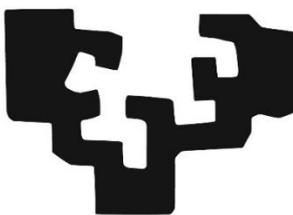


eman ta zabal zazu



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

## CULTURA NORTEAMERICANA Y TRADUCCIÓN

Vanesa Pérez Echevarrieta

Grado en Traducción e Interpretación

Curso 2017-2018

Trabajo de Fin de Grado

Tutor: Ángel Chaparro Sainz

Departamento de Filología Inglesa, Alemana y Traducción e  
Interpretación

## **Resumen**

Este trabajo se propone indagar en los métodos de traducción de los nombres propios en los cómics de Marvel y en los medios audiovisuales. La traducción de nombres propios siempre ha representado un problema en el cómic, ya que es un medio subordinado a la imagen. En los últimos tiempos, ha habido un auge de las películas y series superheroicas y Marvel Studios ha comenzado a construir una narrativa transmedia que aúna cómics y medios audiovisuales para desarrollar una misma historia. En ese contexto, muchas veces los nombres de los personajes reciben traducciones distintas en los cómics y en los medios audiovisuales. Este trabajo analiza los mecanismos de traducción de los caracónimos en los cómics y cómo puede llegar a influir la traducción de nombres propios en los medios audiovisuales sobre su traducción en los cómics. Desarrollamos, en primer lugar, una breve contextualización sobre la narrativa transmedia, la traducción subordinada del cómic y las principales clasificaciones de nombres propios desde un punto de vista traductológico. A continuación, explicamos la metodología que seguimos para la elaboración de dos glosarios. Después analizamos, basándonos en el primero de los glosarios, qué técnicas son las más habituales en la traducción de nombres propios en el cómic. En nombres convencionales y sugestivos predomina la repetición; en los expresivos, la equivalencia, pero se observa una tendencia creciente hacia la repetición. Basándonos en el segundo de los glosarios, realizamos un análisis comparativo de la traducción de nombres propios en los medios audiovisuales y en los cómics. En nombres convencionales y sugestivos predomina la repetición, al igual que en los cómics. En los expresivos, predomina la equivalencia, y también hemos detectado una fuerte tendencia a favorecer la repetición en los nombres de protagonistas, desestimando traducciones prefijadas, lo que puede justificar el cambio de tendencias en las estrategias de traducción en los cómics.

## ÍNDICE

ÍNDICE DE ABREVIATURAS .....	4
1. INTRODUCCIÓN .....	5
2. MARCO TEÓRICO .....	7
2.1 Narrativa transmedia en Marvel .....	7
2.2 Traducción subordinada del cómic .....	8
2.3 Tipología de los nombres propios y su traducción.....	8
3. ANÁLISIS. LA TRADUCCIÓN DE NOMBRES PROPIOS EN MARVEL.....	11
3.1 Metodología .....	11
3.2 La traducción de nombres propios en los cómics de Marvel .....	13
3.2.1. <i>Traducción de nombres convencionales</i> .....	14
3.2.2 <i>Traducción de nombres sugestivos</i> .....	15
3.2.3 <i>Traducción de nombres expresivos</i> .....	16
3.3 Traducción de nombres propios en los medios audiovisuales .....	19
3.3.1 <i>Traducción de nombres convencionales</i> .....	20
3.3.2 <i>Traducción de nombres sugestivos</i> .....	21
3.2.3 <i>Traducción de nombres expresivos</i> .....	21
4. CONCLUSIONES .....	24
5. BIBLIOGRAFÍA.....	26
6. ANEXO .....	29

## **ÍNDICE DE ABREVIATURAS**

NP = Nombre propio

LM = Lengua meta

LO = Lengua origen

NT = Narrativa transmedia

UCM = Universo cinematográfico de Marvel

## 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo surge de la propuesta de TFG *Cultura norteamericana y traducción*, que ofrecía la posibilidad de observar las posibles conexiones entre los estudios de traducción y cualquier producto cultural norteamericano. Dada la amplitud del tema, decidí centrarme en los cómics por ser un producto de la cultura norteamericana que no hemos tratado en ninguna asignatura del grado. Debido a las limitaciones de espacio, había que acotar aún más el objeto de estudio y darle un enfoque específico dentro de los estudios de la traducción.

La traducción de NP puede representar un problema en la traducción del cómic, ya que este medio se ve subordinado a la imagen. La carga semántica de los caractónimos en los cómics de superhéroes es muy elevada, y de su traducción dependerá que el lector en LM capte todas las connotaciones y matices que se esconden tras un nombre o que le pasen desapercibidos, por lo que tendrá menos información que el lector en LO. En los últimos tiempos, además, los medios audiovisuales han desempeñado un importante papel en la difusión y promoción del cómic gracias a películas y series que crean universos transmedia con los cómics.

En este trabajo, intentamos dar respuesta a dos preguntas: ¿cuáles son las estrategias de traducción de los NP en el cómic? y ¿puede la traducción de NP en los medios audiovisuales influir en la traducción de NP en los cómics? Decidimos analizar el caso de Marvel Comics por ser una de las editoriales estadounidenses que más personajes aúna, porque la mayoría de sus cómics se han traducido al español y porque ha desarrollado durante los últimos años una narrativa transmedia que conjuga cómics, películas y series para desarrollar una misma historia. Teniendo en cuenta estas circunstancias, nos parecía un objeto de estudio óptimo para la realización de este trabajo.

Para sentar las bases teóricas de este trabajo, comenzaremos con un breve repaso de la narrativa transmedia, la traducción subordinada del cómic y las principales teorías sobre la clasificación de los NP y su traducción. Hablamos solo del cómic como un medio en el que se da la traducción subordinada. Aunque nos acercamos a los medios audiovisuales, nuestro fin último era sacar conclusiones acerca del tratamiento de los NP en papel, y no en las películas y series. Por ello, no profundizamos en el estudio de la traducción audiovisual.

A continuación, consideramos oportuno explicar en la metodología cómo aplicamos estos conceptos teóricos para la elaboración de dos glosarios; el primero de ellos recoge la traducción de 897 NP en los cómics de Marvel; el segundo, 215 NP que aparecen en los medios audiovisuales que conforman el UCM con sus respectivas traducciones.

Continuaremos tratando de dar respuesta a la primera de nuestras preguntas, ¿cuáles son las estrategias de traducción de los NP en el cómic de Marvel? Analizaremos los datos que nos proporciona el glosario para estudiar si hay convenciones en la traducción de NP convencionales, sugestivos y expresivos. Después, extraemos los mismos datos del otro glosario, pero el análisis será más bien comparativo, para así responder a la segunda cuestión que nos ocupa, ¿puede la traducción de NP en los medios audiovisuales influir en la traducción de NP en los cómics? Intentaremos demostrar si nuestra hipótesis de que la traducción de los NP en las películas de Marvel afecta a la traducción de los NP en los cómics es correcta o no, y, de serlo, hasta qué punto. Por último, presentaremos las conclusiones.

Entre todas las obras consultadas para realizar el trabajo, destacamos la de Javier Franco, puesto que nos ha ayudado a clasificar los NP según los criterios de semanticidad y de preexistencia de traducción. Esta obra, junto con la tesis doctoral de Ignacio Villena, nos ha servido también para acotar las estrategias de traducción que contemplamos. Asimismo, Isabel Balteiro escribió un artículo sobre el proceso de formación de palabras en la traducción de los caracónimos en Marvel; si bien no trata en profundidad las estrategias de traducción, sí que habla sobre la tendencia actual a emplear la repetición.

Para redactar este trabajo, decidimos seguir las normas de estilo de la octava edición de la Modern Language Association (MLA), de ahí decisiones como utilizar comillas inglesas en lugar de las latinas. Además, decidimos emplear un estilo más narrativo en el que priman los porcentajes, el análisis práctico y las conclusiones para así poder ofrecer una respuesta más desarrollada y profunda. Sí que ofreceremos algunos ejemplos, pero no creímos necesario el uso de tablas específicas o gráficos porque facilitamos el acceso a los glosarios en el anexo. En ellos pueden consultarse todos los datos en profundidad.

Con este trabajo esperamos dar respuesta a las preguntas planteadas y arrojar algo de luz sobre un campo de estudio que pocas veces se ha estudiado aplicado a los cómics.

## 2. MARCO TEÓRICO

En esta sección, previa al análisis, incluimos una breve contextualización de la NT, el cómic como traducción subordinada y las principales clasificaciones de NP desde un punto de vista traductológico.

### 2.1 Narrativa transmedia en Marvel

Carlos Scolari define la NT como “un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación” (46) y distingue tres elementos que deberían estar bien determinados en una NT: geografía, historia y personajes reconocibles. Además, destaca que la red de personajes es el hilo conductor dentro de la dispersión textual de este tipo de narrativas (Scolari 81). Como vemos, la construcción de los personajes juega un papel de vital importancia en la NT.

A España, los primeros personajes de Marvel llegaron de la mano de la editorial Manhattan en 1961. Durante las primeras décadas, se presentaba el cómic al lector como si no fuera un producto extranjero y se traducían, por ello, todos los NP de los personajes al español (Vituria y Clemente 450). En los 90, Forum publicaba los cómics en España y, debido a las primeras adaptaciones cinematográficas, muchos NP comenzaron a aparecer en inglés en los cómics sin previo aviso (Vituria y Clemente 484).

En relación con la NT, Marvel fue una de las primeras empresas que apostó por la producción de contenido transmedia (Richter np). En 2008, con su primera película, *Iron Man*, Marvel Studios comenzó un ambicioso proyecto transmedia aún inconcluso, el Universo Cinematográfico de Marvel, que en la actualidad cuenta con 18 películas y 8 series de televisión<sup>1</sup>. En este universo convergen elementos básicos de la NT como la continuidad serial y el concepto de universo compartido (Baile, “Cómo” 151-152), generando con ello un elevadísimo nivel de intertextualidad entre todos los productos.

En la década de los 2000, con la llegada de los superhéroes a la gran pantalla, creció la afición por el cómic y el *merchandising* en España. Este *merchandising* comenzó a comercializarse a raíz de los productos audiovisuales y llega a España en inglés.

En conclusión, podría decirse que las películas han desplazado a los cómics como “nave nodriza” a partir de la cual se despliega la NT (Baile, “Avengers” 172); más adelante,

---

<sup>1</sup> En nuestro posterior análisis hablaremos en muchas ocasiones de *productos audiovisuales* o *medios audiovisuales*, ya que incluimos los NP de películas y series.

veremos cómo esto justifica muchas de las decisiones de traducción de caracónimos actuales.

## **2.2 Traducción subordinada del cómic**

El cómic es un medio en el que convergen imagen y texto, por lo que su traducción se encuentra constreñida por diversos factores, de ahí que Mayoral et al. lo consideren traducción subordinada<sup>2</sup> (103). Carmen Valero explica que los cómics son un género en el que lenguaje e imagen están estrechamente relacionados, pero el traductor solo tiene la posibilidad de operar sobre uno de ellos (98), lo que constituye su principal dificultad de traducción.

Esta subordinación a la imagen también puede tener repercusión en los NP. Hay caracónimos que se forman mediante onomatopeyas (*Zzzax*, *Qnax*), por lo que, a la hora de traducirlos, habría de comprobarse si existe una onomatopeya similar en LM o si la onomatopeya del nombre se presenta mediante dibujo en el texto, ya que en ese caso el traductor poco podría hacer. La imagen también puede determinar la traducción de un NP; sin ir más lejos, Balteiro explica que uno de los casos más famosos de traducción subordinada de NP se da dentro de los personajes de Marvel. Cuando la serie de *Daredevil* apareció, la práctica habitual era traducir los NP de los personajes, pero este presentaba dos letras D en su traje. Los primeros traductores no tuvieron más opción que dejar que se perdiera la carga semántica del original en virtud de mantener la coherencia con la imagen, de ahí la forma compuesta que se empleó, *Dan Defensor* (Balteiro 40).

En conclusión, el hecho de que el cómic sea un texto subordinado a la imagen también puede afectar a la traducción de NP. Como el traductor solo opera sobre la parte lingüística del texto, sus soluciones pueden verse condicionadas por la imagen, sobre la que no puede realizar modificaciones.

## **2.3 Tipología de los nombres propios y su traducción**

Los NP en los cómics tienen gran carga semántica, por lo que constituyen en sí mismos un problema de traducción. Los consideramos un objeto de estudio interesante porque muchos de estos nombres se crean *ex novo* de manera intencionada para establecer una relación entre el nombre y las características del personaje o grupo de personajes a los

---

<sup>2</sup> No hay unanimidad respecto a la clasificación de la traducción de cómics: para unos es audiovisual, por la convergencia de texto e imagen (Chaume, cit. en Brandimonte 151) y para otros, literaria (Valero 95). No creemos que esto afecte a nuestro estudio, ya que, por motivos de espacio, solo abordaremos la traducción del cómic como traducción subordinada.

que se hace referencia (Balteiro 34). Además, Balteiro califica a estos nombres o apodos como *caractónimos*<sup>3</sup>, y los define como NP que expresan alguna cualidad o característica de su portador (34), por lo que son un elemento esencial para la construcción de los mismos.

Muchos autores defienden la necesidad de traducir los NP en ficción y consideran, de hecho, que transferir un nombre de una lengua a otra es también una técnica traslatoria más (Moya, *Traducción* 28; Balteiro 49). Sin embargo, Balteiro matiza que, de transferir el nombre, se traduce por una unidad que no funciona en el texto meta de igual modo que su homóloga en el original (37). Villena dice que los NP en los cómics suelen tener unas connotaciones que no se pueden obviar y, por tanto, una traducción de transferencia puede dejar indiferente al lector porque maneja mucha menos cantidad de información (“Traducción” 723).

No obstante, no todos los nombres son susceptibles de traducirse. Generalmente, dependerá de su clasificación<sup>4</sup>. Moya distingue entre NP de personajes reales y NP de personajes de ficción (“Nombres” 235-237). Mientras que los NP de personajes reales suelen transferirse sin cambio alguno, los NP de personajes ficticios son mucho más dados a emplear métodos de traducción distintos. En nuestro trabajo, todos los NP son ficticios, ya que se emplean para nombrar a los personajes. Una vez hecha esta distinción, convendría clasificar los nombres ficticios de acuerdo con su carga semántica. Hermans los divide entre NP convencionales y NP expresivos, según el grado de semanticidad, esto es, la medida en que fuera de un contexto concreto estén cargados de significado o connotaciones compartidas por los hablantes de una lengua determinada (cit. en Franco 72). Sin embargo, no consideramos que un NP tenga que ser exclusivamente expresivo o convencional. Por ello, nos parece también apropiada la nueva categoría que propone Jentsch (cit. en van Zijll 18), según el cual los nombres se mueven en una escala entre lo convencional y lo expresivo dependiendo de las relaciones que pueden establecer con el léxico de una lengua. En el centro de dicha escala se encuentran los nombres sugestivos, que pueden ser, por ejemplo, NP que en otro idioma se considerarían expresivos, o NP que hacen referencia a personajes (reales o ficticios) conocidos y, por tanto, aportan connotaciones al nombre.

---

<sup>3</sup> En este trabajo, empleamos el término *caractónimo* como traducción del inglés *charactonym*.

<sup>4</sup> En este trabajo, presentaremos solo clasificaciones de nombres que sean pertinentes desde un punto de vista traductológico.

A este criterio de semanticidad convendría añadirle, como explica Franco, otro criterio transversal que tiene una clara repercusión en la traducción de nombres: la división entre NP novedosos y NP dotados de una traducción prefijada (73). Los primeros designan referentes desconocidos para el lector, mientras que los segundos ya tienen una versión en LM. Ante NP dotados de traducción prefijada, el traductor debería respetar el criterio de “autoridad”, ya que cambiar el NP de un personaje ya conocido provocaría, cuanto menos, extrañeza al lector (Villena, “Traducción” 721).

No hay un criterio estandarizado en las estrategias de traducción, sino que cada autor propone diversas soluciones para abordar el problema. En este trabajo, nos hemos basado en las de Franco y las de Villena. Franco propone doce estrategias de traducción de NP desde una perspectiva cultural divididas en dos macroestrategias de conservación y de sustitución (84-94). No podremos encontrarlas todas en la traducción de los NP de los personajes de Marvel, ya que están ideadas para abarcar un espectro mucho más amplio de NP y no solo caracónimos, pero algunas sí que nos serán útiles. Por su parte, Villena ofrece una clasificación más limitada, ya que se basa en los casos de traducción que pueden encontrarse en la versión española de los cómics de *Astérix* (“Problemática” 193). Propone cinco estrategias y la totalidad de ellas se encuentran en el glosario. En la Tabla 1 aparece una relación de las estrategias de Franco, las de Villena y la denominación y siglas en nuestro glosario (ver Tabla 1. Estrategias de traducción).

Consideramos que la interacción entre la semanticidad y la traducción es un punto importante a tener en cuenta. Según Moya “a mayor carga simbólica del signo del nombre mayor es la obligación de traducirlo” (“Nombres” 239). Sin embargo, Balteiro destaca que se da una tendencia cada vez mayor a trasladar los NP intactos de una lengua a otra, independientemente de su carga semántica (37). También incide en que, durante la mayor parte del siglo XX, se empleaban estrategias de sustitución, mientras que ahora la tendencia se ha revertido y se emplea la repetición (37). En nuestras conclusiones, volveremos a indagar sobre alguna de estas observaciones. Sin embargo, ahora debemos pasar a nuestro estudio, donde trataremos de ver cómo interactúan dichas clasificaciones en la traducción de NP en el cómic, cuáles son las que más se emplean y hasta qué punto han podido influir los productos audiovisuales en la traducción de caracónimos.

### 3. ANÁLISIS. LA TRADUCCIÓN DE NOMBRES PROPIOS EN MARVEL

Como ya explicamos en la introducción, este trabajo se propone dar respuesta a dos preguntas: ¿cuáles son las estrategias de traducción de los NP en el cómic de Marvel? y ¿puede la traducción de NP en los medios audiovisuales influir en la traducción de NP en los cómics? Para desarrollar este ejercicio y responder a estas preguntas, hemos estructurado esta parte de una manera específica. En primer lugar, aclaramos la metodología y criterios empleados para realizar los glosarios en los que se basa el trabajo; a continuación, analizamos los datos para estudiar cuáles son las maneras más comunes de traducir NP convencionales, sugestivos y expresivos; por último, comparamos la traducción de NP en cómics y medios audiovisuales.

#### 3.1 Metodología

Para la realización del presente trabajo, creamos, en primer lugar, un glosario de NP originales y su traducción en los cómics. Obtuvimos los datos de *La enciclopedia Marvel*; contrastamos la vigencia de los nombres y añadimos algunos nuevos basándonos en la página web de Panini Comics, la editorial que publica los cómics actualmente en España. Conseguimos una muestra de 897 NP.

El siguiente paso fue delimitar las clasificaciones pertinentes. Para la tipología de NP, decidimos basarnos en dos criterios: la semantividad y la preexistencia de una traducción<sup>5</sup>. Para cubrir toda la casuística en semantividad, combinamos la clasificación de NP convencionales y NP expresivos de Hermans (cit. en Franco 72) con la de NP sugestivos de Jentsch (cit. en van Zijll 18), puesto que los NP sugestivos abundan en Marvel. Respecto a la preexistencia de una traducción, empleamos la clasificación de NP novedosos y NP de traducción prefijada de Franco (73).

Después, había que determinar las estrategias de traducción empleadas. En el capítulo anterior mencionamos las de Franco (84-94) y las de Villena (“Problemática” 193). La propuesta de Franco es muy amplia y no abarca solo NP de personajes de ficción, por lo que no pueden encontrarse todas ellas en los NP de Marvel, pero sí que nos sirvieron algunas de sus estrategias. La de Villena es mucho más concisa, ya que la ideó al analizar la traducción de NP en los cómics de *Astérix*. Ninguna de las clasificaciones abarcaba

---

<sup>5</sup> El criterio de preexistencia de traducción no parecía tener mucho peso en la traducción de NP en cómics, pero se incluyó en la clasificación por su utilidad al comparar la traducción de NP en cómics y productos audiovisuales.

todas las estrategias empleadas, por lo que combinamos ambas a la hora de idear las que se contemplarían en el presente trabajo.

En la siguiente tabla, establecemos una relación de las estrategias de traducción que contemplamos en este trabajo basándonos en las que proponen Franco (84-94) y Villena (“Problemática” 193); hemos creado nuestra propia taxonomía basándonos en ambas, por lo que también aparecen las denominaciones que tienen en nuestros glosarios, las explicaciones y las abreviaturas empleadas.

Nombre en este trabajo	Franco	Villena	Explicación	Abreviatura en el glosario
Equivalencia	Traducción lingüística, adaptación terminológica, neutralización limitada, naturalización	Traducción del NP por un equivalente en español	La traducción genera una equivalencia dinámica en español	EQ
Traducción con pérdida de contenido semántico	Neutralización absoluta, adaptación ideológica	-	Se realiza una traducción que no contiene todo el contenido semántico del original	EQP
Glosa intratextual	Glosa intratextual	-	Se incluye una explicación en el cuerpo del texto que hace explícito algo implícito	GI
Repetición	Repetición	El mismo nombre en ambas versiones	Se reproduce, sin cambio alguno, la grafía del NP original	RE
Adaptación	Adaptación ortográfica	Adaptación fonética u ortográfica del nombre francés cuando esta es necesaria	Se adapta a las normas fonéticas u ortográficas del español	AD
Invencción de un nombre no equivalente	-	Invencción de un nombre español que nada tiene que ver con el original francés	Se aporta una traducción que no es equivalente con el contenido semántico de la original	IN
Omisión	Omisión	El nombre ha desaparecido en la versión española	En la traducción, se omite el NP completo o parte del mismo	OM

Tabla 1. Estrategias de traducción

Clasificamos los NP originales y sus traducciones al español en una tabla de Excel de acuerdo con las tipologías y estrategias de traducción. Para facilitar el posterior recuento

y obtención de datos, creamos una tabla dinámica. Además, enunciaremos las siguientes pautas para seguir un criterio uniforme en la clasificación:

- 1- Se consideran sugestivos los NP provenientes de la mitología (*Thor, Elektra*) ya que, aunque el significante no esté compuesto por morfemas cargados de significado, sí que tienen algo de carga semántica. Asimismo, también se consideran sugestivos caractónimos con etimologías latinas o griegas (*Brutacus*), extranjerismos (*El Águila*) y nombres que hacen referencia a figuras históricas (*Prester John*) o a personajes y series de libros (*Sauron, Snark*).
- 2- Los extranjerismos se consideran NP sugestivos, pero solo los que expresan alguna característica del personaje. No se clasificarán nombres o apellidos que suenen extranjeros como sugestivos por su capacidad de indicar la procedencia, ya que en ese caso no habría NP convencionales.
- 3- Las estrategias de traducción son combinables y se marcarán en el glosario con una coma (por ejemplo, *OM, EQ* significa que se han combinado omisión y equivalencia).
- 4- Si se recurrió a una estrategia de traducción y luego se cambió a otra, se indica con una barra oblicua (por ejemplo, *EQ/RE* significa que al principio se tradujo por equivalencia y, después, se pasó a la repetición).
- 5- Los NP cuya traducción al castellano es igual que el NP original (*Anaconda*, por ejemplo) se consideran traducidos por equivalencia, y no por repetición, ya que el lector en LM lo percibe como parte de su idioma.

Una vez realizado este glosario, elaboramos, siguiendo la misma metodología, un glosario con 215 NP de los medios audiovisuales, su tipología, traducción en cómics y películas, y estrategias. En el anexo proporcionamos una muestra de ambos glosarios y facilitamos el acceso a los mismos (ver 6. Anexo).

### **3.2 La traducción de nombres propios en los cómics de Marvel**

La traducción de NP en cómics de superhéroes merece una atención especial, ya que muchas veces dichos NP son alias o sobrenombres que dan información concreta acerca del personaje. Sin embargo, no hay un criterio de traducción estandarizado, y muchas veces parece que la decisión es aleatoria. Basándonos en el glosario elaborado, analizaremos cómo se han traducido los NP de los personajes de Marvel para ver cuáles son las estrategias predominantes.

Los primeros datos dan cuenta de la naturaleza motivada de los NP: se han identificado 185 NP convencionales, 78 NP sugestivos y 634 NP expresivos. En porcentajes, frente al 20,62 % de los NP convencionales, los NP sugestivos y expresivos suman el 79,38 %. Por tanto, reafirman la idea de que la mayoría de NP en cómics tienen una carga semántica que supondrá un problema a la hora de traducir.

El criterio de preexistencia de traducción divide los nombres entre NP novedosos o NP con traducción prefijada. Se incluyó en el trabajo por el posterior análisis comparativo entre la traducción de NP en cómics y medios audiovisuales, pero proporciona datos interesantes respecto a los nombres sugestivos. La totalidad de NP convencionales son novedosos, y el 97,63 % de NP expresivos también. Sin embargo, los porcentajes son bien distintos en los nombres sugestivos; la mayoría de ellos tienen traducción prefijada (53,85 %) frente al 46,15 % de NP sugestivos novedosos. Por tanto, podemos concluir que los NP sugestivos son los más proclives a tener una traducción prefijada, ya que, en el caso de Marvel, el carácter sugestivo suele venir determinado por aludir a objetos o personajes que ya existen pero cuyos nombres no tienen un significado concreto.

No solo conviene ver cómo se relacionan los criterios de semanticidad y preexistencia de traducción en NP, sino que también puede ser interesante considerar cómo interactúan dichos criterios con las estrategias de traducción que se adoptan. El criterio de preexistencia de la traducción se ha incluido en el análisis para la posterior comparación entre NP en cómics y películas, por lo que no hablaremos de él en profundidad. No obstante, sí que haremos más hincapié en las estrategias de traducción empleadas para cada tipo de nombre.

### ***3.2.1. Traducción de nombres convencionales***

Diversos autores han expresado que los nombres convencionales de personajes o personas no han de traducirse. Moya dice que, en ficción, conviene distinguir entre nombres que presentan traducción transparente y nombres con significación nula, y se inclina, en estos últimos, por transcribirlos (“Nombres” 238), es decir, por la repetición. Además, rechaza adaptar los nombres a la LM porque “atentaría contra las motivaciones fonéticas y naturales que llevaron a ponerlo” (Moya, “Nombres” 238). En las traducciones de Marvel, casi siempre se ha respetado el método de repetición (96,22 % de los casos), algo natural en nombres como *Ben Urich*, *Mary Jane Parker* o *Jim Wilson*.

Sin embargo, hay siete casos de NP convencionales (3,78 %) en los que se ha optado por la adaptación, al contrario de lo que recomienda Moya. No obstante, todos los ejemplos son nombres convencionales que no hacen alusión a personas, sino a seres que, en los cómics, vienen desde el espacio y cuyos NP no son nombres de pila y apellidos anglosajones. Así, *Arkon* se adaptó como *Arkón* en los años 70 y *Zabu* como *Zabú*, también en los 70. Dichas adaptaciones pretendían facilitar la lectura a los hablantes de español y no atentaban contra las motivaciones fonéticas de los NP originales porque, con toda seguridad, la elección de NP sin carga semántica pero anómalos en inglés respondía a un intento por resaltar la procedencia alienígena de los personajes, con lo que adaptando solamente la fonética y escritura al español se reproduce la misma sensación. Cabe destacar que dichas adaptaciones ya no se realizan hoy en día; lo más habitual es emplear el método de repetición.

### **3.2.2 Traducción de nombres sugestivos**

Hay caracónimos como *Thor* o *Hyperion* que proceden de la mitología y consideramos sugestivos porque aportan connotaciones más o menos explícitas al nombre. Lo mismo sucede con personajes con NP como *Van Helsing*, una cazadora de vampiros que toma el apellido del conocido cazador de *Drácula*; o con los *Morlocks*, un grupo de mutantes que toma el nombre de seres de una novela de H.G. Wells. Estos ejemplos demuestran que la estrategia de traducción adoptada con los nombres sugestivos es de vital importancia, ya que se da un juego de connotaciones mucho más sutil que en el caso de los nombres expresivos; a veces, el lector en LO entenderá la referencia mientras que dependerá de la traducción que el lector en LM la comprenda o sea para él un nombre convencional más.

La estrategia de traducción más empleada (42 casos, 53,85 %) es la de repetición, seguida por la equivalencia (30 casos, 38,46 %). Hay cinco casos de adaptación (6,41 %) y un caso en el que se optó por una táctica al principio y luego por otro (1,28 %).

Llama la atención que el método de repetición sobrepase al de equivalencia, sobre todo cuando lo que se busca en este tipo de NP es conseguir que el lector en LM capte lo sugestivo del nombre. No obstante, el método de repetición se emplea en nombres como *Van Helsing*, *Morlocks* o *Snarks*, siguiendo los métodos con los que se tradujeron en los libros. Aunque no se produce una traducción de equivalencia, sí que se respeta la traducción prefijada. Se emplea también con nombres formados a partir de morfemas latinos, como *Brutacus* o *Magnus*. También se usa la repetición con nombres como *El Águila*, *Maggia* o *Diablo*, que se trasladan al castellano mediante la repetición, por lo que

se transmite el significado, aunque empleando este método se hace expresivo en LM un nombre que, en LO, era solo sugestivo.

La equivalencia, la segunda más numerosa, supone sustituir los NP originales por sus traducciones prefijadas. Así, traducir *Jocasta*, nombre de origen mitológico, por *Yocasta*, el nombre que se le da en español, *Hercules* por *Hércules* o *Mephisto* por *Mefisto*. Este método es el indicado para mantener la sugestividad de los NP cuando no coincidan en LO y LM pero exista una adaptación terminológica.

Los ejemplos de adaptación, al igual que en los NP convencionales, se dan en nombres sin traducción prefijada y buscan facilitar la lectura. Por último, conviene destacar que, en el caso en que se optó por una táctica en un principio y luego por otra, se ha pasado del método de adaptación al de equivalencia. El caso es *Sauron*, que se adaptó en un principio como *Saurón* y después pasó a ser *Sauron*, en un claro intento por respetar la traducción prefijada al español en *El señor de los anillos*.

Podríamos concluir diciendo que, por lo general, los nombres sugestivos de Marvel obtienen su sugestividad de referencias a otros personajes de libros o figuras mitológicas, nombres expresivos en otros idiomas o por morfemas latinos. Así, la principal prioridad a la hora de traducirlos es mantener esa referencia y, por tanto, es la categoría en la que más traducciones prefijadas hay y en la que más importancia tiene respetarlas.

### **3.2.3 Traducción de nombres expresivos**

Los NP expresivos son los más numerosos. Mientras que los NP convencionales suelen emplearse con personajes secundarios, los expresivos caracterizan a la mayoría de los superhéroes y villanos, es decir, son los que, junto con los sugestivos, suelen portar los protagonistas y antagonistas.

Según Moya, “la obligatoriedad de traducir los nombres de ficción estará en proporción directa a la carga simbólica de dicho nombre” (“Nombres” 239). Dicha afirmación es especialmente relevante en el análisis de la traducción de NP expresivos, ya que es la categoría con mayor carga semántica: los nombres ya no se ponen al azar, sino que son nombres cratílicos, esto es, nombres dados por el autor para representar mejor al personaje que los lleva (Moya, “Nombres” 237).

Dicho esto, cabría suponer que el método indicado para su traducción es el de equivalencia, puesto que la creación de un caractónimo nuevo en LM garantiza que el receptor comprenda la relación entre personaje y nombre. De 634 nombres expresivos,

482 se han traducido por equivalencia, lo que constituye un 76,03 %. Se da en NP como *Falcon*, traducido por *Halcón*, *Adversary* por *Adversario*, *Avengers* como *Vengadores* y *Apocalypse* por *Apocalipsis*.

La segunda estrategia más empleada, muy por detrás de la equivalencia, es la repetición. Se ha empleado con un total de 74 NP expresivos, lo que representa un 11,67 % de los casos. Emplear el método de repetición dificulta que el lector relacione el NP del personaje con sus cualidades, por lo que hay un caractónimo en LO que no se transfiere a la LM. Se ha usado con personajes como *Copycat* (una metamorfa que se transforma en otras personas), *Meltdown* (produce bolas de energía) y *Speedfreek* (vuela a 240 km/h), que tienen nombres muy relacionados con sus capacidades; debido a esto, quien no sepa inglés no podrá relacionar nombre y personaje y no comprenderá la conexión entre ambos. Estos ejemplos de repetición, al igual que la gran mayoría, son de personajes que se tradujeron por primera vez en la década de los 90.

En los NP expresivos, sí que está justificado que caractónimos formados por los nombres de pila de los personajes no se traduzcan. Según Balteiro, aunque los caractónimos formados por nombres y apellidos sean de naturaleza motivada, rara vez se modifican, ya que traducir nombres y apellidos supondría distanciar a los personajes de su contexto cultural original, lo que dañaría la credibilidad del producto (36). De este modo se justifica que algunos NP expresivos que se hayan traducido mediante repetición, como *Adam Warlock* (un nigromante), y *Jack Frost* (genera hielo).

El siguiente grupo más numeroso es el de los equivalentes con pérdida, es decir, NP en los que han buscado un equivalente pero dicho equivalente no ha conseguido plasmar por entero el carácter del original. Hemos clasificado 13 NP en esta categoría, un 2,05 % del total de expresivos. Ejemplos de esto son las traducciones de los caractónimos *X-Cutioner* (juego de palabras con *executioner* y la *X* que forma parte de todos los grupos de mutantes, como *X-Men*; este personaje se dedica a dar caza a mutantes, como puede deducirse por su nombre original), traducido como *Ejecutor*, en la que no se plasma todo el contenido semántico del original, y *Flag-Smasher*, que se traduce como *Sin Banderas*, mucho menos contundente que en el original.

Hay nueve ejemplos de adaptación que, al igual que en las dos categorías anteriores, sirven para facilitar la lectura al público hispanohablante. Respecto a los demás criterios, hay seis de glosa intratextual, tres de invención de un equivalente no relacionado y tres

de omisión. Por motivos de espacio, no podemos hablar de todos los ejemplos en profundidad, al igual que tampoco podemos analizar las 33 combinaciones de estrategias para la traducción de NP, ya que no permiten sacar conclusiones por ser muy diversas.

En 11 NP se cambió una estrategia de traducción por otra. En ocho de ellos fue, precisamente, a la de repetición, como en los casos de *Iron Man* (que pasó de denominarse *Hombre de Hierro* a ser *Iron Man* en español), *Hulk* (de *La Masa* a repetición), *Daredevil* (de *Dan Defensor* a repetición) y *Onslaught* (de *Embate* a repetición). En otros casos se cambió el nombre por un error de traducción, como en el de *Will O'the Wisp*, que se tradujo erróneamente como *Will el del Mechón*; después, se cambió por su equivalente *Fuego Fatuo*<sup>6</sup>.

En lo concerniente a los nombres expresivos, podemos concluir que el método más empleado para su traducción es el de equivalencia. No obstante, también conviene observar que la segunda más empleada es la repetición. De hecho, la gran mayoría de NP que se traducen por repetición son caracónimos que se tradujeron a partir de la década de los 90 y la mayoría de los nombres que se traducen por equivalencia u otros métodos se publicaron en español en los 60 y los 80; ante traducciones ya existentes, lo ideal es respetarlas por una razón comunicativa, ya que existiría un “criterio de autoridad” y cambiar una traducción prefijada provocaría, cuanto menos, extrañeza en el lector (Villena, “La traducción” 721).

Por tanto, se distinguen dos períodos distintos: hasta la década de los 90 primaba la equivalencia; a partir de esta fecha, hay una tendencia cada vez mayor a la repetición<sup>7</sup>. El hecho de que haya más nombres que se traducen por equivalencia que por repetición se justifica porque la mayoría de los personajes de Marvel se presentaron en la primera época y llevan publicándose desde entonces, pero en los nuevos caracónimos se emplea, por lo general, la repetición. Sin embargo, y pese al criterio de autoridad ya mencionado, hay NP en los que se ha pasado de estrategia de equivalencia a repetición, y ocurre precisamente con algunos de los personajes más conocidos de los cómics de Marvel.

---

<sup>6</sup> Según el diccionario Merriam-Webster, *will-o'-the-wisp* significa “ignis fatuus”, es decir, fuego fatuo. La confusión viene de que la palabra *wisp* puede traducirse por *mechón*, y los primeros dibujos del personaje lo mostraban con un mechón de pelo cruzándole el rostro, por lo que este error pudo producirse por la subordinación a la imagen.

<sup>7</sup> En el glosario, incluimos todas las estrategias de traducción, pero ninguna de ellas alcanza un porcentaje significativo como para considerarla representativa; por ello, solo hablamos de estas dos técnicas como representativas, cada una, de una época distinta.

Ahora solo queda preguntarse por qué. Balteiro opina que uno de los motivos por los que en los últimos tiempos se conserva el nombre original es la influencia de los contenidos audiovisuales, en cuyas traducciones suele dejarse el nombre de los personajes en inglés (37). En el siguiente apartado, realizaremos una comparación entre la traducción de NP en cómics y medios audiovisuales para ver cómo pueden llegar a influir estos últimos en la traducción de NP en los cómics.

### **3.3 Traducción de nombres propios en los medios audiovisuales**

El cómic y los medios audiovisuales están íntimamente ligados. Por ello, se producen transferencias entre ambos y, de hecho, muchos lectores se han interesado por los cómics tras haber visionado previamente películas o series en las que conocen a los personajes (Ministerio 25). Además, ha crecido la comercialización de productos relacionados con ambos medios; las grandes superficies y centros comerciales han ampliado las secciones dedicadas al *merchandising* en los últimos tiempos (García 195). Dentro de este marco, los cómics de superhéroes ofrecen una magnífica fuente de inspiración para su adaptación a los medios audiovisuales y para su posterior explotación comercial.

Tras tantos años de confluencia, ambos medios se influyen mutuamente. El cine ha tomado de los cómics el concepto de ficción serial (García 199), sobre todo en las últimas manifestaciones de NT. Los cómics, por su parte, también han bebido del cine; por ejemplo, el cambio de vestuario de los X-Men en la serie *New X-Men*, que adoptaron en los cómics el vestuario de las películas con motivo del estreno de *X-Men 2*. Además, la fusión de editoriales y estudios de cine hace que resulte difícil distinguir los dos medios como cuerpos independientes (García 219). Según Diego Salgado, “a fecha de hoy, todo en la editorial Marvel, desde las líneas argumentales, a la apariencia de sus héroes y heroínas, está bastante supeditado a lo que están haciendo y puedan hacer en un futuro las imágenes en movimiento producidas por Marvel Studios” (101).

En este contexto, nos habíamos preguntado si la traducción de NP en los medios audiovisuales puede influir en la traducción de NP en los cómics. Para dar respuesta a esa pregunta, elaboramos un glosario similar al de la traducción de NP en el cómic pero con las traducciones de NP en los medios audiovisuales.

Hay infinidad de películas y series basadas en los personajes de Marvel, pero decidimos centrarnos en las que conforman el UCM por tres motivos: son las películas y series más nuevas, por lo que nos permiten hablar de las tendencias actuales; en ellas se ha construido

un universo compartido con los cómics, lo que nos permite realizar este análisis en el marco de la NT de la que ya hemos hablado; por último, son aquellas en las que más personajes convergen, por lo que son las óptimas para analizar la traducción de NP.

Contamos con una muestra de 215 NP que aparecen en productos audiovisuales. Los primeros datos confirman algo que ya esperábamos: mientras que los NP en los cómics son, en su gran mayoría, novedosos (93,65%), los NP novedosos en los medios audiovisuales constituyen tan solo el 23,25%. Lo lógico sería, en este caso, respetar las traducciones prefijadas porque, como ya hemos dicho, los personajes reconocibles son uno de los elementos que deberían estar bien delimitados en una NT (Scolari 81); sin embargo, más adelante veremos que no siempre será así.

También existen diferencias notables en el criterio de semanticidad. Mientras que la gran mayoría de NP en los cómics son expresivos (70,68%), y solo el 20,62% son convencionales, en los NP de medios audiovisuales los porcentajes son bien distintos. Un 46,05% (99 de 215) son NP convencionales, 46,05% (99 de 215) son NP expresivos y un 7,91% (17 de 215) son sugestivos. De esto se deduce que en las películas y series hay una tendencia mayor a emplear NP convencionales: muchos personajes que emplean un caractónimo y un NP convencional en los cómics aparecen tan solo con su NP convencional en los medios audiovisuales.

### ***3.3.1 Traducción de nombres convencionales***

La totalidad de los NP convencionales en los medios audiovisuales se traduce por repetición. Es una decisión lógica; si dichos NP no tienen carga semántica, lo ideal es repetirlos en la versión en LM. Además, de estos 99 NP convencionales, 76 (76,77%) tienen una traducción prefijada, es decir, aparecían antes en los cómics. También en la totalidad de los casos se respeta la traducción prefijada porque, como hemos dicho, la estrategia que prevalece en los NP convencionales en cómics es la de repetición.

Por último, para establecer similitudes y divergencias con la traducción de NP en los cómics, cabe reseñar que en el medio audiovisual se ha dejado atrás la tendencia a emplear, en una minoría de casos, el método de adaptación. Los NP convencionales, independientemente de si resultan o no naturales en castellano, se transfieren completamente, sin que haya ningún tipo de modificación sobre el original, ya sean nombres anglosajones o nombres de seres alienígenas que podrían adaptarse a nuestra fonética.

### **3.3.2 Traducción de nombres sugestivos**

Los NP sugestivos son el grupo menos numeroso en los medios audiovisuales, al igual que en los cómics. Representan el 7,91 % del total; en las películas y series escogidas solo había 17 NP sugestivos, todos ellos de traducción prefijada.

En su traducción se emplean tres estrategias distintas: la adaptación, la equivalencia y la repetición. La adaptación es la menos empleada, solo en un caso (5,88 %). Le siguen los seis casos de equivalencia (35,29 %) y los diez de repetición (58,82 %). En todos los NP se ha respetado la traducción prefijada que aparece en los cómics, ya sea por equivalencia o por repetición. Podemos concluir que en la traducción de NP sugestivos en los medios audiovisuales se ha respetado la traducción prefijada de los cómics, al igual que en los NP convencionales.

### **3.2.3 Traducción de nombres expresivos**

Los NP expresivos nos parecen la categoría más interesante, puesto que es la más amplia y permite sacar conclusiones más claras acerca de las diferencias en la traducción de NP entre cómic y medios audiovisuales.

Del total de 99 NP expresivos, 52 se traducen por equivalencia y 37 por repetición. Hay otras técnicas combinadas de las que hablaremos más adelante, pero queríamos centrarnos en estas dos en un primer momento porque, al igual que en los cómics, son las más empleadas. De manera similar a la traducción de NP en los cómics, en la traducción de NP expresivos en los medios audiovisuales el método de equivalencia supera al de repetición. Sin embargo, los porcentajes son distintos. Frente al 76,18 % de equivalencia en los cómics, en los medios audiovisuales la equivalencia representa el 52,53 %. La estrategia de repetición representa el 11,67 % en cómics, pero asciende al 37,37 % en los medios audiovisuales. Por tanto, aunque la repetición sigue siendo mayoría, se puede decir que ya no es una mayoría tan absoluta como en los cómics y que hay una tendencia creciente hacia la repetición.

Dentro de estas dos estrategias de traducción, llama la atención que muchos NP que en los cómics se traducían por equivalencia se traducen, en los medios audiovisuales, por repetición. En concreto, en 11 de los NP traducidos por repetición en las películas y series no se ha respetado la traducción prefijada en los cómics y se ha preferido el método de equivalencia. Un dato importante es que estos NP en los que se cambia la estrategia de traducción son caracónimos de los protagonistas o personajes principales en la mayoría de las historias, como en los casos de *Ant-Man* (que en los cómics era *Hombre Hormiga*),

*Falcon (Halcón), Black Panther (Pantera Negra), Defenders (Defensores) o Iron Fist (Puño de Hierro)*. Además, siempre se han respetado traducciones prefijadas si la propia traducción en los cómics es la repetición (*Deathlok, Lash, Iron Patriot*). Los NP que se han traducido por el método de equivalencia, respetando la traducción prefijada en los cómics, pertenecen, por lo general, a personajes que no tienen mucho protagonismo (*The Other, El Otro; Blackout, Apagón; The Master, El Maestro*) o a villanos (*Yellowjacket, Chaqueta Amarilla; Vulture, Buitre; Shocker, Conmocionador*).

Las técnicas combinadas también constituyen variaciones de las estrategias de equivalencia y repetición. Así, cuatro NP expresivos se traducen por equivalencia y repetición (4,04 % del total de NP expresivos). Son nombres como *Colonel Phillips* o *General Ross*, traducidos, respectivamente, por *Coronel Phillips* y *General Ross*. Cabe reseñar que en *Doctor Strange* se ha usado en las películas esta misma combinación de métodos, dejando de lado la traducción prefijada en los cómics (*Doctor Extraño*) por un método que combina equivalencia y repetición.

En relación con este personaje, debemos comentar dos ejemplos de NP que han pasado de una estrategia a otra. En la primera alusión que hubo en el UCM al personaje que más adelante sería *Doctor Strange*, se le llamó en inglés por su nombre original, *Stephen Strange*. Al español, este NP se tradujo como *Stephen Extraño*; sin embargo, el personaje adquirió importancia en posteriores entregas y en lugar de emplear la traducción ya establecida en películas anteriores, se optó por la repetición. Aunque pueda parecer anecdótico, ya hemos mencionado que los personajes fácilmente identificables juegan un papel importante en la NT, por lo que la traducción de los NP debería ser equivalente entre cómics y películas y, de no ser así, al menos coherente en un mismo medio. Lo mismo sucedió con la traducción de *S.H.I.E.L.D.*, un acrónimo que al principio se tradujo como *E.S.C.U.D.O.* y, sin previo aviso, pasó a ser *S.H.I.E.L.D.* Es significativo que en ambos casos se escogiera en un primer momento la estrategia de equivalencia y se pasara después a la repetición, lo que reafirma nuestra idea de que hay una tendencia cada vez mayor a la repetición, sobre todo cuando un personaje o entidad adquiere importancia en la trama.

También es interesante hablar de los dos casos de invención, que constituyen una minoría (2,02 %) pero que nos parecían desubicados entre los NP expresivos, ya que en los demás

ejemplos solo se emplean repetición y equivalencia. Son los NP novedosos *Underoos*<sup>8</sup> y *Scrotum Hat*; ambos se emplean como recurso humorístico. *Underoos* es el apodo que le dan a un héroe muy joven que acaba de unirse a los Vengadores; dado que no hay un equivalente en español, se tradujo como *Yogurín*. En el segundo caso, unos personajes se ríen de otro por llamarse a sí mismo el apodo *Taserface*; en ese contexto, le dicen que debería haberse llamado *Scrotum Hat*. Al español se tradujo como *Caraanchoa*, un nombre célebre por una broma de Internet que, seguro, haría reír al público.

A diferencia de los cómics, que emplean diversas estrategias, aunque las más numerosas sean la equivalencia y la repetición, en los medios audiovisuales se han suprimido todas las demás: hay repetición, equivalencia, y distintas variaciones de ambas. Las únicas excepciones son los apelativos con fines humorísticos, en los que se intenta crear una broma en LM para provocar las risas en el espectador.

Es innegable que, a lo largo de toda la historia de la traducción de los cómics de Marvel en España, ha habido un cambio de estrategias. Hasta los 90, se empleaban estrategias de sustitución, principalmente equivalencia, pero también la glosa intratextual, invención, omisión... Hoy en día, solo se emplean la equivalencia, respetando el criterio de autoridad del que ya hemos hablado, y la repetición para todos los NP novedosos que pudieran surgir.

Como hemos dicho, optar por las estrategias de repetición o equivalencia en los medios audiovisuales depende, en muchas ocasiones, de la importancia de los personajes en la trama. Así, repetidos ejemplos muestran una tendencia creciente hacia la repetición en los NP de personajes destacados, mientras que en los personajes secundarios y en los villanos suele respetarse la traducción prefijada en los cómics, al igual que se respetan las traducciones prefijadas de los cómics siempre que en ellas se haya empleado la repetición. Esto puede deberse a que explotan comercialmente a los personajes más conocidos; como hemos dicho, ha crecido la venta de productos relacionados con los cómics y el UCM. En este contexto, la repetición puede tener la intención de buscar un conocimiento universal de los NP, para así no tener que traducir el *merchandising* de las películas.

---

<sup>8</sup> Conjuntos ropa interior de superhéroes para niños que estuvieron de moda en los 70 y 80 en EE. UU.

#### 4. CONCLUSIONES

Este trabajo se basa en el análisis de dos glosarios que recogen los NP de los personajes de Marvel con sus clasificaciones, estrategias de traducción y con las propias traducciones. A grandes rasgos, podría decirse que las estrategias predominantes en los cómics han ido cambiando a lo largo de los años, lo que puede deberse a que los productos audiovisuales favorecen la repetición como estrategia de traducción, en lugar de la equivalencia, la más habitual en el medio escrito.

El primero de los objetivos que nos planteábamos era averiguar cuáles son las estrategias que imperan en la traducción de NP en el cómic de Marvel. En el cuerpo del trabajo hemos hablado de cada tipología de nombre en concreto, pero unas conclusiones más generales nos llevan a decir que en los NP convencionales predomina la repetición, puesto que son nombres sin carga semántica; en los sugestivos, la repetición, y en los expresivos, la equivalencia, pero se observa una tendencia creciente hacia la repetición. Pese a que suelen respetarse las traducciones preexistentes, algunos NP ya traducidos por equivalencia han pasado a traducirse por repetición.

El segundo de los objetivos era averiguar si la traducción de NP en los medios audiovisuales puede influir en la traducción de NP en los cómics. En los medios audiovisuales se emplean, generalmente, la repetición y equivalencia, a diferencia de los cómics, en los que hemos observado más estrategias. En los NP convencionales se emplea exclusivamente la repetición; en los sugestivos predomina también la repetición, pero la tendencia es, sobre todo, respetar la traducción prefijada en los cómics; en los expresivos predomina, una vez más, la equivalencia, pero con porcentajes muy distintos a la traducción de NP expresivos en los cómics. Además, en los medios audiovisuales se han dejado de lado las traducciones prefijadas de equivalencia de muchos protagonistas en favor de estrategias de repetición, por lo que muchos personajes principales del universo transmedia de Marvel se comienzan a conocer, en España, por sus nombres en inglés.

Podemos concluir, por tanto, que los medios audiovisuales juegan un papel importante en este proceso de cambio de estrategias. Dando a conocer a los personajes por sus caracónimos en inglés, quienes se acerquen a los cómics tras haber visto las películas y series esperan encontrarse a *Ant-Man* o *Iron Fist* y no al *Hombre Hormiga* o a *Puño de Hierro*. Cada vez hay más tendencia hacia la repetición y, de forma análoga a la de los medios audiovisuales, hay NP de personajes importantes en los cómics en los que se ha

optado por emplear la estrategia de repetición, dejando de lado su anterior traducción de equivalencia. Aunque no sea el único factor, es indudable que la traducción de NP en medios audiovisuales ejerce una notable influencia en el proceso de cambio de estrategias de traducción en los NP en el cómic; podríamos decir que, como poco, refuerza una tendencia ya existente.

Por consiguiente, hoy en día coexisten diversas traducciones en cómics y medios audiovisuales. Esto representa un problema, puesto que en LO los personajes de cómics, películas y series tienen los mismos nombres, mientras que en LM hay dos NP distintos para un mismo personaje; de este modo, no se mantiene la coherencia en la NT y los personajes no quedan bien perfilados. Lo idóneo sería que los personajes fueran conocidos por el mismo nombre en los cómics y en los medios audiovisuales.

La estrategia de traducción de NP en los cómics es también de vital importancia, sobre todo en los de superhéroes, puesto que una traducción efectiva de los cómics debería contar con traducciones efectivas de los NP. Como hemos dicho, la semanticidad del NP original juega un papel fundamental a la hora de decidir una estrategia de traducción. Aunque nos hemos centrado en Marvel durante todo el trabajo, este criterio de semanticidad puede aplicarse a diversos ejemplos, ya sean otros cómics, literatura o medios audiovisuales y así determinar si un NP necesita una traducción de equivalencia para transmitir correctamente todo el mensaje de una obra.

Por último, querríamos recordar que solo hemos contemplado los productos audiovisuales que conforman el UCM de Marvel. Hay muchas más películas y series que adaptan historias de los personajes. No hemos podido incluir un análisis tan extenso por motivos de espacio, pero, de cara al futuro, sería interesante comprobar si en años anteriores se daban las mismas tendencias hacia la repetición, incluyendo en el análisis, por ejemplo, las películas de *X-Men* o *Los 4 Fantásticos*. También sería interesante analizar cómo se traducen los NP a otras lenguas, para ver si se repite la tendencia de la que aquí hemos hablado o hay diferencias que puedan achacarse a otras culturas o mercados.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- Baile López, Eduard et al. “Avengers Assemble!: análisis transmediático de la saga de sagas superheroica”. *Sagas, distopías y transmedia: ensayos sobre ficción fantástica*, editado por Eduardo Encabo Fernández et al., Universidad de León, 2016, págs. 163-174.
- Baile López, Eduard. “Cómo Robert E. Howard salvó a Marvel: la literatura de espada y brujería como agente renovador del cómic”. *Sagas, distopías y transmedia: ensayos sobre ficción fantástica*, editado por Eduardo Encabo Fernández et al., Universidad de León, 2016, págs. 143-155.
- Balteiro, Isabel. “Word-formation and the Translation of Marvel Comic Book Charactonyms”. *Vigo International Journal of Applied Linguistics*, núm. 7, 2010, págs. 31-53, [vialjournal.webs.uvigo.es/pdf/Vial-2010-Article2.pdf](http://vialjournal.webs.uvigo.es/pdf/Vial-2010-Article2.pdf). Consultado el 19 de abril de 2018.
- Brandimonte, Giovanni. “La traducción de cómics: algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor”. *Metalinguaggi e metatesti. Lingua, letteratura e traduzione*, editado por A. Cassol et al., AISPI Edizioni, 2012, págs. 151-168, [cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/23/23\\_151.pdf](http://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/23/23_151.pdf). Consultado el 19 de abril de 2018.
- La Enciclopedia Marvel*. Pearson Educación, 2007.
- Franco Aixelá, Javier. *La traducción condicionada de los nombres propios: (inglés-español): análisis descriptivo*. Almar, 2000.
- García, José M. “Cine y cómic. Los encuentros y desencuentros de una pareja condenada a entenderse”. *CuCo, Cuadernos de cómic*, núm. 1, septiembre de 2013, págs 195-221, [cuadernosdecomic.com/docs/revista1/cine\\_comic\\_garcia.pdf](http://cuadernosdecomic.com/docs/revista1/cine_comic_garcia.pdf). Consultado el 5 de mayo de 2018.
- Mayoral, Roberto et al. “Concepto de ‘traducción subordinada’ (cómic, cine, canción, publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción (I)”. *Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada en España. Actas del III Congreso Nacional de Lingüística Aplicada, Valencia, 16-20 de abril de 1985*, editado por F. Fernández, Universidad de Valencia, 1986, págs. 95-105.

- McCausland, Elisa y Diego Salgado. “Debate en torno a las formas del audiovisual contemporáneo de superhéroes”. *CuCo, Cuadernos de cómic*, núm. 6, junio de 2016, págs 93-118,  
[cuadernosdecomic.com/docs/revista6/Debate%20en%20torno%20a%20las%20formas%20del%20audiovisual%20contemporaneo%20de%20superheroes.pdf](http://cuadernosdecomic.com/docs/revista6/Debate%20en%20torno%20a%20las%20formas%20del%20audiovisual%20contemporaneo%20de%20superheroes.pdf).  
Consultado el 5 de mayo de 2018.
- Merriam-Webster.com*. Merriam-Webster, 2018. Consultado el 5 de mayo de 2018.
- Ministerio de Cultura. “El Cómic y los medios audiovisuales”. *El Cómic en España*, 2010, págs 25-26, [www.mecd.gob.es/dam/jcr:6b165036-6e94-4987-8d33-f61b8ff5a526/comic-2010.pdf](http://www.mecd.gob.es/dam/jcr:6b165036-6e94-4987-8d33-f61b8ff5a526/comic-2010.pdf). Consultado el 5 de mayo de 2018.
- Moya, Virgilio. “Nombres propios: su traducción”. *Revista de Filología de la Universidad de La Laguna*, núm. 12, 1993, págs. 233-247.
- . *La traducción de los nombres propios*. Cátedra, 2000.
- Panini Comics España*. Grupo Panini, 2018, [comics.panini.es/](http://comics.panini.es/). Consultado el 5 de mayo de 2018.
- Richter, Ádám. “The Marvel Cinematic Universe as a Transmedia Narrative”. *Americana. E-journal of American Studies in Hungary*, vol. XII, núm. 1, 2016, [www.americanaejournal.hu/vol12no1/richter](http://www.americanaejournal.hu/vol12no1/richter). Consultado el 19 de abril de 2018.
- Scolari, Carlos A. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto, 2013.
- Valero Garcés, Carmen. “Un subgénero literario en traducción: los cómics y tebeos”. *Apuntes sobre traducción literaria y análisis contrastivo de textos literarios traducidos*, Universidad de Alcalá de Henares, 1995, págs. 95-105.
- Villena Álvarez, Ignacio. “Problemática teórico-práctica de la traducción subordinada de cómics. Análisis de un caso práctico: la colección de historietas de Astérix en francés y en español”. Tesis doctoral, Universidad de Málaga, 2000.

- . “La traducción de los nombres propios en el cómic: *Uderzo, croqué par ses amis*”. *II Estudios sobre traducción e interpretación. Tomo II: actas de las II Jornadas Internacionales de Traducción e Interpretación de la Universidad de Málaga*, editado por Leandro Félix Fernández y Emilio Ortega Arjonilla, Universidad de Málaga, 1998, págs. 719-725.
- Viturtia, Alejandro M. y Julián M. Clemente. “Marvel Cómics en España. Historia de una ambición”. *Marvel Comics. La historia jamás contada*, Panini, 2012, págs. 449-499.
- Zijll, Leonique van. “Anderer Leute Namen Ehre machen. Ein Vergleich der Übersetzung von Eigennamen in Jugendbüchern aus dem Englischen ins Deutsche und ins Niederländische”. Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Utrecht, 2016.

## 6. ANEXO

Nombre original	Semanticidad	Preexistencia de traducción	Nombre español	Estrategia
3-D Man	Expresivo	Novedoso	Hombre 3-D	EQ
A.I.M.	Expresivo	Novedoso	I.M.A.	EQP
Abomination	Expresivo	Novedoso	Abominación	EQ
Absorbing man	Expresivo	Novedoso	Hombre absorbente	EQ
Acolytes	Expresivo	Novedoso	Acólitos de Magneto	GI
Adversary	Expresivo	Novedoso	Adversario	EQ
Agamemnon	Sugestivo	Traducción prefijada	Agamemnon	RE
Agent 13	Expresivo	Novedoso	Agente 13	EQ
Agent X	Expresivo	Novedoso	Agente X	EQ
Agent Zero	Expresivo	Novedoso	Agente Zero	EQ, RE
Aguila, El	Sugestivo	Novedoso	Aguila, El	RE
Ahab	Convencional	Novedoso	Acab	AD
Air-Walker	Expresivo	Novedoso	Caminante aéreo	EQ
Ajak	Convencional	Novedoso	Ajak	RE
Alliance of Evil	Expresivo	Novedoso	Alianza del Mal	EQ
All-Winners Squad	Expresivo	Novedoso	Escuadra de los Vencedores	EQ
Alpha Flight	Expresivo	Novedoso	Alpha Flight	RE
Alrune, Marlene	Convencional	Novedoso	Alrune, Marlene	RE
American Eagle	Expresivo	Novedoso	Aguila Americana	EQ
Amphibion	Sugestivo	Novedoso	Anfibión	AD
Anaconda	Expresivo	Novedoso	Anaconda	EQ
Ancient One	Expresivo	Novedoso	Anciano, el	EQ
Andromeda	Sugestivo	Traducción prefijada	Andrómeda	EQ
Angar	Convencional	Novedoso	Angar	RE
Ani-Mator	Expresivo	Novedoso	Ani Mador	EQ
Annihilus	Convencional	Novedoso	Annihilus	RE
Ant-Man	Expresivo	Novedoso	Hombre Hormiga	EQ

Imagen 1. Glosario de NP en los cómics

Nombre original	Semanticidad	Preexistencia de traducción	Traducción cómics	Traducción película	Estrategia películas
A.I.M. (Advanced Idea Mech)	Expresivo	Traducción prefijada	I.M.A. (Ideas Mecánicas)	A.I.M. (Avanzadas Ideas Mecánicas)	RE
Abomination	Expresivo	Traducción prefijada	Abominación	Abominación	EQ
Agent 13	Expresivo	Traducción prefijada	Agente 13	Agente 13	EQ
Agent 33	Expresivo	Novedoso	Agente 33	Agente 33	EQ
Agent Carter (Peggy Carter)	Expresivo	Traducción prefijada	Agente Carter	Agente Carter (Peggy Carter)	EQ
Ancient One, The	Expresivo	Traducción prefijada	Anciano, El	Anciana, La	EQ
Ant-Man	Expresivo	Traducción prefijada	Hombre Hormiga	Ant-Man	RE
Ayesha	Sugestivo	Traducción prefijada	Ayesha	Ayesha	RE
Banner, Bruce	Convencional	Traducción prefijada	Banner, Bruce	Banner, Bruce	RE
BARF (Binarilly Augmented Reality)	Expresivo	Novedoso		RABO (Retroactualizador Binario Óptico)	EQ
Barnes, Bucky	Convencional	Traducción prefijada	Barnes, Bucky	Barnes, Bucky	RE
Barton, Clint	Convencional	Traducción prefijada	Barton, Clint	Barton, Clint	RE
Batroc, Georges	Convencional	Traducción prefijada	Batroc, Georges	Batroc, Georges	RE
Bereet	Convencional	Traducción prefijada	Bereet	Bereet	RE
Billy	Convencional	Novedoso			RE
Black Panther	Expresivo	Traducción prefijada	Pantera Negra	Black Panther	RE
Black Sky, The	Expresivo	Novedoso		Cielo Negro, El	EQ
Black Widow	Expresivo	Traducción prefijada	Viuda Negra	Viuda Negra	EQ
Apagón	Expresivo	Traducción prefijada	Apagón	Apagón	EQ
Blonsky, Emil	Convencional	Traducción prefijada	Blonsky, Emil	Blonsky, Emil	RE
Broker, the	Expresivo	Novedoso	Broker, el		EQ
Captain America	Expresivo	Traducción prefijada	Capitán América	Capitán América	EQ
Carson, Mitchell	Convencional	Traducción prefijada	Carson, Mitchell	Carson, Mitchell	RE
Carter, Sharon	Convencional	Traducción prefijada	Carter, Sharon	Carter, Sharon	RE

Imagen 2. Glosario de NP en los medios audiovisuales

Las imágenes contienen hipervínculos de descarga a cada glosario. Recomendamos descargarlos para poder visualizar adecuadamente toda la información.