

**MÁSTER EN TRADUCCIÓN ESPECIALIZADA**

**¿DIÉGESIS O NÉMESIS?**

**LA NARRATIVA INVISIBLE DEL TRADUCTOR**

**-TRABAJO DE FIN DE MÁSTER-**

**AUTOR: CRISTINA MONTEMAYOR QUIROGA**

**TUTOR: JORDI CHUMILLAS COROMINA**

**FECHA DE DEPÓSITO: 4/09/2021**

## ¿DIÉGESIS O NÉMESIS?

### LA NARRATIVA INVISIBLE DEL TRADUCTOR

CRISTINA MONTEMAYOR QUIROGA

FECHA DE DEPÓSITO: 4/09/2021

Para mis hermanos, que siempre guiaron  
mis pasos, y para el pato,  
que ha hecho posible  
lo imposible.

私も

私の小さな戦を

始めようと思っています。

いつもありがとう、三浦さん。

## ABSTRACT

This study aims to explore the diegetic pattern of creation and structure of narrative concepts in Japanese *seinen* manga through a thorough comparative analysis of the *Berserk* translations published in English language on 2006 and in Spanish language on 2006 and 2012, taking the Spanish editorial outlook of Japanese manga into account and basing our theory on Gérard Genette's studies on narrative discourse in order to understand the translator's approach as an invisible narrator and unconscious creator of a new narrative paradigm by putting aside the ambiguous and subjective concept of equivalence between translated works and the original to focus on every translation as an original literary and audiovisual work. In order to prove that quality translations do not depend on the equivalence search but in the deep understanding of the work to portrait a similar world, characters, motivation and narrative genesis, we will observe the narrative structures and characteristics of a literary work through the narratology theoretic prism on narrative microstructures and macrostructures alike, accompanied by examples from the manga itself describing possible divergences or similarities and possible diegetic consequences at each narrative level, from lower (the temporal diegetic sequence of a sentence) to the analysis of a metadiegetic narrative introduced in form of analepsis.

## RESUMEN

Este trabajo pretende ahondar en la creación y estructuración del fenómeno de la diégesis narrativa en el manga japonés para adultos mediante un estudio teórico comparativo de tres traducciones de *Berserk* publicadas en inglés (2006) y en castellano (en 2006 y 2012), estudiando las particularidades del panorama editorial en España para el manga japonés y basándonos en los estudios narratológicos del teórico literario Gérard Genette para poder entender cómo el traductor intercede como un narrador invisible y creador inconsciente de una nueva realidad narrativa alejándonos de los subjetivos estudios de la idea de equivalencia entre las obras traducidas y su original y entendiendo cada traducción del manga como una obra literaria y audiovisual original. Este estudio se centrará en demostrar que la calidad de una traducción va más allá de las comparativas entre posibles equivalencias lingüísticas puesto que la importancia radica en la comprensión de la obra por parte del autor que podrá así retratar de forma similar el mundo, personajes, intencionalidad y la más pura creación narrativa; estudiando las estructuras y categorías narrativas que componen el análisis crítico de una obra literaria dentro del marco teórico

de la narratología aplicado en niveles de microestructura y macroestructura narrativa con el apoyo visual de ejemplos extraídos del manga que describirán posibles divergencias y similitudes además de las posibles consecuencias diegéticas de las mismas para cada nivel narrativo, desde el más simple (como el estudio temporal de la secuencia diegética en una frase) hasta el análisis de una subnarrativa metadiegética introducida como analepsis.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	7
METODOLOGÍA Y OBJETIVOS .....	8
MARCO TEÓRICO.....	10
LA NARRATOLOGÍA SEGÚN GENETTE .....	10
LAS LIMITACIONES DE LA NARRATOLOGÍA APLICADA .....	15
ACERCAMIENTO A LA OBRA: <i>BERSERK</i> .....	17
ADAPTACIÓN DE UN MODELO LITERARIO INEXISTENTE .....	21
ANÁLISIS COMPARATIVO .....	26
LAS RELACIONES TEMPORALES.....	26
LA FIGURA DEL ORDEN.....	27
LAS RELACIONES MODALES .....	34
LA NARRATIVA DE LAS ESCENAS .....	36
LA NARRATIVA DE LAS PALABRAS.....	43
LAS RELACIONES DE VOZ.....	48
LA PERSONA Y LOS NIVELES NARRATIVOS .....	49
FUNCIONES DE LOS RELATOS METADIEGÉTICOS.....	60
CONCLUSIONES .....	76
BIBLIOGRAFÍA.....	78
FUENTES PRIMARIAS.....	78
FUENTES SECUNDARIAS.....	78

## INTRODUCCIÓN

Este trabajo académico pretende defender el nexo teórico existente entre el concepto narratológico de diégesis propuesto por Genette en 1972 en su obra *Figures III* y la observación de dicho concepto teórico en un estudio contrastivo de tres traducciones del manga *Berserk*. Dicho término ha sido sujeto de varios intentos fallidos de redefinición dando lugar a la extendida confusión generada al usar dicho término, que a su vez no entraña más dificultad que entenderlo como un sinónimo de la idea de historia en la obra narrativa, en tanto que la historia es el contenido narrativo ya sea profundamente dramático o carente de tensión argumental. Para poder entender en qué consiste más allá de una escueta definición, tendremos que repasar toda la teoría narratológica propuesta por Genette y entender que la diégesis solo existe en consonancia con los demás elementos narrativos de una obra literaria, en qué consisten estas relaciones y cómo se pueden aplicar al análisis del manga japonés. La particularidad de esta propuesta reside en el análisis comparativo de un corpus limitado a tres traducciones de la obra original en japonés bajo el prisma de la narratología, alejándonos de la noción de equivalencia tan buscada y agotada en estudios traductológicos.

La aplicación de la teoría de Genette en el corpus seleccionado no busca la traducción perfecta ni las técnicas erróneas en uso entre las páginas de las traducciones de *Berserk* (ya que no se hace un uso comparativo formal con la obra original) sino entender la diégesis que presenta cada uno de los universos traducidos para entender si funcionan de la misma forma, si transcriben las mismas sensaciones, las mismas perspectivas o si de lo contrario acusan una notable pérdida de significado, se simplifican los códigos comunicativos o aparecen incoherencias estructurales. La traducción del manga es uno de los medios más específicos de traducción puesto que si bien es posible alterar el código lingüístico empleado por el autor original en una traducción, el dibujo sigue presente en las páginas ayudando a perpetuar la férrea voluntad original y mostrando claramente las posibles discordancias existentes entre la verbalidad y la plasticidad del medio en cuanto a diégesis.

Esta observación del manga como texto literario en España supondrá una dificultad añadida, puesto que circunscribe un curioso listado de particularidades tanto por la naturaleza del medio en sí (considerado a su vez un medio audiovisual y un medio literario-icónico) como por cómo es consumido por nuestra sociedad en la actualidad.



## METODOLOGÍA Y OBJETIVOS

Para este estudio académico se ha buscado ahondar en las teorías narratológicas de Genette por su complicitad de entendimiento entre la iconicidad<sup>1</sup> del movimiento y creación de escenas y el estudio de las obras literarias, siguiendo sus teorías en las que define los principales aspectos narrativos que componen en constante armonía los preceptos historiográficos de las obras literarias. Más allá de comparar las traducciones con la fuente original se tratará cada traducción como su propia obra original, dando al traductor la categoría de creador y narrador invisible que otorga las palabras a sus personajes y esgrime o no la recreación narrativa de las escenas en perfecta sintonía con la iconicidad plástica característica del medio. Con tal objetivo se ha seleccionado un corpus delimitado de *Berserk*, un manga japonés para adultos guionizado, escrito y dibujado por el *mangaka* Kentaro Miura, además de una de las obras más apreciadas e influyentes de la escena cultural japonesa.

En primer lugar, se ofrecerá una breve descripción de la vida y trabajos del autor, la escala e impacto de su obra en la cultura japonesa moderna y su publicación en España seguido de una explicación del argumento de la obra y del corpus escogido para su análisis.

A continuación, pasaremos a definir y explicar el género que acota *Berserk* basándonos en una descripción de sus influencias, ofreceremos el género oficialmente establecido tanto en su país de origen como en España además del estado actual del mismo y explicaremos cómo esta obra ha sufrido un brusco cambio de paradigma al ser importada, afectando a factores cruciales para su traducción.

Seguiremos con un pequeño resumen del marco teórico que explore las dinámicas narratológicas de Genette mediante el concepto central de diégesis como constructo narrativo junto a las limitaciones que se imponen en la aplicación de sus teorías en el manga como cuerpo de trabajo a traducir. La estructura definida de antemano por el manga original impone una serie de restricciones que son inviolables por sus traductores bajo pena de transgresión absoluta durante su ejercicio que, por lo tanto, son innecesarias de abordar durante el análisis pues no cabe posibilidad de edición sobre ellas, a pesar de ser relevantes dentro del marco teórico ya que todos los conceptos narratológicos de Genette deben guardar relación entre sí.

---

<sup>1</sup> “With the same meaning [‘story’], I will also use the term diegesis, which comes to us from the theoreticians of cinematographic narrative.” (Genette 1983:27)

La parte más relevante del trabajo viene a continuación, pues se presenta el análisis narratológico comparativo y sistematizado de la traducción en inglés y de dos de las traducciones al castellano. En pos de no confundir al lector, se ofrecerá siempre en primer lugar la traducción en inglés, seguida de la traducción más antigua (2006) en castellano (traducción A) y por último la traducción más moderna (2012) en castellano (traducción B). Todas las imágenes propuestas serán extraídas del corpus seleccionado, numeradas y se ofrecerá bajo las mismas la cita bibliográfica pertinente para informar de qué tomo han sido extraídas. Siguiendo la hipótesis ofrecida de que el traductor puede crear una nueva diégesis de forma consciente o inconsciente al traducir una obra ya sea por decisión propia o por decisión editorial, estudiaremos a diferentes niveles narratológicos la integración del texto en el sistema audiovisual-literario que compone el manga y siguiendo la teoría narratológica, haremos las observaciones pertinentes de las divergencias encontradas entre las tres traducciones, se describirán los posibles fallos de comprensión del medio que puedan afectar a la transmisión del mensaje narrativo y ahondaremos en la progresiva complejidad del estudio comparativo de los niveles estructurales que componen la percepción de la diégesis a nivel micronarrativo, temporal, escénico y funcional para deducir empíricamente si la concepción de la diégesis y realidad de cada mundo se desvirtúa o se mantiene, ya que las diferencias de estilo y las características propias de cada traducción no deberían suponer un problema si se pretende mantener la diégesis original.

El enfoque comprendido en este estudio pretende ofrecer un nuevo punto de investigación aplicable al análisis de la traducción además de invitar a la recapitación sobre la neutralización de las narrativas importadas de forma lucrativa pero no fidedigna y el potencial empobrecimiento de la literatura y la narrativa.

## MARCO TEÓRICO

Los estudios narratológicos surgidos en los años 70 se ven propiciados por la aparición de las teorías de dos relevantes figuras académicas: los análisis estructuralistas de la narrativa desarrollados previamente por Vladimir Propp (donde pretendía analizar y acotar el tipo de funciones narrativas que se podían encontrar en cuentos y mitos cimentando las bases modernas del estudio de la narratología) y los análisis paradigmáticos del antropólogo Lévi-Strauss, que intentaba establecer un hilo narrativo subyacente aplicable a cualquier historia contada. Tanto los estudios de Propp como los de Lévi-Strauss favorecieron la gestación de toda una generación de lingüistas dedicados al estudio de las estructuras subyacentes en la literatura de ficción.

### LA NARRATOLOGÍA SEGÚN GENETTE

La narratología nace formalmente como corriente lingüística a finales de los años 60 desarrollada por Tzvetan Todorov<sup>2</sup> en 1969 que pretende estudiar cómo las estructuras narrativas son percibidas por la sociedad y cómo pueden afectar a las construcciones del significado. Todorov desarrolló sus teorías en obras como *Les Catégories du récit littéraire* (1966) que inspirará la estructura canónica de las principales categorías narrativas observables en el análisis de una obra literaria a partir de la cual Genette construirá su modelo narratológico, o su *Grammaire du Décaméron* (1969) donde se pueden encontrar algunos de los fenómenos narrativos que veremos posteriormente en Genette como los elementos temporales predictivos<sup>3</sup>, la complejidad de los niveles narrativos<sup>4</sup> o la perspectiva aplicada a la narración<sup>5</sup>. La influencia de Todorov en su trabajo es muy perceptible, como es apreciable en la manera en que el lingüista desarrolla las teorías de su obra *Narrative Discourse* simulando la discusión con las teorías de sus referentes para poder encontrar en las diferencias entre ambos puntos de vista, el camino hacia la interpretación de sus teorías. De la misma manera, en su posterior trabajo justificativo titulado *Narrative Discourse Revisited*, repasaré cada crítica negativa y sistema narratológico propuesto posteriormente o como corrección del suyo propio para aclarar sus intenciones y hacer la crítica propia de las nuevas teorías desarrolladas por sus

---

<sup>2</sup> (Genette 1983:8).

<sup>3</sup> (Genette 1983:216).

<sup>4</sup> (Genette 1983:214).

<sup>5</sup> (Genette 1983:188).

coetáneos poniendo por escrito un diálogo socrático que reconducirá cada crítica hacia la puerta de salida.

Genette decide dedicar sus esfuerzos estructuralistas a crear amplios estudios críticos literarios de las obras de Proust, motivo central de sus análisis durante sus tres publicaciones de *Figures*. En 1972 se publica una de las partes de *Figures III* bajo el nombre de *Discours du récit*, con la única función de establecer un modelo teórico estructuralista narrativo aplicado al análisis en profundidad de *À la recherche du temps perdu* como modelo de los trabajos de Proust, asumiendo que tan importante era el desarrollo de su teoría como el análisis de la obra, siendo indivisibles a lo largo del manual<sup>6</sup>.

De la siguiente manera, Genette declara:

What I propose here is essentially a method of analysis; I must therefore recognize that by seeking the specific I find the universal, and that by wishing to put theory at the service of criticism I put criticism, against my will, at the service of theory [...] But to answer for methodological giddiness, even strabismus, by invoking science<sup>7</sup> perhaps involves some fraud. I will therefore plead the same case differently: perhaps the real relationship between “theoretical” dryness and critical meticulousness is one of refreshing rotation and mutual entertainment. (Genette 1983:23).

Con esta particular introducción a su obra demuestra que en lugar de querer crear una árida teoría prescriptivista, Genette desarrolla su teoría narratológica movido por la curiosidad y satisfacción de poder hacer la crítica de la narrativa Proustiana bajo el mismo título y sus teorías están en todo momento sujetas a la evolución de la materia o a posibles correcciones. Genette comenzará basando sus teorías en los estudios de Todorov<sup>8</sup>, donde el objeto de estudio de la narratología se divide en tres campos: El tiempo (tanto de la historia en sí como del discurso), el aspecto (o la manera en que se perciben las historias ficticias) y el modo (basado en el tipo de discurso propio del narrador). A pesar de afirmar basarse en dichos estudios, inmediatamente comienza su reorganización para dar paso a su propia visión de la narratología. Los campos de estudio de la narratología serán reconducidos en función de las relaciones que se establecen durante la construcción de la diégesis narrativa, reconfigurándolos en tiempo (el estudio de las relaciones temporales

---

<sup>6</sup> (Genette 1983:23).

<sup>7</sup> Años después, Genette sigue luchando contra la percepción del normativismo en los estudios lingüísticos: “To some people (including, at times, myself), the success the discipline has achieved is distressing. What irritates them is its ‘soulless’ and sometimes mindless technicalness and its pretension to the role of ‘pilot science’ in literary studies.” (Genette 1990:8).

<sup>8</sup> (Genette 1983:29).

entre narrativa e historia, añadiendo a la teoría de Todorov el estudio de las distorsiones temporales), modo (específicamente de la narrativa y asociado a las representaciones de las posibles modalidades de la narrativa) y por último introduce la voz (que cubrirá el análisis de las relaciones entre narrador y audiencia además de estudiar las circunstancias que subyacen en la narración<sup>9</sup>).

Uno de los conceptos clave de los estudios de Genette será su particular introducción del concepto de diégesis. Como ya se ha mencionado al comienzo del estudio, el concepto de diégesis genera confusión ya que ha sido usado a lo largo de los años de maneras muy distintas pero circunscritas en campos comunes. El uso establecido por Genette es el equivalente a historia, pero el uso del término en sí se remonta al discurso platónico en el que se entendía como narrativa pura frente a la mimesis o representación de un discurso. Esta visión griega de una narrativa pura y otra impura (por ser mixta o introducir más elementos) no será el pilar sobre el cual se establezca el uso de la diégesis a lo largo del último siglo sino su estudio y rescate por parte de los formalistas rusos y franceses:

“Los críticos formalistas rusos sugerían que la literatura era sobre todo una cuestión de lenguaje. Los efectos de intensidad se podían atribuir a la manipulación de las normas verbales por parte del escritor. A finales de los años 20 y principios de los 30, Mikhail Bakhtin proclamaba que el texto literario formaba una mezcla históricamente variable de discursos. La novela, según Bakhtin, no es un espectáculo organizado; es una polifonía, incluso una cacofonía, de diferentes registros de lenguaje hablado y escrito: un montaje de voces.” (Caramés, Escobedo, Bueno 1999:215).

Según estas observaciones, se puede apreciar los inicios de la configuración de la deixis, marcando la importancia de la subjetividad creativa por parte del escritor. Aunque la comparativa inicial del mundo cinematográfico y el mundo narrativo fue llevada a cabo en primera instancia por formalistas rusos, el hecho de no crear una sistematización para el análisis del cine provocó que los formalistas franceses<sup>10</sup> recogieran rápidamente el testigo. A pesar de que el término ‘diégesis’ se puede encontrar en los postulados de Aristóteles o Platón, no es hasta 1948 cuando se produce su uso aplicado correctamente al lenguaje cinematográfico de la mano del filósofo Étienne Soriau, que presenta el concepto de diégesis filmográfica como todo aquello que propicia la creación del universo,

---

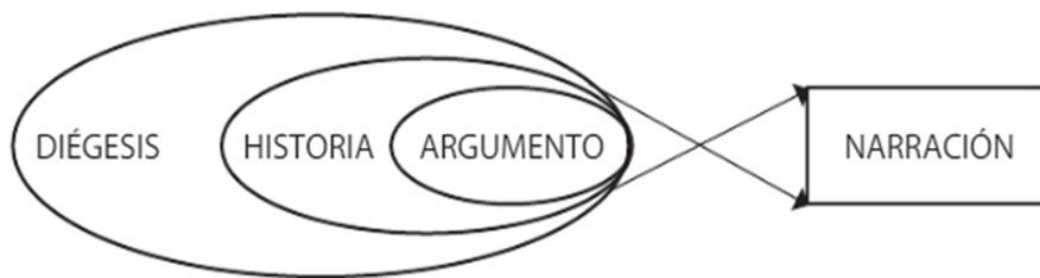
<sup>9</sup> (Genette 1983:32).

<sup>10</sup> (Caramés et al. 1999:217).

incluso aquello que no es mostrado en pantalla siempre que sea inteligible la concepción de la realidad que propone, tal y como Boillat nos recuerda con la siguiente cita de Soriau:

“Ainsi, le niveau diégétique se caractérise-t-il non seulement par «tout ce qu’on prend en considération comme représenté par le film», mais aussi par «le genre de réalité supposé par la signification du film».” (Boillat 2018 :222).

Soriau utilizará el término diégesis para agrupar las dimensiones narrativas del mundo audiovisual como muestra la siguiente figura:



**Figura 1.** Una concepción de la superposición de niveles narrativos cinematográficos según las teorías de Soriau. Extraído de «Niveles narrativos cinematográficos», de S. Aguilar, 2018, *Revista Iberoamericana de comunicación*, 37, 29-54.

Este concepto de dimensiones que se definen por su relación entre creación y narración de lo creado entre los mecanismos propios de la creación del mundo ficticio será uno de los puntos clave que la base teórica de Genette desarrollará para su aplicación al mundo del estudio narrativo y la crítica literaria. La importancia de la asimilación del concepto de diégesis como término de lenguaje cinematográfico aplicado a la narrativa escrita es máxima en este estudio debido a que el manga posee la estaticidad de la novela en cuanto a su narrativa y a su vez la dinamicidad mediante arte secuencial comparable a la proyección del cine.

El análisis en el medio audiovisual del manga adquiere toda la profundidad en su plano narrativo (la narrativa nos explica cómo se está configurando la historia mediante las relaciones establecidas entre los distintos niveles estudiados en la narratología) y mediante la capacidad plástica del medio audiovisual se muestra la historia en el mismo instante en el que el presente del aquí y el ahora congelado en el tiempo se muestra en el momento álgido y más significativo<sup>11</sup> de la narrativa iterativa. La diégesis recupera su

---

<sup>11</sup> (Eisner 2007:41).

base teórica inicial con carácter mostrativo además de implantar el aspecto narrativo desarrollado por Genette.

## LAS LIMITACIONES DE LA NARRATOLOGÍA APLICADA

Tal y como habíamos anticipado, la aplicación de las teorías narratológicas de Genette en el mundo de la traducción supone un marco de referencia interesante y a su vez, limitante. Esto se produce por la definición misma de la corriente que ampara sus estudios: el estudio narratológico se basa en el análisis y crítica literaria. El manga, como medio polimodal<sup>12</sup>, se encuentra a caballo entre el mundo literario y el mundo audiovisual (ya que su iconicidad transcribe tanto imagen como sonido). Si tenemos en cuenta que la aplicación de las teorías de Genette fue pensada para las obras literarias originales, debemos también entender que el concepto de creación en la traducción del manga como obra original está reducido a la expresión escrita circunscrita en paneles fijos dentro de globos y cartuchos limitados por la iconicidad misma del medio, por lo que existen algunas categorías que no son aplicables al estudio de las traducciones de *Berserk* ya que la existencia de una posible alteración de las mismas resulta inviable de entrada o supondría una grave transgresión del original. El objetivo de este estudio es observar si se produce la diégesis de una nueva historia en las traducciones y para que se pueda llevar a cabo debemos estudiar aquellas circunstancias en las que la creación por parte del traductor sea posible.

Las figuras que quedan exentas del análisis en las traducciones seleccionadas serán principalmente pertenecientes a las relaciones temporales, ya que las divergencias de esta categoría que se pueden introducir mediante la traducción son muy limitadas. La primera de ellas sería la figura de la duración, que consiste en el estudio y análisis de la relación existente entre el marco temporal que encontramos en la obra y el plano físico del texto. Esto supone explicar la inestabilidad de dicha relación en cuanto a que la sucesión diegética de la obra no mantiene una temporalidad constante en el plano físico, por lo que la reminiscencia de una comida podría ocupar cinco páginas mientras que un viaje de seis meses podría ser resumido en un escueto párrafo. Una vez más, debido a la capacidad limitante del medio del manga no existe posibilidad de alterar el número de páginas o viñetas que expliquen la pseudotemporalidad diegética, quedando fuera de las posibilidades del traductor y del ámbito de nuestro estudio<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> (Muro 2004:64).

<sup>13</sup> No obstante, Eisner observa y analiza cómo el arte secuencial establece una relación de pseudotemporalidad en la historia (Eisner 2007:30-39).



Existe otra figura asociada a las relaciones temporales que no tiene cabida en este análisis, la figura de la frecuencia. En este caso los estudios de Genette nos animan a estudiar mediante fórmulas la relación frecuentativa existente entre las acciones que se narran en la historia y el número pseudoreal de circunstancias bajo las cuales esas acciones han tenido lugar. Por lo tanto, encontraremos distintas acepciones para los cambios abruptos en el ritmo narrativo que describan la incidencia o reincidencia de las acciones a lo largo del texto. Teniendo en cuenta que tratamos con traducciones, el estudio contrastivo de esta figura sería innecesario y no supondría ningún aliciente ya que dentro de las posibles divergencias que podamos encontrar resultaría inverosímil encontrar en diversas circunstancias la omisión de eventos, puesto que la traducción no consiste en largos párrafos a interpretar: supone la traducción de escenas que a su vez se dividen en cartuchos y globos con narrador asignado. La libertad de elecciones en la traducción se ve limitada por la propia limitación plástica del medio además de la limitación de caracteres de cada globo y cartucho.

La última de las figuras que no tiene plena cabida en nuestro estudio y cuya presencia se ve menguada en el mismo, no pertenece a la misma categoría temporal. Se trata de la figura de la perspectiva perteneciente a las relaciones modales. Aunque se habla en numerosas ocasiones de la perspectiva elegida por Miura en varios puntos del trabajo, el análisis de la misma pretende entender qué sujetos han sido elegidos por el autor para tener un mayor o menor papel narrativo en la obra, ejerciendo de narradores principales o de relatos menores y por qué. Aunque podemos resaltar la intencionalidad original tras la cual otras estructuras que apoyen dicha elección aparecen o no en las traducciones, el traductor nunca tendrá la libertad en el manga para cambiar un narrador por capricho propio puesto que el medio dibujado ya establece tanto el orden del discurso como los sujetos que se encargarán del mismo. Aunque es relativamente viable solicitar que el rotulador hiciese cambios en el tamaño o asignación de los globos, dicha alteración sería posible dentro de unos márgenes muy estrechos y siempre debido a las necesidades del lenguaje por la limitación de caracteres.

## ACERCAMIENTO A LA OBRA: *BERSERK*

Kentaro Miura nació en Japón en la prefectura de Chiba en 1966. Desde su temprana infancia demostró interés y dotes artísticas, creando a los 10 años su primer manga para la escuela en la que estudiaba, que alcanzó la nada desdeñable cifra de 40 tomos de serialización. Su segunda obra amateur vería la luz en 1977 dándole la oportunidad de experimentar con nuevas técnicas y materiales de dibujo. En 1982 y todavía en el instituto, envió a la editorial *Shogakukan* su tercera obra (un manga englobado dentro del género *shonen* de ciencia ficción) pero su publicación fue rechazada en la última ronda. En 1985 presentó un manga propio en calidad de proyecto a la universidad de Japón que le consiguió la admisión, granjeándole posteriormente un premio por parte de la misma revista que tan solo unos años atrás le había rechazado. Tras la publicación inicial de *Berserk* en 1989 Miura colaboró con otros *mangakas* en diversas obras (*King of Wolves*, *Legend of the King of Wolves*, *Duranki*) a la vez que desarrollaba su propia obra. *Berserk* alcanzó el estatus de obra indispensable, recibiendo el premio cultural de Tezuka Osamu, pero su serialización comenzó a ser marcadamente irregular. La pasión por el detalle y los tiempos de dibujo de los paneles de *Berserk* consumían al artista, que publicaba mensualmente en tono jocoso su agotamiento y sus ganas de jugar videojuegos en lugar de trabajar tanto en los capítulos de *Berserk*. Junto a la supervisión de los diversos productos derivados de su obra principal escribió y dibujó *Gigantomaquia*, además de conceder diversas entrevistas y crear su propio estudio de manga para enseñar su estilo a unos pocos asistentes personales con la esperanza así de poder serializar *Berserk* con más agilidad una vez alcanzasen las cotas de perfección que el autor se autoexigía.

El 20 de mayo de 2021 se hacía pública una carta a los lectores por parte de la editorial *Hakusensha* en la que se comunicaba la muerte de Miura, a los 54 años. Toda una legión de lectores, jugadores, escritores, *mangakas* y desarrolladores de videojuegos se levantó para llorar la pérdida de uno de los mayores exponentes de la oscura atmósfera fantástica llevada al mundo audiovisual. Se celebraron vigiliass en videojuegos online como *FFXIV* con personajes ataviados como el protagonista de *Berserk*, fans de todo el mundo crearon un obituario en el que compartían las escenas que habían marcado un gran impacto en su vida y profesionales de todo el mundo dedicaron cartas en su honor. Es tal el impacto que ha tenido en la sociedad que el día 10 de septiembre de 2021 ha sido publicado en la revista *Young Animal* (sucesora de la revista que abrió sus puertas al dibujante para alcanzar la fama mundial) el último capítulo en el que el autor trabajó junto

a un libreto titulado ‘Mensajes a Miura’ donde grandes figuras de la industria japonesa darán su último y público adiós. Miura deja un legado de fantasía que lleva influenciando a los creadores de contenido desde las últimas tres décadas, siendo uno de los pioneros en la unión del más profundo estudio de la narrativa y un estilo pictórico enfermizamente detallista, despiadado pero sincero. Sus figuras más representativas han sido clave en videojuegos como las famosas sagas *Final Fantasy*, *Nier* o *Dark Souls*, además de ser una reconocida influencia de incontables profesionales del mundo artístico.

*Berserk* se erige como la obra magna del *mangaka* (dibujante, guionista y escritor) Kentaro Miura. Su manga cuenta con más de 9 000 páginas que quedan recogidas en más de 300 capítulos y que a su vez se engloban dentro de cinco arcos argumentales que transcurren en el mismo universo, que sufre diversas transformaciones debido a las acciones acometidas por los personajes. Desde la presentación del capítulo piloto del manga bajo el nombre ‘*Berserk prototype*’ premiado en la revista mensual japonesa *Comicom* en 1988 y posteriormente la serialización del manga en 1989 en la revista mensual *Animal House*, Miura ha revolucionado el mundo del manga, el cine y el videojuego con su estilo inesperada y marcadamente oscuro y las revelaciones de su obra sobre las conexiones horizontales entre los personajes y las verticales hacia lo divino y moral<sup>14</sup> que han sentado unas bases sin precedentes dentro de la narrativa del cómic japonés y el mundo audiovisual. La famosa saga de *Berserk* no queda limitada a las páginas del manga y a los más de 50 millones de copias vendidas, sino que produjo una novela, tres videojuegos además de dos series de animación y tres películas que también llegaron a las pantallas españolas adaptando diversas partes del gigantesco universo construido.

No obstante, la publicación del manga en España de esta obra no pudo ser más atropellada y catastrófica, juntando un total 7 de ediciones distintas entre los años 1996 y 2020. Comenzando por la distribución de Planeta DeAgostini en los kioscos españoles bajo el título ‘*Gatsu, el Guerrero Negro*’ desde enero de 1996 hasta octubre del mismo año: se publicaron 10 libretos que correspondían únicamente a los dos primeros tomos del manga. En 2001, la editorial Mangaline decidió recuperar la licencia bajo su título original ‘*Berserk*’ editando solo los primeros 9 tomos, pero cuatro años después decidió reeditar la licencia publicando los primeros 30 tomos y arreglando desperfectos junto a errores de

---

<sup>14</sup> (Boëton 2020:109).

rotulación y traducción de la edición anterior. Con la quiebra de Mangaline, la licencia pasó a ser recogida en 2011 por Glénat que decidió no solo reeditar los tomos ya existentes sino publicar a su vez a partir del tomo 31 la serie completa (hasta el momento), pero en 2012 Glénat España decidió desvincularse de Glénat Francia, pasando a reconvertirse como EDT y publicando los tomos bajo un nuevo sello y hasta 2013, llegando al tomo 36 y a la quiebra. En 2017 Panini Cómics decidió recoger el testigo de la obra de Miura bajo una nueva estrategia: distribuyó *Berserk* a partir del número 37 manteniendo dentro de lo posible la edición de EDT a la vez que decidió crear otro formato de lujo en mayor tamaño llamado *Maximum* donde se incluían dos tomos en lugar de uno.

*Berserk* cuenta la descarnada historia de Gatsu, un niño que, nacido del cadáver ajusticiado de su madre, se abrió camino en el mundo entre mercenarios hasta conocer a Griffith: un espadachín sin igual y cabecilla de su propio grupo de mercenarios que tenía el sueño de crear su propio reino. El trato familiar y competitivo llevará a Gatsu a sentir que ha encontrado por fin su sitio en la vida además del amor en Kiasca, la capitana de la cuadrilla. En busca de forjar una verdadera amistad con Griffith, que le considera como un valioso recurso supeditado a sus órdenes, Gatsu se enfrenta a él en combate singular y lo derrota para poder irse y encontrar su propio sueño para así convertirse en su igual, pues toda amistad debe estar cimentada entre iguales. La derrota desestabiliza a Griffith y tras varios infortunios acaba invocando a las cuatro entidades divinas que controlan los designios del destino, la mano divina, ofreciendo como sacrificio todo aquello que ama a cambio del quinto trono: su cuadrilla. Incontables monstruos llamados apóstoles (pues llevan a cabo la palabra de la Mano Divina) devoran sin piedad a los cientos de mercenarios en un eclipse sanguinario del cual solo quedará un lago de sangre con la excepción Gatsu y Kiasca, gracias a la intervención del Caballero Calavera (un enigmático guerrero inmortal que lucha contra los designios del destino). Terribles secuelas asolan a ambos, marcados como sacrificio para la posteridad y atrayendo todo apóstol para darles caza, comenzando así la historia del espadachín negro atrapado entre la búsqueda de venganza frente a un dios o la protección de Kiasca que, a pesar de ser antaño una feroz guerrera, pierde la cordura en el eclipse y queda indefensa ante la mirada de acechantes monstruos en busca de la carne del sacrificio.

Viendo que nos enfrentamos a una obra titánica, el análisis de la misma llevaría demasiado tiempo y espacio, por lo que la acotación del corpus ha quedado reducida a un

pequeño arco argumental llamado ‘*Los niños perdidos*’, que está compuesto de 543 páginas recogidas en tres volúmenes (14, 15, 16) dentro del tercer arco principal que conforma la obra, titulado ‘*Condena*’. El argumento que aparece en estas páginas, nos ofrece la escapada del protagonista y su amada a lomos de un corcel espectral de uno de los eventos definitorios de la obra, el eclipse, seguido de la búsqueda de posibles apóstoles o seguidores de los ángeles causantes de dicho evento para poder llegar hasta el ángel neófito, previamente amigo y camarada hasta su transformación. Esta búsqueda llevará al protagonista y antihéroe, Gatsu, a conocer a Jill, una joven que vive en un poblado asolado por supuestos elfos comandados por Rosine, un apóstol infantil que más allá de saciar su sed con sacrificios busca proteger a todos los niños que puede. La dinámica inicial de apóstol como demonio renacido se ve truncada por el leitmotiv del abuso infantil emocional y sexual además de la destrucción de la inocencia como ciclo impuesto en un mundo corrupto de adultos. Miura, perfecto conocedor de las técnicas y mecánicas de los recursos narrativos, describe escenas y situaciones de forma realísticamente cruel para ofrecernos la crudeza del mundo que ha creado, seleccionando meticulosamente los discursos de sus personajes para producir el mayor efecto de concienciación posible mediante el lenguaje visual.

## ADAPTACIÓN DE UN MODELO LITERARIO INEXISTENTE

Uno de los puntos clave por los que podemos observar muchas divergencias en la adaptación y traducción de muchas obras de *seinen* (o manga dirigido a adultos) es por su concepción en España como un género menor asociado a una audiencia diferente. Aunque resulta particularmente difícil englobar *Berserk* dentro de un marco literario cerrado que haga explícito su género, para poder ser comercializado todo manga japonés debe ser marcado según la temática que cubre (aventuras, romances, histórico) dentro de un género narrativo perteneciente a la industria japonesa del manga que atribuya la lectura a una demografía específica como audiencia base. Una vez especificado el género se publicará en una revista que cubra dicha demografía conduciendo posteriormente a su comercialización en una editorial u otra. Aunque inicialmente Miura pensaba sin demasiado entusiasmo que *Berserk* debería publicarse como *shonen*<sup>15</sup> (género de manga dirigido a niños y chicos jóvenes), el macabro estilo de dibujo del artista y su oscura temática vio obligado al manga a ser publicado bajo la etiqueta de *seinen*. Dentro de los cánones de la narrativa occidental, podríamos hablar de su semejanza con la novela caballerescas, la literatura gótica o el thriller psicológico, ya que nos encontramos con elementos macabros y fantásticos además de estudios de la psique, los sueños, las consecuencias psicológicas del abuso sexual, el uso de la inocencia como recurso o incluso luchas de poder ocultas tras enrevesadas artimañas, además del misterio que envuelve continuamente a la historia, pero su propio autor describe su obra como fantasía oscura y anárquica. Teniendo en cuenta como audiencia base el público japonés, Kentaro Miura quiso abarcar una historia de proporciones épicas en las que la venganza y la violencia fueran el motor base para la introspección de los personajes y el estudio moral de las creencias religiosas, así como el estudio artístico del folclore y la superstición sin límites, por lo que eligió basar los emplazamientos de su obra en ambientes europeos y no ceñirse a ninguna época temporal de forma exclusiva sino beber del tenebrismo y la mitología centrada en la brujería tal y como fue imaginada por pintores como Goya<sup>16</sup> y la

---

<sup>15</sup> "At first I didn't have any advanced plan. I just thought to do a shonen fantasy manga with a dark hero because the manga of mine that had received a prize was published in a shonen magazine. A hero that suited shonen magazines. And well, there weren't many fantasy manga at that time. If I had to name any... just Bastard!! So I thought about going for a niche genre... But that's all. I couldn't see further than that." (Miura 1997:114).

<sup>16</sup> Boëton afirma que las Pinturas negras de Goya (1819-1823) influenciaron a Miura, especialmente las obras de El aquelarre y El gran macho cabrío: "His two most emblematic paintings, whose aesthetic Miura has aimed to reproduce, are Witches' Sabbath and its even more famous variation Witches' Sabbath (The Great He-Goat). Alongside Devilman, these two paintings are the very source of inspiration that led Miura

inquisición de la Edad Media, la arquitectura de la alta edad media e incluso cánones del renacimiento, además de elementos de la cultura popular del cine de los años 70 y 80. Esta amalgama temporal provee unos recursos pictóricos realmente chocantes, ya que tanto bestias del folclore japonés como dioses de cultos paganos occidentales hacen su entrada junto con castillos, brujas, monstruos y caballeros con principios y armaduras tan inconexos entre sí como cautivadores. Miura, sorprendido por la gran acogida que años después tuvo su obra en el extranjero, siempre afirmó que la anacrónica construcción de su obra se basaba en una visión anárquica de la historia europea y una selección de los hechos o elementos que más llamaban su atención de la mitología europea, la mitología del cristianismo<sup>17</sup> y el paganismo. Aunque su obra no tuviera una lógica temporal, para el *mangaka* carecía de importancia: al igual que los extranjeros consideraban que todo japonés era un ninja<sup>18</sup>, él empleaba la mitología europea dirigida al público japonés, sin pretensión alguna de ser fidedigno ni de crear una guía histórica fiel a la época medieval.

Mas allá de los clichés de la industria que pretenden dar a entender que todo artista debe ser siempre original, Miura revelaba sin tapujos en cada entrevista que concedía que fueron sus intereses por la cultura pop y artística los que le guiaron durante la creación de sus personajes y mundos, citando entre las influencias más destacadas desde novelas japonesas de *Guin Saga* o la serie de *Devilman*, hasta las películas de *Conan el Bárbaro* o *Robocop*, o recreando en muchas ocasiones construcciones o emplazamientos reales, edificaciones que aparecen en su obra y que han sido dibujadas ladrillo a ladrillo hasta hacer una copia perfecta. De esta forma, Miura desmiente la condición de obligada originalidad del autor y anima a la intersección de las experiencias y pasiones para poder plasmar un mundo que, manteniendo una esencia original, puede dar lugar al entendimiento de los apasionados del género, basándose en trabajos previos que modificará a su gusto para crear su propia versión del género fantástico.

El problema de su adaptación en occidente surge con la traducción de la obra. Siendo el manga un medio audiovisual icónico-literario y que en este caso además bebe

---

to imagine a story arc centered on witches' Sabbaths, which were still a source of fantasy on Goya's time." (Boëton 2020:196-197).

<sup>17</sup> "The fact that the demonic hierarchy is made up of 'Guardian Angels' and 'apostles'—purely Christian vocabulary— shows that Miura purposefully based his dogma on the model of a classic religion." (Boëton 2020:85).

<sup>18</sup> "So European readers might say, 'what the hell is this?' well, I think the way foreigners see us, Japanese people, matches this case perfectly: 'hey, ninjas!' It's OK because I just draw my work to please Japanese people. I don't have any strategy for the global market." (Miura 1997:115).

en gran medida del cine fantástico y de acción, de la literatura gótica y del movimiento tenebrista, su adaptación como género propio en España sufre una distorsión: todo manga se concibe como literatura juvenil y se prepara para su consumo como si lo fuese. En un ejemplo de domesticación extrema, se cambia la audiencia clave a la que está dirigido el producto de un público adulto a un público juvenil o infantil, creando una ruptura a todos los niveles para la correcta transcripción e interpretación de la obra, ya que abre las puertas a la libre manipulación del texto además de reducir enormemente las posibilidades de seleccionar un traductor cuya especialidad cuadre con las necesidades de la obra. La literatura denominada como juvenil, está condicionada por criterios propios a limitar tanto el lenguaje como la información ofrecida al lector para cumplir con unos cánones que no tienen punto de intersección alguno con la obra original: el texto debe ser adaptado a las capacidades cognitivas de los niños de forma que no sobrepase las habilidades de comprensión de los mismos<sup>19</sup>. Cabe añadir que el bagaje o experiencia profesional de un traductor de literatura juvenil frente a un texto de un género totalmente opuesto, que necesita de la plena atención a los engranajes argumentales, de la perspectiva ejercida adrede sobre la narración de determinados relatos o incluso el dominio de la complejidad de un texto que temporalmente solo se presenta mediante anacronías que deben ser respetadas para poder mantener el sentido dentro del universo creado, se ve en la mayor parte de las ocasiones sobrepasado con creces. Todo traductor, por muy hábil que sea, desarrolla una especialización (o varias) a lo largo de su carrera para poder ejercer como máximo exponente del género o medio en el que se desenvuelve, pero la absoluta neutralización occidental del género *seinen* japonés establecido en el manga, que no existe en España como tal, juega tanto en contra del profesional (que pierde toda especialización) como de la obra a traducir, ya que las divergencias (tanto conscientes como inconscientes) son ineludibles al eliminar el concepto de género literario y de la audiencia a la cual está expresamente dirigida para dar paso a su catalogación como género neutro insustancial. Es importante resaltar a su vez, que la literatura juvenil e infantil siempre ha ejercido cierto papel aglutinante ya que no toda la literatura de este género es intencional<sup>20</sup>, aunque la evolución de la literatura infantil pedagógica en

---

<sup>19</sup> (Schellheimer 2010:19).

<sup>20</sup> “Desde una perspectiva histórica, la pertenencia a este grupo se estableció mediante la recomendación como lectura para niños y jóvenes de obras que no necesariamente se habían concebido para este fin o que en un principio fueron consumidas por otros grupos de lectores, como pueden ser las recopilaciones de cuentos tradicionales de transmisión oral, o las adaptaciones a un público infantil de novelas que originalmente fueron escritas para adultos.” (Schellheimer 2010:13).



literatura infantil recreativa<sup>21</sup> favorece en algunos aspectos la asimilación del medio del manga. El problema surge cuando todo un medio importado es considerado exclusivamente como un género basándose en las posibles similitudes con las decisiones de los editores literarios de cara al mercado tradicional existente en el país.

La trama se complica cuando intentamos entender el porqué del desdeñoso trato hacia un medio cultural importado y que en su país de origen se concibe tan artístico y literario como cualquier novela, generando millones de yenes anuales en ventas. La mentalidad occidental se muestra muy cerrada frente a la posibilidad de presentar la animación o los medios audiovisuales basados en ilustraciones como ocio enfocado al público adulto, además de considerar como narrativa simple el manga puesto que la narración se sucede mediante intercambios verbales en su mayor parte, dejando relegados a pequeños cartuchos los posibles artificios estilísticos de un narrador omnipresente que pueda demostrar mayor cultura que los personajes presentados. El conjunto plástico y narrativo que conforma el cómic adquiere una presencia literaria disminuida y se promueve como literatura menor, conllevando una simplificación de su contenido y mensaje, aunque resulte relativamente común que no reciba la misma consideración un texto traducido en la lengua de destino como el texto original<sup>22</sup>. Esta concepción no puede estar más equivocada, puesto que el manga, al igual que el cómic americano o europeo, transcribe su información mediante un código cinético, bajo el cual la verbalidad que presenta en sus escenas se entreteje junto a su plasticidad creando la representación estática clave dentro del dinamismo narrativo<sup>23</sup>, exigiendo de por sí la búsqueda de la palabra exacta por las limitaciones de espacio y caracteres y exigiendo la más alta dedicación por parte de un traductor especializado. En cualquier otro medio traducido, el cambio de audiencia supondría un escollo a salvar, ya que existen reinterpretaciones literarias y audiovisuales enfocadas al público infantil y juvenil que transmiten su mensaje de forma eficaz, pero al tratarse de un manga para adultos que concibe su mensaje como una unión indivisible de mensaje icónico y literario para un público establecido, la menor de las divergencias que se producen al intentar separar la imagen de su verbalidad nuclear crean una distorsión en el mensaje y en el mundo diegético que se pretende construir. Al asociar el *seinen*

---

<sup>21</sup> “Al igual que sucediera con el manual, el libro infantil impulsó y dinamizó la industria editorial en casi todas sus facetas: presentación de varias colecciones, importancia de la ilustración como elemento complementario del texto, la consecución de tamaños tipográficos adecuados para los niños de distintas edades, formatos adaptados y otras tantas necesidades.” (Sánchez 2001:339).

<sup>22</sup> (Lefevere 1997:111).

<sup>23</sup> (Muro 2004:94).

como literatura infantil, se neutraliza la capacidad interpretativa de la obra antes incluso de su traducción, dando lugar a la creación de nuevas obras cuyo mensaje dista del originalmente propuesto y dejando una sombra de incoherencia al leer la obra detenidamente.

## ANÁLISIS COMPARATIVO

Según Steiner<sup>24</sup>, el traductor puede verse inmerso en su propio ego para dar forma como desee a las obras que caen en sus manos independientemente de los deseos de la obra original, pero no es en toda ocasión que se da esta situación. Debido a los diversos idiomas y los puntos en que las culturas de las que vienen confluyen, encontramos términos imposibles de equiparar con facilidad en la lengua de destino, nociones que no tienen cabida popular en la audiencia o incluso juegos de palabras que desaparecen. Teniendo en cuenta la obra que este estudio ofrece, las diferencias entre el japonés (lengua aglutinante por excelencia), el inglés y el castellano (basado en declinaciones y preposiciones) están destinadas a chocar, pero este estudio toma relevancia más allá del análisis superficial de las equivalencias lingüísticas. Estudiaremos los cambios o similitudes en cuanto a la diégesis narrativa que surgen del análisis del corpus limitado a los tomos 14, 15 y 16 de *Berserk* en las traducciones al castellano y al inglés de acuerdo con las nociones básicas de la narratología según Genette, suplementando la información teórica con una descripción comparativa de las divergencias encontradas, los problemas de traducción y ejemplos de las traducciones en inglés y en castellano dentro de un esquema narrativo creciente, comenzando por el aspecto temporal.

### LAS RELACIONES TEMPORALES

Genette siente fascinación con todo aquello que escapa de lo normativo y pretende hacer de las excepciones y del estudio de las relaciones que presentan frente al todo, una inspiración para dirigir la mirada a un nuevo tipo de crítica y análisis literario. Un estudio básico temporal nos llevaría a explicar que la historia principal o argumento base de un relato sería llamado *first narrative*<sup>25</sup> o narrativa principal y que la relación que guarda con qué, cómo, cuándo o cuánto se cuenta es de vital importancia para entender el propósito del narrador, en este estudio, la figura del traductor. El estudio de las relaciones temporales según Genette se escindirá en las figuras del orden, la duración y la frecuencia, que deberán ser entendidas no por separado sino como elementos colindantes que se interrelacionan y afectan entre sí. Teniendo en cuenta las limitaciones de las teorías de análisis de Genette, se analizará la figura del orden para entender el tratamiento de las dimensiones temporales en lugar de un análisis temporal generalizado de la obra.

---

<sup>24</sup> (Steiner 1998:437).

<sup>25</sup> (Genette 1983:48).

## LA FIGURA DEL ORDEN

Para entender las relaciones que encontraremos más adelante tendremos que lidiar con la relación existente entre el pseudotiempo del relato y la sucesión u orden diegético. El tiempo propio de la historia o tiempo diegético se refiere al orden ‘real’ de los eventos que se suceden mientras que el pseudotiempo del relato hace referencia al orden en que el autor elige presentar la consecución de los eventos. En caso de encontrar una sincronía absoluta entre ambos estaríamos frente a una isocronía, pero lo más habitual es encontrar una serie de recursos estilísticos y narrativos que alteran esa relación temporal para dar lugar a sensaciones distintas en el lector y hacer que ese orden se convierta en un nuevo recurso: la anacronía. En el caso de *Berserk*, el orden diegético del marco argumental principal sería el siguiente: Gatsu, protagonista de *Berserk*, se une a una banda de mercenarios junto a la cual, por designios del destino, sufre una transformación que le llevará a buscar una sangrienta venganza contra un antiguo aliado. El orden pseudotemporal que nos presenta la narrativa es distinto ya que nos muestra en primer lugar el futuro subyacente al relato principal (*Arco del Espadachín Negro*) para dar el salto al pasado y la juventud de Gatsu (*Arco de la Edad Dorada*) donde el tiempo transcurre hasta su madurez intercalando saltos recurrentes a su niñez además de ofrecer algunas pinceladas sobre la infancia de otros personajes de la banda de mercenarios como ejemplo de foco coral hasta llegar al clímax argumental que marcará el inicio de la verdadera historia: el eclipse. Tras dicho fenómeno comienza verdaderamente la historia que caracteriza la obra de Miura (*Arco de Convicción*), seguido de dos actos que, a pesar de presentarse como arcos sucesivos, discurren temporalmente de forma paralela (*Arco del Imperio del Halcón Milenario* y *Arco de Fantasía*). La historia queda inconclusa por lo que podemos interpretar el orden en que se presentan los acontecimientos de la siguiente forma:

$$A2-B1-C3-D4\alpha-E4\beta^{26}$$

Miura decide usar a menudo a lo largo de la obra la división en capítulos como escisión temporal natural, facilitando la tarea de diferenciar más claramente cómo se entrelazan las narraciones aun cuando estos forman más tarde de por sí arcos argumentales conteniendo argumentos específicos que no suelen ser repasados de forma explícita de

---

<sup>26</sup> La fórmula se deduce asignando a la pseudotemporalidad un valor de A-Z, a la temporalidad diegética u orden ‘natural’ un valor de 1-9 y diferenciando las líneas temporales paralelas con un valor de  $\alpha$ - $\omega$ . De esta manera, se podrán interpretar las sucesivas fórmulas temporales concernientes al estudio del orden temporal.

nuevo en la historia. El corpus seleccionado pertenece a un conjunto de 31 capítulos bajo el nombre de *‘Los niños perdidos’* como primer acto del arco de convicción. Sin dejarnos llevar por la subdivisión temporal en capítulos y estableciendo que la narrativa principal de nuestro corpus sería la caza del apóstol por parte del protagonista, la temporalidad expresada a lo largo del acto limitado por el corpus se presentaría así:

A1-B1-C2-D1-E2-F3-G2-H2-I1-J1-K2-L2-M2-N2-O1-P2-Q2-R2

Para evitar crear fórmulas tan largas y confusas, podemos simplificar aquellas secciones argumentales que comparten una misma temporalidad expresándolo de la siguiente manera:

A1-B2-C3-D2-E3-F2-G1-H2-I1-J2

Aunque la última fórmula refleja las fluctuaciones temporales, no quedan marcadas bajo ese orden las relaciones secuenciales entre los eventos que acontecen más allá de indicar el orden en que se nos presentan los acontecimientos si pertenecen al presente (2), pasado (1) o futuro potencial o “real” (3). Para poder ver más claramente un análisis temporal secuencial, la expresión debería especificarse así:

A3 – B4 – C5 [D2] E5 [F6] G5 [H1 (I2)] J5 [K2] L5

Observamos en el análisis una división temporal más compleja que la precaria separación entre presente, pasado y futuro. Un tentativo orden pseudocronológico de los eventos sería: la fábula de Peacaf (1), la infancia de Jill y Rosine (2), el momento posterior al eclipse (3), la estancia en las cuevas de los elfos (4), Jill y el estado actual – la única pista temporal que se ofrece es que este momento se sitúa dos años después del eclipse – del pueblo (5), y el sacrificio a Vana (6).

Al tener en cuenta y añadir las relaciones de coordinación o subordinación temporal (los símbolos ‘(’ o ‘[’ indican el comienzo de una analepsis o prolepsis mientras que los cierres ‘)’ o ‘]’ indican la vuelta al punto neutro de la narrativa principal, ‘–’ indica un salto temporal sin vuelta atrás o elipsis), podemos ver como se relacionan entre sí las anacronías presentes en la obra además del orden diegético o el pseudotiempo del relato en la macroestructura general del corpus. Miura hace uso de la irregularidad temporal para mantener un hilo argumental enrevesado del cual el lector es partícipe mediante las voces de los personajes, revelando la información en el momento perfecto para crear distintos estados en el lector mediante el uso de recursos como las analepsis y prolepsis.

Genette se centra en el estudio de la analepsis como enclave narrativo al pasado y de la prolepsis como enclave narrativo del futuro, teniendo en cuenta un momento clave que rija la narrativa principal. Estas anacronías no son desfases absolutos, sino que pueden servir a su vez como subnarrativa principal para introducir otra analepsis o prolepsis, dando lugar a todo tipo de anacronías temporales<sup>27</sup>. Estas pueden ser desde meras menciones o alusiones al pasado o futuro (real o potencial) hasta estructuras complejas que introduzcan a su vez infinidad de saltos temporales a lo largo del relato, pero no nos centraremos tanto en la complejidad anacrónica de la obra en su totalidad ya que lo que se pretende es observar las similitudes o divergencias entre sus traducciones.

El modelo más recurrente tanto en literatura narrativa como en el caso particular de Miura, es la analepsis, a la cual se recurre para dotar de significado a momentos que hubiesen parecido triviales o dar un trasfondo a personajes y eventos para que fuesen relevantes sin saturar de antemano al lector con hechos innecesarios, como en el siguiente ejemplo:



Figura 2. Orden temporal en analepsis textual en inglés. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 14.

<sup>27</sup> "The embeddings can be more complex, and an anachrony can assume the role of first narrative with respect to another that it carries; and more generally, with respect to an anachrony the totality of the context can be taken as first narrative." (Genette 1983:49).

Entre la primera y la quinta viñeta se mencionan cuatro referentes temporales distintos, que ordenados cronológicamente desde el más antiguo hasta aquellos acontecimientos que se alineen con la pseudoactualidad diegética en que se desarrolla la acción se presentan de la siguiente manera: Un pasado remoto no especificado donde los elfos vivían en el interior de la montaña (1), un enclave temporal específico perteneciente al pasado de Gatsu en el que conoce al herrero que posteriormente le dará cobijo junto a dichas montañas y que le revelará el mito de la montaña (2), el momento posterior al eclipse que se sitúa cuatro días en el pasado con respecto al momento pseudoactual (3) y por último, dicho momento (4).

La estructura micronarrativa de este ejemplo se puede expresar como:

A3 – B4 [C3 (D1 < E4 > F3)] G3 [H2] I3

La lectura de este análisis revela que la narrativa comienza en pasado y mediante la integración de una elipsis se adelanta hasta la situación actual revelando cómo se llegó a ese punto 3 pero omitiendo aquellos aspectos acontecidos entre el punto 3 y el punto 4. Se da paso al comienzo de una analepsis que incluye una alusión al momento pseudoactual y el pasado inmediato como consecuencia de la revelación de lo acontecido en un pasado remoto, una mención al pasado inmediato que a su vez abre otra alusión al pasado del protagonista y acaba con lo acontecido en el pasado inmediato. Es un ejemplo perfecto de cómo las anacronías pueden llegar a ser más complejas de lo que parecen, arrojando luz sobre eventos pasados para facilitar el dinamismo en la historia y su equilibrio con una información recibida a posteriori para no dañar los momentos de clímax. Si nos fijamos en el uso de los tiempos verbales, se emplea mayoritariamente el presente simple para acciones que acabaron en el pasado “*Elves lived in those mountains*”, además del presente perfecto para aquellas acciones cuyo punto de partida es el pasado y hasta el momento presente no han sido completadas “*I’ve never told anyone else*” y para aquellas acciones que han acabado en un pasado cercano “*Elves have left*”. Claramente este es el ejemplo de una analepsis (transcurre de A-I en el pasado o punto 3) interna (explica un momento previamente omitido en la narrativa y se solapa con la narrativa principal) homodiegética (no diferencia su narrativa de la principal) y que genera a su vez una doble narrativa, redundante, dotando de un nuevo sentido a un pasado que ya había aparecido en la historia. La mecánica narrativa temporal ha dado lugar a una narrativa anacrónica compleja con una analepsis dentro de otra analepsis.

Ahora veamos la traducción A del castellano:



**Figura 3.** Orden temporal en analepsis textual en castellano, versión A. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 14.

El presente ejemplo respeta el uso habitual del pretérito perfecto simple para traducir los pasados simples como en *brought/transporté* o *mentioned/contó*, pero existe mucha más variedad de tiempos verbales. Otros pasados simples se transcriben mediante el pretérito imperfecto *lived/habítaban* o *didn't know/sabía*, mediante el presente simple *was/es* o el pretérito perfecto simple *saved/fuiste salvado*, alterando el paradigma temporal.

Mediante el uso del imperfecto en el primer caso, pasamos de una anécdota atemporal acontecida en un pasado no definido a una acción con un concepto durativo manteniendo la imprecisión de su duración; en el segundo caso pasamos de marcar con exactitud la información de la que disponía el caballero a desdibujar el momento temporal de la decisión y aquello que se sopesó, perdiendo el punto temporal 3. El uso del presente continúa diluyendo el momento clave 3 como el momento de toma de decisión de las consecuencias empujándolo hacia el presente. Por el contrario, el uso del pretérito perfecto simple en voz pasiva no mueve la temporalidad expresada por las acciones ni altera la duración o alcance de las mismas. La traducción altera la temporalidad creando



una nueva escisión temporal: el momento en que los elfos se marcharon alterando la tierra en que vivían (ahora punto 2) y un pasado previo e indefinido que llega hasta la actualidad en que el caballero no sabía que Gatsu conocía el lugar (ahora punto 5):

A4 – B6 [C4 (D1<F2>)] G6 (H5) I6 [J3] K4

Si por el contrario nos fijamos en la traducción B en español:



**Figura 4.** Orden temporal en analepsis textual en castellano, versión B. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2012, 14.

La mayor parte de la temporalidad sigue en el pasado, con el cambio habitual de pasado simple a pretérito perfecto simple en *brought/me limité* o repitiendo con *mentioned/contó*. También se apoya en el pretérito imperfecto para traducir los pasados simples en *was/era* o *had/tenías*, alterando de nuevo el momento vital que en inglés implicaba el original punto 3 y desvirtualizando su precisión. Lo que más llama la atención en esta versión es el uso de construcciones complejas que añaden un significado inexistente hasta el momento, alterando la temporalidad más allá del uso de los imperfectos, añadiendo perífrasis verbales durativas como *lived/solían vivir* (al igual que en la traducción anterior y en lugar de enmarcar un momento como enclave temporal, se le da un carácter frecuentativo) o *is/sigue haciéndose notar* que cambia la realidad del presente simple que

describe una cualidad por una acción que se desarrolla desde el pasado e incluso en ese mismo momento. A los enclaves temporales originales tendríamos que añadir: la temporalidad entre el pasado de Gatsu y el momento del eclipse (marcado como 3), el tiempo que pasa desde que los elfos vivían en las cuevas y que queda limitado en el pasado de la actualidad (ahora punto 2) y la temporalidad desde el pasado de Gatsu hasta la actualidad en que el caballero desconoce la información (para este caso, 5). La lectura de la temporalidad se vería retorcida por la inclusión de líneas temporales que no están ancladas a ningún evento definible quedando como:

A5 (B4) C5 (D1 <E7>) F5 (G6 <H5>) (I3) J5

En este caso, en lugar de encontrar un avance desde la temporalidad del momento posterior al eclipse hasta el momento actual de la historia y dar paso a una analepsis, el presente solo aparece bajo alusión como consecuencia de eventos distantes y la historia es una analepsis completa: no hay un salto entre presente y pasado ya que no hay un referente claro del momento actual como punto temporal fijo y se desdibuja el sentido del momento climático del eclipse, ya que las acciones o cualidades que estaban delimitadas por el presente o el pasado no están limitadas por referentes temporales<sup>28</sup>, vitales para la correcta interpretación de la diégesis.

Las divergencias temporales que se observan en estos ejemplos hacen que las relaciones temporales pierdan la conexión diegética con la historia marco puesto que, en lugar de ofrecer información relevante según el autor, se deshacen en la introducción de alteraciones innecesarias que alteran la secuencia diegética.

---

<sup>28</sup> "I can very well tell a story without specifying the place where it happens, and whether this place is more or less distant from the place where I am telling it, nevertheless, it is almost impossible for me not to locate the story in time with respect to my narrating act, since I must necessarily tell the story in a present, past or future tense." (Genette 1983:215).

## LAS RELACIONES MODALES

Una vez visitado el plano temporal y su tratamiento por parte de los traductores mediante diversos ejemplos, nos adentraremos en el plano de la modalidad. Sabemos que el modo narrativo que reina en toda obra literaria es el indicativo, pues ofrece una depurada consecución de hechos y diálogos y es en la mayoría de los casos la base sobre la cual se estructuran las historias. Antes de comenzar, es interesante aclarar a qué nos referimos con la modalidad (o más específicamente las relaciones modales) y por qué vamos a revisitarlas: queremos encontrar y analizar aquellas diferencias que marcan la transgresión o presencia del traductor en la obra según las soluciones ofrecidas junto a su grado de afirmación o modo de expresar los puntos de vista sobre la acción que se va a realizar.

Genette afirma que el estudio del modo narrativo debe abarcarse como quien se enfrenta al reto de tomar una fotografía de calidad<sup>29</sup>, para la cual el fotógrafo debe encontrar el equilibrio entre la distancia a tomar (para que no se desenfoque aquello que se pretende mostrar) y la perspectiva (que ayudará a que otros elementos no obstaculicen la aparición de aquellos elementos que se quieren mostrar). Ambos parámetros pueden guiar un análisis modal narratológico, pero en el caso que vamos a tratar observamos las elecciones en las traducciones y cómo se relacionan según la teoría propuesta, abordándolas desde la distancia como tema central. Uno de los aspectos más interesantes en la aplicación de la narratología y su uso de la distancia y perspectiva en este estudio es el rechazo que muestra Genette a la idea de la literatura como elemento directamente mostrativo:

“The very idea of showing, like that of imitation or narrative representation (and even more so, because of its naively visual character), is completely illusory: in contrast to dramatic representation, no narrative can ‘show’ or ‘imitate’ the story it tells. All it can do is tell it in a manner which is detailed, precise, ‘alive’, and in that way give more or less the illusion of mimesis.”  
(Genette 1983:164).

A pesar de la supuesta restricción mostrativa en la narrativa oral o escrita, el manga como medio narrativo provee de la figura icónica que apoya el carácter mostrativo o mimético del lenguaje aportando la reconstrucción visual de la narrativa, por lo que la exactitud de la traducción debe ser más exigente.

---

<sup>29</sup> “As the view I have of a picture depends for precision on the distance separating me from it, and for breadth on my position with respect to whatever partial obstruction is more or less blocking it.”  
(Genette 1983:162).

## LA FIGURA DE LA DISTANCIA

La distancia marca aquel espacio que el narrador deja entre su presencia y el objeto que queda reflejado en el texto por su narración. Este espacio puede ser invisible (si ponemos como ejemplo las palabras de James Joyce relatadas con intensidad por sus personajes mediante el uso del monólogo interior) pero el mismo espacio también puede enfrentarse a la historia y transformarse en un pasillo de hormigón que pretende limitarla y dirigirla de forma lineal (podemos poner como ejemplo a J.K. Rowling y su narración directa de los hechos que acontecen a lo largo de la historia fantástica). Esta distancia se torna quebradiza cuando tratamos con una traducción que debe reflejar no solo el cambio de idioma sino el cambio de pensamiento aderezado con una de las mayores dificultades que ofrece la traducción audiovisual: la limitación de caracteres.

La traducción del cómic japonés o manga supone un importante reto debido a las limitaciones de espacio ya sea por el tamaño viable de las viñetas o el de la propia rotulación además de sustituir normalmente la figura del narrador omnisciente ofreciendo a cambio el apoyo del medio audiovisual, por lo que el papel de narrar la historia recae en los personajes mismos la mayor parte del tiempo. Es aquí donde la figura del traductor debe brillar: en la fluidez de la narración de la historia sin perder de vista la caracterización de los personajes y la dinamicidad del momento. Tanto la información que se debe ofrecer como la inexistente presencia del narrador (en la mayor parte de las ocasiones) suponen unos extremos en los que el escritor (traductor en nuestro caso) que se resumen en la lucha entre la prevalencia de la mímesis o de la diégesis y que Castany resume en dos factores enfrentados<sup>30</sup>: la diégesis equivaldría al máximo posible de información narrativa ofrecida en conjunto con una mínima presencia del informador y por el contrario, la narración como modelo narrativo impuesto mediante una máxima presencia del informador sumada al mínimo de información ofrecida.

Para poder defender la importancia de la distancia como relación modal alterable de manera consciente o inconsciente por parte del autor (en el marco del presente estudio, los traductores de la versión inglesa y de las dos versiones publicadas en castellano) desarrollaremos la aplicación de la teoría acorde a las directrices para el entendimiento de la distancia según Genette: la narrativa de las escenas y la narrativa de las palabras.

---

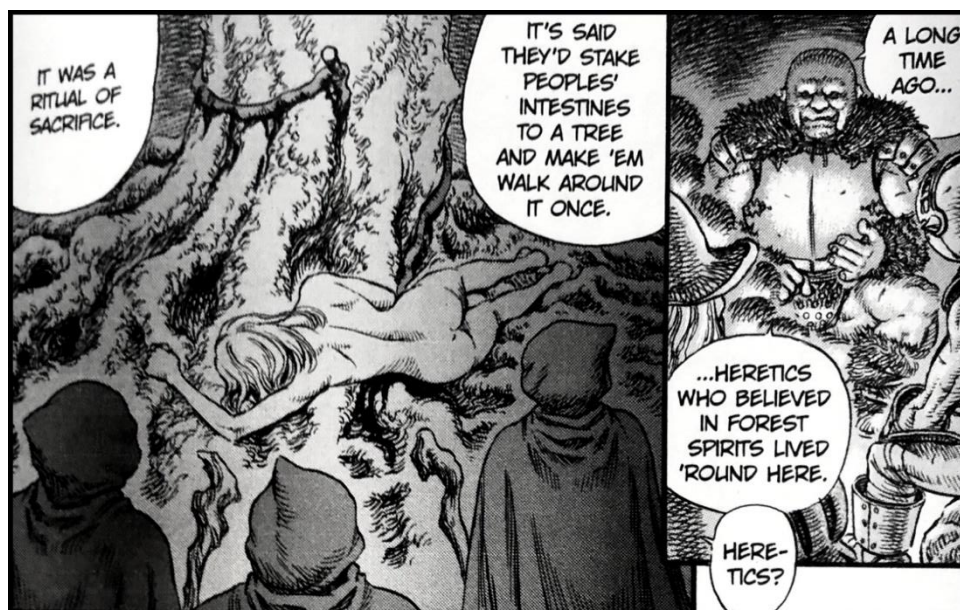
<sup>30</sup> (Castany 2008:12).

## LA NARRATIVA DE LAS ESCENAS

La distancia que se debe tomar no es la misma bajo cualquier circunstancia, ya que no se relatan los mismos eventos consecutivamente ni tampoco se establece una narrativa plana de la misma forma en todo momento. Partiendo de este punto estudiaremos algunos ejemplos de cómo las elecciones subjetivas en las traducciones crean divergencias perceptivas en las escenas que han reinterpretado los traductores mediante sus decisiones. Uno de los puntos clave de toda narrativa es la narrativa de las escenas, puesto que la atención al detalle que se debe prestar al ceder la palabra a uno de los personajes (que haciendo las veces de narrador debe expresar la imagen que describe a la perfección ya sea un escenario, situación o recuerdo) es una de las bases de la narrativa literaria, más importante aún si tenemos en cuenta que las escenas no son sólo descritas en el manga sino reproducidas visualmente. Genette remitirá la defensa de la distancia a las aseveraciones de Norman Friedman:

“The reader perceives the action as it filters through the consciousness of one of the characters involved, yet perceives it directly as it impinges upon that consciousness, thus avoiding that removal to a distance necessitated by retrospective first-person narration.” (Genette 1983:168).

Para poder estudiar los efectos que subyacen a la reescritura de la obra en sus traducciones para con las actitudes del narrador ficticio impuesto y las elecciones del mismo, observaremos el siguiente ejemplo de *Berserk* en inglés:



**Figura 5.** La figura de la distancia en la narrativa de las escenas en inglés. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 14.



La labor del narrador establecido es describir estas escenas desde una distancia expresa, moviéndose a lo largo del axis de la dicotomía de Genette de mostrar frente a narrar<sup>31</sup> que a su vez refleja la antítesis entre sus resultados: cuanto mayor se muestre la presencia del narrador, menor será la presencia descriptiva y cuanto mayor sea la presencia descriptiva, menor será la presencia del narrador.

Esta primera imagen es representativa de la distancia a la que se sitúa el autor en la historia. Para estudiar la aparición de la distancia y su funcionalidad en la diégesis, estudiaremos dos imágenes en las que el narrador establecido cuenta una historia bajo la excusa de ser desconocida para el resto de la pseudoaudiencia con la clara intencionalidad de informar al lector. El valor del análisis de la distancia radicará en su construcción mediante la conversación y constante puesta en común de las vivencias de los personajes para dar cabida a una interpretación grupal, más allá de simplemente quedar relatado por un narrador exento de tomar parte en el devenir de los hechos. Veamos la siguiente imagen de la traducción inglesa:



**Figura 6.** La figura de la distancia en la narrativa de las escenas 2 en inglés. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 14.

En el estudio o crítica literaria de una obra narrativa al uso se ofrecería la descripción completa del evento según el narrador la contase, por lo que para el estudio de la narrativa de las escenas y distancia del narrador en el manga ofreceremos dos imágenes que puedan

<sup>31</sup> Nociones equivalentes a *showing + telling* o diégesis + mímesis.

contribuir a la descripción a analizar. Esta segunda imagen nos proporcionará una visión en conjunto de la correcta narrativa de la escena propuesta.

En este ejemplo vemos como el traductor hace uso de uno de los personajes presentes para relatar una historia que aconteció en un pasado sin especificar a modo de tétrica fábula para describir el aspecto del bosque en esta escena. A pesar de mediar con un producto audiovisual donde la imagen podría haber prevalecido para ambientar la escena, el autor prefiere describir la ambientación no verbal mediante palabras en aras de recalcar la naturaleza grotesca y tenebrista de la cual pretende imbuir la historia. Se refleja claramente la intencionalidad del discurso, manteniendo la caracterización del personaje que narra el relato: un vándalo no especialmente culto que cuenta historias de terror autóctonas alrededor de una fogata. El relato se podría caracterizar incluso de fábula de terror: no especifica un marco temporal, cuenta con cierto elemento sobrenatural y una mezcla de creencias populares (herejía, espíritus asociados a la naturaleza y rituales paganos). Mediante el uso de la distancia el traductor ha creado un narrador inmersivo y se ha alejado del relato para que la historia cobrase vida gracias al aumento de presencia descriptiva de lo no verbal a manos del personaje, manteniendo la integridad del principio del pacto de ficcionalidad. Veamos el mismo ejemplo en la traducción A del castellano:



**Figura 7.** La figura de la distancia en la narrativa de las escenas en castellano, versión A. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 14.

Podemos observar una serie de divergencias entre la traducción al inglés y esta traducción al español en cuanto a la caracterización del narrador y el tratamiento de la mitología

presentada por la obra mediante mecanismos narrativos. En este caso el traductor ha alterado la medida de distancia preestablecida por la versión en inglés y ha optado por acercarse más. Esto se ha traducido en un intento de mayor especificidad por parte del traductor alterando el mensaje, lo cual se refleja en una mayor presencia en la obra y una menor presencia de ambientación natural. Aunque pretende mantener la falta de marco temporal propio de las fábulas (érase una vez, hace mucho tiempo, etc.), el uso de ‘hace tiempo’ parece reflejar una vivencia experimentada por el personaje que relata la historia, como si hubiera sido testigo de la misma. En la traducción en inglés el marco espacial no se definía con exactitud mientras que en este ejemplo en castellano se especifica quizá en demasía. Si continuamos con el relato, vemos que la versión inglesa se apoya en la ambientación propia de la historia creada por Miura: el narrador escogido es un delincuente perteneciente a la edad media que se dedica a secuestrar y vender niñas, sin más cultura que la del paganismo extendido por la zona. La escolarización de los personajes quedaba relegada a la nobleza por lo que las principales preocupaciones de la gente mundana es la lucha entre la herejía y la religión, caracterizando así de forma fiel a la intencionalidad temporal original al narrador en cuestión. Sigamos con la traducción A del castellano:



**Figura 8.** La figura de la distancia en la narrativa de las escenas en castellano 2, versión A. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 14.

La versión A en castellano da demasiados detalles redundantes que pueden llegar a confundir al lector además de imposibilitar la correcta rotulación de la viñeta. Algunas



otras diferencias entre las dos versiones son la falta de impersonalización que marcaba el origen del relato con *'it's said'* que en este caso se enfrenta a 'dicen' además de alterar totalmente el significado de la crueldad del acto ritual (el ritual original consistía en obligar a la víctima de la evisceración a dar una vuelta completa al árbol para enredarse en su tronco frente a esta versión que indica que una vez eviscerado, se movía el cadáver alrededor del árbol), debilitando el impacto simbólico (la ambientación tétrica como reflejo de las almas torturadas atrapadas en el bosque) de todo el discurso. Según Genette, el contexto asociado a la narrativa de la escena está dotado de un valor pragmático:

"It's role as an agent of mimesis can therefore emerge only retroactively, on a second reading or a subsequent recalling, which is not very compatible with the effect of immediacy it is supposed to be aiming for. This objection is not stupid (and for a good reason), but it also seems to me that a certain competence with narrative style can help the reader intuitively perceive the pragmatic or nonpragmatic nature of one or another detail." (Genette 1989:49).

La importancia de la elección y asignación del discurso de cada personaje desde una distancia apropiada es vital para que el impacto pragmático sea percibido correctamente por el lector, quedando en este caso inhabilitada y representada únicamente por el formato plástico del medio.

Veamos qué ocurre con la traducción B del castellano:



**Figura 9.** La figura de la distancia en la narrativa de las escenas en castellano, versión B. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2012, 14.

En este ejemplo vemos que el traductor pretende tomar una distancia distinta del anterior y dejar que sea el personaje el que relate la fábula con un registro mucho más informal y más propio de un personaje de baja alcurnia, pero a pesar de ello, el estilo afecta al pacto de ficcionalidad. Nos encontramos en la cara opuesta de intentar reducir la distancia: en el caso A se pretende dar demasiada información verbal sobre unos elementos no verbales lo cual hace que el traductor tome más peso en el discurso que el personaje; mientras que en el caso B la incorrecta caracterización de un personaje hace que su discurso quede totalmente privado de misterio y tensión debido a un exacerbado y pretendido uso del lenguaje informal. Aunque la información es algo más fidedigna (tanto en el supuesto conjunto de herejes como en los pormenores del ritual), se transmite el mensaje de una forma poco apropiada (especificación de marco temporal y espacial, vocabulario inapropiado y fuera de carácter, falta de tensión).



**Figura 10.** La figura de la distancia en la narrativa de las escenas en castellano 2, versión B. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2012, 14.

El problema sigue siendo perceptible en la segunda imagen en la que se puede apreciar la pérdida de nuevo de la intencionalidad original: preparar la descripción de la escena para alcanzar un clímax de tensión que dará lugar posteriormente a un tétrico combate. En este caso, se pierde toda la referencia ilusiva<sup>32</sup> del contexto asociado a la narrativa de la escena, puesto que a pesar de que el discurso traducido pueda considerarse equivalente a la obra original, no funciona de forma pragmática ni mantiene el discurso caracterizado en base

---

<sup>32</sup> (Genette 1983:165).

al narrador de forma adecuada, acortando demasiado la distancia entre traductor y obra traducida en lugar de distanciarse para aportar una mayor presencia descriptiva que suscite a la inmersión narrativa.

## LA NARRATIVA DE LAS PALABRAS

Aunque la narrativa de las escenas es por mérito propio uno de los mecanismos centrales de la producción literaria por su facilidad de condensar las realidades, no debemos quitar importancia a la narrativa de las palabras. Al igual que hablábamos de cómo se emplea el registro verbal para poder explicar lo no verbal, ahora vamos a dirigir nuestra mirada a cómo se emplean las palabras para crear la expresión de los personajes dentro de la historia: cómo se expresan, cómo dialogan y especialmente cómo son reflejados en las traducciones de la obra seleccionada. El uso del medio verbal en función de la verbalidad de la obra se mide según Genette mediante tres rasgos discursivos<sup>33</sup> que a su vez se caracterizan por la intervención del narrador para relatar los hechos (el discurso narrado), la libertad discursiva de los personajes por su propia mano (el discurso inmediato o mimético) y por último una yuxtaposición de ambos con la presencia de un narrador que emplea verbos declarativos además de la mimesis de los diálogos. Cabe decir que ni el discurso narrado o narrativizado<sup>34</sup> ni el discurso transpuesto tienen cabida en el medio que estamos analizando puesto que en el manga no existe intervención posible de un narrador en medio de un diálogo ni de manera sostenida ni como referente narrativo, mientras que encontramos más o menos instancias de la presencia de un narrador omnisciente siempre alejado de cualquier tipo de interacción en contadas ocasiones<sup>35</sup>. Dejando de lado estas dos categorías discursivas que encontramos en Genette, nos interesa especialmente estudiar los casos referentes al uso de la tercera categoría del discurso mimético por su uso de la distancia gradual, es decir, la correcta aplicación de la distancia en el discurso inmediato; el discurso narrado siempre marca la mayor distancia posible de los sujetos y de la mimesis y no entraña una dificultad añadida a las elecciones posibles para su traducción a pesar poder encontrarse en escasas situaciones.

El discurso inmediato aporta una de las mejores cualidades del medio audiovisual del cómic o manga mediante su facilidad para adentrarse en la psicología de los personajes además de ser uno de los recursos narrativos más empleados por la novela moderna<sup>36</sup>. Al prescindir de un narrador externo la mayor parte del tiempo da rienda suelta a los

---

<sup>33</sup> (Genette 1983:171).

<sup>34</sup> (Castany 2008:12).

<sup>35</sup> "Con mayor intensidad, comic y cine son reacios a emplear las modalidades indirectas de transcripción del pensamiento del personaje, que son características de la novela y que implican la presencia dominante del narrador." (Muro 2004:214).

<sup>36</sup> "Curiously, one of the main paths of emancipation of the modern novel has consisted of pushing the mimesis of speech to its extreme, or rather to its limit, obliterating the last traces of the narrating instance and giving the floor to the character right away." (Genette 1983:173).

sentimientos, los pensamientos y las palabras de los personajes en todo momento: el apoyo visual nos muestra el enfado o alborozo sin mediar palabra y las discusiones se dan abiertamente sin aparente interpretación, solo existe la dinamicidad del momento y las reacciones de los personajes sin ser adulteradas por un narrador. Y así debiera de ser, pero no toda traducción puede ser fiel en todo momento ya sea por la adaptación cultural, lingüística o simplemente, espacial. Los personajes se deshacen en monólogos internos y diálogos enrevesados con total transparencia, sin mediador. Estudiemos un ejemplo:



**Figura 11.** La figura de la distancia en la narrativa de las palabras en inglés. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 16.

El autor hace uso del medio visual (gracias al uso de globos estrellados resaltados con líneas de movimiento o dinamicidad para reflejar pensamientos intrusivos) como apoyo para entender que el diálogo que vemos es interno: asistimos a los pensamientos sin adulterar del protagonista. Este es el modo más puramente mimético del lenguaje, en el que el autor dota de expresividad y pensamientos propios que quedan plasmados en las hojas, no existe ningún tipo de ‘director narrativo’ (Genette 1983:175) ya que el propio monólogo toma la iniciativa. Vemos que el protagonista se expresa con pura naturalidad y en su discurso prima la celeridad y vulgaridad, los pensamientos se agolpan en su mente ya que está apurado: está en medio de un combate y no está siendo ventajoso. Las traducciones al castellano intentan a su vez reproducir estas sensaciones, pero las elecciones de los traductores parecen obstaculizar el mensaje final.



Observemos la distancia del traductor en la traducción al castellano en el ejemplo A:



**Figura 12.** La figura de la distancia en la narrativa de las palabras en castellano, versión A. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 16.

Vemos que se mantiene la celeridad, pero no el estilo propio asociado a la mentalidad del protagonista. Mientras que en la versión inglesa intenta mostrar la desesperación de la situación sin aparente intención de rendirse, en esta versión el protagonista se cuestiona y parece dar por perdido el encuentro (nada más alejado de la verdad) y toda la viñeta se transcribe como un lamento. Aunque el uso del lenguaje malsonante está bien adaptado, el diálogo interno resulta derrotista y pierde algo de naturalidad por la elección de tiempos verbales. Al usar la categoría discursiva más difícil de trabajar que estamos atentamente observando, la inmediata, el traductor debe no solo tratar de imitar el discurso del personaje sino practicar la mimesis del lenguaje idiosincrático del personaje en cuestión. Más allá de las cuestiones de adaptación (a una lengua, a un medio, a una audiencia o a un espacio) siempre hay que ser conscientes de que no habla el autor por la boca del personaje: el personaje se expresa libremente y el escritor lo deja por escrito. Más allá del análisis de una viñeta, el autor está en contacto con todo un elenco con mayor o menor trasfondo y debe ser fiel<sup>37</sup> al estilo propio de cada personaje y en este caso no se consigue, siendo más evidente la intromisión de una mano creativa en el diálogo del personaje y

---

<sup>37</sup> (Genette 1983:185).

formando la idea en los lectores de que aquello que se está leyendo no está ocurriendo: está siendo contado. Pasemos a la distancia expresada en la versión B del castellano:



**Figura 13.** La figura de la distancia en la narrativa de las palabras en castellano, versión B. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2012, 16.

En el ejemplo de la traducción B del castellano el traductor opta por intentar ser más expresivo, pero vuelve a fallar en el registro y el tono elegido para caracterizar al protagonista. Esta viñeta es una concatenación de ideas que resulta poco idiomática al ver el uso de una palabra malsonante como si de un vocativo se tratase, además de usar tres elecciones que entre sí no resultan en un diálogo interno coherente. Mientras que la versión inglesa se basa en darnos a entender que el protagonista se encuentra en un apuro porque la situación se está complicando y que el número de oportunidades para salir con éxito se está reduciendo, esta versión centra su narrativa en que el protagonista se queja de la situación, mientras que el combate es redundante, pero a su vez recuerda que ha tenido tres ocasiones de salir airoso: todo ello en un instante comparable a unos segundos. Aunque el lector puede hacer perfectamente el esfuerzo comunicativo y ‘masticar’ más el mensaje, queda claro que la intencionalidad se pierde por la falta de coherencia en el diálogo interno además de dejar de lado la correcta caracterización del personaje mediante su discurso.

Al comienzo de este capítulo, hablábamos de que la distancia se medía gracias a la riqueza explicativa de lo no verbal mediante las palabras y de la mayor o menor presencia del escritor en la obra. Hemos podido observar que, si bien la versión en inglés cumplía con creces el equilibrio, ambas versiones en castellano pecan de ser descuidadas con la medida de la distancia y dejan ver su interpretación. Este análisis es en sí mismo un ejemplo perfecto de si la distancia puede o no alterar el significado de una historia aun pretendiendo decir o transmitir lo mismo: si el traductor se limita a intentar mantener el mensaje sin ver la intencionalidad de la distancia impuesta en la obra original y las elecciones conscientes del escritor, se pierde en el contenido y perjudica al efecto del realismo en el marco ficcional.



## LAS RELACIONES DE VOZ

Nos encontramos con la última de las grandes facetas narratológicas en las que basaremos el análisis de la obra: la voz. Esta sección compete a la realidad expresada no mediante el escritor sino a través de un tipo de narrador específico que expresará de la forma más subjetiva lo acontecido en conexión con sus vivencias, su forma de expresarse y su conocimiento según el nivel narrativo con respecto a la diégesis que se encuentre. Esto implica que toda enunciación relatada por un personaje ficticio debe estar sujeta al estilo<sup>38</sup> del mismo de acuerdo a las circunstancias en las que la instancia narrativa sucede puesto que de lo contrario, la intromisión de la figura del escritor sería palpable. Para poder llevar a cabo el pertinente análisis del corpus desde el punto de vista de la narratología dividiremos los conceptos a tratar en el discurso narrativo como la respuesta a las tres preguntas básicas en relación con la enunciación de la instancia narrativa<sup>39</sup>: ¿quién hace uso de la voz, desde dónde y cuándo? Las respuestas que trataremos vendrán de la mano de Genette, indicando el estudio de la persona que enuncia y ejerce de narrador ficticio (en relación con la enunciación o historia), el nivel narrativo (o situación de la enunciación en relación con dicha enunciación o historia) y las funciones que cumplen dentro de la narrativa en primer grado, además de las relaciones que pueden establecer las narrativas en segundo plano entre sí según su función metadieгética.

Para analizar las particularidades del tratamiento de la voz en la obra, daremos un paso más y analizaremos dos relatos en segundo nivel y veremos cómo afecta la interpretación de los mismos a la diégesis de la obra. En aras de llevar a cabo un análisis delimitado, nos centraremos en la observación de dos relatos consecutivos que guardan relación argumental entre sí y se encuentran dentro del relato marco: La historia de Peacaf y la infancia de Rosine.

---

<sup>38</sup> (Genette 1983:183).

<sup>39</sup> (Castany 2008:16).

## LA PERSONA Y LOS NIVELES NARRATIVOS

Para definir en qué consiste la persona, debemos aclarar que Genette concibe la elección como un mero trámite retórico<sup>40</sup> ya que es una decisión consciente del escritor que simplemente debe apostar por otorgar la voz a un narrador que se encuentre fuera del rango narrativo o dar esa voz a un personaje que pertenezca a la corriente narrativa (ya sea el protagonista o un mero espectador), lo que consecuentemente catalogaremos como un narrador homodiegético o un narrador heterodiegético dependiendo del caso referido; mientras que haciendo mención al concepto de narrativas en segundo plano (o creación de metadiégesis), el análisis referirá el papel añadido de narrador y personaje dentro de las historias, siendo precisamente la diferencia entre estos papeles donde se encuentra el objeto de estudio. La historia de Peacaf y la infancia de Rosine proponen dos relatos separados del marco temporal continuo de la historia central que constituyen relatos completos en sí mismos y que a su vez complementan con una marcada funcionalidad el nivel narrativo principal. Dichos relatos funcionan a un nivel supeditado a la historia principal, formando relatos metadieгéticos. Este segundo nivel de narración puramente dieгético da libertad a los personajes para adoptar de forma paralela una nueva posición y dar lugar a distintos tipos de narradores compatibles con la división propuesta para la persona y su definición, por lo que la identidad del narrador se redefine en función del nivel narrativo desde el cual se enuncia: el narrador extradieгético y el narrador intradieгético.

Esta demarcación de los tipos de narrador se define mediante la complementación de las distintas posibilidades de narradores, quedando la figura de narrador propuesta por el escritor caracterizada por una serie de elementos que se combinan y que contribuirán a la creación de la diégesis siempre que sean bien interpretados por sus traductores, por lo que prima la atención a la manipulación de la metadiégesis que afectará a su vez a la diégesis misma.

---

<sup>40</sup> (Genette 1983:244).

## EL NARRADOR HETERODIEGÉTICO Y EXTRADIEGÉTICO

Bajo el papel de narrador extradiegético, el enunciante pasa a relatar una historia con la cual no guarda relación en tanto que no aparece en ella como personaje adoptando la narración en primer grado sin ser parte de los hechos. El narrador se convierte así en origen y figura central de la enunciación (que no de la historia) ya que interpreta y configura el argumento desde un punto de vista personal y subjetivo para la audiencia. El medio audiovisual del cómic dificulta la adscripción a un único tipo de narrador o enunciador (aunque podría tildarse informalmente como una historia coral narrada por un elenco de personajes) y precisamente es por su carácter mostrativo<sup>41</sup> por lo que cobra una vital importancia el papel de la imagen, que nos muestra elementos de forma comunicativa y que a su vez forma parte de la enunciación narrativa.

Veamos un ejemplo de la voz en un narrador extradiegético y heterodiegético con la narración de la historia de Peacaf:

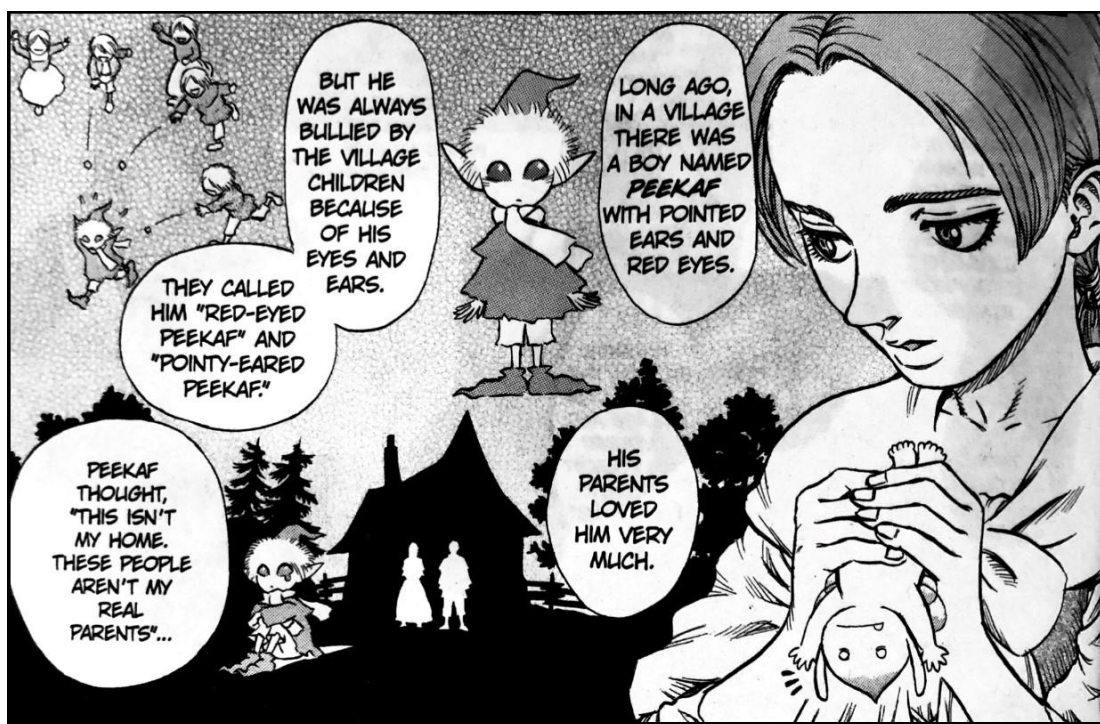


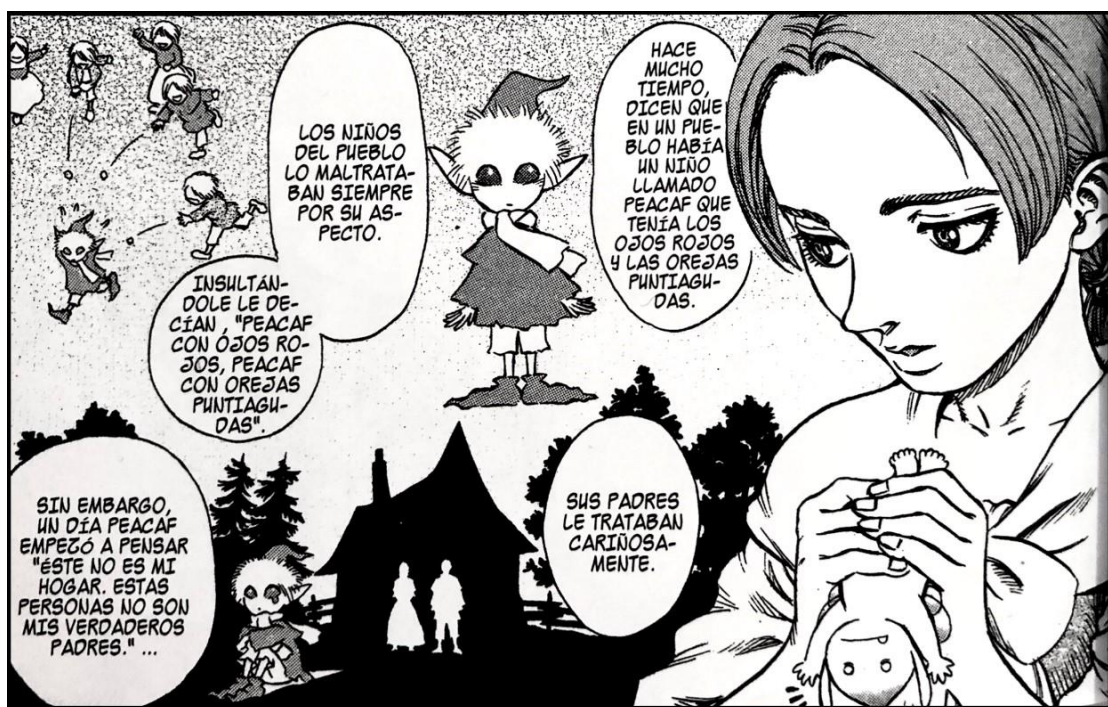
Figura 14. Persona y niveles narrativos en inglés. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 15.

En la traducción inglesa, vemos como uno de los personajes de la trama general en el relato marco, pasa a ejercer de narrador heterodiegético, relatando el comienzo de una fábula al protagonista. Dicha fábula es una historia ficticia de transmisión oral que

<sup>41</sup> (Muro 2004:140).

reproduce una niña que ha nacido y crecido en un ambiente rural con un alto nivel de analfabetismo y cuyo supuesto marco temporal, se sitúa en torno a la Edad Media. Como narradora heterodiegética, Jill cuenta una historia con la que no guarda relación: no aparece en ella por lo que la ausencia del narrador como personaje en la historia es absoluta y por eso emplea la narración en tercera persona como narrador omnisciente. En su papel, se limita a reproducir la fábula con cierto tinte infantil (con el apoyo visual de que la historia queda reflejada por la mente de una niña) y un lenguaje sencillo pero efectivo.

Veamos la traducción del castellano A:



**Figura 15.** Persona y niveles narrativos en castellano, versión A. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 15.

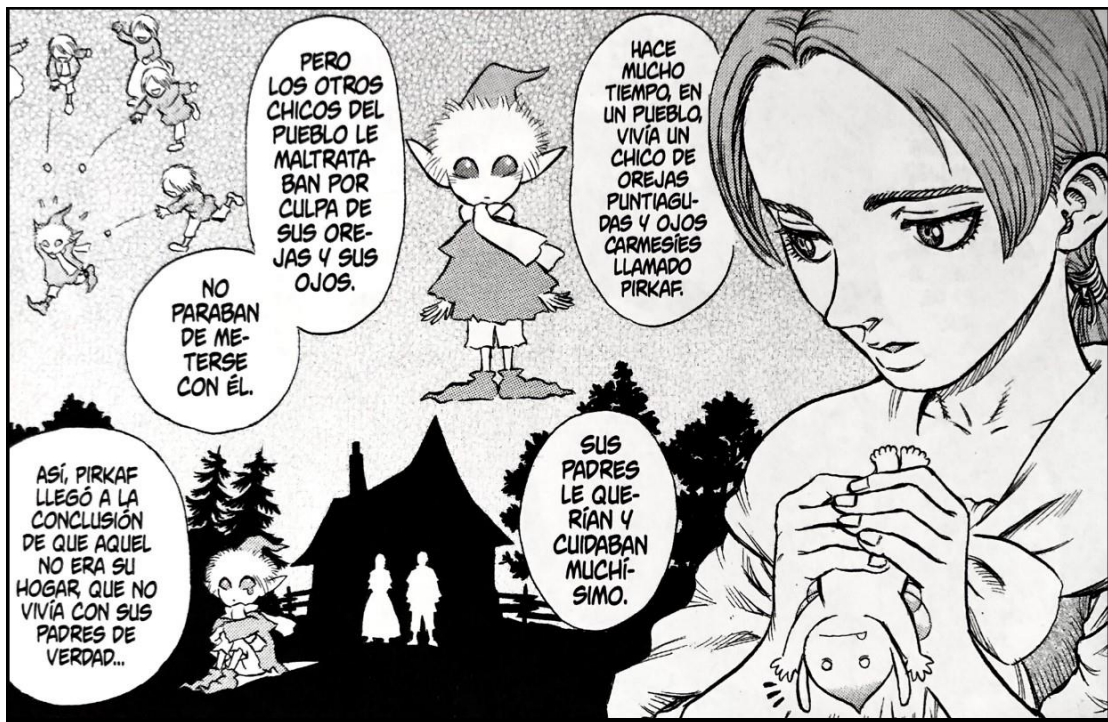
Se mantiene la marca de inexactitud temporal citando que la acción pertenece al pasado, pero se ve interrumpida por el uso de una tercera persona del presente como intervención narrativa, para posteriormente seguir adjudicando el papel de narrador a la niña. En este caso quizá habría sido más acertado empezar el relato haciendo uso del verbo de forma impersonal “se dice que hace mucho tiempo...” para evitar una incongruencia de perspectiva narrativa. La misma incongruencia se encuentra al ver el uso de la conjunción



“sin embargo” tras la narración de las circunstancias del personaje, consecuencia de una lectura incorrecta por parte del traductor del orden de los globos<sup>42</sup>.

Otros elementos que desnaturalizan la expresión escrita son el uso de adverbios, el intento de evitar la redundancia (*because of his eyes and ears/aspecto*) además de la introducción de elementos explicativos innecesarios que dificultan la correcta enunciación de la historia además de lastrar el lenguaje y, por lo tanto, anulan la voz del narrador<sup>43</sup>.

Veamos la traducción B del castellano:



**Figura 16.** Persona y niveles narrativos en castellano, versión B. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2012, 15.

Lo primero que llama la atención en esta traducción es la decisión de readaptar la grafía del nombre de “Peacaf” a “Pirkaf”. En la traducción inglesa ya se había sido adaptada como “Peekaf” a partir de la pronunciación japonesa /'pi:kæf/ lo cual muestra que se pretendía ser lo más fiel posible al original (fonéticamente), manteniendo también cierta naturalidad en la lengua de llegada (desde el punto de vista de la pronunciación de una niña angloparlante). Mientras que el traductor de la versión A en castellano mantiene la

<sup>42</sup> Las viñetas en el manga deben de leerse de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda, rasgo a su vez característico de la escritura japonesa.

<sup>43</sup> “The truth is that nearly all of them (characters) do present, at least at some time, some eccentric characteristic of language, an incorrect or dialectical or socially imprinted turn of phrase, a typical acquisition or borrowing, a blunder, howler, or tell-tale slip, etc.” (Genette 1983:184).

transcripción angloparlante y decide cambiar ligeramente la escritura al introducir la palatal ‘c’ (mucho más normalizada en la expresión escrita en español), el traductor de la versión B del castellano introduce sonidos inexistentes que no sugieren naturalidad ni en el discurso infantil ni en la lengua de llegada además de reintroducir el uso de la ‘k’, perdiendo tanto la localización del nombre para la audiencia española como la fidelidad al nombre original. Aunque parece que en este caso se interpreta correctamente el orden de los globos para que el mensaje sea correctamente comunicado, el último globo se concibe como razón concluyente de todo lo relatado en la viñeta, cuando en realidad se está interrumpiendo el hilo de pensamiento del personaje que finaliza en una viñeta de la siguiente hoja. Se siguen observando adiciones innecesarias que no resultan naturales y obstaculizan tanto la enunciación o uso de la voz del narrador específico como la propia naturaleza de la fábula en sí, perdiéndose aspectos de la voz infantil como la simplificación de la narrativa en frases cortas con hechos sucesivos que a su vez dan lugar al argumento propio de la historia, desnaturalizando el habla de la narradora.

## EL NARRADOR INTRADIEGÉTICO Y HOMODIEGÉTICO

Una vez visto el modelo más clásico de narrador ausente de la historia, continuaremos con el estudio de la metadiégesis narrativa para observar el caso de un narrador que es parte de la historia que cuenta. El narrador intradiegético, a diferencia del ejemplo de narrador anterior, forma parte de la diégesis que él mismo enuncia, y por lo tanto se pasa al modelo de la primera persona en la que el 'yo' subyacente en todo acto narrativo equivale a quién enuncia y forma parte del universo diegético. En este caso abordaremos una analepsis argumentativa prolongada en la que se habla de un pasado que incluye a la misma narradora de los ejemplos anteriores que reformula su enunciación desde un punto de vista distinto, pasando a ser un relato con narrador homodiegético y más específicamente, narrador autodiegético<sup>44</sup> o narrador testigo (dependiendo de cómo se entienda el relato secundario, ya sea como un recuerdo de la niña o como el relato de la infancia de su amiga, puesto que esta división depende del grado de implicación del narrador en la propia enunciación en relación con la historia que observa o protagoniza).

Observemos un ejemplo de la infancia de Rosine:



**Figura 17.** Persona y niveles narrativos en inglés 2. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 15.

En esta breve narración, podemos apreciar que Jill se autodefine como enunciante de la analepsis y describe con sus propias palabras los recuerdos que tiene de su amiga Rosine intentando describirla como una niña con un comportamiento poco habitual (dentro del marco establecido de la normalidad entre las niñas y mujeres en la Edad Media) y

---

<sup>44</sup> (Muro 2004:147).

especialmente aventurera. Dentro de la misma analepsis se nos da a entender por qué Rosine se comporta así. Veamos el siguiente ejemplo de la traducción en inglés:

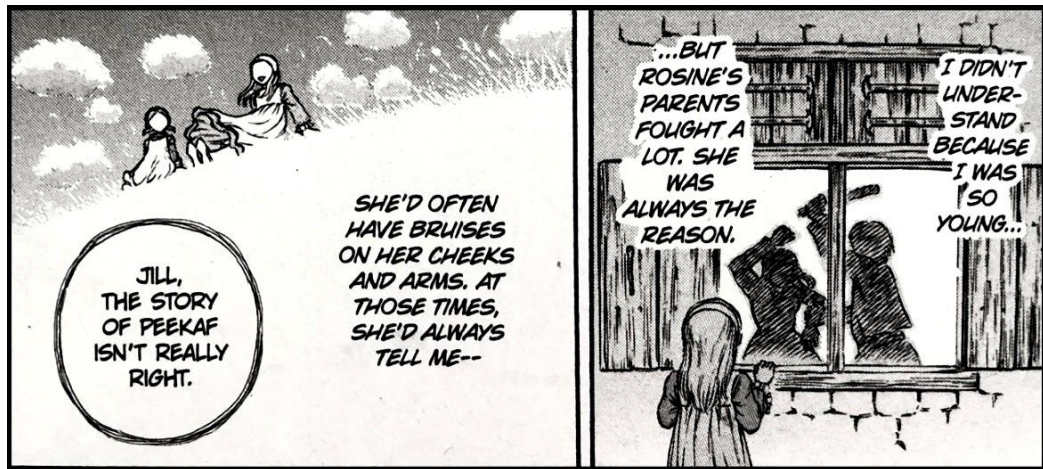


Figura 18. Persona y niveles narrativos en inglés 3. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 15.

La historia se desenvuelve con más detalle dando a entender que tanto ella como su madre sufren continuos abusos físicos por parte del padre, por lo que ese comportamiento aventurero que la caracteriza es la ausencia de necesidad de preservación o temor al dolor además de la necesidad de escapar del ambiente de violencia de su hogar (el personaje entiende que el típico comportamiento femenino con respecto a la idea de fragilidad no le es aplicable). La traducción inglesa respeta la caracterización de la expresividad infantil y deja en manos de Jill, la descripción con tono infantil y limitado de la percepción de su situación y actitud desde el prisma del cariño. Veamos la traducción A del castellano:

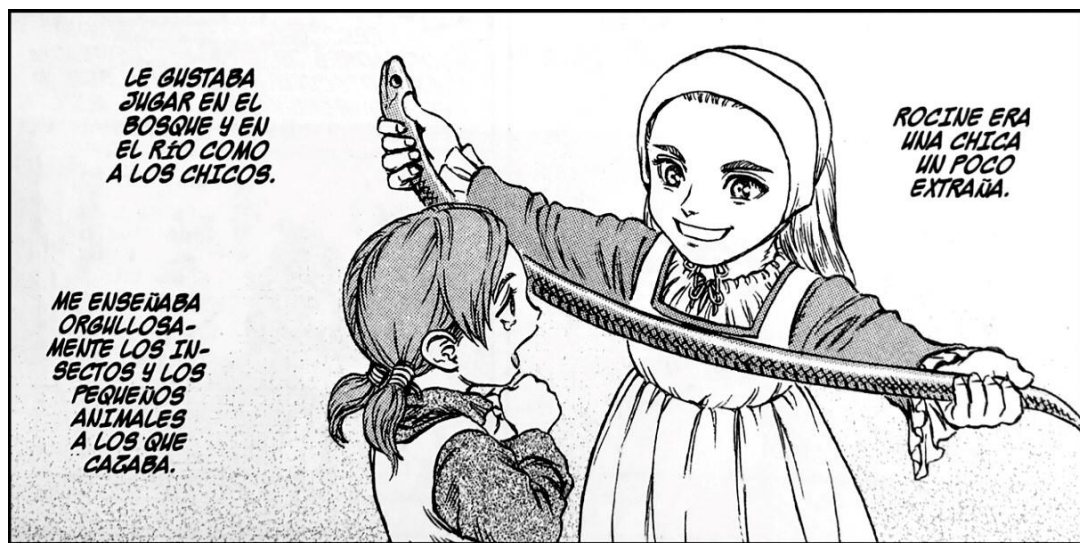


Figura 19. Persona y niveles narrativos en castellano 2, versión A. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 15.



Podemos observar que no es tan fácil mantener el mensaje original. En la traducción A del castellano vemos una adaptación de los mismos elementos que aparecen en la versión inglesa (perfectamente aceptables) para describir la actitud de la pequeña, aunque en ocasiones peca de no respetar la lógica de mantener una voz coherente con el narrador, ya que una niña pequeña hablaría de bichos y no de insectos, el uso de adverbios de modo se repite en cada página restando naturalidad al discurso, pero aun así ofrece una descripción acertada. Sigamos con la siguiente escena explicativa de la traducción A:

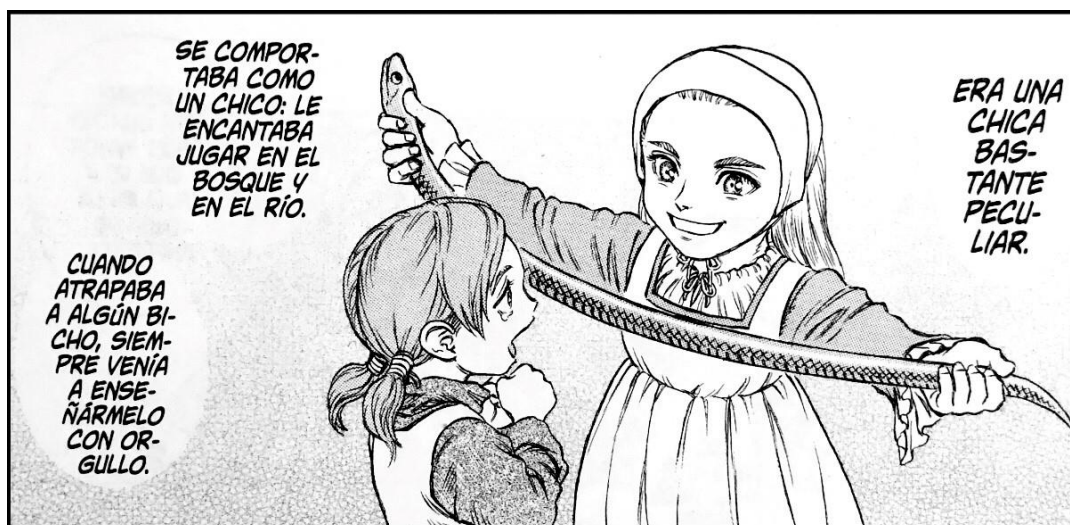


**Figura 20.** Persona y niveles narrativos en castellano 3, versión A. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 15.

En este caso vemos que el mensaje ha sido ligeramente tergiversado. Mientras que en la traducción inglesa los padres ‘peleaban mucho’ lo cual acompaña perfectamente el dibujo e implica claramente el uso de la violencia de la ‘desavenencia familiar’ en este caso se utiliza ‘discutían’. La analepsis se centra en que Rosine nació como fruto de una violación masiva por parte de soldados a varias mujeres del pueblo en época de guerra y desde entonces, su madre sufre el abuso verbal y físico del padre volviéndola frágil y temerosa, por lo que queda totalmente descartada la posibilidad de un enfrentamiento verbal o discusión entre los padres. El resultado de esta elección de palabras enmascara el abuso existente y lo suaviza tildándolo de discusiones (de forma innecesaria ya que la violencia física es explícita por parte del autor original tanto en imagen como por escrito y forma parte de la narrativa del presente corpus como motor diegético) que originalmente se percibía como peleas al pasar por el punto de vista infantil, normalizando la situación y quitándole peso argumental. Al manipular la motivación temática que acompaña como descripción a la imagen, se divide la complicidad entre la transmisión del mensaje mediante los dos sistemas que conforman el manga: el lenguaje plástico transmite una

idea que la lengua natural en esta traducción no apoya<sup>45</sup>. La importancia en la fidelidad de transmisión del mensaje de la violencia será un punto focal en la historia central: reflejará la interpretación y cruenta imitación por parte de los niños de aquello que hacen los adultos y cómo la inocencia infantil proyecta de una forma macabra estos actos. Por último, llama la atención el uso en singular de ‘brazo’, el punto que separa la conjunción copulativa entre frases coordinadas o la introducción del componente temporal ‘en aquel entonces’ cuando la frase ya estaba delimitada temporalmente. En este caso, aunque encontramos expresiones que no cuadran con la voz de la narradora, preocupa más la alteración del mensaje que subyace a la enunciación por parte de la voz infantil: nunca se debe alterar el mensaje principal ya que de lo contrario se perderá antes de pasar por el prisma de la voz. El autor selecciona una voz para enunciar el mensaje de una forma particular y explícita y carece de sentido intentar imitar una voz infantil femenina si no se tiene en cuenta el mensaje inicial.

Pasemos a la traducción B del castellano:



**Figura 21.** Persona y niveles narrativos en castellano 2, versión B. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2012, 15.

En este caso observamos que se intenta mantener la voz infantil y se suprime el adverbio de modo (poco habitual en niños) y se emplea un vocabulario algo más apropiado, pero el problema de fondo empieza ya en la caracterización del personaje de Rosine. La

<sup>45</sup> “El cómic incorpora la lengua natural como uno de sus integrantes, lo que da lugar a una dualidad de códigos (lo mismo que su convergencia con otros medios de comunicación y artísticos y la adopción de estructuras suplementarias como las narrativas) que provocan no solo su especificidad expresiva, sino una complejidad sígnica, de enorme poder comunicativo, que choca, paradójicamente con la aparente sencillez y transparencia del texto.” (Muro 2004:65).

historia nos presenta una niña que no teme a los riesgos de sus escapadas, enfrentarse a bichos o aventurarse en sitios relativamente peligrosos por un claro motivo: la ausencia de miedo a hacerse daño que, en este caso, se expresa de una forma tajante y poco apropiada tanto por parte de la voz de la narradora como para la audiencia real de la lectura. El mensaje superficial a transmitir en esa viñeta por parte de la voz infantil es ‘ser tan valiente o arriesgada como si fuera un chico’ ya que la valentía era propia de los niños (teniendo en cuenta el marco temporal) y la admiración infantil de tener una amiga que no temía hacerse daño. La elección de palabras resulta inapropiada y poco fiel al marco argumental ya que la niña no exhibe ningún comportamiento masculino en ningún momento y debe de entenderse que la elección de palabras pretende transmitir un mensaje a través de la voz infantil. La progresión de la interpretación errónea del mensaje continúa en la escena explicativa:



**Figura 22.** Persona y niveles narrativos en castellano 3, versión B. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2012, 15.

Podemos apreciar que se intenta mantener aún la voz infantil femenina pero el mensaje subyacente queda totalmente alterado. Al igual que en el ejemplo anterior, se utiliza el concepto ‘discutir’ cuando carece de sentido tanto acompañado por la imagen<sup>46</sup>, como en la caracterización del personaje de la madre de Rosine, o en la interpretación de la voz infantil del suceso. El problema se encuentra en la culpabilización de la víctima de abuso infantil del mismo. La elección de las palabras resulta muy pobre cuando se comprende el mensaje original a transmitir por el autor y por el cual selecciona una voz infantil para

<sup>46</sup> “El cómic presenta generalmente, dentro incluso de la propia viñeta, una vinculación estrecha entre la narración delegada, constituida por didascalias, y la imagen. Esta situación narrativa-mostrativa suele resolverse, por lo general, haciendo que la imagen traduzca o ejemplifique lo que indica la palabra, fenómeno en que coincide con el cine.” (Muro 2004:159).

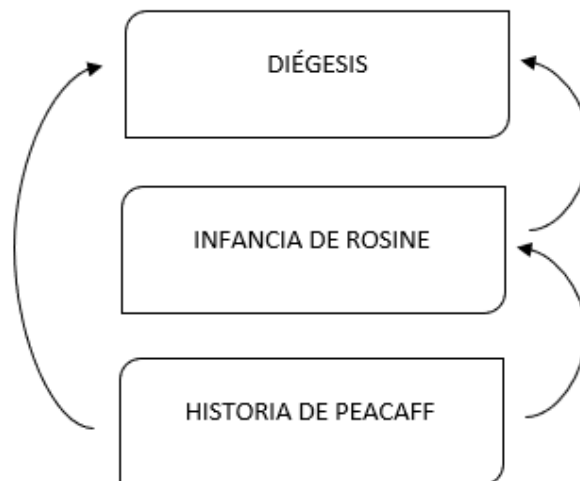
explicar la analepsis de una forma tan personal o autodiegética: no sólo relata una historia de la que forma parte, sino que la relata tal y como ella la ha vivido e interpreta.

La clara intencionalidad tras la lectura del mensaje subyacente a este relato es mostrar la vulnerabilidad a la que el personaje de Rosine está expuesto durante toda su infancia, por lo que resulta inapropiado la normalización de la violencia física mediante la alteración de palabras que se acaba transmitiendo como la culpabilización de una víctima infantil del abuso mismo. Recordemos que el mensaje subyacente a transmitir es la violencia adulta y la interpretación infantil de la misma, no la normalización o culpabilización del abuso. En el siguiente punto, veremos cómo afectan en sí ambas metanarrativas a la historia marco bajo el estudio de su función.

## FUNCIONES DE LOS RELATOS METADIEGÉTICOS

La última de las categorías que estudiaremos de las teorías de Genette será la aplicación de las distintas funciones que puede generar una metanarrativa en relación con la narrativa principal o relato marco. La existencia de relatos que se separan tanto en tiempo como espacio de la diégesis central de la historia es una de las mecánicas más empleadas para poder ofrecer un trasfondo más completo de forma indirecta, fingiendo en ocasiones saciar la curiosidad de los propios personajes de la historia para cumplimentar adecuadamente las descripciones de situaciones o personajes que, de otra manera, nos serían desconocidas. Genette estudia qué relaciones se establecen entre los relatos marco y las metanarrativas y que funciones cumplen dentro de las mismas. Aunque existe la posibilidad de que no se establezca una relación explícita entre ambos, esta seguiría cumpliendo una función: Genette nos ofrece el modelo de Scheherezade<sup>47</sup> y sus cuentos sin relación ninguna con la diégesis central que, no obstante, cumplen con la función de distraer al sultán. En este caso, seguiremos con los modelos propuestos al principio del capítulo: la historia de Peacaf y la infancia de Rosine.

Estos relatos cumplen con una función metadieгética, ya que ambos siguen construyendo la historia a un nivel más elevado<sup>48</sup> que la diégesis de la historia marco, pero se encuentran a distintos niveles entre sí, constituyendo una relación de influencia vertical.



La verticalidad metadieгética del corpus se emplaza dentro del marco temporal dieгético, siendo la historia de Peacaf el relato metadieгético más antiguo que tiene contacto con la

<sup>47</sup> (Genette 1983:248).

<sup>48</sup> "We Will define this difference in level by saying that any event a narrative recounts is at a diegetic level immediately higher than the level at which the narrating act producing this narrative is placed." (Genette 1983:228).

diégesis central del relato marco y, por lo tanto, situándose a mayor profundidad narrativa. El relato de la infancia de Rosine cumple también con una función metadiégetica puesto que nos revela datos que influyen en la concepción de la historia marco, pero se encuentra a una menor profundidad narrativa que el relato anterior por lo que se ve influido a su vez por el nivel metadieético superior además de influir a su vez en el nivel dieético de la historia. Para poder observar dicha configuración, explicaremos el argumento de cada uno de los relatos metadieéticos mediante imágenes clave, las relaciones entre ambos niveles metadieéticos, la relación con la diégesis y su función en la misma.

## LA PROFUNDIDAD DIEGÉTICA: LA HISTORIA DE PEACAF

El relato o fábula de Peacaf nos ofrece la construcción de una narrativa ficticia dentro de otra narrativa: es un cuento de hadas de transmisión oral entre los niños del remoto pueblo donde nacen Jill y Rosine. Este cuento relata la historia de un pasado incierto en el que el pequeño Peacaf, un niño de rasgos extraños acosado por los demás, decide escapar para ir en busca de su verdadero hogar al bosque de los elfos. El bosque, un lugar mágico donde nadie debía adentrarse según los adultos, será el escenario donde Peacaf encontrará la verdad que tanto deseaba encontrar: Peacaf contrajo una enfermedad mortal cuando tan solo era un bebé por lo que sus padres decidieron romper el tabú y adentrarse en el reino mágico del bosque para pedir ayuda a los elfos, pero la misma magia que curaría al bebé le haría adoptar rasgos élficos. Al ser consciente de cuánto habían arriesgado sus padres por él, Peacaf decide volver junto a ellos, pero ya es tarde pues el paso del tiempo no discurre de la misma forma en el mundo mágico y 100 años se sucedieron en el mundo real en tan solo un instante. Peacaf no podía volver con sus padres fallecidos tiempo ha ni podía volver con los elfos ya que había rechazado su mundo, quedándose solo en una loma situada entre ambos mundos.

Miura se deja influenciar libremente en la creación de su obra por mitología pagana y el folclore europeo, adaptándolo a su gusto personal para crear nuevas historias, reflejando en este caso la influencia de las creencias paganas irlandesas y escocesas del mito del *changeling*<sup>49</sup> o rapto de las hadas. Este mito nos cuenta cómo las hadas, ya sea por capricho o venganza, raptaban a bebés sanos dejando tras de sí sus propios vástagos para engañar a los padres humanos. Estos niños tenían un aspecto extraño y se comportaban de formas peculiares y la única forma de recuperar al original era adentrarse en el mundo de las hadas para exigir su libertad o exponer al pequeño elfo a engaños que le desenmascarasen o a las inclemencias del tiempo para que las hadas vinieran a salvarlo. Este relato metadieético influirá tanto en la concepción de la estructuración de la diégesis como en la de la metadiégesis de la infancia de Rosine de una manera crucial puesto que nos presentará la verdadera naturaleza de la historia.

Las fábulas o relatos infantiles cumplen una función muy común dentro del marco narrativo, fomentando el uso de analogías para forzar un cambio de actitud<sup>50</sup> entre los personajes que se reflejará posteriormente en la actitud del lector. Este tipo de mecánica

---

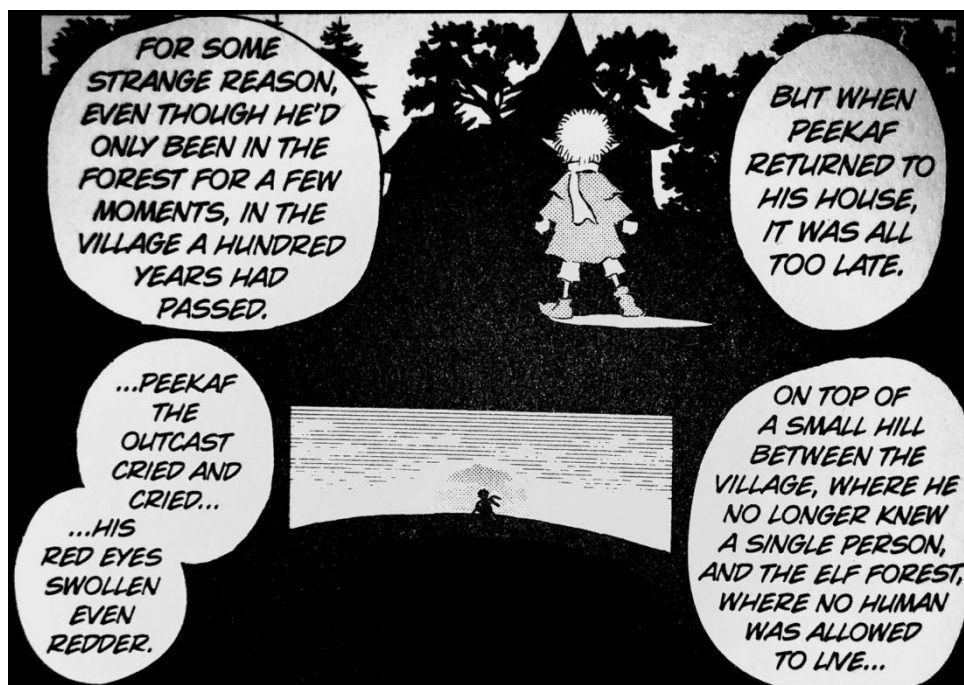
<sup>49</sup> (Monaghan 2004:82).

<sup>50</sup> (Genette 1983:233).



suele emplearse para la persuasión de la audiencia, pero en este caso tendrá el efecto contrario dentro de la diégesis y metadiégesis. La relación que este relato establece con el relato marco es puramente temática, fabricando una analogía premonitória de lo que acontecerá en el relato primero, mostrando una serie de elementos que se repetirán prácticamente en el mismo orden en la metadiégesis de Rosine: un niño inadaptado e infeliz que recibe abusos deja el pueblo donde vive para alcanzar un supuesto hogar ideal en un mundo mágico al alcance de su mano, existe una prohibición para el acceso de los humanos al mencionado mundo mágico, el rechazo de dicho mundo implica automáticamente la expulsión o castigo, la adquisición de conocimiento hace que el niño pretenda volver con su familia y por último la asunción infantil de la culpa y castigo por sus actos quedando separado por siempre de ambos mundos.

Tanto la metadiégesis de Peacaf como la diégesis del corpus se centran en el sufrimiento del mismo destino por parte de los niños al ser eternamente castigados por sus ingenuos errores, mostrando una estructura narrativa cíclica que solo podrá ser transmitida en las metadiégesis y diégesis si se analiza de antemano. En este capítulo estudiaremos cómo se refleja la estructura metadiegetica de un relato en segundo plano en la diégesis y si se emite el mismo mensaje en las tres traducciones:



**Figura 23.** Funciones de los relatos metadiegeticos en inglés. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 15.

La imagen nos presenta el desenlace de la fábula donde se muestra a Peacaf como paria y que a pesar de ser tan solo un niño, debe afrontar las consecuencias de su ingenuidad



infantil. Esta escena también es importante dentro del relato primero ya que establecerá una relación directa con la descripción de la muerte de Rosine: se repetirá el uso palabra por palabra de los tres globos del último panel (en formato cartucho en la última escena de Rosine) acompañando a la imagen de la niña cayendo muerta en pleno vuelo sobre una recóndita loma en dirección al pueblo del que escapó. La sincronización entre la iconicidad y verbalidad del lenguaje del manga es crucial en esta metadiégesis, ya que a pesar de que la imagen representa el mismo canon cíclico<sup>51</sup>, sin el apoyo del lenguaje perdería el impacto y el mensaje como analogía final, resumida como la muerte del cuento de hadas y por extensión, de la inocencia. Las traducciones al castellano presentan algunas divergencias en la conceptualización de la analogía que se representa dentro de la diégesis, además de su relación con la metadiégesis de la infancia de Rosine.

Veamos la traducción A al castellano:



**Figura 24.** Funciones de los relatos metadieéticos en castellano, versión A. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 15.

En esta versión de la fábula se introducen algunos ligeros cambios como el uso excesivamente informal del registro de los elfos, diversos calcos como el uso

<sup>51</sup> "Atendiendo ya a cada nivel específico, el relato se estructura con la disposición y ensamblaje de las acciones, descripciones y comentarios del narrador y la palabra de los personajes. Los relatos con estructura marcada suelen adoptar determinadas formas artísticas básicas, ya sea tendiendo a la simetría (con paralelismos y contraposiciones o contrapunteados), o a la gradación." (Muro 2004:204).

indiscriminado de un sujeto innecesario o intervenciones inexistentes de un narrador (ellos le dijeron, y uno de ellos le dijo, y ellos dijeron...) pero a pesar de ello se mantiene el tono de la metadiégesis y el calco que pretende dejar en la diégesis: mantienen la naturaleza de las creencias paganas de los elfos como seres caprichosos pero benévolo con los niños (salvan al bebé a pesar del tabú y le cuentan la naturaleza de su aspecto para que sea conocedor de los hechos), los puntos argumentales clave se refuerzan (describe el bosque mágico como prohibido, expresa la infelicidad de Peacaf y su decisión de ir en busca de los elfos a pesar del amor que le profesan sus padres y el arrepentimiento de haberles dado la espalda) y refleja la muerte de Rosine fielmente calcando los globos del último panel de la historia de Peacaf respetando el fin del relato como la muerte del cuento de hadas. Dejando de lado la estructura cíclica, la influencia de la metadiégesis sobre la diégesis sigue siendo notablemente perceptible, aportando conceptos clave como la infelicidad que propicia la huida en busca de un lugar ideal, la asunción de culpa infantil, el castigo o la muerte de la inocencia.

Veamos la traducción al castellano B:



**Figura 25.** Funciones de los relatos metadieéticos en castellano, versión B. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2012, 15.

En esta traducción se presentan más divergencias que cambian la percepción de la metadiégesis y hará que se desincronice la analogía y la diégesis, quedando su relación con la infancia de Rosine como un elemento secundario en vez de ser el desencadenante

de la metadiégesis. En este relato de Peacaf vemos que se rebaja la carga semiótica narrativa eliminando diversas mecánicas de la fábula como la singularidad de los escenarios (la figura del enclave del bosque junto al pueblo como lugar mágico y especial pasa a ser descrito como ‘un bosque en el que supuestamente vivían elfos’), de las criaturas mágicas (se introducen los elfos como ‘seres’), el relato élfico del motivo de su transformación (‘uno de ellos recordó una historia’) o el hecho de que se escapase sin avisar a sus padres pasa a ser descrito como ‘sin decírselo a nadie’. Estas elecciones cambian la percepción de la metadiégesis de ‘Peacaf es infeliz y parte en busca de los elfos al bosque mágico’ a ‘Peacaf realiza una travesura una noche’, infantilizando el recurso de la analogía como huella<sup>52</sup> en la diégesis para quedar reducida a una simple narrativa carente de un significado intrínseco más allá de un cuento de hadas con trazas paganas. Otro elemento que se percibe en esta traducción es la intoxicación invertida de la metadiégesis. Tal y como se explicó en el principio del capítulo, la relación que establece la diégesis con las metadiégesis es vertical y unidireccional, no bidireccional. Esta transgresión es fácilmente observable en la introducción de connotaciones negativas para con los elfos (‘estaba radiante de alegría, pero ellos la empañaron enseguida’), la destrucción de su naturaleza benévola hacia los niños (el viaje de sus padres es contado como ‘una historia’ eliminando toda referencia a Peacaf y su transformación aparece como moneda de cambio al ‘aplicar un conjuro’ y describiéndole como ‘mitad humano, mitad elfo’ lo cual enturbia absolutamente la supuesta moral de la metadiégesis) además del rechazo que expresan hacia Peacaf. El punto de vista de los elfos como seres crueles o desagradables solo aparece en la diégesis al ser en realidad niños humanos contaminados por su percepción del comportamiento humano en vez de simples elfos, transmitiendo la idea de que la bondad queda en los cuentos de hadas siendo la realidad humana cruel y violenta hasta bajo el manto del aspecto inocente.

Quizás la transgresión más grave para la función temática de la analogía sea la incorrecta interpretación (o deliberada elección) del texto de los globos en la escena final de Peacaf, donde se entrecruzan los textos del último globo de la penúltima viñeta y el primer globo de la escena final<sup>53</sup>. Miura decide calcar el lenguaje del final de la fábula con la muerte

---

<sup>52</sup> Genette afirma que dentro del estudio de las narrativas metadiegeticas: “For the sake of what follows it is necessary here at least to differentiate the main types of relationships that can connect the metadiegetic narrative to the first narrative, into which it is inserted.” (Genette 1983:232).

<sup>53</sup> Resulta vital entender la complejidad estructural de esta obra teniendo en cuenta la secuenciación de imágenes, como señala Muro “El nivel sintáctico del cómic se constituye por la relación de yuxtaposición

de Rosine para enfatizar la importancia de la muerte de la fantasía y la inocencia en la historia: la historia de Gatsu no tendrá cabida para la inocencia o un desenlace mágico afable. Aunque la rotulación resulta más armoniosa al tener un texto más ligero a la derecha y otro más denso a la izquierda, provoca la destrucción del cierre textual de la analogía que representa el cuento de hadas con respecto a la diégesis central. Al alterar el orden narrativo, la figura carece de importancia en la escena final de la muerte de Rosine puesto que se causa una desincronización entre las dos escenas, y el texto es ‘reacondicionado’ perdiendo una vez más el impacto emotivo y debilitando considerablemente su función análoga.

La falta de cuidado al tratar la metadiégesis de Peacaf lleva a la absoluta anulación de su función en la diégesis o historia marco, puesto que se destruye. Muro aclara al respecto:

“Buena parte de la peculiaridad semiótica del cómic deriva de la enorme importancia de la función conativa en este medio de comunicación: el mimo con que se trata al lector que se presupone poco dado al esfuerzo descodificador, que puede dar explicación [...] a las condiciones fundamentales del cómic, que se mueven, entonces, en varias tensiones dialécticas.” (Muro 2004:65).

Por lo tanto, entendemos que al no tratar las metadiégesis como las reestructuraciones de contenido diegético que son, estas pierden su funcionalidad real en la estructuración de acontecimientos, pues a pesar de que el formato plástico del manga intenta reconducir los paralelismos gráficos, no se sostienen de por sí sin la correcta sincronización con el lenguaje.

---

y combinación de viñetas, en una operación que puede denominarse como ‘montaje’, por similitud al cine.” (Muro 2004:98).

## EL RELATO METADIEGÉTICO: LA INFANCIA DE ROSINE

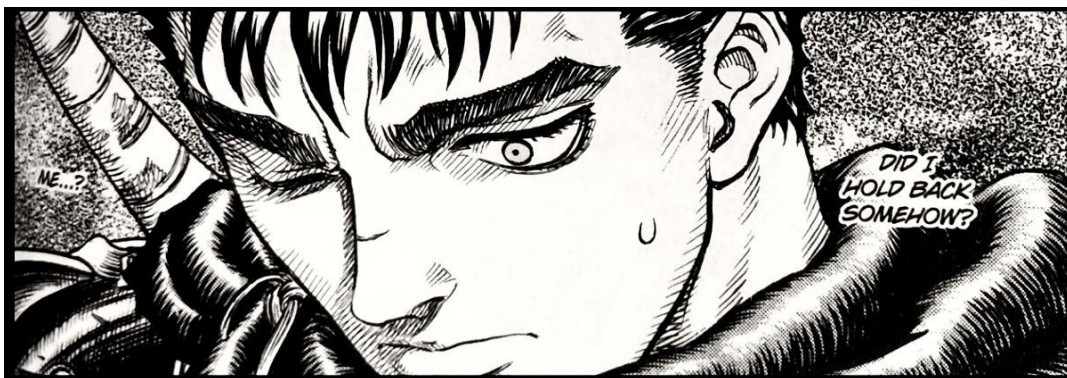
Más allá del peso de la relación temática entre diégesis y la metadiégesis del cuento o fábula de Peacaf, este relato metadieгético se relaciona también con las capas metadieгéticas inferiores y en especial con la infancia de Rosine, convirtiéndose en el desencadenante real de su huida del pueblo y en el comienzo real de la analogía cíclica. La analepsis que conforma el relato de la infancia de Rosine pertenece a la primera parte metadieгética que representa el comienzo en la diégesis de la analogía metadieгética impuesta por el relato de Peacaf.

La infancia de Rosine es narrada entre dos analepsis con la diferencia de que la primera es narrada por Jill y la segunda por Rosine instantes antes de su muerte. La primera parte nos cuenta la infancia en la que Rosine, cuatro años mayor que Jill, no para de sufrir ‘cosas malas’ como la súbita aparición de golpes por todo su cuerpo y sorprende a los demás por su temeridad a la hora de jugar y alejarse de su casa. La narradora nos cuenta que Rosine nació de la violación de un soldado a su madre en plena guerra, traduciéndose en ataques y palizas continuas tanto a la madre como a la hija (tachándolas de culpables de la situación) además de una absoluta indiferencia por cualquier tipo de abuso que pudiera sufrir a manos de otros adultos. Tras abusos de todo tipo, Rosine intentaba fantasear cada día con la posibilidad de escapar a un mundo mágico fuera del alcance de la crueldad de los adultos a pesar de ser consciente de que los cuentos de hadas no eran reales. La historia a manos de Jill como narradora culmina en una despedida en plena noche tormentosa en la que Rosine, con el cuerpo amoratado, el camisón desgarrado y candil en mano, le susurra que se escapa en busca de los elfos del cuento de Peacaf. La historia de Peacaf será la figura central durante el relato de la infancia de Rosine donde representará la imagen de la fuga o evasión de la realidad. La imaginación queda como último reducto de la protección infantil puesto que, al ser una historia para los niños, son ellos mismos quienes son poseedores de la magia de la inocencia que los adultos no pueden vulnerar.

Aunque este es el último momento en que Jill ve a Rosine como humana, la analepsis de su infancia continúa con Rosine como narradora, la cual relata cómo llegó al valle y esperó durante días a los elfos quedando debilitada por el hambre hasta que sus padres aparecieron en el valle. Alejándose del modelo de la intromisión en el mágico mundo de los elfos por parte de los padres de Peacaf por amor a su pequeño, el padre de Rosine le propina una brutal paliza tanto a ella como a su madre por dejarle en ridículo y retrasar la

cosecha. Tal escena en el supuesto valle mágico horroriza a la pequeña y causa la ruptura de la inocencia en un lugar tabú. Rosine hace un sacrificio a los ángeles y adquiere el poder de crear su mundo de fantasía metamorfoseándose en apóstol con forma de elfo.

Este relato metadieético se sitúa un nivel por encima de la diégesis del relato marco, redefiniéndola por completo. Aunque en un principio podríamos asumir que solamente ofrece más información sobre el personaje de Rosine, en realidad reconfigura la historia y la percepción narrativa del personaje con consecuencias trazables en la diégesis y en la percepción propia del lector. Esta analepsis metadieética<sup>54</sup> establece una relación explicativa<sup>55</sup> con la diégesis, pues revela las circunstancias que han conformado el carácter de Rosine, los hechos acontecidos que han llevado a la creación del enjambre de elfos y por qué atacan el pueblo en busca de niños. Hasta el momento en que se nos hace partícipes de la infancia de Rosine la diégesis nos presenta la sed de sangre del protagonista, en busca de venganza por los apóstoles que mataron a todos sus camaradas y violaron a su amada, enfrentándose a un monstruo que devora seres humanos y rapta niños. La percepción del personaje de Rosine de la pseudoaudiencia (Gatsu y el elfo Puck) y por extensión, del lector mismo, cambia radicalmente tras el relato de su infancia, reescribiéndose como la historia de una niña que intentando huir de las palizas y abusos encontró una manera de crear un mundo en el que poner a salvo a los demás niños. Esto es fácilmente perceptible a lo largo de la historia, como mostraremos en el siguiente ejemplo:



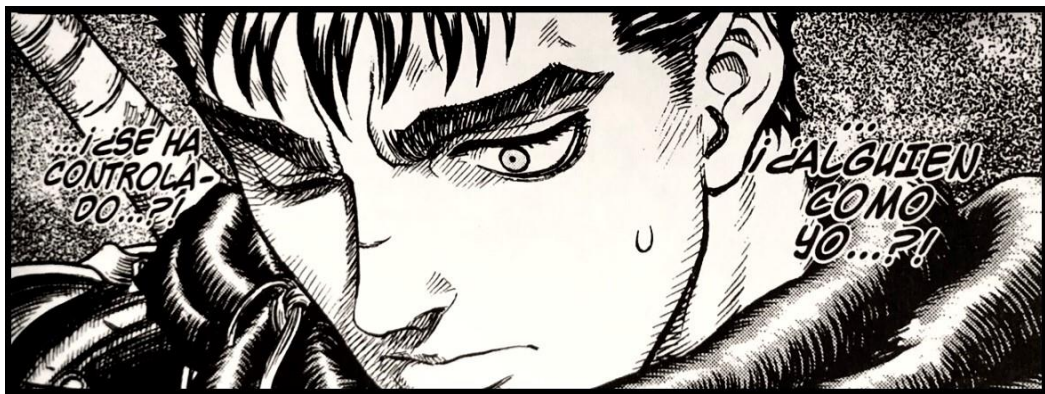
**Figura 26.** Funciones de los relatos metadieéticos en inglés 2. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 15.

<sup>54</sup> (Genette 1990:93).

<sup>55</sup> "It is the Balzacian 'this is why', but taken on here by a character". (Genette 1983:232).



Tras la narración de la infancia de Rosine, Gatsu la sorprende intentando llevarse a Jill y se lanza sobre ella para golpearla con la espada, consiguiendo solo rozarla levemente. En todo combate previo, Gatsu es mostrado como una pura fuerza de la naturaleza que se deja consumir por el más profundo odio y sed de venganza por lo que ver que no solo no consigue asestarle un golpe, sino que además se muestran momentos reflexivos donde él mismo se siente confuso y no sabe si se ha contenido, resulta chocante. Durante el posterior combate a muerte se darán hasta cinco ocasiones en las que, teniendo la oportunidad de asestar un golpe mortal, es incapaz de ejecutar a Rosine a sangre fría a pesar de ser un monstruo, ya que su percepción ha sido alterada por la metadiégesis explicativa. Veamos el ejemplo en la traducción A del castellano:

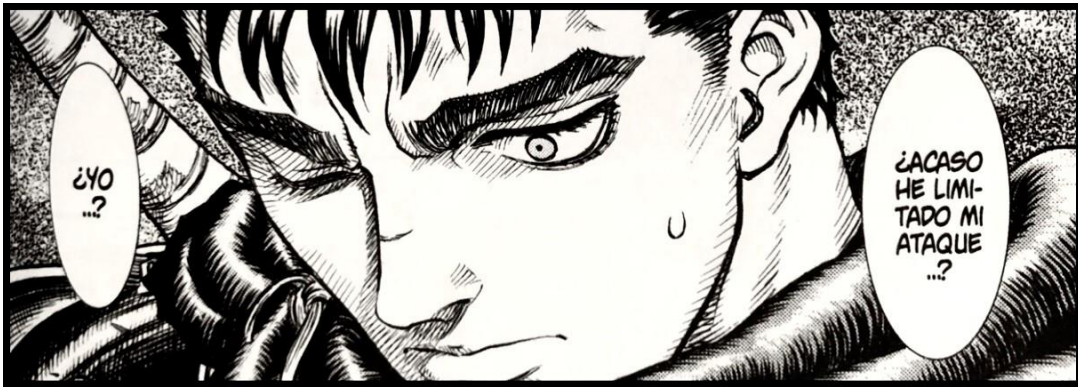


**Figura 27.** Funciones de los relatos metadieéticos en castellano 2, versión A. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 15.

Aunque la iconicidad del medio sigue aportando una escena reflexiva, vemos que la percepción de sus palabras cambia y en lugar de mostrarse confuso por el devenir del breve enfrentamiento, asume directamente que se ha controlado. Esta divergencia resulta algo discutible, ya que en el momento del ataque hiere a su enemigo (ni le da de lleno ni lo esquiva voluntariamente) por lo que en realidad no se ha controlado en ningún momento. Esta escena que previamente reflejaba un punto de inflexión en la mentalidad del protagonista, parece ser una decisión moral consciente por estar frente a Jill, que estaba presente en el momento del ataque e intenta disuadirle. A pesar de ello, la divergencia es aceptable, pero pierde la fuerza emotiva propiciada por la metadiégesis en función de la diégesis. En el instante en que la elección del discurso del protagonista cambia el foco de atención de la percepción de una influencia externa a una posible introspección, se pierde parte del significado intrínseco.



Observemos la traducción B del castellano:



**Figura 28.** Funciones de los relatos metadieéticos en castellano 2, versión B. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2012, 15.

En esta escena podemos ver que se recupera la fuerza reflexiva en el lenguaje, si bien la elección de palabras es peculiar para referirse a un espadazo que da de lleno al enemigo. Está presente la duda del protagonista y dirige al lector a la carga emotiva propiciada por la metadiégesis de la infancia que ha anulado psicológicamente al personaje. Aunque una única escena no tiene por qué ser clave para la percepción de toda la obra, las continuas divergencias interpretativas acaban influyendo en la corriente narrativa de la diégesis, separando los elementos a lo largo de la historia o entrelazándolos para formar un todo narrativo.

Una vez interpretadas correctamente las metadiégesis narrativas que encontramos en los relatos, la diégesis pasa de ser una narrativa de violencia vengativa entre monstruos a presentarnos como motivo central el desesperado escapismo a un mundo fantástico como recurso de supervivencia de la inocencia infantil. Incluso dentro del marco fantástico ficticio de la narrativa infantil se desconfía del papel de los adultos para hacer infelices a los niños: Rosine afirma en dicha analepsis que el cuento de hadas ha sido manipulado para que los niños no sepan la verdad, pues Peacaf en realidad era un elfo y su huida le llevó a un hogar mejor y a sus verdaderos padres. Rosine, influenciada por la visión distorsionada de la crueldad adulta, creará una realidad mágica donde todo niño puede estar a salvo de los adultos. Existen varios temas secundarios durante la narración de su infancia reflejados desde la mentalidad infantil de Rosine que tendrán un profundo impacto significativo en la diégesis:

- Los abusos sufridos por Rosine la llevan a decidir rescatar a todos los niños del pueblo que pueda y convertirlos en elfos para que ningún humano les pueda herir,

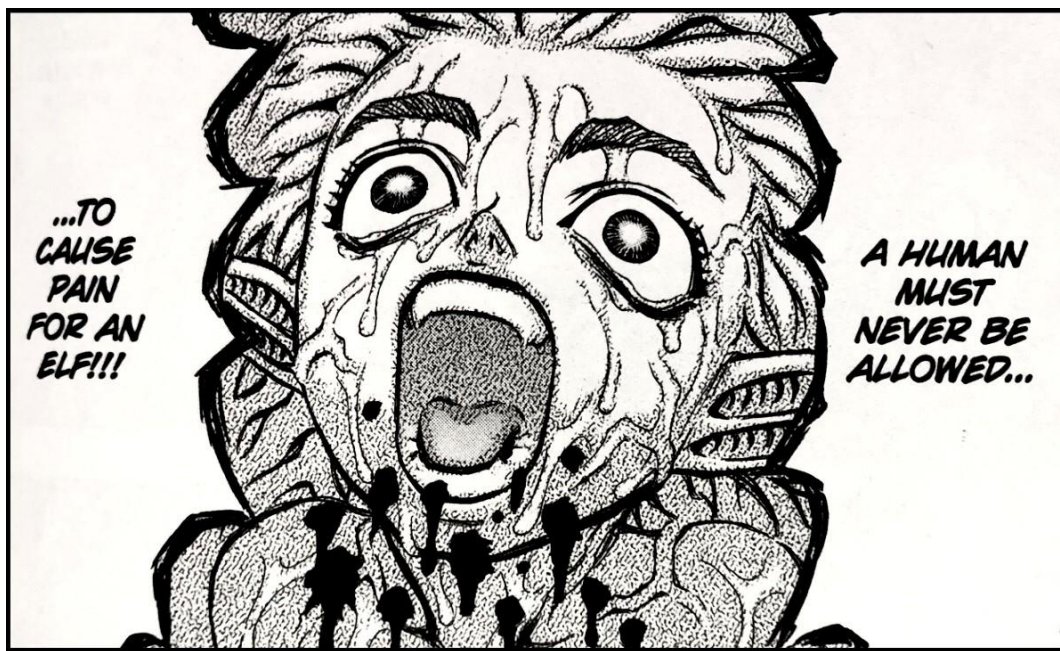
quedando libres de toda violencia por parte de los adultos. La creación y preservación del valle de los elfos supone la existencia de un límite inalcanzable para los adultos donde todos los niños, trasmutados en seres mágicos, estarán a salvo.

- La crueldad como elemento naturalmente humano aparece de multitud de formas en la analepsis: se maltrata a su madre por dejarse violar, Rosine se convierte en una molestia por nacer fruto de dicha violación, las palizas a las niñas son un desquite normal para los hombres adultos, las mujeres adultas se presentan como elementos sumisos que solo pueden llorar a escondidas, las violaciones de las niñas son culpa de ellas... Al igual que Peacaf es maltratado por su aspecto y castigado como paria por relacionarse con humanos, los niños deben asumir la carga de culpabilidad de aquello que les ocurre. Esta retorcida visión de la naturaleza humana hace que Jill más tarde piense en renunciar a su humanidad para no convertirse en adulta, ya que el ciclo de crueldad se seguirá cumpliendo. Se asume que la maldad es inherentemente humana y todos los hijos son los culpables de 'las cosas malas'. Las consecuencias recaerán en la desaparición de los conceptos del bien y mal siendo sustituidos por juego o castigo en el valle de los elfos, mostrando el contrapunto al cambio de percepción que sufría el personaje de Rosine: por un lado su la figura se dulcifica y humaniza, puesto que pasa de ser concebida como un monstruo sangriento a ser una niña que busca escapar con fatídicas consecuencias pero que aun así pretende conservar la inocencia, pero por otro lado tenemos el concepto de los niños-elfos como sociedad corrupta que aúna lo peor de la falta de moralidad humana junto con la indiferencia del valor de la vida humana al ser transformados en entes sobrenaturales. Los conceptos de moralidad social se desvirtúan terriblemente en el imaginario infantil, pasando de mostrar niños desvalidos a convertirse en el reflejo de una sociedad homicida. Puesto que los humanos disfrutaban con la violencia, los elfos jugarán a 'ser humanos' creando batallas donde se destriparán, matarán e incluso matarán con símiles de violaciones como 'ataques adultos' además de devorar a seres humanos con naturalidad como parte de sus juegos.

- La figura de la desnudez como amenaza: las repetidas menciones a la violación de su madre, la indiferencia de su padre frente a 'cosas peores que palizas' que le hacen otros adultos o su última aparición frente a Jill con el camisón desgarrado acaban recreando una obsesión con la desnudez masculina como elemento perturbadoramente violento. Esto se reflejará posteriormente cuando el protagonista se adentra en el bosque de los elfos donde se matará a todo aquel que se adentra con afán de hacer daño a los

niños además de ser transformados en no muertos para proteger de los seres humanos el valle donde residen los elfos. Todos los muertos vivientes tendrán el aspecto de hombres desnudos que se abalanzan sobre aquellos que encuentren, para convertirse después en temibles monstruos y despedazar a sus víctimas.

Como podemos observar, los distintos elementos que han ido conformando las analepsis mediante datos dispersos acaban formando una telaraña de consecuencias puesto que, Miura hace hincapié en el uso de diversos recursos narrativos para incomodar al lector entretejiendo historias complejas<sup>56</sup>. Toda palabra e imagen están perfectamente diseñadas para encajar como las piezas de un puzzle y narrar atroces tragedias. Teniendo en cuenta como reconfiguración de la diégesis (gracias a los elementos narrativos temáticos y explicativos) la figura clave de la necesidad de la fantasía como único dominio infantil al que escapar, podemos apreciar la fuerza narrativa de la siguiente imagen:

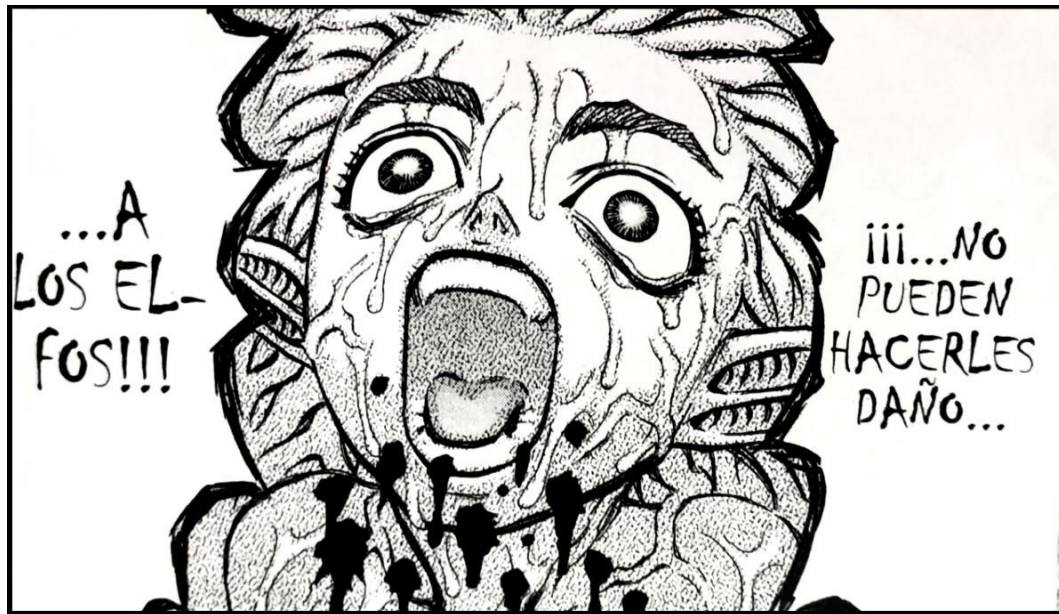


**Figura 29.** Funciones de los relatos metadieгéticos en inglés 3. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 16.

En esta escena de la traducción en inglés vemos las ya claras referencias de ‘*human*’ como percepción infantil de adulto y el uso de ‘*elf*’ para referirse en realidad a los niños. La pureza mágica de los elfos debiera ser respetada por los humanos puesto que les sobrepasan en inocencia y sabiduría haciendo imposible la existencia de un ser humano

<sup>56</sup> “El éxito o fracaso de este método de comunicación depende de la facilidad con que el lector reconocerá el significado y el impacto emocional de la imagen.” (Eisner 2007:14).

que de caza a un elfo por lo que la transgresión acometida por el protagonista de herir de gravedad a la reina de los elfos se traspone al modelo del abuso infantil en el que los adultos sobrepasan los límites moralmente aceptables maltratando a los niños. Este momento resulta visualmente importante puesto que refleja con toda claridad la desesperación infantil al ver la realidad: los niños no tienen escapatoria al abuso y al dolor por muchas fantasías que intenten crear. Veamos el mismo ejemplo en la traducción A del castellano:



**Figura 30.** Funciones de los relatos metadieгéticos en castellano 3, versión A. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2006, 16.

En este caso, el traductor opta por omitir el sujeto de la frase ‘los humanos’ puesto que aparecía en la página anterior. La elección de palabras en este caso refleja un punto de vista diferente: no se trata de que sea imposible que un humano levante la mano contra un ser mágico sino de que jamás se debieran cruzar esos límites. En esta escena, el discurso de Rosine no refleja la injusticia y el lamento de que el abuso se repita incluso dentro de su fantasía, sino que parece gritar frustrada por la supuesta imposibilidad de la situación. Aunque el tratamiento del discurso resulta aceptable, supone un cambio de perspectiva para la voz del personaje. Esta divergencia entre la traducción en inglés y esta traducción A del castellano ya nos muestra cómo el traductor está narrando la historia con tintes distintos que nos alejan de la carga emotiva infantil hacia una pérdida semiótica en función de la dinamicidad del momento, como demuestra la elección de la omisión del sujeto o la expresión resumida en los gritos de Rosine.



Veamos la expresión de la traducción B del castellano:



**Figura 31.** Funciones de los relatos metadieéticos en castellano 3, versión B. Extraído de *Berserk*, de K. Miura, 2012, 16.

En este caso vemos que se desvirtúa absolutamente la intencionalidad del discurso creado por Miura. La función original de esta escena es mostrar de manera cruel y desesperada la fragilidad real de Rosine como niña, la mella que pondrá fin a su fantasía mediante la transgresión del héroe. Al igual que se exponía en la interpretación del ejemplo A, la historia no trata de convencernos de la imposibilidad de la violencia entre seres humanos y seres mitológicos, sino que trata de mostrarnos las consecuencias finales de las elecciones de Rosine mediante una metáfora narrativa que nos muestre la inviabilidad de la huida a un recóndito lugar mágico, puesto que no existe defensa alguna del mundo real incluso para los niños.

La falta de una correcta interpretación de las metadiégesis y sus funciones dentro de la metanarrativa lleva a crear interpretaciones anexas que divergen poco a poco de la intencionalidad original, creando nuevos caminos narrativos que desarman las mecánicas implantadas a lo largo de la diégesis y constituyen un fracaso a la hora de que la audiencia pueda interpretar adecuadamente la historia.

## CONCLUSIONES

Desde el principio este trabajo ha pretendido reinterpretar el concepto de traducción estudiándola desde el punto de vista de las teorías narratológicas desarrolladas por Genette en concepto de obra original y no como el producto resultante de la transcripción lingüística de un original. Dejando de lado el estudio de las equivalencias hemos repasado y analizado de forma contrastiva tres traducciones para entender si en la reescritura de las mismas se ha generado una nueva realidad o se han mantenido las temáticas y mensajes subyacentes de forma efectiva, haciendo referencia a los diversas dificultades que el corpus seleccionado supone tanto por la naturaleza del medio como por su concepción y su introducción al mercado español.

La elección de *Berserk* para este estudio viene de una serie de coincidencias que han marcado la obra como elemento ideal para analizar. En primer lugar, el manga *seinen* supone un medio poco explorado en los análisis literarios e intentar establecer un consenso sobre su propia naturaleza constituye un ejercicio de aprendizaje de técnicas de traducción, aplicación de corrientes traductológicas y desarrollo de pensamiento crítico que hacen posible comenzar un discurso relevante. En segundo lugar, permite poner de relieve las circunstancias reales del tratamiento de obras literarias importadas al mercado español y acusar la falta de atención prestada a las necesidades de traducción (debido principalmente a su errónea concepción editorial como subgénero dentro de la literatura juvenil) de cara a la naturaleza de la historia y por respeto al propio profesional y al consumidor. En tercer y último lugar, era la oportunidad perfecta para rendir homenaje a una de las grandes obras del medio que ha marcado a generaciones pero que desgraciadamente, quedará en tributo al inacabado universo creado por Kentaro Miura (1966-2021).

El corpus seleccionado es perfectamente representativo de la obra en su totalidad, puesto que se trata de una historia autoconclusiva que refleja perfectamente las mecánicas narrativas empleadas por el autor Miura y la complejidad que pretende imbuir en sus historias dentro de la aparente sencillez que domina la narrativa del manga. La comparativa de posibles divergencias gracias a momentos puntuales de la historia, ayudarán a interpretar las evidentes divergencias que se encuentran dentro de los parámetros narratológicos del estudio de Genette, para poder abordar el análisis del corpus como un ejercicio más formal y no enteramente subjetivo. Estas teorías nos han ayudado a dirigir la mirada desde la estructura micronarrativa de la obra hasta analizar la

macroestructura de analepsis y su funcionalidad, llegando a la conclusión de que la catalogación inicial de la obra como perteneciente a un género absolutamente opuesto ha recaído en la trasgresión del mensaje subyacente, la alteración de las mecánicas narrativas y especialmente, en la XX concepción del universo y la percepción causada en los lectores, que en ambas versiones del castellano suponen un número de divergencias de menor a mayor impacto semiótico en la diégesis de la obra. El presente análisis confirma la hipótesis inicial de que basándonos en un estudio formal para el análisis literario resulta obvio que el *seinen Berserk* sufre un tratamiento editorial incorrecto que, por último, desemboca en una traducción acusada de simplificación extrema y estrategia de reescritura fallida, puesto que pierde todo impacto argumental, icónico y semiótico.



## BIBLIOGRAFÍA

### FUENTES PRIMARIAS

Genette, Gerard (1983). *Narrative Discourse: An essay in method*. Ithaca: Cornell University Press.

Genette, Gerard (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.

Genette, Gerard (1990). *Narrative Discourse Revisited*. Ithaca: Cornell University Press.

Miura, Kentaro (1997). *Berserk* (Vols. 14, 15 y 16). Japan: Hakusensha.

Miura, Kentaro (2007). *Berserk* (Vols. 14, 15 y 16). Milwaukee: Dark Horse Comics.

Miura, Kentaro (2004). *Berserk* (Vols. 14, 15 y 16). Sevilla: Mangaline.

Miura, Kentaro (2012). *Berserk* (Vols. 14, 15 y 16). Barcelona: EDT.

### FUENTES SECUNDARIAS

Aguilar, S. (2018). Niveles narrativos cinematográficos. *Revista Iberoamericana de comunicación*, 37, 29-54.

Boëton, Quentin (2020). *Berserk, written in darkness*. Toulouse: Third Éditions.

Boillat, Alain (2009). La “diégèse” dans son acception filmologique. *Cinémas: Journal of Film Studies* 19, 217-245. Doi: 10.7202/037554ar

Caramés, J., Escobedo, C., Bueno, J. (Eds.). (1999). *El cine: Otra Dimensión del Discurso Artístico* (Vol. 1). Oviedo: Universidad de Oviedo.

Castany Prado, Bernat (2008). Reseña de figuras III de Gérard Genette. *Tonos digital: Revista de estudios filológicos*, 15, 1-21. Recuperado de: <https://www.um.es/tonosdigital/znum15/subs/peri/peri.htm>

De Pablos Pons, Juan. (1989). La diégesis cinematográfica y sus implicaciones didácticas. *Enseñanza & Teaching: Medios, Imagen y Enseñanza*, 7, 9-15. Doi:10.14201

Eisner, Will (2007). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.

Gonne, M., Klaartje, M., Meylaerts, R., y Van Gerwen, H. (2020). *Transfer thinking in translation studies*. Leuven: Leuven University Press.

Jiménez, Mauro (2017). Diégesis: Sobre la historia de una confusión terminológica. *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, número extraordinario 1, 132-136. Doi:10.26754/ojs\_tropelias/tropelias.201712107

Lefevere, André (1997). *Traducción, reescritura y la manipulación del canon literario*. Salamanca: Ediciones Colegio de España

Miura, Kentaro (1997). *Berserk: Illustrations file*. Japan: Hakusensha.

Monaghan, Patricia (2004). *The Encyclopedia of Celtic mythology and folklore*. New York: Facts on file, Inc.

Muro Manilla, Miguel Ángel (2004). *Análisis e interpretación del comic*. Logroño: Universidad de la Rioja.

Newmark, Peter (1986). *Approaches to translation*. Oxford: Pergamon Press.

Polizzotti, Mark (2020). *Simpatía por el traidor: Manifiesto por la traducción*. Madrid: Trama editorial.

Sánchez, Raquel (2001). La edición de los libros infantiles y juveniles. En J. A. Martínez (Ed.), *Historia de la edición en España 1836-1936* (p. 337-354). Madrid: Marcial Pons.

Schellheimer, Sybille (2010). *Las traducciones al castellano y al catalán de Emil Und Die Detektive*. (Trabajo de fin de Máster no publicado). Universidad Pompeu Fabra, Cataluña.

Steiner, George (1998). *After Babel*. Oxford: Oxford University Press.