

TRABAJO DE FIN DE GRADO
Traducción y análisis de un *manfra*:
Dreamland
Introducción al manga global

Fecha: 26/05/2021

Autora: Raquel Monclús Carrillo

Tutora TFG: Gemma Delgar Farrés

Coordinadora TFG: Lydia Brugué Botia

Programa académico: Grado de Traducción, Interpretación y Lenguas Aplicadas
(interuniversitario: UOC, UVic-UCC)

Resumen:

La traducción de cómics es una labor especializada que todavía no cuenta con una literatura orientada hacia la especificidad de la narrativa secuencial. En este Trabajo de Fin de Grado (TFG), analizaré cuáles son los aspectos relevantes de este medio a través de la traducción del *manfra* de Reno Lemaire, *Dreamland*. Empezaré por una introducción sobre los orígenes del *manfra* y del manga global y sobre las reacciones que genera esta corriente artístico-literaria, para luego centrarme en las particularidades de la traducción de cómics.

Palabras clave:

Traducción, traductología, manga global, cómics, *manfra*.

Abstract:

The translation of comics is a specialized labor that does not have a literature oriented towards the specificity of sequential narrative yet. In this Degree Final Project (TFG), I will analyze the relevant aspects of this medium through the translation of Reno Lemaire's *manfra*, *Dreamland*. I will start with an introduction on the origins of the *manfra* and global manga, and on the reactions generated by this artistic-literary movement. And then I will focus on the particularities of the translation of comics.

Key words:

Translation, translation studies, global manga, comics, *manfra*.

Índice

1. Introducción.....	4
2. Metodología.....	5
3. El manga global	8
3.1. Apropiación o nuevo género	9
3.2. El <i>manfra</i>	12
4. Particularidades de la traducción del cómic.	14
5. Traducción de un <i>manfra</i>	16
5.1. <i>Dreamland</i>	16
5.2. Sobre el autor: Reno Lemaire	16
5.3. Texto traducido	18
6. Análisis de la traducción	39
6.1. Problemas traductológicos.....	39
6.1.1. Aspectos lingüísticos	39
6.1.2. Aspectos culturales y contextuales	41
6.1.3. Aspectos derivados del producto.....	44
6.2. Técnicas de traducción	46
7. Conclusiones.....	49
8. Bibliografía.....	50
Anexo I – Textos originales	55
Capítulo 1 del tomo 1 de <i>Dreamland</i> (FR).....	55
Entrevista a Reno Lemaire	106
Espacio de opinión del autor.....	112
Anexo II – Entrevista a Reno Lemaire traducida.....	114
Entrevista a Reno, autor de <i>Dreamland</i> :	114
Traducción del espacio de opinión del autor al final del tomo:	119

1. Introducción

Los motivos que me han impulsado a querer dedicar mi TFG a la traducción de este *manfra* son muy sencillos. En primer lugar, soy una ávida lectora de manga (japonés y global) y esta es una de las razones que me han llevado a estudiar el grado de Traducción, Interpretación y Lenguas Aplicadas. En segundo lugar, este *manfra* ha tenido bastante éxito en Francia, no ha sido licenciado en España pero ha sido publicado en Alemania y, aunque ahora está en parón porque el autor está preparando la siguiente parte de la serie, cuenta con 19 tomos nada menos. No se trata de una historia autoconclusiva ni de una serie manga de pocos tomos. Y no conozco ninguna obra de manga global que haya alcanzado tal volumen de publicaciones, por lo que me llamó mucho la atención. Y en último lugar, la narrativa me gustó. No es un manga que entraría en la categoría de la *nouvelle manga*, pero siempre me han gustado las historias fantásticas, tiene un punto cómico y la lectura se hace amena.

No obstante, este trabajo no estaría completo sin una introducción sobre el origen del *manfra*, la creación del manga global o la especificidad de la traducción de cómics. Asimismo, me pareció importante arrojar un poco de luz en cuanto al debate de la identidad cultural de un producto como el manga y sobre otro debate entre el *manfra* y la *nouvelle manga*. Tras la traducción del primer capítulo de *Dreamland* y un pequeño resumen sobre la serie narrativa y su autor, Reno Lemaire, os encontraréis con el análisis de la traducción. En ella, diseccionaré los distintos aspectos traductológicos en relación con los elementos lingüísticos, las particularidades del medio, de la cultura francesa y del contexto textual. Por último, describiré el proceso seguido durante la traducción y los métodos empleados para resolver los problemas traductológicos del *manfra* escogido.

2. Metodología

Toda traducción exige seguir unas pautas generales (que suelen aplicarse en las traducciones interlingüísticas independientemente del texto) y específicas (relativas al medio en cuestión) antes, durante y después del proceso de traducción. La primera es **estudiar el texto original**, no con la intención de traducir el texto, sino de comprender su contenido. En mi caso, previamente a la selección de este *manfra*, hice una búsqueda para escoger un manga francés que no estuviese licenciado en España y que se adecuase al trabajo que quería realizar. Tras seleccionar el *manfra*, me leí el tomo 1 de principio a fin (primera lectura), revisé la terminología y los conceptos que pudiesen resultar problemáticos (segunda lectura) y esperé a tener la aprobación de mi tutora para empezar con la segunda fase.

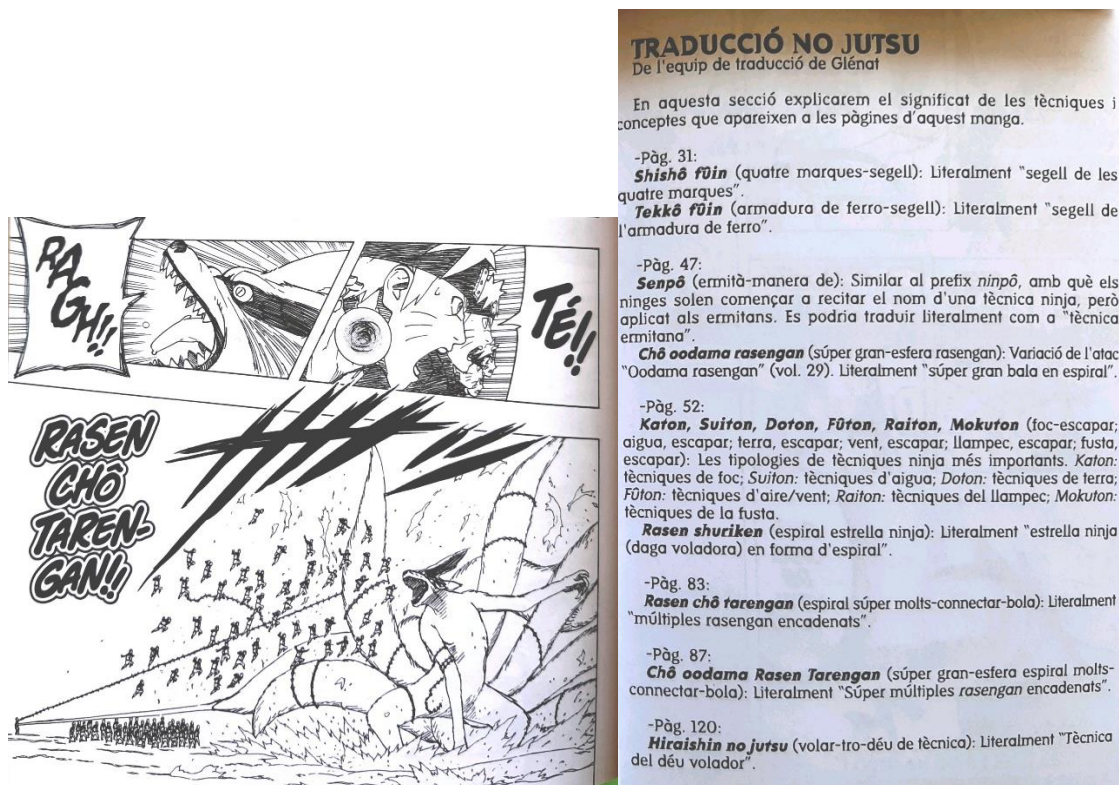
La segunda etapa consiste en **buscar la bibliografía y recursos** más apropiados para llevar a cabo la labor traductológica. Al tratarse de la traducción de un cómic, debía tener en cuenta la abundancia de lenguaje popular y de argot y la necesidad de reproducir la oralidad prefabricada. Por lo tanto, no me bastó con recurrir a diccionarios de la lengua española y francesa de referencia, sino que tuve que aplicar mis conocimientos lingüísticos y culturales de ambas lenguas, además de consultar diccionarios especializados en la lengua vulgar y argótica.

La tercera pauta se corresponde con el **proceso de traducción propiamente dicho**. Hurtado (2021: 41) define la traducción como «un proceso interpretativo y comunicativo consistente en la reformulación de un texto con los medios de otra lengua que se desarrolla en un contexto social y con una finalidad determinada». Esto significa que, durante la traducción, no podía limitarme a buscar las equivalencias lingüísticas y extralingüísticas, sino que debía aportar mi bagaje cultural y considerar para qué y quiénes traducía. Es más, en este proceso se sucedieron de forma alternativa momentos de transferencia de conocimientos al proyecto con otros en los que echaba mano de los recursos y herramientas mencionados anteriormente.

En la cuarta y última etapa, la de **revisión y corrección**, hemos intervenido dos personas. Por una parte, Gemma Delgar, mi tutora para este trabajo de fin de grado, y, por la otra, yo misma. Una vez concluido el borrador de la traducción, se debe revisar el texto obtenido para localizar posibles errores tipográficos, de comprensión y de cohesión. Este proceso debe repetirse varias veces y creo que es imprescindible que lo lleven a cabo distintas personas, ya que, a menudo, nos puede cegar el hecho de que estemos corrigiendo nuestra traducción y, por consiguiente, no logramos detectar los errores o directamente desconocemos que lo son.

Para acabar, solo quería puntualizar dos aspectos de la traducción. Dentro de las pautas específicas, he decidido hacer esta traducción en formato Word porque lo que se evalúa es mi capacidad y habilidades para traducir. Podría haber introducido las traducciones con una herramienta gráfica (cosa que he hecho en otros trabajos del grado de TILA), pero sé que los traductores profesionales

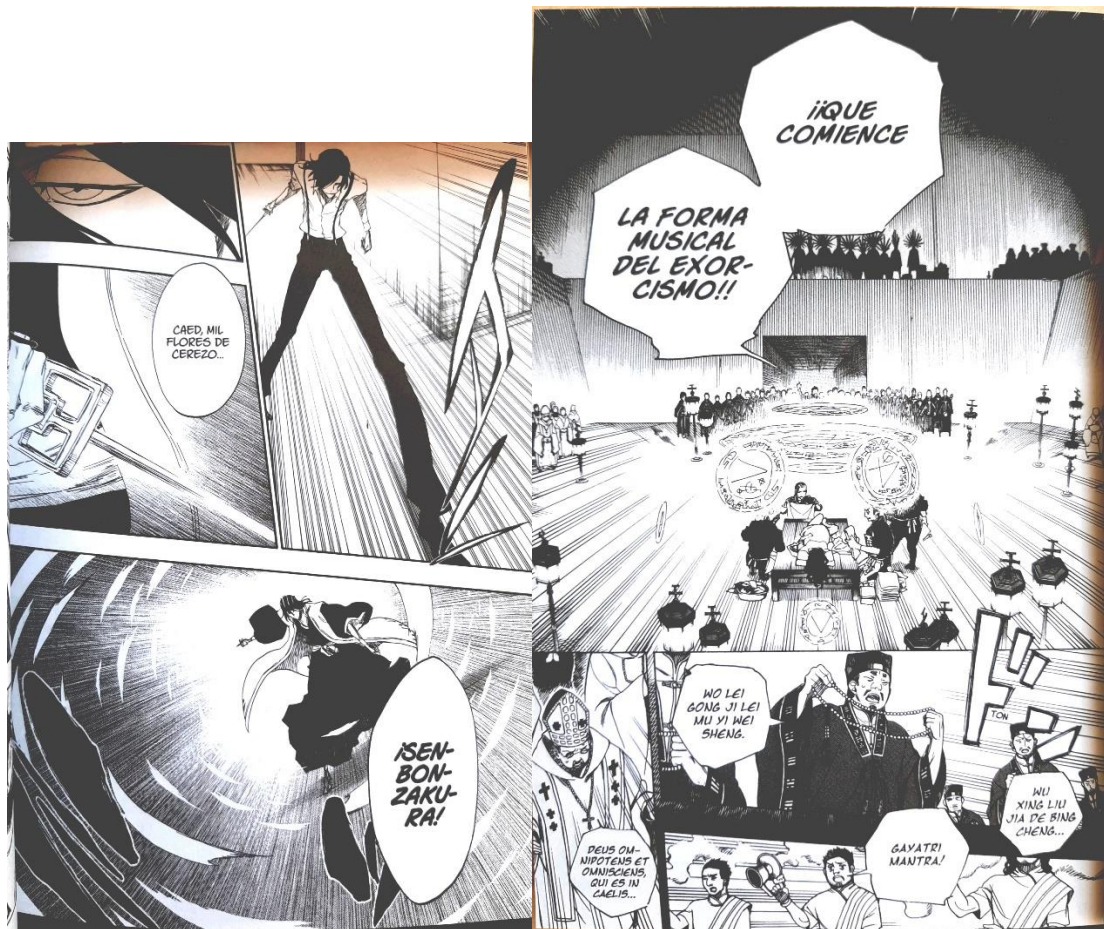
de còmics no se encargan de esas funciones y, sobre todo, me ha dado la oportunidad de adjuntar los comentarios junto a las intervenciones conflictivas. Unas de estas intervenciones conflictivas serían los nombres de los ataques, que en mi caso he optado por dejar en ambos idiomas. Al ser una lectora habitual de mangas, he podido observar que, ni siquiera dependiendo de cada editorial, sino de cada manga, se utilizan distintas estrategias. Al igual que ocurre con el lenguaje icónico, algunos dejan los términos en *rōmaji* (con explicación o sin ella), otros los traducen por completo y otros combinan la traducción con el *rōmaji*. A continuación, dejo algunos ejemplos en imagen de lo que acabo de mentar.



De izquierda a derecha, imágenes sacadas del tomo 53 de *Naruto* en catalán (pp. 83 y 188).



De izquierda a derecha, imágenes sacadas del tomo 1 de *Shuumatsu no Valkyrie – Record of Ragnarök* (p. 162) y del tomo 85 de *One Piece* (p. 34).



De izquierda a derecha, imágenes sacadas del tomo 53 de *Bleach* (p. 172) y del tomo 24 de *Blue Exorcist* (p. 15).

3. El manga global

¿Qué es el manga global? Es un término acuñado por Casey Brienza (2015) para englobar los trabajos artísticos que imitan la narrativa y la estética de lo que sería un manga pero que han sido creados fuera del territorio nipón por autores extranjeros (*gaikokujin*). Para una explicación más concisa me refiero a la definición que nos ofrece Brienza:

Me decidí por el término «manga global» por ser la opción más flexible y la que más engloba en cuanto a semiótica. Por manga global, no me refiero en absoluto a los mangas japoneses traducidos y publicados en el extranjero o a los mangas exportados en su formato original a otros países. Más bien, me refiero a los productos artísticos serializados que pueden concebirse de manera global, otras veces transnacionales y otras hiperlocales, algo que tanto los productores como los consumidores puedan considerar como «manga» y que pueda ser elaborado sin la intervención directa de Japón durante su creación. (Brienza, 2015: 4; traducción personal).

Dentro del manga global, algunas comunidades han definido su vertiente del manga global en función del idioma, como el *OEL (Original English Language) manga*, de la pronunciación en sus respectivas lenguas, como el *manwha* producido en Corea del Sur o el *manhua* de Hong Kong, la nacionalidad de sus creadores, como el *manfra* en Francia (la *nouvelle manga* no entraría en esta categoría por las razones que se explican en el apartado 3.2), el *Dz-manga* en Argelia o el *iberomanga* o *mangañol* en España, o el continente donde se originó, como el *euromanga* o el *amerimanga*.

Sin embargo, en algunos casos es difícil clasificarlos como manga, a secas, o manga global. Por ejemplo, si se trata de una colaboración entre artistas de distintos países en los que el guionista o el dibujante es nipón y la otra parte es de otra nacionalidad (véase, el manga *Princesa Ai*, publicado por Ediciones B, que cuenta con el fundador de *Tokyopop* Stu Levy, bajo el pseudónimo DJ Milky, como guionista y Misaho Kujiradou como dibujante). Asimismo, unos pocos artistas extranjeros se estrenaron como creadores de manga global y acabaron por mudarse a Japón para convertirse en *mangakas*, como Ken Niimura, Felipe Smith o Frédéric Boilet. En todo caso, no pueden ser descartados como manga global, independientemente de quien se beneficie de este «procedimiento organizativo transnacional y del intercambio cultural» (Casey Brienza, 2015: 6).

Desde la globalización del manga y el anime a partir de los años 80, han aparecido creadores de manga o algo que se le parece por todo el mundo. Como ocurre con otras tendencias artísticas, han surgido híbridos que combinan la estética manga con las estructuras del cómic o la BD. Algunas de estas amalgamas nacieron a modo de una estrategia comercial para intentar llamar la atención de los lectores de manga, como en el caso de los cómics de *Marvel Mangaverse* (Brienza, 2015:10). Empero, otras surgieron debido a la falta de iniciativas dirigidas al *manfra* o al manga global, como sucedió con *Los legendarios* de Patrick Sobral, un autor francés que se vio «obligado» a publicar su obra adaptándola al formato BD.

En la actualidad, existen revistas especializadas en la difusión de manga de autores extranjeros en Japón y otras partes del mundo, véase la revista *Planeta Manga* en España o el magazín *Tokyopop* en EE.UU. Asimismo, destacaría la revista digital *Euromanga*, creada en 2008 por el francés Frédéric Toutlemonde para dar a conocer los artistas europeos en Japón, donde han sido publicadas obras de autores como el español Kenny Ruiz o el francés Tony Valente traducidas al japonés. El intercambio cultural también se ha visto favorecido gracias a las iniciativas japonesas como el Premio Internacional del Manga (en la cual hemos tenido representación española por parte de Ken Niimura, Oriol Hernández o Jimi Macías), el Concurso internacional de escuelas de cómic y manga, o la apertura del Concurso de Manga Tezuka a nivel internacional para celebrar su centenaria edición.

Por el contrario, la expansión del manga global se vio frenada por la crisis y, sobre todo, por el afán empresarial de algunas compañías que, viendo el éxito que estaban teniendo los mangas, intentaron producir productos de estética similar pero de origen nacional. Alrededor de la década de 2010, algunas editoriales occidentales compartieron esa idea, entre ellos, Marvel y Glénat/EDT (línea *Gaijin*). Sin embargo, subestimaron a los lectores al tratar de vender un producto con la etiqueta de manga sin llegar a serlo. La calidad no estaba a la altura de la demanda de los lectores que, además, todavía no apreciaban el manga autóctono.

Ese es uno de los motivos que impulsaron a los creadores de manga global a publicar sus obras en formato digital (o webcómic) a través de plataformas como Tapas o Faneo y a buscar mecenas (a través de webs como Tipee o Patreon) a cambio de productos relacionados con la historia o ciertos privilegios de acceso a sus mangas. Todo lo anterior ayudó a crear una red de artistas a nivel internacional que ha fomentado las colaboraciones entre creadores (sin tener en cuenta el estilo ni el género) y a abrir las puertas a los mercados extranjeros que, en ocasiones, apreciaban más el producto que los propios compatriotas *otakus*.

En pocas palabras, el manga global es un nuevo género dentro de las artes gráficas que desciende directamente del manga, siendo este su progenitor, pero que se ha desarrollado sin la intervención de este último. Poco a poco, parece que va cobrando relevancia y recibiendo el reconocimiento de los aficionados al manga, pero lo conseguido es fruto de las obras de calidad producidas por los autores que han sabido colaborar entre sí y de las iniciativas de unas pocas editoriales y organismos que han apostado por ellos.

3.1. Apropiación o nuevo género

Antes de entrar en el debate, es necesario conocer las particularidades y los orígenes del manga propiamente dicho, ya que su consolidación ha ido en consonancia con la historia y evolución de

Japón. Los inicios del manga (término formado por los *kanjis* 漫画 de informal y de dibujo) se remontan al siglo XVIII, pero su estilo y narrativa empezaron a tomar forma tras la apertura del país en el siglo XIX, con la llegada de las caricaturas de los países occidentales. Después de la segunda guerra mundial, la economía se hallaba hundida y fue entonces cuando se afianzó entre la población este tipo de entretenimiento barato, que la población podía comprar o, incluso, alquilar por un precio reducido. Sin embargo, fue Osamu Tezuka, un *mangaka* considerado el «Dios del manga», quien creó un estilo de dibujo influenciado por Fleischer y Disney, lo que derivó en la creación de las revistas de manga y del sistema editorial nipón actual.

En Japón, la maquetación de un manga no depende únicamente del autor. Estos trabajan codo con codo con los editores, quienes se reúnen con el o los autores a su cargo y participan en la argumentación y la presentación visual de la historia. Los editores llegan incluso a facilitar la vida de sus autores, organizando sus agendas, administrándoles víveres o ayudándoles a dar los toques finales para llegar a tiempo al plazo de entrega. A su vez, los autores pueden recibir la ayuda de uno o más ayudantes, que suelen ocuparse de los fondos, las tramas y demás elementos gráficos. Esto les proporciona experiencia como dibujantes y les enseña el funcionamiento de la industria manga que luego podrán aplicar en su aventura individual como *mangakas*.

En cuanto a la publicación de mangas, estos son distribuidos por las editoriales (Kōdansha, Shūeisha, Shōgakukan son las que dominan el mercado nipón) en revistas (la periodicidad puede ser semanal, quincenal, mensual, etc.) dirigidas a una franja de edad, un género o a una temática similar, impresas en blanco y negro y en papel barato (similar a los periódicos), por lo que los lectores pueden acceder a múltiples mangas por un coste mínimo. Sin embargo, estos últimos no se limitan a leer las historias, sino que pueden puntuar los mangas y sus personajes, contactar con la editorial y los autores para expresar su opinión, y participar en concursos. De este modo, las editoriales reciben un *feedback* que será el que marque el desarrollo de los mangas en publicación, pero también determina qué series seguirán publicándose y cuáles desaparecerán. Si un manga tiene éxito, este acabará reeditado en formato *tankōbon* (semejantes a los tomos que vemos en España) y podría acabar beneficiándose de otros productos crossmedia y transmedia (anime, *merchandising*, videojuegos, etc.).

Hasta el momento la implantación de este sistema no es viable. Por una parte, los países occidentales no están acostumbrados al ritmo de producción nipón o, como sucede en Francia, es ilegal la formación de estudios y la contratación de ayudantes por la limitación de las horas laborales (Pendarias, 2016: 58). Eso sin hablar de la prohibición de venta y distribución de ciertos géneros en países occidentales (como el *lolicon* o el *shoutacon*, por las leyes de protección a menores). En Japón, puedes encontrar mangas de cualquier temática, lo cual ha resultado ser tanto positivo como negativo para su distribución por el mundo. De hecho, a la definición del DRAE

de 2012 me remito: «Manga: Género de cómic de origen japonés, de dibujos sencillos, en el que predominan los argumentos eróticos, violentos y fantásticos». Aunque la RAE modificó la definición debido a la avalancha de quejas que generó, demuestra el concepto que tiene parte de la sociedad cuando oyen hablar de los dibujos japoneses.

A pesar de no poder emular el sistema japonés, varias generaciones de dibujantes fascinadas por el dinamismo, el estilo y la narrativa del manga, han escogido aprender a manejar los códigos característicos del manga y ofrecer sus propias creaciones. No obstante, el debate gira en torno a qué puede ser denominado manga. En el sentido estricto del término, el manga es a Japón, lo que el cómic es a Estados Unidos o la BD es a Francia y Bélgica, narraciones gráficas a las que se les atribuye una identidad geolocalizada y ciertas características definidas (estructura, estilo, temática, forma de publicación, etc.). Entonces, ¿qué ocurre cuando los dibujantes de otros países tratan de asimilar, reinterpretar, domesticar o recrear esos aspectos? En el caso hipotético en el que bastase con imitar esas características, el manga sería universal. O, en otras palabras: «Si se puede plantear el estudio del manga atendiendo exclusivamente a su forma, esta misma formulación permitiría, en último extremo, que cualquiera pudiese hacer manga, siempre y cuando siga con meticulosidad y precisión las directrices formales que lo definen.» (Santiago Iglesias, 2017: 260)

Por desgracia, no es tan sencillo. Una de las dificultades para consolidar una cultura global del manga (o el anime, puesto que suelen ir de la mano) radica en el sentimiento de identidad cultural que defienden no solo los japoneses (véase la iniciativa *Cool Japan*; Santiago Iglesias, 2017), sino los propios lectores también. Significa que los mangas producidos por autores no japoneses pueden producir rechazo por no ser «*made in Japan*». Para que un manga global reciba reconocimiento dentro de su propio país, necesita cumplir con ciertos requisitos a nivel estético y a nivel narrativo. Todo esto, teniendo en cuenta que el manga global puede resultar poco original para los nipones y demasiado japonés para los puristas del cómic o la BD. Lo que quiere decir que los autores de manga global que han logrado ser publicados en Japón, han conseguido rebasar con nota las expectativas de los japoneses. Es más, muchos creadores de manga global evitan colgarse la etiqueta de *mangaka*. Hay quienes lo consideran un reconocimiento a su carrera o a un trabajo de calidad, como lo indican tanto Reno Lemaire (anexo II) como Ken Niimura (Criado López, 2012) en sendas entrevistas.

En definitiva, puesto que el manga global no comparte el mismo sistema de producción ni los mismos orígenes, los elementos principales de los que debe constar son una estética y narrativa de calidad, no vale con que se le parezca, independientemente de la temática desarrollada o de su distribución (ya sea a través de revistas, en tomos o por Internet). Y, por supuesto, necesita la aprobación del público lector.

3.2. El *manfra*

En primer lugar, creo necesario explicar brevemente la diferencia entre la *nouvelle manga*, (término adoptado por el dibujante de estilo manga Frédéric Boilet y acuñado por Kiyoshi Kusumi, crítico de arte) y el *manfra*. Se asemeja a la distinción algo controvertida entre cómic/tebeo y novela gráfica. Boilet no pretendía distinguir el producto nacional del nipón, sino asignar una categoría superior a las historias que produce. Dicho de otro modo, su manifiesto defiende un producto de calidad, no un producto de entretenimiento para niños o para los aficionados/as del montón, o como ironiza Nicolas Perez Prada (2016), «su único objetivo es el de ensalzar su BD al nivel de las artes legítimas».

En sus aires de grandeza, Boilet critica los géneros de las artes gráficas calificadas como «menores». Es más, «la comparación con las artes mayores pone a la BD» (o *manfra* en este caso) «en una posición de inferioridad. En realidad, solo genera un enfrentamiento entre un manga popular y un manga más elitista» (Perez Prada, N.; 2016). Entre los pocos artistas que Boilet considera de la *nouvelle manga*, se halla Jirô Taniguchi, un *mangaka* muy apreciado en Japón, pero idolatrado en Europa por sus mangas cuya temática gira en torno a lo cotidiano o la introspección. No obstante, es un hecho que tanto el *manfra* como la *nouvelle manga* «constituyen ambos una amalgama experimental en sí» (Rheault, S.; 2016)

En lo referente a los orígenes del *manfra*, todo comenzó en los años 80 con la exportación de *anime* a Francia y la emisión de programas televisivos como *Récré A2*, que emitía *animes* como *Goldorak*, *Capitán Harlock* o *Candy Candy*, o como el *Club Dorothée*, en la década siguiente, donde emitían *Los caballeros del Zodiaco*, *Dragon Ball* y *Campeones: Oliver y Benji (Capitán Tsubasa)*. En 1989, aparece el magazín de *Club Dorothée* en una tentativa de introducir el manga en Francia. Aunque en realidad, no publicaban los mangas originales traducidos, sino una especie de fotonovela sacada a partir de los fotogramas de los animes (Perez Prada, 2016: 69).

Antes de eso, la editorial Les Humanoïdes Associés publicó *Gen d'Hiroshima*, el primer manga traducido al francés que pasó bastante desapercibido. Hasta que, en marzo de 1990, Glénat tomó la brillante decisión de sacar al mercado francés *Akira* de Katsuhiro Ôtomo. Este manga marcaría un antes y un después en la exportación de manga a Francia. A pesar del aumento de volumen de consumo de mangas en Francia, la aparición de dibujantes de *manfra* aún estaba por llegar.

En 2006, Les Humanoïdes Associés sacan al mercado francés *Shogunmag*, una revista de prepublicación con periodicidad mensual a imagen y semejanza de las que se publican en Japón, pero cuyos autores proceden de distintas partes del mundo (americanos, europeos y japoneses). De ahí surgen tres magazines que son *Shogun Shonen* (orientado a los chicos jóvenes), *Shogun Seinen* (orientado a los adultos) y *Shogun Life* (de estilo Shōjo y Josei, respectivamente orientado a chicas jóvenes y a mujeres adultas), imitando la táctica comercial japonesa que consiste en sacar

un producto dirigido a una franja de individuos en función de su género, edad o temática. Sin embargo, aun siendo una revista única publicada en occidente, no lograron tener el éxito que se esperaba y con el tiempo fue desapareciendo, primero pasando a la edición digital y finalmente espaciando la periodicidad hasta su cancelación (Pendarias, 2016: 40).

Aunque la iniciativa de Les Humanoïdes Associés no acabó de arraigar, con el tiempo algunas editoriales francesas que ya vendían manga o eran independientes fueron apostando por el *manfra* (destacan la editorial Ankama y Pika Édition) y aparecería la revista digital *Euromanga* (citada anteriormente) como medio de difusión de las obras europeas de manga global. Francia se ha convertido en el mayor consumidor de manga de occidente e igualmente en uno de los mayores productores de manga global, que solo rivaliza con Alemania e Italia en Europa y supera con creces el volumen de producción de manga autóctono de EE.UU. (Brienza, 2015)

Entre los autores de *manfra* más reconocidos a nivel mundial están **Tony Valente** (reconocido por *mangakas* como Yusuke Murata o Hiro Mashima), el creador de *Radiant*, el primer *manfra* en ser publicado en Japón por la editorial Asukashinsha (2015) y que fue adaptado al anime en 2018; **Reno Lemaire**, autor del *manfra Dreamland* (de los que hablaré en el quinto apartado); **Deruyck Vincent**, alias «Ancestral-Z», guionista a cargo de la adaptación de los *manfras* basados en el videojuego de rol multijugador masivo en línea *Dofus* del que también se hicieron adaptaciones a *anime*; y **Guillaume Dorison**, alias «Izu» y «Aerinn», guionista de las adaptaciones a cómic de videojuegos como *Devil May Cry* o *Assasins Creed* y antiguo director literario de la editorial Les Humanoïdes Associés que lanzó la colección Shogun dedicada a la creación de mangas originales en 2006.

Para que os hagáis una idea del volumen de *manfras* que han cruzado nuestras fronteras, la mayoría de las editoriales que los publican son aquellas de creación reciente o que gestionan un menor número de publicaciones que las editoriales tradicionales. Por ejemplo, están Letra Blanka (que ha publicado, entre otros, *City Hall* de Rémi Guerin y Guillaume Lapeyre, guionista y dibujante, en este orden; y *Radiant* de Tony Valente), que es la editorial que integra más *manfras* en su catálogo; Ediciones Babylon (que ha publicado varias obras de Maliki) y Ponent Mon (editorial centrada en la *nouvelle manga* con obras como *La casa de enfrente* de Vanyda). Entre las grandes editoriales del mercado manga, nos encontramos con Planeta Cómic (que publicó *Beyond the Clouds - La chica que cayó del cielo* de Nicke) y Norma Editorial (que publicó los mangas inspirados en el juego en línea *Dofus* de varios autores y *Folclore nipón. Leyendas y mitos del país del sol Naciente* de Elisa Menini).

4. Particularidades de la traducción del cómic.

A pesar de que los primeros trabajos consagrados a la teoría y la práctica de la traducción se remontan a los años setenta, la literatura especializada en la traducción del cómic (en la que entrarían los distintos géneros como la historieta, el manga, los cómics o la BD) sigue incompleta. Jakobson fue el primero en sugerir una división dentro del concepto de traducción (Hurtado, 2021:26) en traducción intralingüística (reformulación de signos verbales por otros de la misma lengua), traducción interlingüística (la traducción propiamente dicha entre dos lenguas) y traducción intersemiótica (transmutación de signos verbales en no verbales y viceversa).

A diferencia de otros textos que se valen más de las palabras, Villena (1999: 509) señala que, en la traducción del cómic, el mensaje viene determinado por una conjunción entre el contenido lingüístico del texto (los diálogos e interjecciones, dentro de los globos o incorporados en la imagen), el contexto (lo que representan las imágenes) y el lenguaje inarticulado (sonidos y onomatopeyas). Esto significa que existe una relación clara entre la traducción interlingüística y la intersemiótica en este medio. De ahí que Spillner (Rodríguez y España, 2019: 12) encaminara las teorías de traducción de cómics hacia la traducción subordinada y las limitaciones o condicionantes del modo.

No pocas de las dificultades se derivan de que los textos están constituidos de forma multimedial por el elemento lingüístico y la imagen, pero por lo general el traductor, por motivos comerciales y editoriales, no tiene la posibilidad de modificar los elementos visuales del texto. Si se concibe el cómic como un texto multimedial, la teoría traductológica debe tener en cuenta la modificación del elemento visual del texto en el proceso traductor (Spillner, 1980: 83).

En 1982, Titford acuñaría el término traducción subordinada «para referirse a aquellas variedades de traducción de textos en los que confluyen medios diferentes», como es el caso de los cómics, y, «aunque lo que se traduce es el código lingüístico, la traducción se ve condicionada por los otros códigos». El cómic aúna componentes gráficos, textuales y no verbales en un solo medio. Por lo tanto, el traductor no puede limitarse a la interpretación de los signos verbales, ya que «las fronteras entre tipos y modalidades se difuminan por el peso del medio y se acercan a la traducción icónico-gráfica» (Hurtado, 2021: 72).

Además, si tenemos en cuenta las características artísticas y narrativas del cómic, su clasificación se vuelve más compleja. Comparte características lingüísticas con la traducción literaria y, tanto el lenguaje articulado como el inarticulado del mensaje, se representan gráficamente (de manera tipográfica o dibujada) en un medio formado por elementos de dos medios distintos (icónico-gráfico y escrito). Por consiguiente, la traducción del cómic pertenece a la traducción subordinada simple, puesto que el soporte icónico del TM no varía del original.

En palabras de Rosa Rabadán (Rodríguez y España, 2019: 34), en el soporte icónico la imagen es «el código universal que restringe e impone limitaciones a la expresión lingüística —el código

local— en los casos de traducción subordinada» (Rabadán, 1991: 296). En traductología, algunos consideran la imagen como una restricción (Mayoral, 1986; Rabadán, 1991; Hurtado, 2021), mientras que otros optan por clasificarlo como una particularidad complementaria a la función narrativa del texto (Celotti, 2000; Rodríguez y España, 2019). En cierto modo, el espacio del que disponen los traductores (los globos y los paratextos) limita el uso de estrategias de traducción expresivas o explicativas. Con lo cual, a menudo, es necesario aplicar la economía lingüística mediante el uso de sinónimos más cortos, abreviaciones sintácticas o evitando la perífrasis (Carreras, 2008: 16). Otra estrategia que también se puede contemplar en casos inevitables, pero sin abusar de esta, es reducir el tamaño de la fuente en el texto meta. Aunque esta última ya no dependerá del traductor porque, en realidad, solo puede intervenir en la parte lingüística.

A todo lo anterior, también hay que añadir la denominada «oralidad prefabricada» o «fingida», aspecto que comparte con la traducción teatral. Este elemento predomina tanto en la producción de narrativa textual del cómic como en su traducción. Consiste en dotar a los textos (lingüística y paralingüísticamente) de las características propias del lenguaje hablado. Es decir, «elaborar escritos para ser dichos fingiendo espontaneidad» de modo que el traductor traslade «las intervenciones de los personajes para que, al leerlas resulten naturales y espontáneas» (Baños, 2009: 401). Lo que implica que el traductor debe conocer y dominar los mecanismos con que cuenta su lengua para emular el registro oral espontáneo (Rodríguez y España, 2019: 38).

Como último punto de este apartado, me gustaría aclarar el porqué he mencionado al principio que la teoría traductológica sobre el cómic está «incompleta». Aún cuando la mayoría de los cómics publicados en España son de origen extranjero (en 2019, el 65,86 % provenía de autores foráneos), gran parte de los estudios sobre la traducción de cómics se centran en sus componentes lingüísticos, otros se hallan incluidos dentro de la traducción subordinada sin ahondar en las especificidades del cómic o presentan un enfoque fragmentario o parcial de ciertos elementos asociados a este medio (las limitaciones de espacio, las onomatopeyas, los juegos de palabras, etc.). Rodríguez y España (2019), hacen hincapié en la necesidad de generar más literatura especializada en la especificidad del cómic donde se analicen las estrategias traductológicas y la metodología de la traducción del cómic. Al fin y al cabo, tal vez no sea una industria que genere tantos ingresos como la literatura propiamente dicha, pero ofrece alrededor de 200 puestos de trabajo a los traductores de España (Tebeosfera, 2020).

5. Traducción de un *manfra*

En este apartado, haré un breve resumen de la obra escogida para mi trabajo de fin de grado, *Dreamland*, y de la vida de su autor, Reno Lemaire.

5.1. *Dreamland*

En cuanto a la historia, esta gira en torno a Terrence Meyer, un chico de 18 años que estudia bachillerato en el Instituto Mas-de-Tesse. Cuando apenas tenía 7 años, su madre muere en un incendio y esto provoca que le tenga pavor al fuego. Sin embargo, una noche tiene una pesadilla en la que su madre se encuentra presa del fuego y este, no solo consigue vencer su fobia en un intento de salvar a su madre, sino que adquiere los poderes del fuego. Tras este suceso, conoce a un hombre mayor que le explica que se ha convertido en un viajante del mundo de los sueños, Dreamland.

En el *manfra*, los personajes viven a caballo entre el mundo real, en este caso se sitúa en Montpellier (lugar de origen del autor), y un mundo imaginario en el que los sueños toman forma. Los humanos pueden acceder a este mundo paralelo en sus sueños, pero no son conscientes de donde están. Este mundo solo existe en sus mentes y sus sueños y pesadillas son los que dan forma a Dreamland. Empero, algunos humanos sí que son conscientes de la existencia de Dreamland y son aquellos que se han transformado en viajantes.

Durante sus viajes a Dreamland, Terrence irá encontrándose con distintos personajes, amigos y enemigos, y algunos se convertirán en sus aliados. Estos aliados serán Savane Donelli (obsesionado con ser el viajante más fuerte del mundo de los sueños), Sabba Malouki (estudiante universitario de arte, despistado y miedoso), Ève Bright (compañera de clase y mejor amiga de Lydia Leri, el gran amor de Terrence) y Lord Elvis (antigua figura protectora del templo del Reino de los Gatos). Cada uno tiene poderes distintos, pero juntos conforman la panda que se autodenomina *The Lucky Stars* (las estrellas de la suerte) y van en busca de la legendaria Edenia (el mundo de los muertos).

5.2. Sobre el autor: Reno Lemaire

Reno Lemaire nació el 3 de octubre de 1979 en Montpellier y su profesión es la de dibujante de *manfras*. Desde su infancia, ya sabía que quería dedicarse a crear BDs y con 7 años creó su primera historieta de 46 páginas. Aprendió a dibujar de forma autodidacta, imitando obras de la BD como *Tintin*, *Astérix* o *Le Petit Spirou* o el estilo de la factoría Disney. En plena adolescencia,

descubre el manga. Su dinamismo, estética y narrativa encandilan al joven Reno y con 17 crea su primera serie manga, *Fantasy Saga*, en la que trabajaría hasta los 20 años.

Pero no sería hasta los 25 años que presentaría su proyecto más longevo a Pika Édition. En 2004, Pierre Valls, en aquel entonces director editorial de Pika, se reuniría con Lemaire para discutir sobre *Dreamland*. El autor ya tenía decidido el principio y el final de la serie y, en las negociaciones, exigió tener el control total sobre su obra. No quería verse forzado a cambiar la historia en función de (lo que la editorial pensase que eran) los gustos de los lectores. A cambio, lo único que le pidió Pika fue que siguiese el formato de lectura japonés.

Lemaire se puso manos a la obra, en 2015 prepublicaban el manga y en 2016 salía a la venta el primer volumen de *Dreamland*. A fecha actual, la serie lleva más de 15 años siendo publicada, en junio de este año saldrá el tomo 20 y las ventas superan los 500.000 ejemplares (Pika, 2020). Sin embargo, el autor no se ha limitado a su obra en papel. En 2012, Reno decidió abrir una tienda online (sin la intervención, pero con el permiso de Pika Édition), bajo la gestión de la que ahora es su mujer, en la que vendería productos de merchandising de la serie. El mismo año llegaría a un acuerdo comercial con la empresa Tsume para vender figuritas de colección de algunos personajes del *manfra*. A pesar del éxito de la serie y de las buenas ventas, a finales de 2020 decidirían cerrar la tienda online por otros proyectos personales.

En paralelo a su recorrido con *Dreamland*, Lemaire formó el Penmerry Studio con su compañero de universidad (empezó sus estudios de arte en la Universidad Paul-Valéry-Montpellier, pero no se licenció), Salim Kafiz, y su primo Romain Lemaire, con los que trabajó desde el volumen 4 hasta el 15. No obstante, su colaboración cesó para que estos últimos pudiesen avanzar en su carrera profesional en solitario, ya que su dedicación a *Dreamland* ocupaba la mayoría de su tiempo. Para que os hagáis una idea, el autor dedica alrededor de 15 horas diarias para lograr sacar un tomo cada 5 meses o 2 volúmenes por año, por lo que para prescindir de sus «ayudantes» aprendió a manejar las técnicas digitales para ahorrar tiempo en la elaboración de su *manfra*.

Aun así, el esfuerzo valió la pena puesto que el *manfra* llamo la atención de los alemanes y, tras reeditar los tres primeros tomos, en 2013 empezó a publicarse a través de *Tokyopop*. Mientras tanto, también dibujó el *one-shot* (historia autoconclusiva) *Saska* para un concurso de la revista *Morning Jump* de Shueisha (que nunca llegó a presentar y se publicó en el tomo 3 de *Dreamland*) y un *crossover* con *Fairy Tail* (manga de Hiro Mashima) que incluiría en el volumen 18. Asimismo, participó en el reciente homenaje internacional al *mangaka* Osamu Tezuka que organizó la revista *Tezucomi* por su 90 cumpleaños, para el que reinterpretó el clásico «*Le Roi Léon*» (en español conocido como «*Kimba, el león blanco*» o «*Kimba, el rey de la jungla*»). También le rindieron pleitesía autores españoles como Ken Niimura (junto con Joe Kelly, presentaron su versión de *Black Jack*) o Kenny Ruiz (con *Son Goku*).

De vuelta a Reno Lemaire, en muchas de sus entrevistas destaca que no se cierra al manga, tanto a nivel creativo como a nivel de inspiración. Muchas de sus influencias proceden del cómic (de autores como Frank Miller), la BD franco-belga (véase más arriba) o incluso de series (*South Park* o *Friends*) y escogió el formato manga para *Dreamland* porque es el que mejor se adaptaba a la estructura narrativa que quería desarrollar. Según sus palabras, no aspira a ser una *mangaka* y vivir en Japón, sino que busca plasmar las historias que le gustaría leer como lector. Pero sin colocarse etiquetas como *shōnen* o *seinen* ni copiando la cultura japonesa, sino adaptando la estética y narrativa a un producto con el que podrían identificarse los lectores de su cultura.

Para cerrar este apartado, Reno Lemaire es un artista polifacético e innovador. Invierte todo el tiempo posible en «su bebé» (así lo llama él), pero siempre está buscando nuevos proyectos y formas de sacar partido a sus creaciones. Y, a pesar de la cercanía entre la cultura española y francesa, el motivo principal por el que no se ha exportado este *manfra* a nuestro país es su extensión. Series como *Naruto* de 72 tomos, *Bleach* de 74 o *One Piece* que aún está abierta y ya va por el volumen 99 en Japón, han sido publicadas de forma íntegra en España. Entonces, ¿por qué no invertir en un *manfra* de una veintena de tomos y cuyas cifras de ventas no son para nada despreciables? La respuesta es sencilla: porque a las editoriales españolas les da miedo invertir en series largas que no sean exitosas a nivel mundial, y más de un autor no japonés, sin asegurarse las ganancias.

5.3. Texto traducido

Dreamland, vol. 1; capítulo 1.

Este *manfra* sigue el formato de edición de un manga japonés, es decir, lleva una sobrecubierta y se lee en el sentido de lectura oriental (de derecha a izquierda y de arriba abajo).

En azul: comentarios de la traductora.

Portada:

1. 1 (número del tomo)
2. Reno Lemaire
3. *Dreamland* (logo del título de la obra)
4. ¡Fuego! (título del tomo)

Solapa portada:

NOTA DE RENO

¡Hey! Quería un título de una o dos palabras, fácil de recordar y que sonase bien, que la gente diga: «¡Buaaa! ¡El núm. 1 de *Dreamland* ha salido!» Pues aquí está... ¡El tomo 1 está en vuestras manos! Al principio, pensé en la palabra española «fiesta», no tenía nada que ver, pero sonaba bien como título, ¿no? Bueno...

Anteportada – Página 1:

1. ¡¡Hey!! (onomatopeya insertada)
2. Sueño 1: ¡Fuego!
- Sueño 2: 4 puntos
- Sueño 3: Proteger los sueños de las personas
- Sueño 4: Savane
- Sueño 5: Dreamland
- Sueño 6: Una nueva página en blanco
- Sueño 7: El reino oscuro

Página 2-3:

(Ilustración)

Página 4:

1. Sueño 1
2. ¡¡Fuego!!
3. Bonbón (dentro de la flecha, pone «choukette»)

Página 5:

1. FFFR (onomatopeya insertada)
2. ¡AAAAH!
3. ¡SOCORRO! ¡TERRENCE!

Página 6:

1. Ma...
2. ¡¿Mamá?!
3. Ya, ¡es la hostia!
4. ¡Vamos tíos!
5. ¡TERRENCE, SOCORRO!
6. No... ¡No puedo! ¡Tengo mucho miedo!
7. ¡FRR! (onomatopeya insertada)
8. FRRUSSHH (onomatopeya insertada)

Página 7:

1. El... ¡El fuego me da demasiado miedo!
2. ¡UUUUG!
3. ¡Terrence, te lo ruego!
4. ¡Así, ven a mí! ¡Que me alimente de tu miedo!
5. ¡Ven! ¡Ven a mí, Terrence!
6. ¡No, debo salvarla!
7. ¡PAM!
8. ¿Eeh?
9. ¡Fumas demasiado!
10. ¡Puedo conseguirlo!

Página 8

1. ¡Eyy, que se ha levantado!
2. ¡Eso es, por fin te decides!
3. ¡Vamos a partirle la cara a ese payaso!
4. ¡Sí, vamos a carbonizarle!
5. ¡QUEMA! (onomatopeya insertada)

6. ¡¿Mamá?!
7. ¡¿Eres tú mamá?!
8. ¡Adiós, mundo cruel!
9. ¡Aguanta, voy a salvarte!

Página 9

1. Mira qué fogosidad...
2. Un verdadero insensato.
3. ¡Estoy aquí, mamá!
4. ¡Ya voy!
5. ¡Alma de cántaro!
6. ¡¡!!
7. ¡Ven que te hago unos cariñitos! ¡Ja, ja, ja!
8. ¡¡FUOOOSH!! (onomatopeya insertada)
9. ¡Mierda! ¡Fallé!
10. Eh... ¿Que está pasando aquí?

Página 10:

1. El... El suelo se mueve...
2. ¡ROOAAAR!
3. ¡Epa, será mejor ahuecar el ala!
4. ¿Pero qué narices estáis haciendo? ¡¿Creía que era una presa fácil?!
5. No se preocupe, ¡acabaremos con él!
6. Sí... ¡Solo estábamos calentando! ¡Je, je!

Página 11:

1. ¡Joé, qué calor! ¡¿Esto es en el infierno?!
2. CRRR... (onomatopeya insertada)

3. Me cuesta respirar...
4. CRRR... (onomatopeya insertada)
5. Temperatura 62 °C (dentro del cartel)
6. Ahora que ya tenemos tu miedo, ¡ya no nos sirves para nada!
7. ¿Eh, has visto eso? ¡Un golpe directo!
8. ¡Cabrito, justo cuando empezábamos a divertirnos!
9. ¿Qué es eso?
10. ¡¡!!

Página 12:

1. Mi cuerpo... Ya no siento mi cuerpo...
2. CRRR (onomatopeya insertada)
3. ¡Mamá...!
4. Mamá... Espérame... ¡No me dejes!
5. ¡Te lo ruego, mamá! ¡Espérame!
6. Ya...
7. Ya voy mamá...
8. ¿Qué significa esto...? Parece que está superando su miedo al fuego...
9. No debería haber utilizado el recuerdo de su madre...

Página 13:

1. ¡Je... Jefe, ya no puedo controlarlo!
2. Mamá...
3. ¡Ya... Ya no tiene miedo del fuego!
4. ¿Qué vamos a hacer, jefe?
5. ¡Chamuscadlo, hostias! ¡Chamuscadlo!
6. ¡Cuanto más avanza, ...
7. más vence...

8. su miedo al fuego!

Página 14:

1. ¡Está dominando su fobia!
2. ¡Mamá!
3. ¡Controla el fuego!
4. ¿Qué es eso?
5. Se acabó, controla nuestros poderes... ¡Se ha convertido en un viajante!

Página 15:

1. Imaginad un mundo inverosímil y feérico donde todo, absolutamente todo, es posible...
2. Imaginad un mundo tan vasto que no conoce límites ni final...
3. Imaginad un mundo sacado de vuestros sueños más locos, en el que vuestro espíritu solo podría perderse...

Página 16:

1. Ese mundo tiene un nombre...
2. ¡DREAMLAND!
3. Terrence solo tiene 18 años... Su madre murió en un incendio cuando tenía 7 años.
4. Desde entonces... ¡le aterroriza el fuego!
5. ¡Pero esta noche, ha derrotado sus miedos!

Página 17:

1. ¿Dónde está tu hermano?
2. ¡CRUJE! ¡CRUJE! (onomatopeya insertada)
3. ¡SORBE! (onomatopeya insertada)
4. ¡¿Terrence?! No sé... ¡Debe seguir durmiendo!
5. ¡Será mejor que vayas a despertarlo, vais a llegar tarde!

6. ¡ÑAM!
7. Y deja de hacer tanto ruido cuando comes, ¡es asqueroso!
8. ¡¡!!
9. ¡GLUP! (onomatopeya insertada)

Página 18:

1. ¡Yujuu!
2. ¿Qué me ha pasado?
3. ¿Dónde estoy?
4. ¡Se podría decir que te ha ido de un pelo!
5. Estás a salvo, en un lugar donde ya no corres el riesgo de ser pasto de las llamas...
6. ¡Conseguir superar la prueba del fuego...
7. ... no es algo que logra cualquiera!
8. Además, has conseguido hacerte con uno de sus poderes...
9. ¡¿Mande?!
10. ¡Eh, espere un momento!
11. Me he perdido algo...
12. Primero, ¿quién es usted? ¿Y dónde estoy ahora?

Página 19:

1. ¡Estás en Dreamland, el mundo de los sueños! Quien sea yo no tiene importancia. ¡Lo único que necesitas saber es que al vencer tu fobia al fuego, has convertido tu debilidad en fuerza! Ahora tienes poderes... ¡Eres un viajante!
2. ¡¿Yo he hecho esto?!
3. ¡Qué flipe!
4. ¡¿Hé, un momento, entonces estoy soñando ahora, no?! Y, además, ¿qué sitio es este...
5. Dreamland?
6. Un poco de paciencia, obtendrás todas las respuestas a tus preguntas llegado el momento...
7. Pero estoy seguro de que ya comprenderás muchas cosas cuando volvamos a vernos...

8. ¡Vamos, si no eres muy tonto!
9. ¡En todo caso, prepárate para recibir una sorpresa la próxima noche, así como todas las noches de hecho!
10. ¡Toca narices, el viejo este con sus enigmas!
11. ¡¡EEEEH!! (onomatopeya insertada)

Página 20:

1. ¡¡EEEEH!! (onomatopeya insertada)
2. ¡¿Qué?!
3. Joder Terrence, ¿se puede saber qué coño haces? ¿Has visto qué hora es?
4. ¡Levántate de una vez!
5. ¡Mierda, si había puesto el despertador a las 8!
6. ¡Joder, vamos con retraso por tus gilipolleces! ¡Te recuerdo que tenemos que hacer la selectividad a final de curso, aunque no es momento de vaguear!
7. Ya, ya... ¡No te sulfures! ¡Relax!
8. Sabe de lo que habla. Ya cateó la selectividad el año pasado.
9. Joer, ¿por qué teníamos que caer en la misma clase? Ya me cargaba en casa, ¡pero ahora es un jodido grano en el culo!
10. ¡No me lo puedo creer! ¡El cabrón se ha pirado sin mí!
11. Mierda, ¿a dónde ha ido?

Página 21:

1. Bueno, pues ya hemos llegado...
2. Instituto Polivalente Mas-de-Tesse (texto insertado, fachada edificio y cartel a la derecha de la puerta)
3. ¡Sr. Mujot, profe de gestión y rey del perdigón!
4. ¡Sr. Meyer, sus continuos retrasos empiezan a indisponerme!
5. ¡Todos los días la misma historia! ¡Es completamente intolerable! ¡Se lo advierto, siga así y ya puede olvidarse de aprobar la selectividad!

Página 22:

1. Blablablá... La banca es acreedora por lo que... Blablablá y blablablá...
2. Cómo me gustaría estar en tu lugar, gorrión...
3. Aún así, era un tanto raro, ese sueño.
4. Parecía tan real...
5. Pero, en fin, tan solo era un sueño puesto que estoy aquí...
6. aguantando el latazo de la clase de gestión.
7. PRRRR
8. ¡Ups!
9. ¡¿Uh?!
10. ¡Cabronazooo!
11. ¡Joder, que puta peste!
12. ¡¿Estás podrido por dentro o qué?!
13. Eh, lo siento... ¡Pero baja la voz! ¡Que nos van a echar!

Página 23:

1. ¡FUERA!
2. ¡Joder, Terrence, eres un tocachuevos! ¡Puede que a ti te la pele el bachillerato, pero a mí no!
3. ¡¿Has visto la mirada despectiva de Lydia cuando salíamos de clase?! ¡Debe de tomarme por un vago!
4. Pffff, todavía no entiendo cómo puedes seguir enganchado a esa tía. ¡Hazte un favor y déjalo estar, es una cerebrita, ni siquiera sabe que existes!
5. ¿Pasar de Lydia? ¿Estás loco? ¡Es por ella que me levanto todas las mañanas para venir al puñetero colegio!
6. ¡Debería conseguir llamar su atención sin tener que hacer el gilipollas!
7. ¡¿Ah sí, porque tú eres capaz de hacer otra cosa a parte del gilipollas?!
8. ¡Pues sí, de hecho, iré a hablar con ella más tarde, después de clase!
9. ¡Pffff, me apuesto a que te va a dar calabazas!

10. ¡¿Ben?!
11. ¿Qué?
12. ¡Qué te den! (Normalmente, «Ta gueule!» se traduciría como «¡Cállate!», como la expresión «Ferme-la!». Pero aquí, yo creo que tiene un valor añadido por lo que su hermano acaba de decirle. Se está burlando de él y yo creo que es más natural la respuesta que he escogido.)
13. ¡Je!
14. RRRRIIIIIIIINNNNNGG (onomatopeya insertada)

Página 24:

1. ¡TERRENCE!
2. ¡¿Eh, Terrence?!
3. ¡Hola Terrence! ¿Te hemos buscado por todas partes... ¿Te pasa algo?
4. Eso, ¿qué te pasa, tío? ¿Te has cabreado por Mujot?
5. ¡Ya deberías estar acostumbrado después de tanto roce!
6. ¡¿Manu?! ¡¿Nyti?! ¡Justo a tiempo! ¡Precisamente tengo una noticia importante que anunciaros!
7. He reflexionado... ¡Y solo hay una solución! ¡Hoy, me voy a declarar a Lydia!

Página 25:

1. ¡Lydia, 1,63 m de amabilidad! No conozco su peso, pero seguro que es ideal. De todos modos, esta chica es perfecta y estoy loco por ella desde segundo de la ESO...
2. Cada vez que la veo, ilumina mi día. Si he escogido la maldita optativa de gestión, es únicamente para estar en la misma clase que ella.
3. Lydia es una diosa de la belleza. No necesita artificios... ¡No como su amiga Ève, esa pava calentabraguetas!
4. No solo es guapa, sino que también es inteligente. De hecho, es la mejor alumna de la clase. En fin, como ya he dicho, es perfecta... ¡Absolutamente perfecta!
5. Sencillamente, me gusta todo de ella, el lunar bajo su ojo, su sonrisa, su voz, todo vamos...
6. Creo que sospecha un poco de lo que siento por ella... Así que, hoy es el día. Voy a declararme ante ella y que pase lo que tenga que pasar...

Página 26:

1. ¡Lo he decidido, voy a pedirle que salga conmigo!
2. Um... ¿No es un poco demasiado directo?
3. Tiene razón.
4. ¡Claro que no, tú que sabrás! (texto insertado)
5. ¡Je je...! (onomatopeya insertada)
6. Um...
7. ¿Y este qué quiere?
8. Eh... ¡Hola, chicas! Yo... Um... ¡¿Lydia, pu... puedo hablar contigo un momento?! Es que...
9. Eh... ¡Te... tengo que decirte algo! Je je...
10. Ofu. ¡Qué penoso soy!
11. ¿Qué? ¿Quieres que te pase los apuntes de gestión, es eso no? O sino... ¿Espera, déjame adivinarlo!
12. No... Um... Es algo personal, yo...
13. ¡Joder! ¿Y a esta que más le da?
14. ¡Ah, ya sé! ¡¿Apuesto a que quieres preguntarle...
15. ... si quiere salir contigo, verdad?!)
16. ¡¿Qué?!
17. ¿Có... cómo lo ha sabido?
18. ¡¿Te quieres callar, hostia?!)
19. ¡Venga, reconoce que estás colgado por ella!
20. ¡Mierda! Esto no tenía que pasar... ¡La petarda de Ève!
21. ¡Qué corte! ¡Necesito encarrilar la situación o quedaré como un gilipollas!

Página 27:

1. ¡Ja, ja! ¡Qué va no es eso! ¡Ni de lejos! ¡Je, je!
2. ¡Corte! ¡Corte! (onomatopeya insertada)
3. ¡Lo cierto es que me envía mi hermano! ¡Él es el que quiere salir con Lydia! Je, je!

4. Psee, su historia no me cuadra
5. ¡¿Ben quiere salir conmigo?!
6. ¡Está zumbado! ¡¿Quiere que lo linche, o qué?!
7. ¿Pero qué le ha dado?
8. ¡¿El qué?! ¿Qué acabas de decir?
9. ¡GIRA! ¡GIRA! (onomatopeya insertada)
10. Bueno, pues eso... ¡Je, je! ¡Ya te he dado el recado!
11. ¡¡TERRENCE!!
12. Y ahora, ¡pies para qué os quiero!
13. Pues eso... ¡Hoy sí que he tenido un día muy malo!
14. ¡Me han echado de clase!
15. La he cagado completamente en mi declaración a Lydia...
16. ¡Y Ben me ha zurrado de lo lindo!
17. Será mejor que me meta en el sobre...

Página 28:

1. ¡Tu hermanito está un poco raro esta noche!
2. ¡¿Ah sí, tú crees!?
3. ¿Le ha pasado algo en el instituto hoy? ¿Os habéis vuelto a pelear?
4. ¡Pues no! ¡Vamos, no más que de costumbre!
5. ¡Aun así está raro!
6. ¡Le debe de preocupar algo!
7. I ♥ PERONA (insertado en el poster de One Piece)
8. ¡Dreamland!

Página 29:

1. Pfff, ¿y ahora dónde narices estoy?
2. ¡Seguro que estoy soñando! Sin embargo, todo parece tan real...

3. Me pregunto donde andará el viejo que conocí ayer...
4. ¿Mmm?
5. ¿Estoy en Dreamland? (insertado en la piedra superior)
6. ¿Lydia llevaba tanga? (insertado en la piedra inferior)
7. ¿Pero...?
8. ¿Y esta ida de olla?

Página 30:

1. ¡AAAH! ¡¿NO PUEDE SER, ESTOY ALUCINANDO?!
2. ¿QUÉ NARICES ESTÁ PASANDO?
3. (segunda viñeta: no se distingue el mensaje de las piedras)
4. (tercera viñeta: no se distingue el mensaje de las piedras)
5. ¿Perderé mi virginidad este año? (insertado en la segunda piedra, izquierda)
6. ¡Todos...! ¡Todos mis pensamientos aparecen en las piedras!
7. ¡¡!!
8. ¡Es normal, tontolaba!
9. ¡Estás en el reino de las dudas! ¡Todas las preguntas que te haces acaban sobre el paisaje! ¡Así funciona este país, tontolapera!

Página 31:

1. (primera piedra a la derecha: no se distingue el mensaje de las piedras)
2. ¡¿El reino de las dudas?! ¡¿Entonces, estoy en Dreamland, verdad?!
3. (segunda piedra a la derecha: no se distinguen los mensajes de las piedras)
4. ¡Evidentemente, tonto del bote! ¡Mira a tu alrededor! ¡Aquí, solo verás preguntas!
5. ¿He hecho bien en decir eso?
6. (segunda piedra a la izquierda: no se distingue el mensaje de las piedras)
7. ¡GLUP! (onomatopeya insertada)
8. ¡Mierda! ¡Se me va la pinza! ¡¿De qué va esto?? (insertado en la piedra)

9. ¿Esa piedra se está descojonando de mí? (insertado en la piedra)
10. ¿Qué narices hago yo aquí?
11. SE ME VA LA OLLA (insertado en la nube)
12. ¿¿¿Debería seguir al tipo este de pintas extrañas?? (insertado en la piedra)
13. ¡Eh, espérame! ¡No me dejes aquí solo! ¡Me dan yuyu todas esas inscripciones!
14. ¡De verdad, no se puede disfrutar ni de un minuto de tranquilidad!

Página 32:

1. Eh... ¿Vives aquí solo? ¿Este sitio no te pone los pelos de punta?
2. ¿De qué podría tener miedo? Somos un pueblo pacífico, totalmente dedicado a nuestra Reina. ¡Aquí, acogemos a los viajeros novatos como tú!
3. ¿Y ahora qué pasa?
4. ¡EEEEEEEEEEH!
5. ¡Uf! ¡Uf! Es... Es horrible... Uf... Via... jante... Sabe que... ¡Uf! ¡Uf!
6. ¡Cálmate, no entiendo nada de lo que dices!
7. Decía... ¡Es horrible! ¡Un viajante ha descubierto que la tenemos!
8. ¿QUÉE?
9. ¡Pero si es imposible! ¿Cómo lo ha descubierto?
10. ¡Oye!
11. ¡No tengo ni la menor idea! ¡Lo único que sé es que está en el reino ahora mismo y que la está buscando!
12. ¡EH!
13. ¡Qué desastre! ¿Cuántos viajeros hay en el reino dispuestos a ayudarnos?
14. ¡ARGGG!

Página 33:

1. ...
2. ¡Pues, solo está él!

3. ¿Qué? ¡Si no es más que un novato! ¡Esta no es más que su segunda noche, no está preparado para nada!
4. ¡No tenemos elección! ¡En este momento, no hay nadie más en el reino!
5. ¡Es un viajante, así que debe de tener poderes!
6. Bueno, contéstame tontolaba...
7. ¿Posees algún poder que nos pueda ser de utilidad?
8. Um... ¡No tengo ni idea!
9. ¡Escúchame, tienes que ayudarnos o estamos jodidos!
10. ¡Vamos, habla! ¡Eres nuestra única oportunidad de salvarnos, a nosotros y a nuestro reino!
11. ¡Lo siento, pero de verdad que ignoro qué poderes poseo!
12. ¡Oh Reina mía, qué catástrofe!
13. ¿¿Va a pegarme de verdad?? (insertado en la piedra, derecha)
14. ¿¿Cuáles son mis poderes?? (insertado en la piedra, izquierda)
15. Dime...

Página 34:

1. Ju... ju (onomatopeya insertada)
2. ¡Ju, ju! Veo que la información recibida era cierta...
3. CLIN (onomatopeya insertada)
4. ¡Hay más gente en el ajo!
5. CHIN (onomatopeya insertada)
6. ¡Ja, ja, ja! ¡Lo siento, enano, pero no pienso compartirla con nadie! Llevo demasiado tiempo buscándola... ¡Será solo mía!
7. CHICLIN (onomatopeya insertada)
8. CHIN (onomatopeya insertada)
9. ¿La?
10. ¡Ooooh, brutal el piercing!
11. Esto debe de ser un error...
12. ¡No intentes enredarme, enano! ¡Te aviso de que la llave de los sueños es solo mía!

13. ZIN (onomatopeya insertada)
10. ¡AAAAAH! ¡LO SABE!
11. ¡Te lo suplico, haz algo! ¡Rápido!

Página 35:

1. ¡No pienso dejarme adelantar por un pringado como tú!
2. ¡Así que pírate de mi camino!
3. ¡AARGGG! ¿Pero qué es esto?
4. ¡Ja, ja, ja! ¡¿Reconoce que te molan mis pinchos?!
5. ¡PINCHA!
6. ¡Mi nombre es Extha, pero también me llaman el amo de las púas!

Página 36:

1. ¡Toma eso!
2. ¡Spike epik!

Púa épica [Lo lógico sería poner solo la traducción de los ataques. Sin embargo, en el formato manga japonés, muchas veces dejan los ataques en *rōmaji* (en letras grandes) y debajo ponen la traducción del ataque (en letras más pequeñas). Así le doy la opción a la editorial (en el caso de que fuese un caso real) a escoger el formato que quiera.]

3. ¡¿Joder, casi me descoyunto la espalda?! (texto insertado)
4. ¡Muere!
5. ¡¿Este tío está pirado?!
6. ¡UF! (onomatopeya insertada)

Página 37:

1. ¡¡!! (onomatopeya insertada)
2. ¿Dónde se ha metido?
3. ¡¿Así que te escondes, eh?!
4. ¡Vamos, sal que te vea, enano! ¡Ya no tengo edad de jugar al escondite!

5. ¡¿Me puedes explicar lo que está pasando aquí?! ¿Qué quiere de mí ese zumbado?
6. ¡Hostias, seguro que pilló el tétanos por estas mierdas!
7. ¡¡AY!! (onomatopeya insertada)
8. Muchos viajantes están buscando la llave de los sueños y la competencia es dura. ¡Te habrá tomado por un rival seguramente!
9. ¡Duele un huevo!
10. Pero si a mí me la pela la llave de los sueños... ¡Ni siquiera sé lo que es!
11. ¡La llave de los sueños es uno de los tesoros más grandes de Dreamland y nadie debe hacerse con ella!
12. ¡Ya estoy hasta el gorro, sácame de aquí!

Página 38:

1. Escucha, sé que eres nuevo por aquí, pero eres nuestra única esperanza. ¡Tienes que luchar contra él para impedir que encuentre la llave! ¡Eres un viajante, por lo que tienes que poseer potentes superpoderes, así que úsalos!
2. ¡Lo siento, no tengo ni la menor idea de cuáles son mis poderes! ¡Así que no cuentes conmigo para dejar que ese pirado me parta la cara!
3. Bueno, sales de tu escond...
4. ¿Y esa luz?
5. ¿Qué me está pasando?
6. ¡Este crío controla el fuego! (texto insertado)
7. ¡¿No puede ser?!
8. ¿Cómo he hecho esto? ¿De dónde sale esta llama?
9. ¡No... no quema, ni siquiera siento el calor! ¡¿Acaso son estos mis poderes?!

Página 39:

1. CHICLIN (onomatopeya insertada)
2. ¡Ah, conque aquí estabas!
3. ¡¿Estamos jodidos?!

4. ¡Aaaah, nos ha encontrado! ¡Estamos perdidos!
5. UMM... (onomatopeya insertada)
6. ¡Bueno, algo tendré que probar!
7. ¡¿Jo, jo?! ¡¿Poderes de fuego?! ¡Esto sí que caldeará el combate!
8. ¡Cuidado, que voy que quemó!

Página 40:

1. ¡¡PPSSHH!! (onomatopeya insertada)
2. ¡¿No me lo puede creer?! ¡Qué inútil!
3. ¿Y si le ruego que me perdone la vida? (texto insertado)
4. ¿Y ahora qué hago? (texto insertado)
5. ¡OSTRAS! (texto insertado)
6. ¡Qué raro! ¡Normalmente, los controladores del fuego son muy peligrosos y solo obedecen las órdenes del poderoso Señor del fuego!
7. Pero este es diferente... ¿Por qué narices le concedería sus poderes el Señor del fuego?
8. ¡No! ¡Por aquí no, tontolnabo!

Página 41:

1. ¡Qué más da, la llave de los sueños me convertirá en alguien tan poderoso como un Señor de las pesadillas!
 2. ¡Pointu explosion!
- Púas explosivas (ver explicación de la traducción de la página 36, punto 2)

Página 42:

1. ¡Los... los pinchos se han detenido!
2. ¡¿Hielo?! ¡
3. ¡Umm, debe de haber otro viajante por aquí!
4. ¡Lo sabía!

Página 43:

1. ¿A qué narices has venido tú aquí?
2. ¿Quién es?
3. ¡Ni idea! (texto insertado)
4. ¡La llave de los sueños es solo mía! ¡No permitiré que nadie se apodere de ella!
5. Puedes hacerte con todas las llaves que te dé la gana...
6. Pero no permitiré que maltrates a un niño... ¡Me saca de quicio!
7. CABREO (texto insertado, en la cara de Shun)

Página 44:

1. EL NIÑO ES ÉL
2. Eh, oye... ¡Que ya tengo 18 años! (texto insertado)
3. ¿Este tío es uno de tus colegas?
4. No, es la primera vez que lo veo... ¡Aunque parece fuerte!
5. ¡Eeeh! ¿Qué mierdas estás haciendo?
6. ¡Así, te quedarás quietecito!
7. ¡Mola!
8. ¡Qué clase! ¡Este tío es la hostia!

Página 45:

1. ¡Seguro que yo también puedo hacer lo mismo! ¡Tú quieto, que ahora veras!
 2. ¡No, ni te acerques, cretino! ¡No sabes ni lanzar tu llama!
 3. ¡Qué tonto! (texto insertado)
 4. ¡No te preocupes!
 5. ¡Y ahora viene el otro a repetir!
 6. ¡Pointu explosion!
- Púas explosivas (ver explicación de la traducción de la página 36, punto 2)
7. ¡Toma! ¡Trágate esa, so capullo!

Página 46:

1. ¡Yo que odio los pinchazos!
2. ¡Ahora te toca a ti probarlo, toma!
3. ¡Cramage de gueule!

Calcinación de jeta ([ver explicación de la traducción de la página 36, punto 2](#))

Página 47:

1. ¡Pof! ([onomatopeya insertada](#))
2. ¡Vaya!
3. ¡Lo ha conseguido! ([texto insertado](#))
4. No me queda energía... ¡Uf, uf!
5. ¡Por favor, qué no se levante!
6. Joder, ¿qué ha sido ese ataque?
7. Es imposible enfrentarse a dos controladores de los elementos al mismo tiempo...
8. ¡Ya arreglaremos cuentas, volveremos a vernos las caras, panda de cabrones!
9. Ya... ¡Claro!

Página 48:

1. Ha... Ha desaparecido...
2. ¡Digamos más bien que se ha despertado! Ha abandonado Dreamland para volver al mundo real...
3. ¡¿Despertarse?! ¡¿Quieres decir que ese tío es del mundo real?!
4. ¡Ni caso, es nuevo aquí! ¡Esta es solo la segunda vez que viene a Dreamland!
5. ¡La verdad es que también lo es para mí! ¡También es mi segunda noche aquí!
6. ¡¿Ah sí?!
7. ¡Es increíble como algunos parecen tener más talento que otros!
8. Si ves a qué me refiero...

9. ¡Oh, ya vale!

10. De todos modos, gracias por echarnos una mano... ¡Yo soy Terrence!

11. Encantado de conocerte, Terrence... ¡Yo soy Shun!

Página 49:

1. AAAAH (onomatopeya insertada)

2. ¡Oh no, voy de puto culo! ¡Van a volver a echarme la bronca!

Página 50:

1. Terrence

Edad: 18 años. Nacido el 23 de diciembre.

Ciudad: Montpellier (Francia).

Ocupación: estudiante de 2º de bachillerato en Ciencias y Técnicas Terciarias (STT) en el Instituto Mas-de-Tesse, de optativa vaguear.

Dreamland: controlador del fuego torpe y poco diestro.

Objeto mágico: caja de 100 cerillas.

Le gusta: Lydia, dormir e ir a Dreamland, el cine, los videojuegos y otros pasatiempos tranquilos, y la comida rápida también.

Odia: a Mujot y la contabilidad, los guisantes, el deporte, y todo lo relativo al trabajo.

Apodo: Moumou.

2. Terrence no podía ni arrimarse a una llama. ¡Es la única razón por la que lo veías correr!

3. Dicoland («dico» es la abreviatura coloquial de diccionario)

Pirofobia o arsonfobia: miedo al fuego, al igual que a cualquier fuente que produzca llamas (mechero, cerilla, velas, fogata, etc.).

4. ¡Vivan los microondas!

6. Análisis de la traducción

Los siguientes apartados consisten en la disección de los problemas que han surgido durante el proceso de traducción del primer capítulo de *Dreamland* y las técnicas traductológicas que he utilizado durante la traducción.

6.1. Problemas traductológicos

6.1.1. Aspectos lingüísticos

En esta categoría entrarían los aspectos propios de la lingüística contrastiva, más concretamente, las diferencias que surgen en una traducción interlingüística a nivel morfosintáctico y léxico-semántico.

En lo relativo a la **morfosintaxis**, un ejemplo sería que la lengua francesa dicta el uso obligatorio del pronombre sujeto, mientras que no siempre es obligatorio en castellano.

- TO: Non, **je** dois la sauver ! (p. 7 del texto original)
- TT: ¡No, debo salvarla! (p. 7 del texto traducido)

Igualmente, podemos comprobar que las estructuras oracionales son más rígidas en francés por la posición de sus pronombres.

- TO: Je peux **y** arriver ! (p. 7)
- TT: ¡Puedo conseguir**lo**! (p. 7)

En castellano existe la posibilidad de cambiar la posición del CD para que preceda al verbo (¡Lo puedo conseguir!). Aunque, en el lenguaje oral se puede dar el caso en que algunos elementos sean omitidos, como en la negación.

- TO: (Ne) Vous en faites pas, on va l'avoir ! (p. 10)
- TT: ¡**No** se preocupe, ¡acabaremos con él! (p. 10)

Otro aspecto que hay que tener en cuenta son los verbos pronominales, que pueden diferir de una lengua a la otra. En el siguiente ejemplo, tal vez se podría haber sustituido por el verbo «temblar», pero dado el contexto, el suelo tenía vida propia.

- TO: Le... Le sol **bouge**... (p. 10)
- TT: El... El suelo **se mueve**... (p. 10)

En cuanto a los tiempos verbales, el «passé composé» es el equivalente al pretérito perfecto simple o pretérito perfecto compuesto. Sin embargo, en el siguiente fragmento, el adverbio de tiempo «ya» hace la función de marcador de la acción pasada acabada, por lo que he utilizado el presente del indicativo.

- TO: Maintenant qu'on a eu ta peur, tu ne nous sers **plus** à rien ! (p. 11)
- TT: ¡Ahora que ya tenemos tu miedo, **ya** no nos sirves para nada! (p. 11)

Otra opción hubiese sido emplear el pretérito perfecto compuesto con un verbo como «conseguir» (hemos conseguido) u «obtener» (hemos obtenido), pero por motivos de espacio (los cuadros de diálogo) y de registro me pareció más adecuada la elección anterior.

En lo referente al adverbio de lugar «là», este se suele traducir por «ahí» o «allí». Pero en ocasiones, adquiere un significado temporal y puede traducirse por «ahora» o «en ese momento/entonces».

- TO: Il était déjà lourd à la maison, mais là c'est carrément le boulet ! (p. 20)
- TT: Ya me cargaba en casa, ¡pero ahora es un jodido grano en el culo! (p. 20)

En cuanto a los aspectos **léxico-semánticos**, cabe destacar las interjecciones y las expresiones fijas. Por una parte, las interjecciones son una «clase de palabras invariables, con cuyos elementos se forman enunciados exclamativos, que manifiestan impresiones, verbalizan sentimientos o realizan actos del habla apelativos» (DRAE, 2020). Al mismo tiempo, estas se pueden dividir en impropias, cuando han sido creadas a partir de formas nominales, adjetivales, verbales o adverbiales; o propias, cuando no ejercen ningún otro papel gramatical. Este tipo de textos (cómic, mangas, BDs) suele presentar una gran variedad de interjecciones puesto que los diálogos tratan de imitar el habla natural. Algunas de las interjecciones propias que se pueden hallar en este *manfra* son:

- Holà, ... → Epa, ... (p. 10): para expresar sorpresa o cuando se encuentran con algo inesperado.
- Yo ! → ¡Hey! (p. 1): a modo de saludo.
- Wouhaa ! → ¡Buaa! (solapa portada): para expresar emoción o entusiasmo.
- Oups ! → ¡Ups! (p. 22): para expresar culpa.
- Hein ?! → ¡¿Mande?! (p. 18) o ¡¿Qué?! (p. 26): para mostrar incompreensión.
- Aïe !! → ¡¡Ay!! (p. 37): cuando alguien se hace daño.
- Ha ha ha ! → ¡Ja, ja, ja! (p. 34): para imitar la risa (también se le considera una onomatopeya, al igual que sus variantes con «je», «ji» y «ju»)

A continuación, algunos ejemplos de interjecciones impropias:

- Ah bon, tu trouves ?! → ¡¿Ah sí, tú crees ?! (p. 28): expresa extrañeza
- Bon, ben voilà... → Bueno, pues eso... (p. 27): expresión dubitativa para cerrar una intervención.
- Oh ça va... → Ya, ya... (p. 20): expresión para intentar calmar los ánimos.

- Bordel, ... → Joder, ... (p. 20): exclamación de descontento vulgar.
- À l'aide ! → ¡Socorro! (p. 5): como llamada de auxilio.

Por otra parte, tenemos las expresiones fijas o idiomáticas, también llamadas locución. Si buscamos locución en el *Diccionario Panhispánico de Dudas* de la RAE, dice lo siguiente: «en gramática se llama locución a una combinación fija de palabras que funciona como una determinada clase (locución nominal, adjetiva, verbal, etc.) y cuyo significado no es la suma del que tienen sus componentes por separado». En otras palabras, se trata de expresiones ligadas a los hablantes de la lengua que no siempre pueden entenderse por el significado literal de las unidades terminológicas que las componen. En *Dreamland*, podemos encontrar algunos ejemplos como el siguiente, para referirse a la inconsciencia o ingenuidad del protagonista:

- TO: Le brave petit ! (p. 9)
- TT: ¡Alma de cántaro! (p. 9)

Otro ejemplo, para expresar que se ha escapado de una situación peligrosa (además de ser un juego de palabras por el contexto):

- TO: On peut dire que tu as eu chaud ! (p. 18)
- TT: ¡Se podría decir que te ha ido de un pelo! (p. 18)

Para acabar, un último ejemplo utilizado para decir que hay más gente implicada en el asunto en cuestión:

- TO: Il y a du monde sur le coup ! (p. 34)
- TT: ¡Hay más gente en el ajo! (p. 34)

6.1.2. Aspectos culturales y contextuales

Existe una variedad de teorías en cuanto al **análisis contextual**, aunque para este trabajo me referiré a las categorías de análisis contextual de Mayoral (Hurtado, 2021: 577). Dentro de esta clasificación, Mayoral hace distinciones entre los aspectos pragmáticos, semióticos y comunicativos. Dada la extensión de este trabajo, me centraré solo en algunos de estos elementos, más concretamente, en el registro coloquial, popular, vulgar o argótico.

En francés, distinguen entre el lenguaje «familiar» o coloquial (*langage familier*), el popular o vulgar (*populaire/vulgaire*) y el argot (*argot*). Según el DRAE, las palabras pertenecientes al lenguaje coloquial son las propias de una conversación informal y distendida. En gran parte del texto se utilizan términos pertenecientes a este y los demás registros nombrados en este párrafo.

Algunas de las palabras del registro coloquial que aparecen en este *manfra* son las que siguen a continuación:

- *C'est le pied!* (p. 6) → Es la pera/hostia.
- *Faire sa fête à quelqu'un* (p. 8) → Dar a alguien para el pelo
- *Avoir quelqu'un* (p. 10) → Acabar con alguien o engañarle.
- *Louper* (p. 18) → Perder una oportunidad o no acabar de entender algo.
- *Mince* (p. 19) → Cuando se usa como interjección y dependiendo del contexto, puede traducirse como «ostras» o «qué fuerte/flipe»
- *Bled* (p. 19) → Pueblucho, lugar, sitio.
- *Boulet* (p. 20) → Cargante, plomo, plasta, toca narices.
- *C'est dingue!* (p. 47) → Es increíble/impresionante.

El registro popular es por definición aquel relativo al vulgo (a la población en general), una acepción algo anticuada para diferenciar los términos no pertenecientes a la lengua culta. Mientras que el argot pueden ser palabras asociadas a ciertos grupos sociales (delincuentes, jóvenes, etnias) o términos relacionados con un ámbito concreto profesional. No obstante, hay una línea difusa entre el registro vulgar y el argot de ciertos grupos sociales. Algunos ejemplos de los términos utilizados en *Dreamland* que forman parte de estos dos últimos registros son los siguientes:

- *Cramer* (p. 8 y 13) → Hacer arder, achicharrar, carbonizar.
- *Se faire bouffer par les flammes* (p. 18) → Ser pasto de las llamas.
- *Se grouiller* (p. 20) → Moverse, darse prisa.
- *Foutre* (p. 20) → Hacer, maquinar.
- *Merde* (p. 20) → Exclamación como mierda u hostia (interjección).
- *Putain* o *'tain* (p. 20) → Igual que el anterior: joder, hostia, ...
- *Conneries* (p. 20) → Estupideces, gilipolleces.
- *Glander* (p. 20) → Vaguear, tocarse la gaita/los huevos.
- *Être à la bourre* (p. 48) → Ir con retraso/prisas, ir de culo.
- *Engueuler* (p. 48) → Echar la bronca o insultar.

Como sucede con el análisis contextual, «existen, pues, varias propuestas de los **aspectos que configuran la cultura** y de agrupación de sus rasgos» (Hurtado, 2021: 610). Nida (1975) acuñó el término «culturema» para referirse a los elementos característicos de cada cultura y Nord (1997) amplió su definición a «un fenómeno social de una cultura X que es entendido como

relevante por los miembros de esa cultura y que, comparado con un fenómeno correspondiente de una cultura Y, es percibido como específico de la cultura X» (Hurtado, 2021: 611).

A partir del diagrama de los grados de transposición cultural de Herve y Higgins (Hurtado, 2021: 613, fig. 100), voy a tratar de clasificar los ejemplos de culturemas en función de mi propuesta de traducción. Por una parte, están los nombres propios cuya traducción siempre ha sido un tema delicado. La tendencia en el pasado era traducir los nombres a un equivalente de la cultura meta, es decir, aplicar la translación cultural. No obstante, aunque todavía no existe una norma fija al respecto, actualmente se considera una muestra de respeto hacia la cultura de partida conservar la grafía original, incluyendo sus acentos. Por lo tanto, los nombres propios, salvo por algunos casos en los que ciertos personajes históricos tienen una versión propia aceptada en la cultura de llegada, deben mantenerse en la medida de lo posible siempre que el sistema gráfico sea el mismo. En la traducción de este *manfra* se han conservado todos los nombres del TO (Ève, Nyiti, Lydia, Terrence, Savane, Shun, ...), lo que corresponde a una estrategia exotizante.

Por otra parte, puesto que el argumento de *Dreamland* gira entorno a unos estudiantes de bachillerato, aparecen varias referencias al sistema educativo francés. Su estructura difiere bastante del sistema de educación español en los distintos niveles (educación infantil, primaria, secundaria, ...), pero para no alargarme demasiado me centraré en la secundaria. En Francia, la educación secundaria empieza con la «sixième» (sexto de primaria en España) y se divide en dos instituciones que son el «collège» (de los 11-12 años a los 14-15) y el «lycée» (de los 15-16 años a los 17-18). El bachillerato o «baccalauréat» englobaría los dos últimos años de instituto que se denominan «première» y «terminale».

Dentro del *baccalauréat*, nos encontramos con tres tipos que son el general, el tecnológico y el profesional. A su vez, los tres bachilleratos se subdividen en varias especializaciones, que no mencionaré en su totalidad aquí por su multitud, pero entre los bachilleratos tecnológicos (8 en total) está el que se menciona en el fragmento siguiente:

- TO: Activité : **Terminale STT** au Lycée Mas-de-Tesse, option glandage. (p. 49)
- TT: Ocupación: estudiante de **2º de bachillerato en Ciencias y Técnicas Terciarias (STT)** en el Instituto Mas-de-Tesse, de optativa vaguar. (p. 49)

Desde el año 2014, este tipo específico de bachillerato se denomina Ciencias y Tecnologías de Dirección y Gestión (*Sciences et Technologies du Management et de la Gestion* o STMG). Sin embargo, este tomo es de 2006 (fecha en la que todavía estaba vigente el *baccalauréat STT*) y es un culturema que aparece repetido a lo largo de la historia de *Dreamland*. Además, no es un detalle imprescindible en el desarrollo de la historia y, en su defecto, siempre se puede incluir una nota del traductor. Por lo tanto, he optado por la combinación de la traducción comunicativa,

empleando el concepto de «bachillerato» para facilitar la comprensión del lector, y un calco literal de la especialidad.

6.1.3. Aspectos derivados del producto

Los aspectos propios del producto, son aquellos relativos al medio, en este caso los mangas, o cómics en general. En primer lugar, nos podemos encontrar con el **lenguaje no verbal**, los **sonidos inarticulados** y las **onomatopeyas**, unos elementos característicos del lenguaje de los cómics que también son propios de la cultura de la lengua de origen y pueden diferir entre los distintos sistemas intersemióticos. Un ejemplo de signo no verbal presente en este *manfra* sería el siguiente:



Recorte de la página 47 del tomo 1 de *Dreamland*. Extha hace una peineta a Terrence y Shun antes de desaparecer, rodeado en rojo.

En este caso, el concepto que se transmite de forma no verbal es el de «que os den». Este gesto ofensivo es bastante universal y coincide entre las culturas francesa y española. Sin embargo, existen otras maneras no verbales de decir lo mismo (como el corte de mangas) y, en el supuesto de traducir este símbolo gráfico a otra lengua que no comparta el mismo código semiótico, tal vez sería necesario modificar la imagen para trasladar el mismo mensaje o incluir una nota del traductor.

En cuanto a las onomatopeyas y los sonidos inarticulados, la expansión de los cómics americanos ha permitido que las formas inglesas se inserten o sean aceptadas en la narrativa secuencial de otros países, pero en teoría, cada lengua ha desarrollado sus sonidos o grafías para expresar aquellos conceptos inarticulados asociados a las acciones y reacciones de los hablantes de una lengua. En *Dreamland*, se hallan ejemplos de lenguaje icónico como los siguientes:

- *FFFR* (p. 5 y 6) → *FFFR* (sonido del fuego).
- *VRRSHH* (p. 6) → *FRRUSSHH* (sonido de las llamas avivadas por el viento).

- *TAC!* (p. 7) → ¡PAM! (Terrence golpeando el puño en el suelo).
- *CRAME!* (p. 8) → ¡QUEMA! (acción de la pequeña llama encima de la capucha).
- *WOOOCHH !!* (p. 9) → ¡¡FUOOOSH!! (sonido de la mano de fuego gigante rasgando el aire).
- *GROOAAAR!* (p. 10) → ¡ROOAAAR! (rugido de la bestia de fuego).
- *KKK...* (p. 11 y 12) → *CRRR...* (crepitar del fuego).
- *CRONCH! CRONCH!* (p. 17) → ¡CRUJE! ¡CRUJE! (crujido de los cereales en la boca).
- *SLURP!* (p. 17) → ¡SORBE! (estruendo que hace Ben sorbiendo la leche).
- *MIAM!* (p. 17) → ¡ÑAM! (sonido que hace Ben al tomar otra cucharada de su desayuno).
- *PROUT* (p. 22) → *PRRRR* (sonido de la flatulencia de Terrence).

Dependiendo de la función de estos elementos del lenguaje icónico, se pueden traducir mediante una onomatopeya con equivalente fijo al castellano o una grafía que imite el sonido, o utilizando un componente verbal que indique la acción que se está desarrollando en la imagen.

En segundo lugar, los **juegos de palabras** son una representación de una de las propiedades literarias de los textos de los cómics. Estas expresiones se basan «en la homofonía y en el doble sentido» (Villena, 1999: 512) y se construyen de manera que el lector consiga seguir el hilo narrativo, aunque no logre entender el doble sentido. No obstante, reproducir ambos sentidos en la traducción es un reto traductológico que no se puede cumplir en todos los casos. La meta principal reside en no interrumpir la narración, pero lo ideal sería provocar un efecto similar por partida doble. En el primer capítulo, nos encontramos con el siguiente ejemplo:

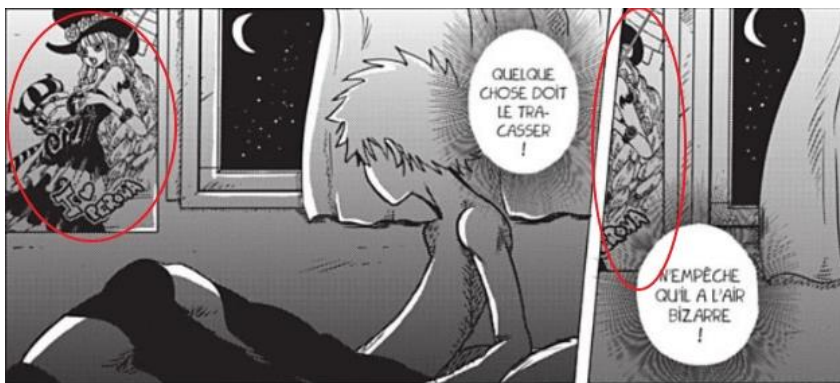
- TO: M. Mujot, prof de gestion et roi du postillon ! (p. 21)
- TT: ¡Sr. Mujot, profe de gestión y rey del perdigón! (p. 21)

En el caso anterior, he podido reproducir el juego de palabras, replicando el sentido literal y la homofonía. Pero ha dado la casualidad que la terminología y la sintaxis son bastante similares. De lo contrario, tendría que haber utilizado otras estrategias como cambiar la construcción de la frase o alterar los componentes semánticos.

En tercer lugar, la repartición de los diálogos en globos y paratextos también nos puede jugar malas pasadas. El principal problema suele ser que el texto traducido sea demasiado largo para que quepa en los espacios originales. Sin embargo, también se puede dar el caso en el que una misma frase esté dividida entre varios globos y no se puedan eliminar de la imagen, como sucede en el siguiente ejemplo:

- TO: Plus il avance.../ et plus.../ il surmonte sa peur du feu ! (p. 13)
- TT: ¡Cuánto más avanza, .../ más vence.../ su miedo al fuego! (p. 13)

En último lugar, otra de las características que comparten los cómics con otros textos escritos o literarios, es la **intertextualidad** que consiste en insertar referencias de otros textos en la obra. No siempre afecta al desarrollo de la narrativa, pero el traductor debe ser consciente de su presencia y de su origen para saber reconocer los posibles problemas traductológicos. En la imagen más abajo, se aprecia que el protagonista tiene colgado un póster de Perona, un personaje del manga de Eiichiro Oda, *One Piece*.



Recorte de la página 28 del tomo 1 de *Dreamland*. Marcado en rojo el póster de Perona.

6.2. Técnicas de traducción

Hurtado (2021: 256) define las técnicas de traducción como el «procedimiento verbal concreto, visible en el resultado de la traducción, para conseguir equivalencias traductorales». Asimismo, la autora tomó como punto de partida el trabajo de Molina (1991, 2001) para presentar una propuesta de clasificación de las principales técnicas de traducción (2021: 269), unas 18 en total. Estas pueden ser aplicadas de forma individual o pueden coincidir varias a la vez en un mismo fragmento, como se verá en los ejemplos a continuación.

Para empezar, tenemos un caso de elisión en la solapa de la portada.

- TO: Au début je pensais à un mot espagnol « fiesta », la fête, ...
- TT: Al principio, pensé en la palabra española «fiesta», ...

Dado que la lengua meta es el castellano, no es necesario traducir el término «fiesta» y es más lógico especificar a qué palabra del vocabulario español se refiere el autor. En el lado opuesto, se sitúa la ampliación lingüística, como se aprecia en el caso a continuación:

- TO: [...], je vais lui faire ma déclaration, advienne que pourra... (p. 13)
- TT: Voy a declararme ante ella y que pase lo que tenga que pasar... (p. 13)

«Advienne que pourra» es una expresión idiomática que equivale a «pase lo que pase» o, como en este caso, que se utiliza cuando algo está a punto de ocurrir y se desconocen las consecuencias. Aún con la limitación de espacio, esta elección no afecta a la dimensión del globo y queda más

coherente. Cuando «se utiliza un término o expresión reconocido como equivalente en la lengua meta» se le denomina equivalente acuñado, una técnica que he usado en varias ocasiones en la traducción de este *manfra* como podéis ver más abajo:

- TO: Holà, mieux vaut ne pas traîner dans le coin ! (p. 10)
- TT: ¡Epa, será mejor ahuecar el ala! (p. 10)

- TO: On peut dire que tu as eu chaud ! (p. 18)
- TT: ¡Se podría decir que te ha ido de un pelo! (p. 18)

- TO: Maintenant, faut que je me sauve ! (p. 27)
- TT: Y ahora, ¡pies para qué os quiero! (p. 27)

Asimismo, otra estrategia en la que se puede producir un cambio de categoría gramatical es la transposición. Sin embargo, en este caso el cambio puede ser intencionado, como sucede en el siguiente fragmento:

- TO: **F'es chié**, on commençait juste à s'amuser ! (p. 11)
- TT: ¡**Cabrito**, justo cuando empezábamos a divertirnos! (p. 11)

En este caso podría haber utilizado la expresión «eres un aguafiestas», pero dado el tono del personaje y la longitud del término, he optado por usar «cabrito». En el siguiente ejemplo, también he modificado la terminología, aunque esta vez ha sido un reemplazo en función de los elementos lingüísticos y culturales.

- TO: Lydia, c'est un **ange** de beauté. (p. 25)
- TT: Lydia es una **diosa** de la belleza (p. 25)

- TO: Pas comme sa copine Ève, cette **bimbo** allumeuse ! (p. 25)
- TT: ¡No como su amiga Ève, esa **pava** calientabraguetas! (p. 25)

En ambos casos, he aplicado la técnica de la «adaptación». En el primer ejemplo, es cierto que podría haber conservado la palabra «ángel» puesto que también se asocian con la «bondad, belleza e inocencia» (DRAE), pero si consultamos los diccionarios CREA y CORDE de la RAE, podréis comprobar que el término que suele utilizarse en relación con la belleza es la palabra «diosa». O, en otras palabras, suena más natural la asociación entre «belleza» y «diosa» en los hablantes del castellano. En cuanto al segundo ejemplo, una «bimbo», en el sentido del texto original, es una mujer hermosa pero carente de inteligencia. Este concepto proviene de la lengua inglesa, aunque

la palabra es originaria del italiano (para referirse a un niño o una niña). No he sabido encontrar un equivalente aceptado en la lengua meta, por lo que he decidido emplear el término «pava» para reflejar, al menos, el concepto peyorativo de «persona simple o poco espabilada».

Otra opción para lidiar con problemas relacionados las equivalencias traductológicas, es la técnica de la modulación. En el caso que sigue, se observa como para transferir el mismo significado he alterado la estructura de la oración. Con lo cual, en lugar de «obtener fuerzas/poderes de una debilidad», una construcción algo rebuscada en castellano, Terrence «convierte su debilidad en fuerza», una frase ligeramente más corta e inteligible.

- TO: [...] qu'en surmontant ta peur du feu, tu as réussi à tirer une force de ta faiblesse ! (p. 19)
- TT: ¡[...] al vencer tu fobia al fuego, has convertido tu debilidad en fuerza! (p. 19)

En el texto original aparece un personaje que usa el calificativo coloquial «banane» hasta en 5 ocasiones. En esta ocasión, he querido hacer uso de la creación discursiva al ir variando los equivalentes. Los términos que he utilizado son «tontolaba» (en dos ocasiones, pp. 30 y 33), «tontolapera» (p. 30), «tonto del bote» (p. 31) y «tontolnabo» (p. 40). Todos son apelativos del lenguaje coloquial que hacen referencia a una persona boba o tonta, sin llegar a ser hirientes, y cumplen la misma función que el término del texto original. Sin embargo, se diferencian un poco en el tono del hablante. Es decir, he empleado las palabras «tontolaba» y «tontolapera» en las situaciones en que el personaje se referiría al protagonista como «bobo/tonto» y he usado «tonto del bote» y «tontolnabo» cuando el contexto sugería que le estaba llamando «idiota/corto». La cuestión es que he preferido mantener el lexema «tonto» ya que el personaje original mantiene en todo momento «banane», pero los morfemas matizaban la intención del hablante.

Por último, he combinado la creación discursiva con la adaptación para traducir el ejemplo a continuación:

- TO: Oh la la, c'est la catastrophe ! (p. 33)
- TT: ¡Oh Reina mía, qué catástrofe! (p. 33)

Técnicamente, «oh la la» suele traducirse por «oh Dios mio». No obstante, en esta historia no hacen referencia a ninguna deidad, pero sí que mencionan a su Reina (p. 32). Por lo tanto, he pensado que era una buena elección sustituir la referencia religiosa por la de la realeza. La idea se me ocurrió al recordar que en las BDs de *Astérix* juraban mediante expresiones como «par Toutatis» o «par Belenos» (ambos son dioses celtas), lo que podría considerarse una adaptación de la interjección «pardieu». Y esto me llevo a adaptar la traducción al contenido de *Dreamland*.

7. Conclusiones

Algunos de los autores de cómics que crecieron bajo la influencia de la globalización del manga y el *anime* japoneses se han decantado por crear obras que emulasen las características del manga y a esta corriente artístico-literaria se le ha denominado manga global. Los inicios del manga de autoría extranjera han sido complicados, en primer lugar, por la asociación entre manga y Japón y su sistema único de producción, en segundo lugar, por las tentativas editoriales fallidas y la pobre calidad de los productos que se han publicado, y, en tercer lugar, por la falta de reconocimiento por parte de los lectores.

No obstante, la evolución y creatividad de los autores ha dado lugar a la expansión de este medio a través de vías muy distintas y a la creación de certámenes donde prima el intercambio cultural. Y todo esto se refleja en la cantidad de manga global que llega a nuestro país. Es más, la industria española del cómic se alimenta del producto extranjero, dando lugar a un 65,86% de traducciones, entre cómics, BDs y mangas, del total de obras publicadas en España en 2019. Desgraciadamente, este aumento de la oferta traductora no acaba de convencer a los teóricos de la traductología para investigar sobre los aspectos más específicos del medio.

La traducción de cómics suele verse supeditada a conceptos como la traducción subordinada y al estudio de sus componentes por separado (sobre todo, el análisis verbal). Lo que diferencia al cómic de otros productos susceptibles de ser traducidos, es la combinación de elementos gráficos con componentes textuales, con lo cual integra tanto la traducción interlingüística, como la traducción intersemiótica o la traducción icónico-gráfica. A su vez, la imagen complementa al mensaje textual y viceversa. Por ese motivo, no debería interpretarse como una limitación, sino como una simbiosis entre distintos medios que dan forma a esta narrativa secuencial.

Esto no significa que no se puedan estudiar sus características por separado. Entre los aspectos característicos del cómic, nos encontramos con la oralidad prefabricada (propia de textos como los teatrales y los audiovisuales), los elementos propios de la literatura y de los géneros textuales (morfosintaxis, léxico-semántica, juegos de palabras, intertextualidad), los aspectos culturales y contextuales (que siempre deben tenerse en cuenta en traducción) y las particularidades asociadas a los cómics (lenguaje no verbal, onomatopeyas, espacio limitado, ...).

En conclusión, la metodología y las técnicas de traducción aplicables a todos los conceptos mencionados en este TFG han sido pensadas para ser usadas en la traducción de otros ámbitos. Sin embargo, al ser el cómic un producto que fusiona tantos elementos, este también puede aprovecharse de ellas, aunque los traductores carezcan de soluciones específicas para resolver los problemas de este medio especializado.

8. Bibliografía

- Baños, R. (2009). *La oralidad prefabricada en la traducción para el doblaje. Estudio descriptivo-contrastivo del español de dos comedias de situación: Siete vidas y Friends*. Tesis doctoral inédita, Universidad de Granada.
- Bourdeau-Herbin, A. ; Lemaire, R. (2014). «Liste des interviews de Reno», en *Dreamland - Manga*. Idioma francés. Recurso en línea [Período de consulta: 01/05/2021]. Disponible en: <http://www.dreamland-manga.fr/auteur/interviews>
- Brienza, C. (2015). *Global manga: «Japanese» Comics without Japan?* City University London, UK: Routledge. Primera edición: 9 marzo 2016. Idioma inglés; 223 pp. Idioma inglés. ISBN 978-1-4724-3543-9 (papel); ISBN 978-1-3155-8489-8 (ebook); ISBN 978-1-3171-2765-9 (epub).
- Carreras, M. (coord.) et al. *La traducción de cómics. Corto Maltés, Lupo Alberto y Dylan Dog en español*. Roma: Aracne (2008). ISBN: 978-88-548-1858-3.
- Celotti, N. (2000). «Méditer sur la traduction des bandes dessinées: une perspective de sémiologie parallèle», en *Rivista internazionale di tecnica della traduzione/ International Journal of Translation*. Número 5, pp. 29-61.
- Criado López, I. (2012). «Entrevista a Ken Niimura», en *Puertas a la lectura* (2012). Núm. 24, pp. 160-165. Idioma castellano. ISSN Impreso: 1575-9997; ISSN Digital: 2253-9328. Recurso en línea [Período de consulta: 05/05/2021]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4029646>
- Delatour, Y.; et al. (2004) *Nouvelle Grammaire du Français. Cours de Civilisation Française de la SORBONNE*. París: HACHETTE LIVRE. Tercera edición (2007), 368 pp. Idioma francés. ISBN: 978-2-01-155271-6.
- Foguet i Ferrer, J. (2010). «Entrevista: José Andrés Santiago, “En el manga sigue funcionando el boca-oreja”», en *El País* (2010). Idioma castellano. Recurso en línea [Período de consulta: 28/04/2021]. Disponible en: https://elpais.com/cultura/2010/10/29/actualidad/1288303204_850215.html
- Gobierno de España. «Estudiar en Francia», en *Embajada de España en Francia*. ©Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación. Recurso en línea [Período de consulta: 01/05/2021]. Disponible en: <http://www.exteriores.gob.es/Embajadas/PARIS/es/VivirEn/SubSitio/Paginas/EstudiarFrancia.aspx>

- Gracia Lana, J. A.; Abellán Hernández, M. (2018). «¿Un intento por exportar el mercado japonés?: la revista Shonen Magazine.», en *Zer: Revista de estudios de comunicación/komunikazio ikasketen aldizkaria* (2018). Vol. 23, núm. 45, pp. 95-115. Idioma castellano. Recurso en línea [Período de consulta: 25/04/2021]. Disponible en: <https://doi.org/10.1387/zer.20126>
- Hurtado Albir, A. (2021). *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra. Duodécima edición, 695 pp. ISBN: 978-84-376-2758-8.
- Lemaire, R. (2006). *Dreamland : Feu*. Pika Édition (2012). Vol. 1, 223 pp. Idioma francés. ISBN: 978-2-0116-1000-5; ISSN: 2100-2932.
- Mayoral Asensio, R.; Kelly, D. A.; Gallardo San Salvador, N. (1985). «Concepto de «traducción subordinada» (cómic, cine, canción, publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción (I)», en *Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada: actas del III Congreso Nacional de Lingüística Aplicada* (16-20 de abril de 1985). Valencia: Asociación Española de Lingüística Aplicada (1986). Coord. por Fernández Rubiera, F. J. Pp. 95-105. ISBN 84-370-0273-7.
- Miss techin (2021). «Estudio Kôsen, pioneras del Mangañol o Iberomanga.», en *Miss Techin: Geek, Comics & Pop Culture*. Recurso en línea [Período de consulta: 10/04/2021]. Disponible en: <https://www.misstechin.com/estudio-kosen-pioneras-manganol/>
- Pendarias, L. «Le manga est-il nécessairement lié à un contexte de production?», en *Alternative Francophone*. Vol.1, núm. 10 (2016), pp. 39-66. Idioma francés. Recurso en línea [Período de consulta: 02/04/2021]. Disponible en: <https://journals.library.ualberta.ca/af/index.php/af/article/view/28182/pdf>
- Perez Prada, P. «La “Nouvelle Manga” et autres vicissitudes de la légitimation du manga en France.», en *Alternative Francophone*. Vol.1, núm. 10 (2016), pp. 67-80. Idioma francés. Recurso en línea [Período de consulta: 10/04/2021]. Disponible en: <https://journals.library.ualberta.ca/af/index.php/af/article/view/28183/pdf>
- Rabadán, R. (1991). *Equivalencia y traducción: problemática de la equivalencia transléctica inglés-español*. León: Universidad de León. ISBN: 84-7719-2545-5.
- Redacción de Tebeosfera (2020). «La industria de la historieta en España en 2019», en *Tebeosfera*. Sevilla: ACyT ediciones (Asociación Cultural Tebeosfera, 2020). Tercera época, 13. Recurso en línea [Período de consulta: 10/05/2021]. Disponible en: https://www.tebeosfera.com/documentos/la_industria_de_la_historieta_en_espana_en_2019.html

- Rheault, S. «BD, manga, manfra, Nouvelle Manga: distinctions au moyen des matériaux de l'énonciation.», en *Alternative Francophone*. Vol.1, núm. 10 (2016), pp. 8-22. Idioma francés. Recurso en línea [Período de consulta: 12/04/2021]. Disponible en: <https://journals.library.ualberta.ca/af/index.php/af/article/view/28213/pdf>
- Rigual Mur, J. (2018). «“¿Mangañol?” La influencia del manga en el cómic español.», en *Revista Kalós*. Recurso en línea [Período de consulta: 10/04/2021]. Disponible en: <http://www.revistakalos.com/manganol-la-influencia-del-manga-en-el-comic-espanol/>
- Rodríguez Rodríguez, F.; España Pérez, S. (2016). «El arte de traducir cómics a cuatro manos: charlando con un gran equipo. Entrevista a Fabián Rodríguez Piastrí y María Serna Aguirre», en *La Linterna del Traductor*. Madrid: Asetrad. Semestral, núm. 12 (Abril del 2016). ISSN: 1579-5314. Recurso en línea [Período de consulta: 10/05/2021]. Disponible en: <http://www.lalinternadeltraductor.org/n12/traduccion-comics.html#cabecera>
- Rodríguez Rodríguez, F. (coord.); España Pérez, S. (coord.). *La traducción del cómic*. Sevilla: ACyT Ediciones (Asociación Cultural Tebeosfera, 2019). ISBN: 978-84-09-09193-5. Recurso en línea [Período de consulta: 09/05/2021]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=771132>
- Santiago Iglesias, J. A. (2012). «Generación manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España», en *Puertas a la lectura* (2012). Núm. 24, pp. 10-27. Idioma castellano. ISSN Impreso: 1575-9997; ISSN Digital: 2253-9328. Recurso en línea [Período de consulta: 27/04/2021]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026509>
- Santiago Iglesias, J. A. (2017). «Japón imaginado. El imaginario manganime y la peregrinación mediática en el marco de la estrategia “cool japan”», en *Mirai. Estudios Japoneses I* (2017), pp. 253-262. e-ISSN: 2531-145X ; ISSN-L 2531-145X. Recurso en línea [Período de consulta: 25/04/2021]. Disponible en: <https://revistas.ucm.es/index.php/MIRA/article/view/57116/51550>
- Spillner, B. (1980). “Semiotische Aspekte der Übersetzung von Comics-Texten”, en *Semiotik und Übersetzen*. Tübingen: Gunter Narr. Wilss, W. (ed.), pp. 73-85. Idioma alemán.
- Suvilay, B. «Manfra et prépublication. Équation impossible», en *Alternative Francophone*. Vol.1, núm. 10 (2016), pp. 23-38. Idioma francés. Recurso en línea [Período de consulta: 15/04/2021]. Disponible en: <http://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/af>
- Titford, C. (1982). «Subtitling: constrained translation», en *Lebende Sprachen. Zeitschrift für Fremde Sprachen in Wissenschaft und Praxis Berlin*. Número 27, pp. 113-116.

Villena Álvarez, I. (1999). «Peculiaridades de la traducción subordinada de cómic», en *Lengua y cultura: estudios en torno a la traducción: volumen II de las actas de los VII Encuentros Complutenses en torno a la traducción*. Madrid: edición a cargo de Vega Cernuda, M.A.; Martín-Gaitero, R. (1999). ISBN 84-89784-89-2, pp. 509-514. Recurso en línea [Período de consulta: 11/05/2021]. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/lengua/iulmyt/pdf/lengua_cultura/63_villena.pdf

Diccionarios y recursos lingüísticos:

Corpus de Referencia del Español Actual (CREA). © Real Academia Española (2019). Recurso en línea [Período de consulta: 13/03/2021]. Disponible en: <http://corpus.rae.es/creanet.html>

Corpus Diacrónico del Español (CORDE). © Real Academia Española (2019). Recurso en línea [Período de consulta: 13/03/2021]. Disponible en: <http://corpus.rae.es/creanet.html>

Diccionario de la lengua española. © Real Academia Española. Recurso en línea [Período de consulta: 13/05/2021]. Disponible en: <https://dle.rae.es/>

Diccionario panhispánico de dudas. © Real Academia Española. Recurso en línea [Período de consulta: 13/05/2021]. Disponible en: <https://dle.rae.es/>

Dictionnaires bilingues; Langue française. © Larousse. Recurso en línea [Período de consulta: 13/05/2021]. Disponible en: <https://www.larousse.fr/portail/>

Fundéu BBVA (Fundación del español urgente - Fundéu BBVA Buscador urgente de dudas). Patrocinadores: Agencia EFE; BBVA; Prodigioso Volcán. Asesores: Real Academia Española. Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 3.0 No portada (CC BY-SA 3.0). Recurso en línea [Período de consulta: 11/05/2021]. Disponible en: <https://www.fundeu.es/recomendacion/web-plural-webs-604/>

«Bob, dictionnaire de français argotique, populaire et familier», en *ABC de la langue française* (2020). Recurso online [Período de consulta: 13/03/2021]. Disponible en: <https://www.languefrancaise.net/Bob/Introduction>

Linguee. Diccionario francés-español y textos paralelos. © DeepL GmbH (2018). Recurso online [Período de consulta: 10/05/2021]. URL: <https://www.linguee.es/ingles-espanol>

ReversoContext. Diccionario francés-español y textos paralelos. © 2017 Softissimo Inc. All rights reserved. Desarrollado por Prompsit Language Engineering para Softissimo. Recurso online [Período de consulta: 10/05/2021]. URL: <http://context.reverso.net/traduccion/>

WordReference. Diccionario de idiomas y sinónimos. Recurso online [Período de consulta: 10/05/2021]. URL: <http://www.wordreference.com/>

Imágenes:

- Azychika, *et al.* (2017) *Shuumatsu no Valkyrie - Record of Ragnarök*. Barcelona: IVREA (2020). Vol. 1, pp. 194. Traducción: Damián Gaggero. ISBN: 978-84-184-5018-1.
- Eiichiro Oda (1997). *One Piece: La Farsa*. Barcelona: Planeta Cómic (2018). Vol. 85, pp. 192. Traducción: Ayako Koike – Daruma Serveis Lingüístics. ISBN: 978-84-915-3122-7.
- Kazue Kato (2009). *Blue Exorcist*. Barcelona: Norma Editorial (2020). Vol. 24, pp. 228. Traducción: Jesús Espí – Daruma Serveis Lingüístics. ISBN: 978-84-679-4267-5.
- Reno Lemaire. (2006). *Dreamland : Feu*. Pika Édition (2012). Vol. 1, 223 pp. Idioma francés. ISBN: 978-2-0116-1000-5; ISSN: 2100-2932.
- Masashi Kishimoto (1999). *Naruto*. Barcelona: EDT (2012). Vol. 53, pp. 194. Traducción: Marc Bernabé – Daruma Serveis Lingüístics. Idioma catalán. ISBN: 978-84-994-7417-5.
- Tite Kubo (2001). *Bleach*. Barcelona: Panini España (Panini Manga, 2013). Vol. 53, pp. 218. Traducción: Marc Bernabé – Daruma Serveis Lingüístics. ISBN: 978-84-158-3002-3.

Anexo I – Textos originales

Capítulo 1 del tomo 1 de *Dreamland* (FR)



Dreamland, tomo 1. Portada.



LE MOT DE RENO

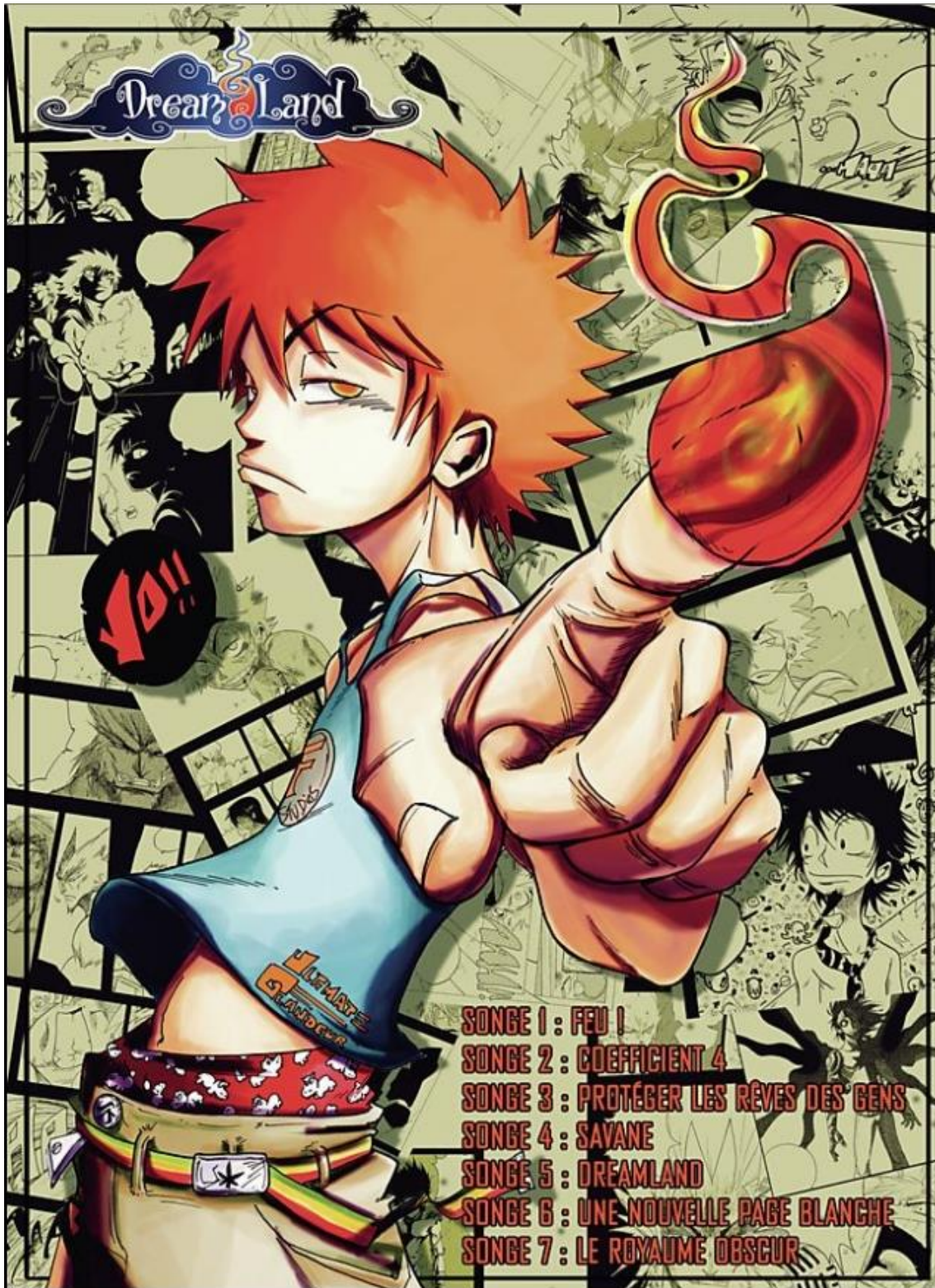
Yo !

Je voulais un titre en un ou deux mots, facile à retenir et qui sonne bien, que les gens fassent : "Wouhaa ! Le n° 1 de *Dreamland* est sorti !"

Ben voilà...

Le tome 1 de *Dreamland* est entre vos mains !

Au début, je pensais à un mot espagnol "Fiesta", la fête, ça n'avait aucun rapport mais ça sonnait bien comme titre, non ? Bon...



Dreamland, tomo 1. Página 1.



Dreamland, tomo 1. Páginas 2 y 3.

SONGE 1

FEU !!



Dreamland, tomo 1. Página 4



Dreamland, tomo 1. Página 5.



Dreamland, tomo 1. Página 6.



Dreamland, tomo 1. Página 7.



Dreamland, tomo 1. Página 8.



Dreamland, tomo 1. Página 9.



Dreamland, tomo 1. Página 10.



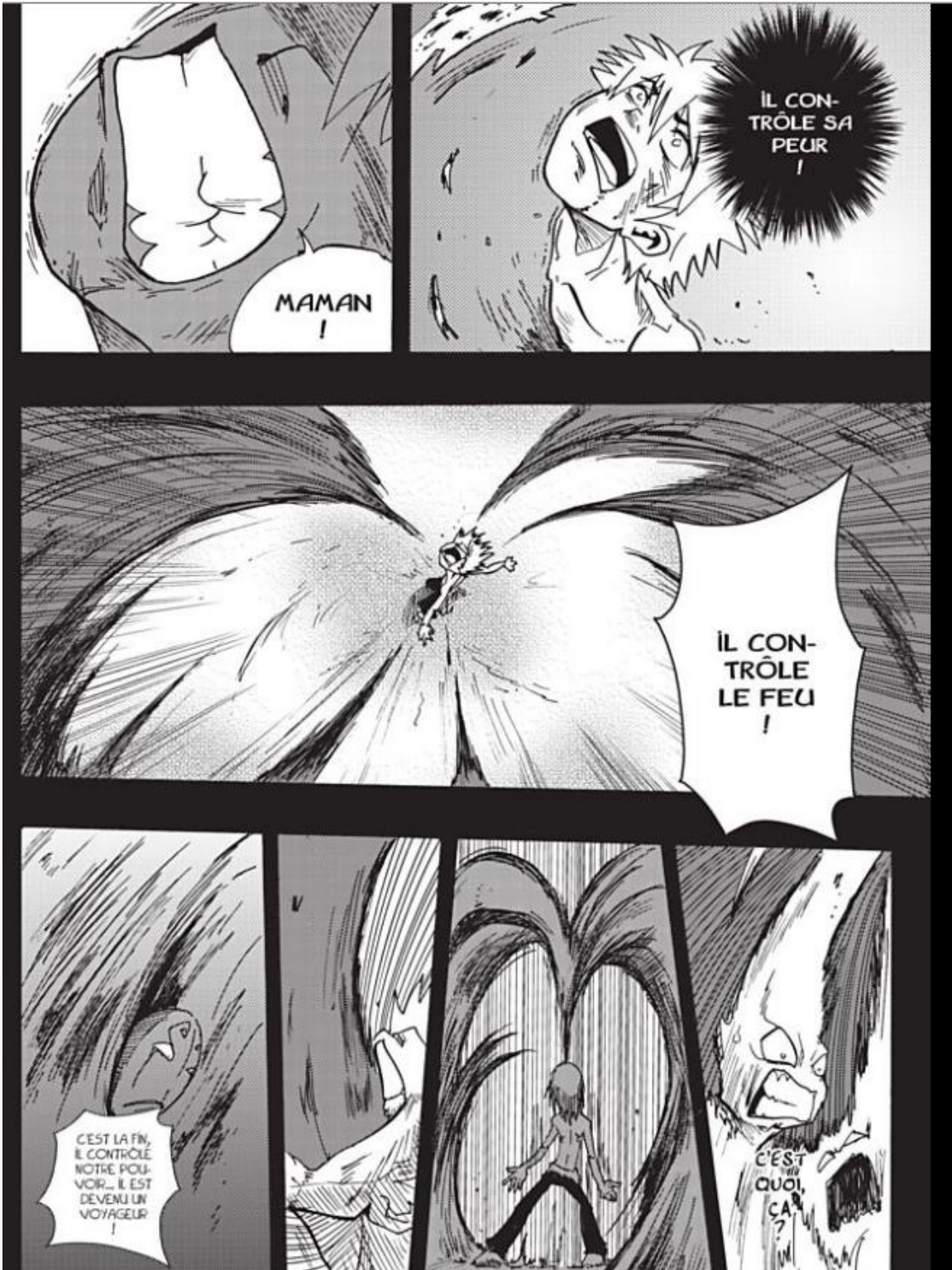
Dreamland, tomo 1. Página 11.



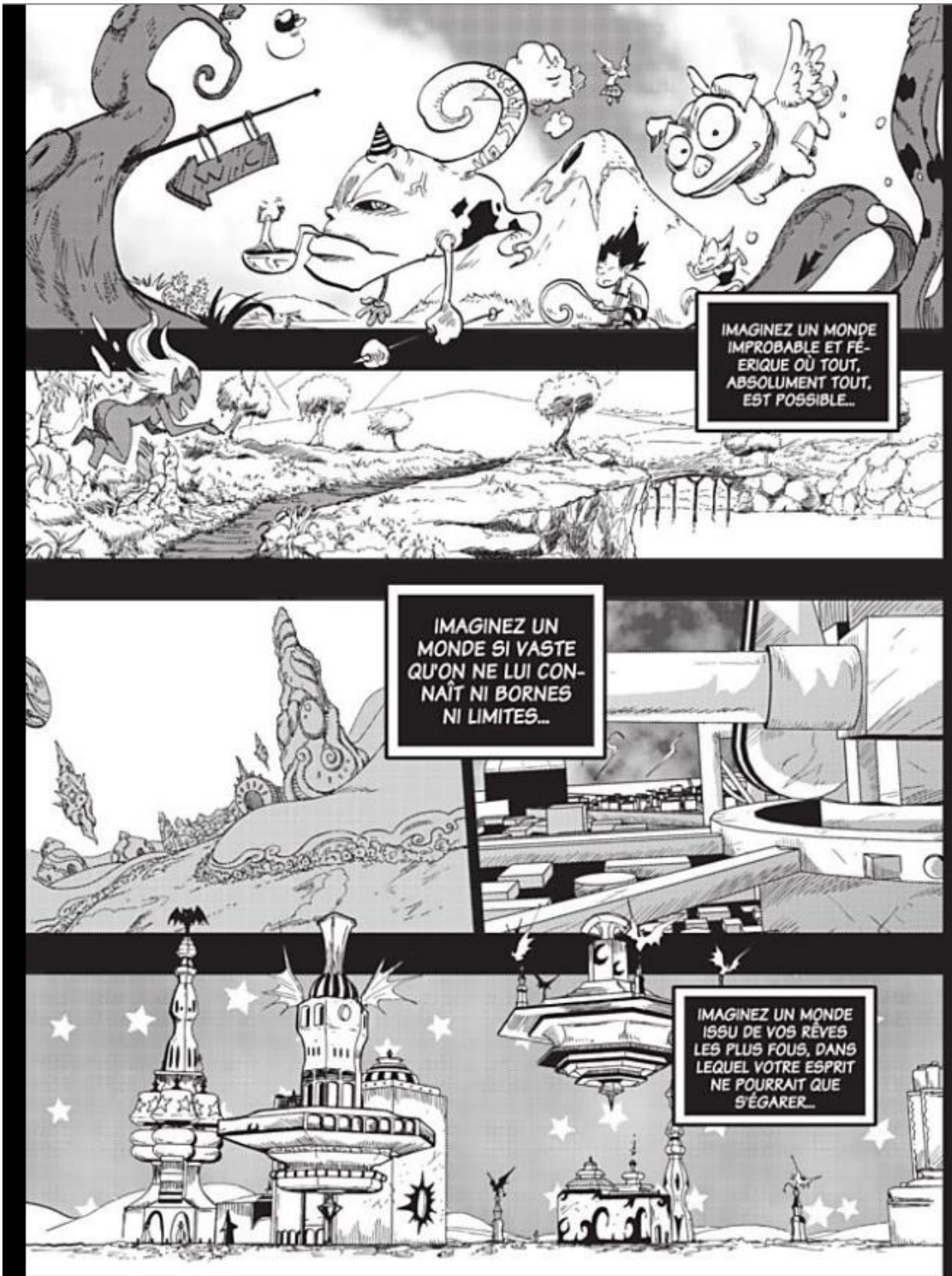
Dreamland, tomo 1. Página 12.



Dreamland, tomo 1. Página 13.



Dreamland, tomo 1. Página 14.



Dreamland, tomo 1. Página 15.



Dreamland, tomo 1. Página 16.



Dreamland, tomo 1. Página 17.



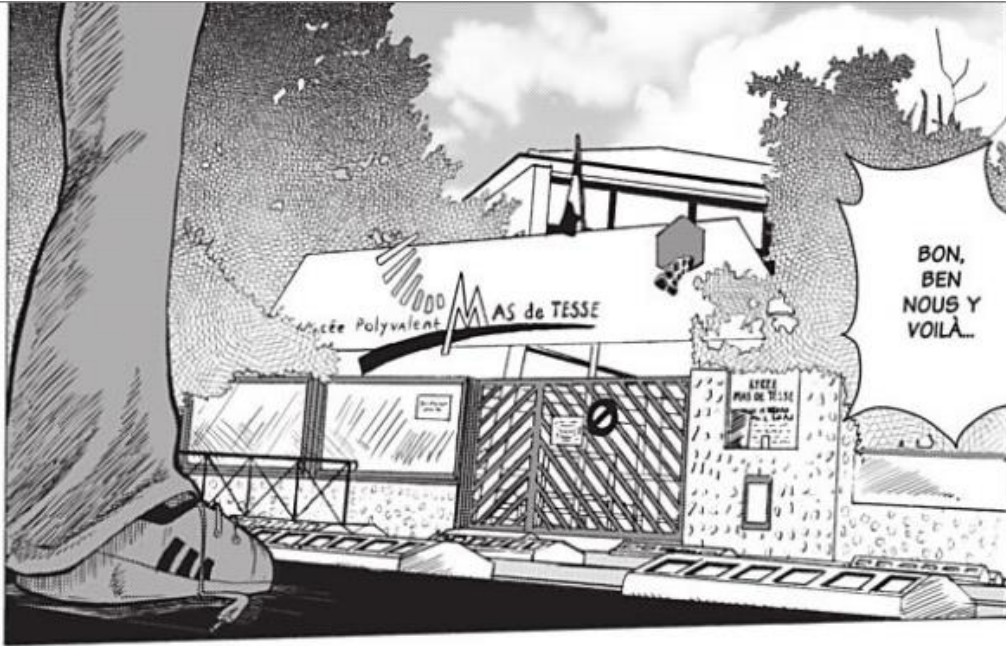
Dreamland, tomo 1. Página 18.



Dreamland, tomo 1. Página 19.

HÉÉ!!



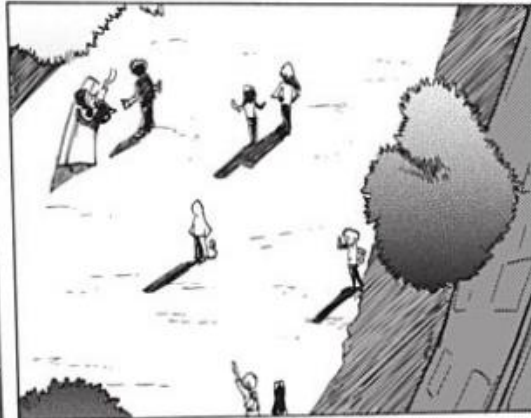




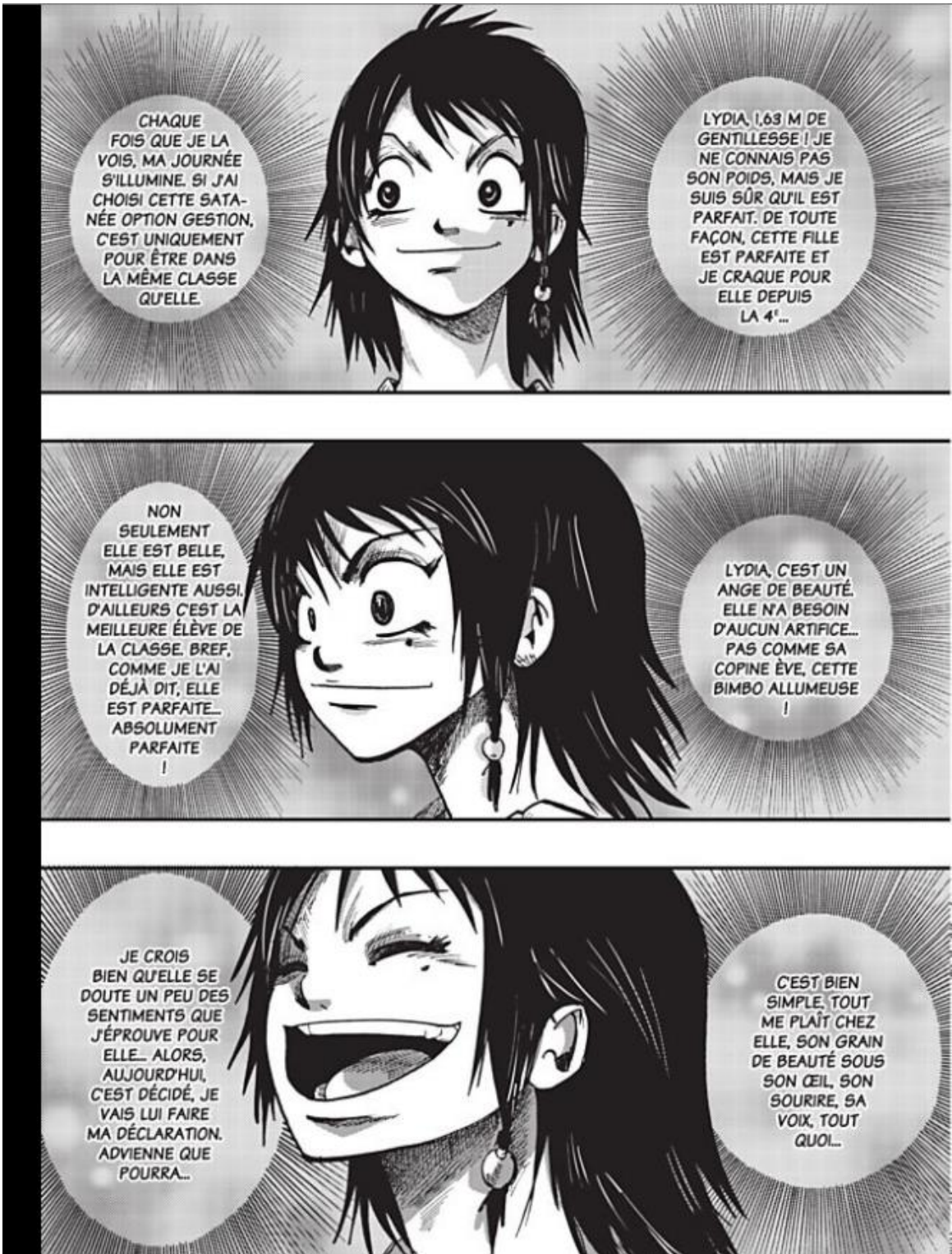
Dreamland, tomo 1. Página 22.



Dreamland, tomo 1. Página 23.

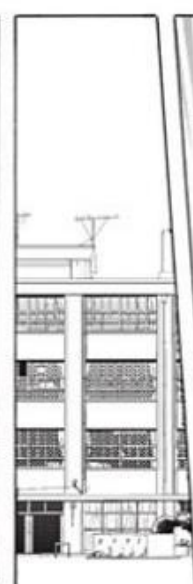


Dreamland, tomo 1. Página 24.



Dreamland, tomo 1. Página 25.







Dreamland, tomo 1. Página 28.



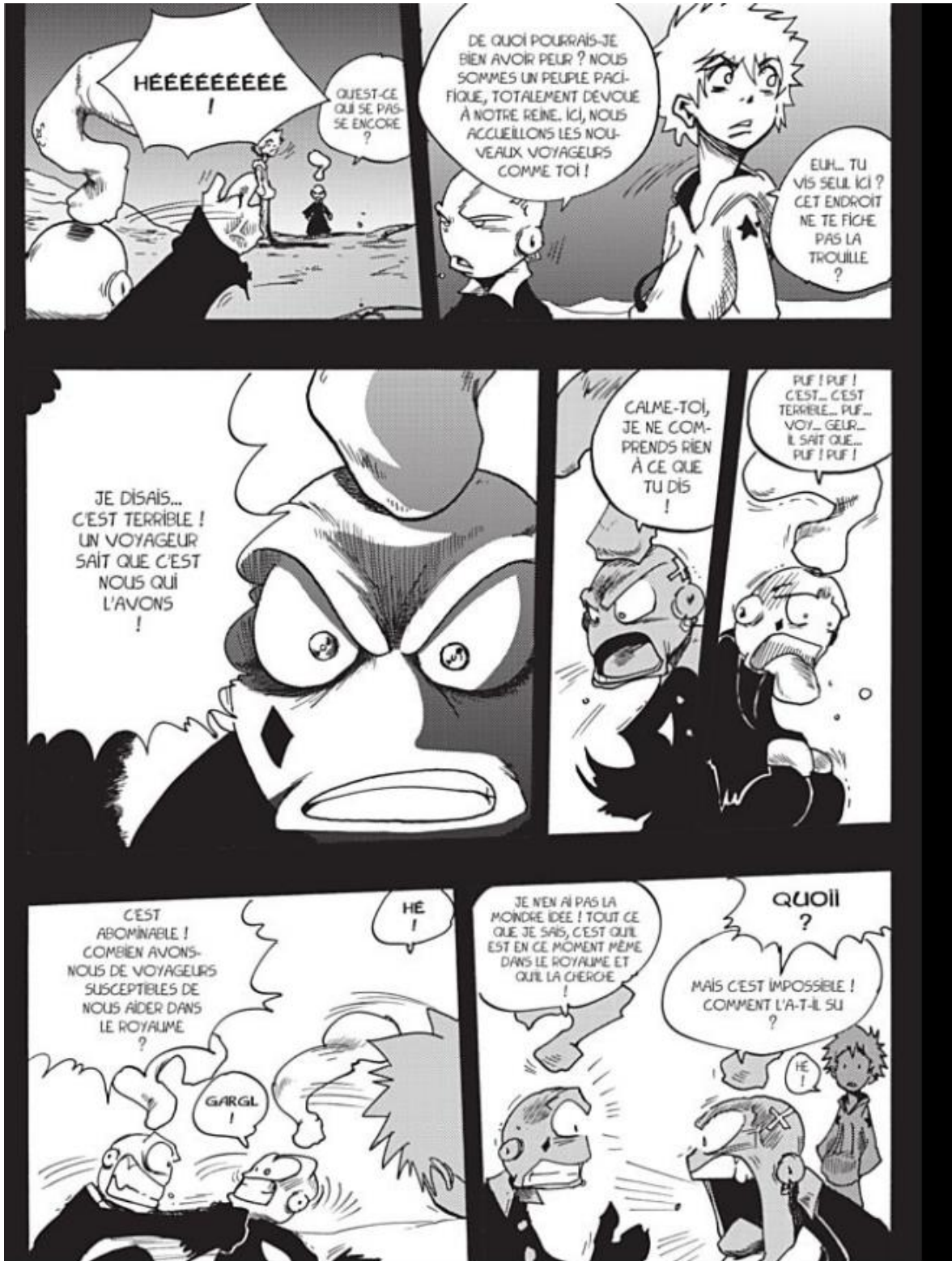
Dreamland, tomo 1. Página 29.



Dreamland, tomo 1. Página 30.



Dreamland, tomo 1. Página 31.



Dreamland, tomo 1. Página 32.



Dreamland, tomo 1. Página 33.



Dreamland, tomo 1. Página 34.



Dreamland, tomo 1. Página 35.



Dreamland, tomo 1. Página 36.



Dreamland, tomo 1. Página 37.



Dreamland, tomo 1. Página 38.



Dreamland, tomo 1. Página 39.



Dreamland, tomo 1. Página 40.



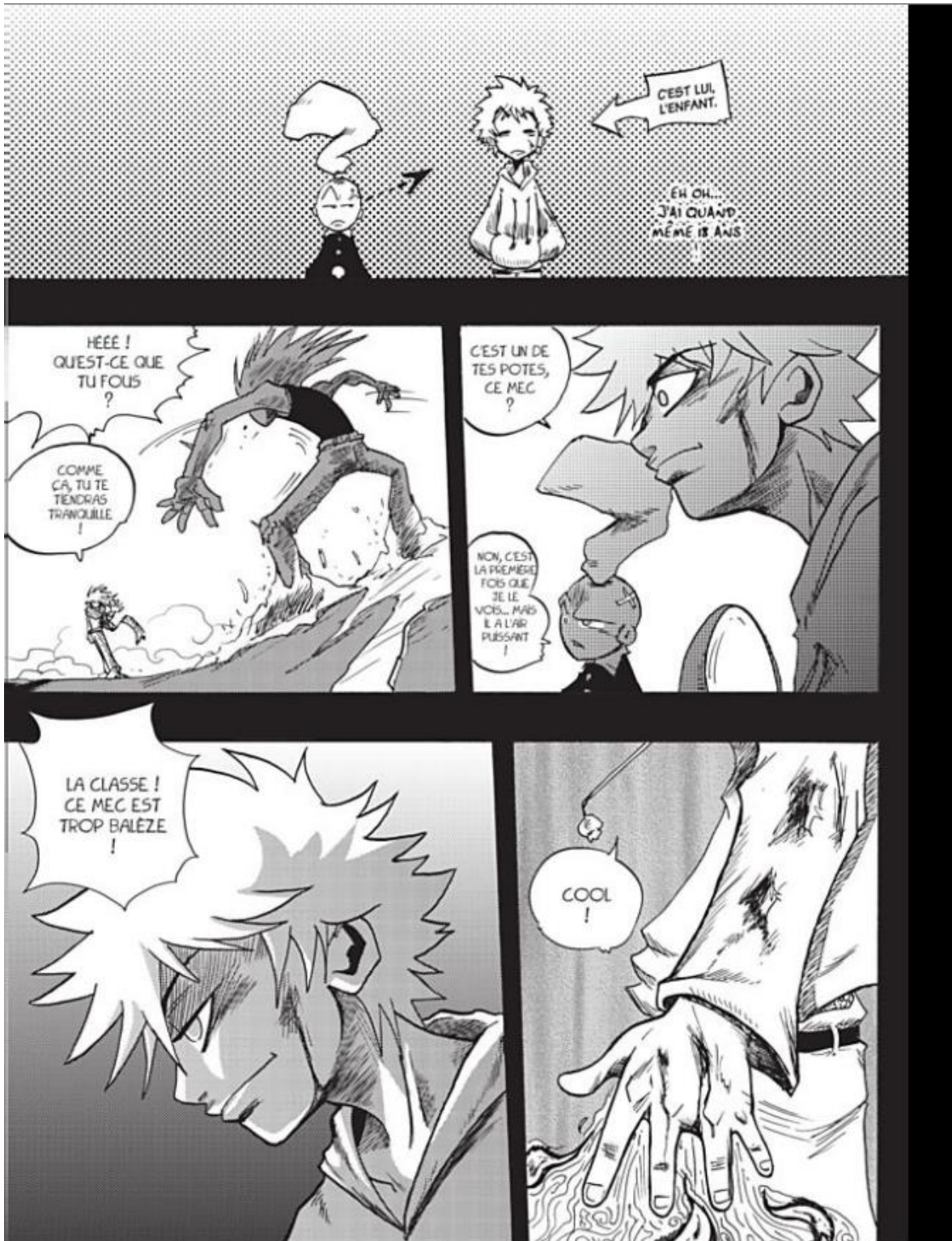
Dreamland, tomo 1. Página 41.



Dreamland, tomo 1. Página 42.



Dreamland, tomo 1. Página 43.



Dreamland, tomo 1. Página 44.



Dreamland, tomo 1. Página 45.



Dreamland, tomo 1. Página 46.



Dreamland, tomo 1. Página 47.



Dreamland, tomo 1. Página 48.



Dreamland, tomo 1. Página 49.



Terrence

ÂGE : 18 ANS, NÉ LE 23 DÉCEMBRE.
VILLE : MONTPELLIER (FRANCE).
ACTIVITÉ : TERMINALE STT AU LYCÉE MAS DE TESSE, OPTION GLANDAGE.
DREAMLAND : CONTRÔLEUR DU FEU MALADROIT ET PAS DOUÉ.
OBJET MAGIQUE : BOÎTE DE 100 ALLUMETTES.
AIME : LYDIA, DORMIR ET ALLER À DREAMLAND, LE CINÉ, LES JEUX VIDÉO ET PLEIN DE TRUCS TRANQUILLES, LE FAST-FOOD AUSSI.
DÉTESTE : MUJOT ET LA COMPTA, LES PETITS POIS, LE SPORT, ET TOUT CE QUI TOUCHE AU TRAVAIL.
SURNOM : MOUMOU.

DicoLand

PYROPHOBIE : LA PEUR DU FEU, MAIS AUSSI TOUT CE QUI A UNE FLAMME (BRIQUET, ALLUMETTE, BOUGIE, FEU DE CAMP, ETC.).



TERRENCE NE POUVAIT PAS S'APPROCHER D'UNE FLAMME, C'EST LE SEUL MOMENT OÙ ON LE VOYAIT COURIR !



L'interview de Reno, l'auteur de Dreamland

Afin de compléter ce volume et de mieux connaître son auteur, nous vous proposons l'interview qu'il a accordée à *Shônen Collection* en janvier 2006...



Salut Reno, est-ce que tu peux te présenter aux lecteurs ?

Yooo ! Je m'appelle Renaud Lemaire, j'ai eu 26 ans en octobre, yéééééé ! Je suis montpelliérain.

Quand as-tu commencé à dessiner ?

Depuis toujours en fait... Je sais que j'ai vraiment décidé de faire de la BD et de raconter mes histoires à l'âge de 7 ans.

Certains lecteurs nous écrivent en soutenant qu'un manga ne peut pas être dessiné par un auteur non japonais, qu'en penses-tu ?

C'est une réaction normale. Pour ma part, je pense que ce n'est pas une question de nationalité ou d'origine, mais plus une question de qualité du travail. Le public attend une qualité égale si ce n'est supérieure à un japonais ; quand celle-ci sera présente, les lecteurs ne feront plus la différence.

Est-ce que, pour toi, il est important que tes lecteurs te considèrent comme un mangaka au même titre qu'un auteur japonais ?

Oui, c'est important pour moi, mais en même temps, c'est ce que je te disais plus haut, le jour où le public me considérera comme un mangaka, c'est que j'aurai bien fait mon boulot. C'est donc ma motivation, mais me considérer aujourd'hui comme un mangaka, c'est un peu prématuré, l'avenir et le public nous le diront.

Comment en es-tu venu à dessiner du manga ?

Étrangement, je suis venu au manga assez tard, à l'âge de 16 ans. J'ai aimé la dynamique et surtout le graphisme qui, à l'époque, tranchait radicalement avec ce que je lisais...



Est-ce que tu te souviens du premier manga que tu as lu ?

Oui, carrément, c'était le *Dragon Ball 35* en jap que mon cousin lisait. Avant même de connaître l'histoire, le trait et les persos, et surtout le format, ce qui m'a attiré, c'était qu'il y avait plein de pages, plein de cases... C'était le bonheur !

Comment s'est passé ton premier contact avec Pika Édition ?

Mon premier contact s'est fait grâce à *Shōnen*, tout simplement : le format et l'épaisseur du bouquin ont de suite attiré mon regard, la couv m'a accroché, il y avait *Fuli Culi*, j'ai feuilleté et j'ai trouvé le concept original en France et surtout similaire au système japonais. En tant que dessinateur, tout s'est enchaîné très vite, j'ai envoyé des dessins par mail avec une trame de mon projet, Pierre Valls m'a répondu et m'a donné rendez-vous pour établir un dialogue et parler plus précisément de *Dreamland*. Il m'a expliqué comment il voyait les choses, je lui ai donné mon point de vue, et de là, tout est allé très vite. Notre premier rendez-vous date de mai 2004, et voilà, le premier volume de *Dreamland* sort et on est en janvier 2006.

Tu fais le scénario et les dessins de *Dreamland*. Peux-tu en quelques mots nous raconter la trame de ta série ?

Dreamland, c'est une dualité entre deux univers : d'un côté le monde des rêves, imaginaire, loufoque et tout ce que tu veux de taré, et d'un autre côté, c'est notre monde, le monde réel, avec tout ce qui peut nous toucher dans la vie. On suit donc la vie du petit groupe de Terrence, le héros, dans ces deux univers.





Comment t'est venue cette idée de faire d'une peur réelle, une force dans un monde imaginaire ?

Baaaah, j'y ai pas trop réfléchi, en fait. Je suis parti sur le message simple, de faire de sa peur une force, tout simplement, qu'il suffit de faire face à ses peurs pour parfois se simplifier la vie.

Où puises-tu ton inspiration pour créer les mondes imaginaires de *Dreamland* ?

Alors en fait, c'est la partie la plus facile de mon travail : il suffit de regarder autour de nous, de déformer un minimum, d'écouter les gens, de mettre un peu de son vécu, et hop tu sors un royaume bien loufoque.



La plupart des mangaka travaillent avec des assistants, et toi ?

Moi, on va dire que j'ai de la chance, mes amis et mon entourage sont des dessinateurs, donc quand j'ai un coup de speed, ils sont là pour moi. On marche comme un studio : parce que c'est moi qui suis en avant en ce moment, ils m'aident, mais dans l'avenir, quand ils auront leur projet, je serai là aussi, donc ce sont plus que des assistants.

Deux cents pages en moins d'un an, est-ce que ce n'est pas trop dur à réaliser ?

Oui et non, tout dépendra du rythme à soutenir pour les prochains volumes, pour ce volume, c'est gérable seul.

Combien de pages arrives-tu à faire en un mois ?

Cela varie, mais en moyenne c'est une trentaine de pages.

Quelle est la principale difficulté que tu rencontres dans la création de ta série ?

Le logo, c'est vraiment la galère ! Sinon, c'est le recul sur mon travail, mais ça, c'est le problème de tous les dessinateurs, je pense...



***Dreamland* est ta première série et, depuis plusieurs mois, tu passes tout ton temps à dessiner, comment ressens-tu ce changement de vie ?**

Heu... le changement ? On va dire qu'avant, je dessinais toute la journée, donc franchement, aucun changement si ce n'est un tout petit peu plus de sérieux.



Quelles sont tes principales influences en manga ?

Alors en fait, ça change selon l'humeur, mais on va dire que les éternels restent *One Piece* bien sûr, et les designs des jeux Capcom.

Dans certaines de tes planches, on sent aussi une influence des comics américains, quelles sont tes auteurs préférés ?

Je ne lis pas énormément de comics, mais j'aime beaucoup le travail de Ramos, l'auteur de *Crimson*, et de certains *Spider-Man*. Mais là encore, il y a un découpage et un style bien manga.



Est-ce que certains auteurs franco-belges t'ont aussi inspiré ?

Ah oui, si tu regardes les oreilles de mes persos, ce sont celles du petit Spirou ;

je dessinais franco-belge jusqu'à l'âge de 16 ans, j'ai donc gardé des bases.

Pour toi, quelles sont les principales différences entre la BD franco-belge et le manga ?

C'est avant tout une différence de format, ce qui engendre une différence de découpage. Si tu veux faire une case dans une page tu peux ; en narration, il faut séquencer en chapitre et donc adapter son récit. En plus, le rythme de parution du manga est 200 pages en 3 mois. Enfin, le noir et blanc et les trames remplacent la couleur.



L'action de *Dreamland* pourrait se situer dans n'importe quelle ville du monde, pourquoi voir fait ce choix ?

En fait, la ville de *Dreamland*, c'est Montpellier. Tout simplement parce que j'aime ma ville et c'est celle que je connais le mieux. Je peux donc exploiter à fond le côté réaliste de *Dreamland*.



Peux-tu nous expliquer comment tu travailles, depuis la création du scénario jusqu'à la réalisation d'une page ?
J'imagine une scène souvent en rapport avec l'humeur et les sentiments du moment, je la visualise, je l'adapte avec mes persos, je story-board vite fait plusieurs possibilités de page, je teste les angles de vue que je peux gérer ou non. Une fois le story-board calé, j'attaque le crayonné en A4, j'encre à la table lumineuse avec mes plumes chéries, je scanne et trame sur ordi, voilà !

Au moment de la parution du premier chapitre de *Dreamland* dans *Shônen Collection* (numéro 7 en 2005), ça t'a fait quel effet ?



Ben, imagine ! À 7 ans, tu t'es fixé un but, et à 25 ans, tu commences à l'atteindre. C'est que du bonheur, donc c'est la fête dans ma tête !

Est-ce que tu as déjà prévu le nombre de volumes total que comportera ta série ?

Non, pas vraiment... Je sais que 10, ça fait juste, et je sais que c'est pas 60 non plus.

Quel est ton personnage préféré dans *Dreamland* ?

Ça dépend vraiment de l'humeur... On va dire que dans chacun de mes persos, il y a un peu de moi. Quand c'est l'été, l'attitude de Savane me plaît bien, sinon à dessiner, c'est Sacha, un perso qui viendra un peu plus tard.

Tes mangas préférés ?

Sans hésiter, en première position, *One Piece*. Sinon, *l'Habitant de l'infini* sublime, *Dorohedoro* une ambiance de fou, *Fuli Culi*, les deux volumes excellents et beaucoup d'autres.

À part le dessin, est-ce que tu as d'autres passions ?

Oui, les chouquettes ("jolie fille" en montpelliérain !) mais sinon comme tout le monde, le sport, le volley plus précisément, le vélo, la playa, et déconner à longueur de temps, les jeux vidéo aussi.



Est-ce que tu sais ce que tu aimerais faire dans cinq ans ?

Franchement, cinq ans c'est loin, mais c'est sûr, j'aimerais continuer à raconter mes histoires.

Ta couleur préférée ?

Orange, pourquoi ?

Ton dessinateur préféré ?

Rien qu'un ? C'est dur, mais encore une fois c'est Eichiro Oda, l'auteur de *One Piece*, parce que son œuvre est terrible mais aussi parce qu'il a l'air bien allumé, lui aussi !

Quel est ton rêve ultime ?

Là, en ce moment, on va dire que je réalise mon rêve !



ET BIEN, C'EST TRÈS SIMPLE...
UN JOUR, EN DÉDICACE, DES FANS M'ONT DIT QUE "DREAMLAND" ÉTAIT SCANTRADÉ EN ANGLAIS SUR UN SITE AMÉRICAIN ET QU'IL AVAIT PAS MAL DE SUCCÈS... TRÈS ÉTONNÉ, EN RENTRANT CHEZ MOI, JE ME SUIS CONNECTÉ SUR CE FAMEUX SITE.
IL Y AVAIT, EFFECTIVEMENT, PAS MAL DE VISITES (ENVIRON 200 000 VUES MENSUELLES), JE ME METS ALORS À LIRE LES PREMIERS CHAPITRES EN ANGLAIS, IL ÉTAIT 3 HEURES DU MAT, LES PLANCHES DU TOME 10 PRÊTES À ÊTRE ENCRÉES, JE FAISAIS UN BOND DANS LE PASSÉ ET REDÉCOUVRAIS MON TOME 1.
PLUS J'AVANÇAIS DANS LA LECTURE, PLUS JE ME RENDAIS COMPTE DU CHEMIN PARCOURU, ET JE VOYAIS, DE FAÇON ÉVIDENTE, LES ERREURS D'UN JEUNE AUTEUR. C'EST DOMMAGE, AVEC UN PEU PLUS DE PRÉCISION, D'ÉQUILIBRE DES PAGES, ETC., LE TOME 1 AURAIT PU VRAIMENT CLAQUER.

NI UNE NI DEUX, EN PLEIN VOLUME 10, JE DÉCIDE DE RETRAMER QUELQUES PAGES-CLÉS DU TOME 1 MAIS AVEC LES TRAMES QUE J'AI UTILISÉES DANS LES DERNIERS VOLUMES. POUR VOUS DONNER UN EXEMPLE, DANS LE TOME 1 J'AVAIS UTILISÉ 2 SORTES DE TRAMES CONTRE 45 POUR LE TOME 9. UN VRAI PLAISIR, UNE PURE ÉCLATE ^^

BIEN DES MOIS PLUS TARD...
PENDANT UNE DISCUSSION AVEC MON ÉDITEUR SUR L'EXPORTATION DE "DREAMLAND", JE LUI PARLE DU SCANTRAD ET DES PAGES QUE JE ME SUIS AMUSÉ À RETOUCHER.
JE LES LUI ENVOIE... QUELQUES JOURS PLUS TARD, LES ALLEMANDS, SÉDUITS PAR LES NOUVELLES PAGES, SE MONTRENT INTÉRESSÉS PAR "DREAMLAND".
LE MARCHÉ ALLEMAND S'OUVRE, PIKA PROPOSE DE RÉÉDITER LA NOUVELLE VERSION DU TOME AFIN DE REMPLACER L'ANCIENNE : LA MACHINE SE LANCE.
JE NE VOUS CACHE PAS QUE JE NE SUIS PAS FAN DES RÉÉDITIONS. DANS LE MONDE DE LA BD, ÇA SE TRADUIT SOUVENT PAR UNE NOUVELLE COUVERTURE ET QUELQUES BONUS À TOUT CASSER, ET BASTA. C'EST PAS MON TRUC...
J'AI DONC RETOUCHÉ CHAQUE PAGE DU BOUQUIN, RETRAMÉ, RECADRÉ, RETRAVAILLÉ, AFFINÉ, TOUT EN GARDANT LA BASE, LA NARRATION, L'ESSENCE MÊME DE L'HISTOIRE.
J'ASSUME ET JE SUIS FIER DE CE QU'ÉTAIT L'ANCIEN TOME 1, HORS DE QUESTION DE RENTRER DANS LA MAUVAISE SPIRALE DE L'ÉTERNELLE REFONTE.
VOILÀ, VOUS SAVEZ QUAND, COMMENT, POURQUOI A ÉTÉ CONÇUE CETTE NOUVELLE ÉDITION ! JE SUIS VRAIMENT TRÈS FIER DE CE VOLUME !

Anexo II – Entrevista a Reno Lemaire traducida

Entrevista a Reno, autor de *Dreamland*:

Con el fin de completar este volumen y de que conozcáis mejor al autor, os ofrecemos la entrevista que concedió a *Shônen collection* en enero del 2006...

Hola Reno, ¿puedes presentarte a los lectores?

¡Heeey! Me llamo Renaud Lemaire, cumplí 26 años en octubre, ¡bieeeen! Soy de Montpellier.

¿Cuándo empezaste a dibujar?

La verdad es que desde siempre... Sé que decidí dedicarme a la BD y a contar mis historias a la edad de 7 años.

Algunos lectores nos escriben respaldando que un manga no puede ser dibujado por un autor no japonés, ¿tú qué opinas?

Es una reacción normal. Por mi parte, creo que no es una cuestión de nacionalidad o de orígenes, sino más bien una cuestión de calidad del trabajo. El público espera que sea del mismo nivel o de un nivel superior a uno japonés; cuando este criterio esté presente, los lectores no harán diferencias.

¿Para ti es importante que tus lectores te reconozcan como un *mangaka* al mismo nivel que un autor japonés?

Sí, es importante para mí, pero, al mismo tiempo, es lo que decía más arriba, el día que el público me considere como un *mangaka*, será porque he hecho bien mi trabajo. Así pues, es mi motivación, pero, a día de hoy, que yo me considerase como un *mangaka* sería un poco prematuro; el futuro y el público nos lo dirán.

¿Cómo es que te has decantado por dibujar manga?

Por extraño que parezca, me he adentrado en el manga bastante tarde, a la edad de 16 años. Me gustó la dinámica y, sobre todo, me gustó el grafismo que, en aquella época, contrastaba radicalmente con lo que había leído...

¿Recuerdas cuál fue el primer manga que leíste?

Sí, totalmente, fue el *Dragon Ball 35* en japo que estaba leyendo mi primo. Incluso antes de conocer la historia, los rasgos y los personajes, y sobre todo el formato, me llamaron la atención, fue la multitud de páginas que tenía, todas esas viñetas... ¡Era maravilloso!

¿Cómo fue la primera toma de contacto con Pika Édition?

Mi primer contacto fue gracia a *Shônen*, así de sencillo: el formato y el volumen del tomo me llamaron en seguida la atención, la solapa me flipó, era de *Fuli Culi*¹, lo ojeé y me pareció que era un concepto muy original en Francia y, sobre todo, era similar al sistema japonés. Como dibujante, todo se sucedió muy rápido, envié los dibujos por email junto con un guion de mi proyecto, Pierre Valls me respondió et me citó para entablar un dialogo y hablar más en profundidad sobre *Dreamland*. Me explicó como veía el asunto, yo le di mi punto de vista y, a partir de ahí, todo ha ido muy rápido. Nuestro primer encuentro fue en mayo 2004, y aquí estamos, el primer volumen de *Dreamland* ha salido y estamos a enero del 2006.

Te encargas del guion y el dibujo de *Dreamland*. ¿Puedes contarnos en pocas palabras cuál es el argumento de tu serie?

Dreamland, es una dualidad entre dos universos. Por un lado, el mundo de los sueños, imaginario, demencial y tan alocado como tú quieras; y por otro lado, está nuestro mundo, el mundo real, con todo lo que nos puede ocurrir en la vida. Por lo tanto, sigue la vida del pequeño grupo de Terrence, el héroe, de los dos universos.

¿Cómo se te ocurrió la idea de convertir una fobia real en fuerza en un mundo imaginario?

Baaah, tampoco me lo he pensado mucho, la verdad. He partido de un mensaje simple, el de convertir su miedo en fuerza, sencillamente que. a veces, basta con afrontar nuestros miedos para simplificarlos la vida.

¿De dónde sacas tu inspiración para crear los mundos imaginarios de *Dreamland*?

¹ Hace referencia a la serie de animación japonesa llamada *FLCL*, que más tarde sería adaptada al formato manga y recopilada en dos volúmenes. Debido a la pronunciación del título (フリクリ, se pronuncia *furikuri*), fuera de Japón esta serie también era conocida como *Fooly Cooly* o *Fuli Culi*. En noviembre 2003, Pika Édition editó en francés ambos volúmenes.

Pues lo cierto, es que es la parte más fácil de mi trabajo. Basta con mirar a nuestro alrededor, deformarlo mínimamente, escuchar a la gente, aportar un poco de nuestras vivencias, y, ale, te sacas un reino de lo más friqui.

La mayoría de los *mangakas* tienen asistentes que les ayudan en el trabajo, ¿y tú?

Yo, digamos que tengo suerte, mis amigos y los que me rodean son dibujantes, así que cuando voy justo de tiempo, ahí están para echarme una mano. Funcionamos como un estudio. Ahora mismo me ayudan porque soy yo el que va en cabeza, pero en el futuro, cuando ellos tengan su propio proyecto, yo también estaré allí. De modo que, son mucho más que asistentes para mí.

Doscientas páginas en un año, ¿no es un tanto duro asumir esta carga de trabajo?

Sí y no, todo dependerá del ritmo que deba mantener con los siguientes volúmenes. Con este volumen pude manejarlo solo.

¿Cuántas páginas puedes dibujar en un mes?

Depende, pero de media una trentena de páginas.

¿Cuál es la dificultad principal con la que te tropiezas durante el proceso creativo?

¡El logo, es un verdadero dolor de muelas! Por lo demás, sería el trabajo que llevo atrasado, pero ese es el problema que tenemos todos los dibujantes, creo...

***Dreamland* es tu primera serie y, desde hace unos meses, te pasas el día dibujando, ¿cómo llevas este cambio en tu vida?**

¿Pues... el cambio? Se podría decir que antes ya me pasaba el día dibujando, así que, francamente, no ha habido ningún cambio salvo por el hecho de que me lo tomo un poco más en serio.

¿Cuáles han sido tus principales influencias en cuanto a manga?

Pues la verdad, es que depende de por dónde me da, pero diría que los invariables son *One Piece*, por supuesto, y los diseños de los juegos de Capcom.

En algunas de tus ilustraciones, también se puede percibir cierta influencia de los cómics americanos. ¿Cuáles son tus autores preferidos?

No leo muchos comics, pero me gusta mucho el trabajo de Ramos, el autor de *Crimson*, y de algunos *Spider-Man*. Pero, aun así, tienen un estilo y guion parecido al manga.

¿Tienes algún autor franco-belga en quién te hayas inspirado también?

Sí claro, si te fijas en las orejas de mis personajes, son como las de *El pequeño Spirou*; dibujaba franco-belga hasta los 16 años, así que conservo las bases.

¿Desde tu punto de vista, cuáles son las principales diferencias entre la BD franco-belga y el manga?

Ante todo, es una diferencia de formato, lo que genera una diferencia en el guion. Puedes hacer una viñeta de una sola página si quieres; en cuanto a la narración, se deben dividir en capítulos y adaptar la historia dentro de estos. Además, el ritmo de publicación del manga es de 200 páginas cada 3 meses. Por último, el negro y blanco y las tramas sustituyen el color.

La acción de *Dreamland* podría desarrollarse en cualquier ciudad del mundo. ¿Entonces por qué la escogiste?

La verdad es que la ciudad de *Dreamland* es Montpellier. Es simple, me gusta mi ciudad y la conozco más que a ninguna otra, por lo que puedo explotar a fondo la parte realista de *Dreamland*.

¿Podrías explicarnos tu método de trabajo, desde la creación del escenario hasta la confección de la página?

Cómo conciba la escena depende a menudo del ánimo y los sentimientos del momento, la visualizo, la adapto a mis personajes, hago varias pruebas rápidas para el guion gráfico, pruebo a ver qué perspectivas domino y cuáles no. ¡Una vez finiquitado el storyboard, me ataco a los lápices en un folio A4, entinto sobre la caja de luz con mis queridísimas plumas, lo escaneo y coloco las tramas en el PC y listo!

Cuando se publicó el primer capítulo de *Dreamland* en *Shônen Collection* (núm. 7 de 2005), ¿cómo te sentiste?

¡Pues, imagínatelo! Con 7 años, te fijas un objetivo, y a los 25 años, te falta menos para alcanzarlo.
¿Era todo felicidad, así que estaba que no cabía en mí!

¿Has previsto ya el número total de volumen que compondrán tu serie?

Lo cierto es que no... Sé que 10 es muy justo, y sé que 60 se hace largo.

¿Cuál es tu personaje preferido de *Dreamland*?

Depende del día... Digamos que cada uno de mis personajes, tiene un poco de mí. En verano, la actitud de Savane me gusta bastante. Sin embargo, de dibujar me gusta Sacha, un personaje que aparecerá más tarde.

¿Tus mangas preferidos?

Sin lugar a duda, en primera posición, *One Piece*. También, *La espada del inmortal* es sublime, *Dorohedoro* es super entretenido, *Fuli Culi*, ambos volúmenes son excelentes y muchos más

A parte del dibujo, ¿tienes otras aficiones?

Sí, las «choukettes» (¡«chicas guapas» en montpelleriano!), por lo demás, cosas mundanas como el deporte, el vóley más concretamente, la bici, la playa y hacer el pánfilo siempre que se puede, los videojuegos también.

¿Qué te gustaría estar haciendo dentro de cinco años?

Con franqueza, todavía queda lejos, pero de lo que estoy seguro, es de que me gustaría seguir contando mis historias.

¿Tu color preferido?

El naranja, ¿por?

¿Tu dibujante preferido??

¿Solo uno? ¡Que duro, pero de nuevo es Eiichiro Oda, el autor de *One Piece*, porque su obra es genial, pero también porque me parece un tío cachondo, el autor!

¿Cuál es tu sueño dorado?

¡En este momento, digamos que ya he realizado mi sueño!

Traducción del espacio de opinión del autor al final del tomo:

1. BUENAS. SOY EXHAUSTMAN.

2. ¡EXHAUSTMAN HABLA!

3. ¡Como si no tuviese un tomo 12 que hacer!

4. ¡Aquí está, por fin he terminado el nuevo tomo 1! De hecho, algunos se preguntarán: «¿Por qué un nuevo tomo 1?» Así es, *Dreamland* empezó hace seis años, entonces, ¿por qué revisar el tomo 1? ¿Por qué reeditar el tomo 1? ¿Y por qué ahora, eeh? Eso, ¿por qué? ¡¿Por qué?!

5. Pues, es muy sencillo... Un día, en una sesión de firmas, unos fans me contaron que había «scanlations»² de *Dreamland* en inglés en una web americana y que tenía bastante éxito... Muy intrigado, al llegar a casa, me conecté a la famosa página web.

Efectivamente, tenía bastantes visitas (alrededor de 200 000 visualizaciones mensuales). Entonces, me puse a leer los primeros capítulos en inglés. Eran las 3 de la madrugada, tenía las páginas del tomo 10 listas para entintar, yo había vuelto al pasado y estaba redescubriendo mi tomo 1.

A medida que avanzaba en la lectura, más me daba cuenta del camino recorrido y veía, de forma evidente, los errores de un joven autor. Es una pena, con un poco más de precisión, de equilibrio en las páginas, etc., el tomo 1 podría haber triunfado.

Ni una ni dos, en pleno volumen 10, voy y me pongo a retramar algunas de las páginas clave del tomo 1, pero con las tramas que he utilizado en los últimos volúmenes. Por poner un ejemplo, en el tomo 1 había utilizado 2 tipos de tramas comparado con las 45 usadas para el tomo 9. Un verdadero placer, un disfrute sin igual ^^.

Unos cuantos meses después...

Durante una discusión con mi editor sobre la exportación de *Dreamland*, le comenté lo del «scanlation» y lo de las páginas que me había puesto a retocar por diversión.

² El término «scanlation» viene de la combinación de las palabras inglesas «scan» y «translation» y se utiliza para referirse a las traducciones hechas por aficionados del cómic para otros aficionados (sin ánimo de lucro). Es una forma de distribución ilegal que está especialmente presente dentro del mundillo del manga.

Se las envió... Unos días más tarde, los alemanes, seducidos por las nuevas páginas, se muestran interesados por *Dreamland*.

El mercado alemán se abre, Pika propone reeditar la nueva versión del tomo con el fin de remplazar la antigua: el plan se pone en marcha.

No os voy a negar que no soy un fan de las reediciones. En el mundo del cómic, suele conllevar una nueva portada y algunos bonus a todo tirar, y ya. No es lo mío...

Así que he retocado todas las páginas del tocho, retramado, reestructurado, retrabajado, refinado, siempre manteniendo la base, la narración, la esencia misma de la historia.

Reconozco y estoy orgulloso de cómo era el antiguo tomo 1, por lo que ni me planteo meterme dentro de la espiral maligna de la eterna reedición.

¡Eso es todo, ya sabéis cuándo, cómo y por qué fue concebida esta nueva edición! ¡Estoy realmente orgulloso de este volumen!