

# Paratraducción de la pareja texto/imagen: mutilación y manipulación de paratextos lingüísticos e icónicos

**Ramón Méndez González**

ramonmendez83@gmail.com  
Universidad de Vigo

Recibido: 17/01/2015 | Revisado: 02/02/2015 | Aceptado: 11/09/2015

## Resumen

En la nueva era digital, textos y paratextos conviven en un entorno intertextual en el que las influencias de otros medios son constantes. Si texto e imagen conviven como una pareja indivisible, el traductor tendrá que saber trabajar con ambos códigos para conseguir la adaptación cultural necesaria para que el producto en cuestión funcione adecuadamente en un nuevo mercado. Esto es algo muy habitual en la traducción de cómic, aunque cada vez más está empezando a tener relevancia en la traducción audiovisual, aunque el traductor puede no tener a su disposición todos los medios necesarios para llevar a cabo una adaptación ideal en el que la fusión de texto e imagen cobren el mismo sentido en la versión traducida que en el texto original. En el presente estudio analizaremos la relación entre texto e imagen, así como las necesidades intertextuales de diversos productos audiovisuales, para posteriormente estudiar el caso concreto de la franquicia *Scott Pilgrim*.

---

Palabras clave: texto, paratexto, traducción, intertextualidad, cómic, cine, videojuegos, relación verboicónica.

---

## Abstract

### *Paratranslation of the couple text/image: mutilation and manipulation of linguistic and visual paratexts*

In this new digital era, texts and paratexts share their importance with a new intertextual environment, where we can find many references from other media. If text and image are an inseparable couple, translators will have to work with both codes in order to culturally adapt the product for a new market. It's rather usual to find these kinds of texts in comics, but the audio-visual industry is also starting to work with texts as a visual metaphoric element that should be adapted when translating to a new language, but it is possible that translators do not have the necessary tools to adapt such paratexts adequately. In this paper, we will study the relationship between text and image, as well as the intertextual needs of different audiovisual products that are being released nowadays. Thereafter, we will study the case of the *Scott Pilgrim* series, as it is an excellent example of intertextuality and the relationship between text and image.

---

Keywords: text, paratext, translation, intertextuality, comic, movie, video games, verbal-iconic relationship.

---

No son pocas las ocasiones en las que el texto se convierte, por sí mismo, en un elemento más del producto del que forma parte. Más allá de la transmisión de diálogos, en ocasiones el texto puede emplearse como un elemento físico, un ente con vida propia que se convierte en un personaje más de la historia que se quiere contar. Tal es el caso del cómic *Scott Pilgrim*, que posteriormente se adaptó en una película que respetaba el elemento textual como un personaje más de la historia. Sin embargo, ¿qué pasa cuando se traducen el cómic y la película? ¿Se respeta ese elemento textual y se paratraduce adecuadamente, o se cae en la dejadez de ignorar la relación texto/imagen y, por ende, se enajena al lector o al espectador? Lo normal es que se suela caer en la dejadez, ya sea por no comprender las implicaciones del texto en el original, por limitaciones de tiempo o por escaso presupuesto para realizar una labor paratraductiva completa. El caso de *Scott Pilgrim*, sin embargo, es algo más complejo de lo que parece, sobre todo debido a la férrea relación entre texto e imagen y a la constante retahíla de referentes culturales que obligan a los traductores y a los paratraductores a conocer bien todas las implicaciones del producto original.

## 1. Texto e imagen, pareja inseparable

Tal y como destaca Yuste Frías (2006a), la traducción de la pareja texto/imagen supone el encuentro del código verbal y del código visual para construir sentido. Él lo aplica al ámbito publicitario, pero no se puede negar su importancia en otros ámbitos de la sociedad, ya que la creación de entidades iconotextuales constituye una técnica muy frecuente en actividades simbólicas de producción de todo tipo de textos con imagen tanto fija como en movimiento. En toda relación intersemiótica creada por la pareja texto/imagen, el traductor traduce estructuras de sentido construidas al mismo tiempo y en el mismo espacio por el texto y la imagen. Pero esa falsa creencia de que un texto no es una imagen ni una imagen un texto cae por su propio peso cuando se observan con atención las producciones de ocio que se están realizando en la actualidad. La oposición texto/imagen es una oposición falsa porque nunca ha existido como tal en la traducción de textos con imagen: tanto el texto como la imagen participan en la construcción del mensaje legible y visible complementándose en un movimiento circular reflexivo y creativo al mismo tiempo. Se trata de una relación intersemiótica en la que, por ejemplo en el caso del cómic, el traductor se encuentra ante un

lenguaje coherente y específico que le exige el ejercicio tanto de su facultad visual como verbal. Las particularidades técnicas del dibujo y las de la literatura se superponen unas a otras. Tanto la lectura como la traducción del cómic es –o debería ser– siempre un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual, imagen y texto respectivamente. (Yuste Frías 2001: [en CD-ROM])

Y es que la pareja texto/imagen no es siempre una unión divisible, ya que son numerosos los tipos de producción en los que conforman una unidad única que va

más allá de las limitaciones propias de cada uno de sus componentes. De hecho, tanto imagen como texto mantienen sus identidades semióticas sin renunciar en ningún momento a las mismas, ya que se ha producido un mestizaje estético y semiótico de los elementos textuales e icónicos. «La nueva entidad iconotextual texto/imagen así formada es una entidad mixta, mestiza, donde el elemento verbal está presente al 100% y el elemento visual también al 100% en perfecta armonía» (Yuste Frías, 2006b: 269-272).

La traducción siempre implica mestizaje, pero no desde el significado de «mezcla» o «hibridación», sino entendiéndolo como lo que realmente es, un hecho cultural. La traducción no es solo un acto de transvase lingüístico (como parece que algunos se empeñan en defender), sino que se juega con abundantes parejas y binomios de elementos en los que entran en juego distintos aspectos culturales, ideológicos o simbólicos. Por ejemplo, en el terreno de la publicidad, del cómic, de la literatura infantil, o del mundo audiovisual, texto e imagen forman una unidad indivisible en la que mantienen sus propias identidades semióticas sin renunciar a ellas, gracias a que se ha producido un mestizaje estético y semiótico de lo textual y lo icónico. El traductor debe leer, interpretar y traducir, por tanto, el 100% de cada uno de los elementos verbales e icónicos que aparecen presentes, pero siempre desde la consideración de la traducción como una «práctica mestiza» (Laplantine y Nous 2001: 561).

La traducción de textos con imagen es un encuentro de dos códigos semióticos diferentes en el que el texto, sin dejar de ser texto, funciona como imagen y la imagen, sin dejar de ser imagen, funciona como texto. Texto e imagen conforma una pareja mestiza que debe ser traducida al 100% para que se mantenga la confrontación entre lo verbal y lo visual dentro del mismo espacio material (Yuste Frías 2006a).

Siguiendo con lo comentado anteriormente, y aceptando por tanto que texto e imagen forman una estrecha, simultánea y mestiza relación coordinada, es imposible que formen también un acto de traducción subordinada, ya que por «subordinada se entiende aquella traducción en la que el texto se encuentra sometido a códigos extralingüísticos que restringen y encauzan el margen de actuación del traductor» (Valero Garcés 2000: 77); es decir, que pueden existir muchos elementos externos que obliguen al traductor a tomar decisiones que estarán condicionadas por ellos. De por sí, la traducción subordinada es un concepto que suele estar ligado a la traducción audiovisual, aunque también puede aplicarse a otros tipos de traducción artística, tales como letras de canciones, guiones de cómics o viñetas, ya que son tipos de traducción que están subordinados a determinados tipos de sincronía, melodías o limitaciones especiales. No obstante, no hay ninguna obligación predefinida de que la subordinación tenga que seguir siempre unas mismas directrices, ya que los avances técnicos con los que contamos en la actualidad permiten todo tipo de manipulaciones para amoldar el texto a las necesidades de la traducción, sobre todo cuando no siempre está claro si en el proceso de creación del texto original se ha dado prioridad a los elementos no verbales por encima de los verbales. «La jerarquía no es universal y habrá que considerar en cada caso qué es más importante» (Zabalbeascoa 2005: 205).

A día de hoy, en pleno siglo XXI (de la llamada «era digital»), supone un grave error pensar que puedan existir limitaciones, reducciones o restricciones que puedan limitar el margen de actuación del traductor; las posibilidades traductoras y paratraductoras disponibles en la actualidad dejan muy atrás la época en la que se trabajaba de forma analógica con texto e imagen. Con la tecnología digital, no existe ninguna restricción técnica que impida traducir textos con imagen en papel o en pantalla. Cualquier tipo de paratexto puede ser paratraducido para que aporte al texto sus matices particulares con acierto, potenciando así el resultado final del producto traducido. Tal y como destaca Yuste Frías (2006b), toda entidad iconotextual en traducción es una estructura indivisible de texto e imagen en la cual ni el texto tiene una función «subordinada» ni la imagen una función «ilustrativa», sino que ambos se coordinan en perpetuo diálogo mestizo.

## 2. Desconstruyendo la traducción

La principal característica de las teorías desconstructoras sería su enfoque centrado en la apertura de nuevas perspectivas en lo que antaño sería un mero pensamiento fijo y cerrado. Se trata de un completo razonamiento analítico, constante y con ansia de conocer más, de adentrarse en territorios inexplorados y llegar a comprender el significado último e intrínseco de cada situación. En el caso de la traducción, según Jacques Derrida (1998), el objetivo principal será «desconstruir» la oposición entre todos los pares involucrados: original y traducción, escritura y reescritura.

De este modo, se va en contra de toda teoría tradicional sobre la traducción y se llega incluso a cuestionar la propia capacidad de comunicar un significado único y verdadero que, tal vez, ni siquiera exista. Es posible que exista un significado no del todo evidente pero que suponga abundantes problemas a la hora de traducir algo que, a priori, parecía sencillo y directo. La Escuela Desconstructora afirma que el texto está constantemente en un proceso de construcción ya que carece de principio y de final; el traductor, al afrontar un texto, se ve preocupado al instante por su trascendencia textual, su relación con otros textos y paratextos. Traducir desde un espacio teórico desconstructor implica trabajar siempre con la sensación de estar atravesando distintos umbrales textuales y paratextuales que pretendían convertirse en barreras infranqueables del propio texto; por eso mismo, el traductor debe estar siempre vigilante, debido a la necesidad de seleccionar lo que interesa traducir y transmitir y lo que no.

En la actualidad, con la proliferación de las nuevas tecnologías y la nueva era digital de la información en la que vivimos, se está viendo cómo la propia figura del traductor se está desconstruyendo hasta llegar a contar con múltiples identidades profesionales, que lentamente van generando la necesidad de traducir desde la paratraducción. No en vano, la traducción desde la paratraducción se fundamenta en una epistemología traductiva que cuestiona, problematiza y desconstruye la traducción para afinar en el análisis de todas y cada una de las circunstancias que, especialmente en la era digital, rodean, envuelven, presentan e introducen la traducción tanto en

papel como en pantalla. Y para eso, hace falta una aproximación diferente al texto, la cual ya varios autores empezaron a echar en falta cuando se inició la era digital y texto/imagen empezaron a convertirse en una unidad mestiza indivisible:

Desde el momento en que la traducción no sea únicamente de textos escritos, sino que estos estén en asociación con otros medios de comunicación (imagen, música, lengua oral, etc.), la tarea del traductor se ve complicada y a la vez limitada (o subordinada) por estos. [...] Un nuevo enfoque nos parece necesario [...] un enfoque semiológico que nos permita considerar el mensaje compuesto no solo por el sistema lingüístico, sino también por otros sistemas no lingüísticos. (Mayoral et al. 1986: 95-96)

Es aquí donde el concepto de paratraducción se convierte en la herramienta idónea para afrontar todo trabajo que requiera trabajar con texto e imagen: cine, cómic, televisión, videojuegos, publicidad o cualquier otro tipo de producción iconotextual en la que esa relación mestiza requiere una atención especial y el máximo cariño para conseguir que el objetivo último de la traducción, transmitir el mensaje y hacer de puente entre culturas, pueda llegar a buen puerto. Para ello, se antoja importante la adaptación de las formas simbólicas e icónicas presentes en la obra con la que se trabaja (Yuste Frías 2005: 81-82). En cierto modo, la traducción se convierte en sí misma en un arte funcional que debe «ser funcionalista en lo que respecta al cumplimiento de ciertas funciones en la cultura final» (Ponce Márquez, 2011: 128), es decir, que se respete el mensaje que desea transmitir el texto original pero ubicándolo en términos lingüístico-culturales de la cultura meta.

### 3. Acercamiento a la paratraducción

Durante la preparación de la tesis doctoral de Garrido Vilariño (2004), Yuste Frías y él se encontraron directamente con la necesidad de encontrar una herramienta de análisis que fundamentase teóricamente los cambios ideológicos, políticos, sociales y culturales que se producían en la manera de introducir y presentar la traducción de la obra *Se questo è un uomo*, la cual se publicó en distintos idiomas con las más variadas producciones verbo-icónicas en las cubiertas. Fue en ese momento cuando se acuñó el término de paratraducción, con el cual no se referían solo al proceso de traducción de los susodichos paratextos (y otros), sino también a las implicaciones ideológicas, políticas, sociales y culturales que conlleva siempre la manipulación por parte no tanto de los propios traductores como de terceros (cf. Yuste Frías 2009a, 2009b). De acuerdo con la clasificación de Gérard Genette (1987), son paratextos los acompañamientos que envuelven cualquier obra escrita, a saber: título, subtítulo, intertítulo, prólogo, epílogo, notas, dedicatorias, anuncios, vocabularios, aspectos gráficos; en definitiva, aquellos mensajes verbales y no verbales que se sitúan alrededor del texto e incluso fuera de él, como entrevistas a los escritores, críticas, correspondencia privada, etcétera. Según el lugar en el que se sitúen en la obra, se distingue entre peritextos

(elementos que aparecen físicamente en la obra: título, subtítulo, intertítulos, prólogo, epílogo, notas, dedicatorias, advertencias, anuncios, vocabularios y todos los aspectos gráficos no verbales como, por ejemplo, la elección ortotipográfica) y epitextos (incluyen aquellos mensajes que se sitúan alrededor del texto, pero a cierta distancia, pues siempre se dan en el exterior de la obra: anuncios en revistas o periódicos, entrevistas al autor, críticas realizadas en la época, correspondencia privada y conferencias, entre otros). (Genette 1987: 7-10).

Las manipulaciones verbo-icónicas de las cubiertas estudiadas por el profesor Xoán Manuel Garrido Vilariño resultaron ser un rico abanico de manipulaciones ideológicas en cubierta: la sombra ideológica del texto aparecía antes que el propio texto.

Contemplar la traducción desde un punto de vista global, que no totalizador, implica fijar la vista en lo que aparentemente está colocado en los márgenes del texto objeto de encargo de traducción, pero que tiene a veces tanta importancia como la propia traducción interlingüística del texto, porque es ahí donde se desvela la ideología. Si se leen e interpretan estos márgenes paratextuales, se está realizando paratraducción. Si la traducción lee, interpreta y traslada textos, la paratraducción lee, interpreta y traslada paratextos. El paratexto es todo conjunto de producciones verbales, icónicas y materiales (ortotipografía y edición bibliográfica) que envuelven el texto para que pueda convertirse en un auténtico objeto de lectura destinado al público: el libro. (Garrido Vilariño 2007: 52)

Tras haber acuñado el concepto para el estudio y análisis de los paratextos en traducción con el fin de concederles la importancia que se merecen en los estudios sobre traducción, se llegó a la conclusión de que de la misma manera que un texto no puede existir sin paratexto, una traducción tampoco puede existir sin su correspondiente paratraducción, ya que esta no solo introduce y presenta la traducción sino que la acompaña, rodea, envuelve y prolonga como tal en la lengua y cultura de llegada, posibilitando la existencia de la traducción en el mundo editorial ya sea en papel o en pantalla.

Tal y como ha publicado José Yuste Frías (cf. Yuste Frías 2011: 66), la concepción y regulación de sentido de cualquier texto varía en función de sus paratextos, es decir, en función de un determinado conjunto de unidades verbales, icónicas, entidades icotextuales o diferentes producciones materiales que dentro del espacio material del texto lo envuelven, rodean o acompañan (los peritextos) y, fuera del espacio material del texto, hacen referencia a él en otros espacios externos físicos y sociales visualmente ilimitados (los epitextos). Desde un principio, el concepto de «paratraducción» fue creado para analizar el espacio y el tiempo de traducción de todo paratexto que acompaña, rodea, envuelve, prolonga, introduce y presenta el texto traducido para asegurar en el mundo de la edición su existencia, su recepción y su consumo no solamente bajo la forma de libro (el formato en el que se acuñó originalmente el término), sino también bajo cualquier otra forma de producción editorial posible en la era digital.

Tal es así, que «la paratraducción no es solo la traducción de paratextos o de textos paraliterarios» (cf. Yuste Frías 2006a: 194-196), sino que es un concepto mucho más complejo. El prefijo *παρα-* en griego significa «cerca de», «al lado de», «junto a», pero también «ante», «frente a», sin olvidar «en» y, sobre todo, «entre». Se trata de un prefijo antitético ya que designa a la vez la proximidad y la distancia, la similitud y la diferencia, la interioridad y la exterioridad. En el término paratraducción, el prefijo «para» traduce a la perfección las posibilidades significativas que posee el nuevo concepto a la hora de hacer referencia no solo al espacio ocupado por los paratextos del texto para traducir o ya traducido, sino también al ocupado por la persona que traduce. El concepto de paratraducción pretende ser una referencia simbólica al lugar, físico o virtual, que ocupamos los profesionales de la traducción en el mercado real de todos los días. Un traductor es, antes que nada, un paratraductor, ya que su condición es la de estar ocupando siempre el espacio indicado por el prefijo «PARA»; está al mismo tiempo a ambos lados de la frontera que separa las dos lenguas y culturas involucradas en el proceso traductor y paratraductor (cf. Yuste Frías 2005: 77). La paratraducción invita al traductor a leer, interpretar y paratraducir todo símbolo y toda imagen que rodea, envuelve, acompaña, prolonga y presenta al texto en los márgenes, en los umbrales de la traducción, porque se trata de fenómenos paratextuales de naturaleza social y antropológica que participan, junto al texto, en la construcción del sentido de la obra editada.

Dentro de estas líneas, entra en juego el hecho de que en la época actual los textos están cada vez más acompañados de imágenes visuales o sonoras que orientan su traducción, por lo que la paratraducción de dichas producciones paratextuales se ha convertido en una necesidad en el mercado de la traducción, convirtiéndose siempre en un espacio de lectura interpretativa y escritura paratraductora «entre» diferentes códigos semióticos productores o reguladores del sentido simbólico creado gracias a la relación intersemiótica o multisemiótica.

El sentido de un mensaje [...] no es jamás la suma de las palabras de su texto sino la totalidad orgánica de las mismas estructuradas en torno a la imagen de todo lo que las rodea, envuelve, acompaña, prolonga y presenta. Lejos de ser un dato tangible, el sentido en traducción es siempre el productor de la actividad de comprensión y expresión del traductor y, por consiguiente, solo podrá existir en la traducción editada gracias al sujeto que interpreta y traduce. (Yuste Frías 2008: 143)

La unión mestiza texto/imagen tiene una importancia casi vital para determinados textos, ya que en cada imagen el autor original pudo querer expresar mucho más de lo que las palabras parecen poder transmitir; es el deber del traductor realizar la labor paratraductora necesaria para que ese binomio texto/imagen consiga tener el mismo efecto en un público receptor diferente al de la cultura original, que respete todos esos aspectos que dan vida al texto más allá de la imagen y viceversa.

Ainsi qu'on le veuille ou non, les mots et les images se relaient, interagissent, se complètent, s'éclairent avec une énergie vivifiante. Loin de s'exclure, les mots et les images se nourrissent et s'exaltent mutuellement. Au risque de paraître paradoxal, nous pouvons dire que plus on travaille sur les images, plus on aime les mots. (Joly 2004: 116)

Mantener esa sombra ideológica es muy importante ya que el texto necesita dicha sombra, tal y como destaca Barthes (1973: 45-46): «Certains veulent un texte (un art, une peinture) sans ombre, coupé de l'«idéologie dominante»; mais c'est vouloir un texte sans fécondité, sans productivité, un texte stérile [...]. Le texte a besoin de son ombre [...]». En este aspecto, es importante recordar lo que muchos olvidan, ya que

El sentido de un mensaje [...] no es jamás la suma de las palabras de su texto sino la totalidad orgánica de las mismas estructuradas en torno a la imagen de todo lo que las rodea, envuelve, acompaña, prolonga y presenta. Lejos de ser un dato tangible, el sentido en traducción es siempre el producto de la actividad de comprensión y expresión del traductor y, por consiguiente, solo podrá existir en la traducción editada gracias al sujeto que interpreta y traduce. (Yuste Frías 2008: 143)

Y es que:

L'image [...] peut être légitimement considérée comme un texte au sens fort du terme [...] dans la mesure où ses constituants (et leur distribution dans l'espace de la représentation), vont solliciter de la part du spectateur une série d'ajustements dont on pourrait dire qu'ils se ramènent à ce qu'on appelle précisément la lecture. (Fresnault-Deruelle 1993: 14)

Por tanto, en este siglo XXI en el que lo digital y la imagen son un elemento fundamental de prácticamente todas las creaciones del ser humano, se establece una necesidad de traducir y paratraducir el texto (entendiendo como texto el binomio texto/imagen) y conseguir acercar al espectador producciones que le transmiten lo mismo que al público original. Eso sí, en la actualidad el agente paratraductor no siempre es el traductor, lo cual provoca que se produzca un importante alejamiento entre el tratamiento del texto y el tratamiento de la imagen, algo que en más ocasiones de las que debería acaba desembocando en una mutilación del producto que, a todas luces, es ilógica y transgrede las intenciones del autor original.

#### **4. *Scott Pilgrim*: un caso de intertextualidad completa**

Acotar el término «intertextualidad» ha sido una de las mayores preocupaciones de las últimas décadas, ya que han sido muchos los acercamientos teóricos que han abordado este concepto. A nivel básico, la intertextualidad sería el conjunto de relaciones entre textos, por las que en un texto aparecen referencias a elementos de otros textos diferentes, ya sea una referencia explícita (literal o alusiva), implícita o un simple



arquetipo textual (imitación). Según Gérard Genette (1982), la intertextualidad, en su forma más restrictiva, sería una relación de copresencia entre dos o más textos, como podría ser la presencia efectiva de un texto en otro. Para Genette, la forma más explícita y literal sería la práctica tradicional de usar citas (con comillas o sin ellas, en una referencia menos precisa). Habría una segunda, menos explícita y menos canónica que sería el plagio, una copia no declarada pero que reproduce literalmente el otro texto. Luego estaría la alusión, un enunciado que, al comprenderlo plenamente, remitiría a otro texto o producción que habría que conocer de antemano para poder comprender a la perfección todas sus inflexiones. En acercamientos más recientes a la definición del término, Marchese y Forradellas (2000: 217) definen la intertextualidad como un conjunto de relaciones que se ponen de manifiesto en el interior de un texto determinado y aseveran que «estas relaciones acercan un texto tanto a otros textos del mismo autor como a los modelos literarios explícitos o implícitos a los que se puede hacer referencia». Denith (2000: 5) lo define como «the interrelatedness of writing, the fact that all writer utterances –texts- situate themselves in relation to texts that precede them, and are in turn alluded to or repudiated by texts that follow». Por su parte, Maldonado (2007: 76) destaca que un texto siempre puede formar parte de una compleja red de textos externos, que todos ellos se podrían estructurar en red. Una afirmación en la que estarían implícitas otras dos: que todo texto es por naturaleza inestable, cambiante y errático, y que solo por imposición externa se consolida, se «endurece» y se encuadra; y que fuera de un texto determinado existe un número infinito de otros textos que se encuentran a nuestra disposición y a los que se puede acudir en nuestras prácticas hipertextuales.

Por tanto, ya desde los estudios de traducción se acepta que un texto puede tener presencia en otro, ya sea de forma directa a modo de guiño o como una representación fundamental para el desarrollo y la propia existencia de una nueva forma de texto. En este aspecto, pocos productos son tan referentes de intertextualidad como *Scott Pilgrim*, un cómic del autor canadiense Brian Lee O'Malley, el cual se publicó entre los años 2004 y 2010. Dicho cómic no solo cuenta su propia historia de superación, amor y salto hacia la madurez, sino que lo hace desde la primera a la última página con un estilo de videojuego en el que las referencias intertextuales son constantes, tanto a producciones de ocio electrónico como a otros elementos de la cultura pop de principios del siglo XXI. El autor transmite su propia forma de ver el mundo y su comprensión de la realidad a las páginas, con lo cual deja plasmadas en cada viñeta cuáles son sus aficiones y sus intereses fundamentales. Si ya en traducción literaria es fundamental comprender todas las implicaciones pretendidas del autor en todas y cada una de sus metáforas y recursos empleados, en la injustamente denostada traducción de cómic es igual de importante respetar los elementos introducidos por el autor para llegar a transmitir un mensaje concreto a públicos de diferentes edades. En el caso de *Scott Pilgrim*, la gran cantidad de referentes a videojuegos y a la cultura pop (tanto canadiense como internacional) obliga a los traductores a esforzarse al máximo para no sacrificar ni un ápice de la intención ni del significado inherente a cada una de las

viñetas del cómic. Tal y como dice Seleskovitch (1998: 6), «it is impossible to understand a message without having some knowledge of the subject being discussed». Como siempre, la intertextualidad puede traer complicaciones a los traductores cuando no están preparados para comprender y potenciar el referente empleado, aunque en esta obra la intertextualidad es una constante de principio a fin, hasta tal punto que se incitó a los traductores a detenerse cuidadosamente en cada elemento para realizar una gran labor traductiva y paratraductiva. Tal es así que, gracias a las virtudes del formato cómic, se pudo modificar la imagen (tal y como debía hacerse) para ofrecer una mayor fidelidad al mensaje que se transmitía en el original.

Sirva como ejemplo para ilustrar este caso cuando uno de los personajes se declara a Scott Pilgrim con tal fuerza que la propia palabra «love» cobra forma física y golpea en la cara al protagonista. La imagen se convierte en texto físico que interactúa con los personajes dentro de su propio plano bidimensional y dicho texto, además de ser un mensaje textual y un recurso narrativo visual, se convierte en una metáfora que llega por un canal diferente al habitual al lector. Mantener la imagen inalterada en este caso supondría una ruptura importante en la transmisión del mensaje original y, por ello, para la versión española se optó muy acertadamente por modificar la imagen para traducir la palabra por «amor» y conseguir trasladar al lector español el mismo mensaje textual y visual que recibían los lectores originales (cf. Imagen 1 de Recursos electrónicos citados).

Tal y como hemos destacado antes, traducir no solo implica traducir el texto, sino que a veces texto e imagen conforman un todo único e indivisible en el que para transmitir el mensaje es preciso realizar modificaciones visuales que ayuden a transmitir el mensaje al público receptor del mismo modo que se transmitía al público original. Esta práctica paratraductiva, que tan exitosa resultó ser en el cómic original, debería haber tenido su reciprocidad en la adaptación filmica de la obra, *Scott Pilgrim vs. the World* (2010). Una adaptación de estas características no era nada sencilla, por la simple lógica de que el texto original bebía de infinidad de referentes intertextuales y abusaba del texto visual para transmitir muchos más significantes y significados de los que transmitían los propios personajes a través de los diálogos. Sin embargo, para sorpresa de todos los aficionados de la obra original, el resultado fue muy satisfactorio, aunque originó el rechazo de quienes no entendían todos los elementos introducidos, ya que se trataba de una doble intertextualidad: fidelidad al cómic original y, al mismo tiempo, fidelidad a todos los referentes introducidos en el medio original (cf. Imágenes 2, 3 y 4 de Recursos electrónicos citados).

El director del film, Edgar Wright, llegó a comprender toda la complejidad paratextual del producto original para trasladar todo con suma fidelidad a la gran pantalla. Este traspaso intertextual, que se antoja hasta cierto punto arriesgado, es necesario cuando el producto original debe su propia existencia al uso de elementos paratextuales que dotan a la obra de un espíritu propio por el que destaca en relación a otros cómics similares. De hecho, el círculo paratextual e intertextual se completa con la adaptación jugable. Es decir, el cómic bebe mucho de referencias del mundo de los vi-

deojuegos, que se respetan e incluso se amplían en la película (en el film se aprovecha para introducir peritextos sonoros que en el cómic, por limitaciones del propio formato, no se podían introducir aunque se intuyesen y señalasen), y la posterior adaptación jugable cierra el círculo recreando con maestría los elementos paratextuales de la obra original. Véase por ejemplo el ataque especial de Knives Chau en la versión videolúdica, que recupera uno de los momentos más llamativos tanto del cómic como de la película. Se trata del mismo caso comentado anteriormente en la versión de cómic, cuando la palabra «love» adquiere forma física para tener impacto en el personaje principal (interesante alegoría sobre el impacto físico que pueden tener unas simples palabras de nuestro interlocutor). Dicho momento es importante en la historia y, por tanto, se mantuvo en la adaptación cinematográfica y llegó a convertirse en el ataque especial del personaje en la adaptación jugable de la obra original (cf. Imágenes 1, 5 y 6 de Recursos electrónicos citados).

Pero incluso sin adentrarnos en el videojuego, son numerosos los casos en los que la importancia del texto en el cómic se ha trasladado con acierto a la pantalla. Incluso los cuadros de texto negros del cómic, que incluyen información sobre diversos elementos (ya sea presentar personajes o señalar objetos del escenario para que el lector entienda qué son), se han respetado en la película con gran acierto, ya que así se mantiene el toque original, anacrónico y diferente que se intenta transmitir en la producción en papel. Del mismo modo, un elemento típico de videojuego, como es una subida de nivel del personaje, se adapta a la realidad del cómic de tal modo que el personaje sube de nivel al alcanzar la madurez definitiva. Otra metáfora visual que sirve para representar un momento clave del crecimiento personal y cuyo elemento textual se respeta en la película (cf. Imágenes 7 y 8 de Recursos electrónicos citados).

Con este último ejemplo queremos volver a dejar patente el hecho de que entre cómic y película las diferencias son mínimas, más allá de las limitaciones de duración y, por ende, los cambios menores realizados al argumento de modo que se pudiesen comprimir seis tomos de cómic en dos horas de cinta. En todos los demás elementos, la recreación del producto original es sumamente fiel, una adaptación que sigue a pies juntillas las indicaciones del autor del cómic para dar forma a una historia viva, repleta de guiños a la cultura pop y especialmente a los videojuegos, en la que el texto deja de ser un elemento pasivo para convertirse en un recurso narrativo más. Ver la película de *Scott Pilgrim* es ver el cómic trasladado a la pantalla con precisión milimétrica, respetando cada texto adicional de los que dotan a la historia de una mayor profundidad. Pero así como en el cómic se ha podido llevar a cabo y sin problemas una paratraducción del texto, con las modificaciones de la imagen necesarias como para poder reconvertir el propio texto en uno diferente en la lengua de llegada, la película ha seguido dinámicas un tanto extrañas.

Los espectadores que fueron a ver la película al cine pudieron disfrutar de una paratraducción completa de casi todos los elementos presentes en pantalla (tales como los cuadros de texto y las palabras que se pueden ver en las imágenes de los ejemplos comentados anteriormente). Esto ayudaba, lógicamente, al espectador español a su-

mergirse mejor en el propio fluir narrativo del producto, de modo que se podía disfrutar directamente tal y como estaba concebido para disfrutarse: dándose un baño de imágenes similar al de cuando se disfruta de un videojuego, con elementos textuales para acompañar a la imagen y ofrecernos información extra o metáforas visuales que son de vital importancia desde el punto de vista narrativo para transmitir adecuadamente la historia.

Cabría esperar que, posteriormente, la versión para consumo doméstico de la película mantuviese el trabajo paratraductivo ya realizado en la versión cinematográfica, pero no fue así. *Scott Pilgrim contra el mundo*, tanto en su formato DVD como en su formato Blu-Ray (al menos en su primera edición), mantienen todos los elementos paratextuales en perfecto inglés. Lo absurdo de la situación es que el trabajo ya estaba hecho y ahora se había tirado con todo ese duro proceso paratraductor de modificación de la imagen para adaptar los textos de la misma a una cultura diferente a la original. Ese cambio de los textos para adaptarlos al español se antoja fundamental en esta película, ya que no se trata solo de un simple elemento visual puntual, sino que estamos hablando de que el propio texto cobra importancia física y adquiere sustancia narrativa para transmitir metáforas de diversa índole. Para poder transmitir las adecuadamente a un espectador de otro idioma, sería fundamental que se le facilitase la transmisión del mensaje en su propia lengua.

Si bien no tiene sentido la pérdida de información y del mensaje, la situación puede ser todavía peor en su formato televisivo, ya que se trata de una nueva versión diferente a las dos anteriores. Por un lado, estaba la versión original, que conservaba todos los textos en pantalla en inglés. Por otro, estaba la versión de cine, con los textos perfectamente paratraducidos y la imagen readaptada a las necesidades de la nueva cultura meta. Y por último, estaba la versión de televisión, que eliminaba todos y cada uno de los textos presentes en pantalla para sustituirlos por simples subtítulos sencillos. Esto suponía la eliminación de la fuente, del tamaño y de la forma de los textos, todo se reducía a la mínima expresión de un subtítulo con letra blanca, todos con la misma fuente y tamaño, de tal modo que se pierde el impacto de los distintos mensajes que se querían transmitir. Los creadores originales (tanto el autor del cómic como el director de la película) jugaban con la mutabilidad de las palabras, con las posibilidades que le ofertaban las distintas fuentes, colores e incluso posición en pantalla (o viñeta). Eliminar todo esto supone mutilar el texto original a unos niveles ilógicos, en los que todo cuanto compone y hace especial al producto cae en el olvido en pos de una producción más genérica en la que el espectador que desconoce la obra original no comprende por qué hay segundos de pantalla negra con un sencillo subtítulo en la parte inferior, en vez de un original con pantalla negra y letras enormes que van apareciendo poco a poco para dar forma a ese recurso narrativo. O, por ejemplo, el momento en el que Scott, el protagonista, se va acercando a la chica que le gusta poco a poco y, según se acerca, va borrando las letras de la pared en las que el original transmite el texto «*This one girl...*». La eliminación de este texto en la pared en la versión televisiva, para sustituirlo por un simple subtítulo a pie de pantalla, más allá

de la alteración del mensaje que transmite, de las sensaciones que genera en el espectador y de la pérdida del elemento cómico que supone ir borrando el texto según pasa el personaje por encima de él, es algo provoca una sensación extraña en el espectador, ya que se le impide comprender de dónde sale ese mensaje o cual era su intención, ya que se presenta fuera de su contexto natural. Este tipo de manipulaciones del texto para eliminarlo de su posición original en la imagen implica que el espectador no sea capaz de conectar nunca con un producto que le llega mutilado y sin gran parte de su razón de ser.

## 5. Conclusión

A la hora de afrontar la traducción de un cómic, tanto autores como traductores, editores e incluso lectores, dan por sentado que texto e imagen conforman una unidad mestiza única en la que todos los elementos suman de cara a la transmisión del mensaje: la imagen puede que sea el elemento principal, pero no sería capaz de comunicar nada por sí misma sin la ayuda del texto acompañante. En casos como el de *Scott Pilgrim*, el texto no es un simple acompañante, sino que es un personaje más de la propia producción, un recurso narrativo que tanto tiene tangibilidad física para los personajes como añade información adicional que complementa los diálogos de los personajes. Cuando todo esto se traslada a la gran pantalla, por mucho que el director de la película respete con el máximo cariño las intenciones del autor original, los traductores y las distribuidoras no son tan conscientes del papel que puede jugar el texto y podemos llegar a encontrarnos mutilaciones del original tan dolorosas como la que se ha visto en la versión televisiva de *Scott Pilgrim contra el mundo*. Resulta incomprensible que, con un trabajo de paratraducción ya realizado para la versión cinematográfica, se haya optado por eliminar todos esos elementos paratextuales tangibles, que forman parte de la propia historia y que comparten plano con los propios personajes. El vacío del texto en pantalla, por mucho que se supla con un subtítulo que tendría más sentido de haberse mantenido el original inglés en la imagen, provoca una enajenación del espectador, que se ve privado de poder comprender plenamente las intenciones del producto original. La eliminación y sacrificio de la dualidad texto/imagen para que sea solo imagen, con el texto por separado, provoca que un producto, en este caso concebido para explotar al máximo esa dualidad, pierda toda su esencia y provoque una dolorosa falta de interés en el público potencial. Cuando el texto y la imagen forman una dualidad indivisible, como en el caso que nos ocupa, es importante que los profesionales encargados de la adaptación a otro idioma sean conscientes de la importancia que puede llegar a tener el texto a nivel visual e intentar respetar en la medida de lo posible la forma de presentarlo, para conseguir así que el mensaje se transmita de la forma más adecuada posible a un nuevo público.

## 6. Recursos electrónicos citados

- Imagen 1: *Scott Pilgrim's Finest Hour Tumblr*. <http://scottpilgrimandramonaflowers.tumblr.com/post/15010469727> [Consulta: 11 septiembre 2015].
- Imagen 2: Myles Braithwaite Tumblr. *And then he stalked her...* <http://tumblr.mylesbraithwaite.com/post/1646995373/and-then-he-stalked-her-until-she-left-the> [Consulta: 11 septiembre 2015].
- Imágenes 3 y 4: Scott Pilgrim Wiki. *Scott and Wallace's Apartment*. [http://scottpilgrim.wikia.com/wiki/Scott\\_and\\_Wallace's\\_Apartment](http://scottpilgrim.wikia.com/wiki/Scott_and_Wallace's_Apartment) [Consulta: 11 septiembre 2015].
- Imagen 5: Comics Alliance. *New «Scott Pilgrim vs. The World» clip explores Love* <http://comicsalliance.com/new-scott-pilgrim-vs-the-world-clip-remix/> [Consulta: 11 septiembre 2015].
- Imagen 6: GameInformer. *Knives Chau Coming to Scott Pilgrim Game With New modes* <http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2010/09/30/knives-chau-coming-to-scott-pilgrim-game-with-new-modes.aspx> [Consulta: 11 septiembre 2015].
- Imagen 7: Crisis Creativa. *Scott Pilgrim, el comic* <https://crisiscreativa.wordpress.com/2012/07/02/scott-pilgrim/> [Consulta: 11 septiembre 2015].
- Imagen 8: IFC. *Scott Pilgrim Gives a Big Level Up to Nerd Culture*. <http://www.ifc.com/fix/2010/08/scott-pilgrim-gives-a-big-level-up> [Consulta: 11 septiembre 2015].

## 7. Bibliografía

- Barthes, Roland (1973). *The Pleasure of the Text*. New York: Hill and Wang.
- Dentith, Simon (2000). *Parody (The New Critical Idiom)*. London: Routledge.
- Derrida, Jacques (1998). *Márgenes de la filosofía*. Madrid: Cátedra.
- Fresnault-Deruelle, Pierre (1993). *L'Éloquence des images*. Paris: PUF.
- Garrido Vilariño, Xoán M. (2004). *Traducir a Literatura do Holocausto: Traducción/Paratraducción de «Se questo è un uomo»*. Tesis doctoral. Vigo: Universidade de Vigo.
- Garrido Vilariño, Xoán M. (2007). Ideología y traducción: la paratraducción. *Lenguas en contexto* 4: 52-59.
- Genette, Gérard (1982). *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris: Seuil.
- Genette, Gérard (1987). *Seuils*. Paris: Seuil.
- Joly, Martine (2004). *Introduction à l'analyse de l'image*. Paris: Nathan/Sejer.
- Laplantine, François y Nouss, Alexis (2001). *Métissages, de Arcimboldo à Zombi*. Montréal: Pauvert.
- Marchese, Angelo y Forradellas, Joaquin (2000). *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Ariel.
- Mayoral, Ricardo, Kelly, Dorothy y Gallardo, Natividad (1986). Concepto de «traducción subordinada» (cómic, cine, canción, publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción (I). En *Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada*

- en España. *Actas del III Congreso Nacional de Lingüística Aplicada de Valencia*. Fernández, F. (ed.), 95-105. Valencia: Asociación Española de Lingüística Aplicada y Universidad de Valencia.
- O'Malley, Brian Lee (2004). *Scott Pilgrim: su vida y sus cosas*. Barcelona: Random House Mondadori.
  - O'Malley, Brian Lee (2004). *Scott Pilgrim's Precious Little Life*. Portland: Oni Press.
  - O'Malley, Brian Lee (2005). *Scott Pilgrim contra el mundo*. Barcelona: Random House Mondadori.
  - O'Malley, Brian Lee (2005). *Scott Pilgrim vs. The World*. Portland: Oni Press.
  - O'Malley, Brian Lee (2006). *Scott Pilgrim y la tristeza infinita*. Barcelona: Random House Mondadori.
  - O'Malley, Brian Lee (2006). *Scott Pilgrim & The Infinite Sadness*. Portland: Oni Press.
  - O'Malley, Brian Lee (2007). *Scott Pilgrim se lo monta*. Barcelona: Random House Mondadori.
  - O'Malley, Brian Lee (2007). *Scott Pilgrim Gets It Together*. Portland: Oni Press.
  - O'Malley, Brian Lee (2009). *Scott Pilgrim contra el universo*. Barcelona: Random House Mondadori.
  - O'Malley, Brian Lee (2009). *Scott Pilgrim vs. The Universe*. Portland: Oni Press.
  - O'Malley, Brian Lee (2010). *Scott Pilgrim: la hora de la verdad*. Barcelona: Random House Mondadori.
  - O'Malley, Brian Lee (2010). *Scott Pilgrim's Finest Hour*. Portland: Oni Press.
  - Ponce Márquez, Nuria (2011). El arte de traducir expresiones idiomáticas: la finalidad de la funcionalidad. *Hermeneus: revista de Traducción e Interpretación* 13: 127-149.
  - Seleskovitch, Danica (1998). *Interpreting for International Conferences (3rd Edition)*. Washington: Pen and Booth.
  - Wright, Edgar (2010). *Scott Pilgrim vs. The World* [Blu-Ray]. Universal Pictures.
  - Wright, Edgar (2010). *Scott Pilgrim contra el mundo* [Blu-Ray]. Universal Pictures International Spain S.L.
  - Wright, Edgar (2010). *Scott Pilgrim vs. The World* [TV]. Emitida el 18 de abril de 2015 en Syfy España.
  - Valero Garcés, Carmen (2000). La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados. *Trans: Revista de traductología* 4: 75-88.
  - Yuste Frías, José (2001). La traducción especializada de textos con imagen: el cómic. En *El traductor profesional ante el próximo milenio. II Jornadas sobre la formación y profesión del traductor e intérprete*. Departamento de Traducción e Interpretación (ed.) [CD-ROM]. Villaviciosa de Odón (Madrid): Universidad Europea CEES.
  - Yuste Frías, José (2005). Desconstrucción, traducción y paratraducción en la era digital. En *Estudios sobre traducción: teoría, didáctica, profesión*. José Yuste Frías

y Alberto Álvarez Lugrís (eds.), 59-82. Vigo: Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo.

- Yuste Frías, José (2006a). Traducción y paratraducción de la literatura infantil y juvenil. En *Tradución e Política editorial de Literatura infantil e xuvenil*. Ana Luna Alonso y Silvia Montero Küpper (eds.), 189-201. Vigo: Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo.
- Yuste Frías, José (2006b). La pareja texto/imagen en la traducción de libros infantiles. En *Tradución e Política editorial de Literatura infantil e xuvenil*. Ana Luna Alonso y Silvia Montero Küpper (eds.), 267-276. Vigo: Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo.
- Yuste Frías, José (2008). Pensar en traducir la imagen en publicidad: el sentido de la mirada. *PLP Pensar La Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias* II (1): 141-170.
- Yuste Frías, José (2009a). Paratraduction: le concept-clé de l'Ecole de Vigo. En *II Coloquio Internacional de Vigo sobre paratraducción (Primera Parte)*. <<http://tv.uvigo.es/es/serial/558/html>> [Consulta: 17 enero 2015].
- Yuste Frías, José (2009b). Débat sur «Paratraduction: le concept-clé de l'Ecole de Vigo». En *II Coloquio Internacional de Vigo sobre paratraducción (Primera Parte)*. <<http://tv.uvigo.es/es/serial/14195/html>> [Consulta: 17 enero 2015].
- Yuste Frías, José (2011). Traducir para la pantalla: el traductor entre el texto y la imagen. En *Diálogos intertextuales 5: Between Text and Receiver: Translation and Accessibility*. Di Giovanni, E. (ed.), 57-88. Frankfurt am Main, Berlin, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Wien: Peter Lang.
- Zabalbeascoa, Patrick (2005). La dimensión tecnológica de la traducción para el doblaje. En *Estudios sobre traducción: teoría, didáctica, profesión*. José Yuste Frías y Alberto Álvarez Lugrís (eds.), 197-212. Vigo: Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo.