



UNIVERSIDAD RICARDO PALMA

*"Formamos seres humanos para una cultura de Paz"*

Facultad de Humanidades y Lenguas Modernas

ANÁLISIS DE LA TRADUCCIÓN DEL INGLÉS AL ESPAÑOL DE LOS  
NOMBRES DE LOS PERSONAJES DE MARVEL COMICS Y  
DC COMICS

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN TRADUCCIÓN E  
INTERPRETACIÓN

PRESENTADA POR:

VANESSA TERESA DURAND MIRANDA

ANDREA CRISTINA MEDINA SÁNCHEZ

LIMA, PERÚ

2016

**ANÁLISIS DE LA TRADUCCIÓN DEL INGLÉS AL ESPAÑOL DE  
LOS NOMBRES DE LOS PERSONAJES DE MARVEL COMICS Y  
DC COMICS**

## **MIEMBROS DEL JURADO Y ASESOR**

### **PRESIDENTE DEL JURADO:**

Dra. Brenda Luz Camacho Fuentes

### **MIEMBROS DEL JURADO:**

Mag. Ofelia Roque Paredes

Lic. Esther Alicia Oliveros Bustamante

### **ASESOR:**

Dra. María Serena Villanelo Ninapaytan

## **DEDICATORIA**

A mis padres, que siempre me apoyaron en todo. A mis padres, por darme siempre el apoyo que necesito, a mi hermano, por ser mi mejor amigo, y a mi abuelo, por ser mi ángel guardián.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a nuestros padres, a Henry, nuestro bibliotecario favorito, y a todos los que estuvieron en el camino apoyándonos siempre

## ÍNDICE

	<b>Páginas</b>
<b>TÍTULO</b>	ii
Miembros del jurado y asesor	iii
<b>RESUMEN</b>	x
<b>ABSTRACT</b>	xi
<b>INTRODUCCIÓN</b>	xii

### **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1. Descripción de la realidad problemática	1
1.2. Formulación del problema	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicos	2
1.3. Objetivos de la investigación	3
1.3.1. Objetivo general	3



## **CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO**

3.1. Diseño de la investigación	31
3.2. Corpus genérico y corpus específico	31
3.2.1. Corpus genérico	31
3.2.1.1. Análisis extratextual	31
3.2.2. Corpus específico	50
3.2.2.1. Análisis del corpus específico	50
3.3. Operacionalización de variables	56
3.4. Técnicas para la recolección de datos. Descripción de los instrumentos. Validación y confiabilidad de los instrumentos	57
3.5. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos	57

## **CAPÍTULO IV: RESULTADOS**

4.1. Tabla y gráfico sobre el tipo de cómic	59
4.2. Tabla y gráfico sobre las técnicas de traducción	61
4.3. Tabla y gráfico sobre los tipos de antropónimos	62

## **CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1. Discusión	64
5.2. Conclusiones	65
5.3. Recomendaciones	66

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Referencias bibliográficas 68
- Referencias hemerográficas 70
- Referencias electrónicas 72

## ANEXOS

**Anexo1.** Matriz de consistencia

**Anexo 2.** Corpus

## RESUMEN

**Objetivo.** Determinar cuál es la técnica de traducción más adecuada para traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics. **Métodos y materiales.** El diseño de la investigación fue de tipo no experimental, observacional, descriptivo, y transversal. En el corpus general se usaron 18 cómics, donde se extrajeron 19 muestras. Para esta investigación se usaron cuatro tablas de análisis. Estas tablas se crearon a partir de la teoría de Amparo Hurtado, Virgilio Moya y Franco Aixelá. **Resultados.** El uso del préstamo fue de 68,42%, seguido de la traducción literal, con 26,32%; y finalmente la técnica de adaptación con un 5,26%. Además, el 68,42% de las muestras pertenecían a los nombres expresivos opacos, y el 31,58% pertenecían expresivos transparentes. **Conclusiones.** El préstamo se usó de manera más frecuente. Por otro lado, hubo más antropónimos expresivos opacos que transparentes. **Recomendaciones.** Se recomienda que otros investigadores profundicen, y se sugiere que se aborden otros nombres de personajes para completar el estudio.

**Palabras claves:** Antropónimo, préstamo, traducción literal, adaptación, nombres propios.

## ABSTRACT

**Objective.** Determine the most appropriate translation technique to translate characters' names of Marvel Comics and DC Comics. **Methods and materials.**

This was an observational, descriptive, transversal and non-experimental investigation. 18 comics were used in the general corpus, and we use only 19 samples. For this investigation, four analysis charts were used. These charts were created from the theory of Amparo Hurtado, Virgilio Moya and Franco Aixelá.

**Results.** The borrowing technique was 68.42%, followed by the literal translation, with 26.32%; and finally the adaptation technique with 5.26%. Furthermore, 68.42% of the samples belong to the dull expressive names, and 31.58% belong to the transparent expressive names.

**Conclusions.** The borrowing technique was used at a higher rate unlike other translation techniques. On the other hand, there were more dull expressive anthroponyms than transparent expressive anthroponyms. **Recommendations.** It is recommended that other researchers deepen in this investigation, and it is suggested that they can complete the study or supplement it with other character names.

**Keywords:** Anthroponym, borrowing, literal translation, adaptation, proper names.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tuvo como principal propósito el análisis de las traducciones de los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics del inglés al español.

De este modo, todo el planteamiento y desarrollo de este trabajo de investigación se basó en una interrogante fundamental que dio sentido y forma a todos nuestros planteamientos. Esta interrogante fue la siguiente: ¿cuál es la técnica de traducción más adecuada para traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics?

Esta pregunta pudo traer consigo múltiples respuestas y varios planteamientos en cuestión. Pero al momento de analizar los cómics para este proyecto, se pudo ver que las técnicas más usadas fueron el préstamo, la adaptación y la traducción literal. En este caso, con toda la teoría que se tuvo, y lo avanzado que está el mundo de hoy, ¿cuál de estas técnicas fue la que se acomodó más a nuestros tiempos?

El antecedente principal que sirvió de base para este proyecto de tesis fue el artículo titulado: “Nombres propios: su traducción” (Moya, 1993), cuyo tema general fue la traducción de los nombres de inglés a español; y tuvo como objetivo general analizar la situación traslatoria española referente a los nombres propios, desde un punto de vista lingüístico y según la historia de la traducción.

El presente trabajo de investigación quiso enfocarse en las diferentes técnicas de traducción que se usaron para la traducción de ciertos nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics. No se especuló si los nombres de los personajes a analizar estuvieron mal o bien traducidos, se analizó qué técnica fue la más apropiada al momento de enfrentar la traducción de los nombres de los personajes. Se esperó que este trabajo fuese útil para aquellos traductores de cómics, particularmente, los que tradujeron los nombres de personajes de los cómics.

La presente investigación se dividió en cinco capítulos. En el Capítulo I, se describió el planteamiento del problema. Se expuso la realidad problemática, se formuló el problema, se describió los objetivos, las justificaciones, las limitaciones y la viabilidad de esta investigación. En el Capítulo II, se desarrolló el marco teórico dentro del cual se expuso los antecedentes de la investigación, las bases teóricas, las definiciones conceptuales y la formulación de la hipótesis, tanto general como específica, y por último las variables. En el Capítulo III, se expuso la metodología usada en la presente investigación: el diseño de investigación, el corpus general y el corpus específico, la operacionalización de variables, la técnica para la recolección de datos y, por último, la técnica para el

procesamiento y análisis de los datos. En el Capítulo IV, se presentaron las tablas, figuras e interpretaciones en relación con la hipótesis. En el Capítulo V, se presentó la discusión, conclusiones y recomendaciones según los resultados de la investigación. Finalmente, en el Capítulo VI, se ubicaron las fuentes de información: referencias bibliográficas, referencias hemerográficas y referencias electrónicas; incluyendo los anexos, donde se agregó la matriz de consistencia y el corpus, el cual está constituido por muestras de los cómics de Marvel Comics y DC Comics.

De este modo, mediante el presente trabajo de investigación, se esperó brindar la ayuda necesaria en cuanto a la traducción de los nombres de los personajes de cómics, y se deseó que el traductor reconozca qué técnica de traducción fuese la ideal para estos nombres.

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Descripción de la realidad problemática**

El cómic, también llamado historieta o tebeo, es un conjunto de dibujos que forman un relato. La traducción del cómic se encuentra dentro de la traducción subordinada. En este tipo de traducción participan códigos lingüísticos (visuales, sonoros y tipográficos en su mayoría). La mayoría de los cómics tiene como idioma origen el inglés, es por ello que su traducción a otros idiomas es necesaria.

El problema de nuestra investigación estuvo basado en la traducción al español de los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics es diferente en cada país de lengua hispana y muchos de ellos tienen incluso más de una traducción al español. En muchos casos los traductores optan por traducir los nombres de los personajes literalmente, teniendo como resultado una traducción inexacta de lo que en realidad el autor del personaje quiso transmitir. En otros casos, los traductores ponen en marcha su creatividad adaptando los nombres de los personajes a una determinada cultura con el fin de que los receptores puedan

entender con naturalidad el mensaje del texto origen, pero al hacer esto, los traductores atentan contra las motivaciones fonéticas y naturales que llevaron al autor a crear esos nombres. Entonces, ¿cuál es la técnica de traducción más adecuada para traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics?

En el presente trabajo, analizamos las técnicas que se usaron para traducir los nombres de ciertos personajes de Marvel Comics y DC Comics y propondremos el uso del préstamo, conservando de esta manera los nombres originales de estos personajes para mantener la uniformidad en la traducción y también para serle fiel a los propósitos del autor.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

- ¿Cuál es la técnica de traducción más adecuada para traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Se utiliza el préstamo como técnica para traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics?
- ¿Se utiliza la adaptación como técnica para traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics?

- ¿Se utiliza la traducción literal como técnica para traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC comics?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

- Determinar cuál es la técnica de traducción es la más adecuada para traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Comprobar si el préstamo es la técnica más adecuada para traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics.
- Verificar si la adaptación es la mejor opción para traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics.
- Establecer si la traducción literal se utiliza para traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics.

### **1.4. Justificación de la investigación**

Esta investigación será útil para aquellos traductores de cómics, en particular, los que traducen los nombres propios de los personajes de cómics.

A partir del presente, los traductores reconocerán que existen diversos factores que deben tomar en cuenta antes de traducir nombres propios. Asimismo, podrán

determinar qué técnica de traducción utilizar cuando se enfrenten a los nombres de los personajes.

### **1.5. Limitaciones de la investigación**

El presente trabajo de investigación presentó limitaciones económicas, ya que no se pudo costear el monto de todos los cómics.

Al principio se quiso conseguir más muestras para enriquecer el análisis del corpus específico, pero esto fue difícil de lograr porque solo contábamos con un pequeño presupuesto. Por este motivo, acudimos a la Biblioteca Nacional del Perú para conseguir las muestras del corpus general y así poder extraer las muestras para el corpus específico; sin embargo, en esta entidad hubo escasez de cómics en inglés (texto origen), por lo que se tuvo que basar la investigación en lo que se pudo encontrar como texto origen para sacar las muestras en español (texto meta).

### **1.6. Viabilidad de la investigación**

El presente trabajo de investigación fue viable, ya que se tuvo los recursos necesarios para realizarlo. También se contó con el apoyo de un estadista para poder obtener resultados precisos. Además, se pudo encontrar suficiente información para respaldar la presente investigación.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes de la investigación

1. De la Fuente, V., (2015), en su trabajo de investigación titulado *La noche es oscura y alberga traducciones: Análisis contrastivos de la traducción de A Game of Thrones al castellano y catalán*, analizó las traducciones en castellano y entre sus puntos de análisis, habló acerca de los nombres y sobrenombres de los personajes. Se basaron en el libro de Virgilio Moya para traducir los nombres propios de los personajes, ya que nos dio a entender que, para que el lector pudiera ver el sentido o el por qué ese personaje tuvo ese nombre, se tuvo que traducir a la lengua meta. Pero cuando hablaron de los apodos, o sobrenombres de éstos, lo dejaron tal cual estaba. Puesto que los apodos tuvieron una carga semántica más fuerte en inglés que en español. De acuerdo a este punto de vista, los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics, fueron apodos. No fueron los nombres propios de los personajes, sino que

llegaron a ser sobrenombres porque es una palabra que describe detalladamente su poder.

2. Vega, A., (2015), en su trabajo de investigación titulado *Las dificultades de la traducción literal* analizó la traducción de los nombres propios en lo que ella llamó literatura fantástica. Nos mostró la definición, clasificación y estrategias de traducción que se usaron para los nombres propios. Puso en manifiesto la complejidad que era traducir nombres y puso en duda si traducirlos sería la estrategia más adecuada. Al igual que nosotros, su objetivo fue determinar cuál fue la estrategia más usada y, además agregó las dificultades más frecuentes y cómo se solucionaron. La traducción de los nombres propios careció de normas reguladoras específicas, pero ya ha sido objeto de estudio desde hace ya varios años. Sin embargo, cuando hablaba de los apodos y pseudónimos (que, en este caso, los personajes de los cómics estarían en la categoría de pseudónimos) alegó que estos han sido objeto de estudio bastante importante, ya que su función fue meramente descriptiva y tuvieron connotaciones sobre el personaje que nos mostró información sobre su historia. Entre sus conclusiones pudimos ver que la traducción de estos nombres se hizo de forma literal, hasta se pudo usar transposición, ya que la forma original del apodo no fue natural en la lengua meta y puede que el lector rechace la traducción.
3. Kjeldaas, P., (2014), en su trabajo de investigación *La traducción de antropónimos en literatura infantil y juvenil, las causas y los efectos de diferentes estrategias de traducción*, nos habló que los antropónimos son

considerados como elementos sin significado y por lo tanto, intraducibles, pero se tradujeron frecuentemente, y más en la literatura juvenil que en la literatura para adultos. El posible significado léxico de los antropónimos, sus connotaciones semióticas y las funciones que desempeñaron en los textos fueron aspecto de gran influencia a la hora de elegir una estrategia de traducción. La conservación del contexto cultural fue la norma y por ello se conservó los nombres de pila y apellidos. Por otra parte, los antropónimos que tuvieron significado léxico desempeñaron funciones complejas dentro de una obra, y la norma era traducir el significado, o buscar otro que cumpla la misma función en la lengua meta. Entre sus conclusiones, sobresalió una norma existente que permitió conservar los antropónimos, cuando el contexto cultural era prominente (el texto meta debió tener un toque exótico para que el lector aprenda sobre culturas ajenas).

4. Annacondia, J., (2013), en su trabajo de investigación titulado *La construcción de la identidad de género en el cómic de superhéroes estadounidense*, investigó la forma en que el cómic subsistió en diferentes puntos de la historia. Para lograrlo, usó un análisis de varias disciplinas que se basó en tres corrientes teóricas principales, las cuales fueron: los estudios de géneros y feministas, los estudios culturales y los estudios del cómic. Entre sus resultados, mantuvo que con el tiempo se hicieron cambios a ciertos personajes, y que estos se dieron porque se trataba de satisfacer los nuevos intereses de la sociedad, en otras palabras, las editoriales hacían cambios de inmediato en, por ejemplo, las vestimentas

de las superheroínas, cuando los fans no estaban de acuerdo con algo y estos cambios se hacían rápidamente para no perder ventas.

5. Reboredo, R., (2012), en su trabajo de investigación titulado *La traducción de los antropónimos en literatura infantil y juvenil de fantasía. Análisis de las traducciones española y francesa de Harry Potter and the Philosopher's Stone y The Hunger Games*, realizó un análisis de la traducción española y francesa de los antropónimos de dos novelas literarias de género infantil y juvenil, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, escrita por J. K. Rowling, y *The Hunger Games*, escrita por Suzanne Collins. El propósito de su trabajo era demostrar que la traducción de los nombres propios era más compleja de lo que todos creen, y esto se debió a que existieron varias estrategias, y que la adopción de estas estarían sujetas a ciertos condicionantes (historicidad, propósito de la traducción y lector tipo, tipo de texto y grado de canonización, iniciador, re traducción, función y naturaleza del nombre propio). En efecto, Reboredo concluyó su trabajo confirmando que no existió una sola manera de abordar la traducción de los nombres propios, y que los traductores debieron considerar diferentes estrategias condicionados por una serie de factores.
  
6. Gamero, A., (2000), en su artículo *La traducción de los nombres propios*, hizo una reseña de la tesis titulada "La traducción de los nombres propios" que el doctor en traducción Virgilio Moya publicó en el año 2000. En esta reseña Gamero describió el desarrollo de la tesis de Moya, enumerando los siete capítulos de aquella tesis y explicando así cada uno de estos;

asimismo, Gamero manifestó que su único uso, como lo hubiera querido el autor, era de fuente de consulta para solucionar ciertos problemas que surgen al momento de traducir los antropónimos, y que no debía usarse para “dictar soluciones”.

7. Vilma, E., (2009) en su estudio acerca de los lenguajes titulado *The Strategies for Translating Proper Names in Children's Literature*, aludió que, para la creación de nombres propios en los textos infantiles, existieron diferentes aspectos como: el uso de nombres especiales, uso de nombres insignificantes, la interpretación de nombres, contribución a la caracterización, función en el texto o el efecto que crea, etc. Según este estudio, que trató de literatura infantil como *Harry Potter*, entre otros, en sus estrategias de traducción de los nombres usaron también el préstamo y la adaptación según el significado. Entre sus conclusiones, pudimos encontrar que los nombres se pudieron repetir o copiar tal cual, siempre y cuando la conservación de éste no haya causado problemas en la lengua meta.
  
8. Kohoutková, H., (2009), en su trabajo de investigación *Los antropónimos españoles con especial atención a los nombres de pila*, trató de la clasificación de los antropónimos. Explicó el origen de los nombres de pila más usados, y se explayó que cada nombre no tuvo solo un origen, sino que también tuvo su propio significado en la historia. Dividió a los antropónimos en: nombres de pila, apellidos, hipocorísticos, seudónimos (donde podemos encontrar los nombres de los personajes de Marvel

Comics y DC Comics) y apodos. Este trabajo de investigación se centró solo en el análisis de los antropónimos, cómo a través de la historia se fueron formando, y cómo clasificaron cada uno de ellos. Puesto que un antropónimo se compuso de uno o varios nombres de pila.

9. Fornalczyk, A., (2007), en su artículo titulado *Anthroponym Translation in Children's Literature - Early 20th and 21st Centuries*, nos habló de que habían diferentes tipos de antropónimos que se encontraron en varias sociedades alrededor del mundo. La principal función de los nombres era identificar, y su propósito era el objeto que significaba. Afirmaron que los nombres se tenían que transcribir, o dejarlo en la lengua origen, pero aceptaron la opción de traducir, y a veces hasta la recomendaron (en caso de que los nombres tuviesen significado en su intención). Uno de los autores que mencionaron en su artículo, detalló que reemplazaron los nombres extranjeros con nombres familiares que se encontraron en la lengua meta, solo mostró una “falta de respeto hacia otras culturas”, pero también “privaría al niño lector la oportunidad de darse cuenta la riqueza de la diversidad de culturas que lo rodean”. Otro autor detalló que cambiar los nombres a la lengua meta “crearía una falsa impresión de un mundo homogéneo”, desalentaba a los niños del mundo exterior, y los privaba de la “perspectiva de otra cultura”. Un último autor, en este artículo, detallaba que, al momento de reemplazar un nombre con su equivalente en otra lengua, los traductores modificaban la nacionalidad del personaje, y algunas veces su edad y personalidad.

10. Marcelo, G. y Pascua, I. (2005), en su artículo *La traducción de los antropónimos y otros nombres propios de Harry Potter*, tomaron como objetivo descubrir si las traducciones que se habían hecho a diversos idiomas de los libros de *Harry Potter* mantuvieron la magia de los originales, y se enfocaron en los nombres propios que la autora, J. K. Rowling, eligió o creó con mucho cuidado para su libro *Harry Potter*. Para ello, Marcelo y Pascua proporcionaron ejemplos de diferentes nombres acompañados con sus traducciones en español, catalán, portugués, italiano, alemán, francés, holandés, entre otros. Además, mantuvieron que algunos traductores optaron por traducir los nombres propios, mientras que otros no lo hicieron. Los autores concluyeron manifestando que no existía un consenso en el momento de elegir una estrategia de traducción, ya que los traductores al parecer usaron diferentes soluciones y estrategias cuando se enfrentaron a la traducción de los nombres de los personajes de *Harry Potter*. Asimismo, los autores reconocieron que existían condiciones que el traductor aceptaba, que no siempre son las adecuadas, como, por ejemplo, aceptar un trabajo que necesita más tiempo para ser pulido, tiempo que la editorial no otorga por la urgencia de lanzar una obra al mercado.

11. Valero, C., (2000), en el artículo titulado *La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados*, indicó tres aspectos importantes en la traducción de los cómics: 1) el tipo de cómic y el tratamiento del lenguaje; 2) la influencia del marco en el que se inserta el material lingüístico y las limitaciones que ello impone; y 3) la reproducción/traducción del lenguaje

icónico. Dentro del primer aspecto ilustró un tipo de dificultad de traducción que se debe tener en cuenta: la traducción de los nombres propios. Aquí, la autora manifestó que en los nombres ficticios se puede observar el ingenio de sus creadores, pero que esto aumenta las dificultades para el traductor; asimismo, agregó también que existen ocasiones en las que los nombres propios no se traducen, como es el caso de Garfield o Fat Freddy, o la literalidad se va.

12. Villena, I., (2000), en su trabajo de investigación titulado *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*, trató acerca de la problemática de la traducción subordinada de cómics. En esta tesis, Villena intenta definir la traducción subordinada y las distintas modalidades que existen a partir de esta. Para lograrlo, intentó caracterizar la traducción subordinada desde una perspectiva general y desde una perspectiva particular comparándola con otras modalidades de traducción especializada. Luego, siguió con el análisis práctico del corpus de estudio, desde una perspectiva textual y desde una perspectiva factorial, estudiando distintos aspectos que podrían plantear problemas de traducción, como nombres propios, referentes culturales, entre otros. Entre sus conclusiones, apoyó la necesidad de establecer una teoría particular de la traducción subordinada.

13. Aixelá, F., (1996), en su trabajo de investigación titulado *Condicionantes de traducción y su aplicación a los nombres propios (inglés-español)*, realizó

una clasificación de procedimientos de traducción para sacar una solución traductora desde su grado de conservación o sustitución cultural que supone. Cabe resaltar que los textos traducidos priorizan la cultura de origen o la inteligibilidad del texto por parte de los lectores. Aixelá estableció qué mecanismos lectores se usan, a través de un estudio de campo, tomando como objeto de estudio los nombres propios, para al final ofrecer una lista de normas de traducción condicionadas que se han usado en los nombres propios a lo largo de los últimos años. Entre todas sus conclusiones, el punto de vista que le da a los nombres propios convencionales, que en nuestra investigación vendrían siendo los nombres de los personajes, se usa la repetición, o el préstamo en nuestro caso. Aclara que, si el nombre propio convencional procede de la transcripción fonética o de la transliteración del alfabeto no latino, está aceptada.

14. Moya, V., (1993), en su artículo titulado *Nombres propios: su traducción*, habla principalmente de la traducción de nombres en los textos y se enfocó en los nombres de inglés a español, y en vez de dar una respuesta concisa, lo que hizo fue proponer su solución mediante la historia de la traducción. La historia nos cuenta que hubo épocas que se ha tenido que traducir ciertos nombres y otras, en que el mismo traductor se hipnotizaba por la magia del mismo, y los dejaba tal cual se encontraba en el texto. Además, indicó que se debía respetar el significado del nombre de cada personaje que aparece en el cómic. Moya quiso que todos los traductores, y estudiantes de traducción se enfoquen no sólo en las prácticas translatorias españolas del momento, sino que cambien el rumbo de los

acontecimientos lingüísticos, ya que al final, nosotros seremos traductores “mediáticos” (“el que ocupa un lugar en los medios de comunicación”). Una de sus conclusiones estuvo muy relacionada a la intención de este trabajo, y esto fue que era obligatorio traducir los nombres de ficción en proporción directa a la carga simbólica del signo de dicho nombre. Además, agregó que la obligación de traducir los nombres de ficción estará ligada a la carga simbólica del signo de este nombre.

15. García González, J., y Coronado González, M., (1991), en su artículo *La traducción de los antropónimos*, explicaron que existían dos tipos de antropónimos: antropónimos no motivados y antropónimos motivados. En el primer apartado, denominaron como antropónimos “no motivados” a aquellos nombres que en sí mismos no poseían un significado intencionado, pero que etimológicamente sí podían tenerlo. En el segundo apartado se centraron en el campo de la ficción, primordialmente en la narrativa y manifestaron que los antropónimos “motivados” se distinguían de los otros porque estos nombres habían sido proporcionados por el autor con la intención de representar en ellos algo relacionado con el personaje que se creó. Finalmente, los autores resaltaron que la traducción de los antropónimos tenía mayor importancia cuando el nombre propio del protagonista era el que se usaba como título de la obra, ya que esto podría plantear un problema al decidir si traducirlo o no.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Introducción a la traducción**

Comenzaremos por definir qué es la traducción. Actualmente, existen diversos autores que han propuesto diferentes definiciones de la traducción. A continuación, presentaremos algunas definiciones que Amparo Hurtado presenta citando a diversos autores:

- Traducir significa transmitir el sentido de los mensajes que contiene un texto y no convertir en otra lengua la lengua en la que éste está formulado (Hurtado, 2008: 38).
- La sustitución de un texto en lengua de partida por un texto semántica y pragmáticamente equivalente en la lengua meta (Hurtado, 2008: 38).
- Consiste en reproducir, mediante una equivalencia natural y exacta, el mensaje de la lengua original en la lengua receptora (Hurtado, 2008: 38).
- La actividad traductora se define, pues, como la operación que consiste en determinar la significación de los signos lingüísticos en función de un querer decir concretizado en un mensaje, y restituir después ese mensaje íntegramente mediante los signos (Hurtado, 2008: 40).

- La traducción interlingüística o traducción propiamente dicha (*proper translation*) es una interpretación de los signos verbales mediante cualquier otra lengua (Hurtado, 2008: 26).

Como hemos podido observar, algunos autores tienen diferentes perspectivas en cuanto a la traducción, y a través de estas definiciones podemos darnos cuenta de lo complejo que es la traducción en sí. Sin embargo, antes de traducir hay tres preguntas que debemos responder: *por qué*, *para qué* y *para quién* se traduce.

Se traduce *porque* las lenguas y las culturas son diferentes [...]. Se traduce *para* comunicar, para traspasar la barrera de incomunicación [...]. Se traduce *para alguien* que no conoce la lengua, y generalmente la cultura [...] (Hurtado, 2008: 28).

Por lo tanto, entendemos que existen diferencias en los idiomas y culturas, lo cual provoca una barrera de incomunicación, y, por ende, es necesario traducir para las personas que no conocen esos idiomas y culturas. Es entonces que el traductor se convierte en un mediador entre la lengua origen y la lengua meta.

La finalidad de la traducción es comunicativa y el traductor tiene como labor ser el puente lingüístico y cultural para que el destinatario pueda entender correctamente el mensaje del texto origen.

Ahora bien, el traductor ha de necesitar una “competencia traductora” para poder traducir, la cual explicaremos en el siguiente párrafo.

El traductor necesita una competencia de comprensión en la lengua origen y una competencia de expresión en la lengua meta. Esta competencia varía si se trata de un traductor o de un intérprete, puesto que el traductor labora con textos escritos y el intérprete con textos orales. Asimismo, el traductor y el intérprete, como usuarios de las lenguas necesitan tener un conocimiento activo de estas, y deben saber usarlas adecuadamente (Hurtado, 2008).

No obstante, el traductor ha de tener también conocimientos extralingüísticos acerca de la cultura origen y meta, acerca del tema del cual trata el texto que traduce, entre otros. Estos conocimientos extralingüísticos son necesarios para poder traducir, y sin estos el traductor no podría comprender el texto de partida ni podría reformularlo como debe (Hurtado, 2008).

Con lo anterior, no queremos decir que cualquier persona que conozca lenguas extranjeras o que tenga conocimientos de diversos temas es capaz de traducir. Para traducir, es necesaria una habilidad de transferencia: “capacidad de comprensión y producción de textos, predisposición al cambio de un código lingüístico a otro sin interferencias, etc.” (Hurtado, 2008: 30).

Además, el traductor debe poseer conocimientos instrumentales (funcionamiento del mercado laboral, documentación, herramientas informáticas, etc.) y debe dominar todo tipo de estrategias para poder resolver problemas de traducción (Hurtado, 2008).

Y eso es lo que llamamos “competencia traductora”: la competencia de comprensión, un conocimiento activo de las lenguas y saber cómo usarlas, los conocimientos extralingüísticos, la habilidad de transferencia, los conocimientos instrumentales y el dominio de estrategias. Todos esos conocimientos son necesarios para traducir, y son esos conocimientos los que nos diferencian de cualquier otra persona que tiene conocimientos en otras lenguas.

### 2.2.1.1. Principales técnicas de traducción

Los traductólogos sugieren diversas técnicas, a las que nombran, definen y organizan de distintas maneras. A continuación, presentaremos un cuadro que resume las principales técnicas de traducción según Hurtado (2008: 269 - 271):

<b>PRINCIPALES TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN</b>	
<b>Adaptación</b>	Se reemplaza un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora.
<b>Ampliación lingüística</b>	Se añaden elementos lingüísticos; este recurso suele usarse especialmente en interpretación consecutiva y doblaje.
<b>Amplificación</b>	Se introducen precisiones no formuladas en el texto original: informaciones, paráfrasis explicativas, notas del traductor, etc.
<b>Calco</b>	Se traduce literalmente una palabra o sintagma extranjero; puede ser léxico y estructural.

<b>Compensación</b>	Se introduce en otro lugar del texto traducido un elemento de información o efecto estilístico que no se ha podido reflejar en el mismo lugar en que aparece situado en el texto original.
<b>Comprensión lingüística</b>	Se sintetizan elementos lingüísticos. Es especialmente usado en interpretación simultánea y subtitulación.
<b>Creación discursiva</b>	Se establece una equivalencia efímera, totalmente imprevisible fuera de contexto.
<b>Descripción</b>	Se reemplaza un término o expresión por la descripción de su forma y/o función.
<b>Elisión</b>	No se formulan elementos de información presentes en el texto original. Se opone a la amplificación.
<b>Equivalente acuñado</b>	Se utiliza un término o expresión reconocida como equivalente en la lengua meta.
<b>Generalización</b>	Uso de un término más general o neutro.
<b>Modulación</b>	Se utiliza un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del texto original; puede ser léxica y estructural.
<b>Particularización</b>	Uso de un término más preciso o concreto.
<b>Préstamo</b>	Se integra una palabra o expresión de otra lengua tal cual. Puede ser puro o naturalizado.

<b>Sustitución</b>	Se cambian elementos lingüísticos por paralingüísticos, o viceversa.
<b>Traducción literal</b>	Se traduce palabra por palabra un sintagma o expresión.
<b>Transposición</b>	Cambio de categoría gramatical.
<b>Variación</b>	Se sustituye elementos lingüísticos o paralingüísticos que afectan aspectos de la variación lingüística, cambios de tono textual, estilo, dialecto social, dialecto geográfico, etc.

Fuente: Hurtado, A. (2008)

### 2.2.2. El cómic

Según el Diccionario panhispánico de dudas (2005), el cómic es una secuencia de viñetas con desarrollo narrativo y, más frecuentemente, libro o revista que contiene esas viñetas. Es un medio de expresión artística que se puede crear sobre papel o en formato digital.

La historieta o cómic se caracteriza por integrar la imagen y el texto (Lacambra, 2006). Entre sus características más importantes se puede señalar “su carácter narrativo, la integración de elementos verbales e icónicos, la utilización de códigos y convenciones (viñeta, globo, indicadores de movimiento, expresiones gestuales, etc.), y por supuesto, su finalidad distractiva” (Diago y Nieto, 1989: 55).

El cómic es un medio de comunicación muy bien aceptado; no obstante, ha sido considerado como literatura marginal en los círculos académicos de las letras hispanas (Valero, 2000). Actualmente, la idea de que el cómic siga siendo un medio de comunicación de masas ha ido cambiando, a tal punto que hoy en día se observa un gran cambio en las perspectivas hacia este. Si antes se lo consideraba una subliteratura pernicioso, hoy ha llegado a convertirse en lectura intelectual, y es objeto de estudio en el campo de la sociología, estudios culturales, semiología, e incluso, la traductología (Valero 2000).

#### **2.2.2.1. Traducción subordinada**

La traducción del cómic, que incluyen las tiras o viñetas de humor gráfico donde se ubican los textos, pertenece a lo que se llama “traducción subordinada”. Se entiende por subordinada a la traducción donde el texto se encuentra, en mayor o menor medida, sometida a códigos extralingüísticos (visuales, sonoros y tipográficos) que limitan y encaminan el margen como el traductor actúa.

Los tipos de traducción subordinada más habituales se dan en (Valero, 2000: 77):

- 1) Textos con ilustraciones
- 2) Textos segmentados por cuadros, párrafos de distribución irregular, etc.
- 3) Pies de foto
- 4) Tiras cómicas
- 5) Traducción cinematográfica (doblaje y subtulado)
- 6) Canciones

- 7) Textos en los que la paginación original debe coincidir con la del texto terminal.

En muchos casos, la aparición de elementos visuales o sonoros incluyen restricciones nuevas a la labor del traductor; de este modo, en el doblaje o en la traducción de canciones para su interpretación en lengua terminal (no exclusivamente para saber el significado, como pasa en las versiones bilingües de los discos) se debe tener en cuenta consideraciones silábicas, fonéticas, rítmicas que normalmente no aparecen en la traducción de prosa literaria.

Según Valero, la traducción subordinada impone dos tipos de restricciones específicas:

... fundamentalmente de carácter cuantitativo y cualitativos. Por un lado, el espacio (existe un espacio máximo que dificulta e incluso impide las perífrasis, explicaciones, etc.) y, por otro lado, el margen de desviación (si el lector está al mismo tiempo oyendo el texto en lengua original o si hay una imagen que describe una situación concreta, disminuyen las posibilidades de realizar traducciones que incluyan por ejemplo algún tipo de adaptación cultural) (Valero, 2000: 77).

En otras palabras, la interrelación texto/imagen que se muestra en este tipo de publicación demanda una lectura y una traducción diferente, ya que nos encontramos con dos niveles inseparables, el significado de cada uno de los cuales depende del otro (Valero, 2000).

### **2.2.3. Los nombres propios**

#### **2.2.3.1. Definición**

Los nombres propios son las palabras que se les designa a los seres vivos o a cosas materiales o mentales (Oxford Dictionaries, 2016); en la gramática funciona como núcleo de un sintagma nominal, y varía según el género y número. En cuanto a los antropónimos, no es más que el nombre propio de una persona (Oxford Dictionaries, 2016).

#### **2.2.3.2. Clasificación de los antropónimos**

Según la acotación habitual, se tendría que clasificar los nombres como: antropónimos, nombres de animales, topónimos (nombre propio de lugar), título de texto, etc. No obstante, esta clasificación dista mucho del punto de vista del traductor, donde veremos diferentes tipos de autores dando su propio punto de vista, veremos a Franco Aixelá, Moya, García González y Coronado González.

De acuerdo con Franco Aixelá (2000) tiene dos divisiones, la semántica y la interlingüística; en el primer tramo clasifica a los nombres propios entre convencionales y expresivos. Los nombres propios convencionales son formados por palabras que carecen de carga semántica no gramatical aparte de su función original como nombre propio. Y los nombres propios expresivos normalmente están formados o pueden incluir en su formación palabras pertenecientes a categorías con una carga semántica definida más allá de ser un nombre propio.

En la división interlingüística encontramos dos clases: nombre propio dotado y nombre propio novedoso. El primer tramo representa los referentes extranjeros

para que cuenten con una versión oficial en la lengua. Y en el segundo tramo se encuentran los que designan referentes desconocidos para el lector que carece de versión descontextualizada en lengua término. Un nombre propio novedoso puede resultar absolutamente opaco con mucha más facilidad (Franco, 2000).

Virgilio Moya (1993), distingue dos grupos, pero con un punto de vista traductológico, donde nos da consejos de cómo traducir los nombres, o simplemente no hacerlo. Estos grupos son: los que tienen una carga de significación imperceptible en su signo y los que representan una traducción transparente. En el primer apartado entran los nombres que tienen un significado especial, y en estos casos lo que se hace es dejarlo tal cual están en la lengua origen, para que el lector pueda percibir la carga de simbolismo fonético y gráfico del nombre en sí. En el segundo apartado se encuentran los nombres cuyo signo está cargado de significación, los nombres transparentes. Moya nos da a entender que estos se traducen, ya que, en la obra, lo que menos importa es que se conserve la atmósfera extranjera.

García González y Coronado González (1991) muestran su clasificación como: antropónimos “no motivados” y antropónimos “motivados”. En el primer caso, se puede decir que son aquellos que no poseen un significado intencionado. Se distingue el nombre que se le dio al personaje, con la intención de representar en él algo relacionado con su nombre. En el segundo caso, este antropónimo motivado se va más al campo de la ficción, donde encontramos los sobrenombres y los antropónimos motivados en las obras literarias. Según los autores, estos antropónimos no entran en el campo del cómic, pero de acuerdo con nuestra

investigación y su clasificación, los nombres de los personajes de los cómics pueden estar incluidos en los antropónimos “motivados”.

### **2.2.3.3. Problemática y estrategia de la traducción de los antropónimos**

Comúnmente, los antropónimos que pertenecen a personas reales, vivas o fallecidas no se adaptan, y tampoco se traducen, sólo se transcriben, o, en otras palabras, pasan a la lengua término exactamente igual como están en la lengua origen. Sin embargo, no siempre fue así, ya que en muchas ocasiones los nombres propios de personajes ilustres se adaptaron desde hace mucho tiempo. Pero no se hizo esta adaptación en todos los casos. La práctica más usual, cuando el nombre propio tenía su equivalente en la lengua término, era utilizarlo, y cuando no, se adapta la terminación (Moya, 1993).

Vilma Evelina (2009), propuso una lista de estrategias de traducción entre varias teorías acerca de esto, usando autores como: Javier Franco Aixelá, Peter Newmark, entre otros. Ya que todos ellos usaron diferentes clasificaciones, e incluso diferentes términos para etiquetar sus estrategias, pero, a pesar de eso, los procedimientos seguían siendo similares. A continuación, la lista de las diferentes estrategias usadas para la traducción de los nombres de los personajes, según Vilma (2009):

- **Preservation:** ocurre cuando un traductor transfiere el término directamente a la lengua meta sin explicación alguna.

- **Addition:** cuando el traductor decide quedarse con la palabra en el texto origen, pero le agrega al texto con cualquier información que sea necesaria.
- **Omission:** es la estrategia opuesta a la adición, es cuando el traductor decide omitir el texto origen en su totalidad, para que no sea necesario buscar su traducción.
- **Globalization:** proceso en el cual se reemplaza una referencia cultural específica en la lengua origen con otra más neutral o general.
- **Localization:** cuando el traductor trata de buscar una traducción de acuerdo a la cultura de la lengua meta.
- **Creation:** el traductor crea una palabra en el texto meta que puede ser similar o totalmente diferente de lo que se encuentra en el texto origen o que simplemente no está presente en el texto.

#### **2.2.3.4. La traducción de los nombres propios en la actualidad**

Hoy en día, estos nombres no solo se adaptan, sino que se está dando cierta tendencia a dar de nuevo la forma original a algunos nombres adaptados en épocas anteriores (Moya, 1993). Sin embargo, aún en nuestro siglo, los traductores aún optan por la traducción de los nombres de pila. Pero hay excepciones, tales como los nombres de los reyes, ya que estos se traducen siempre que es posible. En cambio, los nombres de los primeros ministros no se

traducen. Esto es simplemente una tradición que vienen desde las crónicas medievales y que se mantiene hasta hoy por ser una práctica habitual en los tratados históricos (García y Coronado, 1991).

### 2.3. Definiciones conceptuales

- **Adaptación:** *Técnica de traducción* que consiste en reemplazar un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora (Hurtado, 2008: 633).
- **Antropónimos:** Nombre propio de persona (Real Academia Española, 2016).
- **Cómic:** Secuencia de viñetas con desarrollo narrativo y, más frecuentemente, libro o revista que contiene esas viñetas (Diccionario panhispánico de dudas, 2005).
- **Estrategia traductora:** Procedimientos, conscientes e inconscientes, verbales y no verbales, internos (cognitivos) y externos, utilizados por el traductor para resolver los problemas encontrados en el desarrollo del proceso traductor y para mejorar su eficacia en función de sus necesidades específicas (Hurtado, 2008: 637).
- **Modo traductor:** Variación en la traducción atendiendo a las características del *modo* del texto original y de la traducción. El modo

traductor puede ser: a) simple (si el modo de la traducción coincide con el del texto original; p. ej., la traducción escrita); b) complejo (si se producen cambios de modo con respecto al original; p. ej., la *traducción a la vista*); y c) subordinado (cuando se produce ya en el original, una mezcla de medios; p. ej., la traducción de canciones). El modo subordinado puede ser también simple (si se mantiene el del original; p. ej. el *doblaje*) o complejo (si cambia; p. ej. la *subtitulación*) (Hurtado, 2008: 639).

- **Préstamo:** *Técnica de traducción* que consiste en integrar una palabra o expresión de otra lengua sin modificarla. Puede ser puro (sin ningún cambio) o naturalizado (transliteración de la lengua extranjera) (Hurtado, 2008: 640).
- **Técnica de traducción:** Procedimiento, visible en el resultado de la traducción, que se utiliza para conseguir la equivalencia traductora a microunidades textuales; las técnicas se catalogan en comparación con el original. La pertinencia del uso de una técnica u otra es siempre funcional, según el *tipo textual*, la *modalidad de traducción*, la finalidad de la traducción y el *método* elegido. Las principales técnicas de traducción son: *adaptación, ampliación lingüística, amplificación, calco, compensación, compresión lingüística, creación discursiva, descripción, elisión, equivalente acuñado, generalización, modulación, particularización, préstamo, sustitución, traducción literal, transposición y variación* (Hurtado, 2008: 642).

- **Texto:** Unidad significativa fundamental, producto de la actividad comunicativa humana (en cualquiera de sus manifestaciones: oral, escrita, icónica, audiovisual, etc.) y con un carácter social; se caracteriza por la adecuación al *contexto*, la *coherencia* y la *cohesión*. Se concibe como una unidad estructurada en macrounidades y microunidades funcionales (Hurtado, 2008: 642).
- **Topónimos:** Nombre propio de lugar (Real Academia Española, 2016).
- **Traducción:** Proceso interpretativo y comunicativo que consiste en la reformulación de un texto con los medios de otra lengua y que se desarrolla en un contexto social y con una finalidad determinada (Hurtado, 2008: 643).
- **Traducción literal:** *Técnica de traducción* que consiste en traducir palabra por palabra un sintagma o expresión (Hurtado, 2008: 643).
- **Traducción subordinada (modo traductor subordinado):** Cfr. *Modo traductor* (Hurtado, 2008: 644).

## 2.4. Formulación de hipótesis

### 2.4.1. Hipótesis general

- La técnica más adecuada para traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics es el préstamo.

### **2.4.2. Hipótesis específicas**

- El préstamo se utiliza con mayor frecuencia al traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics.
- La traducción literal se utiliza con menor frecuencia para traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics.
- La adaptación se utiliza de manera menos recurrente al traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics.

### **2.4.3. Variables e indicadores**

- Nombres propios:
  - Convencional
  - Expresivo
    - Expresivo transparente
    - Expresivo opaco
- Técnicas de traducción:
  - El préstamo
  - La adaptación
  - La traducción literal

## **CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO**

### **3.1. Diseño de la investigación**

El diseño de la presente investigación fue de tipo no experimental, observacional, descriptivo, y transversal.

### **3.2. Corpus genérico y corpus específico**

#### **3.2.1. Corpus genérico**

El corpus genérico para la presente investigación se constituyó de 9 cómics en inglés y 9 cómics en español.

##### **3.2.1.1. Análisis extratextual**

Los cómics son creados y publicados por compañías editoriales. Dos de las editoriales de cómics más famosas y más conocidas del mundo son Marvel Comics y DC Comics.

En la actualidad, ambas editoriales tienen una cantidad de personajes que es casi imposible de calcular. Se especula que Marvel Comics posee una base de datos de más de 7.000 personajes y DC más de 20.000.

## **Marvel Comics**

### **Breve introducción al Universo Marvel**

Marvel Comics es una editorial de cómics de Estados Unidos. Fue fundada en 1939 por Martin Goodman y conocida originalmente bajo el nombre de Red Circle Comics, Atlas Comics. Sus personajes más conocidos son: Spider-Man, Captain America, Daredevil, Wolverine, Iron Man, Jean Grey, entre otros.

### **Personajes de Marvel Comics**

A continuación, se describen las historias de algunos personajes de Marvel Comics que se encontraron en *The Marvel Comics Encyclopedia: A complete guide to the characters of the Marvel Universe* de Marvel Characters, Inc. (2006).

- **Wolverine**

Surgió a comienzos del siglo. Su verdadero nombre fue James Howlett, el hombre que un día se convertiría en el tan temido Wolverine. Siempre fue un mutante, dotado de una habilidad impresionante para regenerarse rápidamente de cualquier herida. También se caracterizó por sus grandes garras hechas de su propio hueso. Su tan milagroso poder curativo prolongó la duración de su vida, haciéndolo parecer mucho mayor de lo que realmente era.

Un proyecto secreto del gobierno de Canadá estaba tratando de crear una raza más perfecta de operativos, super soldados a lo largo de las líneas de batalla del famoso Captain America. Luego de ser secuestrado de las calles, y usado como conejillo de indias, Logan, ahora llamado Arma X, fue sometido a un dolor inimaginable y torturado por sus captores para moldearlo a su gusto. Sabían que los poderes curativos de Logan le permitirían sobrevivir a procedimientos que cualquier ser humano común no podría soportar. Los científicos inyectaron al Arma X adamantium, un metal casi indestructible, directamente a sus huesos. También intentaron controlar su mente a través de lavados de cerebro, lo que ocasionó que sus recuerdos del pasado se hundieran mucho más en lo profundo de su mente. Pero no pudieron controlarlo por mucho tiempo.

Luego de escapar, conoció a James MacDonald Hudson, un científico que trabajaba para el gobierno de Canadá. Hudson sería el que lo nombre Wolverine, y lo haría miembro de los Fantastic Four, pero no logró estar por mucho tiempo gracias a la ayuda de un hombre en silla de ruedas. Ese hombre fue el Profesor Charles Xavier, quien al final lo convenció de pertenecer a su grupo de mutantes superhéroes llamados X-men.

- **Rogue**

Cuando era una niña, la mutante llamada Rogue vivía en Mississippi. Era huérfana. Se escapó y fue adoptada por Mystique y Destiny. El poder mutante de Rogue se manifestó cuando besó a su amigo Cody Robbins, absorbiendo involuntariamente sus recuerdos. En su adolescencia, Rogue se unió al grupo terrorista de Mystique, Brotherhood of Evil Mutants.

Después de luchar contra el original Ms. Marvel, Rogue tuvo una fuerza sobrehumana, durabilidad, y el poder de pelea. Angustiada por su incapacidad para controlar su poder de absorción, Rogue acudió a sus enemigos, los mutantes de X-Men, en busca de ayuda. El Profesor Xavier la invitó para que se una a ellos, y luego, se enamoró de Gambit.

Más adelante, Rogue se unió al equipo derivado, los X-Treme X-Men. Perdió sus poderes sobrehumanos, pero recuperó su poder de absorción, y recientemente, se ha reincorporado a los X-Men. Rogue (y al parecer de forma permanente) absorbe el poder de Sunfire para absorber y descargar energía solar.

- **Fury**

Nick Fury creció en las duras calles de Hell's Kitchen en Nueva York durante la Gran Depresión de los 1930. Fue reclutado por "Happy" Sam Sawyer, quien serviría a su oficial al mando durante toda la guerra. Fury se alistó en la armada EEUU en pleno apogeo de la II Guerra Mundial, luego se convertiría en Sargento al mando del Howling Comandos, una unidad de élite de Able Company a quienes les asignaban peligrosas misiones.

Durante el final de la guerra, Fury fue herido. Luego, el Profesor Berthold Sternberg le inyectó una Fórmula Infinita. Esta fórmula le permitió a Fury sobrevivir a lo que hubiesen sido, heridas fatales (aunque, finalmente perdió un ojo, como resultado de una lesión), pero el inconveniente fue que Fury tenía que ingerir una dosis por año para sobrevivir. Por el lado positivo, la fórmula extendió increíblemente la esperanza de vida de Fury, y por décadas, el Profesor

Sternberg chantajeó a Fury por grandes sumas de dinero para poder darle los suplementos necesarios de la droga. Luego de la Guerra, Dura se convirtió en un agente de la OSS, y luego de CIA, ganando el rango de Coronel. Después de que la CIA lo dejara ir, SHIELD, una fuerza de paz mundial, reclutó a Fury, siendo su primera misión destruir el cartel HYDRA.

- **Iron Man**

Tony Stark, un millonario industrial y filantrópico, es tal vez el superhéroe individual más influyente del planeta. Mientras que el Profesor X tiene el respeto de toda la comunidad de mutantes en la tierra, Stark trabaja como Iron Man, es miembro a largo plazo en los Avengers, es líder de Stark International, lo que le da una mayor autoridad.

Stark fue hijo de un industrialista muy rico, lamentablemente los padres de Tony Stark murieron en un accidente de autos cuando éste era joven, dejándolo con todo el conglomerado negocio, Stark Industries. Stark tomó control de la compañía cuando tenía 21, en retrospectiva, algunas de sus más importantes decisiones en la empresa fueron éticamente perspicaz. Muchas de las invenciones de Tony fueron usadas por el ejército de los EEUU y fue su acuerdo con la armada que generó en él crear su armadura de Iron Man.

En los años siguientes, Tony usó la armadura muchas veces. Alegando que Iron Man era su guardaespaldas y era un emblema corporativo. Al principio lo usaba simplemente para luchar contra los comunistas y las amenazas en contra de su

imperio de negocios. Con el advenimiento de nuevas tecnologías, las ideas de la armadura evolucionaron cada vez más, a veces de manera peligrosa, sofisticada.

- **Spider-Man**

Los padres de Peter Parker murieron en un accidente aéreo cuando era aún un niño. Cuando se despidieron de él en el aeropuerto, sus padres le dijeron que sea buen niño con su tía May y su tío Ben Parker, quienes luego lo criaron como si fuese su propio hijo. Peter siempre vio a su tío Ben como su mejor amigo. Ben Parker no solo pasó tiempo de calidad con el chico, sino que también tenía un gran sentido del humor y pasaba muchas horas contando chistes y haciendo travesuras, gracias a todo esto, Peter desarrolló un gran aprecio por las ocurrencias y las bromas pesadas. Peter estudió muy duro en la escuela y se convirtió en un estudiante modelo.

Un día, su vida cambió para siempre. Peter fue a una exhibición de ciencia él solo donde lo mordió una araña casera que estuvo expuesta a una dosis masiva de radiación. Después de unas horas, Peter descubrió que podía pegarse a las paredes y que había ganado otras asombrosas habilidades arácnidas.

Parker estaba ansioso de probar sus nuevos poderes que decidió diseñar un disfraz que oculte su identidad, se las ingenió para ocultar su cara y fue en busca de problemas usando el nombre de The Amazing Spider Man. Una noche, luego de su hazaña, Peter estaba caminando hacia un elevador cuando el guardia de seguridad le preguntó si podía detener a un hombre que estaba huyendo. Sin embargo, Peter Parker no hizo nada y el ladrón escapó.

Unos días después, el mismo ladrón que dejó escapar el otro día, fue el que mató a su tío Ben. Lleno de remordimiento, Peter juró que jamás permitiría que otra persona inocente sufra a causa del mal acto de Spider Man. Él aprendió, de la manera más dura y difícil, a usar sus poderes de manera responsable

- **Hulk**

Bruce Banner, niño prodigio, creció en un hogar lleno de abusos, que pudo haber tenido un profundo efecto a largo plazo en su mente. Bruce fue un niño introvertido, y siempre estuvo mal equipado para hacer frente a la explosión de su padre, quien lo llamaba monstruo ya que lo aterrizzaba a él y a su madre. Bruce desarrolló una personalidad múltiple y desordenada, cerrándose por un lado y reprimiendo todas sus emociones negativas cuando el trauma era demasiado para sobrellevar. Este ciclo de abusos continuó hasta que Brian Banner golpeó a su esposa en un ataque de ira. Después de eso, Bruce fue transportado de pariente en pariente y creció aún más torpe socialmente, incluso cuando su notable intelecto se hizo más evidente.

El ejército de los Estados Unidos reclutó a Banner para desarrollar nuevos sistemas de armas cuando aún estaba en la escuela. Bruce fue puesto bajo la autoridad del General Thaddeus “Thunderbolt” Ross, un fanfarrón sin sentido veterano. Fue en la hija de Ross que encontró a su alma gemela. Ambos, Betty y él, perdieron a sus madres, y fueron sujetos a lidiar con padres enojados. Luego de eso, una atracción empezó a desarrollarse entre ellos.

Siguiendo las órdenes de sus superiores militares, Banner desarrolló la G-Bomb. Un arma diseñada para explotar con radiación gamma. El día que la bomba iba a ser probada, un adolescente imprudente, Rick Jones, manejó hasta el lugar donde se iba a hacer la prueba de la bomba. En un momento poco característico de heroísmo por parte de Banner, Bruce se acercó a alejar a Jones de la zona y ponerlo en un lugar seguro antes de que la G Bomb detonara. Sin embargo, Banner fue expuesto a la gran fuerza del arma, cada uno de sus átomos fueron bombardeados de radiación gamma.

Un día después, Banner estaba silenciosamente gritando por dentro. Pero el doctor del ejército no podía encontrar algo malo en él. El doctor argumentó que escapó milagrosamente de la explosión. O así parecía, ya que la radiación gamma hizo que Banner exponga sus sentimientos reprimidos por varios años, como odio e ira. Cuando las condiciones fueron buenas, Banner se encontró a sí mismo transformándose en un gigante e imparable monstruo de destrucción. Ésta fue la personificación de su tan escondido lado oscuro, el increíble Hulk.

- **Captain America**

En el antiguo 1930, con la amenaza de la guerra mundial cayendo en Europa, el alto mando americano emprendió un programa para crear al soldado perfecto. Proyecto: Renacimiento, encabezado por el Dr. Abraham Erskine, intentaba crear un batallón de supremos hombres de lucha, mucho más fuertes y más resistentes que los soldados normales, formados por expertos y equipados en contra de la agresión Nazi. El primer sujeto para probar este suero revolucionario de Erskine,

para ser un súper soldado, sería este artista llamado Steve Rogers, quien se enlistó, pero lo rechazaron, por ser calificado como 4-F, por su fragilidad física.

Sujeto al proceso de Erskine, el cuerpo de Roger dobló su tamaño, así como millones de células saludables se crearon instantáneamente. Su físico se aceleró al pináculo de la perfección humana, y toda la debilidad y deficiencia fue vaciada de ella.

Sin embargo, el área secreta donde se hizo la prueba, fue invadida por simpatizantes nazis, quienes mataron al Dr. Erskine, la única persona que sabía cómo era el proceso. Y a pesar de que atrapó a los infiltrados, sin el doctor, Rogers sería el único súper soldado.

Rogers estuvo equipado con una armadura indestructible de color rojo, blanco y azul, producto de un accidente metalúrgico, fue entrenado en pelea de combate, tácticas, espionaje y las artes marciales. Luego, Rogers, fue bautizado como Captain America.

- **Captain Marvel**

Monica Rambeau se dedicó a servir y proteger al público, tanto como a ella misma y en sus diversos aspectos. Antes de que ella se convierta en una de las estrellas más brillantes en la era de Marvel, Monica Rambeau era una teniente de la patrulla en el puerto de New Orleans, asociado con Jon Audain. La vida de Mónica cambió cuando el amigo de la familia, el profesor Andre LeClare vino a ella en busca de ayuda; él había desarrollado un dispositivo de rosca de energía de otra dimensión con el apoyo financiero del dictador sudamericano Ernesto

Ramirez, quien tenía la intención de utilizar la tecnología de LeClare para crear armas muy peligrosas. Ramírez ya había comenzado la adaptación de la tecnología para sus propios fines, con la ayuda del científico Felipe Picaro. Pero LeClare y Rambeau unieron sus fuerzas para destruir el prototipo de Picaro. En el proceso, Rambeau fue bombardeada por las energías extra dimensionales del dispositivo y obtuvo el poder para convertir su propio cuerpo en energía y viceversa por voluntad propia. LeClare la convenció de usar este poder para luchar contra el crimen, dejando la patrulla del puerto y convertirse en una superheroína a tiempo completo.

- **Gambit**

El mutante Gambit fue secuestrado justo después de nacer por los miembros del Thieves Guild de New Orleans, fue adoptado después por Jean-Luc LeBeau, la cabeza de Thieves Guild.

Con la esperanza de hacer las paces entre Thieves Guild y sus rivales, The Assassins Guild, Remy se casó con la nieta del líder de los Assassins Guild. El hermano de Julia se opuso a la unión y desafió a Remy a un duelo, donde Remy lo asesinó. Alejado de New Orleans, Remy se convirtió en un maestro del hurto de élite internacional conocido como Gambit.

Gambit fue contratado por Mister Sinister para organizar el grupo de mutantes asesinos llamados The Marauders, pero se sorprendió cuando Sinister envió a los Marauders a la masacre de Morlocks. Luego, Gambit conoció y ayudó a Storm, quien patrocinó la membresía a los X-men. Tuvo una relación romántica de varios

años con su compañera de los X-men, Rogue. Gambit sirvió en el nuevo grupo de los X-men, los X-Treme X-men, antes de volver a unirse a la organización de los X-men.

- **Hawkeye**

Barton tenía solo catorce años, y huérfano cuando atrajo la atención de la estrella del show de atracción Jacques Duquesne, The Swordsman. Duquesne empezó a entrenar a Barton en el arte de lanzar cuchillos, pero rápidamente se dio cuenta que el niño tenía un don natural de arquería y lo convirtió en Trickshot, el arquero de la flecha. Luego de perfeccionar el uso del arco y la flecha, Barton usó el nombre de Hawkeye The Marksman.

Luego de enterarse de que el Duquesne robaba la paga de los empleados de la feria para pagar deudas de juego, Barton fue severamente herido cuando su antiguo mentor cortó la cuerda floja por debajo de él. Se reunió con la feria luego de recuperarse de las heridas. Para luego presenciar a Iron Man en acción y se inspiró en usar sus habilidades con el arco para combatir el crimen. Sin embargo, cuando Hawkeye trató de prevenir un robo, lo confundieron con un ladrón y luego se vio enfrentado con Iron Man. Luego conoció a Natalia “Natasha” Romanova, Black Widow, quien era una espía profesional en ese entonces. Y se enamoró rápidamente de ella y cometía crímenes sólo para impresionarla.

- **Black Widow**

Luego de terminar la victoria de la II Guerra Mundial en Rusia en Stalingrad, una joven, atrapada en un edificio en llamas, arrojó a su bebé a los brazos de un

soldado llamado Ivan Petrovich. Él crió a la bebé y la llamó Natasha, quien resultó ser una magnífica estudiante, atleta y bailarina. Natasha se casó con el piloto de prueba Alexei Shostakov, pero su alegría duró poco. El KGB fingió la muerte de Shostakov y dejó viuda a Natasha, para luego entrenar al supuesto difunto y convertirlo en Red Guardian, un súper soldado ruso. Luego manipularon a Natasha para convertirse en una espía nombrandola Black Widow.

Las misiones de espionaje contra Stark Industries hicieron que ella conozca al aventurero Hawkeye, y fue él quien al final la inspiró a reclamar su libertad y unirse a SHIELD. Ambos tuvieron un romance que duró muy poco. Luego de haber luchado contra Red Guardian en una misión, se enteró de la verdadera identidad de éste cuando lo dispararon y muriera. El doble choque emocional hizo que dejara la relación sentimental con Hawkeye.

En los años que siguieron, Natasha se involucró románticamente con Daredevil y fundó The Champions Team of Super Heroes. También dejó a los Avengers durante uno de sus periodos de prueba más difíciles, cuando varios miembros perdieron la vida. Más recientemente, Natasha se volvió una implacable oponente para Yelena Belova. Natasha también aprendió que fue una de las tantas Black Widows y que su memoria de su infancia fue implantada. A pesar de que estas revelaciones aún no hayan sido confirmadas, Natasha Romanoff sigue siendo la misma mujer con moral, sin compromisos, y letal en la batalla.

## **DC Comics**

### **Breve introducción al Universo DC**

DC Comics es una editorial de cómics estadounidense fundada en 1934 bajo el nombre de National Allied Publications. Forma parte de DC Entertainment, una empresa de Warner Bros. Entertainment. Las iniciales DC son la abreviatura de Detective Comics. Entre sus personajes más conocidos podemos encontrar a: Batman, Superman, Wonder Woman, Green Lantern, Joker, Hawkman, entre otros.

### **Personajes de DC Comics**

A continuación, se describen las historias de algunos personajes de DC Comics que se encontraron en The DC Comics Encyclopedia: The definitive guide to the characters of the DC Universe – Updated and Expanded de DC Comics (2008).

- **Green Lantern**

El Green Lantern Corps actuó como una fuerza policial intergaláctica, haciendo las órdenes de los Guardianes del Universo. Cada Green Lantern poseía un anillo de poder que podía crear proyecciones de luz directa dibujando energía a partir de la batería central de energía en el planeta natal de los Guardianes de Oa. Sin embargo, los anillos eran ineficaces contra cualquier cosa amarilla. El Green Lantern Corps sufrió un golpe mortal a manos de Hal Jordan, pero Kyle Rayner puede ser la mejor esperanza para la restauración de esta antigua fuerza de la justicia y el orden.

El anillo de Green Lantern genera imágenes de luz directa, que se limita solo a la imaginación de su usuario; además, el anillo es una base de datos y traductor de idiomas, y permite viajar a través del espacio.

El anillo debe ser recargado con la batería de energía que tiene forma de linterna.

- **Batman**

Una salida familiar al cine terminó en tragedia para el joven Bruce Wayne. Mientras caminaban de regreso a casa, Bruce, su padre, Thomas, y su madre, Martha, por accidente se aventuraron en el "callejón del crimen" de mala fama de Gotham City y fueron abordados por un asaltante. No contento con robar a la familia rica, el rufián, cuya identidad nunca se determinó, disparó al Dr. Thomas Wayne y a Martha Wayne antes de huir en la oscuridad. Cuando se arrodilló al lado de los cuerpos de sus padres, Bruce juró vengarlos. Después de que llegó la policía, Bruce fue consolado por el Dr. Leslie Thompkins. El Dr. Thompkins y Alfred Pennyworth ayudaron a arreglar las cosas para que Servicios Sociales de Gotham no se llevaran a Bruce. De esta manera, tanto el Dr. Thompkins como Alfred hicieron posible que Bruce realice su sueño de convertirse en un defensor contra el crimen.

- **Wonder Woman**

Sabia como Atenea, más fuerte que Hércules, rápida como Hermes y bella como Afrodita, Wonder Woman es la Princesa Diana, defensora de Themyscira, el hogar de las Amazonas inmortales. Esculpida en arcilla por su madre, la reina Hipólita, y traída a la vida por los dioses del Olimpo, Diana entró en secreto a un concurso para encontrar al más digno de Amazon y emergió como la vencedora.

Después de que se le dio la tarea de poner fin a la década del plan que creó el dios de la guerra Ares para destruir el planeta, Diana dio un paso adelante de su existencia idílica en el mundo caótico del hombre como uno de las mayores defensoras de la Tierra, Wonder Woman, the Amazing Amazon.

Bendecida con los dones de los dioses del Olimpo, Wonder Woman es uno de los seres más fuertes del planeta. Ella puede volar a una velocidad sublumínica; aunque no es invulnerable, es altamente resistente a los daños corporales; puede comunicarse psíquicamente con los animales; es una experta en todas las formas de combate clásico armado y desarmado; es una maestra de la espada, hacha, y el arco y la flecha; es una estratega experta y diplomática, y su arsenal incluye un lazo mágico que fuerza a cualquier persona dentro de sus confines a decir la verdad absoluta; sus pulseras pueden desviar las balas.

- **Superman**

Superman, el último hijo de Krypton, representa lo mejor de la humanidad. Su mundo natural de Krypton, un planeta gigante que orbitaba un sol rojo moribundo, estaba condenado por los elementos radiactivos en su núcleo y explotó hace muchos años, pero no antes de que el científico Jor-El y su esposa Lara enviaran a su hijo Kal-El a un lugar seguro, esperando contra toda esperanza que su nave espacial le encuentre un nuevo hogar en las vastas extensiones del universo.

Su jugada funcionó de maneras que han beneficiado enormemente a la humanidad.

La nave de Kal-El viajó incontables años luz hasta que se estrelló en un campo remoto cerca de Smallville, Kansas, donde esta y su carga lactante fueron encontrados por los agricultores Jonathan y Martha Kent. Los bondadosos Kent nombraron al niño Clark Joseph, lo criaron como un hijo propio y observaron con asombro cómo poco a poco sus habilidades únicas comenzaron a manifestarse. El cuerpo de Clark demostró ser una batería solar verdadera. Él absorbía la energía del sol, la cual le proporcionó una increíble fuerza, invulnerabilidad, sentidos aumentados, y la capacidad de volar. Ante el temor de que los diversos gobiernos o facciones afirmaran a Clark como propio, los Kent animaron al niño a actuar como "normal" en lo posible e hicieron que mantuviera sus poderes en secreto. Después de graduarse de la escuela secundaria, Clark salió del pequeño pueblo de Smallville para comenzar una exploración de siete años del mundo, deseoso de encontrar un propósito para sus asombrosas habilidades mientras buscaba un papel adecuadamente heroico en la vida.

- **Green Arrow**

Mientras estaba en un crucero en el mar del sur, un socio de negocios traicionó al multimillonario Oliver Queen y lo tiró por la borda. Arrastrándose en una isla remota, Queen formó un arco y flecha primitivos para acabar con una operación de funcionamiento de drogas a cargo de la villana China White. Pronto regresó a la escena social en su ciudad natal, Star City. Vestido con un traje de Robin Hood para una fiesta, Queen frustró un robo durante el evento, ganándose el apodo de Green Arrow. Resolviendo para convertirse en un luchador contra el crimen, pronto experimentó de primera mano la parte más vulnerable de la sociedad enferma de la que solo había leído anteriormente.

Queen nunca hablaba de sus padres o de los acontecimientos que lo dejaron huérfano, heredero de un imperio de la fabricación. Antes de convertirse en el vigilante secreto Green Arrow, había estado insatisfecho, inquieto, luchando con una conciencia social emergente. Ahora que finalmente tuvo la oportunidad de hacer algo bueno en el mundo lucha contra todo tipo de delincuencia. Pronto se dio cuenta de que el crimen y la violencia son problemas globales, alimentados en parte por su propia división de municiones.

- **Aquaman**

Aquellos que subestiman a Aquaman lo hacen bajo su propio riesgo. Este impetuoso monarca comanda un reino que cubre las tres cuartas partes de la superficie de la Tierra y se extiende desde las crestas de las olas a la parte inferior de la fosa de las Marianas. A pesar de que es, en la actualidad, un rey en el exilio, su porte real es claro para que todos lo vean. Al igual que muchos reyes legendarios, el derecho de nacimiento real de Aquaman fue oscurecido por su educación como un plebeyo. El hijo de la reina Atlanna y un semidiós, el espíritu de Atlan, Orin nació con el pelo rubio y la capacidad de comunicarse con la vida marina. Estas cualidades condenaron al niño a la muerte por la exposición de Mercy Reef, porque los atlantes creían que eran señales de la maldición de Kordax, un monstruo legendario.

Aquaman puede respirar bajo el agua y comunicarse telepáticamente con la vida marina; puede nadar 100 m.p.h. bajo el agua; posee una mayor resistencia y tenacidad, así como habilidades de sonar limitadas; su mano izquierda está hecha

de agua encantada y posee poderes, así como otras habilidades mágicas de curación.

- **Flash**

Los han llamado el Hombre Más Rápido Vivo. Tres generaciones de superhéroes concedieron el poder de aprovechar el campo de energía extradimensional llamada la fuerza de la velocidad por un experimento científico que salió mal. Cada héroe se nombró a sí mismo Flash y se convirtió en el progenitor de una era de campeones, perpetuando un legado de coraje y valor que se extiende hasta el siglo 853 y más allá.

Jason Peter "Jay" Garrick (Flash I)

Es científico de investigación. Puede correr cerca de la velocidad de la luz, vibrar sus moléculas y pasar a través de los objetos, y envejece en un ritmo mucho más lento que la mayoría de los seres humanos.

Su primera aparición fue en Flash Comics #1, en enero de 1940.

Bartholomew "Barry" Allen (Flash II)

Es un químico de la policía. Puede correr cerca de la velocidad de la luz; también puede pasar a través de objetos o escalonar en otras dimensiones.

Su primera aparición fue en Showcase #4, en octubre de 1956.

Wallace "Wally" West (Flash III)

Es un aventurero. Puede correr cerca de la velocidad de la luz; puede vibrar a través de objetos sólidos haciendo que estos exploten; puede prestar su velocidad

a objetos o a personas en movimiento a través del tacto; puede formar un traje de protección desde la fuerza de la velocidad "viva". El viajar más rápido que la velocidad de la luz le hará daño a través del espacio del tiempo interdimensional. Su primera aparición fue como "Kid Flash" en The Flash (1era serie) #110, en enero de 1960, y como "The Flash" en Crisis on Infinite Earths #12, en marzo de 1986.

- **Joker**

Joker es sin duda el enemigo más peligroso e impredecible que Batman ha encontrado. Literalmente, se reinventa a sí mismo cada mañana, inventa nuevos disturbios mortales con risas para molestar al Dark Knight y sus aliados. Mientras estuvo confinado de manera segura dentro de las paredes impenetrables de Arkham Asylum para criminales dementes, Joker hiló varios cuentos a los psiquiatras que investigan sus orígenes problemáticos. La mayoría de sus cuentos pueden ser desestimados, pero algunos hechos que permanecen dan una idea de cómo este loco lascivo llegó a existir.

El hombre que se convertiría en el Príncipe Payaso del Crimen fue una vez un ladrón insignificante que engañaba a otros al ponerse la máscara de Red Hood y al actuar como testaferrero disfrazado para matones empeñados en robar a la planta química de Ace en Gotham City. En ese sentido, pudo haber sido un comediante fracasado obligado a la delincuencia tras la muerte repentina y trágica de su esposa y de su hijo que aún no nacía. Solo Joker sabe la verdad. Frustrado por Batman, Red Hood cayó en un tanque de productos químicos tóxicos que blanqueó el hueso de su piel, volvió verde esmeralda a su cabello y lo dejó con un

rictus maligno y enloquecido de color rojo rubí como sonrisa. Completamente loco, Joker se obsesionó con Batman, y este se convirtió en su archienemigo. Joker ha roto prácticamente todas las leyes en Gotham City y más allá.

### **3.2.2. Corpus específico**

El corpus específico para la presente investigación estuvo conformado por 19 muestras en inglés y 19 muestras en español.

#### **3.2.2.1. Análisis del corpus específico**

En este apartado se desarrolló un análisis de los personajes seleccionados de Marvel Comics y DC Comics. Para este análisis se ofrecieron dos tablas por cada editorial (Tabla 1: Clasificación de los nombres de los personajes, y Tabla 2: Técnicas de la traducción al español de los personajes).

En la Tabla 1, tanto para Marvel Comics como para DC Comics, se distribuyó el conjunto total de los nombres que fueron seleccionados (nombres de los personajes) atendiendo a la clasificación explicada anteriormente en la teoría. En primer lugar, fue importante indicar que todos los antropónimos fueron ingresados en la clasificación de nombres motivados. Dentro de los nombres motivados, debido a la carga de significado que presentó cada nombre de los personajes, se distinguió entre nombres convencionales (sin carga de significado aparente) y nombres expresivos (aquellos que reflejaron algún rasgo del personaje: carácter, personalidad, etc.). Asimismo, se creó un subcampo en los nombres expresivos: expresivos transparentes (que ofrecieron una adaptación al

español) y expresivos opacos (que no fueron necesario traducir, ya que presentaron una carga lingüística fuerte en la lengua origen).

En la Tabla 2, se presentaron las técnicas que se usaron en la traducción al español de los nombres de los personajes, tanto para Marvel Comics como para DC Comics. En esta tabla, también se describieron los tipos de antropónimos (después de haber sido traducidos) a los que cada nombre perteneció, y esto se logró mediante una distinción entre nombres convencionales, nombres expresivos transparentes y nombres expresivos opacos.

- **Análisis de los personajes seleccionados de Marvel Comics.**

**Tabla 1: Clasificación de los nombres de los personajes de Marvel Comics.**

TIPO DE ANTROPÓNIMO		ANTROPÓNIMOS
Convencional/Expresivo		
Convencional		
Expresivo	Transparente	
	Opaco	Wolverine, Rogue, Fury, Iron Man, Spider-Man, Hulk, Captain America, Captain Marvel, Gambit, Hawkeye, Black Widow

Fuente: Reboredo, R. (2012)

Este análisis se basó en 11 nombres de personajes de los más de 7.000 que aparecen en los cómics de Marvel Comics. Se pudo observar que los 11 antropónimos eran expresivos opacos. Ninguno de estos antropónimos llegó a ser convencional o expresivo transparente, puesto que se trataba de antropónimos exclusivamente motivados, es decir, nombres que fueron creados con la intención de representar en ellos algo relacionado con el personaje.

**Tabla 2: Técnicas de la traducción al español de los personajes de Marvel Comics.**

<b>TÉCNICA DE TRADUCCIÓN</b>	<b>TIPO DE NOMBRE</b>	<b>PERSONAJE</b>
Traducción literal	Expresivo transparente	Captain America (Capitán América) Gambit (Gambito) Hawkeye (Ojo de Halcón) Black Widow (Viuda Negra)
Préstamo	Expresivo opaco	Wolverine Fury Iron Man Spiderman Hulk Captain Marvel

Adaptación	Expresivo transparente	Rogue (Pícara)
------------	---------------------------	----------------

Fuente: Reboredo, R. (2012)

Como se puede apreciar en la tabla anterior, en la traducción al español de los personajes de Marvel Comics se pudo comprobar que se usaron tres técnicas de traducción, las cuales fueron: traducción literal, préstamo y adaptación, y que la técnica con mayor uso fue el préstamo seguido de la traducción literal y por último la adaptación.

En primer lugar, en el caso de los personajes como Captain America, Gambit, Hawkeye y Black Widow, los nombres fueron traducidos literalmente y se trasladaron como Capitán América, Gambito, Ojo de Halcón y Viuda Negra, respectivamente. En segundo lugar, en el caso de los nombres como Wolverine, Fury, Iron Man, Spiderman, Hulk y Captain Marvel no se presentó ninguna traducción, los nombres se mantuvieron tal cual estaban en inglés. Finalmente, en el caso del personaje Rogue, el antropónimo fue adaptado y su resultado fue Pícara.

A partir de la clasificación anterior de las técnicas de la traducción al español de los personajes de Marvel Comics, los nombres de los personajes fueron clasificados como expresivos transparentes y expresivos opacos. Por un lado, se obtuvo 6 personajes en el campo expresivo opaco (Wolverine, Fury, Iron Man, Spiderman, Hulk y Captain Marvel), los cuales tuvieron un significado especial y se dejaron tal cual estaban en la lengua origen para que el lector pueda percibir la

carga de simbolismo fonético y gráfico del nombre en sí. Por otro lado, se clasificaron 5 personajes en el campo expresivo transparente (Captain America, Gambit, Hawkeye, Black Widow y Rogue), los cuales tuvieron un signo cargado de significación que según Moya (1993) se traducía.

- **Análisis de los personajes seleccionados de DC Comics.**

**Tabla 1: Clasificación de los nombres de los personajes de DC Comics.**

TIPO DE ANTROPÓNIMO		ANTROPÓNIMOS
Convencional/Expresivo		
Convencional		
Expresivo	Transparente	
	Opaco	Green Lantern, Batman, Wonder Woman, Superman, Green Arrow, Aquaman, Flash, Joker

Fuente: Reboredo, R. (2012)

Para este análisis, se eligieron 8 personajes de los más de 20.000 existentes en los cómics de DC Comics. Como se pudo apreciar en la tabla anterior, las 8 muestras resultaron ser antropónimos expresivos opacos. Esto debe a que los nombres de estos personajes eran motivados, en otras palabras, se trataba de

nombres que el autor creó para representar en ellos ciertas características de los personajes.

**Tabla 2: Técnicas de la traducción al español de los personajes de DC Comics.**

TÉCNICA DE TRADUCCIÓN	TIPO DE NOMBRE	PERSONAJE
Traducción literal	Expresivo transparente	Wonder Woman (Mujer Maravilla)
Préstamo	Expresivo opaco	Green Lantern Batman Superman Green Arrow Aquaman Flash Joker

Fuente: Reboredo, R. (2012)

Según la tabla anterior, se pudo comprobar que en la traducción al español de los personajes de DC Comics se usaron dos técnicas de traducción, las cuales fueron: traducción literal y préstamo, siendo la técnica del préstamo la que más se usó.

Por un lado, en el caso del personaje Wonder Woman el nombre fue traducido de manera literal, es decir, se tradujo palabra por palabra, y el resultado de esta traducción fue: Mujer Maravilla. Por otro lado, en el caso de los nombres como Green Lantern, Batman, Superman, Green Arrow, Aquaman, Flash y Joker se usó la técnica del préstamo, en otras palabras, se integraron los nombres de estos personajes a la lengua meta sin ninguna modificación, es decir, estos antropónimos no fueron traducidos.

A partir de la clasificación anterior de las técnicas de la traducción al español de los personajes de DC Comics, se clasificaron los nombres de los personajes como: expresivos transparentes y expresivos opacos. Primero, se clasificó 1 personaje en el campo expresivo transparente (Wonder Woman), es decir, en el tipo de antropónimo cuyo signo está cargado de significación. Por último, se clasificaron 7 personajes en el campo expresivo opaco (Green Lantern, Batman, Superman, Green Arrow, Aquaman, Flash y Joker); este tipo de antropónimo está cargado de una significación imperceptible en su signo.

### 3.3. Operacionalización de variables

VARIABLES	INDICADORES
Nombres propios	1. Convencional 2. Expresivo 2.1. Expresivo transparente 2.2. Expresivo opaco

Técnicas de traducción	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El préstamo</li> <li>2. La adaptación</li> <li>3. La traducción literal</li> </ol>
------------------------	--

### **3.4. Técnicas para la recolección de datos. Descripción de los instrumentos. Validación y confiabilidad de los instrumentos**

Se realizó un análisis de la literatura para poder situar la investigación en el contexto adecuado. Luego se ubicaron los nombres de los personajes en los cómics y se clasificaron de acuerdo a las técnicas de traducción encontradas. Una vez que se identificaron las técnicas de traducción que se usaron, se clasificaron y se mantuvieron solo las muestras más representativas que tuvieron concordancia con el objetivo general del presente trabajo.

### **3.5. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos**

El corpus específico analizado se presentó en 4 tablas construidas en base a los autores que se encontraron en las bases teóricas. Entre ellos encontramos a: Javier García González y María Luisa Coronado González, Virgilio Moya, y Javier Franco Aixelá. Los nombres se clasificaron según el tipo de antropónimo al que pertenecieron de acuerdo a la versión original; se encontraron dos entradas, una para los antropónimos motivados, y otra para los antropónimos convencionales, expresivos transparentes y expresivos opacos, donde se introdujeron las muestras seleccionadas para el corpus. Luego, todas las entradas se analizaron

con la estadística descriptiva, y finalmente, se presentaron a través de gráficos usando el programa estadístico SPSS versión 23.

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

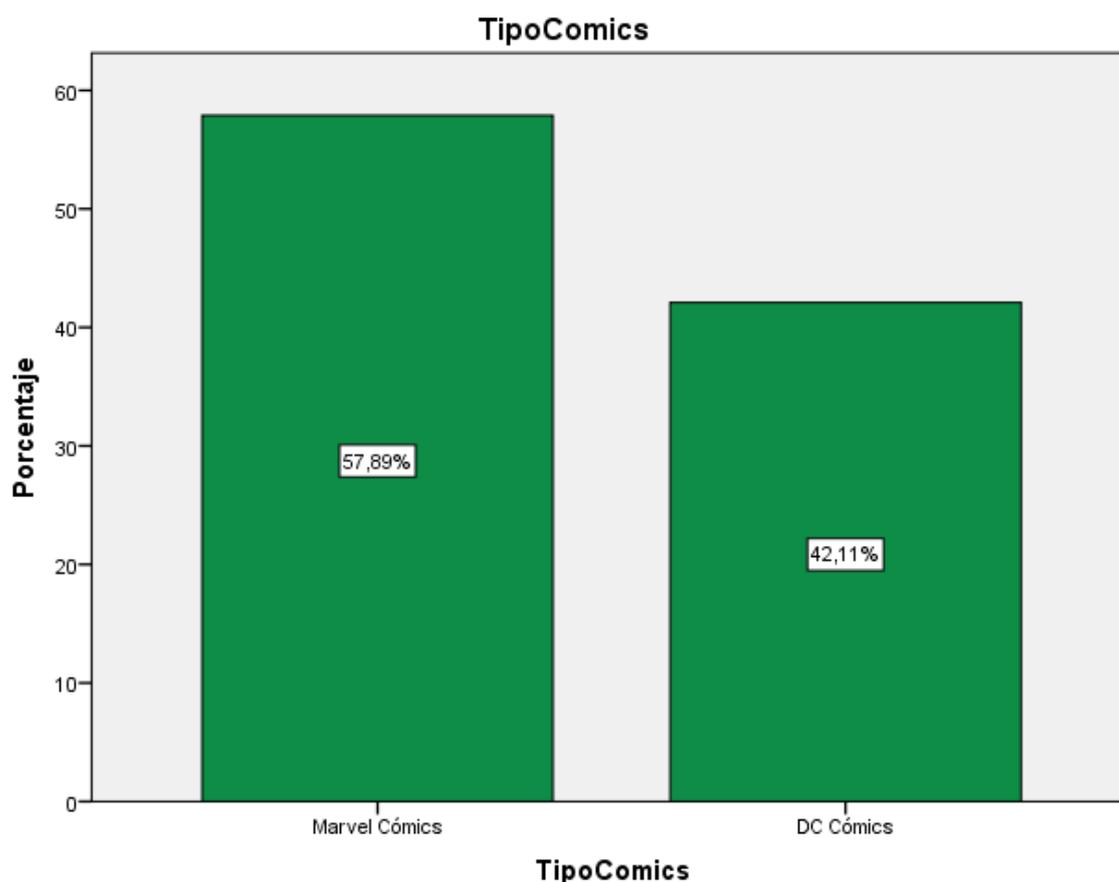
### 4.1. Tabla y gráfico sobre el tipo de cómic

Tabla N° 1: Tipo de cómic

<b>Tipo de cómic</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Marvel Cómic</b>	11	57,9 %
<b>DC Cómic</b>	8	42,1 %
<b>Total</b>	19	100,0 %

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 1: Tipo de cómic**



Como pudimos observar en el gráfico y la tabla, para el análisis del corpus, se usó el 57,9% de muestras de la editorial Marvel Comics, y el 42,1% de muestras pertenecieron a la editorial DC Comics. Esto debido a que los personajes de ficción de Marvel Comics eran más conocidos que los que se encontraron en DC Comics. No solo por la cantidad de cómics que se encontraron en bibliotecas e internet, sino también el nivel de popularidad en el cine y otros tipos de entretenimiento. La editorial Marvel Comics tenía más acogida en el mundo que la editorial DC Comics.

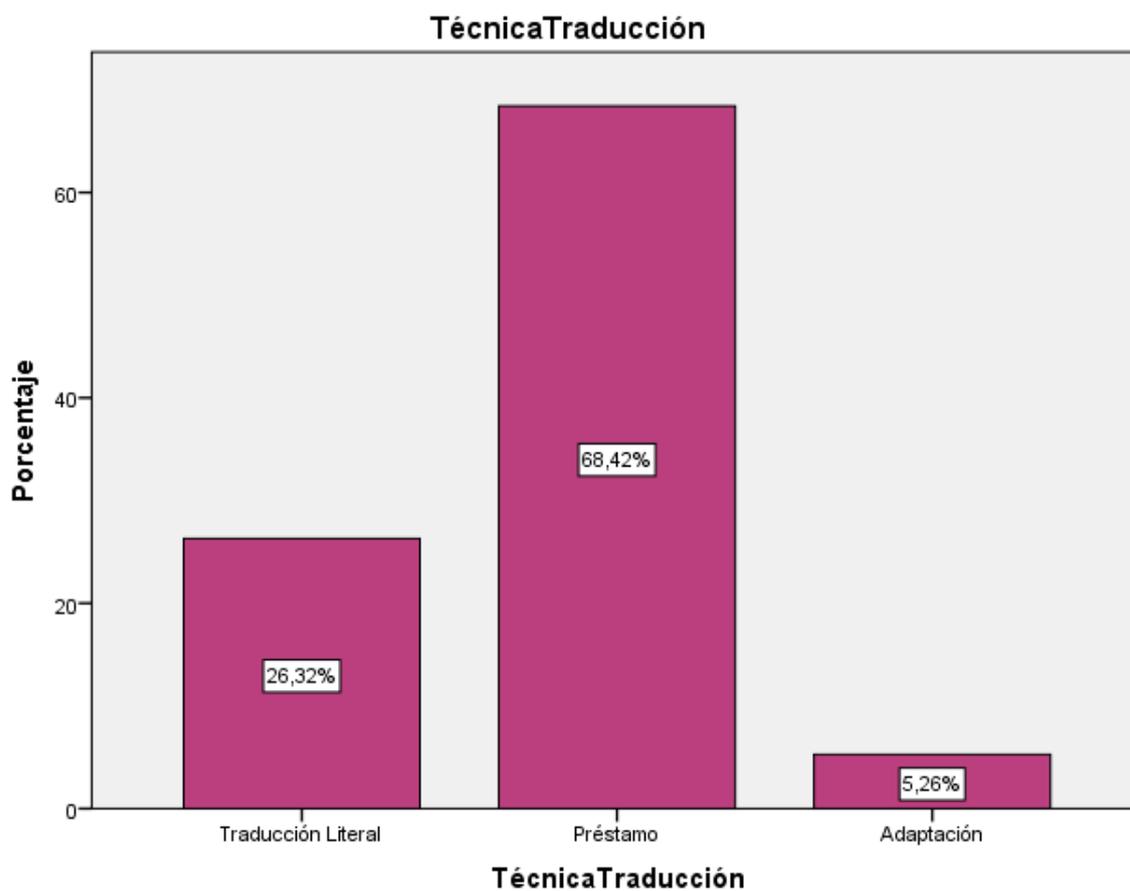
#### 4.2. Tabla y gráfico sobre las técnicas de traducción

Tabla N° 2: Técnicas de traducción

Técnicas de traducción	Frecuencia	Porcentaje
Traducción Literal	5	26,3 %
Préstamo	13	68,4 %
Adaptación	1	5,3 %
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100,0 %</b>

Fuente: Elaboración propia

Gráfico N°2: Técnicas de traducción



Como se observó en la tabla y gráfico, para la traducción de todas las muestras, se usaron principalmente estas tres técnicas de traducción: traducción literal, préstamo y adaptación. Se evidenció que la técnica de traducción más usada fue el préstamo, con un 68,42%. Seguido de la traducción literal, con 26,32%; y finalmente la técnica de adaptación con un 5,26%. De esta manera se comprobó la hipótesis general, que indicaba que la técnica de traducción más adecuada para traducir los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics era el préstamo.

También se pudo comprobar la subhipótesis 1 sobre la traducción literal y la subhipótesis 2, sobre la adaptación como técnicas de traducción también usadas con bastante frecuencia en la traducción de los nombres de los personajes.

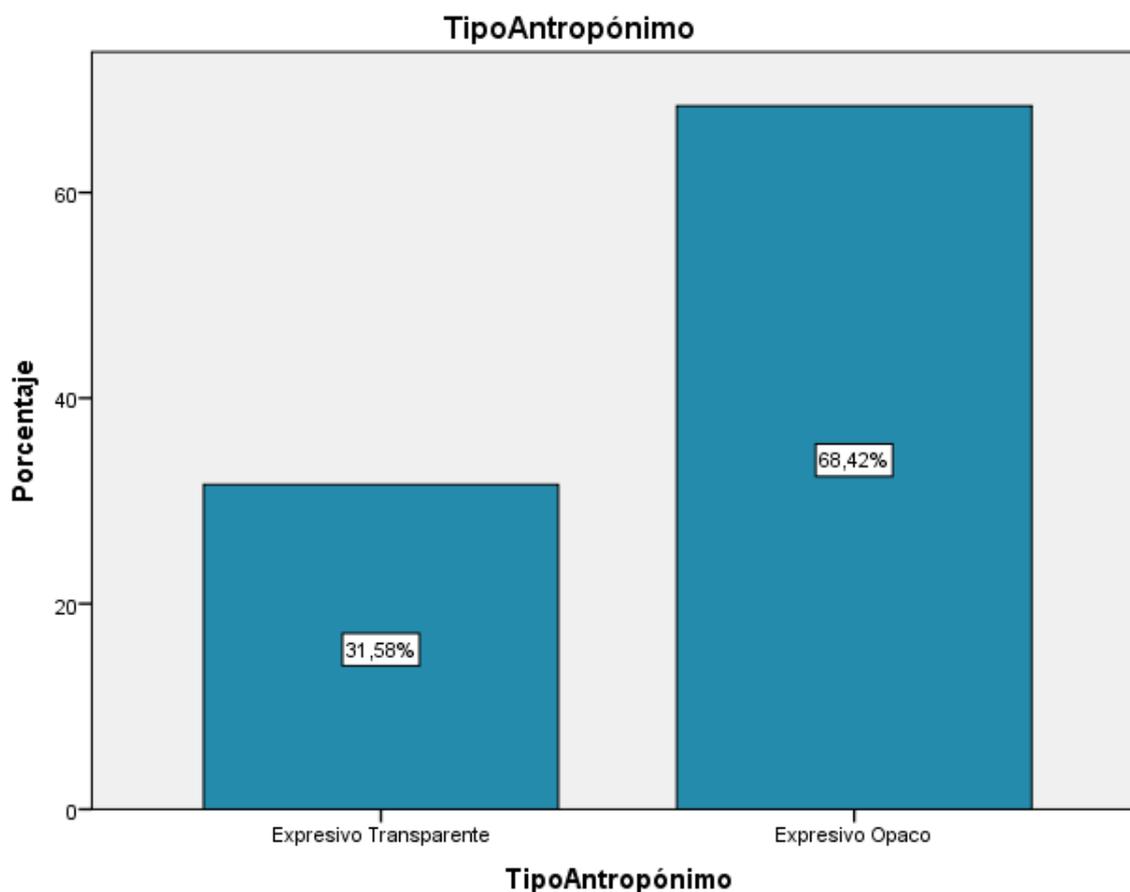
#### 4.3. Tabla y gráfico sobre los tipos de antropónimos

**Tabla N° 3: Tipo de antropónimo**

<b>Tipo de antropónimo</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Expresivo Transparente</b>	6	31,6 %
<b>Expresivo Opaco</b>	13	68,4 %
<b>Total</b>	19	100,0 %

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 3: Tipo de antropónimo**



Como se pudo ver en la tabla y el gráfico anterior, luego de hacer el análisis de los nombres y traducirlos, se llegó a la conclusión que, en cuanto al tipo de antropónimo que pertenecen las muestras, aparecen los expresivos opacos, que constituyen el 68,42% y los expresivos transparentes, que representan un 31,58%. Esto se debió a que los nombres de los personajes, al menos los que no se traducían, fueron considerados opacos por su carga semántica. Y los transparentes, se debieron de interpretar por contexto.

## **CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1. Discusión**

La presente investigación llegó a la siguiente conclusión: el préstamo es la técnica más usada en la traducción de los nombres de los personajes de Marvel Comics y DC Comics. Moya (1993), en su investigación titulada *Nombres propios: su traducción*, concluyó que el préstamo era la técnica de traducción que se debía usar para los nombres propios y nombres en general. Por otro lado, Aixelá (1996), en su trabajo de doctorado *Condicionantes de traducción y su aplicación a los nombres propios (inglés-español)*, también concluyó que los nombres propios no se traducían. Finalmente, De la fuente (2015), en su trabajo de fin de curso, titulado *La noche es oscura y alberga traducciones: Análisis contrastivos de la traducción de A Game of Thrones al castellano y catalán*, estuvo de acuerdo en traducir los nombres propios, siempre y cuando estos contaban con un equivalente en la lengua meta y sean entendibles también en la cultura meta.

Sin embargo, Valero (2000), en su investigación titulada *La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados*, concluyó que sí se debía traducir los nombres de los personajes, siempre y cuando se tenía un conocimiento extensivo de la cultura meta para evitar la adopción innecesaria de préstamo. Además, García y Coronado (1991) en su investigación *La traducción de los antropónimos*, manifestaron que la traducción de los nombres en los cómics merecía un estudio aparte por las implicaciones sociológicas que la traducción pudo haber tenido en su siglo, y que, por el momento, los nombres de los personajes de cómics se traducían.

## **5.2. Conclusiones**

Luego de haber analizado los resultados, se pudo concluir que en la traducción de los nombres propios de los personajes del material de investigación del presente trabajo:

1. El préstamo se usó en un mayor porcentaje a diferencia de las otras técnicas de traducción. Esto permitió que se conserven los nombres originales de los personajes. Asimismo, con esta técnica se mantuvieron los propósitos del autor, es decir, las motivaciones fonéticas y naturales que llevaron al autor a crear esos nombres.
2. La traducción literal se utilizó con menor frecuencia al traducir estos tipos de nombres. Con esta técnica se mantuvo la gramática y el orden de las palabras del texto y se tradujeron las palabras léxicas.

3. La técnica de adaptación se usó, pero en menor proporción que el préstamo y la traducción literal. Siendo la adaptación necesaria, los traductores pusieron en marcha su creatividad adaptando los nombres de los personajes a una determinada cultura con el fin de que los receptores puedan entender con naturalidad el mensaje del texto origen.
4. Ninguno de los antropónimos traducidos perteneció a la clasificación de nombres convencionales. La mayoría perteneció a los antropónimos expresivos.
5. Hubo más antropónimos expresivos opacos que transparentes. Ya que los opacos no se tradujeron, pero los transparentes sí.

### **5.3. Recomendaciones**

1. Se sugiere que otros investigadores profundicen en este tema para enriquecerlo más. Se recomienda que tomen en cuenta ciertos aspectos que no se tomaron en este trabajo de investigación.
2. Se sugiere que otros investigadores aborden otros nombres de personajes para completar el estudio o complementarlo de alguna forma. En especial, se recomienda que se analicen otros nombres de personajes de cómics y que se propongan traducciones para algunos de estos.

3. Se sugiere que los traductores especializados en los cómics tomen en cuenta la uniformidad de las traducciones, que analicen bien los factores que intervienen, ya sean, culturales, históricos, el tipo de público, etc., antes de proceder a elegir una técnica de traducción para este tipo de antropónimos.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

### Referencias bibliográficas

- Aixelá, F. (2000), *La traducción condicionada de los nombres propios (inglés – español)*. (1) Salamanca: Almar.
- DC Comics, (2008), *The DC Comics Encyclopedia: The definitive guide to the characters of the DC Universe – Updated and Expanded*. (2). New York: DK Publishing.
- Fernández, F. (1986), *Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada en España*. España: A.E.S.L.A. Asociación Española de Lingüística Aplicada.
- García, L., Pereira, A. (2000), *Traducción subordinada (I) El doblaje (inglés-español/galego)*. España: Servicios de Publicacións da Universidade de Vigo.

- Hurtado, A. (2008), *Traducción y Traductología. Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.
- Marvel Characters, Inc. (2006), *The Marvel Comics Encyclopedia: A complete guide to the characters of the Marvel Universe*. New York: DK Publishing.
- Moya, V. (2007), *La Selva de la Traducción. Teorías traductológicas contemporáneas*. (2). Madrid: Cátedra.

## **Tesis**

- Aixelá, F. (1996), *Condicionantes de traducción y su aplicación a los nombres propios (inglés-español)*. (Tesis Doctoral). Universidad de Alicante, Alicante.
- Annacondia, J. (2013), *La construcción de la identidad de género en el cómic de superhéroes estadounidenses*. (Tesis de Máster). Universidad de Oviedo, Oviedo.
- De la Fuente, V. (2015), *La noche es oscura y alberga traducciones: Análisis contrastivo de la traducción de A Game of Thrones al castellano y al catalán*. (Tesis de Fin de Grado). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.

- Kjeldaas, P. (2014), *La traducción de antropónimos en literatura infantil y juvenil: Las causas y los efectos de diferentes estrategias de traducción*. (Tesina). Universitetet I Oslo, Oslo.
- Kohoutková, H. (2009), *Los antropónimos españoles con especial atención a los nombres de pila*. (Tesis de Fin de Grado). Masarykova Univerzita, Masarykova.
- Rebodero, R. (2012), *La traducción de los antropónimos en literatura infantil y juvenil de fantasía. Análisis de las traducciones española y francesa de Harry Potter and the Philosopher's Stone y The Hunger Games*. (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Salamanca, Salamanca.
- Vega, A. (2015), *Las dificultades de la traducción literaria dentro del género fantástico. Antropónimos y otros nombres propios. El caso de Canción de hielo y fuego*. (Trabajo de fin de grado). Universidad de Valladolid, Soria.

### **Referencias hemerográficas**

- Diago, E., Nieto, M. (1989), *El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa*. En Revista pedagógica.
- Evelina, V. (2009), *The Strategies for Translating Proper Names in Children's Literature*. En Revista Studies about languages.

- Fornalczyk, A. (2007), *Anthroponym Translation in Children's Literature – Early 20th and 21st Centuries*, En Revista Kalbotyra.
- Gamero, A. (2010), *La traducción de los nombres propios*. En Revista Entreculturas
- García González, J., Coronado González, M. (1991), *La traducción de los antropónimos*. En Revista Española de Lingüística Aplicada.
- Lacambra, L. (2006), *El lenguaje del cómic y la narración en imágenes*. Recuperado el 18 de abril de 2016 de
- Marcelo, G. y Pascua, I. (2005), *La traducción de los antropónimos y otros nombres propios de Harry Potter*, En Actas del II Congreso Internacional de la Asociación Ibérica de Estudios de Traducción e Interpretación.
- Moya, V. (1993), *Nombres propios: su traducción*. En Revista de Filología de la Universidad de La Laguna.
- Valero, C. (2000), *La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados*. En Revista de Traductología.

## Referencias electrónicas

- <http://dle.rae.es/>
- <http://www.oxforddictionaries.com/es/espanol/>