

## Análisis de los rasgos lingüísticos de Maus y sus interferencias en la traducción al español

Cristina A. Huertas Abril  
University of Córdoba, Spain

### 1. *Maus*, cambio de paradigma para la novela gráfica

No cabe duda de que la historia del cómic ha estado relegada a un segundo plano durante décadas, debido tanto a una falta de reconocimiento como a su cierta vinculación con entornos calificados de *underground*, de arte menor. Sin embargo, la publicación completa de *Maus, A Survivor's Tale* (en adelante, *Maus*) en 1991, y la concesión del premio Pulitzer un año después, supuso un punto de inflexión para el cómic. De hecho, como señala Robert S. Petersen:

[i]n 1992, *Maus* was awarded a Pulitzer Prize in a special category because the Pulitzer board members had found the work 'hard to classify.' Just as *Maus* did not sit easily in any of the existing 21 categories for a Pulitzer Prize, it also was unclear where it belonged in bookstores and libraries, for it seemed out of place in history or even biography, and especially in the humor section, where the other comic titles were kept. The publisher, Pantheon, promoted the book as a 'graphic novel.' Yet, though Spiegelman acknowledged that *Maus* had novelistic qualities, he was ambivalent about describing all long-format comics as graphic novels because the term seemed more an effort to validate the form than to actually describe the contents of the work. (222)

Gracias a esta nueva consideración, *Maus* abrió un gran abanico de posibilidades para el cómic y supuso un punto de inflexión para su consideración como medio artístico de expresión que combina el aspecto visual con la expresión literaria. De acuerdo con Jordi Costa:

[s]e popularizó entonces una fórmula —la novela gráfica— que permitiría a eso que siempre seguiría siendo cómic (o historieta, si prefieren esquivar el anglicismo) conquistar los circuitos de difusión, consumo y respetabilidad que hasta entonces habían sido patrimonio de la letra impresa. La etiqueta de novela gráfica sirve, en principio, para definir un objeto editorial capaz de salir del gueto del cómic: un volumen que puede compartir estanterías y listas de éxitos con novelas de ambición literaria o *best-sellers* de elevado *sex-appeal* comercial. La expresión novela gráfica también define un género particular dentro del amplísimo discurso de la narrativa dibujada: la historieta como lenguaje posible de la novela-río, del libro de memorias, de la literatura confesional, del relato de largo aliento. (89)

*Maus*, dividida en dos partes (“My Father Bleeds History (Mid-1930s to Winter 1944)” y “And Here My Troubles Began (From Mauschwitz to the Catskills and Beyond)”) presenta tanto un gran valor metafórico y artístico de sus ilustraciones, como la biografía de un superviviente de los campos de concentración nazis. Por una parte, y desde una perspectiva artística, hemos de destacar el juego metafórico del indudable antagonismo presente en el binomio gato/ratón. Esta metáfora visual dista mucho de ser frívola, sino que más bien presenta el sentimiento constante de caza y huida, de modo similar al recurso metafórico empleado por George Orwell en *Rebelión en la granja* [*Animal Farm*, 1945], donde los líderes se presentan como cerdos<sup>1</sup> o, posteriormente, a otras novelas gráficas como *Blacksad*<sup>2</sup>.

La elección de gatos y ratones en *Maus* queda justificada en los epígrafes que anteceden a ambas partes, basados en afirmaciones antisemitas atribuidas a Hitler “Sin duda los judíos son una raza, pero no humana” (*Maus* trans. Cruz Rodríguez Juiz, 10) y a periódicos de la época:

Mickey Mouse es el ideal más lamentable que jamás haya visto la luz... Un sentimiento sano indica a cualquier joven independiente y a toda juventud honorable que esa alimaña sucia e inmundada, el mayor portador de bacterias del mundo animal, no puede ser el tipo ideal de animal... ¡Fuera la animalización judía del pueblo! ¡Abajo con Mickey Mouse! ¡Lucid la cruz gamada! (Artículo de periódico, Pomerania, Alemania, mediados de la década de 1930). (*Maus* trans. Cruz Rodríguez Juiz 164).

Asimismo, en *MetaMaus*, Spiegelman (9) justifica del siguiente modo su decisión en cuanto al uso de ratones de una forma ciertamente irónica:

---

<sup>1</sup> No podemos olvidar el tinte político de la obra de Orwell, en tanto que surge como una crítica al gobierno comunista de Stalin y cómo su régimen acabó corrompiendo el socialismo.

<sup>2</sup> Novela gráfica policiaca creada por Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido, publicada en francés (Dargaud; Vol. 1, 2000) situada en el contexto social de Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial, en la que cada personaje pertenece a una raza de animal distinta dependiendo de sus habilidades o características más destacadas. Así, y por citar tan solo un ejemplo, el protagonista, Blacksad, es un gato negro debido a su agilidad y capacidades investigadoras.



Esta intencionalidad queda claramente reflejada en la reseña publicada en *The Times* (*Maus, A Survivor's Tale* 160) donde se indica que “Spiegelman portrays the Nazis as cats, the Jews as mice, the Poles as pigs and the Americans as dogs. They are all terrifyingly human. This is comic strip art which has nothing to do with Tom and Jerry. Anyone moved by Briggs's *When the Wind Blows*... will appreciate Spiegelman's genius for dealing with a subject many would say cannot be dealt with at all”.

Por otra parte, desde el punto de vista más puramente literario, *Maus* se erige con una marcada ambición novelística. Spiegelman, mediante una amplia entrevista a su padre, va transmitiendo sus memorias sobre el Holocausto. Presenta una historia condicionada inevitablemente por sus rasgos de confesión en primera persona, carácter inédito hasta entonces

en este tipo de manifestaciones artístico-literarias<sup>3</sup>. Y realmente se puede considerar como una confesión, debido al cierto sentimiento de culpa que se aprecia de manera continua en los distintos excursos del protagonista en el momento de realizar la entrevista. De hecho, Vladek, el padre del artista, pide que no se cuenten determinados fragmentos pues no están relacionados con el Holocausto, sino con su vida personal:



*Maus*, 23

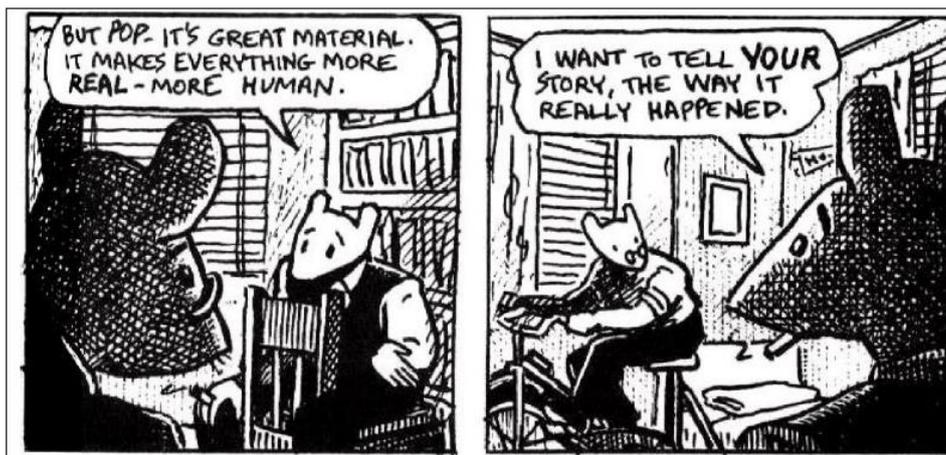
*Maus* trans. Cruz Rodríguez Juiz, 25

Al preguntarle sobre el desarrollo de la entrevista, y a pesar del cierto rechazo inicial (“his first response was ‘people don’t want to know about such stories’”, *MetaMaus* 14), el artista reconoció la necesidad vital de su padre por contarle, confesarle, aquello por lo que había pasado en su vida previa al exilio: “But when I asked as a young adult and he finally did slow down to tell me his story, he seemed to respond like it was my birthright to know these things” (*MetaMaus* 14).

Asimismo, en esta viñeta ya se aprecia uno de los rasgos más destacados de *Maus*: las peculiaridades lingüísticas del protagonista de la obra. La entrevista se desarrolla en Estados Unidos, donde Vladek logró exiliarse al escapar de los campos de concentración. Por consiguiente, su hijo Art, que pertenece a la segunda generación, se ha criado en un entorno anglófono, pero no así Vladek, que ha tenido que aprender la lengua. Ya en el comienzo de la obra se pone de relieve el interés de Spiegelman por mantener la verosimilitud de los acontecimientos:

---

<sup>3</sup> Cabe señalar, no obstante, que otros dos miembros de la generación de dibujantes de Spiegelman emplearon el recurso de la primera persona en su producción de cómics: Robert Crumb y Harvey Pekar. La diferencia principal radica en el hecho de que ambos han orientado su obra a aspectos de la vida (y la miseria) cotidianas, mientras que el objetivo de Spiegelman consiste en transmitir la historia de supervivencia de su padre durante el periodo nazi. A partir de ellos, los relatos en primera persona se han sucedido frecuentemente, hasta el punto de ser uno de los temas clave de las novelas gráficas del siglo XXI.



*Maus*, 23



*Maus* trans. Cruz Rodríguez Juiz, 25

Por este motivo, y como estudiaremos de manera más detallada a continuación, el artista no duda en recurrir a un elemento marcadamente cultural: el lenguaje. A través del lenguaje, podemos conocer no solo la historia *per se*, sino también determinadas características de los protagonistas. Teniendo esta consideración en mente, este trabajo tiene como objetivo fundamental el análisis de los rasgos lingüísticos de *Maus* en su lengua original (inglés como lengua vehicular) y sus interferencias en la traducción al español. Para ello, y antes de abordar el análisis propiamente dicho, realizaremos un breve esbozo de las características principales del lenguaje propio del cómic a fin de conocer sus peculiaridades y limitaciones. Una vez conocidos los condicionantes del lenguaje del cómic desde una perspectiva abarcadora, estudiaremos las traducciones publicadas de *Maus* al español, a fin de comprobar cómo se han solucionado las principales dificultades de traducción, y de estudiar cómo se refleja la verosimilitud del texto en lengua meta para mantener la intencionalidad del original.

## 2. El lenguaje del cómic

Desde una perspectiva lingüística, lo realmente interesante es precisamente la conexión entre el proceso de dibujo (lenguaje visual) y el proceso de escritura (lenguaje verbal escrito)<sup>4</sup>. El principal elemento que vincula a ambos son los bocadillos que, de acuerdo con Gasca y Gubern (279) “son los recipientes simbólicos o contenedores que encapsulan los diálogos de los personajes parlantes representados en la viñeta, cuya procedencia se indica mediante un rabo o delta invertido dirigido al emisor de la locución inscrita”. *Maus* se sirve lógicamente de estas convenciones, si bien Spiegelman tiende a situar los bocadillos en la parte superior de las viñetas a fin de mostrar una mayor continuidad a la trama y facilitar así la lectura en todo lo posible. De igual modo, y poniendo de relieve la vinculación del binomio lenguaje visual / lenguaje verbal, se sirve del uso de alteraciones visuales en los bocadillos para mostrar cambios en los estados de ánimo. Este es el caso del siguiente ejemplo, donde Art trata de tranquilizar a Mala:



*Maus*, 93



*Maus* trans. Cruz Rodríguez Juiz, 95

Este uso gráfico de los bocadillos hace que se conviertan en locogramas y, como señalan Gasca y Gubern:

hay que distinguir un continente señalado por una línea delimitadora (perigrama) y un contenido escritural, que representa el texto lingüístico emitido. Las formas de los perigramas han llegado a ser muy variadas y caprichosas, aunque algunas han formalizado sus perímetros (...) de manera que tal expresión de un estado de ánimo se convierte en sensogramas. (279)

<sup>4</sup> Son numerosos los autores de cómics que han comparado su proceso de creación al de creación literaria. Jack Kirby, uno de los autores de cómics más influyentes de la creación estadounidense y conocido principalmente por sus superhéroes, no dudó en afirmar “I’ve been writing all along and I’ve been doing it in pictures” (Kirby, 1). Esta percepción no se limita solo al cómic occidental, pues en esta misma línea Osamu Tezuka, considerado por muchos como “el padre del manga”, afirmó “I don’t consider them pictures... In reality I’m not drawing. I’m writing a story with a unique type of symbol” (Schodt 25). Parece, por tanto, existir una clara vinculación entre los cómics y el lenguaje.

En esta misma línea, hemos de destacar el tratamiento gráfico del propio texto literario, denominado *lettering*. Este tratamiento aporta una serie de connotaciones destacables y decisivas para el sentido final del texto. Este recurso puede emplearse de distintos modos (mayúsculas, subrayado, etc.), si bien en el caso de *Maus* lo más habitual es el uso de la negrita y de un tamaño de fuente mayor por cuestiones de énfasis.



*Maus*, 85



*Maus* trans. Cruz Rodríguez Juiz, 87

Existen, asimismo, dos casos concretos más en los que el *lettering* se ve afectado: cuando se trata de carteles o mapas de carácter oficial, y cuando Vladek escribe a mano algunas de sus cartas, como se puede apreciar en los siguientes casos:

Documentos oficiales



*Maus*, 60



*Maus* trans. Cruz Rodríguez Juiz, 62

Cartas escritas a mano



Maus, 56



Maus trans. Cruz Rodríguez Juiz, 56

Así, y como señalan Gasca y Gubern (319) se convierte “en un eficaz medio creativo y expresivo al servicio del autor de cómics, capaz de integrarse orgánicamente en el complejo signico del lexipictograma”.

De igual modo, desde un punto de vista lingüístico, también resulta de gran relevancia el uso de los *flashbacks*, en los cuales Vladek va contando su historia personal, que solo se interrumpe cuando se encuentra realmente cansado para continuar. El narrador, siempre en primera persona, en realidad no se presenta solo como tal, sino que en el desarrollo de la trama recurre en cierto modo al monólogo interior, pues no solo narra, sino que también va comentando los acontecimientos con sus propios sentimientos y opiniones personales. La única diferencia gráfica es que este soliloquio no se presenta en bocadillos, sino en rectángulos para facilitar la lectura.



*Maus*, 34



*Maus* trans. Cruz Rodríguez Juiz, 36

Como se aprecia en este ejemplo, la representación de los diálogos, el monólogo interior y la imagen son simultáneos, aunque su lectura sea, necesariamente, consecutiva. En este sentido, resulta de gran interés que el texto escrito va marcando la duración de la acción representada, esto es, de la emisión del texto oral. La superposición de globos de diálogo y del rectángulo con el soliloquio/narrador supone un elemento clave para maximizar el carácter narrativo del cómic. Sin embargo, y como señala Diego E. Barros:

[y] es aquí donde Spiegelman introduce la cuestión ética, la misma que persiguió a los supervivientes que a partir de los años sesenta trataron de contar lo que fue el infierno de los campos de exterminio. ¿Es posible, es moral, es suficiente el lenguaje para contar aquello? ¿Puede hacerse un cómic sobre el Holocausto? Spiegelman da por supuesto que muchas cosas se han de quedar en el tintero —cualquier narración supone una selección; y lucha con su propia culpabilidad frente a la desgracia vivida por otros. El mal del superviviente. Todo esto es *Maus*. (76)

Junto con todo lo anterior, y a fin de dotar de verosimilitud a la historia, teniendo en cuenta el carácter biográfico de esta novela gráfica, Spiegelman tiene como objetivo reflejar en el lenguaje las peculiaridades lingüísticas de los personajes, especialmente de Vladek, a fin de mostrarla con un material de primera mano que “lo hace todo más real, más humano” (*Maus* trans. Cruz Rodríguez Juiz 25). El lenguaje se erige en *Maus* como elemento clave diferenciador, que ha de tenerse en cuenta para alcanzar una verdadera cosmovisión de la obra.

### **3. Rasgos lingüísticos de *Maus* y sus interferencias en la traducción al español**

Como hemos mencionado previamente, *Maus* es un relato biográfico, e incluso parcialmente autobiográfico, en el que Spiegelman busca contar la historia de su padre “tal y como ocurrió” (*Maus* trans. Cruz Rodríguez Juiz 25). Así, y como ya hemos esbozado previamente, el lenguaje se manifiesta como un elemento clave en torno al cual se articula la narración y la dota de verosimilitud.

Encontramos errores lingüísticos de distinta índole en el relato de Vladek que descubrimos conforme avanzamos la lectura de la versión publicada en lengua inglesa. En la primera página de la traducción al español seleccionada para nuestro estudio, por el contrario, se incluye una nota en la que se advierte lo siguiente: “Vladek todavía comete errores al hablar inglés, sobre todo en los tiempos verbales y en el uso de las preposiciones” (*Maus* trans. Cruz Rodríguez Juiz 13).

Para realizar el estudio que presentamos, empleamos además del cómic original publicado en 1991, la traducción al español realizada por Cruz Rodríguez. Bien es cierto que existen otras traducciones, como la realizada por Roberto Rodríguez y publicada en 2001. Sin embargo, la elección de la traducción al español de Cruz Rodríguez viene motivada precisamente porque las variaciones lingüísticas presentes en lengua inglesa pasan desapercibidas en la traducción de Roberto Rodríguez, donde no se reflejan esas imprecisiones lingüísticas de los protagonistas.

El análisis se ha delimitado a la primera parte de *Maus: A Survivor's Tale*: “My Father Bleeds History (Mid 1930s to Winter 1944)”<sup>5</sup>. De este modo, una vez decidido el corpus de trabajo, y tras realizar una lectura pormenorizada del texto original y de la traducción seleccionada, procedimos a elaborar una tabla comparativa a fin de analizar los rasgos lingüísticos del original y las soluciones adoptadas en la traducción al español. Hemos de destacar en este sentido que en pro de la objetividad en el proceso de identificación de las peculiaridades lingüísticas se ha realizado de manera independiente para ambas lenguas. De esta forma, un error en el texto original no condiciona la búsqueda de un error equivalente en la lengua meta y viceversa. Sin embargo, lo primero que pudimos apreciar fue precisamente la diferencia tan significativa entre el número de errores lingüísticos entre la lengua original y la lengua meta. Hemos identificado un total de 266 errores o expresiones poco habituales en lengua inglesa, mientras que en la traducción al español solo hemos encontrado 100, lo cual supone que se han respetado estas peculiaridades en un 37,6 % de los casos. La tipología de errores en el texto original, sin embargo, no es tan amplia como recurrente, pues se caracterizan fundamentalmente por la omisión de determinadas partes de la oración (por ejemplo, los sujetos, imprescindibles en inglés pero no así en polaco, lengua principal del protagonista que mayor número de errores intencionados presenta), alteraciones en el orden sintáctico lógico de la oración (no solo por cuestiones de énfasis), errores de concordancia (tanto en número en el caso de los sustantivos como de persona en el caso de los verbos) y dificultades en construcciones complejas (especialmente, las oraciones condicionales). En español, no obstante, los errores motivados predominantes vienen marcados por dos opciones fundamentales: uso incorrecto de los verbos “ser”/“estar” para la traducción del verbo *to be* inglés (habitual en no hispanohablantes que están aprendiendo la lengua) y en construcciones de cierta complejidad (especialmente, oraciones condicionales e impersonales).

Hemos de señalar, desde una perspectiva general, que los errores motivados que se incluyen en la traducción no siempre coinciden con los del texto original. Podemos afirmar, por tanto, que es innegable la labor de la traductora al tratar de buscar una compensación entre los rasgos lingüísticos del texto original. Precisamente, Hurtado Albir (270) define esta técnica como “[introducir] en otro lugar del texto traducido un elemento de información o efecto estilístico que no se ha podido reflejar en el mismo lugar en que aparece situado en el texto original”. De hecho, solo 55 de los rasgos lingüísticos propios de *Maus* coinciden en ambas lenguas de trabajo; es decir, solo en la traducción de 55 viñetas se ha empleado una técnica con la cual mantener el error del original y los 45 casos restantes se han realizado en viñetas diferentes. Por citar tan solo un ejemplo, una de las tipologías de error empleadas como compensación viene derivada de la traducción al español del verbo *to be*, que se traduce de manera un tanto forzada con el verbo “estar”, cuando lo natural sería usar el verbo “ser” en la lengua meta. Los errores que se emplean como compensación en la traducción están realmente motivados y justificados, puesto que son

---

<sup>5</sup> Recordemos que, en un primer lugar, y tras su publicación periódica por entregas en una revista *underground*, esta novela gráfica apareció en el mercado estadounidense en dos volúmenes, al primero de los cuales dedicamos nuestro estudio.

imprecisiones frecuentes en aquellas personas que no cuentan con el español como lengua materna o lengua principal, tanto en el caso de la lengua polaca como de otras lenguas.

A pesar de que la traductora señala el uso de los verbos y de las preposiciones como los principales errores de Vladek, en nuestro estudio hemos comprobado que la alteración (y en numerosas ocasiones también error) más habitual que encontramos en *Maus*, y que consideramos el rasgo lingüístico más destacado, consiste en la alteración del orden lógico sintáctico de la oración (un total de 135 de los 266 ejemplos estudiados). Como señalan Carter y McCarthy:

Unmarked word order refers to the normal, most typical sequence of elements. For example, the unmarked word order for a declarative clause with an object is S-V-O, where S is the subject, V is the verb and O is the object. In English, the word order O-S-V is marked (possible but far less typical). (778)

Se trata en este caso de una interferencia necesaria de la lengua polaca, lengua materna de Vladek, quien cuenta su historia (a diferencia del caso de Art, que ya ha nacido y se ha educado en Estados Unidos). El orden básico de la lengua polaca, al igual que gran parte de las lenguas europeas, también es del tipo S-V-O. Sin embargo, se ha de destacar que se trata de una lengua flexiva, de manera que el orden no resulta tan rígido como el de la lengua inglesa; de hecho, el orden sintáctico puede alterarse por motivos de énfasis. En el caso de la lengua inglesa, Carter y McCarthy afirman lo siguiente: “Marked (untypical) word order may be used to create various kinds of focus, that is, special emphasis on particular elements for a variety of purposes” (778). De hecho, en esta misma línea, los autores señalan: “Fronting involves moving objects, complements and adjuncts to front position in the clause, which, in unmarked word order is typically occupied by the subject” (779).

Reflejar este rasgo lingüístico en español resulta complejo, pues la estructura sintáctica del español es realmente flexible a diferencia de otras lenguas. Se puede apreciar esta situación en las siguientes dos viñetas, de la que recogemos también sus correspondientes traducciones al español:



Maus, 59



Maus trans. Cruz Rodríguez Juiz, 61



Maus, 73



Maus trans. Cruz Rodríguez Juiz, 75

Como puede observarse, en las traducciones al español estas variaciones no se aprecian, ni afectan ni a la forma ni al sentido en la traducción. Para compensar, en la primera viñeta (*This the Germans did very good*) se podría haber empleado una duplicación innecesaria en la lengua meta como, por ejemplo: “Eso es algo que los alemanes lo hacían muy bien”. En el segundo ejemplo (*Otherwise I get at night a leg cramp – what you’re holding?*) sí se podría haber empleado una alteración del orden, como en el original; por ejemplo: “Si no, por la noche calambres me dan en las piernas”.

De igual modo, la conjugación de los verbos polacos permite la omisión del sujeto, puesto que se sobreentiende por la concordancia en número y persona. Ambos rasgos sintácticos

generan errores en inglés, que quedan reflejados en la historia de Vladek a fin de darle un mayor realismo. Encontramos asimismo la omisión de los sujetos, como en el siguiente caso. Aunque sea un recurso que podría ser frecuente en el inglés oral coloquial, bien es cierto que se trata de una omisión y que en la traducción se ha considerado como un error, pues se ha empleado el verbo “haber” como compensación.



Maus, 110



Maus trans. Cruz Rodríguez Juiz, 112

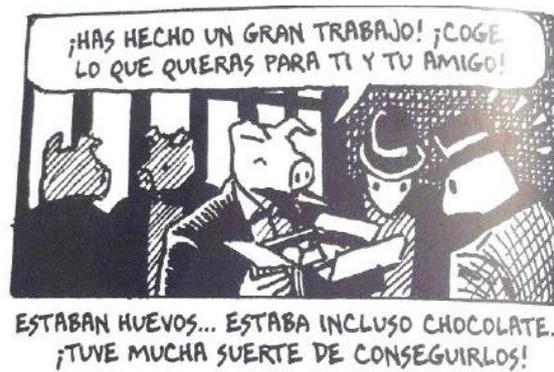
En este caso concreto, se podría haber empleado un error de concordancia derivada del verbo impersonal “haber”; otra posibilidad, como se ha hecho en otros momentos de la traducción, se podría haber empleado una traducción inadecuada del verbo *to be*, recurriendo al verbo “estar”: “En la cocina, estaba una carbonera de un metro de ancho”.

La estructura lógica de la oración también se ve afectada con el uso de la estructura *it is* o *it was* al comienzo de las mismas, lo cual implica en numerosas ocasiones el uso de repeticiones innecesarias en el texto original. Existen casos, en los que verdaderamente se trata de una *cleft sentence* para dar mayor relevancia a la parte anticipada de la oración (por ejemplo: “It was to Theresienstadt they were going” (Maus, 87)).

Por el contrario, esta estructura en ocasiones sí presenta una traducción en la que se existe una alteración de las normas lingüísticas del español, como se recoge a continuación:



Maus, 156



Maus trans. Cruz Rodríguez Juiz, 158

El error del original (la estructura lógica sería *There were eggs there... there were even chocolates*) se traspasa con el uso incorrecto del verbo “estar”, pues debería haberse empleado el verbo “haber”: “Había huevos... Había incluso bombones”. Como ya hemos mencionado previamente, es esta una de las tipologías más habituales de error en la traducción de Cruz Rodríguez, a la que recurre no solo en estos casos, sino también como estrategia de compensación en otros momentos distintos para mantener el efecto en el lector en lengua meta.

Siguiendo con el análisis de las características sintácticas, hemos de destacar el uso incorrecto de las oraciones condicionales. Desde un punto de vista traductológico, resulta ser uno de los aspectos más destacados, pues suelen mantenerse los errores en la traducción de las condicionales en español, como sería el caso del siguiente ejemplo:

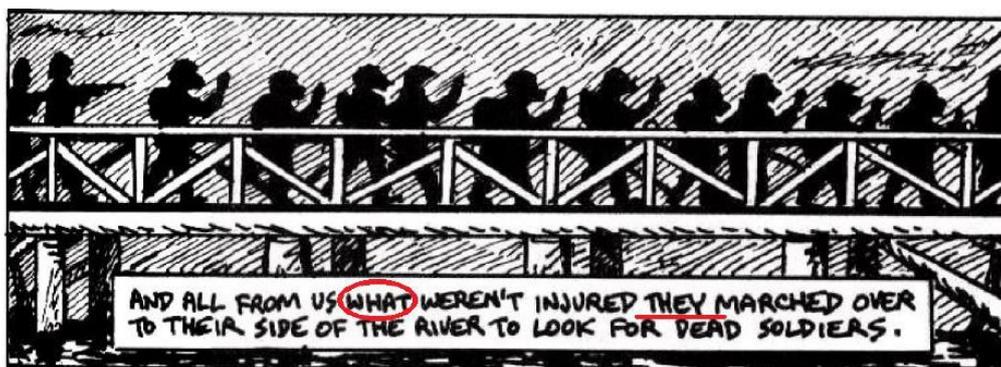


Maus, 5



*Maus* trans. Cruz Rodríguez Juiz, 6

Otro de los aspectos más destacados es el uso de los relativos en el texto original. A pesar de que con el uso de traducciones literales se podría haber mantenido el error del original, en aquellos casos en los que se emplea un error en la traducción de la misma viñeta se ha optado por el uso incorrecto de los verbos “ser” o “estar”, como en el siguiente caso. Aunque no tengamos evidencias completas en este sentido, es posible, no obstante, que esta elección de traducción se deba a mantener una cierta homogeneidad y verosimilitud (e incluso una suerte de repetición) en los errores motivados para no desconcertar al lector.



*Maus*, 49



*Maus* trans. Cruz Rodríguez Juiz, 51

## Conclusiones

Los cómics y las novelas gráficas son un medio de comunicación con gran aceptación en determinados círculos, si bien desde el punto de vista académico tradicionalmente se ha considerado como literatura marginal. En los últimos años, no obstante, parece que esta situación está evolucionando, pues se aprecia un cambio progresivo de actitud, lo cual se refleja en ser objeto de publicaciones en los ámbitos de los estudios culturales, la sociología y los estudios sobre la traducción, como es el caso que aquí nos ocupa.

A pesar de esta situación, resulta cuando menos sorprendente y llamativo descubrir que son escasos, por no decir prácticamente inexistentes, los estudios lingüísticos sobre *Maus*, *A Survivor's Tale* y sus correspondientes implicaciones traductológicas. No cabe duda de que los traductores de cómics y novelas gráficas han de ser conscientes de las peculiaridades del tipo de texto y su interrelación con la imagen, además de conocer el uso especial de la lengua en estos textos, para poder realizar una traducción de calidad.

En el caso que nos ocupa, el recurso de los errores lingüísticos motivados en *Maus*, probablemente transcritos en el original sin alteraciones a partir de la entrevista con el protagonista de la obra a fin de dar una mayor verosimilitud a la obra, da lugar necesariamente al uso de la compensación, pues no siempre es posible mantener el error en la misma viñeta, ni siquiera con traducciones literales. En esta línea, hemos de resaltar el esfuerzo indudable por parte de la traductora por mantener estas peculiaridades lingüísticas en español, si bien hemos podido ver que no siempre se han empleado las mismas técnicas o recursos similares. Esta situación podría llegar a dar lugar a ciertas confusiones o ambigüedades en los lectores de la lengua meta, por lo que quizá podrían homogeneizarse a fin de no desconcertar al lector y, a su vez, mantener la verosimilitud del texto en la traducción.

A tenor de todo lo expuesto anteriormente, consideramos que se abren numerosas puertas para futuros estudios de *Maus*: por una parte, el análisis lingüístico de la segunda parte ("And Here My Troubles Began (From Mauschwitz to the Catskills and Beyond)"); por otra, un estudio detallado que permita la propuesta de parámetros de traducción que se podrían emplear a

fin de homogeneizar la traducción y reflejar de manera más estructurada los errores lingüísticos motivados del texto original de Spiegelman.

## Referencias

- Barros, Diego E. “De ratones, hombres y cómo contar la Historia.” *Jot Down 100 Cómics. Cien tebeos imprescindibles*. Ed. JDB. Sevilla: Jot Down Books, 2014. Print.
- Carter, Ronald and Michael McCarthy. *Cambridge Grammar of English. A Comprehensive Guide. Spoken and Written English Grammar and Usage*. Cambridge: CUP, 2006. Print.
- Costa, Jordi. “De underground a clásicos.” *Minerva. Revista del Círculo de Bellas Artes*, IV época, 18 (2011): 89-90. Print.
- Gasca, Luis and Román Gubern. *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra, 2011. Print.
- Kirby, J. “Interview with Ben Schwartz.” *The Jack Kirby Collector*, 23 (1999): 19-23. Print.
- Petersen, Robert S. “The Return of Graphic Narratives for Adults.” *Comics, Manga, and Graphic Novels. A History of Graphic Narratives*. Ed. Robert S. Petersen. Santa Barbara, California: Praeger / ABC-CLIO, (2011): 205-226. Print.
- Schodt, F. L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. New York: Kodansha America Inc, 1983. Print.
- Spiegelman, Art. *Maus, A Survivor's Tale*. London: Penguin Books, 1991. Print.
- Spiegelman, Art. *Maus. Relato de un superviviente*. Trans. Cruz Rodríguez Juiz. Barcelona: Random House Mondadori, 2010. Print.
- Spiegelman, Art. *Maus. Relato de un superviviente*. Trans. Roberto Rodríguez. Barcelona, Planeta-DeAgostini, 2001. Print.
- Spiegelman, Art. *Metamaus*, London, Viking, 2011. Print.