elemento puede tener distintas interpretaciones en función de su representatividad (artística, narrativa, histórica y documentativa, alteraciones visuales en el estado de ánimo de los personajes) puede ser habitual que una misma pieza sea analizada en más de una ocasión desde diferentes perspectivas. Los ejemplos seleccionados de nuestro corpus, por lo tanto, se han establecido en función de la representatividad explicada. Después de leer y analizar la novela gráfica, seleccionamos y analizamos dichos elementos, sus signos verbales y no verbales, con el fin de adaptarse de forma eficaz al ADM y pretender llegar a la conclusión del estudio.

La aplicación de los criterios de teoría de ADM

Maus es un híbrido literario y artístico donde la imagen tiene un valor significativo no menos importante que el lenguaje. La historia de la novela gráfica no solo se cuenta con ayuda de los medios verbales, sino también con otros elementos que pone el autor para transmitir el mensaje implicado en la novela.

La idea de la teoría de ADM es analizar todas las partes del discurso para recibir la información compleja, como las imágenes, los gestos de los personajes, escenarios de los espacios interiores y exteriores, donde la historia tiene lugar. Toda la información no verbal presenta el modo visual del *Maus*, diálogos y actividades multimodales de los personajes, en términos de ADM son los fenómenos multimodales y se materializan a través de las imágenes dentro de las viñetas del *Maus*.

El análisis multimodal permite adjuntar la información transmitida por los dibujos, reconstruyendo el mensaje de la lengua origen en la lengua meta. Desarrollamos algunos enfoques de la teoría como fenómenos multimodales aplicando los conceptos específicos del ADM al material de nuestra investigación para comparar el original y la traducción en el marco del análisis multimodal.

Como explica Kress “el mundo del significado ha sido siempre multimodal” [Kress, 2010: 124]. Disponemos de la imagen, el color, la forma, el habla, los gestos, etc. para comunicarnos. La escritura es sólo una de las formas/los medios de comunicación. La teoría de multimodalidad entonces sostiene que cualquier comunicación presupone parte verbal y no verbal. El mensaje verbal transmitido por el autor en la novela *Maus* no está completo sin ilustraciones. Las ilustraciones hechas por el autor transmiten más información añadida al texto del *Maus*. Entre las ilustraciones podemos encontrar los mapas geográficos de la época de la segunda guerra mundial, tal y como exteriores, escenarios donde la novela tiene lugar, podemos seguir las expresiones de las caras, gestos de enfado, alegría, tristeza y depresión. Podemos ver también algunos símbolos como, por ejemplo, moscas, fuego, colores oscuros. Todos estos símbolos añaden la intensidad a la novela gráfica, transmitiendo el estado psicológico del autor sobreviviendo y reviviendo otra vez más el horror del campo de concentración, horrores de nazismo y pérdidas.

Por lo tanto, en el marco de ADM nos interesa la resemiotización de los fenómenos multimodales a través del análisis del original y la traducción de la novela *Maus*, su lenguaje verbal y no verbal. Analizamos el contexto añadido en las imágenes: gestos de los personajes, sus posturas, localizaciones de las escenas donde se desarrollan los hechos.

Los fenómenos multimodales de ADM en *Maus*

La obra es un híbrido de palabras y dibujos que presentan fenómenos multimodales como gestos de los personajes, arquitectura de los edificios y el exterior de los sitios donde las escenas tienen lugar, los mismos personajes dibujados como seres humanos con cabezas de los animales, en particular, cerdos, gatos, ratones, perros. A la continuación, destacamos los siguientes fenómenos multimodales de la obra *Maus*:

a) Metáfora de animales (gatos, ratones, perros, cerdos). El autor representa judíos como ratones, nazis como gatos, americanos como perros y polacos como cerdos. El juego metafórico ratón-gato presenta antagonismo entre gato y ratón (nazis/judíos). Otras metáforas de animales reflejan la opinión y sentimientos del autor hacia polacos-carceleros en el campo de concentración y americanos presentados metafóricamente como perros.

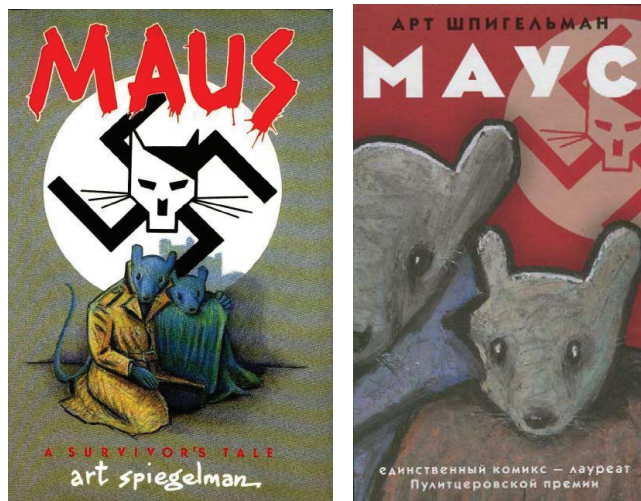


Figura 1. Cubiertas de *Maus I* (inglés/ruso trad. V. Shevchenko)

Figura 1 presenta la cabeza del gato en el centro del símbolo de nazismo y abajo vemos personajes de Vladek y su mujer, los dos judíos, supervivientes, presentados con cuerpos de seres humanos, pero con las cabezas de los ratones. Destacamos también, otro detalle, es decir la presentación de los ratones: son ratones con ojos pequeños, no como *Mickey Mouse* de Disney que tienen ojos grandes, adapta unas posturas llamativas demostrando libertad y fuerzas. Aquí vemos expresiones de “caras” tristes, sin aptitudes o deseos, deprimidos, cabizbajos, posturas de humillación (sentadas, agachadas, escondidas, sin expresión o pasión, más bien doloridas). Cuando pensamos en la razón por la cual en la obra se usa la metáfora zoológica, nos acordamos del epígrafe que ha puesto el autor al inicio de su obra con las palabras de Hitler “Sin duda los judíos son una raza, pero no humana” [Spiegelman, 1991, p. 10].

b) Visualización de las emociones. Bocas abiertas de dolor de la agonía de muerte en el fuego del campo de concentración Auschwitz. La viñeta (Figura 2) no tiene texto, pero el dibujo presenta información compleja sin palabras. Caras miran arriba como que buscan salvarse y acabar con sufrimientos. Miran al cielo buscando escapar del infierno.

c) Elementos simbólicos: moscas. Estos insectos simbolizan suciedad, muerte, mal olor, condiciones no humanas de los campos nazis.



Figura 2. Maus. Libro II, página 39.

d) Colores blanco y negro principalmente. Simbolizan la lucha entre el bien y el mal, las víctimas y los agresores (judíos/nazi). Blanco y negro son colores principales de toda la obra. Únicamente en la cubierta de la obra se presentan colores, por ejemplo, el rojo que simboliza sangre, pasión, dolor, sentimientos sufridos por los protagonistas (véase la figura 1).

e) Elementos simbólicos: máscaras. El ejemplo que sacamos aquí contiene el siguiente fenómeno multimodal: las máscaras, el símbolo que puede significar, por un lado, la necesidad de esconderse, escapar sin ser reconocido (véase figura 4), por otro lado, significa mentira, doble cara (véase figura 3).

f) Cadáveres. Simbolizan la muerte física y psicológica. (Véase Figura 5). En esta viñeta se ve al hijo de Vladek, Art, escribiendo la historia de su padre, el superviviente. Vemos imágenes de cadáveres, moscas volando alrededor de la cabeza de Art, que simbolizan la muerte (física, psicológica). El texto justifica lo dicho: su madre se suicidó, Art sufre depresión).



Figura 3. Maus Libro II, página 42.



Figura 4. Maus Libro II, página 43.



Figura 5. Maus Libro II, página 41.

g) Objetos del interior. *Maus* es una obra cuyo contenido verbal está intensificado con los fenómenos multimodales como podemos observar en la siguiente viñeta (véase la figura 5). Nos llama la atención la bicicleta estática, que en este caso interpretamos como desvío, escapada: el padre pide al hijo no contar hechos personales, le desvía de esta manera. La bicicleta aparece muy frecuentemente en la novela. El padre, Vladek, el protagonista, tiene problemas de corazón y tiene que entrenarse físicamente, controlando la tensión, así que la bicicleta es su herramienta de estar en forma, herramienta para luchar contra enfermedades y forma de escapar de las memorias doloridas. Vladek va transmitiendo sus memorias sobre el Holocausto y su vida personal pidiendo a su hijo no publicar las cosas íntimas. En este caso la bicicleta puede representar el desvío.



Figura 6. *Maus*, Libro II, página 23.

h) Alteraciones visuales, es decir, los estados de enfado, irritación, rabia, etc., presentados en los globos (“bocadillos”), que Huertas Abril [2016] llama “locugramas”. Gasca y Gubern [2011, p. 279] destacan tipos de bocadillos como el elemento que vincula lenguaje verbal escrito y lenguaje visual. Los bocadillos, según los autores mencionados, “son los recipientes simbólicos o contenedores que encapsulan los diálogos de los personajes”. En *Maus* los bocadillos se sitúan en la parte superior de las viñetas, lo que se hace con el fin de intensificar la acción y facilitar la lectura. De igual modo se sirve de alteraciones visuales para mostrar los estados emocionales, por ejemplo, miedo o enfado como en las figuras 7, 16, 24.



Figura 7. *Maus*, libro I página 27 (trad. V. Shevchenko, página 25)

i) Modos de visualización de las letras en el texto. En mayúsculas, subrayado, negrita (figuras 8), cursiva, escritura a mano (véase figura 9). En la obra lo más habitual es el uso de la negrita y de tamaño mayor para enfatizar el contenido del mensaje del texto. Como se puede ver en el ejemplo (3) de la tabla (1)



Figura 8. Maus, libro I página 85 (trad. V. Shevchenko, página 87)

Existen, asimismo, dos casos concretos más en los que el *lettering* [Huertas Abril, 2016] se ve destacado con ayuda de tamaño y estilo de letras: cuando se trata de carteles o mapas de carácter oficial, y cuando Vladek escribe a mano algunas de sus cartas, como se puede apreciar en las figuras 9 (negrita) y 10 (escritura a mano). Cabe mencionar que, al comparar las versiones de traducción entre ruso y español, se puede observar que el uso de negritas o mayúsculas no se mantiene en la versión española, tal y como se puede ver en el ejemplo (2) de la tabla (1). En otras palabras, se descartan las características de nivel no verbal de la novela gráfica, en términos de ADM en la traducción, se reproduce el texto meta sin considerar los fenómenos multimodales del original (véase la figura 22, comparación de las versiones inglés, rusa y la versión española).

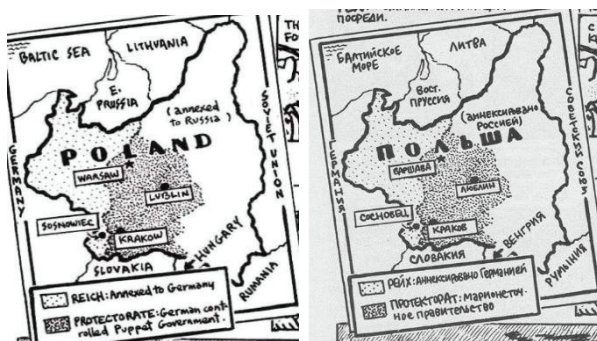


Figura 9. Maus libro I, página 60 (trad. V. Shevchenko, página 62)

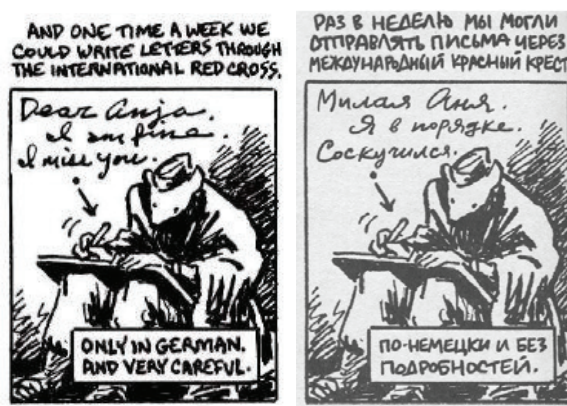


Figura 10. Maus libro I, página 56 (trad. V. Shevchenko, página 58)

j) Los objetos exteriores (*flashbacks*) son varias imágenes de memoria vinculadas con el pasado. Las viñetas abajo (Figuras 11 y 12) presentan jardines, silencio y paz, las posturas de la gente demuestran tranquilidad y felicidad. Se hace notable el contraste con la guerra y sufrimientos provocados por la política nazi. De igual modo, resulta de gran relevancia el uso de los *flashbacks*, en los cuales Vladek va contando su historia personal, que solo se interrumpe cuando se encuentra realmente cansado para continuar. Vladek se encuentra en el desarrollo de la trama presentada como el resultado del monólogo interior. El protagonista no solo cuenta la historia, sino también va comentando sus sentimientos y opiniones. La única diferencia gráfica es que las memorias de Vladek se presentan en rectángulos.



Figura 11. Maus libro I, p. 34.



Figura 12. Maus, trad. V. Shevchenko, página 36.

k) Documentos (elementos reales). Lo que se destaca dentro del estilo de la obra es la inclusión de elementos reales, que el autor rescata de las declaraciones de su padre, e incluso estructuras reales de los edificios y escondites que tienen relevancia dentro de la historia. Estos elementos fueron dibujados de la misma manera, hablamos de billetes de tren, manifiestos nazis, cartas de amor, e incluso fotos que el autor va descubriendo durante la entrevista con su padre. Encontramos estos elementos en páginas 19, 274 y 275 (fotografías familiares en la figura 13), 62, 84 y 213 (mapas). Véase el ejemplo de mapa en la figura 9.



Figura 13. Maus Libro II, página 134.


l) Ropa de los personajes y protagonistas. La imagen, carácter, el estado emocional, humor del protagonista (personajes) se completa con la ropa que lleva. Como se puede observar en la figura 15, se crea la imagen visual de un señor noble, cortes, bien vestido. La traducción multimodal intersemiótica refleja estos detalles en el texto meta. O bien, como define Jakobson la traducción intersemiótica es una interpretación lingüística mediante signos de nivel no verbal. En nuestro caso, la traducción intersemiótica en el marco de la teoría ADM es una interpretación verbal de los signos no verbales.

A continuación, se comentan las diferencias entre las traducciones al ruso y al español con la finalidad de demostrar cómo afectan los fenómenos multimodales el texto meta. El presente apartado trata de destacar las diferencias entre las traducciones de la novela gráfica a otros idiomas utilizando principios de ADM para la justificación de la variante de traducción más adecuada.

Como bien se ve en la tabla (1), los principios de la teoría de ADM, fenómenos multimodales destacados en los ejemplos 1, 3 resultan en la traducción no literal. El traductor utiliza permutaciones léxicas, cambiando las unidades *stranger* > *джентльмен* (señor) (véase la figura 15) y *religious* > *строгая* (estricta). En primer caso los fenómenos multimodales aportan la imagen de *джентльмен* (señor) con elementos del nivel no verbal de que se recopila la ropa, la corbata, el abrigo, la postura y gestos (dedo levantado). Véase la tabla 1.

Tabla 1

Comparación entre versiones de traducción con la teoría ADM aplicada (la versión rusa) y sin considerar los fenómenos multimodales de ADM (la versión española).

№	Versión inglesa	Versión rusa (modulación) descodificando la traducción con la teoría de ADM aplicada	Fenómenos multimodales utilizadas	Versión española publicada, (la traducción literal) sin considerar los fenómenos multimodales	pp.
1.	You know, you should be careful speaking English - "A <i>stranger</i> " could understand.	Ты аккуратнее с английским, вдруг <i>джентльмен</i> все понимает?	 Ropa del estilo inglés tradicional (el sombrero inglés, la corbata, el abrigo tradicional clásico) crea la imagen del <i>gentleman</i> más que extranjero, desconocido.	Sabes, deberías tener cuidado al hablar inglés. Un " <i>extranjero</i> " podría entenderte.	17
2.	... THEN you could see what it is, friends!	ТОГДА узнаешь что это такое друзья	Se conserva negrita en la traducción rusa, al contrario, en la traducción española se descarta el fenómeno multimodal	... ¡y entonces entenderás qué son los amigos!	6
3.	<i>Religious</i> and old fashioned	<i>Строгая</i> и старомодная	Las viñetas no aportan información adicional sobre las creencias religiosas.	<i>Religiosa</i> y anticuada	20

En el ejemplo (3) el cambio de la unidad léxica *religious* por *строгая* (estricta) (no religiosa como en la versión española) se justifica el cambio con ausencia de los detalles temáticos específicamente religiosas. Anja, la protagonista, habla del carácter conservador de su madre, no de las creencias religiosas. Véase la correspondiente viñeta

(figura 20). Como bien se puede observar en las viñetas (figura 20) los fenómenos multimodales no incluyen en ningún sitio ninguna referencia a los objetos religiosos.

Al resumir el presente párrafo cabe individualizar distinto carácter de traducción de la novela gráfica y destacar algunas recomendaciones. El carácter de traducción de la novela gráfica histórica debe de contar con los cuatro rasgos que se destacan a continuación.

1. Metadatos de la parte visual. Antes de realizar la traducción se explora las “trampas” descubriendo metadatos de la parte visual. Se recomienda leer todo el cómic antes de comenzar la traducción, prestando atención a información añadida (véase los fenómenos multimodales mencionados arriba). Por ejemplo, un pasado trágico que refleja en su manera de expresarse. La traducción no debe perder esta tristeza (véase el análisis del ejemplo de la figura 24).
2. La unidad de traducción de la novela gráfica es un conjunto de unidades de dos niveles (verbal y visual). Se recomienda elegir al menos una oración como unidad de traducción de la novela gráfica justificando de esta forma el derecho del traductor a reorganizar y reemplazar palabras dentro de una oración de cualquier manera, siempre y cuando la frase final transmite el mismo significado. De tal manera se permite construir una oración de forma más natural.
3. Entonación. Aunque no es necesario usar nombres de personajes o negritas en las mismas unidades que aparecen en el original, lo principal es transmitir el mismo significado (parte verbal) y entonación (según la parte no verbal) en la traducción. La traducción literal a veces resulta áspera y demuestra falta de naturalidad.
4. Antropónimos y su traducción. En las novelas gráficas sobre todo históricas no se debe traducir los nombres. Se elegirá el mismo nombre del personaje para mantenerlo a lo largo del texto. Comentamos aquí, que, por ejemplo, en la versión española el nombre de la mujer del protagonista (*Anja*) se traduce cómo *Anna* y ni siquiera se mantiene a lo largo del texto.

Parte verbal

A continuación, se procede a describir las características de parte verbal de la novela gráfica bajo análisis. Se trata de destacar en el presente apartado los errores lingüísticos que comete el protagonista. Se observa cómo se reflejan los errores en el texto de la lengua meta. Con el fin de dotar de verosimilitud a la historia y teniendo en cuenta el carácter biográfico de la novela gráfica, el objetivo del autor es reflejar en el lenguaje las peculiaridades lingüísticas de los personajes, especialmente de Vladek [Huertas Abril, 2016], inmigrante, quien habla inglés con ciertos errores. El detalle del estilo se considera el fenómeno multimodal y se refleja en la traducción. Cabe mencionar que no todas las viñetas conservan los errores originales, debe de destacar que se procura mantener el estilo de habla del protagonista en la traducción guardando la naturalidad de la lengua meta y tal vez los errores no se traducen literalmente sino se reconstruyen en otras frases.

Veamos el siguiente ejemplo. En el texto original encontramos *left her go*. Se presupone, que Vladek quería decir *let her go*. Este error el traductor consigue conservar en la versión rusa sin cambios, se traduce *пустила ее уйму* (la dejó marcharse). En ruso sería correcto decir *отпустила её* (le han dejado irse a casa).



Figura 14. Maus Book 1, página 27 (trad. V. Shevchenko, página 29).



Figura 15. Maus Book 1, página 17 (trad. V. Shevchenko, página 18).

En la viñeta 15, la palabra *stranger* (desconocido) ha sido traducida como *джентльмен*, préstamo de inglés *gentleman*. Con esta permutación léxica el traductor crea el cierto estilo del protagonista, Vladek, cuya procedencia judía crea ciertos detalles del habla. Según Deborah Tannen en su estudio del estilo judío de inglés americano: “style refers to all the ways speakers encode meaning in language and convey how they intend their talk to be understood. Insofar as speakers from similar speech communities share such linguistic conventions, style is a social phenomenon. Insofar speakers use particular features in particular combinations and linguistic conventions in various settings, to that extent style is an individual phenomenon” [Tannen, 1981, p. 136].

Como señala Lakoff en sus investigaciones [1973], la gente no se expresa directamente, sino usa diferentes formas de la lengua para esconder, o suavizar, o disimular el contenido del mensaje.

En la traducción se utiliza la palabra *джентльмен* ‘señor’, el traductor no utiliza *stranger* ‘desconocido/extranjero’. Explicamos la elección de la técnica de traducción desde la perspectiva de teoría de ADM: el fenómeno multimodal que añade la información de los roles sociales es la ropa del personaje, Vladek, quien habla de él mismo en la conversación con su prima y su futura esposa Anja en la primera reunión con ella. Vladek lleva un abrigo clásico, el sombrero, la corbata, colores clásicos - los atributos que aportan el aspecto del señor noble, miembro de la sociedad alta, *gentleman* ‘caballero’. En la siguiente viñeta (Figura 17), observamos que *gefилte fish* en ruso se traduce como *рыба филе*. En la traducción se utiliza la expresión errónea con doble uso del significado ‘pescado’ (*рыба* ‘pescado’ en ruso y *филе* ‘pescado’ de inglés *fish*, préstamo del inglés con el mismo significado). Los préstamos en traducción vemos en la siguiente viñeta (Figura 16). *Селекцион*, el préstamo de inglés *selection*, es un calco. La palabra no existe en ruso. El traductor usa la palabra como ejemplo de vocabulario limitado del protagonista, es decir, el protagonista como inmigrante no dispone de sinónimos, a veces le cuesta expresarse o explicar qué quiere decir. La traducción a veces puede parecer errónea para la gente que no leyó el original y no se dio cuenta de que el protagonista habla con ciertos errores en inglés.



Figura 16, Maus Libro II, página 67 (trad. V. Shevchenko, página 227)



Figura 17. Maus Libro I, página 19 (trad. V. Shevchenko, página 21)

Interferencias del *Maus* en la traducción

Maus es un relato biográfico en el que Spiegelman busca contar la verdadera historia, el lenguaje se manifiesta como un elemento muy importante de la narración verdadera.

Como hemos mencionado previamente, el lenguaje del protagonista tiene errores lingüísticos en su lengua inglesa porque no es su lengua materna. Este detalle se refleja en la traducción. En el texto de traducción se reconstruye el lenguaje original del protagonista.

Previamente hemos realizado una observación profunda del texto original y la traducción. Procedemos a comparar a fin de analizar los rasgos de la traducción al ruso. Para el traductor resulta más complicado reflejar los errores del lenguaje del protagonista. Entre los más repetidos se encuentran los siguientes errores en el texto original: 1) la omisión de determinadas partes de la oración (los sujetos, sobre todo); 2) alteraciones en el orden sintáctico (salvo casos de énfasis); 3) concordancia (los sustantivos y los verbos); 4) errores en el uso de léxico, sobre todo el uso de las expresiones idiomáticas; 5) errores en el uso de las preposiciones; 6) errores en el uso del modo (subjuntivo).

Tabla 2

Los errores de original y traducción

Versión inglesa	pp.	Versión rusa	+/-	pp.
<i>Police left her go</i>	27	...пустила её уйти (dejo la marchar)	+	32
<i>He survived me my life</i>	80	Он выжил мне жизнь тогда (el sobrevivió me la vida)	+	82
<i>But always things came a little worse, a little worse</i>	79	Дела шли похуже и похуже (cosas iban poco más peor, poco más peor)	+	81
<i>I was a little safe, I had a coat and boots, so like a gestapo wore when he was not in service, but Anja - her appearance - you could see more easy she was Jewish. I was afraid for her.</i>	136	Мне было немного легче. Мои пальто и сапоги, так гестапо носили, когда не на службе. (Me sentí un poco mejor. Mis abrigos y botas, así los usaba la Gestapo cuando no estaban de servicio) Но Аня - ее внешность, - легко было видеть, что она еврейка, я боялся за нее. (Pero Anja, su apariencia, era fácil ver que era judía, tenía miedo por ella)	- + -	138
<i>There was eggs, there was even chocolates</i>	156	Там были яйца, там был даже шоколад. (Allí había huevos e incluso chocolate)	-	158
<i>Otherwise I get at night a leg cramp</i>	73	Иначе ночью мою ногу сводит (sino por la noche mi pierna tiene calambres)	+	75
<i>This the Germans did very good</i>	59	Вот что у немцев было хорошо (el que los alemanes tenían bien)	-	61
<i>A little before the police came she got from friends a telephone call...</i>	27	Совсем перед полицией она получила звонок от друзей (justo antes de policía ella recibió llamada telefónica de amigos)	+	29
<i>I was ready to break the marriage</i>	28	Я был готов прекратить брак (estuve listo romper matrimonio)	+	30

El final de la tabla 2

Versión inglesa	pp.	Versión rusa	+/-	pp.
<i>I started ...and visited to...</i>	29	<i>Я открыл фабрику в Бельско и навещался к Ане каждые выходные (abrí la fábrica en Belsko y me visitaba a Anja cada fin de semana)</i>	+	31
<i>Gave to her some money</i>	29	<i>Дал ей некоторых денег (le dio algunos dineros)</i>	+	31
<i>When you were born - it was very premature.</i>	30	<i>Ты был очень недоношенным (estabas muy prematuro)</i>	+	32
<i>It was the beginning of 1939 -before the war-hanging high in the center of town it was nazi flag. Here was the first time I saw, with my own eyes, the swastika</i>	32	<i>Шло начало 1938 го - ещё до войны,-высоко над центром города, там был нацистский флаг. Так впервые я увидел своими глазами свастику (Fue el inicio de 1938, antes de la guerra, encima del centro del pueblo, allí estaba la bandera nazi. Así por primera vez vi yo con mis propios ojos la esvástica)</i>	-	34
<i>My eye started so bleeding..</i>	40	<i>Мой глаз пошел кровоточить (mi ojo andaba sangrando)</i>	+	42
<i>Father put him on a starvation diet. Always my brother was sickly - so thin</i>	45	<i>Отец посадил его на голод (Padre le puso en hambre)</i>	+	47
<i>My father tried to keep all his children out from the army</i>	45	<i>Отец пытался спасти всех своих детей из армии (Padre intentaba salvar todos sus hijos contra ejercito)</i>	+	47
<i>I didn't want they should see me much</i>	58	<i>Я не хотел, чтобы меня много видели (No quiso que me vieron mucho)</i>	+	60
<i>The next morning each from us got a red cross package</i>	59	<i>Наутро каждый от нас получил посылку... (Por la mañana cada fuera de nosotros obtuvo paquete)</i>	+	61
<i>It came such a misery in Warsaw</i>	60	<i>Такое несчастье случилось в Варшаве (Así mal suerte ocurrió en Warszawa)</i>	+	62

+ significa error conservado / - significa error no conservado.

A través de la tabla hemos observado que la mayoría de los errores del original se ha conservado en el texto meta con ayuda de las técnicas de traducción para mantener el estilo del texto original.

Hurtado Albir distingue las estrategias y técnicas de traducción diciendo que las estrategias están relacionadas con los mecanismos utilizados en las diversas fases del proceso de traducción para resolver los problemas. Las estrategias implementadas por el traductor, durante el proceso de traducción, son procedimientos verbales y no verbales que se utilizan para llegar a la resolución de problemas con los cuales se pueda enfrentar el traductor durante el proceso de reexpresión [Albir, 2001, p. 308].

Esta misma autora define la técnica como “procedimiento, visible en el resultado de la traducción, que se utiliza para conseguir la equivalencia traductora a microunidades textuales” y “proporcionan un metalenguaje y una catalogación que sirve para identificar y caracterizar el resultado de la equivalencia traductora con respecto al texto original” [Albir, 2001, p. 257]. De acuerdo con Molina y Hurtado son dieciocho técnicas de traducción, propuestas en *Translation techniques revisited: A Dynamic and Functionalist Approach* [Molina y Hurtado, 2001].

Se trata de recrear en otro lugar del texto traducido un elemento de información o estilo que no se ha podido reflejar en el mismo lugar en el que aparece situado en el texto original.

Conservar el error original en el texto ruso a veces resulta difícil, pues la estructura sintáctica y gramatical del ruso es realmente flexible en comparación con inglés. Se puede apreciar esta situación en las siguientes dos viñetas con correspondientes traducciones al ruso:



Figura 18. Maus, página 59 (trad. V. Shevchenko, página 61)



Figura 19. Maus Libro I, página 73 (trad. V. Shevchenko, página 75)

Como se puede observar en la figura 18, en las traducciones al ruso estas variaciones no se aprecian, no afectan a la forma, ni al sentido en la traducción. Para compensar el error, en la viñeta (*This the Germans did very good*) se podría haber empleado una duplicación innecesaria en la lengua meta como, por ejemplo: “Там это у немцев было хорошо” /Allí esto los alemanes tenían bien”.

En el segundo ejemplo de la figura 19 (*¿Otherwise I get at night a leg cramp – what you’re holding?*) se ha escrito en el texto original con una alteración del orden sintáctico. Por ejemplo, *at night* debe estar delante del sujeto. Sin embargo, en ruso, el orden de palabras es libre: se puede poner el complemento adverbial o circunstancial antes o después del sujeto. Por otra parte, el traductor ha utilizado el pronombre posesivo *мою* ‘mi’, que no es habitual en ruso. “Иначе ночью мою ногу сводит” (Por la noche mi pierna tiene calambres). En la siguiente oración de la misma viñeta se emplea la permutación léxica. “Writing things down is hard” se usa la palabra *невозможно* con significado ‘imposible’.

El ruso permite la omisión de algunos elementos lingüísticos, puesto que se sobreentiende. Veamos el ejemplo [Spiegelman, 1991, p. 85; Spiegelman, 2013, p. 87] de omisión de la unidad léxica en la siguiente frase *Once I had 10 o 15 kilos sugar to deliver* la frase se traduce con la omisión del verbo *to deliver* *Однажды я нёс 10 или 15 кг сахара* (Una vez tuve 10 o 15 kilos de azúcar).

En el mismo ejemplo en la frase original podemos ver que Vladek no utiliza la preposición *of*, por ejemplo, (*15 kilos sugar*) no *15 kilos of sugar*. Observamos que en ruso no se refleja este error. El caso genitivo (segundo caso), un caso de los sustantivos que indica que un nombre es un complemento nominal de otro (15 kilos de azúcar). En la traducción al ruso se utiliza correctamente *15 кг сахара* (15 kilos de azúcar).



Figura 20. Maus, página 18 (trad. V. Shevchenko, página 20)

En la figura 21 observamos que el texto meta no mantiene los errores del texto original. En el ejemplo del texto original de inglés podemos ver el uso incorrecto del verbo *to be* (*was* en lugar de *were*) y como observamos en la traducción no se refleja. En el texto meta se ha utilizado la forma del verbo correcta *там были яйца* (había huevos).

En esta misma ilustración en la frase del bocadillo observamos sustitución de las unidades léxicas (o transposición de estructura gramatical) de la frase original *You did a great job!*. Se traduce como *Thanks a lot = Спасибо огромное!*

También podemos observar cambios en la estructura sintáctica. Se añade la unidad ausente en original *узоctume* literalmente 'invita' (su amigo). El traductor, aunque podría utilizar aquí la traducción literal, llega a cambiar la frase original y utiliza la técnica de sustitución. Explicamos la elección de la traducción desde la perspectiva de teoría de ADM: el fenómeno multimodal que añade la información al sentido del mensaje es la expresión de cara del personaje de polaco, quien tiene la cara de cerdo con los ojos sonrientes en la expresión de gratificación. La modalidad de valoración implicada en la frase *You did a great job!* se sustituye por la modalidad de gratificación y se traduce como *Thanks a lot = Спасибо огромное!* cambia la modalidad de valoración a gratificación y al cambiar la modalidad se queda justificada la técnica de traducción de sustitución.

Para terminar con esta viñeta analizamos la frase de la parte inferior, pertenece a Vladek. Vemos que la expresión de su cara es neutral, la cara visualmente no expresa las emociones. El traductor no refleja el sufijo diminutivo (y, plural -ies) *goodies* (literalmente en castellano *alimientillos*), en la traducción vemos *продукты-goods-alimentos*. Al omitir los sufijos de disminución de la frase original, el traductor quita las emociones del personaje según representatividad del fenómeno multimodal. *I was lucky to get such goodies* se traduce como *Мне повезло достать такие товары* (tuve suerte de encontrar esos alimentos). Entonces, en la traducción no refleja el sufijo diminutivo (y usado en plural -ies) *goodies* (literalmente en castellano *alimientillos*). En la traducción vemos *продукты-goods-alimentos*.



Figura 21. Maus, página 156 (trad. V. Shevchenko, página 158)

Siguiendo con el análisis de las características sintácticas, hemos de destacar el uso incorrecto de las oraciones condicionales. Desde un punto de vista traductológico, resulta ser uno de los aspectos más destacados. En la traducción rusa observamos que el traductor cambia la estructura gramatical quitando el uso del condicional, reemplazándolo por imperativo, como sería el caso del siguiente ejemplo. *If you lock them together in a room with no food... THEN you could see what it is friends* se traduce *запри их на неделю в комнате без еды... ТОГДА узнаешь что это такое, друзья* (enciérralos una semana en una habitación sin comida... es CUANDO sabrás qué es esto, amigos). Véanse la figura 22.



Figura 22. Maus Libro I, página 5 (trad. V. Shevchenko, página 6)

En el siguiente ejemplo (Figura 23) podemos ver reemplazo de *lettering* en el original y la traducción. Con la información añadida en el dibujo (Vladek tiene el dedo en la frente como que esforzándose recordar la cronología de los eventos) el traductor destaca la importancia de las fechas de los eventos.



Figura 23. Maus, página 20 (trad. V. Shevchenko, página 22)

En la siguiente viñeta (figura 24) podemos observar el uso de la expresión idiomática en el texto original *I'll never hear the end of it* con el significado '(never (or not) hear the end of something, be continually reminded of an unpleasant topic or cause of annoyance)'. La expresión tiene varias traducciones al ruso, por ejemplo, las expresiones más usadas son las siguientes. *Этому конца-края не видно/не будет!* (Esto no tendrá fin), *Кончится это когда-нибудь или нет?* (¿Esto acabará algún día o no?). Se traduce la frase como *он мне душу вынет!* (Él me sacará el alma). Explicamos esta elección con fenómenos multimodales. Expresión de cara de Mala (segunda mujer de Vladek, el protagonista): 1) expresión de dolor (frente fruncido), ojos cerrados, 2) postura: brazos levantados en desesperación, manos intentan tapar cabeza en rechazo aceptar la realidad. Añadimos también la historia de Mala: la mujer judía que perdió su familia en la guerra, y todavía no se ha recuperado de las pérdidas. Al tener en cuenta la intensidad de la situación, la elección de la frase queda clara. Según los sentimientos de dolor y rechazo que aportan los fenómenos multimodales la frase "Él me sacará el alma" parece equivalente a la situación de dolor.

Por el enfado de la mujer que podemos ver claramente porque el autor utiliza aquí locutura (bocadillo de enfado) el traductor elige "el me sacará el alma", utilizando la técnica de sustitución. Explicamos la elección de la variante de la traducción aplicando la teoría ADM y fenómenos multimodales. Véase la figura 24 abajo.



Figura 24. Maus, libro I, página 93 (trad. V. Shevchenko, página 95)

En el siguiente ejemplo (véase figura 25) la frase no se traduce literalmente, sino se utiliza la técnica de omisión *Sugar to deliver* (Azúcar a entregar)=*сахар* (*sugar*). El traductor omite el complemento del verbo *to deliver*. Explicamos la elección de omisión con la ausencia de fenómeno multimodal (objetos exteriores, aportando información de entrega de azúcar). El dibujo no aporta ningún objeto añadido donde se puede ver que el protagonista va a entregar azúcar. Omisión de la unidad lingüística en este caso se queda justificada con la omisión del objeto del exterior.



Figura 25. Maus libro I, página 85 (trad. V. Shevchenko, página 87)

A través del análisis arriba mencionado, a continuación, resumimos las técnicas [Molino y Hurtado, 2001] de traducción más utilizadas en la obra *Maus*.

a) Modulación: se trata de los casos en los cuales se cambia el punto de vista, el enfoque o la categoría de pensamiento en relación a la lengua original. En el texto de la obra *What are you holding* se traduce como *Что это у тебя?* (literalmente: “¿qué es esto?”).

b) Sustitución: se trata de los casos en los que la expresión idiomática de destino y la de origen tienen un componente perteneciente a un ámbito concreto, pero en ambos casos dicho componente es distinto. “Writing things down is hard” se usa la palabra *НЕВОЗМОЖНО* con significado ‘imposible’. *Stranger* se traduce como *Gentleman* (Señor/Caballero).

c) Transposición (reemplazo): se cambia la categoría gramatical de la lengua original por otra en la lengua meta con el fin de que suene más natural. *You did a great job!* Se traduce como *спасибо огромное* con significado ‘muchas gracias’.

d) Adaptación (también traducción libre) donde el traductor reemplaza una realidad cultural o social en el texto original por la correspondiente realidad en el texto traducido. Esta nueva realidad resulta más común para los lectores del texto traducido. La adaptación a menudo resulta útil para la traducción de poesía y obras de teatro.

e) Omisión: se trata de reducción de la expresión original omitiendo algunas unidades. Por ejemplo, en la obra *I was lucky to get such goodies* se traduce como *Мне повезло достать та-*

кие товары. Otro ejemplo de omisión de la unidad léxica es *Once I had 10 o 15 kilos sugar to deliver* la frase se traduce con la omisión del verbo *to deliver* *Однажды я нёс 10 или 15 кг сахара* (Una vez tuvo 10 o 15 kilos de azúcar).

f) Préstamo: *selection=селекцион* (selección). La palabra usada por el traductor no existe en ruso. El préstamo se translitera en ruso.

g) Variación. En el ejemplo *gefilte fish* se traduce como “pescado fish”, es decir se utiliza la variación en el cambio de dialecto social de los judíos rusos. *Gefilte fish* se traduce al ruso como *рыба фиш*. Literalmente *pescado fish*, así este plato llama los judíos que viven en territorio ruso-hablante, aunque el plato original tiene el nombre *зефилтефиш* (*gefiltefish*) el traductor adapta el lenguaje del protagonista al estilo de habla de la sociedad judía.

Recomendaciones generales para la traducción de la novela gráfica histórica

1. Para los fines de recopilar información de la parte visual se recomienda leer y descubrir todo el contenido de la novela antes de comenzar la traducción, prestando atención a los fenómenos multimodales mencionados en el presente artículo. Se presta atención a los eventos y otros objetos extralingüísticos. El estilo de habla personaje (como en nuestro caso con pasado trágico) se traduce con el mismo estilo y se mantiene a lo largo del texto.

2. Se recomienda elegir por lo menos la oración como la unidad mínima de traducción de la novela gráfica utilizando las técnicas de sustitución dentro de la unidad siempre y cuando la frase final refleje el mismo mensaje. Se crea la oración de forma más natural. El lector entenderá la frase traducida de la misma manera que el lector del original, y no se verá atormentado por la sensación que falta de naturaleza de habla o de que el texto de alguna manera suene diferente del texto meta. Sin embargo, se puede elegir la unidad de traducción más grande. Las opciones adecuadas son un globo de diálogo (bocadillos, locigramas) o la página entera. Bocadillos (globos de diálogos) suelen contener habla coloquial, que difiere mucho más entre idiomas que el texto de un libro. La facilidad del habla coloquial es casi imposible de lograr sin la libertad de cambiar el orden, la composición y el número de oraciones. A menudo, no son las frases específicas de personaje las que necesitan ser traducidas, sino la emoción misma de indignación o alegría, recreándolas usando el lenguaje característico del personaje (como el habla del inmigrante, el protagonista, Vladek, o su mujer).

3. El uso de negritas. Se entiende que no es necesario usar nombres de personajes o negritas en las mismas unidades que aparecen en el original. Lo más importante es transmitir el mismo significado y entonación en la traducción evitando la traducción “palabra por palabra”. 4. El estilo del lenguaje del autor y los personajes.

El autor, los personajes, el protagonista tienen su propia manera, que construye el significado. Los personajes pueden tener sus propias expresiones y circunstancias características que explican la elección de las traducciones de las frases. Después de leer el texto y visualizar la novela, se entiende cómo debería ser el texto meta del protagonista para seguir siendo el mismo y sonar natural.

5. “Papel tornasol”. Se recomienda leer la traducción después de un par de días sin mirar el texto original pensando si el autor elegiría o no las mismas palabras, estilo, entonación.

6. Las referencias culturales crean cierto ambiente y se traducen (6.1) literalmente como en ejemplo de la traducción *gefiltefish* o bien se (6.2) simplifica la referencia cultural en caso de la traducción de la misma unidad al ruso *рыбафиш*.

7. Traducción de antropónimos y nombres propios. No se recomienda traducir los nombres propios de la novela gráfica histórica teniendo en cuenta parte documentaria de la novela. Los mismos antropónimos se mantienen a lo largo del texto.

8. Preservar la precisión es otra prioridad después de preservar el significado. Se debe tratar de preservarlo en la medida en que sea posible preservarlo sin comprometer el significado. Para conseguir el efecto de igual percepción de la novela por el lector tanto en idioma original como en idioma de traducción, se necesitan dos cosas: comprender lo que se dice en el texto original y reconstruirlo en el texto meta. Como bien se sabe si se entiende el texto, pero no se da cuenta de la parte extra lingüística, parte multimodal, es posible que aún falte algo en el texto meta.

Conclusiones

En el curso de este trabajo se han desarrollado algunas ideas de líneas de semiología y la teoría de análisis del discurso multimodal aplicando sus principios al ámbito de la novela gráfica que de hecho en la realidad presenta el discurso multimodal que plantea más perspectivas para analizar los sistemas de funcionamiento de diferentes modalidades dentro del mismo sistema. Las tareas de traducción de novela gráfica visualizan las relaciones entre plan de idioma y plan visual. Aunque todavía queda mucho para formalizar firmemente las operaciones del proceso de traducción por las razones de diferencias objetivas entre los idiomas, y no solo los idiomas sino las percepciones de la realidad en el aparato cognitivo de cada traductor que realiza la traducción, los principales resultados de la investigación realizada son los siguientes.

1. Se ha demostrado que la novela gráfica es el sistema discursivo multimodal que funciona en el conjunto de sus partes verbal y no verbal, en el curso de comparar las traducciones, se demuestra la interinfluencia entre los campos verbal / no verbal y viceversa. Como se describe en el artículo, el tema de Holocausto incluye parte de las memorias personales del protagonista, su autobiografía, la historia de su familia y la historia mundial sobre la lucha contra nazismo e inhumanidad. La obra contiene material documental (mapas y fotos). Destinatario de la novela gráfica es un público adulto que sabe apreciar su valor educativo, cultural, espiritual, humanístico. Por las características mencionadas se ha clasificado la obra *Maus* como la novela gráfica.

2. En el marco de la teoría de ADM y sus métodos aplicados en el curso de investigación se han recopilado los constituyentes de la parte no verbal: los fenómenos multimodales. Los fenómenos multimodales, los gestos, la ropa, expresiones de caras de los personajes, la arquitectura de los edificios, el exterior/interior de los sitios donde las escenas tienen lugar, metáfora de animales (personajes dibujados como seres humanos con cabezas de animales, en particular, cerdos, gatos, ratones, perros, ranas, etc.) presentan plan visual, que complementa el texto y aporta la información adicional, aclarativa, que como se ha explicado en el artículo sirve para razonar la elección de las ciertas técnicas de traducción utilizadas para la reconstrucción de la obra en los idiomas metas. Con ayuda de los fenómenos multimodales pudimos ver la información añadida (omitida) al texto justificando las técnicas, por ejemplo, la técnica de omisión o sustitución. Hemos observado siete técnicas de traducción más utilizadas y hemos descubierto las razones lingüísticas y multimodales explicando por qué se utilizan estas mismas técnicas y no otras.

3. En el análisis de la parte verbal de la obra hemos observado los errores lingüísticos del personaje en el texto original y la reconstrucción de los errores en la traducción. Se ha demostrado que no cada viñeta de novela meta conserva los errores originales, pero a lo largo del texto se reconstruye el estilo del lenguaje introduciendo las irregularidades conservando la naturaleza de la lengua meta. Los resultados del análisis textual muestran que en los veinte ejemplos de las unidades lingüísticas analizadas los errores no se conservan en los cinco casos.

4. Se ha tenido a la descripción del sistema semiótico de la novela gráfica visto en un corte multimodal y analizado en dos niveles verbal y no verbal como si fueran dos sistemas “cerrados”, rigurosamente estructurados y sincronizados entre ellos. En realidad, se trata de modelo comunicativo, porque no cabe duda de que la traducción es un modelo comunicativo con el mensaje a transmitir y si los códigos no se interpretan correctamente, el mensaje se corrupta. No hay que repetir que la tarea de traducción es la tarea que se complica por diferentes ideologías y circunstancias del proceso de descodificación y reestructuración del mensaje y no podemos ignorar el carácter de los fenómenos multimodales; ya como bien se imagina, ignorarlos significa caer en la traducción ingenua.

Bibliografía

- Carter, R., McCarthy, M., (2006). *Cambridge Grammar of English. A Comprehensive Guide. Spoken and Written English Grammar and Usage*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Costa, J. (2011) De underground a clásicos. *Minerva. Revista del Círculo de Bellas Artes*, IV época, 18, 89-90.
- Gasca, L., Gubern, R. (2011). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra Print.
- Gómez Salamanca, D. (2013). *Tebeo, cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. PhD Tesis. Barcelona: Universitat Ramon Llull.

- Huertas Abril, C. (2016). Análisis de los rasgos lingüísticos de Maus y sus interferencias en la traducción al español. *TranscULTural: A Journal of Translation and Cultural Studies*, 8, 2, 24-41.
- Hurtado, A. (2001). *Traducción y traductología*. Madrid: Cátedra Print.
- Kamensky, M. (2017). Discursive means of pragmatic influence in the series of graphic novels "Maus" by Art Spiegelman. *Humanities and law research*, 4, 189-194.
- Karasik, O.B. (2016). Comics About the Holocaust: "Maus" by A. Shpigelman and "The Adventures of the Cavalier and Clay" by M. Chabon, *Tomsk State Pedagogical University Journal*, 45, 101-106.
- Kirby, J. (1999). Interview with Ben Schwartz. *The Jack Kirby Collector*, 23, 19-23.
- Kress, G. (2009). What is a mode. C. Jewitt (Ed.), *The routledge handbook of multimodal analysis*, (pp. 54-67). London: Routledge.
- Kress, G.R. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge.
- Lakoff, G. (1973). "Hedges: A Study in Meaning Criteria and the Logic of Fuzzy Concepts". *Journal of Philosophical Logic*, 2, 458-508.
- Molina, L., Hurtado, A. (2001). Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Métra: A translator journal*, 47, 4, 498-512.
- Morgan, G. (2015). Speaking the Unspeakable and Seeing the Unseeable: The Role of Fantastika in Visualising the Holocaust, or, More Than Just Maus. *Visualizing Fantastika*, 6, 27-40.
- O'Halloran, K. (2016). Análisis del discurso multimodal. *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, 12, 1, 75-97. DOI: <http://doi.org/10.35956/v.12.n1.2012.p.75-97>.
- Petersen, R.S. (2011). The Return of Graphic Narratives for Adults. R.S. Petersen (Ed.), *Comics, Manga, and Graphic Novels. A History of Graphic Narratives* (pp. 205-226). Oxford: Praeger.
- Rodríguez Diéguez, J.L. (1977). *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Schodt, F.L. (1983). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo, New York: Kodansha America Inc.
- Spiegelman, A. (1991). *Maus, A Survivor's Tale*. New York: Penguin Books.
- Spiegelman, A. (1992). *Maus II, A survivor's tale and here my troubles began*. New York: Pantheon Books.
- Spiegelman, A. (2011). *MetaMaus*. New York: Pantheon Books.
- Spiegelman, A. (2013). *Maus* (traducido por V. Shevchenko). Moscow: Corpus.
- Tannen, D. (1981). New York Jewish Conversational Style. *International Journal of the Sociology of Language*, 30, 133-149.

GRAPHIC NOVEL TRANSLATION: SEMIOTIC AND MULTIMODAL PERSPECTIVE

Anna V. Khodorenko. University of Valladolid (Spain)

e-mail: khodorenko_anna@ua.fm

DOI: 10.32342/2523-4463-2023-1-25-21

Key words: *translation strategies, multimodality, discourse, graphic novel.*

In this paper we have analysed a graphic novel "Maus. A survivor tale" by Art Spiegelman as well as some variants of its translations in the framework of theory of multimodal discourse analysis (ADM) (O'Halloran). The article focuses on analysing the corpus of investigation on its language and non-language level. The aim of the research is to explain in terms of the multimodal discourse analysis theory of main principles of graphic novel translation while observing the way of source language graphic novel transmutation and reconstructing its architecture in the target novel. The methods having been applied in the present paper are those of linguistic observation and description, empiric comparison of translation variants and translation results analysis using ADM tools. Applying methods of ADM in the process of analysing graphic novel results from the necessity to respond to the main challenges of ADM theory for the studies in theory and practice of translation, as well as semiotics and general linguistics. The objectives of the article are to outline the iconic-textual structure of the graphic novel under the analysis, to characterise

the visual level of the investigated graphic novel, to generalise arising problems to the translator. The concept of multimodality derived from semiotics is being studied in the article explaining the reason for applying the multimodal approach in the study of the graphic novel. Modalities represented in the graphic novel on non-language level are systematised through different types of multimodal phenomena and their relevance for target text meanings transcreation is described. Both visual and language modalities, which are important for the construction of the meaning, are focused attention to and the multimodal phenomena are piled and systematised in the article. The relationship between the visual and written modalities are discussed and the role and importance for the translation process are explained. Until now there are different investigations of the *Maus*, but there is no investigation from the multimodal perspective. The investigators focus on the discursive and pragmatic part, as well as on the expressive value of the work, compare the characteristics of the translation; draw attention to the problems of the literary style of the work *Maus*; study the role of images in the creation of the work. However, there is still no study of graphic novels from the perspective of multimodal discourse analysis. By means of a series of operations of translation techniques the original text is reconstructed in the translation variant. It involves compressing or widening of the original text, removing inconsistencies between different modalities, reinterpreting “language shell” so that a semiotic content could be preserved and the author’s message transmitted without corruption, for that redrawing some characters or chapters, removing, or replacing some visual symbols with different ones. Illustrative material shows a certain logic scheme to follow the process of translation taking into consideration different multimodal phenomena, as well as the absence of some of its constituents. On the one hand, extralinguistic objects engraved in pictures of the graphic novel may present the reason for the translation technique of addition, and on the other hand the absence of some details in the pictures may justify the translation technique of omission. Evaluating functional types of multimodal phenomena also may lead one to adequate selection of synonyms or a phrase to choose in a process of translation having as a “guide” visual image supporting language level of a graphic novel.

The term “graphic novel” is specified as well as the difference between terms “comic” and “graphic novel” is outlined. Graphic novel format is proved to assimilate to the literary novel with the content of memoirs, autobiography, history, documentary reports etc. *Maus* is the first graphic novel dealing with Holocaust theme aimed at the adult audience. According to the definition of the graphic novel, *Maus* is seen to share discursive mechanisms with visual narrative instruments, embedded in multimodal phenomena. The types of multimodal phenomena are selected in the present investigation and grouped with illustrative examples taken from the corpus. In the framework of ADM theory, the selection of translation techniques and operations are justified, and the reasons for certain translation variants are explained. As it is shown in the paper, graphic novel translation differs from literal one. The most important characteristics of graphic novel translation distinguishing this genre of literature have been outlined: 1) the graphic novel translation unit obligatory consists of both verbal and visual parts; 2) the intonation of the characters of the graphic novel is a part of a style and is taken into consideration in the course of translation; 3) visual part of the graphic novel is presented by multimodal phenomena that influence the strategies of translation.

General recommendations for the translation of the historic graphic novel have been given, mainly: 1) for the purpose of collecting information from the visual part. It is recommended to read and discover the entire content of the novel before starting the translation, paying attention to the multimodal phenomena and their types mentioned in this article. Attention is paid to past events, other extralinguistic meaningful objects. An individual language style is translated with the same style and is maintained throughout the text; 2) on the language level, it is recommended to choose at least the sentence as the minimum translation unit of the graphic novel using substitution techniques within the unit as long as the final sentence reflects the same message. However, the largest translation unit can be chosen. Appropriate options are a speech bubble (speech bubbles) or the entire page. Bubbles (speech balloons) often contain colloquial speech, which differs much more between languages than literal text of a book. The ease of colloquial speech is nearly impossible to achieve without the freedom to change the order, composition, and number of sentences. Often, it is not the character-specific phrases that need to be translated, but rather the emotion of outrage or joy, recreating it using the character’s language (such as the speech of the immigrant, the main character, Vladek, or his wife); 3) the use of bold. It is understood that it is not necessary to use bold type in the same units that appear in the original. The most important thing is to convey the same meaning and intonation in the translation avoiding the “word for word” translation; 4) the language style of the author and the characters. The author and the characters of the graphic novel have their own language style, which is part of the meaning. Characters may have their own characteristic expressions and circumstances that explain the choice of phrase translations. After reading the text and visualising the novel, it becomes clearer what type of the target text of the protagonist should be created to remain truthful and sound natural; 5) “Litmus paper”. It is recommended to read the translation after a couple of days without looking at the original text thinking about whether or not the author would choose the same words, style, intonation; 6) Culture references create a certain atmosphere and are translated (6.1) literally as in the example of *gefiltedfish* translation or (6.2) simplification is used the culture in case of

translation of the same unit into Russian *рыбафиги*; 7) translation of anthroponyms and proper names. It is not recommended to translate the proper names of the historical graphic novel taking into account the documentary part of the novel. The same variants of anthroponyms are maintained throughout the text; 8) accuracy is the second priority after avoiding meaning corruption. One should try to preserve accuracy if it is possible, respecting the condition of preserving the meaning without corrupting it. To achieve the effect of equal perception of the novel by the reader both in the original language and in the translation language, two things are needed: understanding what is said in the original text and reconstructing it in the target text.

The ADM theory, in this respect, is the tool to achieve the most adequacy and the most accuracy at the same time.

Bibliografía

Carter, R., McCarthy, M., (2006). *Cambridge Grammar of English. A Comprehensive Guide. Spoken and Written English Grammar and Usage*. Cambridge: Cambridge University Press.

Costa, J. (2011) De underground a clásicos. *Minerva. Revista del Círculo de Bellas Artes*, IV época, 18, 89-90.

Gasca, L., Gubern, R. (2011). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra Print.

Gómez Salamanca, D. (2013). *Tebeo, cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. PhD Tesis. Barcelona: Universitat Ramon Llull.

Huertas Abril, C. (2016). Análisis de los rasgos lingüísticos de Maus y sus interferencias en la traducción al español. *Transcultural: A Journal of Translation and Cultural Studies*, 8, 2, 24-41.

Hurtado, A. (2001). *Traducción y traductología*. Madrid: Cátedra Print.

Kamensky, M. (2017). Discursive means of pragmatic influence in the series of graphic novels "Maus" by Art Spiegelman. *Humanities and law research*, 4, 189-194.

Karasik, O.B. (2016). Comics About the Holocaust: "Maus" by A. Shpigelman and "The Adventures of the Cavalier and Clay" by M. Chabon, *Tomsk State Pedagogical University Journal*, 45, 101-106.

Kirby, J. (1999). Interview with Ben Schwartz. *The Jack Kirby Collector*, 23, 19-23.

Kress, G. (2009). What is a mode. C. Jewitt (Ed.), *The routledge handbook of multimodal analysis*, (pp. 54-67). London: Routledge.

Kress, G.R. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge.

Lakoff, G. (1973). "Hedges: A Study in Meaning Criteria and the Logic of Fuzzy Concepts". *Journal of Philosophical Logic*, 2, 458-508.

Molina, L., Hurtado, A. (2001). Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Métra: A translator journal*, 47, 4, 498-512.

Morgan, G. (2015). Speaking the Unspeakable and Seeing the Unseeable: The Role of Fantastika in Visualising the Holocaust, or, More Than Just Maus. *Visualizing Fantastika*, 6, 27-40.

O'Halloran, K. (2016). Análisis del discurso multimodal. *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, 12, 1, 75-97. DOI: <http://doi.org/10.35956/v.12.n1.2012.p.75-97> .

Petersen, R.S. (2011). The Return of Graphic Narratives for Adults. R.S. Petersen (Ed.), *Comics, Manga, and Graphic Novels. A History of Graphic Narratives* (pp. 205-226). Oxford: Praeger.

Rodríguez Diéguez, J.L. (1977). *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili.

Schodt, F.L. (1983). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo, New York: Kodansha America Inc.

Spiegelman, A. (1991). *Maus, A Survivor's Tale*. New York: Penguin Books.

Spiegelman, A. (1992). *Maus II, A survivor's tale and here my troubles began*. New York: Pantheon Books.

Spiegelman, A. (2011). *MetaMaus*. New York: Pantheon Books.

Spiegelman, A. (2013). *Maus* (traducido por V. Shevchenko). Moscow: Corpus.

Tannen, D. (1981). New York Jewish Conversational Style. *International Journal of the Sociology of Language*, 30, 133-149.

Одержано 11.01.2023.