

¡Valor y al toro!: estudio contrastivo cultural del cómic español-alemán

¡Valor y al toro!: cultural contrastive study of Spanish-German comics

Carmen Cuéllar Lázaro

Universidad de Valladolid
España

ONOMÁZEIN | Número especial XIV

Variación(es), enseñanza y traducción: investigación(es) en fraseología: 188-206

DOI: 10.7764/onomazein.ne14.10

ISSN: 0718-5758



Carmen Cuéllar Lázaro: Departamento de Filología Francesa y Alemana, Universidad de Valladolid, España.

Orcid: 0000-0001-9006-7011. | E-mail: carmen.cuellar@uva.es

Resumen

El cómic es un producto cultural y la traducción constituye una fase esencial para su difusión e internacionalización. En el presente trabajo nos acercamos al género textual del cómic desde una doble perspectiva. En primer lugar, abordamos el proceso de la traducción al alemán del cómic *Aius. El destino de Numancia*, presentando algunos de los retos a los que nos enfrentamos durante el mismo. En segundo lugar, llevamos a cabo un estudio contrastivo del cómic español-alemán, tomando como ejemplo una historieta gráfica de la serie *Mortadelo y Filemón*. El objetivo es observar el tratamiento proporcionado a las referencias culturales, centrándonos en los nombres propios, la fraseología, así como la reproducción de las onomatopeyas. Ambos cómics van dirigidos principalmente a los jóvenes, pero el primero tiene un carácter histórico con una clara función educativa, mientras que el segundo es de naturaleza lúdica, lo que influirá en el resultado de la traducción.

Palabras clave: fraseología contrastiva; referencias culturales; nombres propios; cómic; *Aius. El destino de Numancia*, *Mortadelo y Filemón*.

Abstract

Comics are a cultural product, and their translation represents an essential phase for their diffusion and internationalization. In this paper we approach the textual genre of a comic book from two perspectives. On one hand, we address the process of translation into German of the comic book *Aius. El destino de Numancia* (*Aius. The fate of Numantia*), presenting some of the challenges we faced during the process. On the other hand, we carry out a contrastive study of Spanish-German comics, taking as an example a graphic comic strip from the *Mortadelo y Filemón* (*Mort & Phil*) series. The objective is to observe the treatment given to cultural references, focusing on proper names, phraseology, as well as the reproduction of onomatopoeias. Both comics are mainly addressed to young people, but the first one has a historical character with a clear educational function, while the second one has a ludic function, which will influence the result of the translation.

Keywords: contrastive phraseology; cultural references; proper names; comic; *Aius. The fate of Numantia*, *Mort & Phil*.

1. Introducción

El cómic genera un mercado de gran interés en la actualidad, tal y como se desprende de los datos publicados en enero de 2024 en el *Libro Blanco del Cómic en España*, elaborado por la Asociación Sectorial del Cómic de España. Anualmente se publican en España más de 4 600 novedades editoriales de cómic¹, que generan una facturación estimada de 130 millones de euros (2024: 27). En el contexto internacional, Alemania supone el mercado más importante para el sector editorial de la historieta española en Europa (Höchemer y Pons, 2022: 4). En el marco de la participación de España como país invitado de honor en la Feria Internacional del Libro de Fráncfort en 2022, se presentó la publicación *Comic mit Akzent*, con el objetivo de reforzar la presencia de la historieta gráfica española a nivel internacional. En este proyecto, se pone a disposición del público en lengua alemana e inglesa una selección de textos de los creadores más destacados en este sector, junto con los de algunos traductores de cómic².

Desde el punto de vista académico, las primeras obras que se ocupan de la teoría y la práctica de la traducción de cómics se remontan a la década de 1970. El enfoque se basa generalmente en las teorías de Jakobson y su concepto de “traducción intersemiótica”, apelando a las fronteras impuestas al traductor por la interacción entre el texto y la imagen (1971: 261). Zanettin edita en 2008 la primera monografía dedicada exclusivamente a la traducción de cómics, *Comics in Translation*. El autor presenta una bibliografía comentada de referencias bibliográficas publicadas entre 1972 y 2006, entre ellos, los estudios de Castillo Cañellas (1996), Valero Garcés (2000) y Villena Álvarez (2000). El interés académico por el estudio del cómic ha ido en aumento en los últimos años, con trabajos como Carreras i Goicoechea (2008), Ponce (2009), Brandimonte (2012), Borodo (2015), Zanettin (2018) y Rodríguez Rodríguez (2019)³. El carácter multimodal de estos textos y la interacción entre ambos códigos semióticos, el visual y el verbal, trae consigo restricciones durante el proceso de traducción, sin embargo, abogamos por incluir una visión positiva que aborde estos desafíos como una ayuda para enriquecer el resultado final de la traducción.

En este estudio realizamos una aproximación al género textual de la historieta ilustrada, en primer lugar, como traductores de la obra de contenido histórico *Aius. El destino de*

1 En este ámbito se emplean también los términos *historieta gráfica*, *historieta ilustrada* y *tebeo*. Este último deriva de TBO, la revista infantil de cómics más conocida en España, publicada entre 1917 y 1998.

2 En la publicación participan más de una veintena de historietistas, así como otros reconocidos especialistas del ámbito del cómic.

3 Este último estudio se incluye en la monografía *La traducción del cómic*, que recoge interesantes contribuciones de profesionales e investigadores sobre el desempeño de la profesión y la teorización sobre su práctica (Rodríguez Rodríguez y España Pérez, 2019).

Numancia, presentando algunos de los retos a los que nos enfrentamos durante el proceso de traducción. En segundo lugar, llevamos a cabo un estudio contrastivo del cómic español-alemán, en concreto de la aventura humorística *Valor y ... ¡al toro!* de la conocida serie *Mortadelo y Filemón*. Huelga señalar que ambos cómics tienen un componente cultural muy español, lo que supone todo un desafío en el proceso traductor. La finalidad es observar el tratamiento concedido a los elementos culturales, representado en los nombres propios, los fraseologismos, así como en la reproducción y traducción de las onomatopeyas, como elementos iconolingüísticos. Antes de pasar al análisis, abordamos de manera somera cómo fue el proceso de traducción de este cómic histórico.

2. El proyecto literario *Aius. El destino de Numancia*

En 2017 se conmemoró el 2 150 aniversario de la caída de Numancia y, en este contexto, se publicó el cómic *Aius. El destino de Numancia* (Torres y García, 2017), creado por Rubén García con ilustraciones de Eduardo Torres. El objetivo de esta publicación era divulgar la historia numantina y dar a conocer a los más jóvenes las hazañas heroicas de los habitantes de esta pequeña ciudad celtíbera⁴. Se forjó, así, un proyecto literario que reunió a un equipo de diez traductores, con la finalidad de traducir este cómic en cinco lenguas: alemán, francés, inglés, ruso y chino, bajo la coordinación de Antonio Bueno García (Universidad de Valladolid)⁵. La autora de este artículo se encargó, junto con Sabine Albrecht y Sandy Román, de la versión en lengua alemana.

La idiosincrasia del género textual del cómic y la interrelación del código verbal y el visual implican una serie de restricciones que hay que tener en cuenta en el proceso de traducción. En este sentido, y desde el punto de vista terminológico, la traducción del cómic, al igual que la de los textos audiovisuales, canciones, carteles publicitarios, etc., se incluye en la denominada “constrained translation” (Titford, 1982) o “traducción subordinada”, porque el texto va acompañado de imagen y está sometido a los códigos extralingüísticos (visuales, sonoros y tipográficos) que condicionan la actuación del traductor (Valero Garcés, 2000: 77; Hurtado Albir, 2004: 72; Cuéllar Lázaro, 2013: 134-135). Éramos conscientes de la restricción cuantitativa, mediante la limitación de espacio impuesto por el tamaño de los globos de diálogo y los recuadros, de tal manera que el texto traducido no podía excederlos. Asimismo,

4 El cómic español fue publicado en diciembre de 2017 y presentado al público por el alcalde de Soria, la alcaldesa de Garray (lugar donde se ubicaba Numancia) y sus autores. Cfr. “El destino de Numancia se cuenta en formato comic”, en *El mirón de Soria* (14.12.2017), <https://elmirondesoria.es/soria/capital/el-destino-de-numancia-se-cuenta-en-formato-comic>.

5 La versión en francés la realizaron Antonio Bueno García y Hugo Marquant; la edición en inglés la llevaron a cabo Sergio Adrada y Margaret E. Smith; la versión china la realizaron Fu Xiaoqiang y Zhao Zhili, y la encargada de traducir el texto al ruso fue Anna Khodorenko.

mo, como traductores, debíamos tener en cuenta también los códigos extralingüísticos, la dependencia del texto con respecto a la imagen, sabiendo que, en este caso, el traductor generalmente solo puede influir en el texto. En definitiva, nuestro objetivo era conseguir que el mensaje histórico transmitido por los autores del texto original se trasladara al lector en lengua alemana, teniendo en todo momento presente esa interrelación entre el texto y la imagen que le acompaña.

La naturaleza histórica de este cómic supuso una importante labor de documentación, tanto en español como en alemán, para poder comenzar con la traducción *stricto sensu*. El cómic cuenta la historia de la pequeña ciudad celtíbera de Numancia, su resistencia épica y su caída en el enfrentamiento con el poderoso Imperio Romano, en 84 páginas ilustradas a todo color. La trama nos sitúa en esta ciudad en el año 133 a. C. y somos testigos de acontecimientos en los que intervinieron personajes históricos y ficticios. El protagonista, Aius, es uno de los supervivientes del asedio sufrido por los romanos, que, tras 20 años como esclavo en Roma, regresa a Numancia. Sus recuerdos nos permiten conocer diversos momentos y acontecimientos de una historia apasionante, que nos es conocida a través de los propios autores romanos, quienes quedaron asombrados por la actitud de los numantinos. Su obstinada resistencia y su valor les condujo a un suicidio colectivo, porque preferían ser libres en el más allá que esclavos de Roma. De esta manera, los conquistadores fueron conquistados por el espíritu valiente de este pueblo numantino⁶. El objetivo de las traducciones a los distintos idiomas es que la historia de Numancia, las hazañas heroicas de sus gentes, trascienda las fronteras y sea conocida en el resto del mundo⁷.

Desde el punto de vista metodológico, los traductores recibimos el texto original en español maquetado, lo que nos permitió conocer la interrelación entre los códigos visual y textual, es decir, el tamaño de los globos de diálogo y la correspondencia entre el texto y la imagen que le acompaña. Por otra parte, la traducción a distintas lenguas supuso un trabajo en equipo y exigió una importante labor de coordinación. Las dificultades encontradas en el proceso de traducción se resolvieron a través de las consultas entre los traductores de las distintas lenguas y los propios autores del cómic. El objetivo era lograr la coherencia en la

6 La trascendencia de este hecho se refleja en el acervo lingüístico español, al incluir el *Diccionario de la Real Academia*, bajo el término “numantino”, la siguiente acepción: “Que resiste con tenacidad hasta el límite, a menudo en condiciones precarias”.

7 La presentación de la traducción en los cinco idiomas diferentes tuvo lugar durante la *II Semana Francesa* (en mayo de 2018) en la Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad de Valladolid. También se hizo eco la prensa, bajo la noticia “El numantino Aius habla ya en cinco idiomas”, publicada en el periódico *Heraldo de Soria* (09.05.2018), <https://www.heraldodiario-desoria.es/cultura/180509/32220/numantino-aivus-habla-cinco-idiomas.html>.

traducción en todos los idiomas y encontrar la equivalencia funcional de la traducción para los lectores de las diferentes lenguas.

En líneas generales, a la hora de traducir un cómic es necesario tener en cuenta su dimensión humorística, sin embargo, esto no se aplica en el caso de *Aius. El destino de Numancia*, ya que cuenta unos acontecimientos históricos con un final dramático. A continuación, vamos a realizar un estudio contrastivo de este cómic y su traducción, ilustrado con algunos ejemplos, a la vez que se realiza un análisis del cómic humorístico español-alemán, tomando como base una aventura de la popular serie española *Mortadelo y Filemón*. Aunque el género de estas publicaciones es fundamentalmente juvenil, ambos cómics encuentran lectores en todos los públicos, teniendo este último una función lúdica, mientras que en *Aius. El destino de Numancia* el fin es formativo.

3. Estudio contrastivo del cómic español-alemán

En este apartado vamos a presentar algunos de los resultados más significativos para nuestro objeto de estudio, obtenidos a partir del análisis de ambos cómics desde una perspectiva interlingüística, con el objetivo de conocer los desafíos para trasladar estos cómics a los hablantes de lengua alemana. Siguiendo una metodología descriptiva, este análisis interlingüístico contrastivo se centra en las soluciones que se articulan a nivel de la microestructura, destacando en el plano textual algunos fragmentos de especial relevancia, como son el tratamiento que reciben en el proceso traslativo los elementos marcados culturalmente. En el nivel léxico-semántico, nos centraremos en el tratamiento de los nombres propios y la fraseología, y en el nivel prosódico, en las onomatopeyas, como elemento inconolingüístico con carga cultural.

3.1. Tratamiento de los nombres propios

En el cómic *Aius. El destino de Numancia*, algunos antropónimos hacen referencia a personajes históricos, mientras que otros son creación de los autores⁸. En el caso del nombre ficticio que forma parte del título del cómic, *Aius*, se decidió conservar en todos los idiomas, para mantener la coherencia de este proyecto literario. En el caso del alemán, se mantuvieron, asimismo, otros nombres ficticios, como los de los personajes *Nunn* y

8 Para profundizar en el tratamiento de los nombres propios en la literatura, véase Cuéllar Lázaro, 2014. En el caso concreto del cómic como género textual, encontramos un ejemplo representativo de la dependencia de los elementos lingüísticos y culturales, en la traducción de nombres propios de la serie *Astérix y Obélix* a diferentes idiomas. En este sentido, véanse diversos estudios en relación con sus respectivas traducciones: Mayoral y Kelly, 1984; Grassegger, 1985; Jackson, 1990; Embleton, 1991, y Valero Garcés, 2000.

Segilo, y se adaptaron si había un equivalente en alemán, como en el antropónimo alemán *Marcus* para Marco.

En cuanto a los nombres propios que hacían referencia a nombres de personajes históricos de la antigua Roma, se tradujeron de acuerdo con la forma generalmente aceptada en las diferentes lenguas, por lo que hubo una labor de documentación para la denominación de estos personajes en alemán. Así, por ejemplo, Escipión se convirtió en *Scipio*, Cayo Mario en *Gaius Marius*, Caros en *Carus*, y Ambón, Leukón y Retógenes se adaptaron a la ortografía en alemán: *Ambon*, *Leukon* y *Retogenes*. En el caso de los nombres de dioses, como Júpiter y Zeus, se trasladaron siguiendo la forma normalizada: *Jupiter* y *Zeus*.

La importancia de la interrelación de la imagen y el texto se refleja igualmente en las últimas páginas del cómic, en las que se recoge la descripción de los personajes principales en distintas lenguas. Formando parte de la imagen del personaje, aparece su nombre en español, lo que se ha mantenido en la versión publicada de las distintas traducciones, de tal manera que, en ese contexto, es la imagen la que está subordinada al texto y sería el dibujante el encargado de esa modificación de diseño.

En referencia a los topónimos, en el cómic histórico todos ellos eran nombres de lugares reales y se trasladaron siguiendo el equivalente en alemán; así, la capital de los celtíberos, Numancia, se convirtió en *Numantia*, y Roma, en *Rom*.

Pasamos, a continuación, a observar el tratamiento de los nombres propios en la serie de cómics española de distribución internacional *Mortadelo y Filemón*, y, para ello, nos sirve como ejemplo el cómic *Valor y ... ¡al toro!*, publicado en 1970⁹. Con el fraseologismo que da título a esta historieta gráfica, el creador, Francisco Ibáñez (2008 [1970]), enfrenta a los protagonistas a una aventura en la que tendrán que mostrar su valentía y coraje, no solo metafóricamente, sino también de manera literal, frente a un toro, como veremos más adelante. En consecuencia, ambos cómics reflejan estos valores de arrojo y valentía, pero desde diferentes perspectivas: el primero, desde una visión épica, y el segundo, desde una perspectiva humorística. El título de la primera versión en alemán que se publicó de esta ingeniosa aventura fue *Immer Ärger mit dem Bullen* en 1972, cuya versión revisada en 2018 fue modificada por el actual *Auf in den Kampf, Torero!*

Los nombres de los personajes principales en la versión alemana se convierten en *Clever* y *Smart* (Ibáñez, 2018 [1972]), dos adjetivos ingleses que el lector podría inferir que caracterizan a los personajes. Sin duda, Mortadelo es creativo, pero ¿describiríamos a ambos como

9 Los álbumes *El Sulfato Atómico* y *Valor y ... ¡al toro!* están considerados por la crítica como los mejores de la serie (Cruz Pérez, 2005: 274).

inteligentes? Quizá tenga una intencionalidad irónica; en cualquier caso, esta antroponimia no se ha mantenido en todas las traducciones, como veremos a continuación. La serie de cómics de Francisco Ibáñez nació en 1958 y se publicó por primera vez en alemán en 1972. Desde entonces, la editorial Cándor se encargó de publicar la mayor parte de las aventuras de *Mortadelo* y *Filemón* en la serie *Clever & Smart*. Entre 1975 y 1981, los cómics con estos personajes fueron publicados en la revista *Felix* (Bastei-Verlag) y, en esta ocasión, los agentes se llamaban *Flip & Flap* (*Mortadelo* y *Filemón*, respectivamente)¹⁰.

En la edición alemana, *Clever* y *Smart* hace referencia a los apellidos, y sus nombres completos son *Fred Clever* y *Jeff Smart*. Según André Höchemer, uno de los traductores alemanes de la serie, la denominación *Jeff* fue elegida porque *Mortadelo* siempre llama "Jefe" a *Filemón*, y se adaptó como nombre propio. En 2018, la editorial Carlsen adquirió los derechos de la serie y, desde entonces, viene publicando álbumes antiguos con la traducción revisada de Steffen Haubner, como es el caso de la aventura que aquí nos ocupa *Auf in den Kampf, Torero!*

Otros personajes de la serie, como el Señor Superintendente, se convierte en *Mister L.*¹¹, y el Doctor Bacterio es *Doktor Bakterius*. En referencia a otros nombres ficticios que aparecen en esta aventura, se pone de relieve en ellos la creatividad de los autores del cómic y la de sus traductores. Lo vemos en el siguiente ejemplo, en el que se caracteriza a los personajes de la banda de malhechores a través de sus nombres o apodos, de tal manera que el Rata es *die Ratte*; el profesor Apolonio se generaliza con el tratamiento *Professor*, desapareciendo el nombre con connotación humorística en español "Apolonio", y quedando ésta neutralizada en la traducción. En el caso del personaje sordo, nombrado por el término coloquial "Tapia", se convierte en *taube Toni*, añadiendo un nombre propio a su condición de sordo: "Toni el Sordo", y el *Higo Chumbo* pasa a denominarse *Würstel-Alfons*, es decir, "Alfonso el Salchicha":

(1) TO¹² ¡Están todos, jefe! ¡El "Rata", el profesor Apolonio, el "Tapia", el "Higo Chumbo" ...!

10 En Francia, la serie *Mortadelo* y *Filemón* fue publicada por primera vez por la editorial *Mon journal* en diversas publicaciones entre 1970 y 1974 como *Mortadel et Filemon*. Posteriormente, entre 1984 y 1986, se publicó por la editorial Arédit/Artima, pero esta vez con el título *Futt et Fil*. Sería interesante investigar el motivo del cambio en ambas lenguas y también analizar el desarrollo de traducciones desde un punto de vista diatópico.

11 Algunas propuestas de traducción al español de los nombres propios de esta historieta gráfica pueden encontrarse en Cáceres Würsig, 1995: 530-531.

12 El texto original (TO) se corresponde con la edición de este cómic de 2008, publicada en la Colección Clásicos del Humor, en una Edición Especial de Coleccionista. El texto meta (TM) se ha consultado en la versión alemana de 2018, editado por Carlsen Comics. Desde el punto de vista ortotipográfico, el texto en los cómics aparece todo él en mayúsculas, pero para facilitar su lectura se ha eliminado esta característica en la transcripción de los ejemplos. Se ha conservado el formato de letra en negrita.

TM: *Na klar, das ist die Viererbande! Rolo, die Ratte, der Professor, Würstel-Alfons und der taube Toni!*

La referencia al contexto español que podría traer implícito el antropónimo Apolonio se pierde también en otras viñetas, al dirigirse hacia este personaje, Dr. Apolonio, como *Dr. Fumanschu*, dándole una connotación de procedencia asiática al personaje.

La creatividad del traductor le lleva, asimismo, a cambiar el hilo argumental, de este modo, Mortadelo y Filemón en español deben cumplir con la misión de recuperar los planos del proyecto “Bartolo”, con la connotación cómica de este nombre en español; sin embargo, en la versión alemana, estos tienen que recuperar una fórmula de seguridad mundial, como se oye a través de la voz que sale de un magnetófono, entrecortada por ruidos:

(2) TO: ¡Aquí, la “T.I.A.” ... **ziu ... ziu ...** ponga atención ... **pout ... brrrr ...** su próxima misión, consiste en ... **crec creeec ... creeec ...** recuperar los planos del proyecto “Bartolo” ... **tuuut ... pef ... pef ...**

TM: *Hier spricht der Boss ... **ziuu ... ziiuu ...** Achtung! **Knacks ...** eiliger Auftrag ... **krrrk ...** Weltsicherheitsformel wurde gestohlen v... v ... v ... von ... **prrrrrtz ...** Viererbande unter ...*

Por otra parte, como ilustra el ejemplo, la sigla que hace referencia a la agencia secreta TIA —con lo que se pretende que el lector asocie con la C.I.A., la conocida agencia secreta norteamericana— se neutraliza y se sustituye por “*der Boss*” (el Jefe). En otros momentos de la aventura, como veremos, se mantiene en alemán la sigla T.I.A., pero pierde para el lector de lengua alemana el carácter humorístico asociativo.

Quizá para evitar la cacofonía, el traductor decide modificar el antropónimo Félix, convertido en zoónimo —dado que así se denomina a uno de los toros que aparece en el cómic—, por el nombre español *Carlos*, en lugar de su equivalente *Felix* —“¡Muuu! ¡Muuuu! (¡Primo Félix!)” — del texto original pasa a “*Muuooarg! (ist das nicht Vetter Carlos?)*”. Se evita, así, la disonancia de la inarmónica combinación de los elementos acústicos de los dos sonidos fricativos seguidos: *Vetter* y *Felix*. Como era de esperar, la naturaleza humorística de este cómic permite mayor libertad que el texto histórico.

3.2. Fraseología en viñetas

En relación con la fraseología, afrontamos su análisis desde una perspectiva interlingüística y contrastiva español-alemán. En palabras de Corpas Pastor (2003: 247):

[...] la fraseología comparada o contrastiva persigue como objetivo general la determinación de las semejanzas y diferencias existentes entre los sistemas fraseológicos de dos o más lenguas; y de modo particular, estudia las relaciones contraídas por sus respectivos universos fraseológicos o frásicos, esto es, las correspondencias que se establecen entre una UF (o varias UFS) de una lengua dada y las unidades de la(s) otra(s) lengua(s) con la(s) cual(es) se compara.

Abordamos el estudio partiendo de la relación entre lengua y cultura, y teniendo en cuenta que el acto traslativo se produce entre dos lenguas distintas y, por ende, entre sendas culturas (Nida, 1945; Newmark, 1988; Hurtado Albir, 2004; Molina, 2006; Cuéllar Lázaro, 2013). El objetivo del estudio es averiguar qué expresiones propone el traductor como equivalentes funcionales en alemán. En el proceso traslatorio de unidades fraseológicas se pueden encontrar las siguientes soluciones traductológicas: traducción literal mediante un fraseologismo idéntico en el TM, es decir, que coinciden totalmente, tanto desde una óptica semántica como formal (Holzinger, 1993: 160); la traducción mediante un fraseologismo equivalente en el TM; la traducción literal del fraseologismo, con resultado de no-fraseologismo en el TM; la traducción libre, con resultado de no-fraseologismo en el TM, y, por último, la omisión del texto que forma el fraseologismo (Cuéllar Lázaro, en prensa)¹³.

En el cómic histórico *Aius. El destino de Numancia*, se ha realizado la traducción intentando mantener el fraseologismo con una equivalencia funcional en la lengua meta, como ilustra el siguiente ejemplo en el que el protagonista, Aius, confiesa a su padre que va a “plantar cara” a los romanos, lo que se traduce con otro somatismo en lengua alemana, “jmdm. die Stirn zu bieten”¹⁴:

(3)TO: En el Consejo de Guerreros de esta tarde votaré a favor de plantarles cara a esos romanos. TM: *Im Kriegrat heute Nachmittag werde ich dafür stimmen, den Römern die Stirn zu bieten.*

De la misma manera, el hijo de Aius, orgulloso de su padre, comenta a su madre que, en una situación de rendición, él también lucharía hasta morir:

(4)TO: Pues ... Pues ¡Luchar a muerte!
TM: Na ... Dann auf Leben und Tod kämpfen!

En el caso del cómic de *Mortadelo y Filemón* que nos ocupa, el fraseologismo del ámbito taurino que da título al cómic *Valor y ... ¡al toro!*, como ya se ha comentado, salió publicado en la primera versión en alemán del cómic como *Immer Ärger mit dem Bullen*. En la versión revisada de 2018 fue modificado acertadamente por *Auf in den Kampf, Torero!*, haciendo

13 Sobre fraseología contrastiva del alemán y el español, véanse Larreta Zulategui, 2001; López Roig, 2002; Mellado Blanco y otros (eds.), 2017, y Cuéllar Lázaro, en prensa. Para el estudio de la fraseología desde una perspectiva lingüístico-contrastiva también en otras lenguas, véanse, entre otros, Corpas Pastor, 2003; González Royo y Mogorrón Huerta (coords.), 2011; Mogorrón Huerta y otros (eds.), 2013; Mogorrón Huerta y Albadalejo-Martínez (eds.), 2018.

14 Para profundizar en el conocimiento de los fraseologismos somáticos del alemán, véase Mellado Blanco, 2004.

referencia a la conocida canción de Georges Bizet, y con ello trasladando la connotación de coraje y valentía que se desea transmitir al lector con esa frase hecha.

Esta unidad fraseológica con elemento zoomórfico aparece igualmente al comienzo de la historieta, en una viñeta de la primera página, en la que, a través de un magnetófono, como ya se ha mencionado anteriormente, una voz entrecortada informa a Filemón que su misión es recuperar unos planos que han sido robados por una banda, y que esta intenta abandonar la ciudad a bordo de un transatlántico. Lo que no saben en ese momento es que los planos están escondidos en el cuerno de un toro bravo:

- (5)TO: ... los cuales intentarán ... **miaoo** ... abandonar la ciudad a bordo del ... chaap ... transatlántico “Ile du Soria”. Así que ... ¡Valor y al toro ...! **Muuu** ...
 TM: Schwerverbrecher ... auf dem Transatlantischen **kkrrk...** Maulaffenarchipel... / ... **ziiiiuuuu** ... *Verlasse mich auf sie, Agent ...* **hhuurrrgh** ... *den Stier den Hörnern packen* ... **muuuh** ... *Achtung! Ziiiiuuuu* ...

En esta ocasión, se traduce por un idiomatismo en alemán que se correspondería con “coger al toro por los cuernos” en español, y que refleja bien el valor y la valentía que se espera del personaje. No sucede lo mismo al final del cómic, en el que vuelve a aparecer este fraseologismo en un momento en el que Mortadelo le anima a Filemón a salir al ruedo y enfrentarse al toro: “¡Venga, jefe! ¡Valor y... al toro!”, que se convierte en “*Los geht's, Jeff! Die Massen werden uns zu jubeln!*”, neutralizándose el significado para el lector en lengua alemana, que apela a que la multitud les aclamará cuando los vea. Esta es una de las estrategias más recurridas por el traductor, como lo ilustra el siguiente ejemplo, refiriéndose a la expresión “salir disparado” tras alguien, cuyo registro coloquial se neutraliza con un texto libre que se aleja de la versión original: “*Das passiert mir nicht noch mal!*”, con el significado en alemán de “Esto no me vuelve a pasar a mí”:

- (6)TO: ¡Rayos! Me... me han pillado por sorpresa ... ¡Ahora mismo salgo disparado tras ellos y ...!
 TM: *Feige Bande, mich von hinten anzugreifen ... aber das passiert mir nicht noch mal!*

En el caso del topónimo español que da nombre al transatlántico con el que la banda de bandidos intenta abandonar la ciudad —“Ile du Soria”—, que aparecía en el ejemplo 5, se convierte en una palabra de nueva creación, “*Maulaffenarchipel*”, evitando así la referencia cultural humorística a esta ciudad ubicada geográficamente en el interior de España. Quizá se busque el efecto humorístico a través de la imagen del modismo en alemán *Maulaffen feilhalten* / *feilbieten*, con el significado de quedarse ocioso / boquiabierto ante una situación.

Por otra parte, desaparece el énfasis positivo del fraseologismo “salir a pedir de boca”, neutralizado por la expresión en alemán “*Das war's Leute*” (“Eso es todo, amigos”), en este comentario del Dr. Apolonio (vs. *Dr. Fumanschu*):

(7) TO: Todo ha salido a pedir de boca. ¡Je, je! Ahora recuperaremos los planos y nos desharemos del bicho ese ...

TM: *Das war's Leute! Wir haben den Mikrofilm ausser Landes geschmuggelt! Jetzt müssen wir ihn nur noch da rausholen und ...*

La versión libre que caracteriza a la traducción de este cómic lleva a algunos autores a afirmar que la versión alemana es, en realidad, una adaptación del original español y no una traducción *stricto sensu* (Cabrerizo, 2014). Otro ejemplo que lo ilustra es este texto en el que Filemón, cansado de los sustos que le proporciona Mortadelo, en este caso por haberse disfrazado de gorila, comienza a golpearlo en la cabeza, gritándole:

(8) TO: ¡Brrr! ¡Ya me tiene frito con sus disfraces!

TM: *Du sollst dich unauffällig benehmen!! Und du machst hier einen Affenzirkus auf, du Primat!!*

El fraseologismo que expresa enfado, “tener frito a alguien”, desaparece, pero se compensa al reflejar Filemón ese malestar pidiendo a Mortadelo —al dirigirse a él con el vocativo peyorativo “primate”— que se comporte discretamente y que deje de actuar “como si montara un circo de monos” en el barco. Sorprende la diferencia en el número de caracteres entre ambos textos, que aparecen en el mismo globo de diálogo. La solución a la restricción espacial ha sido reducir el tamaño del texto en alemán, lo que quizá se ha llevado a cabo en el proceso de maquetación¹⁵.

Distinta percepción se da en el caso del siguiente ejemplo, que ilustra el carácter libre de la traducción: Filemón se apoya con la oreja en una puerta e intenta escuchar a los malhechores que están dentro de la habitación, pero no oye “ni torta” porque hablan con un volumen bajo, sin embargo, en la versión alemana, se oyen voces, pero no se sabe si corresponden a los gánsteres:

(9) TO: ¡Rayos! Hablan tan bajo, que no oigo ni torta ...

TM: *Ich höre Stimmen ... bist du dir sicher, dass das die Gangster sind?*

También desaparece el fraseologismo en otro de los diálogos entre Mortadelo y Filemón, en el que este último le obliga a ir a atrapar al toro que está en la cocina y Mortadelo le responde “Nooo! Prefiero atrapar una pulmonía”, que en alemán se traduce buscando el

15 Los criterios estéticos del original deben respetarse en la traducción, tal y como reconoce Höchemer, traductor de algunas aventuras de la serie *Mortadelo y Filemón*, “por lo que, salvo en casos excepcionales y previa autorización, no se debe recurrir a soluciones que modifiquen aspectos formales, como, por ejemplo, el tamaño, el tipo o el formato de la letra o el espacio”, dado que también puede funcionar como un recurso narrativo (Höchemer, 2019: 62).

efecto humorístico mediante la idea de negarse a ir a la cocina porque está a dieta: “*Niemals! Ich bin gerade auf Diät!*”

La traducción libre se refleja repetidamente a lo largo del cómic, de tal manera que el carácter creativo del traductor le lleva a aludir al lector del cómic, aunque no aparezca esa referencia en el texto original. Así, Filemón ha recibido un golpe por error de Mortadelo y este último intenta reanimarlo antes de que vuelva el toro, “Vamos, jefe, no se duerma... ¡Qué el bicho ese va a armar la gorda!”, lo que se traduce en alemán, haciendo desaparecer el fraseologismo “armar la gorda”, y mencionando qué va a pensar el lector alemán si se duerme: “*Nicht schlafen, Jeff! Was sollen die Leser denken!*”.

3.3. Representación de las onomatopeyas como elementos iconolingüísticos

El lenguaje articulado que aparece en las viñetas se acompaña del lenguaje icónico y, en este sentido, durante el proceso de traducción nos planteamos cómo representar en la lengua meta los ruidos, las onomatopeyas, las canciones, etc. Gasca y Gubern señalan en su obra *Diccionario de onomatopeyas del cómic* (2008) el carácter “ruidoso” de algunos cómics y simplifican el origen de los sonidos mediante la siguiente taxonomía: sonidos no verbales de producción humana, es decir, sonidos hechos por el hombre, como gemidos, gruñidos, ronquidos, suspiros, etc.; sonidos producidos por animales, entre los que encontramos maullidos, ladridos y rugidos; sonidos emitidos por la naturaleza, como el viento y los truenos; sonidos que provienen de la interacción entre un ser vivo y un objeto, ya sean golpes, disparos, etc., y sonidos producidos por objetos, como colisiones y timbres. El autor realiza una selección basada en ejemplos visuales de cómics en diferentes idiomas (p. 9)¹⁶.

La representación de sonidos, ya sean ruidos, música u onomatopeyas, puede realizarse de manera diferente en los distintos idiomas. Así, es sabido que la referencia al canto del gallo se expresa de forma diferente: “cocorico!” es lo que transcribe en francés, “kikeriki!” es como se recoge ese sonido en alemán, y “¡quiquiriquí!”, en español. El tratamiento de los sonidos en español ha experimentado una evolución en las últimas décadas. Durante muchos años, el mercado del cómic español dependía en gran medida del de países de habla inglesa, de donde llegaban cómics importados, y muchas onomatopeyas pasaron directamente del inglés al español. Incluso en los casos en que el español tenía un equivalente tradicional (*pam*, *rin*), se prefirió y eligió el inglés (*bang*, *ring*); así, sustantivos y verbos en inglés se han transformado en onomatopeyas (Valero Garcés, 2000: 84-85).

16 Otro diccionario de onomatopeyas de interés, en este caso en el contexto francófono, es el de Enckell y Rézeau (2003). La riqueza de este inventario radica en el hecho de que este sea, a su vez, un diccionario literario, dado que los autores identifican las onomatopeyas en obras antiguas y modernas, analizándolas y especificándolas según su origen y uso.

En el cómic de contenido histórico *Aius. El destino de Numancia*, el lenguaje inarticulado ayuda a ambientar las batallas y las situaciones dramáticas vividas por los protagonistas: ruidos de lanzas y golpes en las batallas, que hemos mantenido en la traducción: *Bommmm!*, *Blamm!*, *Brrruuummm!*, etc. En cambio, el sonido producido por los ronquidos de uno de los personajes, que el autor del cómic describe en español como *nnnggg*, se tradujo como *rch*, *rch* para el alemán. El golpe producido por las sandalias, transcrito en español como *prik*, se convirtió en *prick*, insertando la “c” para acortar el sonido de la vocal “i” y adaptarlo al alemán. En varias de las viñetas, las onomatopeyas tienen un protagonismo visual llamativo y dominan la imagen debido a su espectacular tamaño, ocupando gran parte del espacio de la viñeta.

En relación con el cómic de *Mortadelo y Filemón*, este es también muy rico en lenguaje icónico y, en general, se transcribe como en el original, excepto los sonidos con equivalente claro en alemán, como el mugido de la vaca que en español es *¡mu!*, en alemán, *muh!*; el característico sonido de las sirenas de policía: *aaaaoaoaaah!*, que en alemán se transcribe con *tatü tata tatü!*, o la interjección para expresar el dolor en español *¡ay!*, transcrita en alemán como *aua!*

Antes de concluir, traemos a estas páginas otro elemento sonoro que aparece en la aventura de *Mortadelo y Filemón*, y que supone también un aspecto de interculturalidad de interés: las canciones. En ello se pone a prueba la capacidad creativa del traductor, como se observa en una viñeta en la que uno de los malhechores, tras recibir un golpe en la cabeza, comienza a cantar una canción para niños muy conocida, como si hubiera perdido el sentido: “¡El cocherito lereee, me dijo anoche, lereee...!”; esta se transforma, de manera acertada, en otra canción infantil muy popular para el lector en lengua alemana: “*Mein Licht ist aus, wir gehen nach Haus, Rabimmel, Rabammel, Rabumm!*”, con el significado de que la luz de la lámpara del niño, con la que ilumina la calle, se ha apagado y se va a casa. Se recurre, así, a una estrategia de domesticación¹⁷.

4. Consideraciones finales

Como se ha observado a lo largo de este estudio, el lenguaje empleado en la serie *Mortadelo y Filemón* se basa en una oralidad fingida a través de frases sin terminar, coloquialismos, expresiones idiomáticas, interjecciones, onomatopeyas, etc. En este sentido, tal y como señala Höchmer, traductor de algunos de sus álbumes, los traductores “tenemos el deber de reproducir esta misma naturalidad con los recursos que consideremos necesarios

17 Sobre la dicotomía *domesticación vs. extranjerización* en traductología, véase Venuti, 1995: 19-20; 1998: 24.

y adecuados en la lengua de destino” (2021: 77). Los resultados del análisis de la traducción del cómic *Valor y ... ¡al toro!* ponen de relieve lo que ya han destacado otros autores en referencia a la versión en lengua alemana de *Mortadelo y Filemón*, el carácter creativo de sus traductores y la traducción libre que realizan (Morales López, 2008; Cabrerizo, 2014). Siguiendo esta argumentación, Höchmer define la traducción del cómic humorístico como una adaptación, entendida esta como una estrategia de traducción libre (2021: 68-69). Resulta palmario afirmar que este tipo de cómic permite una mayor libertad de actuación para el traductor que un cómic con contenido histórico, como el que aquí nos ocupa, *Aius. El destino de Numancia*, en el que, como traductores, hemos querido mantener la traducción lo más cercana posible al TO para preservar la historia relatada y reflejar en la obra traducida la valentía y el coraje que los autores plasman en el texto original desde una visión épica.

Por otra parte, al tratarse de un proyecto literario que abarcaba la traducción del mismo relato histórico a distintas lenguas, el objetivo era lograr la coherencia en la traducción en todas las versiones y encontrar la equivalencia funcional de la traducción en los lectores de las diferentes lenguas.

No queremos concluir este estudio sin destacar la importancia de las imágenes en el cómic, tanto las imágenes cargadas de fuerza y dramatismo de Rubén García como las del conspicuo creador Francisco Ibáñez. En referencia a ello, hay un aspecto de interés en las relaciones entre España y Alemania: a partir de finales de los años 60, Alemania se convirtió en un importante mercado para los artistas de cómic españoles, de tal manera que agencias de cómic buscaron a artistas españoles para el mercado alemán, “*Gastarbeiter*” del cómic español. El autor, editor y traductor Peter Wiechmann confiesa lo siguiente: “Apenas trabajé con ilustradores alemanes, porque los ilustradores alemanes de la época eran artistas gráficos, y un artista gráfico consideraba indigno ‘pintar’ un personaje de cómic. Hacer cómics entonces, como ahora, significaba para mí trabajar con dibujantes españoles” (Höchmer y Pons, 2022: 8).

Finalizamos con un desiderátum como traductores: que la versión de este cómic histórico, *Aius. Das Schicksal von Numantia*, sea leída como si de un texto original se tratara, acercando la historia de Numancia y las hazañas de los numantinos al público en lengua alemana, facilitando con ello su difusión e internacionalización.

5. Bibliografía citada

ASOCIACIÓN SECTORIAL DEL CÓMIC DE ESPAÑA, 2024: *Libro Blanco del Cómic en España*, Madrid: Ministerio de Cultura y Acción Cultural Española.

BORODO, Michal, 2015: “Multimodality, Translation and Comics”, *Perspectives: Studies in Translatology* 23 (1), 22-41, doi: 10.1080/0907676X.2013.876057.

BRANDIMONTE, Giovanni, 2012: "La traducción de cómics: algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor", comunicación presentada en *Metalinguaggi e metatesti. Lingua, letteratura, traduzione*, XXIV Congresso AISPI (Padova, 23-26 maggio 2007), Roma: AISPI Edizioni, 151-168.

CABRERIZO, Alberto, 2014: *La competencia lingüística: traducción y adaptación del humor gráfico: El caso de "Mortadelo y Filemón"*, Saarbrücken: Publicia.

CÁCERES WÜRSIG, Ingrid, 1995: "Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la historieta gráfica" en Rafael MARTÍN GAITERO (ed.): *Encuentros Complutenses en torno a la Traducción*, Madrid: Editorial Complutense, 527-538.

CARRERAS I GOICOECHEA, María (coord.), 2008: *La traducción de cómics. Corto Maltés, Lupo Alberto y Dylan Dog en español*, Roma: Aracne.

CASTILLO CAÑELLAS, Daniel, 1996: "El discurso de los tebeos y su traducción", *Tebeosfera*, 1-35.

CORPAS PASTOR, Gloria, 2003: *Diez años de investigación en fraseología: análisis sintáctico-semánticos, contrastivos y traductológicos*, Madrid: Iberoamerican-Vervuet.

CRUZ PÉREZ, Fernando Javier de la, 2005: *Los cómics de Francisco Ibáñez*. Tesis doctoral, Universidad de Castilla La Mancha.

CUÉLLAR LÁZARO, Carmen, 2013: "Kulturspezifische Elemente und ihre Problematik bei der Filmsynchronisierung", *Zeitschrift Journal of Arts and Humanities* 2 (6), 134-146.

CUÉLLAR LÁZARO, Carmen, 2014: "Los nombres propios y su tratamiento en traducción", *Meta* 59 (2), 360-379.

CUÉLLAR LÁZARO, Carmen, en prensa: "La accesibilidad en el cine de animación infantil y juvenil: retos lingüísticos y traductológicos (español-alemán)" en Lucía NAVARRO BROTONS, Analía CUADRADO REY e Iván MARTÍNEZ BLASCO (eds.): *Fraseología, nuevas tecnologías, accesibilidad y traducción*, Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

EMBLETON, Sheila, 1991: "Names and their substitutes. Onomastic observations on Astérix and its translations", *Target* 3 (2), 175-206.

ENCKELL, Pierre, y Pierre REZEAU, 2003: *Dictionnaire des onomatopées*, Paris: Presses Universitaires de France.

GASCA, Luis, y Roman GUBERN, 2008: *Diccionario de onomatopeyas del cómic*, Madrid: Ediciones Cátedra / Siglo e Imagen.

GONZÁLEZ ROYO, Carmen, y Pedro MOGORRÓN HUERTA (coords.), 2011: *Fraseología contrastiva. Lexicografía, traducción y análisis de corpus*, Alicante: Universitat d'Alacant / Universidad de Alicante, Servicio de Publicaciones.

GRASSEGER, Hans, 1985: *Sprachspiel und Übersetzung: eine Studie anhand der Comics-Serie Asterix*, Tübingen: Stauffenburg.

HÖCHEMER, André, 2019: "La buena traducción, si (igual de) breve, dos veces buena" en Francisco RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ y Sergio ESPAÑA PÉREZ (coords.): *La traducción del cómic*, Sevilla: ACyT Ediciones, 50-66.

HÖCHEMER, André, 2021: "¡Sapristi! Cómo trasladar el humor de Mortadelo y Filemón al alemán" en Beatriz REVERTER OLIVER, Juan José MARTÍNEZ SIERRA, Diana GONZÁLEZ PASTOR y José Fernando CARRERO MARTÍN (eds.): *Modalidades de traducción audiovisual. Completando el espectro*, Granada: Comares, 67-84.

HÖCHEMER, André, y Álvaro PONS (coords.), 2022: *Comic mit Akzent. Descubriendo el cómic español*, Madrid: Acción Cultural Española.

HOLZINGER, Herbert Josef, 1993: "Probleme der kontrastiven Phraseologie deutsch-spanisch am Beispiel somatischer Phraseologismen", *Revista de Filología Alemana* 1, 155-167.

HURTADO ALBIR, Amparo, 2004: *Traducción y traductología: introducción a la traductología*, Madrid: Cátedra.

IBÁÑEZ, Francisco, 2008 [1970]: "Valor y ... ¡al toro!". *Mortadelo y Filemón*, Clásicos del humor. Edición Especial Coleccionista, Madrid: Editec.

IBÁÑEZ, Francisco, 2018 [1972]: "Auf in den Kampf, Torero!". *Clever & Smart*, Hamburgo: Carlsen Comics. Traducido por Harald SEEMANN, edición revisada por Steffen HAUBNER.

JACKSON, Margret, 1990: "When is a Text Comic? Astérix chez les Belges and its German Translation", *Information Communication* 11, 55-70.

JAKOBSON, Roman, 1971: *Selected Writing II. Word and Language*, The Hague, Paris: Mouton.

LARRETA ZULATEGUI, Juan Pablo, 2001: *Fraseología contrastiva del alemán y el español. Teoría y práctica a partir de un corpus bilingüe de somatismos*, Frankfurt am Main: Peter Lang.

LÓPEZ ROIG, Cecilia, 2002: *Aspectos de fraseología contrastiva (alemán-español) en el sistema y en el texto*, Frankfurt am Main: Peter Lang.

MAYORAL, Roberto, y Dorothy KELLY, 1984: "Notas sobre la traducción de cómics", *Babel, Revista de los Estudiantes de la EUTI*, 1, 92-100.

MELLADO BLANCO, Carmen, 2004: *Fraseologismos somáticos del alemán*, Frankfurt am Main: Peter Lang.

MELLADO BLANCO, Carmen, Katrin BERTY e Inés OLZA (eds.), 2017: *Discurso repetido y fraseología textual (español y español-alemán)*, Madrid/Frankfurt am Main: Iberoamericana/Vervuert.

MOGORRÓN HUERTA, Pedro, y Antonio ALBADALEJO-MARTÍNEZ (eds.), 2018: *Fraseología, diatopía y traducción*, Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

MOGORRÓN HUERTA, Pedro, Daniel GALLEGO HERNÁNDEZ, Paola MASSEAU y Miguel TOLOSA IGUALADA (eds.), 2013: *Fraseología, Opacidad y Traducción*, Frankfurt am Main: Peter Lang.

MOLINA, Lucía, 2006: *El otoño del pingüino. Análisis descriptivo de la traducción*, Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.

MORALES LÓPEZ, Juan Rafael, 2008: "La traducción del cómic humorístico: Mortadelo y Filemón en el mundo" en Isabel PASCUA FEBLES, Marcos SARMIENTO PÉREZ y Bernadette REY-JOUVIN (coords.): *Estudios de traducción, cultura, lengua y literatura: in memoriam Virgilio Moya Jiménez*, Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de las Palmas de Gran Canaria, 203-216.

NEWMARK, Peter, 1988: *A Textbook of Translation*, Londres: Prentice Hall.

NIDA, Eugene, 1945: "Linguistics and Ethnology in Translation Problems", *Word* 1 (2), 194-208.

PONCE, Nuria, 2009: *La traducción del humor del alemán al castellano: un análisis contrastivo-traductológico de la versión castellana del cómic "Kleines Arschloch" de Walter Moers*. Tesis doctoral inédita, Universidad de Sevilla.

RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, Francisco, 2019: "Traducción, traductología e historieta. Una mirada panorámica" en Francisco RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ y Sergio ESPAÑA PÉREZ (coords.), *La traducción del cómic*, Sevilla: ACyT Ediciones, 10-49.

RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, Francisco, y Sergio ESPAÑA PÉREZ (coords.), 2019: *La traducción del cómic*, Sevilla: ACyT Ediciones.

TITFORD, Christopher, 1982: "Sub-titling: constrained translation", *Lebende Sprachen* 27 (3), 113-116.

TORRES, Eduardo, y Rubén GARCÍA, 2017: *Aius. El destino de Numancia*, Soria: Numanguerrix. Traducido al alemán como *Aius. Das Schicksal von Numantia* por Carmen CUÉLLAR LÁZARO, Sabine ALBRECHT y Sandy ROMÁN.

VALERO GARCÉS, Carmen, 2000: "La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados", *Trans: Revista de traductología*, (4), 75-88.

VENUTI, Lawrence, 1995: *The Translator's Invisibility*, Londres/Nueva York: Routledge.

VENUTI, Lawrence, 1998: "Strategies of translation" en Mona BAKER (ed.): *Routledge encyclopedia of translation studies*, Londres/Nueva York: Routledge, 240-244.

VILLENA ÁLVAREZ, Ignacio, 2000: *Problemática teórico-práctica de la traducción subordinada de cómics. Análisis de un caso práctico: La colección de historietas de Astérix en francés y en español*. Tesis doctoral inédita, Universidad de Málaga.

ZANETTIN, Federico (ed.), 2008: *Comics in Translation*, Manchester: St. Jerome Publishing.

ZANETTIN, Federico, 2018: "Translating comics and graphic novels" en Sue-Ann HARDING y Olivi CARBONELL I CORTÉS (eds.): *The Routledge Handbook of Translation and Culture*, Londres/Nueva York: Routledge, 445-460.