



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

Los procesos de traducción y adaptación al español del cómic *Oumpah-Pah* (1958-1967), precursor de Astérix y Obélix.

Autor: Ignacio Tornos Serrano

Directora: Marina García Yelo

Fecha: 06/05/2020

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Traducción e Interpretación y Comunicación Multilingüe

Grado en Traducción e Interpretación

ÍNDICE

Resumen

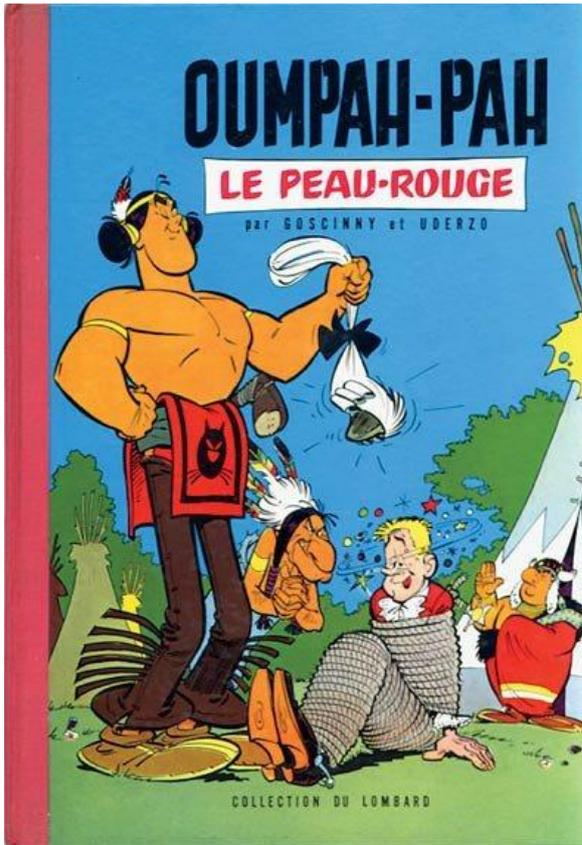
1. Introducción
2. Justificación
3. Metodología
4. Marco teórico
 - a. Teorías traductológicas
 - 4.1.1. Traducción literal y traducción oblicua
 - 4.1.2. Traducción del humor en los cómics
 - 4.1.3. Traducción y cultura
5. Contexto histórico, cómic vs realidad
6. Análisis de las obras
 - a. *Umpa-Pá, el piel roja (1958)*
 - i. Los nombres
 - ii. Las expresiones y los gags
 - iii. Las onomatopeyas
 - iv. Las referencias culturales
 - b. *Umpa-Pá en el sendero de la guerra (1959)*
 - i. Los nombres
 - ii. Las expresiones y los gags
 - iii. Las referencias culturales
 - c. *Umpa-Pá y los piratas (1959)*
 - i. Las expresiones
 - ii. Los gags
 - iii. Las referencias culturales
 - d. *Umpa-Pá y la misión secreta (1960)*
 - i. Los nombres
 - ii. Las expresiones
 - iii. Las referencias
 - e. *Umpa-Pá contra Hígado-Enfermo (1961)*
 - i. Los nombres
 - ii. Las expresiones
 - iii. Los gags
 - iv. Las referencias
7. Conclusiones
8. Bibliografía
9. Anexos

1. Introducción

La obra de *Umpa-Pá, el piel roja* (*Oumpah-Pah le peau rouge, 1958*) se compone de cinco tomos, que narran la vida del indio protagonista y la amistad que forja con un colono francés cuyo campamento está asentado cerca de su poblado. El personaje fue la primera creación en conjunto de René Goscinny y Albert Uderzo, padres de figuras tan ilustres del cómic francés como Astérix, Obélix o Lucky Luke. Tal y como hiciera Goscinny con sus demás obras, los cómics están plagados de juegos de palabras, tanto presentes en los nombres de personajes como en los sonidos que se producen o en lo que se dice. Son precisamente estos juegos de palabras el elemento que supone un reto a la hora de traducir los cómics del francés a otros idiomas, ya que estos elementos cómicos son la clave de la obra y deben mantenerse en las traducciones.

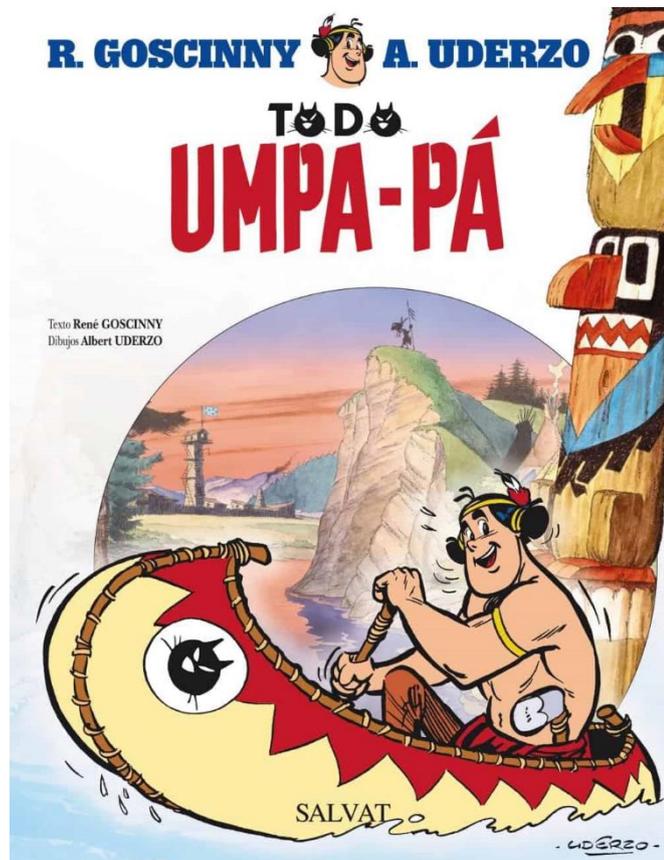
Así pues, el objetivo que nos proponemos en el siguiente trabajo es lograr un análisis tomo por tomo de las aventuras de *Umpa-Pá* centrándonos especialmente en los elementos que resultan más atractivos desde el punto de vista traductológico, elementos como los gags, nombres o aspectos destinados a causar la hilaridad.

En un principio el presente trabajo versaba sobre la traducción de las obras de *Asterix, el galo*, y los retos traductológicos que encerraba. Sin embargo, se decidió realizar un cambio y enfocarlo a la traducción de *Umpa-Pá, el piel roja*, personaje nacido de los mismos autores, aunque más anterior y desconocido. Asimismo, las obras de *Umpa-Pá* son menos extensas, lo que facilita la posibilidad de realizar un análisis más profundo.



Portada de la primera edición del cómic *Oumpah-Pah le peau rouge*, 1958, publicado en la revista *Journal de Tintin*.

Portada de la versión en español del cómic *Umpa-Pá el piel roja*, 2012, publicado por la editorial Salvat y traducida por Isabel Soto y Xavier Senín.



2. Justificación

Desde pequeño he sido muy aficionado al mundo de los cómics. Mi primer contacto con ellos llegó gracias a mi padre, siendo los cómics franco-belgas de Astérix y Tintín las primeras historietas que leí, naturalmente traducidas al castellano. Resulta, por lo tanto, lógico que, a la hora de realizar el Trabajo de Fin de Grado, y habiendo entendido que debería versar sobre un asunto que me resultase verdaderamente apasionante, mis pensamientos volvieron a esas tardes que pasaba leyendo las aventuras de personajes como Tintín, Astérix o Iznogud. Surgió, por lo tanto, en mí el deseo de unir dos mundos que me apasionan, uno que me ha acompañado desde siempre, el de los cómics, y uno que me acompañará para siempre, el de la traducción. Una vez realizado este razonamiento la solución a mi pregunta inicial se caía por su propio peso; mi Trabajo de Fin de Grado debía tratar sobre la traducción de los cómics.

El presente Trabajo de Fin de Grado me brindaba la oportunidad de no solo tratar el tema de la traducción de los cómics sino también de arrojar algo de luz sobre una saga creada por Goscinny y Uderzo que no es tan conocida. Este hecho en concreto, el dar a conocer al personaje de Umpa-Pá, nos resulta especialmente apasionante.

3. Metodología

Con el fin de realizar verdaderamente un análisis en profundidad de la obra de Goscinny y Uderzo hemos determinado los elementos estilísticos de los cómics que presentan un reto traductológico, no solo en el caso de las obras sino hablando también desde un punto de vista mucho más global. Resultaba, por lo tanto, relevante determinar dichos elementos clave antes de comenzar el análisis de la traducción *per se*.

Los elementos que se estudiarán en el presente análisis traductológico son los nombres de personajes, los gags y elementos cómicos como juegos de palabras, referencias culturales, como canciones o referencias a elementos históricos, y las onomatopeyas.

Para ello se han leído las obras en francés en profundidad y se han cotejado con la versión española, traducida por Isabel Soto y Xavier Senín en 1968 y su reedición en 2012 para la editorial Salvat.

Debemos señalar que, antes de esta versión de Salvat, otra editorial, J. Zendera publicó las historias de *Oumpah-pah* en la versión española de la revista *Tintín*. Posteriormente, en los años ochenta, la editorial Bruguera la volvió a publicar en formato grapa. A finales de esa década, Akal reeditó los cinco álbumes en formato tapa dura y finalmente en 2012 Salvat la recuperó íntegramente publicando la que, sin duda, es la mejor edición de la obra original y la que, en nuestra opinión, mejor hace justicia al trabajo de sus ilustres creadores.

De los traductores de la edición de Salvat, debemos indicar que Isabel Soto lleva desde 1996 traduciendo obras del francés, portugués e italiano al gallego y castellano, y colaboró entre 1995 y 2005 con la Asociación Gallega del Libro Infantil y Juvenil.

Xavier Senín es traductor de francés y castellano al gallego, aunque también traduce del francés al castellano. Ha trabajado de corrector lingüístico, de profesor de lengua francesa y como director general del Libro de la Junta de Galicia. Cuenta en su historial con obras que van desde cuentos infantiles y juveniles hasta novelas.

Ambos trabajaron de manera conjunta, además de las obras de *Umpa-Pá*, en la traducción de varios de los cómics de *Astérix*, publicados en España por la editorial

Salvat. Igualmente, han trabajado en conjunto en otros géneros, traduciendo en equipo obras tan célebres como *La Peste*, de Albert Camus.

Una vez determinados los elementos más relevantes, nombres, gags y referencias, se crearon tablas para cada uno de ellos plasmando en las mismas los ejemplos encontrados en las obras, su versión en original y la técnica traductológica que los traductores han empleado en cada uno de los casos. Con el apoyo de estas tablas se procederá a su estudio, expuesto en el presente trabajo. En función de este análisis se elaborará una reflexión personal sobre la versión final en castellano.

4. Marco teórico

La traducción de cómics, aún provocando gran interés entre los especialistas dedicados a la traducción, cuenta con pocos trabajos específicos que puedan servir de base a quien pretenda iniciarse en este sector tan concreto de la materia. Muchos son los autores que han tratado de encuadrar la traducción de los cómics dentro de las grandes ramas de la materia; se podría afirmar, tal y como hace Chaume Varela (1999), que la traducción de cómics y novela gráfica queda enmarcada en el ámbito de la traducción literaria. En relación con el estudio de las obras de *Umpa-Pá* los principales elementos estudiados en la traducción de cómics, y también las principales ideas que entroncan el presente trabajo, son la traducción de gags o elementos cómicos y los nombres de personajes y lugares geográficos.

Creemos remarcable destacar la censura impuesta en 1949 a los cómics franco-belgas, votada por el pueblo francés y publicada por el parlamento como *Loi sur les publications destinées à la jeunesse*. Esta ley afectaba a todas “las publicaciones que, por su carácter, presentación o temática están principalmente enfocadas a los niños o adolescentes” (France Université Numérique , 2013). Con respecto a esta ley nos gustaría arrojar un poco de historia a fin de ver cómo esta ley afecta a la obra que nos ocupa, *Umpa-Pá, el piel roja (1958)*. La ley de las publicaciones destinadas a la juventud, por su nombre en español, surgió tras la Segunda Guerra Mundial con el fin de proteger la producción nacional de cómics de Francia y Bélgica, así como de los personajes que los habitaban contra el auge que estaba experimentando en aquella época el cómic estadounidense. Sin embargo, se trataba de una política impuesta por la derecha francesa, marcada por sus ideales conservadores y anti-americanistas. En palabras de Jean Paul Gabilliet, los cómics trataban “de lo más representativo de los ideales que gustaban a los hombres políticos franceses en el momento inmediato de la posguerra” (Gabilliet, 1949).

El nacimiento de *Umpa-Pá, el piel roja* se produce en el año 1958, y aparece como una serie periódica de carácter general; es por este motivo que la obra de Goscinny y Uderzo se ve de lleno afectada por la ley de 1949. A nuestro país no llegarían sus aventuras traducidas hasta el 31 de enero de 1968, de la mano de Isabel Soto y Xavier Senín.

La idea detrás de la creación del personaje de Umpa-Pá nace en la mente de Albert Uderzo con un objetivo muy concreto: triunfar en la, por entonces, meca del género del cómic, Estados Unidos. En la década de los 50 la influencia norteamericana en la sociedad francesa era muy patente, estando especialmente consagrada la cultura de Estados Unidos en la juventud, con elementos tales como el jazz o el triunfo de Hollywood en el país galo. Es por esto por lo que muchos franceses soñaban con cruzar el Atlántico y proseguir su vida en Estados Unidos

Resulta lógico, por lo tanto, que tanto Goscinny como Uderzo creyeran que realizar una obra humorística basada en los pieles roja, habitantes nativos del continente americano, y dejándose llevar por esta nueva corriente de fanatismo por lo americano les acercaría no solo al mercado nacional francés, sino que también les ayudaría a cruzar el océano llegando al público estadounidense. Tal y como afirma Uderzo, el mito norteamericano brillaba para él con un resplandor sin igual “durante mucho tiempo solo soñé con irme a Estados Unidos a trabajar. Goscinny, Morris y Franquin ya estaban allí. Era la Meca del dibujo” (Lire , 2004). Tanto Goscinny como Uderzo pasaron una larga temporada en Nueva York, tiempo que no cumplió sus expectativas como esperaban. El destino separó a los dos amigos, pues la editorial Dupuis le ofreció al guionista una oferta que le hizo quedarse en Norteamérica, mientras que Uderzo tuvo que regresar a Europa, manteniendo el contacto por correspondencia. En última instancia Goscinny terminaría regresando también a Francia, aunque el tiempo que había pasado en Nueva York sería clave para la creación del personaje de Umpa-Pá. Ya de vuelta en Europa ambos se ponen manos a la obra, y queda patente desde un principio que la maestría de Goscinny se encuentra en la redacción de diálogos, mientras que Uderzo se centrará en el dibujo. Juntos realizan seis planchas en 1951, con un objetivo claro: “Decidimos crear una historia para presentarla en Estados Unidos. Albert y yo pensamos en un indio que se llamaría Umpa-Pá y que pertenecería a una tribu que mantendría sus tradiciones en los tiempos modernos. Jugaríamos así con el contraste entre dos civilizaciones”(Les Cahiers de la Bande Dessinée, 1973)

Sin embargo, y a pesar de contar con el editor, guionista y traductor Harvey Kurtzmann, popular editor, guionista y dibujante de cómics estadounidenses del momento, a bordo del proyecto para acercar la obra francesa al público norteamericano, la idea “no cuajó”, en palabras del dibujante Albert Uderzo. A pesar del enorme esfuerzo que habían volcado ambos en el proyecto las ventas no eran suficiente para

hacerlo rentable. Es por esto que los autores dejaron descansar de momento al piel roja y decidieron buscar fortuna por caminos separados. Así decidieron centrar sus esfuerzos en otros personajes colaborando con otros artistas, como es el caso de Goscinny, que publicó, aunándose con el dibujante Jean Tabary, obras como *Las aventuras del gran visir Iznogud*.

Umpa-Pá reapareció en 1958 cuando a René Goscinny, que por aquel entonces trabajaba en la revista *Tintín*, le encargan desde la redacción que creara para el semanario una serie con Albert Uderzo. Umpa-Pá regresó automáticamente a su memoria, pero debido a la poca aceptación comercial que había tenido en su primera etapa el personaje, se decidió adaptar sus aventuras en otra época histórica del continente norteamericano, en pleno siglo XVIII. “Se nos ocurrió retomar Umpa-Pá, pero esta vez situándolo en la época de la colonización. Me documenté para ello especialmente en los Shawnee, que poseían curiosas costumbres. Nos replanteamos el personaje y el entorno en que se movía. Lo trasladamos al siglo XVIII, fértil en peripecias franco-inglesas en el Nuevo Mundo”(Uderzo, de Flamberge à Astérix, 1985). Provista de este nuevo folclore, la publicación de la serie comienza en la revista *Tintín* el 2 de abril de 1958. En esta segunda vida del personaje las historietas narrarían las aventuras que un nativo americano vive en plena colonización del continente americano por parte de los ingleses y los franceses.

Provista de este nuevo enfoque la saga abogaría por una gran historicidad, y consecuentemente una gran documentación. En este sentido el guionista Goscinny extrajo mucha influencia de una de sus sagas pasadas, *Lucky Luke*, pero aplicando dichos ideales a los indios de la época. Era preciso, además, que coexistiesen de manera equilibrada rigor histórico y gags dentro de la historia, esto es, que por la posibilidad de generar una situación humorística no se quebrantara el rigor histórico. Es precisamente esta historicidad y cómo se ha abordado su traducción uno de los aspectos que se estudiará en el presente trabajo. Más adelante se profundizará en como los autores trataron los elementos históricos para ajustarlos a la ficción que habían creado.

4.1. Teorías traductológicas

Previo a comenzar el estudio traductológico que entronca el presente trabajo creemos relevante introducir las diferentes técnicas de traducción que, afirman los estudiosos de la materia, se pueden emplear a la hora de afrontar la traducción de

cualquier texto, no solo de los elementos cómicos. Al realizar una traducción de cualquier tipo se debe tener en cuenta la proximidad que guardan no solo los dos idiomas con los que se va a trabajar, sino la propia similitud de las culturas que encontramos detrás de dichos idiomas. Esto es así porque, como se explicará en este mismo trabajo más adelante, la cultura moldea el idioma. Cultura e idioma son dos conceptos inseparables que se interrelacionan a la hora de transmitir una idea de un idioma a otro. Podría decirse, como afirma (Hymes, 1954), que al traducir no solo estamos transmitiendo palabras sino también cultura.

4.1.1. Traducción literal y traducción oblicua

Vinay y Dalbernet afirman en su obra *Stylistique comparée du français et de l'anglais* (1977) que existen lo que podría denominarse diferentes técnicas traductológicas. Defienden que es el propio traductor quien, tras haber analizado el original en su totalidad determinará, teniendo en cuenta factores como la intencionalidad o los rasgos culturales, cuál de las técnicas de traducción existentes empleará (Dalbernet, 1977). Las diferentes técnicas que se pueden emplearse a la hora de abordar la traducción de un texto se pueden agrupar en dos grandes ramas: la traducción literal y la traducción oblicua.

Hablaremos de traducción literal cuando el mensaje se puede transmitir desde la lengua origen (LO) a la lengua meta (LM) respetando un paralelismo estructural, esto es, sin que se produzcan modificaciones desde el punto de vista léxico, morfológico o sintáctico. En el caso de que esto no sea posible, esto es, que no sea posible transmitir los elementos estructurales o metalingüísticos de la LO a la LM sin caer en el error o el sinsentido el traductor deberá recurrir a la traducción oblicua. (Dalbernet, 1977).

Un ejemplo de traducción literal, extraído de las obras de *Umpa-Pá*, es **frère bison**, que se ha transmitido como *hermano bisonte*. En este caso se respeta la estructura original, simplemente plasmándola en la lengua meta.

Asimismo, dentro de la traducción literal encontramos dos diferentes técnicas, el préstamo lingüístico y el calco.

Hablamos de calco cuando, al encontrarse el traductor con una laguna metalingüística, se opta por una adaptación del término o unidad terminológica tomando como punto de partida el texto en lengua original. Por lo tanto, en el calco se respeta el

sintagma en la lengua original, respetando los aspectos formales de la lengua de origen. Gracias a esto se consigue introducir una nueva expresión en la lengua meta que a su vez solventa el reto traductológico.

Hablamos de préstamo cuando existe una laguna metalingüística en el acto de la traducción. En este caso el traductor puede optar por la adaptación del término o crear un nuevo concepto tomando como punto de partida el texto en la lengua original. Esto sucede con los diferentes refranes que dicen los personajes en la saga.

La traducción oblicua se presenta como una alternativa cuando el traductor, al aplicar la traducción literal, encuentra uno de los siguientes contratiempos:

- La traducción literal produce como resultado otro sentido distinto,
- La traducción literal carece de sentido,
- Resulta imposible acudir a la traducción literal, por cuestiones estructurales,
- La traducción no se corresponde con la metalingüística de la LM por razones estilísticas, culturales o de registro.

Si esto sucede será necesario un desplazamiento o cambio de elementos con respecto al texto original, ya que la traducción literal no es viable. Asimismo, dentro de la traducción oblicua encontramos dos diferentes técnicas que se pueden aplicar: la transposición y la modulación.

Las canciones son un claro ejemplo en que el traductor debe optar por la traducción oblicua. Esto es así debido a que si se traducen de manera literal pierden el efecto de apelar a una idea en el lector, ya que están tan arraigadas en su cultura de origen que para lograr el mismo efecto que en la lengua de origen deben sustituirse por una canción existente en la lengua meta que tenga un mensaje equivalente.

La transposición consiste en reemplazar una parte del discurso original sin alterar el mensaje. Esto se produce cuando la estructura morfosintáctica de la lengua origen y la lengua meta no coinciden, lo que irremediable lleva a un cambio en la traducción.

La modulación supone una transformación del mensaje, que se origina cuando la traducción literal otorga un resultado correcto desde el punto de vista morfológico o sintáctico, pero incorrecto desde el punto de vista lingüístico. A diferencia de la

trasposición, la modulación actúa en la estructura, afectando al sentido mismo del mensaje. Esto implica cierto grado de creación por parte del traductor. (Sánchez, 2019)

Resulta interesante para el trabajo que nos ocupa, la traducción de las obras de *Umpa-Pá, el piel roja*, realizar el análisis desde el punto de vista de estas dos técnicas, cuál ha sido empleada y si se ha tomado la decisión más aceptada teniendo en cuenta el reto al que hacía frente el traductor.

4.1.2. Traducción del humor en los cómics

Si bien es cierto que el estudio del humor en los cómics se suele centrar en los chistes y elementos destinados a producir hilaridad que se emplean, existen además de estos, muchos otros elementos cuya finalidad es causar la risa en el público receptor, ya que la hilaridad se puede conseguir mediante gags de carácter más visual. Sin embargo, este trabajo, al estar enfocado específicamente en los gags y elementos humorísticos desde el foco de la traducción, no nos centraremos en elementos humorísticos visuales, sino más bien en aquellos gags que se representan por escrito.

En este aspecto, el autor más relevante es Klaus Kaindl, quien explica los elementos más espinosos de la traducción del humor en su trabajo *Multimodality in the translation of humour in comic* (2004). Los elementos relevantes para la traducción de los cómics son cinco, tal y como los clasifica Kaindl: títulos, diálogos, narraciones, inscripciones y onomatopeyas.(Kaindl, 2004)

En la mayoría de los casos la traducción de títulos responde a cuestiones comerciales. En la primera mitad del siglo XX los títulos se adaptaban a la cultura del público meta, pero desde los años 60 la norma dicta que se mantengan los elementos culturales del título original, en especial si estos incluyen los nombres del protagonista de la obra.

Nos gustaría asimismo añadir la definición del DRAE del término “título”. De acuerdo con el *Diccionario de la Academia Española* un título es: “Aquella palabra o frase con que se da a conocer el nombre o asunto de una obra o de cada una de las partes o divisiones de un escrito.”

Según esta definición la traducción de nombres propios carece de sentido, ya que a ojos de la Academia realizan una función meramente deíctica. Sin embargo, la mayoría

de los traductores profesionales desmienten esta afirmación, ya que opinan que los nombres propios poseen una semántica más rica que la de los nombres comunes (Cuéllar, 2004).

Los textos presentes en los globos representan lo que dicen los personajes, y resultan un elemento esencial para comprender el transcurso de la historia. Resulta evidente que la traducción de diálogos presenta un desafío cuando se traduce entre culturas que distan mucho entre ellas. Sin duda será en los diálogos donde más se encuentren elementos que supongan un reto traductológico, ya que es en ellos donde el guionista tiene más vía libre para hacer libre gala de su cualidad como escritor de diálogos de humor, a la vez que estos gags sirven para hacer que la historia avance.

Podríamos denominar las onomatopeyas como una palabra que sugiere o pretende sugerir por imitación fonética lo que quiere nombrarse. Es, por lo tanto, lo que Saussure define como una “unión de un concepto y una imagen acústica” (Saussure, 1916). Resulta evidente que los efectos onomatopéyicos difieren en cada idioma, lo que hará que las onomatopeyas varíen de lengua a lengua. Es precisamente en esta diferencia donde reside la dificultad de la traducción de las mismas. Frente al reto de trasladar las onomatopeyas cabe plantearse la siguiente cuestión: ¿es, ante este reto, uno de los pocos momentos en que el traductor cuenta con plena libertad creativa frente a la obra que está traduciendo? Tal y como se verá más adelante la estrategia tomada en el caso de la traducción de las onomatopeyas de Umpa-Pá es la domesticación, adaptando la fonología del sonido a la lengua meta, en este caso el castellano.

Las canciones y los refranes son los elementos más culturalmente arraigados que podemos encontrar en una obra a traducir, ya que nacen del imaginario colectivo de la cultura en cuestión, y por lo tanto transmitir mediante la traducción la intención que encierran resulta, si no harto complicado, imposible. Es por este motivo que la técnica a la que se suele recurrir es la domesticación, esto es, buscar una canción o refrán que exista en el imaginario colectivo de la cultura meta y que transmita el mismo mensaje o idea que la que aparece en la versión original.

En relación con la traducción de los elementos cómicos, que resultan clave en las obras de Umpa-Pá, responde a la unión que existe entre humor y cultura y, por ende, la dificultad de trasladar aquello que en una cultura resulta cómico a otra cultura. Esta es,

afirma Diot, la clave de la traducción del humor, así como su elemento más difícil de lograr (Diot, 1989).

En todo cómic los gags se ven siempre acompañados del dibujo al que se refieren, por lo que el dibujo funciona en un cómic como un elemento narrativo además del texto. Esto supone un reto más a la hora de traducir, ya que el objetivo del traductor sigue siendo el mismo, lograr la hilaridad, pero se cuenta con el obstáculo de no poder cambiar el dibujo que va a estar presente en la versión traducida, de no poder contradecir lo que también cuenta el dibujo. Esto, sin duda, es un obstáculo más que el traductor debe salvar a fin de que su trabajo resulte satisfactorio.

4.1.3. Traducción y cultura

En todo texto el significado se ve profundamente afectado por su contexto cultural, ya que todo autor escribe su obra enmarcado por el contexto histórico cultural que le ha tocado vivir. Es por esto por lo que toda obra está, desde su creación, repleta irremediabilmente de cierta carga cultural. Es tarea del traductor saber reconocer esta carga cultural.

Es, por lo tanto, tarea del traductor no solo saber reconocer la carga cultural de un texto a traducir, sino decidir la importancia de dicha carga y, en consecuencia, determinar si plasmar esa carga en su traducción y de qué manera.

La manera en que un personaje se expresa determina su trasfondo cultural, y este rasgo queda muy patente en la obra de Umpa-Pá debido a que la diferencia entre la oratoria que emplean los indios y los franceses es abismal. Los pieles roja se expresan sin conjugar los verbos, hablando en todo momento en infinito, como está socialmente aceptado que lo hacían. Los franceses, por otro lado, emplean una retórica exuberante, propia de la Francia de Luis XIV, época en que transcurre la historia.

5. Contexto histórico. Cómic vs realidad

Antes de comenzar con el análisis traductológico que supone la base del presente trabajo, querríamos arrojar un poco de luz y rigor histórico sobre los hechos que se narran en las obras de *Umpa-Pá, el piel roja*. Igualmente, creemos relevante explicar cómo se encontraba la situación en el continente americano entre las dos principales potencias europeas con asentamientos en América del Norte, esto es, Francia e Inglaterra, que tienen también presencia en la obra, y las diversas tribus nativas del país. A fin de conseguirlo se narrarán a continuación los sucesos más relevantes ocurridos en el continente norteamericano en el siglo XVIII, época en que transcurre la historia.

Resulta especialmente relevante en materia de representación y rigor histórico el segundo tomo de la saga, *Umpa-Pá y el sendero de la guerra* (1959). Esto es así porque en dicho cómic quedan representadas todas las potencias que se vieron involucradas en el conflicto colonizador de América del Norte en el siglo XVIII, resultando especialmente relevantes el ejército francés e inglés, así como las diversas tribus nativas que había en el país. Con el fin de lograr una mayor comprensión se presentarán primero los sucesos más relevantes para después determinar qué grado de representación tienen estos hechos en el cómic.

En 1752, debido a la creciente tensión que existía entre la región de Nueva Francia y las Trece Colonias, el capitán Phineas Stevens, enviado del gobernador de Massachusetts, celebró una serie de reuniones o encuentros con delegados del pueblo de los abenaki, con el fin de convencer a su jefe para que accediera a la construcción de un fuerte en Cowass (actualmente Vermont). Sin duda esto es muestra representativa de que existió también un contacto no bélico entre europeos y nativos, con fines persuasivos.

Cuando durante la Guerra de los Siete Años, también conocida como la Guerra Franco-India, más de treinta poblaciones indias se aliaron con los franceses, estos les proporcionaron armas con las que defenderse de la agresiva expansión de las colonias británicas. Los nativos conseguían tener acceso a estas armas mediante el trueque con pieles, la oportunidad de ganar mayor prestigio en el campo de batalla y la jura de lealtad al rey de Francia: “Somos aliados del rey de Francia, de quien hemos recibido la fe y toda suerte de ayuda en nuestras necesidades. Amamos a ese monarca y estamos muy apegados a sus intereses.” (Desperta Ferro: la Guerra Franco-India, 2018).

Una vez presentado el marco histórico en que se encuadra la historia de Oumpah-Pah se realizará a continuación un breve análisis histórico de las obras, para ver cómo han quedado trasladados estos eventos históricos en las páginas del cómic.

El segundo cómic de la saga de Oumpah-Pah, *Umpa-Pá y el sendero de la guerra* (1959), es la historia en la que más representación vemos del conflicto entre franceses, británicos y nativos americanos. En la historia, *Humbert de la Pasta de Hojaldre* es capturado por la tribu de los pies planos que utilizaran al prisionero para declarar la guerra a los *Yavayava*, tribu del protagonista. Asimismo, y de manera prácticamente simultánea, aparece en el fuerte francés, *Fuerte pequeño*, un inglés, que ha traicionado a la causa de Gran Bretaña y avisa a los franceses de que los indios y los británicos han establecido una alianza y que la guerra es inminente. De esta manera Gosciny y Uderzo representan el conflicto que se dio en la realidad entre los tres bandos que se encontraban presentes en el continente americano en ese momento histórico. Sin embargo, los autores no representan fielmente la realidad, sino que más bien toman inspiración de ella, ya que históricamente nunca se produjo.

Un elemento histórico que queda bien representado en las obras es la gran rivalidad que había entre las tribus de Norteamérica de la época, rivalidad que va a desembocar en una batalla entre los pies planos y los pieles rojas. Aunque el término piel roja sí existía en la época, no designaba a una tribu concreta, como lo hace en la ficción de Umpa-Pá. Históricamente el término lo empleaban los colonos europeos para denominar a todas las poblaciones nativas de Norteamérica que encontraron al desembarcar en el continente, debido a su color de piel. Por otra parte, el término pies planos no hace referencia en la realidad a ninguna tribu que se haya registrado. Por este motivo hemos de intuir que este término nace de la imaginación del guionista, Gosciny, para denominar a los archienemigos de los pieles roja, sin basarse en ningún elemento histórico.

Las situaciones que encontramos en los cómics que no se dan en la realidad responden a propósitos narrativos de los personajes dentro del mundo ficticio de Gosciny y Uderzo. En *El sendero de la guerra* Umpa-Pá y los indios Yavayava logran una alianza con los soldados del fuerte francés, mientras que los pies planos logran una alianza con los ingleses, dejando así el tablero asentado para la inminente batalla que se va a producir. Decimos que estos eventos no se produjeron en la realidad porque, y

aunque en la escena previamente mencionada los autores toman clara inspiración de esa alianza franco-india, los indios nativos norteamericanos, como se ha mencionado anteriormente, aunque sí recibieron armas de los franceses, no fue para luchar con otras poblaciones nativas, como sucede en la ficción, sino para defenderse del avance de las tropas británicas.

De igual manera vemos en el primer tomo, *Umpa-Páel piel roja* (1958), como unos indios realizan técnicas de comunicación entre las tribus como el sonido de los tambores o las señales de humo, técnicas que se empleaban en la realidad entre los pieles rojas para informar de algún peligro.

6. Análisis de las obras

Una vez explicado tanto el contexto histórico de la obra como el proceso que llevó a sus autores a crear el mundo de *Umpa-Pá, el piel roja* se pasará al análisis de la traducción de la obra al castellano *per se*.

Los elementos considerados más relevantes para analizar desde el punto de vista traductológico, tanto por su especial dificultad como por su relevancia en la historia, resultan los nombres de personajes, los gags o elementos cómicos y las onomatopeyas. Igualmente creemos relevante reservar un puesto especial para las posibles referencias culturales que puedan aparecer, como es el caso de las canciones. Se analizará también en cada tomo las posibles referencias históricas que aparezcan y su trasfondo con la realidad. El procedimiento que se ha seguido es una lectura analítica de las obras, cotejando los elementos relevantes desde el punto de vista traductológico.

De acuerdo con el planteamiento presentado anteriormente procederemos a analizar dichos elementos según el orden cronológico de los tomos publicados:

- a. *Umpa-Pá, el piel roja* (1958),
- b. *Umpa-Pá en el sendero de la guerra* (1959),
- c. *Umpa-Pá y los piratas* (1959),
- d. *Umpa-Pá y la misión secreta* (1960),
- e. *Umpa-Pá contra Hígado-Enfermo* (1961).

En primer lugar, se analizará el trato de los nombres de los personajes y lugares, seguido de la traducción de los gags y elementos cómicos para acabar con el estudio de las referencias que aparecen en la obra y su trato.

Al analizar la traducción de los elementos introducidos previamente resulta interesante observar que en la mayoría de los nombres la técnica empleada por el traductor a la hora de transmitirlos al castellano es la del calco. En la traducción de los nombres de la obra se lleva a cabo una traducción literal, aunque se realizan pequeñas modificaciones para adaptar la grafía de los mismos a la lengua meta, en este caso el castellano.

Con el fin de facilitar el análisis de un número de elementos tan diverso se han creado tres tablas de Excel, una para cada gran elemento que se va a tratar.

a. *Umpa-Pá, el piel roja (1958).*

El primer cómic de la saga tenía una misión tanto clara como complicada, ya que debía no solo presentar y asentar el mundo sino resultar atractivo para los lectores con el fin de que la saga pudiese salir adelante. Y esta misión y presión no recaía únicamente en el volumen francés, sino también en las traducciones de la obra, que debían saber adaptarse al público de llegada mediante una correcta transmisión de los elementos que hacían a la obra tan atractiva en su país de origen, de forma que se mantuviesen las ventas.

Debido a que en la historia se produce un choque entre dos culturas bastante diferentes culturalmente hablando, la nativa norteamericana y la francesa del siglo XVII, estas se van a ver reflejadas en la manera en que los personajes se expresan. Así pues, los personajes franceses emplearán en la historia muchas florituras lingüísticas y muchos cultismos propios de la era absolutista, mientras que los indios se expresan según el convencionalismo socialmente aceptado sobre como lo hacían, sin conjugar los verbos y de una forma que podría considerarse gramaticalmente incorrecta. Sobre el traductor recaía la vital tarea de conseguir que estos aspectos característicos se viesen reflejados en la versión española.

Al ser el primer tomo de la saga en esta historia se nos presenta a todos los personajes principales que aparecerán en todas las aventuras que vendrán más adelante, por lo que la traducción de estos nombres quedará asentada en los cómics venideros de *Umpa-Pá*. Este hecho sin duda añadía cierta presión a los traductores, ya que su trabajo iba a quedar patente durante toda la saga y debía ser acertado, manteniendo la intención cómica del original.

i. Los nombres

Podemos ver desde el comienzo de la obra que los nombres de los indios muchas veces designan alguna característica física que tienen sus dueños. Por lo tanto, resultaba clave que esta característica que denota el nombre en su versión francesa se transmitiese en la traducción al castellano, ya que muchas veces va a resultar relevante para la historia o, como ocurre en la mayoría de los casos, va a encerrar un elemento de comicidad que no podía perderse en la traducción. Además, los nombres indios incluyen en su traducción en la mayoría de los casos un guion. Esto responde a un doble motivo,

puesto que los nombres debían tanto describir algún elemento del personaje como resultar exóticos. Esto es así porque pertenecen a una cultura que le es totalmente nueva a *Humbert de la Pasta de Hojaldre*, quien se ve arrojado a un entorno para él totalmente desconocido y salvaje. Consideramos acertado, por lo tanto, que en la traducción de los nombres al castellano se mantuviese este elemento, como ocurre por ejemplo en la traducción del consejero piel roja, **N'a-qu'une-dent**, cuyo nombre acaba siendo *Solo-un-diente* en la versión española.

El primer cambio que apreciamos entre el original francés y su versión castellana es el propio título. Resulta evidente el cambio que se produjo en el nombre del personaje en la versión francesa, **Oumpah-Pah le peau rouge** y la española, *Umpa-Pá el piel roja*. Este cambio tan relevante responde a un motivo fonético: en francés el binomio de letras “ou” tiene la misma pronunciación que la “u” castellana, por lo que resultaba la solución más obvia, a fin de mantener la pronunciación del nombre del protagonista y lograr que el público español fuera capaz de pronunciarlo, alterar su escritura levemente. Asimismo, y también con el fin de mantener la pronunciación del nombre idéntica en ambos idiomas, se añadió la tilde a “Pá” y se eliminó la “h”, a riesgo de “españolizar” el nombre y alejarlo un poco de su aspecto indígena. Por lo tanto, en este caso se ha llevado a cabo una domesticación del nombre del piel roja, con el fin de acercarlo a la cultura española y lograr que su pronunciación en nuestro idioma sea más sencilla. Sin embargo, sí que se ha mantenido en la versión castellana el guion que presenta el nombre de **Oumpah-Pah** en el original, siguiendo la idea de que los nombres de los indios presenten esta característica en la traducción.

El mismo tratamiento reciben los padres de *Umpa-Pá*, **Mammah Pah y Papah Pah**. En su traducción al castellano, *Mamá-Pá y Papá-Pá*, se repite el guion que presentan los nombres indios en castellano, además de españolizar los términos mamá y papá y añadiendo en “Pá” la tilde, igual que sucede en el nombre de *Umpa-Pá*.

El caso del nombre del otro gran protagonista, **Humbert de la Pâte Feulletée**, se trata de una situación de traducción literal, ya que en español el joven caballero francés se llama *Humbert de la Pasta de Hojaldre*. Sin duda Gosciny y Uderzo pretendían, mediante el elaborado nombre de Humbert, realizar un guiño a la complejidad y floritura de los nombres de los nobles franceses del siglo XVII, por lo que consideramos un acierto que no se modificase el nombre del personaje, manteniendo esa

rimbombancia en castellano también. Humbert recibe un mote que le pone Umpa-Pá cuando, al ir a arrancarle la cabellera siguiendo una tradición piel roja, descubre que lleva una peluca, típica de la nobleza francesa del siglo XVII. Debido a esto a partir de ese momento el indio le apodará **Double-Scalp**, mote que se ha trasladado al castellano de manera literal como “*doble-cabellera*”.

Al analizar los nombres de los miembros de la tribu *Yavayavá* el primer cambio que podemos apreciar es el propio nombre de la tribu, ya que en francés Goscinny denominó a los indios los **Shavashavah**. Esta se trataba de una clara alusión a la expresión “ça va ça va”, donde, a pesar de haber modificado su escritura, resulta reconocible, ya que se ha mantenido la pronunciación. La expresión *ça va* se puede interpretar como “ya va, ya va”, mientras que también puede entenderse como “bien”, una posible respuesta a ¿qué tal va todo? Los traductores optaron en este caso por el consenso de entender el gag como una referencia a la primera opción, “ya va, ya va”, por lo que la tribu en castellano se denomina los *Yavayavá*. Resulta interesante el detalle de que en castellano el nombre de los *Yavayavá* se escribe con tilde en la última “a”, lo que diferencia la pronunciación del nombre en castellano y en francés. En la versión original la palabra es llana, mientras que en castellano se convierte en esdrújula.

Los tres miembros principales de la tribu *Yavayavá* son el jefe, **Gros Bison**, el hechicero **Y-Pleuh** y el consejero del jefe, **N’a qu’une dent**. Sin duda el nombre del jefe es el que menos dificultades entraña, ya que éste hace referencia a lo voluminoso que es su vientre. Por ello creemos que la traducción literal por la que se ha abogado, *Bisonte-grande*, resulta muy acertada. Asimismo, consideramos un acierto el guion que se ha añadido al nombre, y que todos los nombres de los indios en castellano presentan.

El nombre del hechicero **Y-Pleuh** es una clara referencia a su función principal en las historias, invocar al dios de la lluvia para mejorar las cosechas. El origen del nombre es la expresión francesa “il pleut”, que podría traducirse literalmente como “está lloviendo”. Sin embargo, el nombre que llegaría en español es *Como-llueve*, a fin de replicar el hecho de que “*il pleut*” es una expresión francesa, empleando también una expresión española relacionada con la lluvia. Consideramos acertado el trabajo creativo del traductor, que supo reconocer la referencia a la expresión francesa y emplear una expresión equivalente y muy empleada en la lengua castellana.

Resulta especialmente curioso el nombre del consejero, **N'a-qu'une-dent**. Tal y como sucede con la mayoría de los demás nombres piel roja, el del consejero es descriptivo, ya que *Solo-un-diente* se trata de un indio muy anciano a quien, debido a su longevidad, solo le queda un diente. Sin embargo, su nombre cambia en el transcurso de la primera aventura, cuando, debido a una maquinación fallida para acabar con Humbert, pierde su único diente. Debido a esto *Bisonte-Gordo* determina que se llamará, tal y como dice la versión francesa, "**N'a-qu'une-dent-mais-elle-est-tombée-alors-maintenant-n'en-a-plus**". Es evidente que los autores, que ya de por sí tenían intención de causar la hilaridad en el lector con los nombres indios, en este caso emplean la redundancia de los nombres piel roja en su máxima expresión mediante un nombre excesivamente largo. Por este motivo resultaba importante que la traducción resultase tanto igual de redundante como fiel tanto a la característica física que le da origen. La traducción de ambos nombres, *Solo-un-diente* y *Solo-un-diente-se-le-cayó-y-ya-no-tiene-diente* consigue esto; consideramos, además, que el formato de los nombres indios, con el guion funcionando de nexo entre las palabras que describen a quien el nombre denota, es perfecto para aquellos nombres que resultan excesivamente largos, como este caso. El uso de los guiones en este caso resulta especialmente acertado, más incluso que en los demás.

ii. Las expresiones y los gags

Sin duda es en estos dos elementos, los gags y las expresiones, donde reside el mayor reto del traductor, ya que su misión es tanto reconocer el elemento que genera la hilaridad en la LO como encontrar la manera de transmitirlo y plasmarlo en la LM de acuerdo con la cultura de dicha lengua. Por este motivo, debido a que la cultura receptora es diferente de la cultura emisora, y ante la misión de mantener el elemento cómico, es en las expresiones y los gags donde más cambios se apreciarán entre las dos versiones.

Aunque no se trate realmente de una expresión, nos gustaría comenzar con un elemento muy curioso que encontramos en los cinco tomos de la saga, tanto en las obras en francés como en castellano, y que nos ha resultado muy curioso. Los indios Yavayavá, nativos de Norteamérica, hablan como lo hacen los indios, o como se cree socialmente que lo hacían, característica que se ha representado en infinidad de obras además de *Umpa-Pá*. Los indios emplean una retórica inculta, podríamos afirmar que

casi primitiva, ya que se expresan sin conjugar los verbos, tanto en francés como en la traducción al español. En la traducción este elemento se ha reconocido y mantenido de manera acertada.

- **Étrange visage pale au double scalp être mon prisonnier**
- *Extraño rostro pálido de doble cabellera ser mi prisionero*
- **Comment vouloir que moi fasse des incantations si on laisse trainer des épines par terre?**
- *¿Cómo querer que yo haga hechizos si dejar espinas por el suelo?*

Youpiii es el grito de guerra de la tribu de los Yavayavá. Tal y como ocurre en el caso de la traducción del nombre de Umpa-Pá, el traductor opta, al traducir esta expresión, por domesticarla teniendo en cuenta la pronunciación de las letras en castellano. De este modo la expresión se convierte en *Yupiii* en la versión que llegó a nuestro país, ya que el diptongo “ou” tiene en francés la misma pronunciación que la “u” española, de ahí el cambio que se produce en la traducción para trasladar la palabra a la fonética española.

La expresión **houla!** se emplea en francés para denotar sorpresa, equivalente al “wow!” inglés o el “¡vaya!” español. En la versión española esta expresión se ha trasladado como “¡Hala!”, lo que resulta, en nuestra opinión, una elección curiosa ya que hay expresiones como las propuestas anteriormente que son más comunes en castellano. Sin embargo, es probable que se haya empleado “hala” por la similitud en grafía que guarda con la original.

A la mitad de la primera historia Humbert de la Pasta dice la frase “**je m’en rend bien compte**”. Esta expresión no presenta ninguna dificultad, ya que podría traducirse al castellano como “*me doy perfecta cuenta*”. Lo que resulta llamativo del trato que se ha dado a esta expresión es que se ha trasladado al castellano como “¡ya veremos!”, que no es lo que significa en el original. Este cambio, del cual no conocemos su origen, puede tratarse de un simple gazapo. Sin embargo, aunque no se trata de un cambio que altera el transcurso de la historia, hemos creído relevante incluirlo en el presente análisis.

Empleando como punto de partida lo que Humbert dice a la madre de Umpa-Pá en el tomo uno, “**vous me voyez confus d’envahir de la sorte votre salon**”, nos gustaría

hablar de la manera en que se expresan los personajes franceses en la obra de Goscinnny y Uderzo. Debemos tener en cuenta la época en que se desarrolla la historia, en pleno siglo XVII con el colonialismo en su máximo esplendor. Es por este motivo que todos los personajes franceses se expresan de manera muy recargada, particularidad que resulta comprensible teniendo en cuenta que se trata de miembros de la nobleza, tal y como se explicaba en el apartado “Traducción y cultura”. Resulta evidente por tanto que la manera tan peculiar de hablar de los franceses no resultaba una coincidencia, y por lo tanto recaía sobre el traductor la tarea de conseguir que en la traducción resultase tan rimbombante como la original. En la versión castellana, donde Humbert dice “*lamento invadir de esta suerte vuestro salón*”, para lograr este efecto se ha empleado una traducción literal, ya que el mensaje no debía cambiar, pero empleando expresiones arcaicas y caídas en desuso propias del castellano para lograr mantener el efecto original.

En el primer tomo, para asegurar la libertad de Humbert, Umpa-Pá debe superar unas pruebas aparentemente imposibles. Entre ellas se encuentra la de beber un caldo ardiendo sin poder gesticular. Una vez se lo ha bebido, Humbert le pregunta que qué tal, a lo que el indio responde en la versión original “**h’est bon mais h’est haud**”. Resulta evidente que Umpa-Pá habla así porque se ha abrasado, y esta peculiaridad debía representarse de manera correcta en la traducción para que se comprendiese el matiz. La manera en que Umpa-Pá habla cuando se quema se adapta a la fonología francesa, sustituyendo las “c” por “h”; por lo tanto, la manera en que habla en la versión castellana debía domesticarse a la fonología española. En castellano el traductor decidió seguir la misma estrategia que Goscinnny en el original, sustituir una letra por otra; así pues Umpa-Pá dice en castellano “*ezta bueno pero un poco cafiante*”. En el original las dos “h” sustituyen a “c”, pero en castellano no había la posibilidad de sustituir solo una letra si se mantenía la traducción literal “está bueno, pero un poco caliente”. Por ello se introducen una “z” y una “f”.

Ya se ha mencionado previamente el hecho de que los indios Yavayavá se expresan como está socialmente aceptado que históricamente lo hacían los piel roja. Sin duda otro gran ejemplo de esto, además del hecho de que los verbos no aparezcan conjugados, es la manera en que denotan a los animales. Umpa-Pá se refiere a ellos siempre con respeto, anteponiendo siempre la palabra “hermano” al nombre del animal. Así, en la versión original el indio se refiere a animales como el bisonte o el lobo como **frère**

Bison o **frère Loup**, expresión que, de manera acertada, se ha trasladado literalmente como hermano bisonte o hermano lobo. Esta manera de hablar de Umpa-Pá no solo responde al rigor histórico, sino también, y evidentemente en mayor medida, a lograr la hilaridad en el lector.

- **Mon tipi est ton tipi.**
- **Tope-là!**

Esto es lo que se dicen Umpa-Pá y Humbert de la Pasta de Hojaldre al separarse al término de la primera aventura. Lo que resulta curioso de este intercambio es la repetición fonética de las letras “t” y “p” en el uso de la expresión “tope-là”. Esto, debido a la gran cantidad de gags que introducía Goscinny en sus obras, no es casual, por lo que el gag fonético es intencionado. Ante la imposibilidad de recrear dicho gag se abogó por la literalidad, perdiendo la repetición fonética en la traducción española y con ella el elemento cómico, aunque es cierto que transmitiendo el mensaje original. La versión final de este gag que llegaría a nuestro país es la siguiente:

- *Mi tipi es tu tipi*
- *¡Chócala!*

Esto demuestra que, por mucha libertad que tenga el traductor en la traducción de elementos cómicos hay veces que el gag está tan enraizado en el idioma original que resulta imposible de replicar en la traducción, causando que se pierda.

iii. Las onomatopeyas

Creemos clave a la hora de analizar la traducción de una obra como un cómic muy relevante otorgarle a las onomatopeyas un espacio exclusivo, ya que es vital adaptarlas a la lengua meta. Este puesto privilegiado se debe a que las onomatopeyas aportan elementos cómicos tanto para leer como visuales. Asimismo, la diferencia que presenta cada idioma en su fonología hace que el traductor deba adaptar los sonidos representados mediante las onomatopeyas a la fonología de la lengua meta hacia la que trabaja.

La traducción de las onomatopeyas suele seguir en la mayoría de los casos la técnica de la domesticación, adaptando el sonido a las convenciones fonéticas de la

lengua de llegada. Así pues, he aquí algunos ejemplos de la traducción de las onomatopeyas en el primer tomo de Umpa-Pá

- **Tchack!** - ¡*Chac!*
- **Tchaca- Tchaca** - ¡*chacachá, chacachá!*

iv. Las referencias culturales

Encontramos elementos en el original francés que no varían en la versión castellana, como es el caso de la expresión **Yakyakyakyakyak**, el grito de guerra de los pieles roja. Esta expresión se mantiene invariable en ambas versiones porque debe resultar exótico, ajeno tanto al lector como a los personajes franceses de la historia. Es por esto que eso creemos un acierto que no se haya realizado ninguna modificación.

Tal y como hemos establecido anteriormente, las canciones son un ejemplo claro de obstáculo traductológico ante el que la mayoría de las veces se recurre a la domesticación, esto es, se toma la idea detrás de la canción y se busca una de la cultura meta que transmita esa misma idea. En ningún caso se debe mantener la canción presente en el original, ya que de hacerlo el mensaje no sería comprensible por el lector.

La canción que encontramos en el tomo uno se titula **Ho hisse et ho**. Esta canción, originaria de Bretaña, era entonada por los marineros cuando dejaban su hogar. Resulta evidente, pues, la referencia teniendo en cuenta que el joven francés la entona cuando se embarca con Umpa-Pá río abajo en una misión.

A pesar del claro trasfondo marino que tiene la canción en el cómic original, este elemento no se ha conseguido transmitir en la versión traducida. Sin embargo, sí que se ha transmitido la idea de abandonar el hogar, ya que en español Humbert entona la famosa canción *adiós con el corazón*. Esta idea, el abandono del hogar, es la verdaderamente relevante en la canción, y era el elemento que debía comprenderse. Sus orígenes marinos quedarían en segundo plano, y el hecho de que la canten cuando van en piragua podríamos considerarse un mero guiño, no tan importante como el mensaje *per se*.

b. *Umpa-Pá, en el sendero de la guerra (1959)*

La segunda historia del piel roja, publicada en Francia en 1959 y que llegó a nuestro país ese mismo año, es donde más referencias históricas vemos representadas. Esto es así porque en este tomo vemos un enfrentamiento entre tribus piel roja, donde quedan representadas las costumbres guerreras de los nativos y los franceses, y cuan diferentes eran tanto dichas costumbres como las estrategias que seguían. Así pues, vemos reflejadas costumbres como las pinturas de guerra, el sendero de guerra, el hacha de guerra, la pipa de la paz...

Este tomo tenía como objetivo volver a lograr la gran aceptación tanto nacional como internacional que había conseguido su predecesor, y lo consiguió con una trama más enrevesada que el primero. Humbert ha regresado con sus compatriotas a Fuerte Pequeño pero, echando de menos a su hermano Umpa-Pá, parte a hacerle una visita. Al ser capturado por los pies planos dará comienzo un conflicto que involucrará a franceses, Yavayavá y pies planos.

La última escena de la historia es un banquete a la luz de la luna en Fuerte Pequeño. Esto podría considerarse el origen de la escena con que terminarán todas las futuras historias de Asterix, con los galos reunidos en torno a una hoguera en su aldea.

i. Los nombres

La mayoría de los nuevos personajes que se nos presentan en esta historia son miembros de los pies planos, ya que los protagonistas nos son conocidos del tomo uno. La tribu pies planos sigue el mismo patrón que la Yavayavá, ya que cuenta con su jefe, hechicero y consejero.

Resulta curioso lo que sucede con el hechicero de la tribu de los pies planos, ya que, en este tomo, que representa su segunda y última aparición en la saga, su nombre francés **Petit Front** se ha traducido como *Pequeña-Frente*. Sin embargo, en su primera aparición en el tomo uno se le había nombrado *Frente-pequeña* en la versión española. Ambas traducciones son correctas, ya que, como ocurre con la mayoría de los pieles rojas, se emplea la técnica de la traducción literal debido a que su nombre es explicativo, por lo que la inversión no altera el producto final. Sin embargo, resulta curioso que, siendo el mismo traductor el que se ha encargado de toda la saga, se decidiese realizar dicha inversión de los términos.

Sin duda el personaje nuevo de esta aventura que más interesante resulta es el comanche inglés, que tiene tanto su nombre verdadero como el mote que le otorgan los indios. Goscinny y Uderzo decidieron llamarle **Old Bully**, un nombre claramente inglés en medio de personajes cuyos nombres tenían un evidente origen francés, algo perceptible incluso en los indios. El motivo por el que decidieron hacer esto fue tal vez para acentuar la presencia que tenían los ingleses en América del Norte en ese momento, además de los franceses. Por eso consideramos un acierto que en la versión castellana se haya mantenido este nombre, ya que, a pesar de que en castellano los franceses e indios hablan español, queda patente mediante frases de diálogo y elementos que aparecen dibujados el trasfondo cultural francés que envuelve la historia, a pesar de estar ésta traducida. Así pues, el nombre de *Old Bully* desentona tanto en castellano como lo hace en francés, lo que consideramos un acierto.

ii. Las expresiones y los gags

El personaje inglés, **Old Bully**, tiene una característica que resulta muy curiosa desde el punto de vista de nuestro análisis. El inglés, aunque no pronuncia las palabras francesas correctamente, sí que habla un francés gramaticalmente correcto. Los autores tenían claro que en el original el mensaje debía tanto ser comprensible para un lector francés como denotar que se trataba de un inglés hablando en francés. Resulta curioso que para representar esto se han escrito los diálogos de **Old Bully** como una transcripción fonética, esto es, escribiendo la palabra tal y como se pronuncia, no tal y como se escribe de acuerdo con la gramática francesa. Además, hay momentos en que **Old Bully** está hablando francés y expresa algo en inglés, característica que también se ha mantenido en la traducción. He aquí un ejemplo de cómo habla el inglés en la versión original de *Umpa-Pá en el sendero de la guerra*:

- **Môa a Fort-Petit**
- **Il ne fow pas rester la**
- **Mettre môa en cowlair**

En la traducción tenía que quedar patente que se trataba de un inglés hablando español, adaptando además el mensaje escrito a la fonética española. Es por esto por lo que las incorrecciones gramaticales que se introdujeron intencionadamente en sus frases en español no son las mismas que se escribieron en sus frases en francés. Esto es así porque en la traducción se adaptaron a cómo se cree manera satírica que los ingleses

hablan el castellano. Así pues, he aquí algunos ejemplos de cómo habla el inglés en la versión traducida de *Umpa-Pá en el sendero de la guerra*:

- *Mi en Fuerte-Pequeño. No ser too lejos*
- *Mi encoulerizarr*
- *Yes! Indios se encontrarr en el sendero de la war. War ser horrific for indios y for the blancos.*

Un aspecto que resulta curioso del personaje en la versión francesa es que, aunque pronuncia mal el francés, se expresa de manera gramaticalmente correcta. Esta es una característica que se ha mantenido, acertadamente a nuestro parecer, en la versión traducida.

Al final del episodio se produce un enfrentamiento entre Umpa-Pá y Pequeña-Frente, tras el cual el pies planos afirma: “**Fe n'étais pas en forme, finon fa fe ferait paffé comme fa**”. Es evidente que se expresa así por los efectos del golpe que ha recibido. A la hora de traducir esta expresión se podría haber empleado el sonido “f”, pero en la traducción se han decantado por la z, adaptándolo así de manera más coherente a la fonología española.

Je suis forte en lutte, l'ami- *soy un as en lucha, amigo*. Lo que resulta especialmente peculiar de esta expresión es que en castellano se ha trasladado con una expresión muy enraizada en la cultura española. Se trata por lo tanto de un caso más de domesticación que acerca la cultura francesa del siglo XVII al lector español, haciendo que se encuentre más cómodo leyendo el texto. Asimismo, otro matiz de la situación en que Humbert dice esto es que termina todas las frases con “l'ami”, aspecto que de manera acertada se ha mantenido, ya que en castellano acaba todas las frases diciendo “amigo”.

En un momento dado una mujer Yavayavá le dice a Umpa-Pá el siguiente refrán en la versión original: “**Qui vole un oisonvole un bison**”. Este refrán es una clara referencia al refrán francés “qui vole un œuf, vole un bœuf”, obviamente adaptado a la terminología del entorno de los nativos americanos donde se desarrolla la historia. Del mismo modo, tanto la versión ficticia como el refrán original guardan la misma moraleja, el ladrón comienza robando algo pequeño, pero acaba robando algo de mucho más valor.

Dicho refrán se ha traducido de la siguiente manera en la versión que llegó a nuestro país: “*quien una gallina se decide a robar, también con un bisonte lo hará*”.

Puede tratarse de una traducción literal del original francés, adaptándolo a la situación concreta ya que Umpa-Pá ha robado una gallina. Consideramos que existen muchos ejemplos en el extenso refranero español que podrían haberse empleado, enmarcándolos en la ficción de Umpa-Pá. Las posibles traducciones de este refrán se tratarán más adelante, en las propuestas de traducción del autor.

iii. Las referencias culturales

En la última escena de la historia, durante el festejo en Fuerte-Pequeño, los franceses entonan en la noche la canción “**À la claire fontaine**”.

La inclusión de esta canción no supone una mera casualidad, ya que la canción “à la claire fontaine” es considerado el himno del Virreinato de la Nueva Francia, región que comprendía en los siglos XV, XVI y XVII los territorios norteamericanos de Acadia y Canadá, lugar donde se desarrollan las historias de Umpa-Pá. Por lo tanto, la inclusión de esta canción en concreto es un guiño a la época en que se desarrolla la historia de los protagonistas.

Mantenerlo en la traducción iba a ser difícil, ya que la referencia histórica resulta obvia para un lector francés, pero es completamente desconocida para un lector español, al menos para el público joven a quien estos cómics van dirigidos. Resulta obvio que este guiño histórico esté dirigido a las audiencias más adultas y con ojo audaz. En la traducción al castellano se ha obviado por completo la referencia, ante la imposibilidad de replicar su intención original, sustituyéndola por la canción de la tuna, “*esta noche no alumbra*”. Consideramos un éxito el hecho de que en la traducción se haya domesticado empleando una canción tan claramente española, puesto que la original está muy arraigada a la historia de Francia.

c. ***Umpa-Pá y los piratas (1959)***

En esta ocasión Umpa-Pá partirá a Francia con la intención de llevar a Norteamérica caballos suficientes para que los Yavayavá cacen mejor el bisonte. Sin

duda el elemento más relevante de esta obra va a ser la gran cantidad de expresiones marítimas que aparecen, tanto por parte de los franceses como de los piratas.

i. Las expresiones

En su travesía al Nuevo Continente nuestros protagonistas se van a encontrar con piratas que, a pesar de no emplear una retórica tan culta como los franceses ni tan primitiva como los indios, emplean muchas expresiones marinas, muy rebuscadas, desmesuradas y sobre todo muy repetidas. En cierto sentido recuerda a como habla el capitán **Haddock**, aunque en menor medida. “El secreto del Unicornio”, primera obra de Tintín en la que aparece el capitán se publicó en 1943, mientras que “Umpa-Pá y los piratas” salió a la venta en 1959. Por lo tanto, es posible que Goscinny sí se inspirase en el mayor creador de insultos de la historia del comic franco-belga.

- **Par trois millions deux cent mille sabords !**

- *¡Por tres millones doscientos mil demonios!*

La técnica empleada para traducir estas expresiones ha sido el calco, pero consideramos que es una decisión acertada ya que la retórica exuberante de los piratas era un elemento que debía plasmarse en la traducción.

ii. Los gags

En la primera página del cómic podemos ver ya como Goscinny juega con la repetición de palabras para generar hilaridad, haciendo que la repetición exhaustiva del mismo mensaje alcance el grado de lo absurdo. Asimismo, el guionista juega con la repetición fonética para crear el siguiente gag en la versión original, cuando Bisonte-Gordo, al despedirse de los franceses dice que: **Les Shavashavah vont rentrer dans leur village, où les attendent leurs familles tapies dans leurs tipis.**

En la última parte de la frase vemos una clara repetición fonética de la letra “t”, cuando dice “*tapies dans leurs tipies*”. Debido a la gran cantidad de gags fonéticos que se dan en la obra sabemos que esto no es casual, por lo que podemos intuir que lo más relevante de este enunciado no es el mensaje en sí, sino el gag. Por ello nos parece un acierto que en la traducción se haya sacrificado el mensaje literal a cambio de mantener el gag fonético. Así pues, en la versión traducida al castellano podemos ver que Bisonte-gordo dice: *Los Yavayavá vuelven a su poblado, donde esperan sus familias*

en los tapetes de sus tipis.

Podemos ver que el mensaje ha cambiado, pero se ha hecho en aras de salvar el gag fonético, logrando la repetición fonética también en castellano. Esto nos parece más relevante ya que lo importante aquí es la repetición fonética y no tanto la información que se da.

Podemos asimismo ver más ejemplos de la retórica recargada que emplean los franceses, y como se ha mantenido esta característica en la traducción con expresiones poco empleadas en castellano. Por ejemplo, en este tomo el general francés, ante la frustración que le produce Umpa-Pá, ¿no para de exclamar **fi! fi!** Esta expresión es una manera arcaica que existía para expresar desaprobación o aversión hacia algo. En la versión traducida se ha empleado la expresión “*¡cáspita!*”, que cumple el elemento arcaico, ya que se trata de una expresión caída en desuso, pero es menos fuerte que **fi** y no encierra esa aversión que ésta sí tiene.

iii. Las referencias culturales

La gran referencia histórica que vemos presente en esta obra es la presencia de caballos en *Fuerte Pequeño*, ya que en la zona geográfica en que transcurre la historia no había caballos salvajes. Los caballos nativos de Norteamérica, llamados *ponies*, aparecieron en las Montañas Rocosas. Por lo tanto, se trata de una alteración de la realidad, a pesar de que sí había caballos en territorio americano en aquella época, pero no donde transcurre nuestra historia.

La primera vez que Umpa-Pá ve un caballo es en Fuerte-Pequeño, donde han recibido a los animales de Europa. Con el fin de demostrar su dominio de la equitación, el general francés hace un desfile de los diferentes pasos a caballo que controla, enumerándolos. Esto requería, a la hora de traducir el pasaje, una gran documentación técnica en materia de equitación para lograr transmitir correctamente el nombre de los pasos mencionados y no cometer ningún error. Podríamos considerar esto un caso de traducción técnica, lo que demuestra que en la traducción de una obra como un comic no solo la traducción literaria es la única modalidad presente, aunque sea la predominante, y que un traductor que se preste a esta tarea debe ser un profesional en todos los aspectos de la materia. Así pues, he aquí alguno de los pasos de equitación que aparecen: **Contre-changement en appuyé**– cambio de mano en appuyé. Debido al

origen francés de este paso en castellano se mantiene el término en su idioma original, igual que sucede con muchos movimientos de esgrima.

Pas espagnol—paso español: este paso se denomina así por tener su origen en Sevilla, y se trataba de un célebre paso enseñado a caballos españoles y lusitanos

La canción “**Ho hisse et ho!**” vuelve a hacer una aparición en la versión francesa, entonada por el capitán del navío francés. De nuevo, esta referencia tiene sentido en contexto ya que, como hemos visto anteriormente se trata de una referencia marítima y esta aventura sucede en la mayor parte en alta mar. Sin embargo, en esta ocasión la referencia se ha obviado por completo en la traducción, ya que se ha introducido en su lugar la célebre frase “*izad las velas*”, borrando así cualquier rastro de la canción y la referencia cultural que representa. Resulta interesante debido a que en el tomo anterior se trasladó la canción con una canción celebre en el español, *adiós con el corazón*. Sin embargo, en el anterior se ve claramente que Humbert la está entonando cuando parte del poblado indio, mientras que aquí la grita el capitán para alentar a su tripulación, del mismo modo que si dijera “¡vamos, vamos!”. En la viñeta anterior se ve al capitán dando las ordenes, por lo que el cambio en el mensaje no desentona con lo que sucede en la escena. Por lo tanto comprendemos porque se ha obviado la referencia, para ceñirse a la intención de alentar a los marinos presente en el original, aunque consideramos que es una pena que se pierda una referencia tan específica que claramente no es casual.

d. *Umpa-Pá y la misión secreta (1960)*

Este tomo resulta especialmente interesante por la gran cantidad de referencias a la cultura francesa que encontramos, ya que la aventura se desarrolla por completo en suelo europeo. Esto queda especialmente patente en la manera en que habla el rey de Francia, o en la gran cantidad de canciones que aparecen. El hecho de que viajen a Francia va a suponer entrar en una sociedad que se expresa de manera totalmente diferente a como nuestro piel roja está acostumbrado. Resultará interesante desde el punto de vista traductológico ver cómo han transmitido esto, ya que la mayoría de los gags en esta ocasión nacerán de la cultura europea, y no de la nativa norteamericana.

i. Los nombres

Uno de los pocos nombres nuevos más relevantes que aparecen es, sorprendentemente, el de la gallina de uno de los pasajeros que viajan en la diligencia de Umpa-Pá. En la versión original se llama **Elvire**, nombre muy común en Francia y que no presenta gran dificultad a la hora de traducirlo, ya que es fácil de domesticar traduciéndolo como *Elvira*. Debido a esta coincidencia la traducción del nombre resultaba evidente.

ii. Las expresiones

Tal y como hemos introducido anteriormente, en esta ocasión vamos a encontrar expresiones más europeas en contraposición a las de los tomos anteriores. Esto es así ya que, a pesar de que no se menciona el nombre de Francia en ningún momento, resulta evidente que es en el país nativo de Goscinny y Uderzo donde se desarrolla esta historia.

Debido a la presencia de Elvira la gallina en la historia resultaba cuestión de tiempo que la expresión *pitapita* hiciera aparición. En francés la expresión que se emplea para llamar a las gallinas es **petitpetitpetit**. El traductor tenía la misión de mantener la repetición de sonidos “p” y “t” que está presente. Sin embargo, esto resultó fácil debido a lo acuñada que está en España la expresión *pitapita*. Podríamos considerar este por lo tanto un caso claro de domesticación a la cultura de llegada, igual que ocurre con el nombre de Elvira.

Cocotte es un diminutivo que se emplea o bien de manera afectuosa o bien para hablar con los niños o animales, igual que en castellano se emplean expresiones como *cariñito* o *perrito*. Por lo tanto, y teniendo en cuenta el contexto en que esta expresión se dice en la historia, cuando un jinete está tratando de huir desesperadamente de Umpa-Pá, consideramos que la traducción final, “*caballito*”, es muy adecuada. No hemos de olvidar que el público al que van dirigidas estos cómics es, en mayor medida, infantil.

A pesar de que no se menciona el nombre de Francia ni de Luis XIV en ningún momento, resulta evidente que el rey que aparece en la historia es un guiño a él por la manera en que se expresa. Esto es así porque éste habla de sí mismo en tercera persona, como por ejemplo cuando felicita a Humbert diciéndole “**Nous vous felicitons**”. Esta referencia se hace más evidente si tenemos en cuenta el momento histórico en que se

desarrolla la historia, en pleno siglo XVII. En este periodo histórico Francia se encontraba en plena época absolutista, con el Rey Sol como máximo representante.

Esta característica debía mantenerse en la traducción, ya que resulta intrínseca para el personaje del rey. No solo debían mantener la tercera persona sino también el hecho de que emplea una retórica de clase alta, puesto que se trata de la mayor personalidad del reino. Por este motivo consideramos un acierto, en la traducción *nos felicitamos a vos*, el uso en la versión traducida de las fórmulas “vos” y “nos”, formas arcaicas y reservadas a los miembros de la sociedad con mayor estatus. Resulta además muy acertado si tenemos en cuenta que la otra persona presente en la conversación, Humbert, cuenta con el título de caballero del reino. Mediante esta traducción se logra reflejar el alto estatus del rey.

iii. Las referencias

La primera noche que los protagonistas pasan en palacio son invitados a un baile tradicional, el **minuet**. Este baile, originario de la música barroca, fue uno de los más célebres del reino de Francia en el siglo XVI y XVII. El minué era, tal y como queda reflejado en la historia, una de las danzas favoritas de la corte de Luis XIV. El término *minueto* en castellano, aunque también se refiere al baile, resulta un poco arcaico, ya que ha caído en desuso. Por este motivo consideramos un acierto el uso del término *minué*, más reciente y común. Esta traducción no se trata de un calco por parte del traductor, sino más bien es fruto de un trabajo de documentación, ya que el término está acuñado en la lengua castellana.

Tal y como se ha mencionado anteriormente, la gran riqueza de este tomo en materia de referencias reside en las canciones que aparecen, todas entonadas por el conductor borracho de la diligencia en que viajan Umpa-Pá y Humbert de la Peste de Hojaldre.

La primera canción que encontramos en la versión original se titula **Oh charmante lison**, entonada por el conductor de la diligencia. Esta canción tiene una temática clara, el alcohol y la conducción, elementos que cuadra con el conductor, que hace todo el viaje borracho. En la traducción no se ha mantenido el matiz del alcohol, ya que se ha domesticado empleando una canción del cancionero español que habla de la conducción, como es *Para ser conductor de primera*. Debido a la domesticación la

única coincidencia que encontramos entre ambas versiones es que la canción que hace referencia al hecho de viajar y conducir un vehículo.

La última gran referencia que encontramos en este tomo es una expresión que dice Umpa-Pá, **ça c'est une autre pair de mocassins**. Sin duda Gosciny y Uderzo crearon este dicho piel roja ficticio basándose en el refrán en francés **ça c'est une autre pair de manches**, pero acotándolo a la ficción de Umpa-Pá. En castellano se toma la idea presente en el dicho original y se adapta a la ficción del mundo de Umpa-Pá, sin emplear ninguna expresión castellana ya existente. A pesar de esto, la idea que el personaje pretende transmitir queda claro en la traducción final de la expresión, *eso ya es flecha de otro arco*.

Sin duda el elemento más interesante que encontramos en *Umpa-Pá y la misión secreta* se produce en una reprimenda que Umpa-Pá echa a Humbert. En el tomo original el indio dice: “**mon frère double-scalp devra pardonner Oumpa-Pah**”, y en la siguiente viñeta añade “**mais Oumpa-Pah n'a plus envie d'entendre son frère remuer sa langue**”. Lo que resulta interesante de este asunto es que en la versión castellana Umpa-Pá dice “*mi hermano Doble-Cabellera deberá perdonar a Umpa-Pá*”, y en la siguiente de nuevo “*mi hermano Doble-Cabellera deberá perdonar a Umpa-Pá*”. Por lo tanto, vemos que el mensaje cambia completamente de la versión original a la traducción que llegó a nuestro país. Evidentemente nos encontramos ante un error en la versión traducida, aunque probablemente se pueda deber más a un asunto de edición que de traducción. Sin embargo, se trata de un gazapo muy grave, ya que la versión castellana abandona información que sí está presente en el francés, dejando que se pierda.

e. *Umpa-Pá contra Hígado-Enfermo (1961)*

El quinto tomo llegaría a nuestro país traducido en 1962. En este último tomo la presencia de los prusianos resulta un aspecto muy interesante tanto desde el punto de vista histórico como traductológico. Esto se debe a que en ambas debía quedar representado que se trataba de soldados del norte de Europa cuyo idioma nativo no era el francés o, en el caso de nuestro país, el castellano. La inclusión de los prusianos, y la guerra que desencadenan en la historia, supone por parte de Gosciny y Uderzo una

referencia a la tensión entre las potencias europeas que existía en América del Norte en el siglo XVII.

i. Los nombres

Sin duda el nombre más relevante que encontramos en esta nueva historia es el que se encuentra en el propio título, *Hígado-Enfermo*. Este es el nombre del líder de una tribu enemiga de los *Yavayavá*, los *Ojos morados*, que acaban aliándose con los prusianos para ir a la guerra. Como la mayoría de los nombres de los piel roja, **Foie-Malade** es un nombre descriptivo, traducido de manera literal como *Hígado-Enfermo*. Lo que resulta curioso es que esta descripción no se ajusta al jefe piel roja, ya que el personaje se encuentra aparentemente en perfecto estado de salud, y no tiene tampoco tendencias que indiquen que tiene el hígado dañado, como por ejemplo beber de manera excesiva. La única peculiaridad destacable del personaje es su constante mal genio y la clara inspiración de Goscinnny y Uderzo en Napoleón Bonaparte para crearlo, reflejado en la postura tan peculiar que tiene y el tricornio que lleva.

Es probable que el nombre original no haga referencia al hecho de tener literalmente el hígado enfermo, sino que se refiera a la idea de que una persona tenga muy mal humor. El nombre se ha traducido en la versión para Latinoamérica como Mala-Uva, un nombre que refleja mejor esta idea de un individuo que tiene mal humor en todo momento, como le ocurre al jefe de los Ojos Morados. Esto nos hace sospechar que los autores, con el nombre **Foie-Malade**, hacen referencia al mal genio del indio; sin embargo, en castellano se ha aplicado una traducción literal, lo que ha hecho que se haya perdido este matiz y que, en consecuencia, la traducción sea incorrecta. De ser así la traducción latinoamericana sería más acertada que la española, ya que consigue mantener el espíritu original del personaje en la traducción.

Resulta interesante el nombre del primer oficial del fuerte prusiano, *Ktazeblummerswishundwagenplaftemboom*. Este nombre es excesivamente largo, un gag que es autoconsciente dentro de la propia historia, ya que se repite mucho y de manera innecesaria a lo largo del cómic. Mediante esto los autores pretendían realizar una sátira sobre lo excesivamente largas que son muchas palabras del alemán, algo que al resto de los europeos nos resulta irónico. Resulta interesante que, dentro de la gran cantidad de palabras que forman el nombre, encontramos dos que sí existen en alemán en la realidad, **hund** y **wagen**, *perro* y *coche*. El nombre se ha mantenido igual en la

versión castellana, y resulta obvio que estas palabras no se han traducido debido a que la finalidad debía ser mantener el gag, no que el nombre resultara comprensible para los lectores.

ii. Las expresiones

Cuando un miembro de la tribu de los Ojos-Morados llega a su poblado corriendo dice para sí “**ça commence a bien faire, ces courses dans la foret**”. A simple vista la frase no denota nada especial, pero sí lo hace el contexto en que se dice, ya que mediante el dibujo nos damos cuenta de que el indio está muy cansado y harto por la carrera. Es por este motivo que consideramos la traducción, “*estoy harto de estas carreritas por el bosque*”, muy acertada, ya que el emplear el diminutivo denota ese enfado del indio por tener que ir corriendo. La técnica que ha sido empleada en este caso ha sido la domesticación, ya que han introducido un elemento claramente típico del castellano para hacer más rico el mensaje que llega al lector. Decimos que se trata de un elemento clásico del castellano ya que en España se suelen emplear los diminutivos cuando se está harto de algo, como en este caso sucede con las carreritas.

Tal y como sucedía en el tomo anterior, en este podemos encontrar también errores que se han producido en la traducción. En esta ocasión la frase **Eh bien messieurs nous pouvons commencer les préliminaires**, enunciada por el general francés, se ha traducido como “*Bien, señorrres, podemos comenzar prreliमारres*”. En este caso no se pierde información, ni se traduce de manera incorrecta el mensaje, sino que el error reside en cómo se redacta el mensaje, se produce un error de coherencia interna de la historia. Esto es así porque los que hablan arrastrando las “r” en castellano son los prusianos, pero esta frase la pronuncia un francés, quienes en español no presentan ninguna peculiaridad desde el punto de vista de la escritura. Se debería haber traducido sin introducir ninguna anomalía en su escritura, “*Bien señores, podemos comenzar los preliminares*”, corrigiendo la repetición de vocales y añadiendo el artículo determinado “los” para que la frase sea gramaticalmente correcta.

iii. Los gags

Sin duda el gag más recurrente del tomo es el hecho de que los prusianos no hablan el francés correctamente, ni tampoco el castellano en la traducción, debido a que son prusianos cuyo idioma nativo es el alemán Tanto la versión original como la castellana

acentúan algún u otro elemento de acuerdo con las convenciones sociales y fonéticas del francés y español. De esta manera en francés adaptan esta peculiaridad modificando las palabras de acuerdo con las letras que a los alemanes les cuesta pronunciar en francés, con cambios como C por G, P por B o V por F.

De igual manera en español, para hacer evidente el origen teutón de los prusianos, añaden “r” de más a las palabras. En castellano, los teutones hablan sin conjugar verbos. Por lo tanto, cada idioma adapta esta peculiaridad del habla a su cultura específica.

He aquí algunos ejemplos de la representación de esta modalidad del habla:

PRUSIANO	FRANCÉS
Veu	Feu
Gourache	Courage
Fictoire	Victoire
Tzommes	Sommes
Foilà	Voilà
Prafo	Bravo
Je vous brobose	Je vous propose

En la puerta del fuerte prusiano puede leerse “**zan zouzi**”. Claramente el mensaje que se quiere transmitir es **sans souci**, pero Goscinny modifica la escritura para que resulte evidente que está escrito por un germano y no por un francés. La traducción de la expresión sería “*no hay que preocuparse*”, pero en castellano, y de manera acertada, han hecho más evidente que no está escrito de manera normal incluyendo una palabra nativa alemana, “nein”, y acentuado el preocupar siguiendo la técnica presentada anteriormente. Así pues, en la versión traducida puede leerle “*nein preoucuparr*”. Este gag tiene en cuenta que el público es francés, igual que la traducción tiene en cuenta que su público es español. Además, la caligrafía del cartel en la versión francesa está rotulado de manera que se entienda que son germanos, mientras que en español son españoles claramente, porque en la traducción se suple esto añadiendo una palabra completamente alemana, “nein”. Mediante la traducción española pretende que el gag sea más fácilmente captable por el lector. Esto se trata, en última instancia, de dos técnicas diferentes de generar hilaridad en el lector. Es una traducción relativamente literal pero añade un toque humorístico evidente para facilitar la comprensión del gag.

iv. Las referencias

Cuando los prusianos se embarcan de vuelta a Europa los franceses, ya hermanados con ellos, les despiden cantando la canción **ce n’est qu’un au revoir**, de Jeanne

Manson, en la versión francesa. El mensaje de la canción de Jeanne es uno de tristeza ante la marcha, pero de esperanza de volverse a ver. Consideramos que el mensaje que se quiere transmitir con la canción resulta bastante comprensible, teniendo en cuenta el contexto en que se entona. Es por este motivo que creemos que, a la hora de traducirlo, se podría emplear la técnica de la domesticación, siempre que se lograra mantener el mensaje que se pretendía transmitir. Esto se logró empleando la canción *Adiós con el corazón*.

Consideramos que la elección del traductor de domesticar la canción original empleando *Adiós con el corazón* es un acierto, ya que mantiene la intención con que se introduce la canción en el original, despedir a alguien que marcha. Finalmente, logra que este mensaje se comprenda bien mediante el uso de una canción suficientemente conocida por todos los lectores.

7. Conclusiones

A fin de aunar todos los elementos que suponían un reto traductológico de cara a realizar el análisis se elaboraron tres tablas, cada una para los tres grandes retos que entroncaban el presente trabajo.

La primera historia, *Umpa-Pá el piel roja*, debía presentar el mundo y todos los personajes que lo habitan, por lo que resulta lógico que sea la historia que más nombres presenta; tan solo en el primer cómic encontramos 10 nombres de nuevos personajes. Este primer tomo es la historia que más expresiones presenta, diez. La técnica más empleada en relación con las expresiones es la domesticación, a fin de transmitir el gag en la cultura de la lengua de llegada y que este resulte comprensible. Sin embargo, también encontramos casos en que la expresión se ha mantenido intacta debido a que no necesitaba ser comprendida en el contexto de la historia. Es el caso del grito *Yavayavá*, que se ha mantenido con el fin de que al lector le resulte tan ajeno como se lo resulta a Humbert. En la primera obra encontramos siete onomatopeyas, traducidas al castellano mediante la domesticación a la cultura, esto es, representando dichos sonidos de acuerdo a las convenciones del castellano.

La segunda historia, *Umpa-Pá en el sendero de la guerra (1959)* presenta tan solo dos nombres nuevos, **Old Bully** y **Grenouille Maladroite**. El primero se ha mantenido intacto en la versión castellana, puesto que se trata de un personaje inglés, por lo que mantenerlo igual en la versión castellana tenía sentido, puesto que se hace para denotar que es extranjero. el segundo nombre, **Grenouille Maladroite**, corresponde al hijo del jefe *Yavayavá* e, igual que sucede con la mayoría de los nombres de los indios, se ha traducido siguiendo la técnica de la traducción literal como *Ranita-Torpe*. En este tomo encontramos cuatro expresiones nuevas, para las cuales se ha empleado la técnica de domesticación, a fin de hacer más próximo el texto a los lectores españoles. Asimismo, encontramos dos onomatopeyas, y como es común con este elemento, en la traducción se ha empleado la domesticación fonética, ajustándolas a las convenciones del castellano. Así, **coin coin**, que refleja el graznido de un pato, se convierte en *cuacua*.

En la tercera historia, *Umpa-Pá y los piratas (1959)* encontramos tres expresiones nuevas y una onomatopeya. Las expresiones en esta historia resultan especialmente interesantes, puesto que al venir de los piratas son muy enrevesadas y tienen temática marina. Se han traducido de manera literal ya que no suponían una gran dificultad desde

el punto de vista terminológico. Consideramos un acierto que la traducción mantenga la exuberancia que las expresiones tienen en la versión original. Con la única onomatopeya que encontramos en esta obra, **kschloum**, se ha optado por la domesticación fonética, adaptándola a las convenciones sonoras del castellano, a expensas de cambiarla por completo. Así pues, la onomatopeya se ha transmitido como ¡*recatachun!*

En la cuarta historia, *Umpa-Pá y la misión secreta (1960)* encontramos tan solo un nombre nuevo, **Elvire**, que se ha traducido empleando la domesticación, convirtiéndolo en un nombre español como es Elvira.

La quinta historia, *Umpa-Pá contra Hígado-Enfermo (1961)* introduce tan solo un nombre nuevo, pero muy curioso, ya que se trata de un nombre germano que se ha mantenido invariable en ambas versiones, para denotar lo ajena que resulta la cultura prusiana a los franceses e indios.

Como hemos podido apreciar, pues, la técnica más empleada para la traducción general de Umpa-Pá es la traducción literal, seguida de la domesticación.

La gran cantidad de **nombres** presentes nos ha obligado a realizar una selección de acuerdo con dos baremos: la relevancia del personaje en cuestión y la dificultad traductológica que encerraba. En relación con los nombres la técnica aplicaba era la traducción literal. Sin embargo, hemos encontrado un caso donde la referencia original se pierde por completo al utilizar esta técnica: *Hígado-Enfermo*. En este caso la traducción literal hacía que se perdiese el sentido original del nombre, ya que al no comprender el sentido de la expresión francesa original y no domesticarla para que el público español la pudiese comprender hacía que no se transmitiese el sentido del nombre. En la mayoría de las veces el traductor aplica la traducción literal, debido a que los nombres reflejan características de quien lo lleva, y este era un elemento que debía mantenerse en la traducción por su relevancia. Consideramos un acierto que se haya aplicado la traducción literal en estos casos, ya que la mayoría de las veces la idea que encierra el nombre queda bien reflejada

Sin duda el elemento más numeroso en nuestro análisis son las expresiones, lo que no nos resulta extraño, ya que es en este elemento donde se encuentran la mayoría de los gags de la historia. Transmitir los gags que éstas encierran era el elemento más

importante de la traducción de las obras de *Umpa-Pá*, lo cual es una de las claves del éxito de Goscinny. Esto se ha logrado recurriendo a la domesticación, a fin de mantener el elemento de hilaridad en la cultura de llegada, en este caso la española.

La mayoría de las referencias que encontramos en la saga eran canciones o elementos históricos que quedaban reflejados mediante los personajes. En ambos elementos se recurrió a la domesticación por parte del traductor, aunque con una gran documentación acerca de la referencia histórica o el mensaje detrás de la canción en cuestión. Consideramos que, en especial con las canciones, la domesticación era la mejor técnica posible, ya que lograba que la historia le resultase más próxima al lector del país de destino.

En relación con las onomatopeyas la técnica empleada fue la domesticación, bien empujando formas ya existentes en la cultura meta, como es el caso de *aatchís* o bien adaptando los fonemas del sonido a dicha cultura, como sucede en *chacachá*, traducción de **tchaca**.

Como podemos apreciar las dos técnicas más empleadas en la traducción de las obras de *Umpa-Pá* son la traducción literal y la domesticación, a la que se recurre cuando era necesario plasmar un elemento en la LM que resultaba imposible de hacer mediante la traducción literal. Consideramos un acierto que para elementos como las canciones o referencias históricas -como la manera en que habla el rey de Francia- se haya recurrido a la domesticación, ya que hace que la referencia que encierra el original sea accesible al público español en su contexto histórico.

En conclusión, consideramos que la traducción literal no es la más adecuada, sino que la más acertada es la domesticación documentada, puesto que permite mantener gran parte de la sustancia presente en la obra original.

8. Referencias

Cuéllar. (2004). *Los nombres propios y su tratamiento en traducción*. Valladolid: Georges L. Bastin.

Dalbernet, V. (1977). *Stylistique comparée du français et de l'anglais*. París: Didier

Diot, R. (1989). Humour for Intellectuals: Can it be Exported and Translated? The Case of Gary Trudeau's In Search of Reagan's Brain. *Meta* 34, 84-87.

France Université Numérique. (2013). Consultado el 29 de abril de 2020 en www.franceuniversitenumérique/oumpahpah. MOOC.

Gabilliet, J.-P. (1949). *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*. Burdeos: University Press of Mississippi.

Gosciny, R. y Uderzo, A. (1958). *Oumpa-Pah le peau rouge*. París: Éditions Albert René.

Gosciny, R. y Uderzo, A. (1959). *Oumpa-Pah sur le sentier de la guerre*. París: Éditions Albert René.

Gosciny, R. y Uderzo, A. (1959). *Oumpa-Pah et les pirates*. París: Éditions Albert René.

Gosciny, R. y Uderzo, A. (1960). *Oumpa-Pahet la mission secrète*. París: Éditions Albert René.

Gosciny, R. y Uderzo, A. (1961). *Oumpa-Pah contre Foie-Malade*. París: Éditions Albert René.

Gosciny, R. y Uderzo, A. (1958). *Umpa-Pá el piel roja*. Barcelona: Salvat

Gosciny, R. y Uderzo, A. (1959). *Umpa-Pá en el sendero de la guerra*. Barcelona: Salvat

Gosciny, R. y Uderzo, A. (1958). *Umpa-Pá y los piratas*. Barcelona: Salvat

Gosciny, R. y Uderzo, A. (1960). *Umpa-Pá y la misión secreta*. Barcelona: Salvat

Gosciny, R. y Uderzo, A. (1962). *Umpa-Pá contra Hígado-Enfermo*. Barcelona: Salvat

Gordon Calloway, C. (2018): *Los pueblos nativos en el conflicto*. Madrid: Desperta Ferro ediciones SL.

Hymes, D. (1954). *Language in Culture and Society*. Nueva York: Harper & Row

Hall, R. (2018). *Dentro del Laberinto*. Valencia: Atom

Houllbecq, M. (2004). *Lire*. París: BD

Kaindl, K. (2004). *Multimodality in the translation of Humour in Comics*. Ámsterdam: John Benjamins publishing company.

Glénant, J. (1973). *Les cahiers de la BD*. París: Les cahiers de la BD.

Sánchez, J. L. (2019). *Introducción a la teoría de la traducción*. Madrid: Colección textos docentes.

Saussure, F. (1916). *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada editorial.

Uderzo, A. (1985). *Uderzo, de Flamberge à Astérix*. París: Albert Rene.

9. Anexos

Los nombres

VERSIÓN FRANCESA	VERSIÓN CASTELLANA	TÉCNICA EMPLEADA	CÓMIC
Oumpah-Pah	Umpa-Pá	Domesticación fonética	Oumpah-Pah 1
Humbert de la Pâte Feuilletée	Humbert de la Pasta de Hojaldre	Traducción literal	Oumpah-Pah 1
N'a-qu'une-dent	Solo un diente	Traducción literal	Oumpah-Pah 1
Gros bison	Bisonte grande	Traducción literal	Oumpah-Pah 1
Double-scalp	Doble cabellera	Traducción literal	Oumpah-Pah 1
Y-Pleuh	Como llueve	Traducción literal	Oumpah-Pah 1
Fort petit	Fuerte pequeño	Traducción literal	Oumpah-Pah 1
Shavashavah	Yavayavá	Domesticación	Oumpah-Pah 1
N'a-qu'une-dent-mais-elle-est-tombée-alors-maintenant-n'en-a-plus	Solo-un-diente-se-le-cayó-y-ya-no-tiene-diente	Traducción literal	Oumpah-Pah 1
MammahPá, PapahPah	Mamá-Pá, Papá-Pá	Traducción literal	Oumpah-Pah 1
Petit Front	Frente-pequeña	Traducción literal	Oumpah-Pah 1
Ciel Couvert	Cielo-Nublado	Traducción literal	Oumpah-Pah 2
CrapaudHaineux	Sapo-rencoroso	Traducción literal	Oumpah-Pah 2
Grenouille Maladroite	Ranita-Torpe	Traducción literal	Oumpah-Pah 2
Long-fusil-qui-rate-parfois	Largo-fusil-que-a-veces-falla	Traducción literal	Oumpah-Pah 2
Old bully	Old bully	Invariable	Oumpah-Pah 2
Elvire	Elvira	Domesticación	Oumpah-Pah 4
Foie-Malade	Hígado-Enfermo	Traducción literal	Oumpah-Pah 5
Ktazablummerswishundwagenplafteboom	Ktazablummerswishundwagenplafteboom	Invariable	Oumpah-Pah 5

Las expresiones

FRANCÉS	ESPAÑOL	CÓMIC	TÉCNICA
Houla!	¡Hala!	Umpa-Pá 1	Domesticación
Maître coq	Maese	Umpa-Pá 1	Domesticación
Je m'en rend bien compte	¡Ya veremos!	Umpa-Pá 1	Creación propia
Vous me voyez confus d'enavhir de la sorte votre salon	Lamento invadir de esta suerte vuestro salón	Umpa-Pá 1	Traducción literal
Vieillard caduc	Vejestorio	Umpa-Pá 1	Domesticación
Frère loup, frère bison, frère cheval	Hermano lobo, hermano bisonte, hermano caballo	Umpa-Pá 1	Traducción literal
Que mon frère sorcier attrape ce poing sur sa figure!	¡Que mi hermano hechicero atrape este sopapo en la cara!	Umpa-Pá 1	Traducción literal
Fiston	Hijito	Umpa-Pá 2	Domesticación
Chic, mon frère	¡Estupendo!	Umpa-Pá 2	Domesticación
Ils en feraient une tête	Se pondrían de morros	Umpa-Pá 2	Traducción literal
Je m'en vais sur l'heure caracoler sur le coursier	Me dispongo en este instante a caracolear sobre el corcel	Umpa-Pá 3	Traducción literal
Ventre saint-gris et trente mille requins / Mille milliards de requins/ Par trois millions deux cent mille sabords	/Por mil millones de tiburones/ Por tres millones doscientos mil demonios	Umpa-Pá 3	Traducción literal
Nous vous félicitons / Vous nous avez bien servi	Nos felicitamos a vos por vuestras hazañas / Nos deseamos reunirnos en privado con vos	Umpa-Pá 4	Traducción literal
Petitpetitpetit	Pitapitapita	Umpa-Pá 4	Domesticación
Ventre saint-gris	¡Por todos los santos!	Umpa-Pá 4	Domesticación
Ça c'est une autre pair de mocassins	Eso ya es flecha de otro arco	Umpa-Pá 4	Domesticación
Zan Zoui (sans souci)	<i>Nein</i> preocuparr /	Umpa-Pá 5	Creación propia
Ya! (ja en alemán)	Ya! (Ja en alemán)	Umpa-Pá 5	Mantenida
Nein	Nein	Umpa-Pá 5	Mantenida
que mon frère ne pousse pas le sien	que mi hermano no me empuje	Umpa-Pá 5	Traducción literal
Prafo	Bravo	Umpa-Pá 5	Domesticación

Las onomatopeyas

FRANCÉS	ESPAÑOL	TÉCNICA	CÓMIC
Youpiiii	Yupiiiiii	Domesticación fonética	Umpa-Pá 1
Yakyakyak	Yakyakyakyakyakyak	Mantenida	Umpa-Pá 1
Aaatchoum	Aaatchís	Domesticación	Umpa-Pá 1
Pon!	¡Prrrrr!	Domesticación	Umpa-Pá 1
Tchaca tchaca	Chacachá chacachá	Domesticación fonética	Umpa-Pá 1
Tchack!	Chac	Domesticación fonética	Umpa-Pá 1
Woulah-Woulah	Ula-ula-ula	Domesticación	Umpa-Pá 1
¡Uaaa!	Aaaaah!	Domesticación fonética	Umpa-Pá 1
Wouap!	¡Uaaaah!	Domesticación fonética	Umpa-Pá 2
Coin coin	Cua cua	Domesticación	Umpa-Pá 2
Kschloumk! / Tchack	Recatachún/ ¡Chack	Domesticación	Umpa-Pá 3
Ha ha ho ho hi hi	Ja ja jo jo ji ji	Domesticación fonética	Umpa-Pá 5
Oups	Glups!	Domesticación fonética	Umpa-Pá 5
Ugh	Uj	Domesticación	Umpa-Pá 5
Ouaaaaah	Aaaaau (bostezo)	Domesticación	Umpa-Pá 5