

NOVELA GRÁFICA Y TRADUCCIÓN: ILUSTRAR EL COMPROMISO SOCIAL

Resumen

La novela gráfica nace de la mano de Will Eisner, quien publicó en 1978 una novela ilustrada llamada *A Contract with God and Other Tenement Stories*. El paso del cómic juvenil a la novela gráfica se consolidó en los años 1980 con personajes tridimensionales y argumentos que se adentraban en historias con contenido político, sexual o identitario entre otros. Fue en esta década cuando el género comenzó a recibir la atención de la crítica a través de un puñado de novelas como *Maus* (Spiegelman 1980-91), *The Dark Knight Returns* (Miller 1986), o *Watchmen* (Moore 1987). La generación X de los años 90 abrazó la novela gráfica por las protestas sociales que sus argumentos esgrimían, y fueron los jóvenes del milenio, los millennials, con su obsesión con los estímulos visuales los que le prometen permanencia al género de la novela gráfica.

Esta comunicación propone analizar una de las novelas fundacionales del género, *Maus* (Art Spiegelman 1980-91), para reconocer algunas de sus características principales como exponente textual. En primer lugar, se estudiará el carácter disruptivo de la narrativa, manifiesto en tres planos temporales no lineales, el pasado, el presente y el “supra presente” creado por el mismo Spiegelman. En segundo lugar, el carácter oral que detentan los personajes de *Maus*, y que retratan lo intrincado de las variedades lingüísticas del inglés: así, el Vladek (inmigrante polaco residente en Nueva York) habla una variedad del inglés con marcas dialectales teñidas de acento yiddish.

La segunda parte discutirá la traducción que Cruz Rodríguez realizó en 2007 de *Maus* para Random House. La premisa de mi análisis sostiene que Rodríguez no entiende el habla de Vladek como una variedad lingüística sino como una serie de errores aleatorios típicos de un inmigrante. Al sistematizar la variedad de habla de Vladek en inglés, la compararé con la propuesta de Rodríguez a fin de establecer estrategias positivas y estrategias que merecen quizás mayor revisión. En las conclusiones subrayaré el hecho de que en la construcción de personajes en la novela gráfica, la representación de su acento merece especial atención ya que en ella va la identidad misma que el autor desea construir.

Palabras clave: novela gráfica, Holocausto, traducción de oralidad, identidad.

Introducción

La novela gráfica surge del cómic que tuvo su auge en los años 1940 y 1950 en Estados Unidos con personajes como el Capitán América, Superman y la Mujer Maravilla: personajes que simbolizaban el patriotismo estadounidense y justificaban la posición de Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial. El cómic representaba una manera de entretenimiento rápido y accesible, de carácter democrático por su naturaleza económica. Sin embargo, académicos como el psiquiatra Fredric J. Wertham (1940), cuestionaron el formato del cómic por su contenido sexual y gráfico y porque promovía un lenguaje vulgar que incitaba a la violencia entre los más jóvenes, los lectores tradicionales de este tipo textual. Así nace la *Comics Code Authority*, organismo regulado por el gobierno estadounidense, que establecía reglas de censura tales como vestir de manera apropiada a los personajes y respetar a las figuras políticas. Como respuesta a este acto de control oficial sobre el formato del cómic, en los años 1960 y 1970 tomó forma un movimiento *underground* de cómics transgresores que exploraban temas más complejos y arraigados a diversas problemáticas sociales. El autor Will Eisner (1978) menciona el término “novela gráfica” por primera vez en el prólogo de *A Contract with God and Other Tenement Stories*, considerada como el pilar fundacional del género de la novela gráfica. Como explica Eisner en la primera edición de su novela, “Estaba trabajando con un concepto central en el que el formato, la distribución de palabras e imágenes en secuencia,

representaba una forma de arte en sí misma. Único, con una estructura y Gestalt propia, este formato trataría temáticas significativas” (Eisner, 1978).¹ En la década de 1980, el género se consolida con tres trabajos que terminan de darle forma a la novela gráfica: *Maus* (Spiegelman 1980-1991), *The Dark Knight Returns* (Miller 1986) y *Watchmen* (Moore 1987). Moore y Miller pusieron en tela de juicio lo que significaba hasta entonces ser súper héroes, a los que representaron de manera más humana y menos heroica, en síntesis, de un modo más tridimensional, cualidad que hasta entonces carecían estos personajes. Además, en sus novelas de ficción criticaron el rol que cumple la sociedad en la creación del criminal y la figura del héroe como símbolo patrio.

La Generación X también cumplió un rol en el interés que se depositó sobre la explosión de imágenes y el estilo lingüístico del formato de novela gráfica. En la actualidad, los jóvenes del milenio se caracterizan por ser un grupo demográfico que consumen lo visual y por eso la novela gráfica se convirtió en un medio ideal ya que hace posible el consumo de imágenes e información al mismo tiempo. Asimismo, varias novelas como *Fun Home* (Bechdel 2006) o *Persépolis* (Satrapi 2000) representan una voz para las minorías y apelan así a una generación que promueve las protestas sociales y la representación de diferentes grupos marginales.

La ganadora del Pulitzer *Maus* (1992) es uno de los exponentes más acabados del género de novela gráfica. Con su formato de cómics desafía a los críticos y lectores a leer sobre un tema tan controvertido como el Holocausto en un medio que, aunque haya ganado tantos seguidores, muchas veces es considerado poco intelectual. En esta autobiografía en dos partes, el autor Art Spiegelman narra la experiencia de su padre en diferentes campos de concentración y, a la vez, reflexiona sobre su vida como escritor y su perspectiva como hijo de sobrevivientes del nazismo.

En *Maus* existen dos características esenciales. Una es la narrativa no lineal en la que se presentan los acontecimientos de una historia de manera disruptiva; es decir, los acontecimientos no siguen un orden cronológico. Parte de la complejidad de la obra yace en los diferentes planos temporales presentes en la novela, que alteran la estructura lineal de la narrativa tradicional. Estos planos temporales funcionan como un recurso que le ayuda a Spiegelman a construir su identidad propia. Otra característica fundamental es la oralidad, y Art Spiegelman la utiliza para construir la identidad de Vladek: un inmigrante de Polonia que se muda a Nueva York tras la Segunda Guerra Mundial y que en su habla despliega una variedad de inglés teñida de estructuras del yiddish. Los errores que comete Vladek – su padre – en inglés son sistemáticos y conforman una variedad utilizada por los inmigrantes polacos que se asentaron en Rego Park, Nueva York. Lo interesante es que el único personaje que se presenta de esta manera es Vladek, mientras que su segunda esposa, por ejemplo, utiliza una variedad estándar de inglés estadounidense. La oralidad, en este trabajo, se refiere a las propiedades del lenguaje hablado como la sintaxis libre y las características dialectales representadas en modo escrito. En “Orality and Literacy: The Technologizing of the Word”, Ong (1982) explica que mediante la conceptualización y verbalización del conocimiento los individuos logran acercarse lo desconocido y objetivo a una experiencia humana más cercana e inmediata. En mi análisis, resulta importante destacar cómo a través de la oralidad, Spiegelman representa la realidad de su padre y, al mismo tiempo, construye una identidad para éste. Esta comunicación pretende analizar en dos partes los planos temporales y la oralidad como características fundamentales de *Maus*. Estudiaré cómo los diferentes planos temporales contribuyen a la narrativa disruptiva de la historia y caracterizan este texto como una novela que utiliza la noción de tiempo como recurso para crear la identidad de Art Spiegelman. Luego analizaré el carácter identitario de la variedad dialectal de Vladek y su traducción al español a cargo de Cruz Rodríguez que dio como resultado la versión hispana de la obra en 2007, unos 20 años después de la publicación del texto fuente.

1 Mi traducción

La narrativa temporal en *Maus*: un puzzle para armar identidades

En *No Time Like The Present: Narrative and Time in Art Spiegelman's Maus*, Erin McGlothlin (2003) discute los diferentes planos temporales presentes en la novela *Maus*. McGlothlin menciona el pasado, que sirve para narrar la experiencia de Vladek en los campos de concentración, y el presente, en el que Art Spiegelman narra la índole de su relación con Vladek. Esta estructura narrativa de pasado y presente refleja la complejidad en la relación entre Art (el personaje alter ego del autor) y Vladek.

Sin embargo, existe un plano temporal aun más complejo y meta crítico denominado por el mismo Spiegelman como el “súper presente” (*super present*) (citado en McGlothlin, 2003: 185) en el que el autor reflexiona sobre lo que significa para él ser hijo de un sobreviviente del Holocausto y sobre el éxito de su novela. Spiegelman explica cómo surge el tercer plano y los indicadores que utiliza para desarrollarlo en la historia: “Existe el presente en el que Vladek y yo hablamos y el pasado en el que narro su historia. Y de repente tenemos este súper-presente. Y este súper-presente se lleva a cabo a través de ciertas técnicas, por ejemplo, a través del uso de mayúsculas o minúsculas, que aparece sólo algunas veces en el libro.”² (Spiegelman, 2011:178)

El cómic ha reinventado para sí la técnica teatral conocida como “la cuarta pared” que en este género se representa con la irrupción de un personaje ficticio en la narrativa: Art quiebra la estructura secuencial de la historia para reflexionar sobre su papel como hijo de sobrevivientes y dialogar con el lector. En *Maus*, el tercer plano temporal funciona como un recurso retórico para convencer al lector, a través del diálogo que crea Spiegelman, de que su autobiografía es real. Por ejemplo, en el capítulo dos del segundo libro *Maus*, “Aquí comenzaron mis problemas” (162), Spiegelman presenta al lector los tres planos temporales a través de la semiótica de las imágenes y frases. [\[Aquí va Imagen 1\]](#)

En primer lugar, en el fondo de la primera tirilla, una ventana lleva al lector a un campo de concentración. Sin embargo, Spiegelman está situado en el presente trabajando en su mesa de dibujo y la mesa, a su vez, yace sobre una fosa común de judíos que pasaron por los campos de concentración. Los cuerpos, el campo de concentración y los recuerdos de Spiegelman sobre la muerte de su madre que aparecen en las burbujas de diálogo, conforman el tiempo pasado. Spiegelman utiliza la anatomía del ratón para representar al pueblo judío; sin embargo, en esta tirilla es un humano con máscara de ratón. Alrededor de Spiegelman vuelan moscas que recuerdan al autor del pasado de sus padres y los miles de judíos que pasaron por campos de concentración. Esta secuencia de imágenes permite al lector entrar en la psiquis del Art personaje y entender su depresión y el fracaso que siente como artista y como judío. En este plano temporal denominado “súper presente”, todas las identidades de Art colapsan: primero es hijo de sobrevivientes y hermano de Rysio, quien no sobrevivió al Holocausto; además, es judío (aunque en varias ocasiones a través de la novela relata su falta de conocimiento sobre el dogma judío), y, por último, es escritor y artista. En esta tirilla Art hace una meta crítica respecto al éxito comercial de su novela y cómo se vio beneficiado por este éxito sin haber experimentado las atrocidades del Holocausto. Además de estos planos temporales, una burbuja de diálogo que lee “Muy bien, Sr. Spiegelman... ¡Listos para rodar!”(201) remite al personaje a un futuro cercano y anticipa el porvenir de su novela como un producto capitalista. A través de este análisis de los planos temporales en *Maus* deseo establecer que la concepción de tiempo en la novela es fundamental para comprender el pasado, presente y futuro de los personajes, así como también su estado emocional. La concepción de tiempo y su representación en diferentes planos temporales funcionan como un recurso retórico que le permiten al autor entablar un diálogo con el lector y comentar sobre su propia obra y estado emocional. El tiempo en *Maus* tiene un carácter identitario para Art. De esta forma, el lector conoce los contratiempos y problemas que Art enfrenta tanto en el proceso de escritura e ilustración como con en el producto final: Art es

2 Mi traducción

una persona que vacila entre la noción de ser hijo de sobrevivientes del Holocausto, judío y artista.

La oralidad, bandera identitaria

Los diferentes planos temporales y en especial el “súper presente” conforman el carácter identitario de Art, el personaje. La oralidad, por otro lado, sirve para formar la identidad de Vladek como sobreviviente de los campos de concentración. La oralidad es una de las características principales tanto en los cómics como en las novelas gráficas. A través de esta se construye la identidad de un personaje. En “La traducción infinita. La oralidad como elemento clave en la traducción de obras de teatro”, Badenes y Coisson (2007) explican que los problemas relativos a la oralidad no son de carácter lingüístico, es decir de orden dialectal o ideolectal, sino que funcionan como pilares en la creación de personajes y en la coherencia de éstos (109). En *Maus*, Vladek es un polaco sobreviviente de varios campos de concentración que luego se muda a Regal Park en Nueva York. Todas las instancias en las que Art narra las interacciones con su padre y el pasado de Vladek son de carácter identitario para este personaje. Al comienzo de la novela, el lector conoce a un Vladek joven, aspirante a hombre de negocios, exitoso y enamorado. En el plano temporal presente, sin embargo, el lector conoce a un Vladek cansado, psicossomático, paranoico y malhumorado que se volvió a casar, tras la muerte de su esposa, con una mujer que no soporta. Por supuesto que los eventos que Vladek experimenta a través de la historia justifican su devenir y su carácter en el presente. Pero es a través de la oralidad de este personaje que el lector conoce sobre su identidad. En la novela, Vladek, a pesar de no ser el único sobreviviente, es el único que es representado en el habla con marcas dialectales del yiddish en su variedad del inglés. Esto sirve como un recurso de extranjerización y distanciamiento porque Vladek es presentado como el “otro” en toda la historia. Con su variante de inglés con características yiddish, Vladek resalta en la historia del resto de personajes como, por ejemplo, los alemanes, que tampoco hablan inglés, pero su lengua es representada de manera estándar. Otro ejemplo es el de la propia madre de Art o su madrastra, llamada Mala, que también fueron sobrevivientes de campos de concentración, pero, sin embargo, hablan en inglés estándar. La oralidad además sirve como recurso de distanciamiento: Art establece que hay dos voces que coexisten en la historia, la de su padre y la suya. Y ambas voces son representadas a través de la oralidad de manera diferente, lo que afianza la relación compleja entre ambos personajes. El habla de Vladek no es casual. Art no utiliza el recurso de la oralidad, tan característico en los cómics y novela gráfica, para decorar la novela. Art quiere presentar a Vladek como un “otro”, en el plano temporal pasado, que fue perseguido y torturado por los nazis, traicionado por sus camaradas y olvidado por los polacos y un “otro”, en el plano temporal presente, que no encaja con las normas implícitas de etiqueta en la sociedad moderna estadounidense. Vladek vive en el pasado y no comprende por qué existe el desperdicio de la comida y el consumo en masa de indumentaria. A través del habla, el lector conoce a un Vladek que puede hablar el idioma del país al que emigró, pero que acarrea vestigios de otras lenguas y variedades dialectales que se hacen presente en su habla en inglés. El habla de Vladek comprende una metáfora de los traumas que vivió en los campos de concentración.

La dilución identitaria en la traducción de *Maus* al español

La novela *Maus* cuenta con al menos cuatro o cinco publicaciones en español a cargo de Eduardo Goligorsky, César Aira y Cruz Rodríguez. En este análisis, estudiaré la segunda edición del libro impreso en Argentina en 2015 y traducida por Cruz Rodríguez en una versión revisada para el Cono Sur según los datos de publicación original, traducción y agradecimientos. Ya he indicado que la variedad dialectal de Vladek lo diferencia del resto de los personajes, en especial de aquellos con los que comparte características étnicas y religiosas. He explicado que, a través de la variedad dialectal de Vladek, Art crea una identidad única para

su padre y lo presenta como el otro, el extranjero. Esto se condice con el discurso del personaje en la novela: como judío que escapa de diferentes territorios polacos durante la persecución nazi y como extranjero en Estado Unidos donde encuentra un lugar seguro para vivir, pero donde su identidad como sobreviviente no se relaciona con el mundo capitalista estadounidense.

Al leer la versión en español del libro, se observa que el habla de Vladek es un tanto diferente. Entiendo que esa diferencia está arraigada en la variedad dialectal de Vladek en inglés; sin embargo, en la traducción Vladek no suena de la misma forma y en momentos parece un personaje de bajo coeficiente intelectual y sin educación. Y tras leer la novela, bien sabemos que Vladek no carece de educación, mucho menos tras la experiencia que vivió durante su juventud y los valores que adquirió durante su cautiverio en diferentes campos de concentración. Además, mientras que en el texto fuente Vladek utiliza una variedad dialectal en inglés, en la traducción de Cruz Rodríguez la variedad de Vladek carece de rasgos dialectales. Entiendo que como traductor la técnica de compensación quizá sea una de las más utilizadas, en especial cuando se trata de trasponer aspectos culturales o de resolver problemas de espacios típicos en el formato de cómics o novela gráfica. Sin embargo, Cruz Rodríguez no logra la misma representación de Vladek que Spiegelman plasma en su obra.

En la primera página del capítulo número uno el traductor hace una nota al final y explica “*Vladek todavía comete errores al hablar inglés, sobre todo en los tiempos verbales y el uso de preposiciones” (13). Si se parte de la premisa que lo que habla Vladek es un inglés con errores que se hacen presentes de manera prominente en el uso de preposiciones y tiempos verbales, quizá la traducción realizada por Cruz Rodríguez resulta en muchas ocasiones efectiva. Sin embargo, lo que Cruz Rodríguez describe como errores son características dialectales sistemáticas que ocurren en lugares específicos y que siguen una regla en la variedad dialectal de Vladek. Su variedad es en inglés y refleja estructuras gramaticales del polaco, yiddish y hebreo. A continuación, estudiaré las características principales del dialecto de Vladek y la traducción de Cruz Rodríguez. [\[Aquí va Tabla 1\]](#)

Cruz Rodríguez toma estas características dialectales de Vladek como errores gramaticales y traduce esa idea al español. Como resultado, el habla de Vladek en español es representada como un habla que refleja una carencia educativa y un nivel de español de principiante. Esta habla de Vladek en español no conforma una variedad lingüística porque no se le puede atribuir a ningún grupo de hispanohablantes y mucho menos en Argentina. Quizá sea adecuado atribuir errores como la conjugación del verbo ser y estar en español a un estudiante de español de nivel inicial y no a un hablante que acarrea estructuras gramaticales de otras lenguas. En este caso en particular la compensación como técnica de traducción no surtiría efecto porque el nivel de error de una conjugación equívoca en español del verbo “ser y estar” no se compara con las características dialectales de Vladek en inglés. En consecuencia, el habla de Vladek en español, por momentos, suena como el habla de un inmigrante con poca noción del español. Cruz Rodríguez optó en la mayoría de los casos por suprimir las características dialectales de Vladek y representar su habla en español en una variante estándar. En las únicas ocasiones que su habla suena extranjera, el lector podría llegar a deducir que Vladek no sabe hablar español porque comete errores de principiantes.

Conclusiones

Hoy se puede decir que la novela gráfica se está consolidando como género literario y crea su propio espacio en una cultura que abraza lo visual. Quizá su éxito sea mayor en Estados Unidos donde se originó y no en países de habla hispana. Por ende, como género, la novela gráfica puede resultar problemática para los traductores que no tienen experiencia en el género cómics o novela gráfica, ya que las características predominantes de estos tipos textuales no son siempre las mismas características que están presentes en un texto literario de otra naturaleza. Aparte de ser una novela gráfica y de desafiar los conocimientos del traductor, estas obras en su

mayoría son autobiografías, escritos sobre la memoria y los traumas del autor, lo que complejiza aun más la traducción. En mi análisis destacué la importancia de la identidad en *Maus*. A través de un plano temporal meta crítico denominado “súper-presente”, Spiegelman reflexiona sobre su rol como hijo de sobrevivientes y artista y expone las consecuencias que afronta de un pasado que no experimentó pero sí vivió a través de sus padres. Este tercer plano temporal sirve como recurso retórico en *Maus* con carácter identitario para el mismo Spiegelman. El lector logra entrar en la psiquis del personaje y entender su forma de ser y su lucha por encontrar una identidad que mejor lo represente. Otra característica que destacué en mi análisis porque tiene un carácter identitario es la oralidad. Un abordaje alternativo al que usó Cruz Rodríguez en su traducción podría ser adaptar la variedad dialectal de Vladek a una variedad lingüística propia de los judíos que inmigraron a Argentina. Esto requeriría un estudio lingüístico detallado, pero lograría un efecto natural al momento de leer a Vladek. En el caso de *Maus*, la identidad del personaje como un otro que no es ni humano, ni rata; que es judío y polaco; que es padre y sobreviviente es representada a través de una variedad dialectal. De no ser por esta representación que Art Spiegelman construye minuciosamente de su padre, Vladek sería otro sobreviviente del Holocausto que no resaltaría del resto de sobrevivientes como Mala, su segunda esposa. A partir de esta variedad lingüística, Spiegelman crea una identidad para Vladek pero además ayuda al lector a diferenciar dos de los planos temporales de la historia, el presente y el pasado, y así diferencia el tercer plano conocido como el “súper presente” donde Art relata su autobiografía y no la biografía de su padre. *Maus* es un texto rico por el contexto en el que se narra la historia de Vladek, por su carácter identitario para Vladek y Art y por su simpleza en la ilustración para narrar un tema complejo como el Holocausto. Considero que las traducciones al español y a cualquier otra lengua podrían ser infinitas si se toma el habla de Vladek como un dialecto. La identificación de los planos temporales y de la variedad dialectal de los personajes conformaría un factor esencial en la ardua tarea que embarca un traductor para lograr reproducir en la segunda lengua las mismas identidades creadas por el autor en el texto de partida.

Referencias bibliográficas

- Badenes, G. y. (2007). La traducción infinita. La oralidad como elemento. En G. y. Badenes, *Traducción Periodística y Literaria*. (págs. 27-40). Córdoba: Comunicarte.
- Eisner, W. (1978). *A Contract with God and Other Tenement Stories*. DC Comics.
- McGlothlin, E. (2003). No Time Like the Present: Narrative and Time in Art Spiegeleman's *Maus*. *NARRATIVE*, Vol. 11, No. 2.
- Ong, W. J. (2005). *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. London and New York: Routledge Taylor and Francis Group.
- Spiegelman, A. (2003). *Maus: A Survivor's Tale*. Penguin Books.
- Spiegelman, A. (2007). *Maus*. (C. Rodriguez, Trad.) Random House.
- Spiegelman, A. (2011). *The Complete MAUS*. Penguin Books Ltd.