

Los cómics como herramienta didáctica en el aula de traducción

Marina Ramos Caro

Universidad de Murcia. marinaramos@um.es

Resumen

En el presente trabajo se realiza una aproximación al comic como género, se tratan los problemas derivados de la traducción interlingüística de cómics y se ilustran con ejemplos de cómics en alemán e inglés. Tras esta introducción, se argumentará el alto potencial didáctico de los cómics y se resaltarán la capacidad que tiene la traducción de cómics en concreto de ayudar a los estudiantes a adquirir las competencias traductológicas más importantes para el desempeño de su profesión.

Palabras clave: Cómics, adquisición de competencias, traducción subordinada.

Comics as a Tool in the Translation Classroom

Abstract

In the present paper we offer an approach to comic as text genre and deal with the problems resulting from interlinguistic translation of comics, using examples from English and German comic strips. After this introduction we will explain the high didactic potential of comics in general and, more specifically, the capacity of comic translation to help students acquire the translation competences which are essential to the exercise of their future profession.

Keywords: Comics, acquisition of competence, contrained translation.

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, los cómics han pasado de ser considerados un tipo de sub-literatura menor y dirigido a un público juvenil a uno de los géneros literarios con más éxito del mercado editorial. Con su “narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas” (Coma, 1979: 9), los cómics han conseguido conquistar a todo tipo de público y resultan una herramienta de aprendizaje atractiva y enormemente eficaz. En el presente artículo se analizarán los cómics como género textual y los problemas que presentan al traductor de cómics. Para finalizar, se resaltarán los beneficios que la práctica de la traducción de cómics tiene para los estudiantes de traducción en relación con la adquisición de competencias traductológicas.

1.1. Evolución de los cómics: Hacia la edad de oro de los cómics

Los primeros periódicos satíricos ilustrados, como *Fliegende Blätter*, en Alemania (1844), o *Punch*, en Inglaterra (1841) surgieron en Europa gracias a los avances en los grabados del siglo XIX. Sin embargo, no fue hasta mucho después, alrededor de la Segunda Guerra Mundial, cuando los cómics se popularizaron en EEUU hasta convertirse en un medio de comunicación de masas gracias a las historias de superhéroes, como *Superman* (1938), *Batman* (1939) o *Capitán América* (1941).

A pesar de su enorme popularidad entre el público juvenil, han tenido que pasar varias décadas para que los cómics se hayan convertido en un género apreciado por todo tipo de público. Gracias a la influencia del manga, en los años '80 se produjo un primer *boom* de las novelas gráficas, con obras como *Maus*, de Art Spiegelman (1980), que recibió el premio Pulitzer en 1992 y relata la vida de su padre, judío superviviente del Holocausto. Así, en las últimas décadas hemos sido testigos de una enorme evolución de los cómics, especialmente en su temática y público, hasta convertirse en uno de los géneros preferidos de lectores de todas las edades y condiciones.

De esta forma, podemos decir que nos encontramos en una edad dorada de los cómics, lo que tiene una enorme importancia para la traducción y su aplicación en el aula: por una parte, cada año se traducen más cómics, lo que asegura una creciente necesidad de profesionales especializados en dicho género. Por otra parte, su enorme popularidad convierte a los cómics en una herramienta ideal para la adquisición de competencias traductológicas, ya que es capaz de aumentar el interés y moti-

vacación de los alumnos universitarios a la vez que ofrece innumerables opciones para practicar la resolución de problemas de traducción complejos y aplicables a la realidad profesional de la traducción.

2. LA TRADUCCIÓN DE CÓMICS COMO TRADUCCIÓN SUBORDINADA

A la hora de abordar la traducción de un cómic, el primer aspecto que se nos viene a la mente es la enorme cantidad de restricciones que nos impone. Se trata, como ya argumentaron Mayoral, Kelly y Gallardo (1986) de un tipo de “traducción subordinada” (constrained translation), concepto heredado de Titfor (1982) y con el que se definen aquellos tipos de traducción sometidos a condicionantes externos.

En el caso de la traducción de cómics, el primero de estos condicionantes externos es la existencia de varios sistemas de comunicación (visual y lingüístico) que, al ser indivisibles, imponen en todo caso cierto tipo de sincronismo entre ellos. Valero Garcés (2000) llama a este condicionante “margen de desviación”, y restringe enormemente el rango de soluciones del traductor, ya que ésta tendrá que estar siempre relacionada con la imagen, que no se puede modificar. En la Imagen 1 encontramos un primer ejemplo que carece de información lingüística, pero nos sirve para ilustrar el concepto de *metáfora visual*. El mensaje de la Imagen 1. queda clara para un público hispanohablante: echar sapos y culebras por la boca. Esta conocida locución significa, según la RAE: “Decir desatinos” o “Proferir con ira denuestos, blasfemias, juramentos”. Sin embargo, dicha imagen no re-



Imagen 1. Metáfora visual.

sulta comprensible para un público que desconozca dicha locución de la lengua española, lo que nos puede suponer un problema a la hora de trasladar su significado a otra cultura.

En la Imagen 2 encontramos un claro ejemplo de problema de traducción derivado del margen de desviación. Se trata de un chiste visual en el que se muestra la imagen del filósofo Kant. El chiste se basa en la homonimia existente entre el nombre del filósofo y la contracción inglesa “can’t” (no puedo). “Me gustaría poder hacer un chiste sobre filosofía pero no puedo (I can’t)”.

**I would like to make a pun
about philosophy,**

but I Kant.



Imagen 2. Problema de traducción derivado del margen de desviación.

A la hora de afrontar la traducción de esta viñeta, el traductor ha de renunciar a un transvase directo del mensaje, pues en español no existe dicho juego de palabras. Además, la presencia de la imagen limita el rango de soluciones posibles y obliga a encontrar una traducción relacionada con el personaje.

Un segundo condicionante sería, como explica Valero Garcés (2000), la evidente restricción de espacio derivada de la situación de los textos en los bocadillos y demás marcos de inserción presentes en los cómics. Esta restricción espacial resulta del hecho de que los cómics no se conciben pensando en su traducción (Castillo Cañellas, 2002), por lo que el traductor se verá obligado a condensar la información en la mayoría de los casos, sobre todo a la hora de traducir de lenguas compactas como el inglés a lenguas romance como el español, en las que la Texto Meta ocupa de media un 20% más que el Texto Origen. La Imagen 3 muestra un ejemplo extraído de la obra *Asterios Polyp* de David Mazzucchelli, que

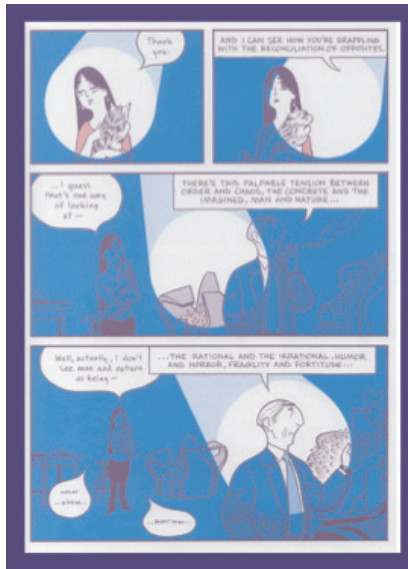


Imagen 3. Ejemplo de problemas de espacio. *Asterios Polyp*.

posee una gran profusión de diálogos, lo que obligará al traductor a condensar la información del texto en español.

2.1. Características lingüísticas, culturales y comunicativas de los cómics

Teniendo en cuenta la enorme variedad de temáticas, formatos y estilos que podemos encontrar en los cómics, resulta complicado establecer un patrón común para describir el tipo de problemas lingüísticos, culturales y comunicativos a los que nos enfrentaremos a la hora de enfrentarnos a su traducción. Sin embargo, y tal y como explica Cáceres Würsig (1995), la naturaleza lúdica y coloquial de los cómics propicia la abundancia de ciertos rasgos que diferencian su traducción de otros tipos de textos. En cuanto a su estructura, en los cómics suelen predominar las oraciones simples y las elipsis sintagmáticas. Además, encontramos una gran abundancia de chistes, juegos de palabras y referencias culturales difíciles de transmitir a la cultura de llegada. Por último, los cómics suelen reflejar el habla de una forma auténtica, por lo que abunda el uso de fraseología, abreviaturas, aumentativos y diminutivos, así como diferentes registros y variedades lingüísticas que pueden incluir insultos y vocabulario informal, abundancia de interjecciones y oraciones exclamativas y onomatopeyas.

La Imagen 4 muestra un ejemplo de la obra *Lästermaul & Wohlstandskind*, de Tim Dinter, en la que abundan los juegos de palabras. Como explica Navarro (2014), en el título de esta tira (*Schwangerei*), el autor ha creado un nuevo término uniendo el adjetivo *schwanger* (embarazada) con el sufijo *-ei*, lo que por su semejanza con palabras como *Sauerei* (porquería) o *Schweinerei* (marranada) nos da una idea de lo que piensan los personajes sobre la maternidad. Para este ejemplo, Navarro (2014) propone como solución una estrategia similar en español: la creación de la palabra *embarasco* mediante la unión de las primeras sílabas de *embarazo* y la palabra *asco*.



Imagen 4. Ejemplo de juegos de palabras.

Otro tipo de problemas muy común en la traducción de cómics es la traducción de referencias culturales. A continuación se muestran dos ejemplos de problemas de traducción relacionados con las referencias culturales. En la Imagen 5, de *Lästermaul & Wohlstandskind* se hace referencia a *Alle Jahre wieder*, uno de los villancicos más populares en alemán. Navarro (2014) propone traducir dicho título por *Navidad, Navidad, Gorda Navidad*.



Imagen 5. Ejemplo de traducción de referencias culturales del alemán.

dad, gorda Navidad, modificando el nombre del conocido villancico español para a la vez resaltar los atracones navideños que los personajes critican en dicha tira.

La imagen 6 muestra otro ejemplo de referencia cultural, a Acción de Gracias. En esta tradición típica de EEUU y Canadá, las familias se reúnen para celebrar un banquete en los hogares y tradicionalmente se cocina pavo asado. Al enfrentarse a la traducción de esta viñeta, el traductor ha de decidir si la referencia cultural es suficientemente conocida por el público de su traducción como para que provoque el mismo efecto humorístico que el texto original. En caso afirmativo podrá realizar una traducción literal del texto. En caso negativo, tendrá que utilizar alguna estrategia de compensación, bien explicitando la referencia cultural, bien adaptándola a la realidad cultural de la cultura meta.



Imagen 6. Ejemplo de referencia cultural en inglés.

La abundancia de este tipo de problemas tan característica de los cómics obliga al traductor a utilizar ciertas estrategias de compensación para transmitir a la vez el contenido y el estilo de la obra. Algunas de las estrategias de compensación que propone Valero Garcés (2000) son la adición de elementos diferentes (signos de puntuación o un mayor porcentaje de palabras soeces o expresiones coloquiales), la adaptación de los recursos empleados en el texto origen a la traducción (e.g. los acentos), la adaptación de las referencias culturales a la realidad sociocultural de la lengua de llegada o la supresión de detalles desconocidos o irrelevantes en la cultura de llegada.

Una última característica importante de los cómics es la abundancia de onomatopeyas. En algunos casos se tratará de onomatopeyas de fácil traducción, como aquellas que son percibidas de forma similar en las dos lenguas. Ejemplo de este tipo de trasvase más directo son los sonidos artificiales como *bang*, cuyas onomatopeyas, creadas originalmente en inglés, están ampliamente extendidas en todos los idiomas, o la risa, que suele representarse de forma similar en todos los idiomas: *ha-haha* (portugués, francés, alemán, inglés, griego, coreano y ruso entre otros) o *jajaja* (español).

No obstante, también encontramos una gran cantidad de onomatopeyas con una equivalencia menos directa, como algunos sonidos emitidos por animales. Por ejemplo, en español el pollo hace *pío pío*, mientras que en inglés hace *chirp chirp*, *tweet tweet*, *cheep cheep*, o *peep peep*. De forma similar, el gallo en español hace *kikiriki* y en inglés *cock a doodle doo*. En estos casos, el traductor tendrá que ser más cuidadoso y tratar de encontrar el equivalente en la lengua de llegada, en caso de haberlo.

En caso de no haber una onomatopeya equivalente en la lengua de llegada, Mayoral (1992, 139) ofrece una serie de estrategias, tales como la omisión de la onomatopeya (si el significado fuese redundante), la compensación en otra parte del mensaje, como en el diálogo, la traducción a lenguaje verbalizado, o el préstamo léxico.

En la Imagen 7 se observa la representación del habla dialectal de algunos de los personajes de *Non Sequitur* (Willey Miller). El personaje de la izquierda muestra una pronunciación característica: *comin'* (coming)/*yawr* (your)/*watah* (water). También encontramos una onomatopeya creada a partir del verbo *sigh*, rasgo típico del inglés, y varias onomatopeyas que han de ser adaptadas a la lengua de llegada: *splosh*, *splosh* y *click*, *click*.

3. LOS CÓMICS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA

Ya a principios de los años 90, Clark y Paivio (1991) resaltaron en su teoría del código dual que las imágenes aumentan la eficacia didáctica de los textos, ya que facilitan la retención de información. Por este motivo, los cómics son una herramienta didáctica altamente útil, capaz de aumentar la motivación y ayudar a crear hábitos de lectura (Yang, 2003), así como facilitar la conexión emocional de los estudiantes con los textos y desarrollar las capacidades cognitivas y el pensamiento crítico (Versa-

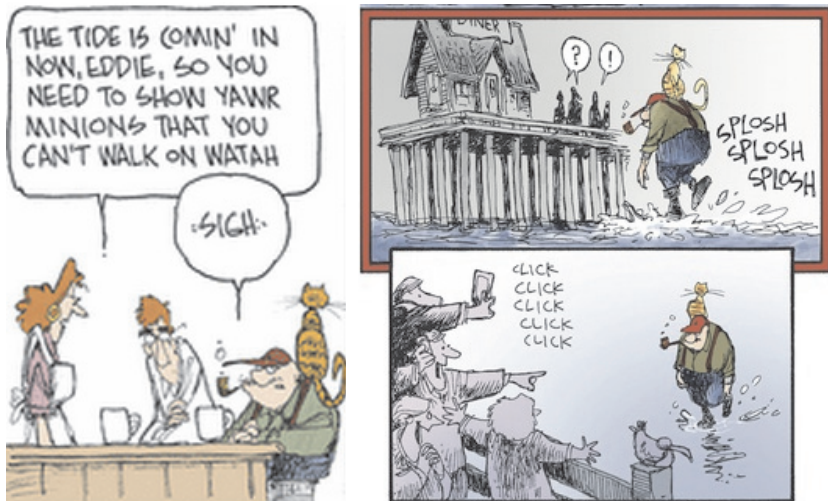


Imagen 7. Ejemplos de variedad dialectal y de onomatopeya. *Non Sequitur*. Willey Miller.

ci, 2001). Numerosos autores han demostrado este potencial didáctico con aplicaciones directas del cómic en el aula en numerosos ámbitos, como en la enseñanza de segundas lenguas (Williams, 1995; Flores, 2008; García Martínez, 2013), y en el aula de traducción (Kamal Zaghloul, 2013; Estalayo, 2005).

3.1. La competencia traductora

La definición de competencia de traducción se ve dificultada por la enorme complejidad cognitiva del proceso, que no se limita al conocimiento de lenguas extranjeras. Por este motivo, existen infinidad de definiciones del concepto Competencia Traductora (Rothe-Neves 2007; PACTE, 2000; Presas, 1996; Alves 2005) y diversos modelos de competencia traductora (Wilss, 1976; Nord, 1991; Pym, 1992).

Especialmente interesante es la propuesta del grupo PACTE (2000) por haber creado un modelo basado en un vasto trabajo empírico. Sin embargo, para el presente trabajo nos basaremos en un trabajo posterior de Kelly (2002) ya que tiene un enfoque didáctico y está pensado con el objetivo de planificar los contenidos necesarios para la formación de traductores. La autora define el concepto de competencia traductora de la siguiente manera:

La competencia traductora es la macrocompetencia que constituye el conjunto de capacidades, destrezas, conocimientos e incluso actitudes que reúnen los traductores profesionales y que intervienen en la traducción como actividad experta (Kelly, 2002: 14).

Kelly (2002: 15) propone un modelo de competencia traductora (CT) compuesto por 7 subcompetencias necesarias para el éxito de la misma. La Imagen 8 (abajo) describe el modelo de Kelly (2002): subcompetencia comunicativa y textual en al menos dos lenguas y culturas, subcompetencia cultural, subcompetencia temática, subcompetencia instrumental, subcompetencia psicofisiológica, subcompetencia interpersonal y subcompetencia estratégica.

1. Subcompetencia comunicativa y textual en al menos dos lenguas y culturas.
2. Subcompetencia cultural, relacionada con los conocimientos enciclopédicos y los valores de los países donde se hablan sus lenguas de trabajo.
3. Subcompetencia temática sobre los campos en los que trabaja el traductor.
4. Subcompetencia instrumental profesional en el uso de herramientas de búsqueda de información, de edición de texto, etc.
5. Subcompetencia psicofisiológica, relacionada con las habilidades psicológicas necesarias para ser un traductor profesional (atención, memoria, confianza).
6. Subcompetencia interpersonal para poder relacionarse con los clientes y con otros profesionales.
7. Subcompetencia estratégica, relacionada con la gestión del trabajo, la resolución de problemas y la revisión.

3.2. Aprender a traducir a través de los cómics: una propuesta basada en la adquisición de competencias

Como ya vimos con anterioridad, los cómics son una eficaz herramienta didáctica. A continuación, veremos cómo los cómics también se pueden aplicar a la adquisición de la competencia traductora según el modelo propuesto por Kelly (2002) y, más en concreto, a cada una de las 7 subcompetencias que ése incluye:

1. Mediante la traducción de cómics, los estudiantes pueden ejercitar su competencia comunicativa y textual. En el proceso de comprensión del texto origen, los estudiantes tendrán que familiarizarse con el registro oral y con la tipología textual de los cómics. En el Apartado 2 ya describimos que el lenguaje en los cómics, por su naturaleza predominantemente coloquial, incluyen gran cantidad de retos lingüísticos como juegos de palabras, onomatopeyas o variedades dialectales. A su vez, tendrán que trabajar su competencia en lengua materna y reflexionar sobre las características del lenguaje oral y la necesidad de conseguir traducciones que se asemejen al lenguaje real. Este ejercicio es una buena preparación para el aprendizaje de técnicas de Traducción Audiovisual como subtitulación y doblaje.

2. La subcompetencia cultural es una de las subcompetencias que mejor se pueden ejercitar con la traducción de cómics. Los cómics suelen representar determinados aspectos de la cultura origen y contener abundante información cultural tanto enciclopédica como de los aspectos pragmáticos de la comunicación interpersonal (Estalayo, 2005), además de numerosas referencias culturales explícitas y chistes (cf. Apartado 2). Mediante la traducción de cómics, los estudiantes pueden aprender sobre la cultura origen. A la vez, tendrán que reflexionar sobre las estrategias necesarias para transmitir esa información cultural a los lectores del texto meta.

3. Subcompetencia temática. Si bien puede parecer que la subcompetencia temática no se ejercita en la traducción de cómics por su carácter generalista, lo cierto es que en las últimas décadas se han creado obras sobre los más variados temas, como Historia Contemporánea (*Footnotes in Gaza*, Sacco, 2009; *Los surcos del azar*, Roca, 2013) Prehistoria Paleolítica (Neandertal, Roudier), Matemáticas (Logicomix, Apostolos Doxiadis y Christos H. Papadimitriou) o Filosofía (El deseo según Deleuze, Maite Larrauri). Además, cada vez encontramos más textos de divulgación científica en los que se hace uso de las viñetas para educar e ilustrar a los lectores por su gran potencial didáctico.

4. La instrumental es otra de las subcompetencias que mejor se pueden desarrollar mediante la traducción de cómics. Como en otros tipos de traducción, la selección y el manejo de herramientas de documentación serán habilidades importantes para encontrar la información necesaria para el trasvase del mensaje. Además, los cómics nos ofrecen la posibilidad de ejercitar el aprendizaje de diferentes programas de soft-

ware como herramientas de extracción de texto de las imágenes y de edición de imágenes que nos serán necesarias para modificar las viñetas e incluir en ellas nuestra traducción.

5. La competencia psicofisiológica se puede desarrollar en igual medida que con otros tipos de traducción: la práctica de la traducción y el correcto manejo de las herramientas y conocimientos descritos arriba darán a los estudiantes una mayor confianza en su trabajo, a la vez que los ayudarán a desarrollar ciertas habilidades cognitivas como la atención y la automatización de tareas.

6. La subcompetencia interpersonal se puede desarrollar, como en otros tipos de traducción, mediante el trabajo en equipo (Ramos y Meseguer, 2015). Además, la realización de simulaciones de encargos reales, desde el primer contacto con el cliente hasta la entrega final del encargo de traducción de cómics, puede ayudar a los estudiantes a desarrollar esta competencia (Meseguer y Ramos, 2015).

7. Si tenemos en la enorme cantidad de restricciones que nos impone la traducción de cómics (cf. Apartado 2 de este artículo), podemos prever el gran potencial didáctico de su práctica para la adquisición de la subcompetencia estratégica, y en especial, para que los estudiantes ejerciten la resolución de problemas y las tareas de revisión. Además, las diferentes fases en las que se divide la traducción de cómics, desde la recepción del encargo a la edición de la imagen, también puede ayudar a los alumnos a aprender a gestionar el trabajo.

4. CONCLUSIONES

Tras una enorme evolución de las últimas décadas, los cómics se han convertido en uno de los medios de comunicación más apreciados. Gracias a su singular combinación de información lingüística y visual, los cómics tienen un enorme potencial didáctico. En concreto, en el presente artículo hemos visto las restricciones y características a las que se enfrentan los traductores de cómic, que ofrecen claras ventajas en la formación de traductores y, en concreto, en la adquisición de las competencias necesarias para el desempeño de la profesión de traducción.

Referencias Bibliográficas

- ALVES, Fabio. 2005. "Bridging the Gap between Declarative and Procedural Knowledge in the Training of Translators: Meta-Reflection Under Scrutiny." **Meta: Translators' Journal**, Vol. 50, Nº 4. Disponible en <http://www.erudit.org/revue/meta/2005/v50/n4/019861ar.pdf>. Consultado el 08/09/2015.
- CÁCERES WÜRSIG, Ingrid. 1995. **Un ejemplo perfecto de traducción cultural: la historieta gráfica**. V encuentros complutenses entorno a la traducción. Editorial Complutense: Madrid (España).
- CASTILLO CAÑEJAS, Daniel. 2002. **El discurso de los tebeos y su traducción**. Disponible en [http://www.tebeosfera.Com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebeos traduccion.pdf](http://www.tebeosfera.Com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebeos%20traduccion.pdf) Consultado el 15.02.2015.
- Clark, James M. & Paivio, Allan. 1991. "Dual coding theory and education". **Educational Psychology Review**. Vol. 3. Nº 3, 149-170.
- COMA, Javier. 1979. **Del Gato Félix al gato Fritz: Historia de los comics**. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (España).
- ESTALAYO VEGA, María. 2005. "El uso de cómics en la clase de traducción general japonés-español: la traducción de aspectos pragmáticos de comunicación interpersonal", en ROMANA GARCÍA, María Luisa [ed.] **II AIETI. Actas del II Congreso Internacional de la Asociación Ibérica de Estudios de Traducción e Interpretación. Madrid, 9-11 de febrero de 2005**. Madrid: AIETI, pp. 44-57. ISBN 84-8468-151-3. Disponible en http://www.aieti.Eu/pubs/actas/II/AIETI_2_MEV_Comics.pdf. Consultado el 15.02.2015.
- KAMAL ZAGHLOUL, Ahmed. 2010. "Adquisición de la competencia traductológica: propuesta de una unidad didáctica de traducción general". **Didáctica. Lengua y Literatura**. Vol. 22, 185-197.
- KELLY, Dorothy A. 2002. "Un modelo de competencia traductora: bases para el diseño curricular". **Puentes**, Nº 1, 9-20.
- MAYORAL ASENSIO, Roberto. 1992. "Formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en inglés y en español", **Sendeban**. Vol. 3: 107-139.
- MAYORAL, Roberto, KELLY, Dorothy y GALLARDO, Natividad. 1983. "Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation". **Meta: journal des traducteurs / Meta: Translators' Journal**. Vol. 33. Nº 3, 356-367.
- MESEGUER y RAMOS (2016). "Learning through real assignments in the audiovisual translation classroom". **Current Trends in Translation Teaching and Learning**.

- NAVARRO VIDAL, Adrián. 2014. **Lästermaul und Wohlstandskind. La traducción de novela gráfica alemán-español.** Trabajo Fin de Grado. Universidad de Murcia.
- NORD, Christiane. 1991. **Text Analysis in Translation. Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis.** Editorial Rodopi: Ámsterdam (Países Bajos).
- PACTE. 2000. "Acquiring translation competence: hypothe- sical and methodological problems of a research project". En BEEBY, Allison; ENSINGER, Doris y PRESAS, Marisa (Eds.). **Investigating Translation**, 99-106. Editorial John Benjamins: Ámsterdam (Países Bajos).
- PRESAS, M. Lluïsa. 1996. **Problemes de traducció i competència traductora. Bases per a una pedagogia de la traducció.** Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona.
- PYM, Anthony. 1992. "Translation error analysis and the interface with language teaching". En DOLLERUP, Cay y LODDEGAARD, Anne (Eds.). **Teaching Translation and Interpreting. Training, Talent, and Experience**, 279-290. Editorial John Benjamins: Ámsterdam (Países Bajos).
- RAMOS, Marina y MESEGUER, Purificación. 2015. "**Nuevos retos didácticos: trabajar en equipo en el aula de TAV**". En **Construyendo la nueva enseñanza superior.** McGraw Hill.
- ROTHE-NEVES, Rui. 2007. "Notes on the Concept of «Translator's Competence»". **Quaderns: revista de traducció**, Vol. 14: 125-137. Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/QuadernsTraduccio/article/view/70320/80555> Consultado el 10.07.2015.
- TITFORD, Christopher. 1982. "Subtitling: constrained translation". **Lebende Sprachen.** Vol. 27. Nº3, 113-116.
- VALERO GARCÉS, Carmen. 2000. La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados". **Revista TRANS.** Nº 4, 75-88.
- VERSACI, Rocco. 2001. "How Comic Books Can Change the Way Our Students See Literature: One Teacher's Perspective". **English Journal.** Vol. 91. Nº 2, 61-67.
- WILLIAMS, Neil. 1995. **The comic book as course book: why and how.** Long Beach, CA: Annual Meeting of the Teachers of English to Speakers of Other Languages. (ERIC Document Reproduction Service).
- WILSS, Wolfram. 1976. "Perspectives and limitations of a didactic framework for the teaching of translation". En R.W. Brislin ed. **Translation Applications and Research**, 117-137. Editorial Gardner: Nueva York (EEUU).

YANG, Gene. 2003. **Comics in Education**. Online version of the final project proposal for Masters of Education degree of the author at California State University at Hayward. Disponible en www.humblecomics.com/comic-sedu/index.html. Consultado el 15.08.2015.

Fuentes primarias

DINTER, Tim. 2011. **Lästermaul und Wohlstandkind** Avant-Verlag: Berlín (Alemania).

DOXIADIS, Apostolos y PAPANITRIOU, Christos H. 2009. **Logicomix**. Bloomsbury Publishing and Bloomsbury USA: Londres (Reino Unido), Nueva York (EEUU).

GRAMMARLY PUNOGRAPHY. **Pun about Philosophy**. <https://twitter.com/grammarly/status/525311438307344384>

KANE, Bob y FINGER, Bill. 1939. **Batman**. DC Comics: Nueva York (EEUU).

LARRAURI, Maite. 2014. **El deseo según Guillem Deleuze**. Tandem Editions: Valencia (España).

MAYHEW, Henry y LANDELLS, Ebenezer. 1841. **Punch**.

MAZZUCHELLI, David. 2009. **Asterios Polyp**. Pantheon Books: Nueva York (EEUU).

MILLER, Willey. 2013. **Non Sequitur**.

PEQUENET. **Echar sapos y culebras por la boca**. <http://www.pequenet.com/cuentos/hor.asp?n=32>

PIRARO, Dan. 2012. **Thanksgiving** [www. Bizarro comics.com](http://www.Bizarrocomics.com)

ROCA, Francisco. 2013. **Los surcos del azar**. Astiberri: Bilbao (España).

ROUDIER, Emmanuel. 2007-11. **Neandertal**. Editions Delcourt: Paris (Francia).

SACCO, Joe. 2009. **Footnotes in Gaza**. Metropolitan Books: Nueva York (EEUU).

SIEGEL, Jerry y SHUSTER, Joe. 1938. **Superman**. DC Comics: Nueva York (EEUU).

SIMON, Joe y KIRBY, Jack. 1941. **Capitán América**. Marvel: Nueva York (EEUU).

SPIEGELMAN, Art. 1989/1991 **Maus: A survivor's tale**. Pantheon Books: Nueva York (EEUU).

VVAA. 1844. **Fliegende Blätter**. Braun & Schneider Verlag: Múnich (Alemania).