



UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTÓNOMA DE TABASCO
DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES



**“ANÁLISIS DE LAS TÉCNICAS APLICADAS EN EL
PROCESO DE TRADUCCIÓN DEL CÓMIC WOLVERINE
OLD MAN LOGAN”**

TRABAJO RECEPCIONAL BAJO LA MODALIDAD DE

TESIS

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN IDIOMAS**

PRESENTAN:

**ADRIAN HUNVERTO
MARTÍNEZ PÉREZ**

**ALDO MAURICIO
CÓRDOVA JIMÉNEZ**

DIRECTOR(A):

MTRA. ANA CAROLINA ANCONA BRITO

VILLAHERMOSA, TABASCO.

MAYO, 2022

ADRIAN HUNVERTO MARTÍNEZ PÉREZ - ALDO MAURICIO CÓRDOVA JIMÉNEZ.pdf

 Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:589203257

Fecha de entrega

11 may 2026, 7:25 p.m. GMT-6

Fecha de descarga

11 may 2026, 7:33 p.m. GMT-6

Nombre del archivo

ADRIAN HUNVERTO MARTÍNEZ PÉREZ - ALDO MAURICIO CÓRDOVA JIMÉNEZ.pdf

Tamaño del archivo

10.3 MB

74 páginas

10.889 palabras

70.090 caracteres

0% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 20 palabras)
- Abstract
- Methods and Materials

Fuentes principales

- 0%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
12 caracteres sospechosos en N.º de página
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 0%  Fuentes de Internet
 - 0%  Publicaciones
 - 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)
-



UNIVERSIDAD JUÁREZ
AUTÓNOMA DE TABASCO

"ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE"



DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES
DIRECCIÓN

REF: DAEA/0415/22
Villahermosa, Tabasco; a 04 de abril de 2022

Lic. Maribel Valencia Thompson
Jefe del Depto. de Certificación
y Titulación de la U.J.A.T.
P R E S E N T E

En conformidad con lo establecido en el Artículo 87 del Reglamento de Titulación de la U.J.A.T., me permito comunicar a Usted que la Mtra. Ana Carolina Ancona Brito como Directora dirigió y supervisó el Trabajo Recepcional de "TESIS" denominado "ANÁLISIS DE LAS TÉCNICAS APLICADAS EN EL PROCESO DE TRADUCCIÓN DEL COMIC WOLVERINE OLD MAN LOGAN", elaborado por los CC. Aldo Mauricio Córdova Jiménez y Adrián Hunverto Martínez Pérez, pasantes de la Licenciatura en Idiomas. El jurado para el examen profesional de los mismos (Dra. Elia Margarita Cornelio Marí, Mtro. Bruno Leonardo Ehuano Pino, Mtra. Ana Carolina Ancona Brito, Dra. Claudia Lilia Gallegos García, Mtra. Cathy Larsen Bolen), revisó y señaló las modificaciones que había que hacerle a dicho trabajo y que los interesados han llevado a efecto. Por lo tanto, puede imprimirse.

Atentamente

M.A.E.E. Thelma Leticia Ruiz Becerra
Directora



C.c.p Archivo.

Av. Universidad S/N, Zona de la Cultura, Col. Magisterial, C.P. 86040
Villahermosa, Tabasco
Tel. 01(993) 358.15.00 Ext. 6250-6251 ó (993) 314.23.99, 312.22.00
E-mail: direccion.daea@ujat.mx

www.ujat.mx



UNIVERSIDAD JUÁREZ
AUTÓNOMA DE TABASCO

"ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE"



División
Académica
de Educación
y Artes

COORDINACIÓN DE ESTUDIOS TERMINALES

Villahermosa, Tabasco a 2 de mayo de 2022.

Los que suscriben **Adrian Hunveto Martínez Pérez y Aldo Mauricio Córdova Jiménez** autorizan por medio del presente escrito a la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco para que utilice tanto física como digitalmente la **tesis de pregrado** denominada:

Análisis de las técnicas aplicadas en el proceso de traducción del cómic "Wolverine old man Logan"

De la cual somos autores y titulares de los Derechos de Autor.

La finalidad del uso por parte de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco de la tesis antes mencionada, será única y exclusivamente para difusión, educación y sin fines de lucro; autorización que se hace de manera enunciativa más no limitativa para subirla a la Red Abierta de Bibliotecas Digitales (RABID) y a cualquier otra red académica con las que la Universidad tenga relación institucional.

Por lo antes manifestado, liberamos a la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco de cualquier reclamación legal que pudiera ejercer respecto al uso y manipulación de la tesis mencionada y para los fines estipulados en este documento.

Se firma la presente autorización en la ciudad de Villahermosa, Tabasco a los dos días, del mes de mayo del año dos mil veintidós.

Aldo Mauricio Córdova Jiménez
Firma

Adrian Hunveto Martínez Pérez
Firma

INTRODUCCIÓN	1
Capítulo I: Planteamiento de la investigación	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2 Preguntas de investigación	5
1.3 Objetivos de investigación	5
1.4 Justificación	6
Capítulo II: Estudios sobre la traducción de cómics	7
2.1 Estudios sobre las técnicas aplicadas a la traducción de cómics	7
2.2 Investigaciones sobre la traducción de cómics	10
Capítulo III: Los cómics	13
3.1 ¿Qué es un cómic?	13
3.2 Los cómics a través de los tiempos	13
3.3 Tipos de cómics: características	15
3.4 Diferencias entre cómics y caricaturas	16
3.4.1 El texto	17
3.4.2 Las imágenes	20
Capítulo IV: Técnicas aplicadas a la traducción	21
4.1 Técnicas aplicadas a la traducción según la lista de Hurtado 2001	21
Capítulo V: El cómic “Wolverine Old Man Logan”	24
5.1 Autores	24
5.2 Resumen del cómic	25
Capítulo VI: Metodología para el análisis del cómic “Wolverine Old Man Logan”	27
6.1 Enfoque, tipo y alcances de la investigación	27
6.2 Informantes: caso de estudio	28
6.3 Instrumentos de recogida de datos	30
6.4 Análisis y presentación de resultados	31
CONCLUSIÓN	48
REFERENCIAS	50
INDICE DE FIGURAS DEL CÓMIC	53

INTRODUCCIÓN

La traducción de cómics se distingue por la delicadeza que este género tiene a la hora del proceso de traducción. El autor del cómic de la lengua de origen no necesita pensar en cuanto espacio debe dejar para que el traductor de la lengua meta haga su trabajo. Debido a eso, el traductor necesita aplicar las técnicas de traducción para poder transmitir el mensaje conservando su esencia.

El objetivo principal de esta investigación es descubrir qué técnicas de traducción se utilizan en un cómic para encontrar las dificultades que el traductor percibe al traducir un elemento cultural, idioms, slangs, nombres propios, etc.

Este trabajo de investigación consiste en el análisis del cómic “Wolverine Old Man Logan” a través de las técnicas aplicadas de traducción de acuerdo al libro de “Traducción y Traductología de Amparo Hurtado Albir (2001)

Esta investigación se realizó bajo el paradigma cualitativo. Para ello, se realizó un análisis de contenido que permitió descubrir qué técnicas se aplicaron en el cómic “Wolverine Old Man Logan” elaborando una lista de cotejo tomando como objeto de análisis el capítulo 6 del comic. El trabajo que se presenta a continuación muestra está estructurado de la siguiente manera.

El primer capítulo presenta el planteamiento del problema, el cual resalta la motivación y las razones por las cuales se realiza este trabajo. Es decir, en este capítulo se explica por qué es importante el problema y por qué se debe investigar. El segundo capítulo presenta los antecedentes de la esta investigación; es decir, todo lo que se ha abordado relacionado al tema o lo que se ha abordado de acuerdo a las variables del mismo.

A partir del tercer capítulo, comienza el marco teórico donde se define qué son los cómics, los tipos que existen, como han evolucionado a través de los tiempos y sus diferencias con las caricaturas.

Seguidamente, el cuarto capítulo describe en qué consisten las técnicas de traducción de acuerdo a la lista de Amparo Hurtado Albir en su libro “Traducción y Traductología” publicado en el 2001.

El quinto capítulo se trata del cómic usado como caso de estudio. En este capítulo se describe quienes son los autores y traductores del mismo. Al final se ofrece un resumen de la trama del cómic.

Finalmente, el sexto capítulo desarrolla la parte metodológica. Aquí se explica bajo qué enfoque se llevó a cabo la investigación, qué método se utilizó y qué técnica e instrumento se aplicaron, todo esto para determinar cómo se alcanzaron los resultados obtenidos. Al final, se muestran los resultados que se obtuvieron de la investigación, estos están representados mediante tablas y gráficas a fin de explicar detalladamente cada uno de ellos.

Capítulo I: Planteamiento de la investigación

1.1 Planteamiento del problema

La traducción representa una de las materias que componen el área sustantiva profesional del plan de estudios de la licenciatura en Idiomas, en la cual se espera que el alumno desarrolle las habilidades lo suficientemente competentes para desenvolverse en el ámbito de la traducción, puesto que este proceso consiste en comprender el significado de un texto redactado en una lengua origen y trasladarlo a una lengua meta, manteniendo el mismo significado e intención. En los cursos impartidos en la licenciatura en idiomas del área de traducción, los estudiantes aprenden las técnicas de traducción, de las cuales se hablará más adelante.

La traducción de los cómics representa una de las actividades de mayor complejidad ya que implica que el traductor conozca profundamente aspectos culturales que juegan un papel importante en el proceso de la traducción.

La traducción ha sido relevante durante muchos años, siglos quizás, esta nos ha permitido la comunicación en diferentes idiomas, sobre todo al leer.

“La literatura es un arte que ha sido influenciada por la traducción, ya que, sin ella, muchos libros no serían publicados en diversas lenguas, tal es el ejemplo de “La Biblia”, la cual se ha publicado en 1,109 lenguas (Sara M. Parkinson de Saz p. 91).”

El siguiente tema de investigación despierta un interés porque no es un trabajo que puede realizar cualquier aficionado a los cómics que sea bilingüe, ya que abarcan criterios profesionales en el ámbito de la traducción, en este caso, el uso de las técnicas de traducción aplicadas en el cómic “Wolverine Old Man Logan”.

Para empezar, ¿qué es un cómic? Un cómic es, una serie de dibujos que constituyen un relato con o sin texto. Se le llama cómic al medio de comunicación en su conjunto, es decir, aquellos dibujos plasmados que expresan un mensaje mediante viñetas.

Roman Gubern (1979 p. 107) define el cómic como: “una estructura narrativa formada por secuencias progresivas de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”.

Asimismo, Perucho Mejía G. (2001 p. 16) menciona que “el cómic es un lenguaje mixto-descifrable, formado por la integración del lenguaje icónico y el lenguaje verbal o fonético, a partir de sintagmas menores llamados viñetas”. Esta definición se relaciona con la del autor mencionado anteriormente y así nos abre un panorama más claro de lo que es un comic.

Por otra parte, para muchos la traducción es pasar un mensaje de un idioma a otro sin alterar su mensaje original. Cualquier persona que se dedica a la traducción entiende y sabe que existen diferentes tipos y que cada una de ellas tiene su complejidad.

Por ejemplo, Nida y Taber (1974 p. 29) sostienen que: “La traducción consiste en reproducir, mediante una equivalencia natural y exacta, el mensaje de la lengua original en la lengua receptora, primero en cuanto al sentido y luego en cuanto al estilo”.

Al traducir cómics existen limitaciones, que son típicas del lenguaje, por ejemplo, las expresiones idiomáticas, los dobles sentidos, las referencias culturales, el humor, etc., pero también se enfrentan las limitaciones del espacio. El traductor debe limitar su traducción a la cantidad limitada de espacio provisto, ya que el autor original no pensaba en cómo se traduciría su trabajo, sino que se aseguraba de que las burbujas de diálogos fueran del tamaño perfecto para redactar en las viñetas y es ahí donde surge el uso de las técnicas de traducción para ajustar el texto al tamaño de la viñeta. Para que el traductor proporcione una traducción aceptable lo más cercana posible al original, debe eliminar, agregar o incluso cambiar cualquier contenido que sea necesario. Este fenómeno es similar a lo que sucede con los subtítulos, que también tiene límites de espacio estrictos. Por lo tanto, el traductor debe ser cuidadoso y elegir la técnica correcta para transmitir el mensaje sin cambiar el sentido del texto original.

1.2 Preguntas de investigación

Pregunta general:

¿Cuáles son las técnicas aplicadas a la traducción en los cómics?

Preguntas secundarias:

¿Cuáles son las consecuencias que se presentan si las técnicas aplicadas a la traducción de un cómic no son adecuadas?

¿Cómo afectan las técnicas de traducción a la sintaxis al traducir al español, teniendo en cuenta que en ocasiones se pierde información o se reconstruyen párrafos?

1.3 Objetivos de investigación

Objetivo general:

Detectar cuáles son las técnicas aplicadas en la traducción de los cómics.

Objetivos específicos:

Identificar las consecuencias que se presentan si las técnicas aplicadas a la traducción de un cómic no son adecuadas.

Descubrir en que afectan las técnicas de traducción a la sintaxis al traducir al español, teniendo en cuenta que en ocasiones se pierde información o se reconstruyen párrafos.

1.4 Justificación

En el caso de esta investigación nos proponemos examinar el uso de las técnicas aplicadas dentro de la traducción del cómic “Wolverine Old Man Logan” de inglés a español.

El motivo por el cual seleccionamos este cómic es porque consideramos que este tipo de literatura ha tenido un auge importante en los últimos años. Además de nuestra afición por los cómics. Debido a esto, creemos que el cómic es un medio interesante que puede ser usado para futuros proyectos de investigación en la licenciatura en idiomas visto que los objetos de estudio que se utilizan con más frecuencia son las series, películas, y libros.

Mediante el análisis detallado del uso de las técnicas, se determinaría con exactitud cuáles son los aspectos negativos y positivos que se encuentran en el cómic, lo cual nos permitirá aclarar los mecanismos aplicados en la traducción.

Así mismo, partiendo de los resultados de esta investigación podría realizarse una propuesta concreta para mejorar el uso de estas técnicas en los cómics cuando se traducen del inglés al español sin cambiar la idea original del autor.

El alcance de la investigación se justifica, ya que su intención es analizar el uso de estas técnicas basado en la lista de Hurtado Albir (2001), quien las clasifica, las define y explica su debido uso en diferentes contextos y en diferentes problemáticas, diciendo donde deben aplicarse y bajo qué circunstancias para determinar la importancia no solo del uso de estas técnicas, sino también para ayudar a mejorar y contribuir a la realización de una traducción que contenga la esencia y la idea original del autor, teniendo en cuenta que estas pretenden eliminar, agregar o cambiar ciertos elementos del texto de la lengua original al texto de llegada. La justificación de esta investigación es dar a conocer que las técnicas de traducción tienen un peso significativo en la traducción de cómics, ya que el utilizarlas de manera adecuada demuestra la utilidad y la importancia de las mismas.

Capítulo II: Estudios sobre la traducción de cómics

2.1 Estudios sobre las técnicas aplicadas a la traducción de cómics

La información en el cómic se nos proporciona tanto de forma visual como de manera escrita. Por ello, a la hora de traducir nos encontramos ante lo que Roberto Mayoral, Dorothy Kelly y Natividad Gallardo (1986 p. 93-105) llaman “traducción subordinada”. En este tipo de traducción, el texto origen consta de una serie de códigos extralingüísticos (visuales, sonoros y tipográficos) que condicionan la tarea traductológica. La traducción subordinada se da en diferentes medios como el cine, la música, la publicidad y el cómic.

Castillo Cañellas (1996 p. 15) explica que, en relación a esto, uno de los problemas de traducción más importantes es el espacio y agrega lo siguiente: “Los autores de cómic crean bocadillos o espacios donde se añade el texto los cuales son adecuados para que quepa el texto en lengua origen, pero no para la traducción y además dificulta o imposibilita añadir explicaciones o perífrasis. La traducción debe ajustarse al espacio del que dispone y, además, el traductor únicamente puede intervenir en el texto, no en las imágenes”.

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

- ✓ Modificación de la estructura de la oración o del significado
- ✓ Eliminación de redundancias
- ✓ Omisión de los signos de admiración
- ✓ Eliminación de puntos suspensivos
- ✓ Omisión del punto y aparte
- ✓ Supresión de perífrasis
- ✓ Representación de los números en cifras
- ✓ Uso de la variante no pronominal de un verbo cuando sea posible

Así pues, habrá información eliminada la cual no podrá añadirse ni compensar de ninguna manera al lector. Por todo lo dicho, Castillo Cañellas (1996) sostiene que la traducción de cómics suele sufrir una pérdida de riqueza importante respecto al original, que no solo perjudica

al mensaje en los diálogos sino también a la caracterización de personajes, o a la descripción de entornos. Este problema del espacio es lo que Carmen Valero Garcés (2000 p. 227-228), llama “La influencia del marco en el que se inserta el material lingüístico y las limitaciones que ello impone”. Además, para Valero Garcés hay otros dos aspectos fundamentales en los que se pueden dividir los problemas a la hora de traducir cómics.

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

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

Por otra parte, Valero Garcés (2000) plantea cuatro estrategias para traducir y plasmar correctamente este tipo de lenguaje. La primera de ellas consiste en añadir elementos diferentes y no solo del texto: expresiones coloquiales, signos de puntuación, palabras para enfatizar, un vocabulario más elaborado, más palabras soeces. La segunda estrategia es adaptar los recursos usados en el texto original a nuestra traducción para producir un efecto similar. El tercer método consistiría en adaptar determinados detalles a la nueva realidad sociocultural. Y finalmente, la última estrategia consistiría en suprimir las referencias culturales conocidas por la cultura del texto original, pero irrelevantes o desconocidas en la cultura de llegada.

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

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

2.2 Investigaciones sobre la traducción de cómics

Para indagar sobre las técnicas de traducción aplicadas a los cómics, se hizo una búsqueda de artículos científicos y tesis donde se encontraron ciertos estudios similares a nuestra investigación, los cuales permitieron conocer con más profundidad la relación entre sí.

Uno de los estudios que contribuyó a nuestra investigación fue “La traducción de cómic: Análisis traductológico de V de Vendetta” publicado en el año 2016 por Carmina Gil Segovia. Seguidamente está el estudio “Traducción del cómic americano, superhéroes y chimichangas” publicado en el año 2015 por Carla Gonzalbes Valenzuela. Finalmente se encuentra el estudio publicado en el año 2016 por Alan Gregorio Hernández Jiménez que lleva por nombre “Dificultades en la traducción del cómic The Wrath of Batman”

El proceso de traducción de cómics suele proporcionar abundante material de estudio y despertar gran interés desde la perspectiva traductológica, aunque cabe señalar que no disponemos de un amplio repertorio de trabajos específicos dedicados a este sector.

La traducción de cómics condiciona al traductor a la hora de comenzar con el proceso de traducción no solo por dificultades traductológicas como los tipos de discursos, diferentes estructuras de tiempos verbales, referencias culturales, vocabulario, etc. sino también por dificultades que el cómic propio representa.

Brandimonte (2012 p. 151) menciona lo siguiente:

...el traductor debe demostrar su destreza mediadora, teniendo que afrontar no solamente problemas traductológicos, sino también de tipo técnico, con limitaciones y restricciones representadas por el espacio, por el dibujo, por el formato y por todos aquellos fenómenos no lingüísticos que recorren sus páginas y que deberán solucionarse excluyendo la posibilidad de optar por traducciones explicativas, notas, ampliaciones, y planteando, al mismo tiempo, hasta qué punto es posible omitir elementos del texto fuente.

El primer antecedente sobre la traducción de cómics es el de “V de Vendetta”, de los autores Alan Moore y David Lloyd. Este trabajo de investigación lleva por título “La traducción de cómic: Análisis traductológico de V de Vendetta” realizado por Carmina Gil Segovia (2016) el cual utilizó para su titulación de licenciatura en traducción e interpretación.

El cómic “V de Vendetta” fue escogido por habla coloquial y referencias culturales. El objetivo de esta investigación fue analizar las dificultades de traducción que se encuentran en este cómic. Debido a su habla coloquial y su referencia cultural, Gil Segovia encontró difícil traducir esta obra, ya que solo posee contenido textual exclusivo de la región donde proviene el cómic.

El autor muestra en su análisis que, para poder ajustar la traducción al espacio del texto original, la técnica que más se empleó fue la elisión (técnica que consiste en eliminar elementos de información del texto del idioma original), que destacó sobre la comprensión lingüística, generalización, entre otras. Finalmente, Gil Segovia (2016 p. 31) presenta sus conclusiones mencionando lo siguiente:

“Para aprovechar el espacio del que se dispone en la imagen se utilizan varios medios. El primero de ellos sería la adaptación del tamaño de la fuente de la letra para que quepa correctamente en los espacios y bocadillos.”

Por otra parte, Carla Gonzalbes Valenzuela, realizó su trabajo de investigación en 2015 desarrollando el tema “Traducción del cómic americano, superhéroes y chimichangas”. En este proyecto resaltan los problemas que el cómic presenta para ser traducido, es decir, con un enfoque más traductológico y no de formato o de espacio como los autores anteriores.

La autora de esta investigación analizó varios fragmentos del cómic americano “Deadpool: The complete collection Vol. 2” y tomó las partes más complicadas para traducir, por ejemplo, expresiones que contenían siglas, así como “L.A.M.F.”, términos que no son utilizados con mucha frecuencia o que se inventan para fines del cómic, como es el caso de “Parrot-talk” el cuál se utiliza para indicar que es el modo de hablar de un loro. El uso del doble sentido o humor negro nunca hace falta en los cómics de Deadpool. Es por eso que la autora también analiza la expresión “weenie-bikini!” que se refiere a un hombre que tiene el pene pequeño. Además, el uso de las canciones que los personajes interpretan en los cómics presenta cierta dificultad en la traducción ya que no se puede traducir literalmente lo que la estas dicen, este es el caso de

“Summer breeze” que es cantada por Deadpool haciendo referencia a lo que está sucediendo en la historia.

Gonzalbes Valenzuela concluye con una propuesta de traducción dando solución a cada una de las dificultades que encontró en los diversos fragmentos que seleccionó, como fueron las expresiones idiomáticas, humor, doble sentido, canciones, entre otros.

Finalmente, pudimos hallar en el trabajo de Alán Gregorio Hernández Jiménez que realizó su trabajo de investigación en 2016 con el tema “Dificultades en la traducción del cómic The Wrath of Batman”.

Este proyecto muestra qué tipos de dificultades se presentan al traducir un cómic. Los ejemplos más vistos son: dificultades en el tratamiento del lenguaje, espacio en los globos y recuadros, onomatopeyas, nombres propios y sobrenombres, uso del insulto, entre otros.

Hernández Jiménez (2016) menciona que el traductor de historietas debe estar familiarizado con los elementos que componen a un cómic a fin de crear un producto innovador y de calidad.

Por último, el autor muestra un recurso adecuado, ya que su teoría es que, a pesar de las limitaciones técnicas como la falta de equipo para modificar imágenes, el traductor pueda entregar un buen mensaje en la lengua meta.

Este estudio de la traducción del cómic “The Wrath of Batman”, primero hace una comparación de ambos textos originales (inglés-español), después encuentra las dificultades de traducción y finalmente hace su propuesta de traducción para dar solución a los problemas que el autor considera que no permiten que el mensaje sea claro.

Capítulo III: Los cómics

3.1 ¿Qué es un cómic?

Existen varias respuestas para esta interrogante. Según el historiador de prensa, investigador del cómic y sociólogo Antonio Martín (1978, citado por el Ministerio de Cultura 2010 p. 4) el cómic, tebeo o historieta, también denominado noveno arte “puede definirse a nivel operativo como una historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados, que representan una serie progresiva de momentos significativos de la misma, según la selección hecha por un narrador.”

Por otra parte, el Ministerio de Cultura (2010 p. 4) resalta “Un género que, si bien durante el siglo XIX y las primeras décadas del siglo XX fue escasamente considerado, ha ido ganando en reconocimiento social y cultural en los últimos años, siendo cada vez más numerosas las iniciativas puestas en marcha en nuestro país con el fin de impulsar su difusión, relevancia y capacidad lectora.”

Es un medio visual de narración verbo-icónica que comunica historias de uno o varios personajes. Se trata de una “narración secuencial mediante imágenes fijas” Castillo (2004 p. 248). Es decir, mediante una sucesión de imágenes (compuestas por caricaturas dibujadas) que se complementan con textos. Es un producto cultural que busca persuadir a grandes públicos y posee sus códigos propios. El cómic o historieta (nombre que se le da en México) es un producto sociolingüístico. La historieta es un sistema semiótico, que tiene una denotación (habla e imagen) y una connotación.

También, el cómic puede ser definido como un relato que lleva dibujos o imágenes. Él mismo puede contar o no con texto, pero, aunque lo haga, el texto nunca ocupa un rol principal frente a los dibujos como sí lo hace en otras formas de relato tales como la novela o la poesía.

3.2 Los cómics a través de los tiempos

El cómic es un género bastante antiguo, que probablemente no se le conocía como tal, ya que antepasados, contaban historias, a través de los dibujos, algunos de ellos fueron los egipcios ya que representaban muchos de sus mitos en dibujos y jeroglíficos que realizaban sobre hojas de papiro, y también hacían murales en forma de tira, que incluían imagen y texto.

El humor gráfico, el chiste ilustrado, la tira y la historieta de humor nacen con la prensa moderna, aunque tengan determinados antecedentes como los dibujos satíricos medievales o las caricaturas renacentistas.

“A finales del siglo XIX, la prensa en Estados Unidos empezó a publicar suplementos de carácter cómico en color. El 26 de octubre de 1896, el New York Journal publicó “The Yellow Kid and His New Phonograph” de Richard Fenton Outcault; esta sería considerada la primera historieta.

El cómic contenía una secuencia de dibujos que representaban una situación cómica, mientras el diálogo se desarrollaba dentro de unos globos. El autor no fue consciente de su propia invención en aquel momento, pero había abierto una forma narrativa que en años posteriores otros historietistas irían desarrollando.” Ministerio de Cultura (2010 p. 6).

El cómic alcanzó su independencia editorial al imprimirse en sus propias publicaciones, conocidas en Estados Unidos como comic-books. Estos surgieron a principios de los años treinta con una intención publicitaria y se popularizaron a finales de la década al dar cabida a los superhéroes, género que revolucionó el mundo del cómic. Will Eisner reinventó el medio en 1978 con la publicación de “Contrato con Dios”, considerada la gran primera novela gráfica. Con formato de libro, este cómic contiene una serie de relatos cortos ambientados en el barrio del Bronx de Nueva York en los años de la Depresión. Eisner consigue la fuerza narrativa y expresiva de las historietas rompiendo el marco de las viñetas y de los bocadillos. Ministerio de cultura (2010)

3.3 Tipos de cómics: características

En la actualidad, los cómics representan un género literario muy importante no solo usados como recurso de entretenimiento sino también como recurso educativo por su característica de reproducir historias a través de animaciones y así transmitir esos mensajes para dar el fomento a la lectura. Guzmán López (2011).

Las características principales que identifican a un cómic son muy específicas, estas son las imágenes que muestran cierto tipo de acciones de manera consecutiva para mostrar al lector o mínimo, para tratar de interpretar una idea de lo que acontece en la historia. Además de las imágenes, los cómics muestran una estructura narrativa que se forma con viñetas, pictogramas o células que pueden ir acompañadas o no, de una escritura fonética.

Por lo tanto, Ortega (2010 p. 5) menciona lo siguiente:

“Su desarrollo en el tiempo y en el espacio sucede en un constante continuum con duración variable en el cual el lector, a través de la interacción con su lectura, une a su propio gusto e imaginación, descifrando y ordenando los signos para poder interpretar su historia o narración...”

Una de las características que hacen al comic propio de su género es la “viñeta”, esta es aquella que representa el espacio y tiempo de la acción narrada a través de una mínima significación en el montaje del comic.

Con respecto a esto, la autora anterior menciona que:

“La viñeta como espacio de la narración, contempla en su estructura o montaje, diversos puntos de vista, espacios, tiempos, elementos plásticos y narrativos para construir y articular las secuencias...” (2010 p. 5)

Actualmente, cuando se escucha la palabra “cómic” lo primero que se viene a la mente de las personas es “Marvel” o “DC”, dos compañías americanas de personajes de superhéroes que han basado sus caricaturas, videojuegos, juguetes e incluso películas en los cómics.

Y en efecto, son compañías que han usado este género literario para reproducir sus historias desde los años 60, creándose una gran competencia entre estas dos empresas.

Sin embargo, no son las únicas marcas o géneros de historietas que pueden ofrecer buenas producciones para los lectores.

Por ejemplo, en diferentes partes del mundo se le puede llamar al cómic de diferente manera. El término “comic” proviene de la versión estadounidense, en España se le conoce como “tebeo”, en Japón como “manga”, en Francia como “band dessinée”, en Italia como “fumetti”, en Argentina como “historieta” y así este término tiene sus variantes de acuerdo a la región donde es publicado.

3.4 Diferencias entre cómics y caricaturas

La diferencia entre un cómic y una caricatura es muy clara. Para definir el cómic y la caricatura, Ortega (2010) señala que, es un estilo de dibujar en el que los dibujos son aislados, es decir, no siguen una secuencia para determinar si se crea una historia o no. En cuanto al cómic, puede tener un estilo caricaturesco, pero este sigue una secuencia de animaciones y determina una historia en varias viñetas.

Mientras que la caricatura no se enfoca en construir una historia a través de diálogos, el cómic lo hace propiamente. De acuerdo con Ortega (2010), esto se debe a que la caricatura plasma en el dibujo una hipótesis mental, es decir, deja que la persona cree una propia perspectiva de la imagen acerca de lo que el caricaturista quiere describir. Si este proceso tiene éxito, la persona que observa la imagen coincidirá con el artista. Por otra parte, si la imagen resulta ambigua creando en el espectador varias perspectivas, entonces la comunicación entre ambos fracasa.

Además de crear una historia a través de los diálogos en las viñetas, el autor de un cómic se conecta con el lector porque transmite lo que está aconteciendo en la historia.

Ortega señala también que, el cómic funciona como una narración escrita o temática que es muy parecida a lo que puede ofrecer un texto o un libro desarrollado de forma literaria. La única diferencia que se puede encontrar sobre esta perspectiva del cómic.

Ya que se mostraron las diferencias entre el cómic y las caricaturas, se darán a conocer los componentes del cómic que nos permiten identificar los mensajes que se transmiten en cada viñeta, estos pueden ser desde un simple ruido (autos, explosiones, golpes, etc.) hasta una conversación muy larga.

3.4.1 El texto

En los cómics, los textos son escritos en viñetas, las cuales incluyen bocadillos que sirven para identificar los diferentes tipos de mensajes que el autor desea transmitir. Los bocadillos contienen otros elementos que son exclusivos del cómic, como son los globos, estos establecen la relación entre las palabras e imágenes.

Existen diferentes tipos de globos que nos ayudan a interpretar la intención del mensaje dependiendo la forma del contorno.



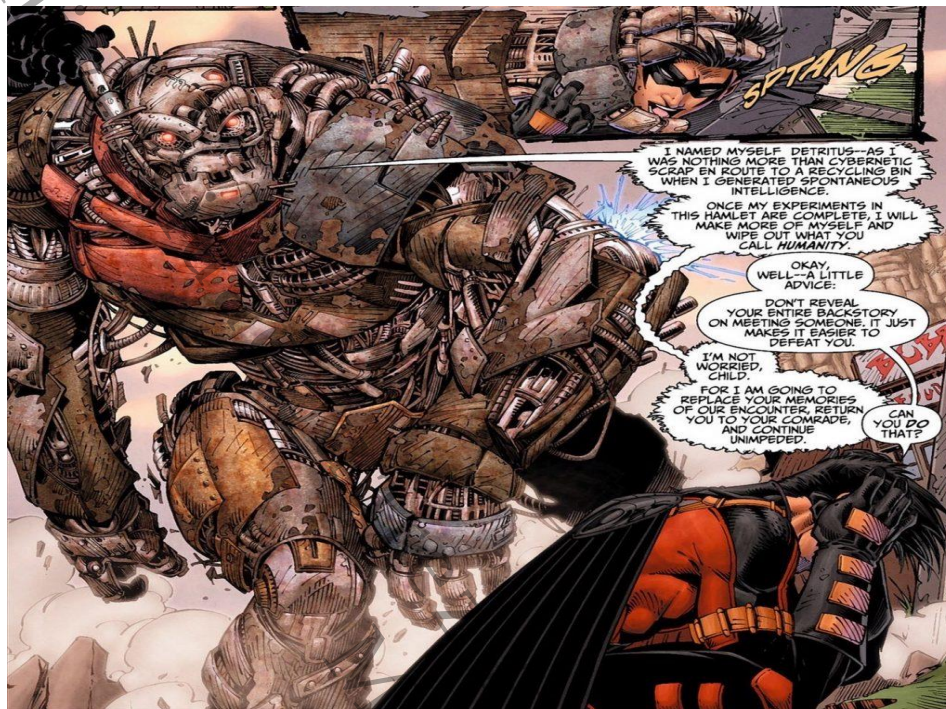
El globo tradicional es aquel que representa lo que el personaje está diciendo en determinado tiempo.



El globo ondulado significa que el personaje expresa llanto, sudor, nerviosismo, voz temblorosa, debilidad, temor, frío, etc.



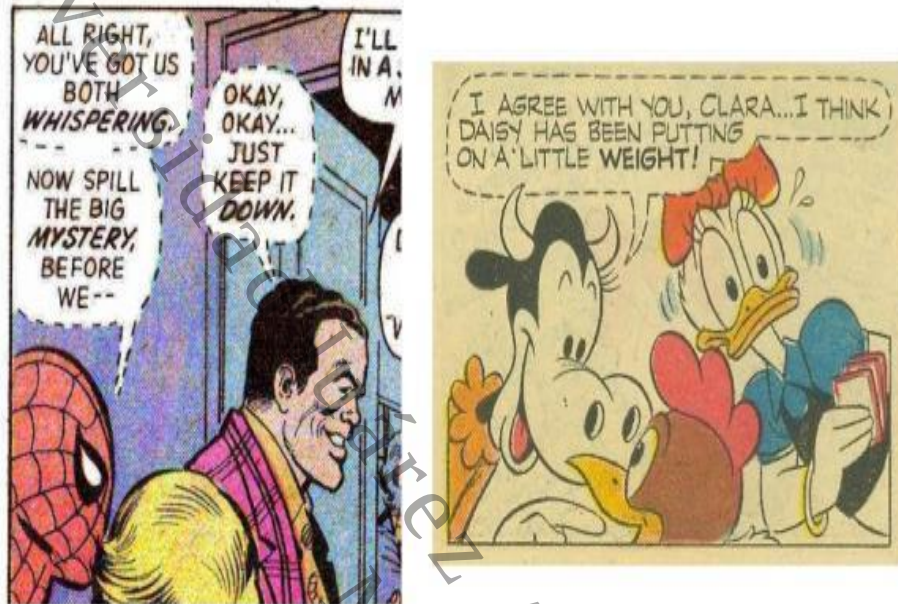
El globo con contorno en forma de dientes de serrucho expresa gritos, irritación, estallido, etc.



El globo con contorno en forma de nube significa que el personaje está pensando una idea.



El globo con contorno con líneas discontinuas significa que los personajes hablan en voz baja para susurrar o expresar secretos o confidencias.



3.4.2 Las imágenes

Las viñetas están relacionadas con los pictogramas que componen a un comic. Estos se refieren al espacio y al tiempo que a su vez representa la temporalidad del comic, esta se compone de una serie de signos (imágenes), que a pesar de su inmovilidad pueden asumir una dimensión temporal debido a las convenciones de su lectura.



Capítulo IV: Técnicas aplicadas a la traducción

4.1 Técnicas aplicadas a la traducción

Hurtado Albir propone la siguiente definición de técnica de traducción:

Procedimiento, visible en el resultado de la traducción, que se utiliza para conseguir la equivalencia traductora a micro unidades textuales; las técnicas se catalogan en comparación con el original. La pertenencia del uso de una técnica u otra es siempre funcional, según el tipo de textual, la modalidad de traducción, la finalidad de traducción y el método elegido. (Hurtado Albir, 2001 p. 642)

Existe una propuesta de clasificación de las técnicas de traducción según Molina y Hurtado (2001) De acuerdo con estas autoras, son dieciocho las técnicas de traducción, las cuales fueron propuestas en su libro *Translation technics revisited: A Dynamic and Functionalist Approach* (2001):

A continuación, se muestra una lista de definiciones de las técnicas de traducción según Hurtado Albir (2001, pp. 269-271)

1. Adaptación:

“Se reemplaza un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora.”

2. Ampliación lingüística:

“Se añaden elementos lingüísticos; es un recurso que suele ser especialmente utilizado en la interpretación consecutiva y doblaje.”

3. Amplificación:

“Se introducen precisiones no formuladas en el texto original: informaciones, paráfrasis explicativas, notas del traductor, etc.”

4. Calco:

“Se traduce literalmente una palabra o sintagma extranjero; puede ser léxico y estructural.”

5. Compensación:

“Se introduce en otro lugar del texto traducido un elemento de información o efecto estilístico que no se ha podido reflejar en el mismo lugar en que aparece situado en el texto original.”

6. Compresión lingüística:

“Se sintetizan elementos lingüísticos. Es un recurso especialmente utilizado en interpretación simultánea y subtitulación.”

7. Creación discursiva

“Se establece una equivalencia efímera, totalmente imprevisible fuera de contexto.”

8. Descripción:

“Se reemplaza un término o expresión por la descripción de su forma y/ o función.”

9. Elisión:

“No se formulan elementos de información presentes en el texto original.”

10. Equivalente acuñado:

“Se utiliza un término o expresión reconocido (por el diccionario, por el uso lingüístico) como equivalente en la lengua meta.”

11. Generalización:

“Se utiliza un término más general o neutro.”

12. Modulación:

“Se efectúa un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del texto original; puede ser léxica y estructural.”

13. Particularización:

“Se utiliza un término más preciso o concreto.”

14. Préstamo:

“Se integra una palabra por expresión de otra lengua tal cual. Puede ser puro (sin ningún cambio), o naturalizado (transliteración de la lengua extranjera).”

15. Sustitución:

“Se cambian elementos lingüísticos o paralingüísticos (entonación, gestos) que afectan a aspectos de la variación lingüística: cambios de tonos textuales, estilo, dialecto social, dialecto geográfico, etc.”

16. Traducción literal:

“Se traduce palabra por palabra un sintagma o expresión.”

17. Transposición:

“Se cambia la categoría gramatical.”

18. Variación

“Se cambian elementos lingüísticos o paralingüísticos (entonación, gestos) que afectan a aspectos de la variación lingüística: cambios de tono textual, estilo, dialecto social, dialecto geográfico, etc.”

Capítulo V: El cómic “Wolverine Old Man Logan”

Como se mencionó anteriormente, se tomó este cómic como objeto de investigación debido a que presenta características que se relacionan al tipo de análisis que queremos presentar. Además, que para este punto las preguntas que se plantearon al inicio de la investigación comienzan a tener respuestas.

Quizás para algún otro aficionado lector este sea un cómic ordinario, pero para nosotros tiene un gran valor, pues el personaje principal es uno de los más populares del cómic y cine.

5.1 Autores

Mark Millar: es un guionista británico de cómics que ha sido reconocido por el *New York Times* como uno de los escritores *best-sellers* en la industria de este género.

Este autor es conocido también por escribir obras como *Wanted*, *Kick-Ass*, *The Secret Service*, *Jupiter's Legacy*, *Nemesis*, *Superior*, *Super Crooks*, *American Jesus*, *MPH*, *Starlight* y *Chrononauts*.

Su trabajo en Marvel Comics incluye la creación de *The Ultimates*, seleccionado por la revista *Time* como el cómic de la década, además de *Wolverine: Old Man Logan* y *Civil War*, la serie de super héroes más vendida en casi dos décadas.

Mark ha sido productor ejecutivo en todas sus adaptaciones al cine y actualmente es consultor creativo para *Fox Studios* en su catálogo de películas de Marvel.

Steven McNiven: es un afamado ilustrador de origen canadiense que ha impactado al mundo entero con sus vibrantes y emocionantes trazos.

Comenzó a trabajar en Estados Unidos cuando obtuvo un puesto en *CrossGen Comics* durante un viaje a la *San Diego Comic-Con*. Tomó el lugar de Josh Middleton de la serie *Meridian*. Cuando *CrossGen* dejó de publicar McNiven pasó a *Marvel* para colaborar en el comic *Ultimate Secret*. En 2006 se unió con Mark Millar y crearon *Civil War* haciendo una de las mejores obras de superhéroes. En 2008, se juntaron para realizar *Wolverine: Old Man Logan*.

5.2 Resumen del cómic

El universo cinematográfico de Marvel está repleto de numerosos superhéroes y con cada uno de ellos un sinfín de historias, enfrentamientos, líneas de tiempo, y en algunos casos encuentros con personajes de otras franquicias. Teniendo todo esto en cuenta, no es de extrañarse que en algunas ocasiones equipos como, Los Vengadores, Los X-Men, Los 4 fantásticos, Los Guardianes de la galaxia, X-Force, Excalibur, etc, tengan que unir fuerzas debido a que se enfrentan a situaciones que los superen como equipo, como tal es el caso de una de las películas más taquilleras del universo Marvel “The Avengers: Infinity War”, donde se observan a grupos de superhéroes combatiendo contra una misma amenaza.

La historia está ambientada 50 años en el futuro de los acontecimientos de Civil War. El personaje principal, Logan, conocido como Wolverine, se encuentra viejo y atormentado, tanto así que no ha sacado sus garras en esos 50 años y no quiere recurrir a la violencia, es decir, es todo lo contrario de lo que conocíamos de Logan.

Los Estados Unidos han sido conquistados y divididos por los supervillanos, como Hulk, Kingpin, Dr. Doom y Red Skull. Los héroes han sido eliminados, no existe ni uno más, perdieron la batalla y los malos son quienes gobiernan.

Logan vive con su esposa, Maureen y sus hijos Scotty y Jade en Sacramento, California (territorio que pertenece a Hulk), por lo tanto, necesita dinero para pagar la renta de su vivienda. La pandilla Hulk llega al hogar de Logan para cobrar, a lo que él responde que no está listo, esto provoca que se enfurezcan y tengan un enfrentamiento con Logan, él decide no pelear debido al tormentoso acontecimiento de hace 50 años. Logan recibe una paliza y se le advierte pagar el doble el próximo mes.

Golpeado y adolorido, Logan es atendido en casa y recibe la visita de un viejo amigo, un ex vengador, Hawkeye quien ahora es ciego. Hawkeye le propone un trabajo a Logan por el cual recibirá una buena cantidad de dinero, suficiente para pagar la renta de su hogar y así evitar los problemas de la deuda. Logan acepta con la condición de no pelear con nadie, llega a un acuerdo con Hawkeye y ambos comienzan la aventura.

El trabajo consiste en llevar un paquete secreto a Nueva Babilonia (territorio que pertenece a Red Skull). Logan supone que son drogas y por eso es tanto el secreto que Hawkeye, sin embargo, más adelante se revela que contiene ese paquete.

En la historia se menciona que el nombre de Wolverine murió desde el día en que los villanos tomaron el control de todo y desde entonces se rehúsa a utilizar sus garras de nuevo y recurrir a la violencia. Logan le cuenta a Hawkeye lo que pasó esa noche y a través de flashbacks se muestra lo que sucedió.

Un grupo de villanos conformado por Dr. Octopus, Magneto, Shocker, Sabretooth, Siniestro, El duende verde, Bullseye, Escorpión, Omega Red, entre otros, decidieron entrar a la mansión de los X-Men para atacar a los niños mutantes, aniquilar a todos los héroes.

Wolverine, al ver lo que estaba ocurriendo, no dudó en actuar y asesinó a todos los villanos, al ver que el último atacante murió, apareció Misterio, uno de los supervillanos que hizo una ilusión para Wolverine y hacerle creer que los villanos en realidad estaban ahí, pero a quienes en realidad asesinó fue a los X-Men, héroes como Jubilee, Cyclops, Storm, Rogue, Gambit, Beast, entre otros. Debido a eso, Wolverine decidió suicidarse, sin embargo, él no puede morir porque su factor de curación no se lo permite. Dijo que mató a Wolverine y que jamás volvería a lastimar a otro ser vivo.

Al final, Logan logra entregar el paquete que era un portafolio lleno del suero del super soldado (el que se utilizó para el Capitán América). Hawkeye muere y Logan logra escapar con el dinero. Lamentablemente, cuando llega a casa, encuentra a su familia asesinada por la pandilla Hulk faltando dos semanas para cumplirse el plazo del pago de la renta.

Finalmente, Logan decide sacar las garras después de 50 años y cobra venganza acabando con cada miembro de la pandilla y su líder Bruce Banner.

Capítulo VI: Metodología para el análisis de las técnicas de traducción • aplicadas al cómic “Wolverine Old Man Logan”

6.1 Enfoque, tipo y alcances de la investigación

Enfoque: cualitativo

Según Hernández Sampieri et al. (2014 p. 7) “Los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y análisis de datos.” ya que los estos no siguen en si un proceso rígido o con secuencia. Otra de las características importantes del enfoque cualitativo es que, ayuda a descubrir cuales son las preguntas de investigación más importantes y así responderlas y perfeccionarlas. Además, Hernández Sampieri et al (2014 p. 7) menciona lo siguiente: “el enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de datos para revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación”. Por último, la secuencia del enfoque cualitativo no siempre es la misma, esta varía con cada estudio ya que a veces es necesario regresar a etapas previas para modificar las preguntas de investigación.

Tipo de investigación: análisis del contenido

El análisis de contenido es fundamentalmente un tipo de medición de carácter científico aplicado a un mensaje, en el marco de propósitos del ámbito de las ciencias sociales.

Algunos autores consideran que el análisis de contenido se aplica exclusivamente al texto, otros a todo tipo de mensaje. Esto conduce fácilmente a introducir clasificaciones y efectuar comparaciones.

Berelson (1952, citado por Tinto Arandes 2013, p. 140), define el análisis de contenido como una técnica de investigación diciendo: “se trata de una técnica de investigación para la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido de la comunicación, aunque puede ser utilizada en otros campos como en el análisis cualitativo de variables o en el estudio de la complejidad de un fenómeno entre otros”.

Pero también, para ciertos autores, ha de permitir la formulación de inferencias acerca del emisor y de los receptores, así como del contenido o significado latente del mensaje.

Según Krippendorff (1980, citado por Tinto Arandes 2013, p. 140) “el análisis de contenido está considerado como una de las metodologías más importantes de la investigación sobre comunicación, estableciendo que su objetivo descansa en estudiar de manera rigurosa y sistemática la naturaleza de los diferentes mensajes que se intercambian en los actos de comunicación que realizamos.”

Alcance de la investigación: descriptivo

El alcance descriptivo según Hernández Sampieri et al (2014, p. 92) “Busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”.

Ya que se buscó especificar las propiedades del cómic y las características de la traducción del inglés al español e identificar las técnicas que se aplicaron, al mismo tiempo, describir cómo fue que el traductor las empleó, y si logró transmitir el mismo mensaje que el autor en la versión original, es decir, sin perder su esencia.

6.2 Informantes: caso de estudio

El cómic “Wolverine Old Man Logan” cuenta con 8 capítulos, 217 páginas y 745 globos de diálogo para examinar de qué manera fueron aplicadas las técnicas en el proceso de traducción. Sin embargo, para no abarcar todo el cómic, seleccionamos el capítulo 6 ya que cuenta con ciertas características que serán mencionadas más adelante.

El enfoque metodológico de esta investigación fue cualitativo, por lo tanto, el tipo de muestreo fue “no probabilístico” porque la elección de los elementos del objeto de estudio no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación.

La muestra se seleccionó de acuerdo a los siguientes criterios en el proceso de traducción:

Criterios de la muestra:

Técnicas aplicadas a la traducción	Consisten en proporcionar al traductor opciones de traducir fragmentos del texto de acuerdo a las necesidades del mismo.
Características de las técnicas de traducción	-Ayuda a mejorar la comprensión en la traducción -Suprime partes del diálogo original para reducir el espacio de las letras en los globos
Aspectos a traducir	-Términos redundantes -Nombres de personajes que se sobreentienden -Nombres propios que pueden ser sustituidos por pronombres, adverbios, etc. -Información no relevante para los lectores -Idioms -Slangs

Del universo de cómics, se seleccionó el cómic *Wolverine Old Man Logan* como caso de estudio que se describe en la siguiente tabla.

Estructura del cómic *Wolverine Old Man Logan*

Capítulo	Total de páginas	Número de globos
1	24	98
2	22	94
3	24	101
4	24	81
5	22	74
6	26	105
7	24	86
8	34	106

El análisis del cómic se basó en los criterios mencionados anteriormente, la muestra de este fue seleccionada entre las viñetas del cómic, este cuenta con 8 capítulos, 217 páginas y 745 globos. Se seleccionó el capítulo 6 como corpus del caso de estudio porque es el que tuvo más viñetas y menos páginas. Este capítulo proporcionó referencias culturales, idioms, expresiones, diverso vocabulario y diferentes estructuras para aplicar las técnicas de traducción.

6.3 Instrumento de recogida de datos:

La matriz de análisis es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La matriz de análisis se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: si o no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros. Es conveniente para la construcción de este instrumento y una vez conocido su propósito, realizar un análisis secuencial de tareas, según el orden en que debe aparecer el comportamiento. Debe contener aquellos conocimientos, procedimientos y actitudes que el estudiante debe desarrollar.

La matriz de análisis se dividió en cuatro columnas, la primera consistió en colocar el texto de la viñeta en el texto original (inglés). La segunda en colocar el texto de la viñeta traducido (español). La tercera en colocar que técnica se aplicó en los textos mencionados anteriormente. La última en colocar las observaciones de la aplicación de las técnicas, es decir, si eliminó un adverbio que no era necesario en la traducción, nombres propios que ya habían aparecido antes, palabras redundantes, información no relevante, cambio de estructura y categoría gramatical, cambio de punto de vista, adaptaciones culturales, etc.

6.4 Análisis y presentación de resultados

Los siguientes datos fueron recabados del capítulo 6 del cómic al igual que se muestra el respectivo número de página de cada frase.

Tabla 1

No. de página	Texto en inglés	Texto en español	Técnica de traducción	Modificaciones
132	Holy \$#%@!	¡Que \$#%!	Adaptación	El término se adapta a la cultura receptora.
133	What the hell's going on, Logan?	¿Qué diablos está sucediendo, Logan?	Adaptación	El término se adapta a la cultura receptora.
133	I don't know! It's a T-rex with Venom's face or somethin'! Does it really friggin' matter?	¡No lo sé! ¡Es un tiranosaurio con la cara de Venom... o algo así! ¿Acaso importa?	Elisión	Se elimina la palabra "friggin'".
133	Oh man. He must have bonded with one of the savage land dinosaurs.	Ay, amigo. Debíó unirse a uno de los dinosaurios de la tierra salvaje.	Sustitución y Traducción literal	Sustitución de "Oh man" por "Ay, amigo". Los demás términos se tradujeron literalmente.
133	We haven't got a chance.	No tenemos ninguna oportunidad.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
133	Would you shut up an' just start blowin' holes in him, please?	¿Te puedes callar y empezar a llenarlo de agujeros, por favor?	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
134	It's Logan. I'd recognize him everywhere.	Es Logan, lo reconocería en cualquier parte.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
134	He's got Hawkeye with him and they're	Viene con Hawkeye y los persigue ese	Calco y modulación	La palabra "Hawkeye" se traduce tal cuál en el

	both being chased by that alien thing that was always annoying Spider-man.	extraterrestre que siempre molestaba a Spider-man.		texto meta y se hace modulación de la voz pasiva en “they’re both being chased” a voz activa en “los persigue”.
134	Send Black Bolt.	Manda a Black Bolt	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
134	If memory serves, the symbiote was very sensitive to sound.	Si no me falla la memoria, el simbiote es muy sensible al sonido.	Modulación	Se hace modulación de “If memory serves” a “Si la memoria no me falla” se modula un término positivo por uno negativo.
134	What’s going on? Have you knocked it on its ass?	¿Qué está pasando? ¿Ya le pateaste el trasero?	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
134	I’m blind, you idiot. You tell me!	Estoy ciego, idiota. ¡Dímelo tú!	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
135	You are so damn useless, Hawkeye.	No sirves para nada, Hawkeye.	Elisión	Se elimina “la maldición”
135	Huh?	¿Eh?	Sustitución	Se sustituye la interjección.
135	What the hell--?	¿Qué demonios...!	Adaptación	El término se adapta a la cultura receptora.
136	What in God’s name--?	En nombre de Dios, ¿Qué...?	Compensación	Los términos en la lengua meta aparecen en otro lugar que en el texto original.
137	Stop.	Alto.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.

137	Would somebody mind telling me what just happened here?	¿A alguien le importaría decirme qué acaba de suceder?	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
138	Holy crap!	¡Maldita sea!	Adaptación	El término se adapta a la cultura receptora.
138	Did we just teleport?	¿Nos teletransportamos?	Elisión	Se elimina la palabra “just”.
138	Good evening, gentlemen.	Buenas tardes, caballeros.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
138	I hope you’ll forgive Black Bolt’s lack of explanation, but he’s a man of few words, I’m afraid	Espero que disculpen la falta de explicaciones de Black Bolt. Me temo que es un hombre de pocas palabras.	Compensación	El término “I’m afraid” aparece en otro lugar en el texto meta.
138	My name is Emma Frost and I bid you welcome to the forbidden quarter.	Mi nombre es Emma Frost... les doy la bienvenida al cuartel prohibido.	Elisión y adaptación	Se elimina la palabra “and” y el término “bid you welcome” se adapta a la cultura receptora.
139	Emma?	¿Emma?	Traducción literal	El término se traduce literalmente.
139	Oh, we know who you are, sweet-cheeks. We just wanna know why you kidnapped us and our six hundred dollar automobile!	Oh, sabemos quién eres, dulzura. ¡Solo queremos que nos digas por qué nos secuestraste con todo nuestro automóvil de seiscientos dólares!	Modulación y transposición	Se hace modulación de “We just wanna know why you kidnapped us” estos términos están en un modo indicativo, mientras que en la traducción aparece en modo subjuntivo “¡Solo queremos que nos digas por qué nos secuestraste”. La

				transposición se hace en el término “our six hundred dollar automobile!” tomando en cuenta que “six hundred dollar” es un adjetivo, sin embargo, en la lengua meta “de seiscientos dólares” funciona como sustantivo.
139	First of all, the Spider-mobile didn't cost you anything, Hawkeye. You won it playing cards with the Mandarin twenty years ago...	En primera, el Spider-móvil no te costó nada, Hawkeye. Te lo ganaste jugando cartas con el Mandarin hace veinte años...	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
139	... and even then you were cheating with a plant and an earpiece.	... y aun así, hacías trampa con un cómplice y un auricular.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
139	Secondly, you haven't been kidnapped. You've been rescued. And this car you're so worried about is being repaired by our technicians.	En segunda, no los secuestramos, los rescatamos. Y nuestros mecánicos están reparando el auto que tanto te preocupa.	Compensación y modulación	El término “you're so worried about” aparece al final de la oración en la traducción. Se hace modulación en los términos “you haven't been kidnapped”, “you've been rescued” y “is being repaired” ya que estos están en voz pasiva y en la

				traducción están en voz activa.
139	Don't bite the hand that feeds you, darling. We're your first good news since you started this adventure.	No muerdas la mano que te da de comer, cariño. Somos la primera buena noticia que tienen desde que comenzaron esta aventura.	Equivalente acuñado	Se utiliza el equivalente a la lengua meta del término "Don't bite the hand that feeds you, darling" (No muerdas la mano que te da de comer, cariño).
139	I don't get it. How come you're still so young?	No lo entiendo. ¿Por qué todavía estás tan joven?	Equivalente acuñado y modulación	Se utiliza el equivalente a la lengua meta del término "I don't get it" (No lo entiendo) y se hace modulación del término "How come" por "¿Por qué..."
139	I'm the most powerful psychic in the world, Logan. You see what I want you to see. Even this place isn't quite as pretty as it looks.	Soy la psíquica más poderosa del mundo, Logan. Ves lo que yo quiero que veas. Incluso, este lugar no es tan lindo como parece.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
140	Where the hell are we, anyway?	¿Dónde diablos estamos?	Elisión	Se elimina el término "anyway".
140	The last place on earth where our once great race can live without fear of persecution. We're not the future	En el último lugar en la tierra donde nuestra otrora grandiosa raza puede vivir sin miedo a la persecución. Ya no	Modulación	Se hace modulación de "Didn't you hear?" a "¿O qué no se enteraron?"

	anymore. Didn't you hear?	somos el futuro. ¿O qué no se enteraron?		
140	What do you mean?	¿Qué quieres decir?	Adaptación	Se adapta la frase en inglés a una común en español.
140	Those theories about us being the next stage in human evolution were simply that, I'm afraid.	Me temo que esas teorías de que seríamos la próxima etapa en la evolución humana eran solo eso.	Compensación	El término "I'm afraid" aparece en otro lugar en la traducción.
140	Just theories.	Teorías	Elisión	Se elimina el término "Just"
140	There's twenty of us now and not a single mutant in close to forty years. We were a blip, Logan. Nothing more than a brief genetic anomaly.	Somos veinte ahora, y no ha nacido ni un solo mutante en casi cuarenta años. Fuimos una interrupción, Logan. Nada más que una breve anomalía genética.	Modulación y amplificación	Se hace modulación de "There's twenty of us now" a "Somos veinte ahora". Se amplifica la frase "and not a single mutant" para ser precisa.
140	Aw, boo, hoo. Maybe we'd feel a little more sorry for you if you hadn't sold us down the river.	¡Ay qué tristeza! Tal vez sentiríamos más pena por ti si no nos hubieras traicionado.	Sustitución y adaptación	Sustitución de los elementos lingüísticos "Aw, boo, hoo" por "Ay que tristeza" y se adapta el idiom "sell down the river" a la cultura receptora.
140	What are you talking about?	¿A qué te refieres?	Adaptación	Se adapta la pregunta original a una más común en español.

140	You know what I'm talking about.	Sabes a lo que me refiero.	Adaptación	Se adapta la frase original a una más común en español.
141	I'm a survivor, Hawkeye. Marrying my husband saved a lot of mutant lives.	Soy una sobreviviente, Hawkeye. Casarme con mi esposo salvó la vida de muchos mutantes.	Traducción literal y calco	Los términos se traducen literalmente y se utiliza calco en el término "Hawkeye".
141	Oh! Don't give me that. You had Black Bold on your side.	No me digas esas tonterías. Tenías a Black Bold de tu lado.	Elisión, adaptación y calco	Se elimina el elemento "Oh!". Se adapta la expresión "Don't give me that" a la cultura receptora. Y se utiliza calco en el elemento "Black Bold"
141	And they had Loki. And Dormammu. And Magneto. Need I continue? We simply forged a pact in the interests of our species.	Y ellos a Loki, Dormammu y Magneto. ¿Necesitas que siga? Solo forjamos un pacto de interés para nuestra especie.	Elisión y modulación	Se eliminan los elementos "And", y "had". Se hace modulación de "Need I continue?" a "¿Necesitas que siga?"
141	Whatever.	En fin.	Adaptación	Se adapta a una frase más común en español.
141	It's still in you, isn't it? This super hero thing. Deep down, you haven't changed at all.	Todavía está dentro de ti, ¿verdad? La cosa de superhéroe. En el fondo no has cambiado nada.	Modulación	Se hace modulación de "at all" a "nada".
141	I know what's in the box, Hawkeye	Sé lo que hay en la caja, Hawkeye.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.

141	Well, let's just hope you can still keep a secret, skank.	Bueno, pues esperemos que aún puedas guardar un secreto, ramera.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
142	That's the buggy operational again, Miss Frost. We fixed her up as clean as a whistle.	El auto está en operación otra vez, señorita Frost. Lo compusimos y quedó como nuevo.	Transposición y adaptación	Se cambia la categoría gramatical de "operational" (adjetivo) a "operación" (sustantivo). Se adapta la expresión "as clean as a whistle" a la cultura receptora ("quedó como nuevo").
142	Excellent. Now be good boys and show our visitors to the eastern exit, would you?	Excelente. Ahora, sean buenos muchachos y muéstrenles a nuestros visitantes la salida oriental, por favor.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
142	Whatever you say, Miss Frost.	Como usted diga, señorita Frost.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
142	Well, Logan. Did you find that peace you always craved?	Bien, Logan. ¿Encontraste la paz que tanto anhelabas?	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
142	Huh?	¿Eh?	Sustitución	Se sustituye la interjección.
142	This life you've built for yourself in California. Are you happy with your wife and children? Did you finally find contentment?	La vida que te has forjado en California. ¿Estás feliz con tu esposa e hijos? ¿Finalmente encontraste el bienestar?	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.

142	You're the mind-reader.	Tú eres quien lee la mente.	Transposición	Se cambia la categoría gramatical del elemento "mind-reader" (adjetivo) a "tú eres quien lee la mente" (sujeto con verbo)
142	Then congratulations.	Entonces, felicidades.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
144	What was she talking about back there, Hawkeye? What are you carrying in that case?	¿De qué hablaba, Hawkeye? ¿Qué es lo que llevas en es maleta?	Elisión	Se elimina el término "back there"
144	Mind your own business.	No es asunto tuyo.	Adaptación	El elemento se adapta a la cultura receptora.
144	It isn't drugs?	¿No son drogas?	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
144	I said mind your own business, Logan.	Te dije que no es asunto tuyo.	Adaptación	El elemento se adapta a la cultura receptora.
144	Only twenty minutes from Pym Falls, bub. That's the entrance to New Babylon, right?	Solo faltan veinte minutos para llegar a Pym Falls, tipo. Esa es la entrada a Nueva Babilonia, ¿cierto?	Amplificación y calco	Se amplifica el término "Only twenty minutes from..." a "Solo faltan veinte minutos para llegar a...". Y se utiliza calco en el elemento "Pym Falls".
144	I wonder why they called it Pym Falls.	Me pregunto por qué le pusieron Pym Falls.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
144	Keep your eyes on the road, man. You'll find out soon enough.	No quites los ojos del camino, hombre. Te enterarás muy pronto.	Modulación	Se hace modulación del elemento "Keep your eyes on the road, man" a "No quites los

				ojos del camino, hombre”.
148	Look at this place	Mira este lugar.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
148	New Babylon, man.	Nueva Babilonia, hombre.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
148	Where anything can happen.	Donde todo puede pasar.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
149	Can I be frank with you, Logan?	¿Puedo ser franco contigo, Logan?	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
149	This trip we just made. It wasn't what you think. That drug-running thing was just a cover story, dude.	Este viaje que acabamos de hacer no es lo que pensabas. Eso de llevar drogas era una pantalla, amigo.	Transposición y adaptación	Se cambia la categoría gramatical del elemento “drug-running” (sustantivo) a “Eso de llevar drogas” (sujeto y verbo)
149	What?	¿Qué?	Traducción literal	El término se traduce literalmente.
149	You better not be ripping me off here, bub. I go back home without that cash and the Hulk gang's eatin' my kids for breakfast.	Más vale que no me estés estafando, tipo. Si regreso a casa sin ese dinero, la pandilla Hulk va a desayunarse a mis hijos.	Adaptación	El término “You better” se adapta a la cultura receptora utilizando “Más vale que”
149	Relax, short-stuff. I'm an ex super hero.	Relájate, chaparrito. Soy un ex superhéroe.	Adaptación	El término “short-stuff” se adaptó a la cultura receptora utilizando “chaparrito”
150	And an ex super villain.	Y un ex supervillano.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.

150	Would you shut up? You'll get your cash. These guys we're meeting got money to burn. I just wanted to give you a heads-up before we made contact.	¿Puedes callarte? Vas a recibir tu dinero. A los tipos que estamos por ver les sobra dinero. Sólo quería avisarte antes de que los contactáramos.	Adaptación, modulación y transposición	El término "got money to burn" se adapta la cultura receptora utilizando "les sobra dinero". Se hace modulación de "I just wanted to give you a heads-up" por "Solo quería avisarte". La transposición se hace cuando se cambia "we made contact" por "contactáramos"
150	I thought you'd be glad. I wasn't running drugs this time.	Pensé que te alegraría saber que, esta vez, no estoy contrabandeando drogas.	Equivalente acuñado	Se utiliza el equivalente a la lengua meta del término "I wasn't runnin drugs" (estaba contrabandeando).
150	I am glad.	Me alegra.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
150	So smile, for @%\$'s sake.	Así que sonríe, con una @%\$.	Adaptación	Los elementos se adaptan a la cultura receptora.
150	Hey, anybody seen the fat-man around here?	Oigan, ¿alguien ha visto por aquí al gordo?	Compensación	El término "fat-man" aparece en otro lugar en la traducción.
150	Hawkeye?	¿Hawkkeye?	Calco	Se utiliza el mismo elemento tanto en la lengua original como en la lengua meta.
150	I am so pleased to see you, my friend. We	Me alegra mucho verte, amigo mío. Oímos que	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.

	heard you got killed back in Utah, man. We thought you'd never make it.	te mataron en Utah, hermano. Pensamos que nunca lo lograrías.		
150	Ah, it was nothing we couldn't handle, Tobias. We got blown off course for a couple of days, but the merchandise is as safe as houses.	Ay, nada que no pudiéramos manejar, Tobías. Nos sacaron un poco de curso, pero la mercancía está totalmente segura.	Elisión y adaptación	Se elimina el término "for a couple of days". La expresión "as safe as houses" se adapta a la cultura receptora.
151	You mind if we take a look?	¿Te importa si miramos?	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
151	Be my guest.	Adelante.	Adaptación	La expresión "be my guest" se adapta a la cultura receptora.
151	Ninety-nine vials of super soldier serum for the ninety-nine members of your rebel alliance.	Noventa y nueve viales de suero del súper soldado para noventa y nueve miembros de tu alianza rebelde,	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
151	What?	¿Qué?	Traducción literal	El término se traduce literalmente.
151	Tobias is the front-man for a super-team being put together and my contacts on the west coast are only too pleased to lend a hand.	Tobías es el líder de un súper equipo que se está formando, y mis contactos en la costa oeste están más que listos para ayudarles.	Adaptación	El término "are only too pleased to lend a hand" se adapta a la cultura receptora (están más que listos para ayudarles).
151	It's beautiful, Hawkeye. This is all we need. The villains	Es hermoso, Hawkeye. Esto es todo lo que necesitamos. Los	Traducción literal y calco	Los términos se traducen literalmente y

	are dead or divided or fat. This is all we need to start the next Avengers team.	villanos están muertos, divididos o gordos. Esto es todo lo que necesitamos para empezar el próximo equipo de vengadores.		se usa calco en el término “Hawkeye”
151	Well, I’m afraid there’s still some tiny little small –print you and I haven’t spoken about, Tobias.	Bueno, me temo que todavía hay unas cositas en letra pequeña que tú y yo no hemos discutido, Tobías.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
151	Not a problem. How much do you need?	No hay problema. ¿Cuánto necesitas?	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
151	Oh, it’s not money. Not for me, anyway. All I’m after is a cast-iron assurance.	Oh, no se trata de dinero. No para mí, en todo caso. Lo único que quiero es una garantía cien por ciento sólida.	Equivalente acuñado	Se utiliza el equivalente a la lengua meta del término “a cast-iron assurance” (una garantía cien por ciento sólida)
152	Which is?	Y ¿se trata de...?	Sustitución	Se sustituye la entonación.
152	A place on this super-team and a vial of the super-serum.	Un puesto en este súper equipo y un vial del súper suero.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
152	Is this a joke?	¿Estás bromeando?	Transposición	Se cambia la categoría gramatical del término “joke” (sustantivo) a “bromeando” (verbo)
152	The Red Skull killed my friends, dude. When they’re going down I want a piece	Red Skull mató a mis amigos. Cuando los hundan, quiero participar, hombre.	Calco, elisión y adaptación	Se usa calco del término “Red Skull”. Se elimina el término “dude”. Y el término “I

	of them. You understand? Now either count me in or the deal is off.	¿Me entiendes? Así que me incluyen o se acabó nuestro acuerdo.		want a piece of them” se adapta la cultura receptora (quiero participar).
152	Once an avenger, always an avenger, huh?	Una vez vengador, siempre vengador, ¿no?	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
152	It’s a deal, old man. You’ve got your place on the team.	Tenemos un trato, viejo. Tendrás tu lugar en el equipo.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
152	Awesome. You have no idea how much this mean to me. I feel like I felt when they first made me an avenger. Just to have someone believe in me like this...	Fantástico. No tienes idea de lo que significa para mí. Me siento como cuando me hicieron vengador por primera vez. Sólo con tener a alguien que crea en mí así...	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
152	Hawkeye?	¡Hawkeye!	Calco	Se usa calco en el término “Hawkeye”.
153	What the hell--?	¿Qué demonios...?	Adaptación	Se adapta el término a la cultura receptora.
153	Down, boy.	¡Quieto, chico!	Adaptación	Los términos se adaptaron a la cultura receptora.
153	Ungh!	¡Ungh!	Traducción literal	El término se traduce literalmente.
154	Undercover S.H.I.E.L.D. agents. You just walked straight into a Sting, Hawkeye.	Agentes secretos de S.H.I.E.L.D. Acaba de caer en una redada, Hawkeye.	Calco y equivalente acuñado	Se usa calco en los términos “S.H.I.E.L.D.” y “Hawkeye”. Se utiliza el equivalente a la lengua meta “You just

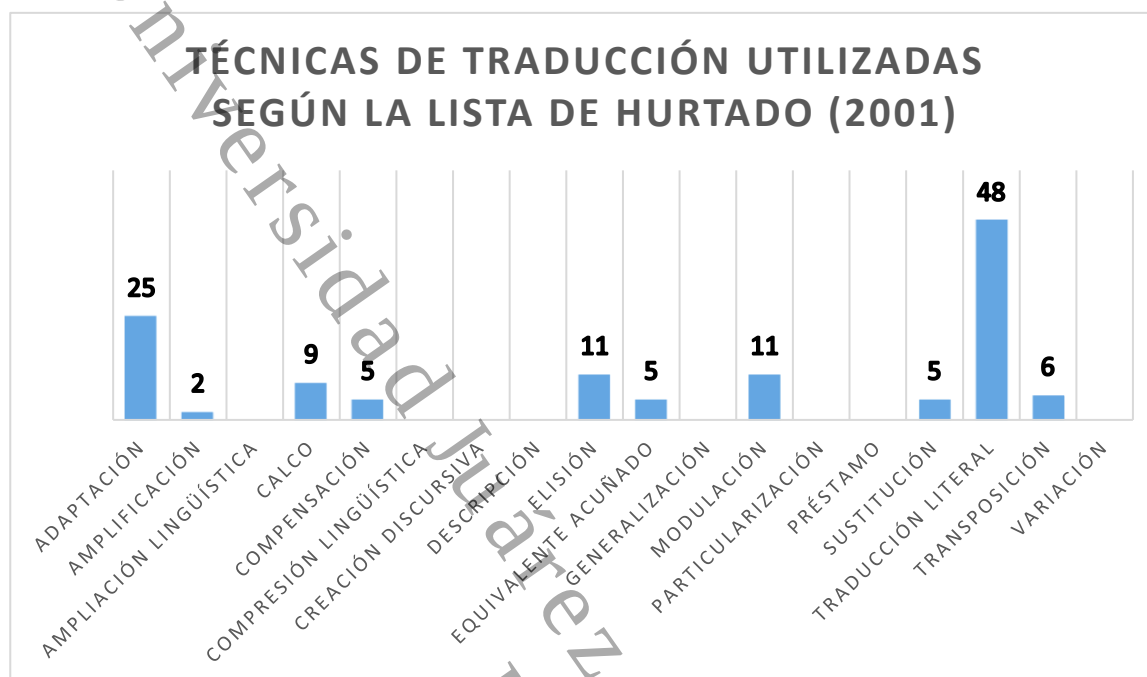
				walked straight into a Sting” (Acaba de caer en una redada).
154	There is no super-team. There is no rebel alliance.	No hay ningún super equipo. No hay ninguna alianza rebelde.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
154	You really think the President wouldn't know every conversation that goes down in this town?	¿En verdad creías que el presidente no se enteraría de cada conversación que ocurre en esta ciudad?	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
154	What do you want me to do? Beg? You think because I'm old and blind I'm gonna give you that satisfaction?	¿Qué quieres que haga? ¿Qué te ruegue? ¿Crees que porque estoy viejo y ciego te voy a dar ese placer?	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
154	Do your worst.	Hazme lo peor.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.
154	Okay.	Okey.	Traducción literal	Los términos se traducen literalmente.

Al realizar el análisis de las técnicas aplicadas en la traducción del cómic se encontró que, de las 18 técnicas propuestas en la lista de Hurtado, solo fueron aplicadas 10 durante la traducción como se puede observar en la tabla 2. Se recaudaron las muestras de acuerdo a la lista de Hurtado y se especificó el número de veces que se utilizaron, además del número de página donde se encuentran las viñetas. Para facilitar la observación de qué técnicas fueron las más utilizadas se realizó una gráfica (ver gráfica 1) con la información de la tabla 2.

Tabla 2. Vaciado de análisis del cómic

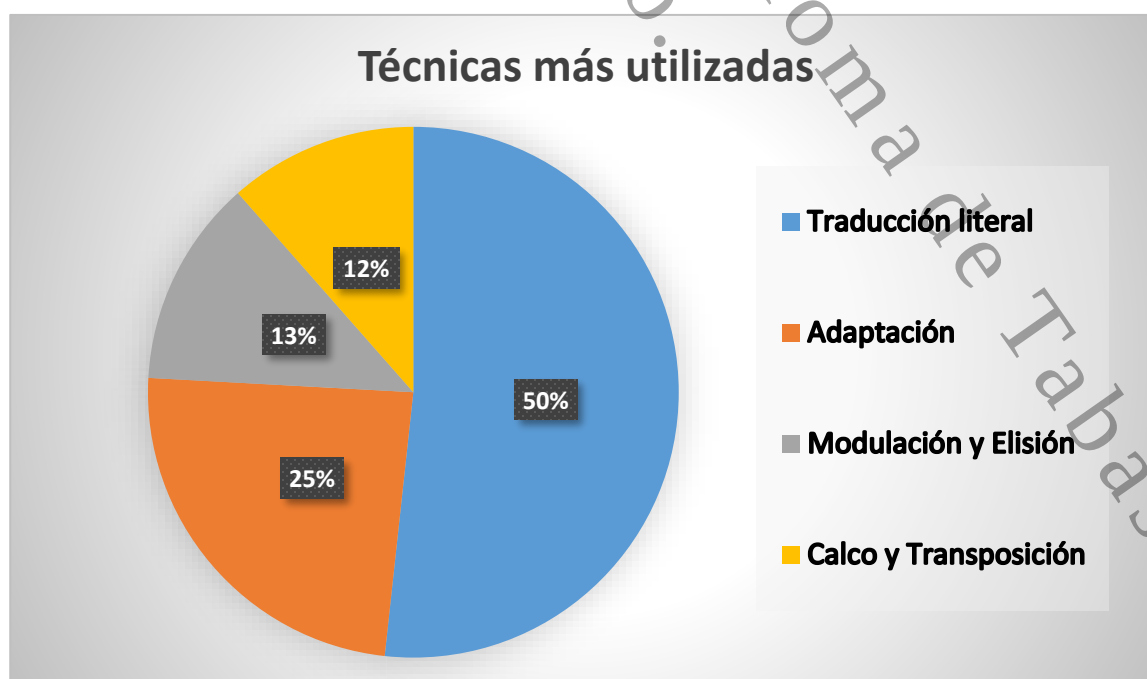
Técnicas de traducción según la lista de Hurtado (2001)	Número de veces que se aplicaron las técnicas	Ubicación/No. de página
Adaptación	25	132, 133, 135, 138, 140, 141, 142, 144, 149, 150, 151, 152, 153
Amplificación	2	140, 144
Ampliación lingüística	0	
Calco	9	134, 141, 144, 150, 151, 152, 154
Compensación	5	136, 138, 139, 140, 150
Comprensión lingüística	0	
Creación discursiva	0	
Descripción	0	
Elisión	11	133, 135, 138, 140, 141, 144, 150, 152
Equivalente acuñado	5	139, 150, 151, 154
Generalización	0	
Modulación	11	134, 139, 140, 141, 144, 150, 152
Particularización	0	
Préstamo	0	
Sustitución	5	133, 135, 140, 142, 152
Traducción literal	48	133, 134, 137, 138, 139, 141, 142, 144, 148, 149, 144, 148, 149, 150, 151, 153, 154
Transposición	6	139, 142, 149, 150, 152
Variación	0	

Gráfica 1



Del análisis que se llevó a cabo cuatro de las técnicas fueron las que más fueron utilizadas y se puede observar en la gráfica 2

Gráfica 2



CONCLUSION

La tarea de un traductor no es nada fácil. Se puede encontrar con varias dificultades al traducir, especialmente al traducir textos literarios. Sin embargo, esto no debe de ser un factor que impida a los traductores realizar su labor.

Al principio de esta investigación se había propuesto verificar únicamente el uso de la técnica de elisión dentro del cómic. Pero, al realizar ciertas observaciones se optó por analizar el capítulo 6 ya que contaba con las características necesarias para la realización de nuestro trabajo. El instrumento utilizado para analizar las técnicas de traducción utilizadas en el proceso de traducción del cómic demostró que no todas las técnicas mencionadas por Hurtado se utilizan y hay unas que el traductor usa más que las demás. Esto se debe a que el texto se presta para traducir frases coloquiales o frases que tengan un equivalente en la lengua meta. En ciertos globos, el texto era demasiado si se traducía al español, por lo tanto, fue de suma importancia eliminar palabras sin alterar el significado del mismo. Por otra parte, se encontraron frases que en español no tenían sentido si se traducían o no tenían algún equivalente, por lo tanto, el traductor debía adaptar la frase para dar un significado lógico en la lengua meta. Además de frases equivalentes o adaptadas al español, se detectó que algunas palabras provenientes del inglés permanecían de la misma forma en la lengua meta dándose a notar la técnica del calco. Por último, la traducción literal fue la que destacó entre todas las técnicas debido a que el traductor no encontró problema alguno en muchas partes del texto.

Los resultados obtenidos permiten deducir que es importante el uso de técnicas de traducción ya que ayudan a transmitir el mensaje que el autor del cómic quiso que sus lectores tuvieran y el traductor lo hace posible. La labor del traductor no es cosa fácil de hacer, sobre él está la responsabilidad que los lectores de los cómics reciban el mensaje del autor. Para que eso suceda el autor debe utilizar algunas técnicas que le permitan emitir una idea clara y precisa.

Los resultados, en este trabajo, demostraron que las técnicas más utilizadas fueron la adaptación, modulación, elisión, calco, transposición y la que más se utilizó fue la traducción literal. Como ya se mencionó antes, para un traductor conocer las diversas técnicas que puede utilizar al realizar su labor es de suma importancia. Es por ello que se consideró importante el haber

realizado esta investigación y de haber investigado un poco más sobre estas técnicas, esperando que los futuros traductores puedan hacer uso de ella y conocer diversas técnicas.

Por otra parte, si las técnicas de traducción aplicadas a un cómic no son adecuadas, el texto no tendría el mismo sentido en la lengua meta porque el tipo de lenguaje podría ser distinto ya que las técnicas serían aplicadas erróneamente o se usarían técnicas diferentes a las que se mencionaron anteriormente. Otro ejemplo podría ser el tipo de vocabulario, al utilizar mal las técnicas de traducción o utilizar otras no mencionadas anteriormente, este no es apto para un cómic que es leído por jóvenes en su mayoría, o simplemente por el hecho de ser un género literario que no necesita un registro muy elevado.

Mientras tanto, la sintaxis se ve afectada en oraciones que cambian su categoría gramatical o su enfoque, por ejemplo, al aplicar la técnica de la transposición se cambian sustantivos por verbos, verbos por adjetivos, adjetivos por sustantivos, etc. haciendo que la traducción conserve el mensaje y tenga el mismo sentido del original. Además, los cambios estructurales se manifestaron de manera importante en la traducción ya que fueron útiles para desarrollar la técnica de la modulación, esta permitió al traductor cambiar modos verbales, oraciones que en el idioma original estaba en modo indicativo y en la lengua meta su traducción era en modo subjuntivo, o las modificaciones de términos que pasaban de afirmativo a negativo o viceversa. Estas dos técnicas fueron relevantes porque revelaron muchas modificaciones en la sintaxis que, si se hubiesen traducido de manera literal o con el uso de otra técnica, no habrían tenido el mismo significado.

Finalmente, se cree que lo que hace falta no solo son los conocimientos, sino la experiencia y el saber cómo y cuándo emplearlos en las traducciones. Sabemos que para ser un traductor no solo basta con saber dos idiomas, sino que se debe tener una preparación en ciertos campos de traducción, literaria, técnica, científica, entre otras para poderse dedicar a este gran campo laboral.

REFERENCIAS

Balteiro Isabel (2010). *Word-formation and the Translation of Marvel Comic Book Charactonyms*. Vigo International Journal of Applied Linguistics 7: 31-53.

Berelson Bernard.; Lazarsfeld Paul (1952). *The Analysis of communication content*. University of Chicago and Columbia University.

Bonilla Lynch Álvaro y Rojas Alfaro Rojas (2012). *El aprendizaje de lenguas extranjeras como herramienta para el desarrollo humano*. Congreso Iberoamericano de las Lenguas en la Educación y en la Cultura / IV Congreso Leer.es. Salamanca, España.

Brandimonte Giovanni (2012). *La traducción de cómics: algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor*. Università degli Studi di Messina.

Castillo Cañellas Daniel (1997). *El discurso de los tebeos*.

Cultura / IV Congreso Leer.es, Salamanca, España.

Gil Segovia Carmina (2016). *La traducción de cómic. Análisis traductológico de V de Vendetta*. Universitat Jaume.

Gonzalbes Valenzuela Carla (2015) *Traducción de cómic americano, superhéroes y chimichangas*. 101486 – Treball de Fi de Grau.Grau en Traducció i Interpretació.

González Albors Aida (2014) *Don Quijote: de la tradición a la modernidad de la mano del cómic alemán de Flix y su traducción española*. Universidad de Alicante, Grado en Traducción e Interpretación (alemán), Asignatura: 2014-15 - 32599 - TRABAJO FIN DE GRADO

González Ortega Silvia (2010). *Cómic y Filosofía*.

Gubern Roman (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península.

Hernández Jiménez Alan Gregorio (2016). “*Dificultades en la traducción del cómic The Wrath of Batman*”. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

Hernández Sampieri Roberto, Carlos Fernández Collado y María del Pilar Baptista Lucio (2014). *Metodología de la investigación 6ta. edición*. Editorial McGraw Hill Education

Hurtado Albir Amparo (2001). *Traducción y traductología: introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra, ISBN 84-376-1941-6.

Krippendorff Klaus (1980). *Content analysis: an introduction to its methodology*. Beverly Hills, California. Libro traducido al español: *Metodología de análisis de contenido teoría y práctica*. Paidós, Barcelona.

Mayoral Roberto, Kelly Dorothy y Gallardo Natividad (1988). *Concept of Constrained Translation. Non-linguistic Perspectives of Translation*. Meta, 33,3 (356-367).

Mejía García Perucho (2001) *Semiótica Del Comic*. Colombia. ed: Instituto Departamental de Bellas Artes ISBN: 958-95848-5-3 v. 500 pags. 126

Ministerio de Cultura (2010). *El cómic en España*.

Nida Eugene Albert y Taber, Charles Russell (1974). *La traducción: teoría y práctica*

Ortega González Silvia (2010). *Cómic y Filosofía*.

Parkinson de Saz Sara Madeleine (1984) *Teoría y técnicas de la traducción*. Boletín de la Asociación Europea de Profesores de Español.

Tinto Arandes José Antonio (2013). *El análisis de contenido como herramienta de utilidad para la realización de una investigación descriptiva*. Universidad de los Andes, Venezuela.

Valero Garcés Carmen (1996) *Sume Sundry Wits Gathered Together* 227-236

Valero Garcés Carmen (2000) *La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados*. Universidad de Alcalá. TRANS No. 4 Artículos 75-88

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Capítulo 6, página 132 y 133



Figura 2. Capítulo 6, página 134

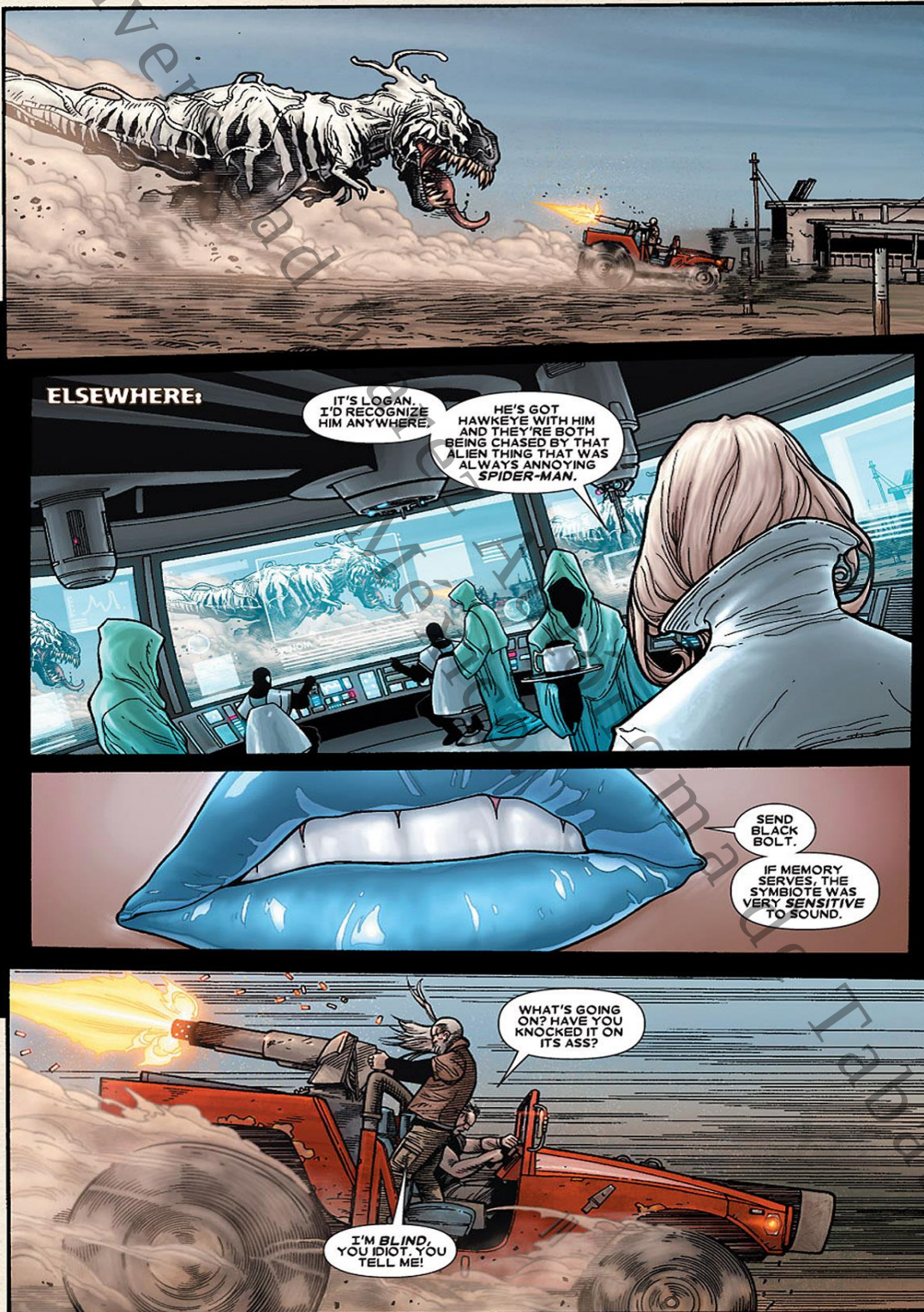


Figura 3. Capítulo 6, página 135



Figura 4. Capítulo 6, página 136 y 137



Figura 5. Capítulo 6, página 138



Figura 6. Capítulo 6, página 139

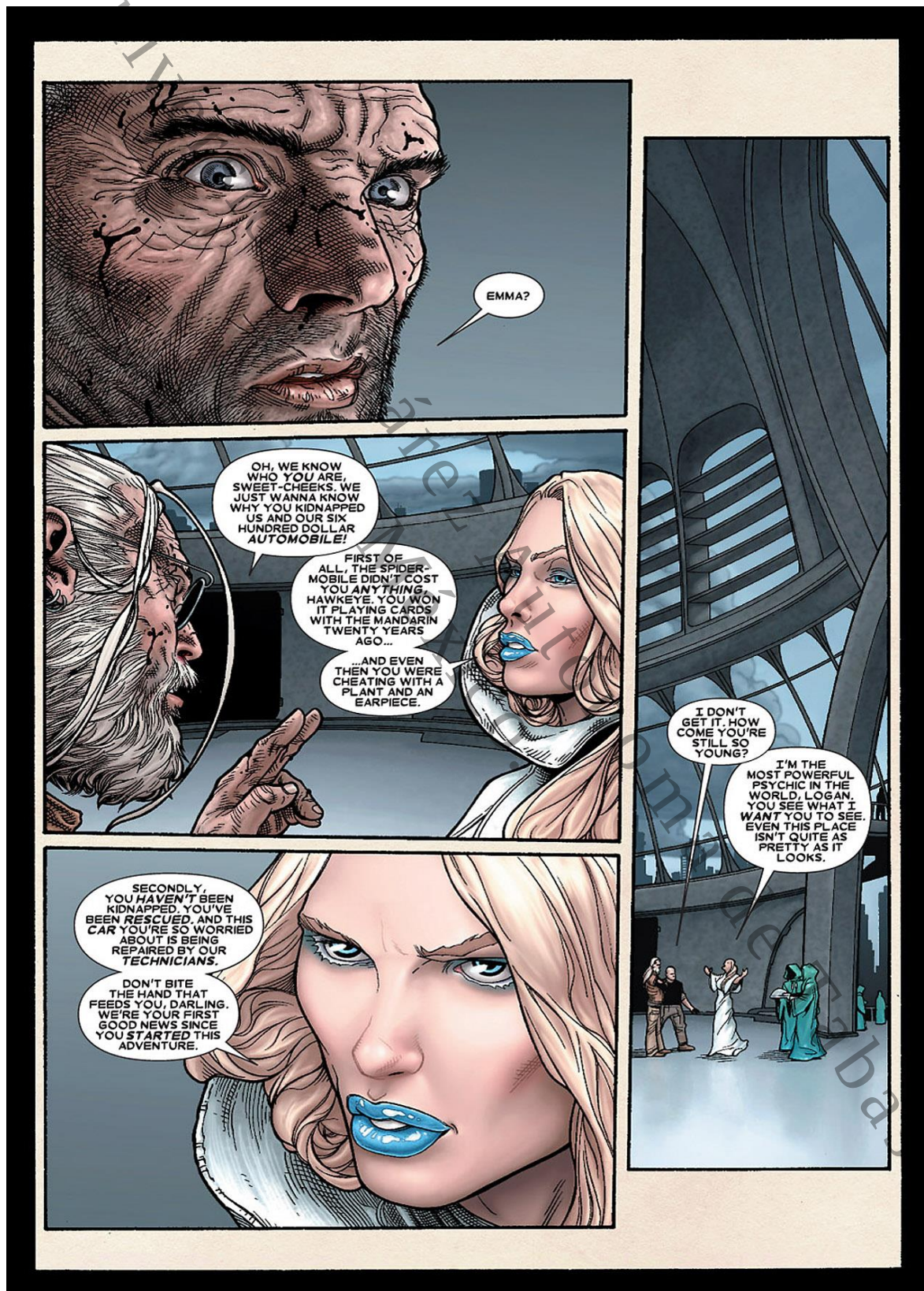


Figura 7. Capítulo 6, página 140



Figura 8. Capítulo 6, página 141

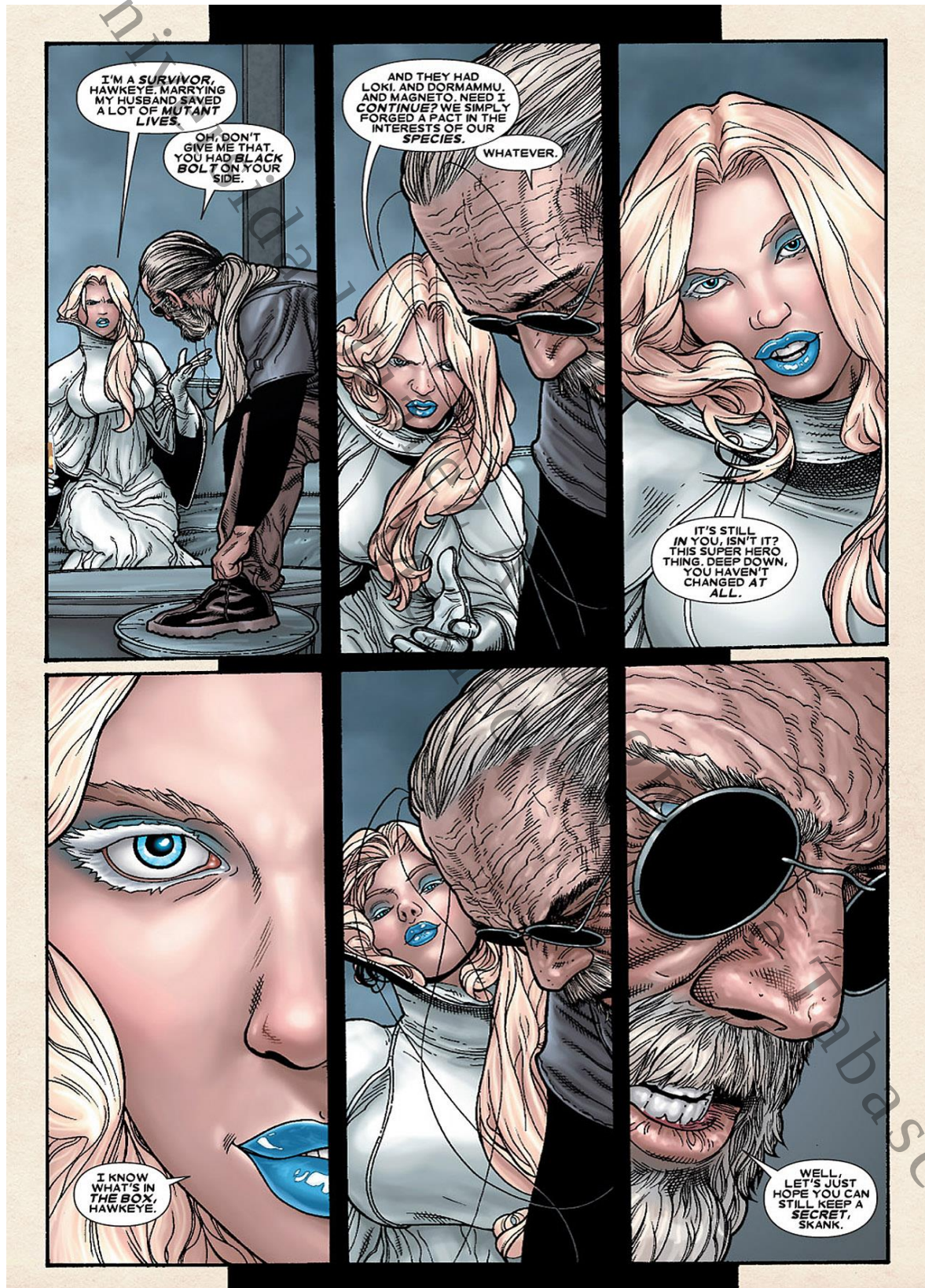


Figura 9. Capítulo 6, página 142

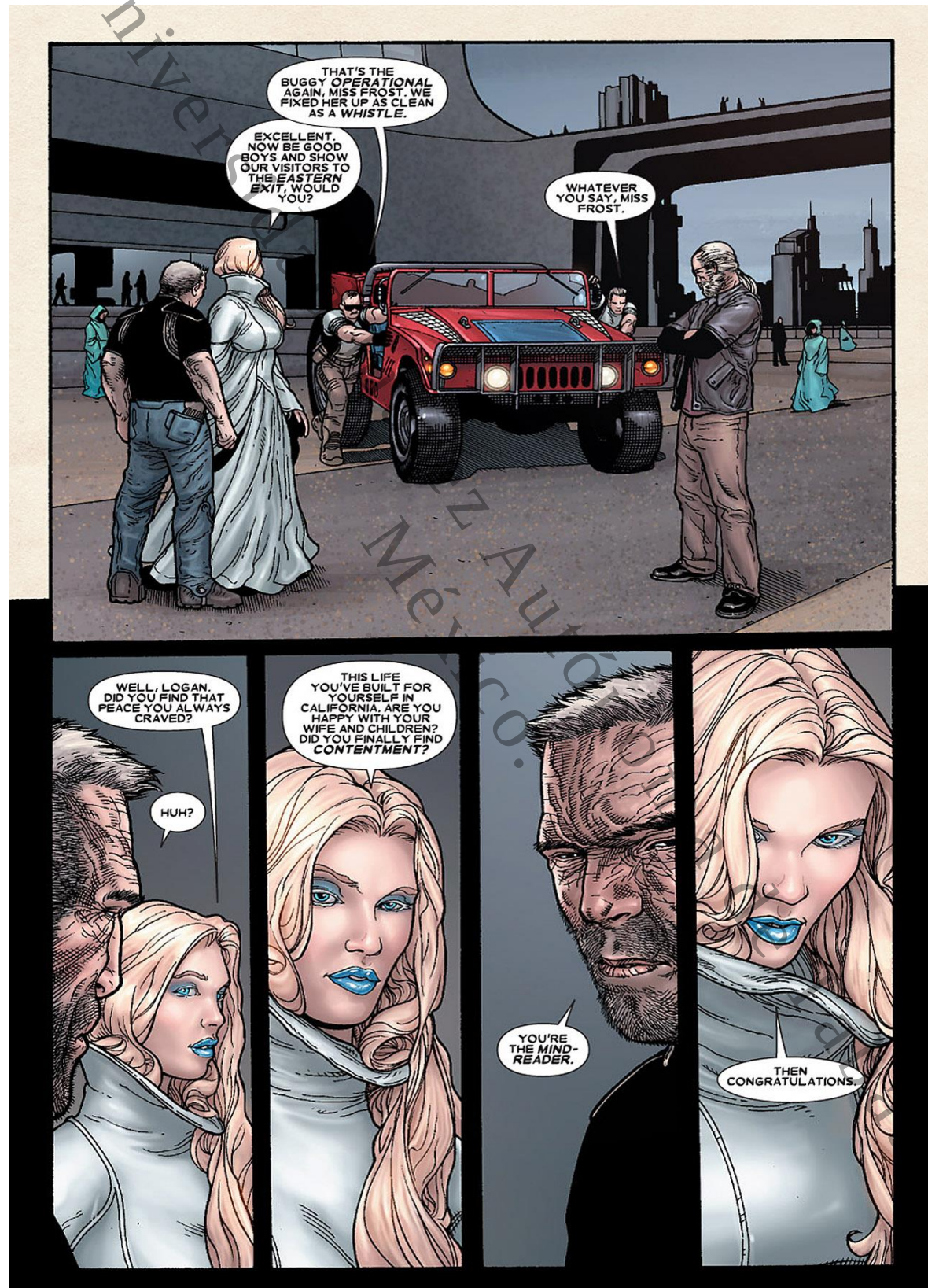


Figura 10. Capítulo 6, página 144

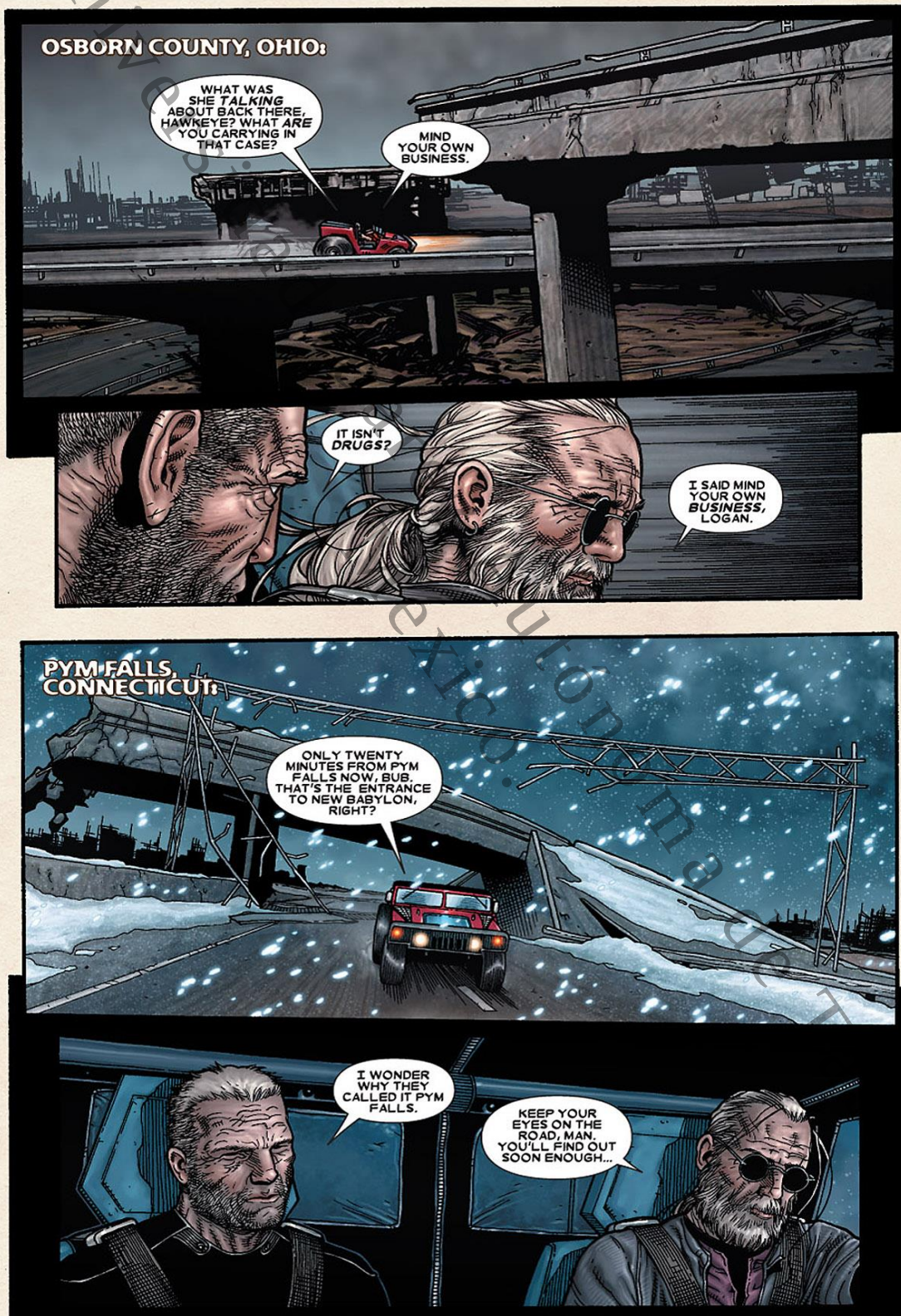


Figura 11. Capítulo 6, página 148



Figura 12. Capítulo 6, página 149



Figura 13. Capítulo 6, página 150

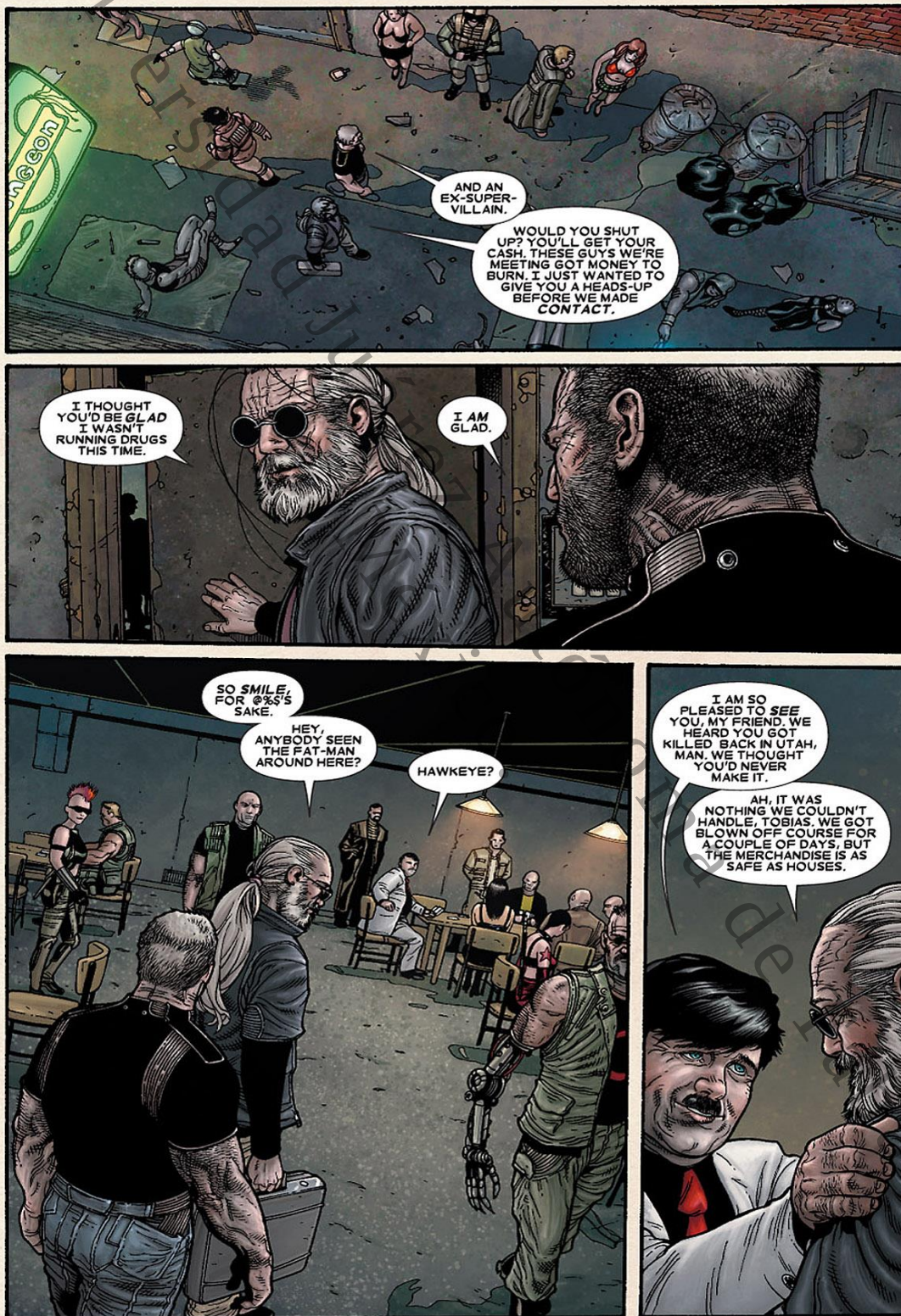


Figura 14. Capítulo 6, página 151



Figura 15. Capítulo 6, página 152



Figura 16. Capítulo 6, página 153

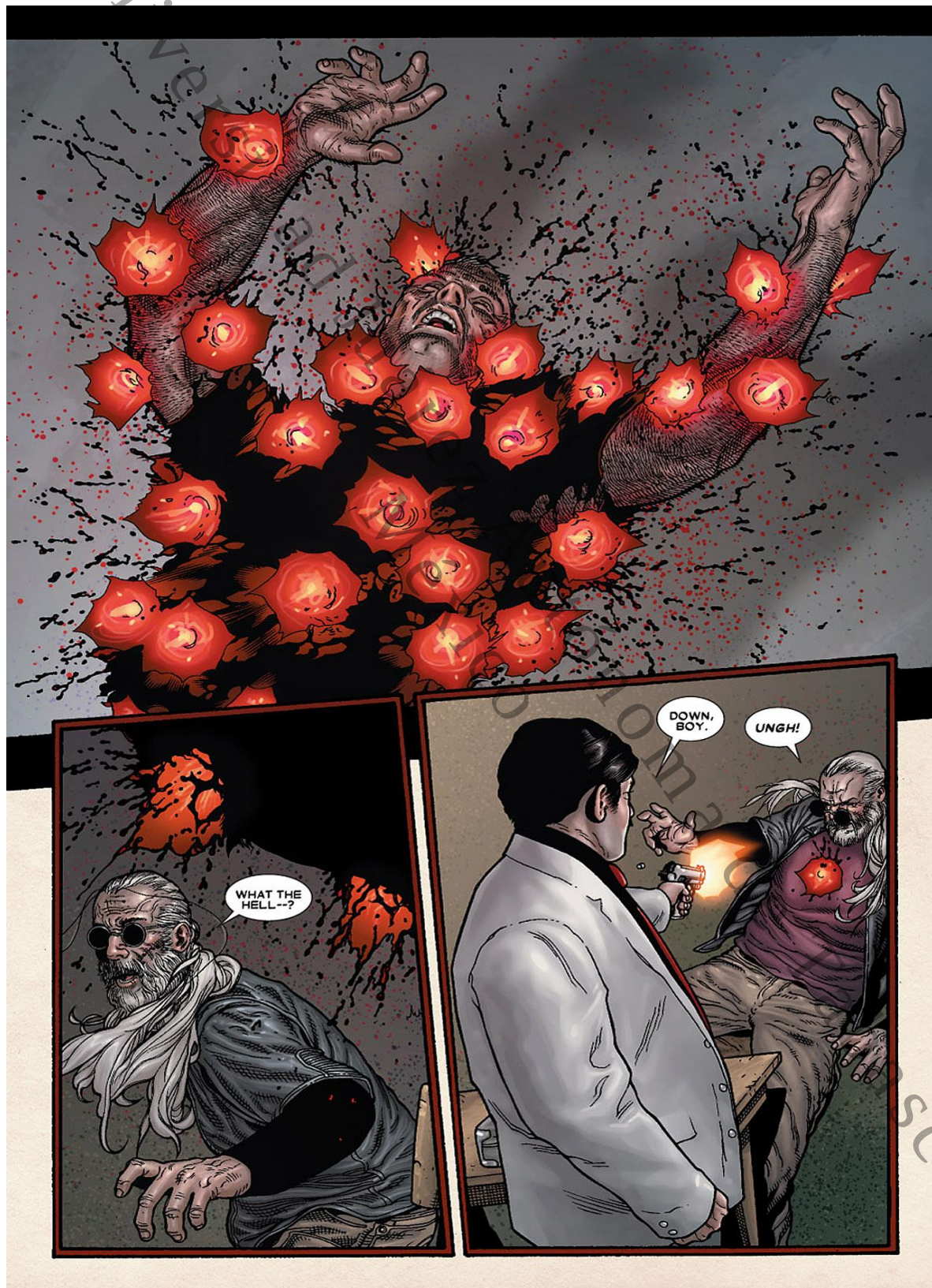


Figura 17. Capítulo 6, página 154

