



---

**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

TRABAJO FIN DE GRADO

**Introducción a la oralidad fingida en el cómic español: *El sulfato atómico***

Presentado por María Lorena Gil Salaverría

Tutelado por Beatriz Valverde Olmedo

Soria, 2025

## RESUMEN

La traducción de cómics es un campo de la traducción en crecimiento que, sin embargo, ha sido históricamente marginado tanto por la sociedad como por los académicos. Por un lado, este trabajo expone los fundamentos teóricos básicos que debe tener en cuenta un traductor especializado en cómics y, por otro lado, realiza un análisis del fenómeno de la oralidad fingida en *El sulfato atómico*, una obra clásica perteneciente a la serie *Mortadelo y Filemón*, creada por Francisco Ibáñez. Se presentan diversos recursos lingüísticos empleados para simular el lenguaje oral y se ilustran con ejemplos extraídos de los diálogos de la obra. Finalmente, se resalta la necesidad de elaborar más estudios en español, tanto de la traducción de cómics como de la oralidad fingida, en este tipo de obras.

**Palabras clave:** cómics, español, *Mortadelo y Filemón*, oralidad fingida, traducción.

## ABSTRACT

Even though comics translation is a flourishing field, it has traditionally been marginalised by both society and academic experts. This paper, on the one hand, aims to give a general overview of the basic theoretical concepts that any comics translator should be familiar with. On the other hand, it analyses the phenomenon of pretended orality in *El sulfato atómico*, a classic from the *Mortadelo y Filemón* comics series, created by Francisco Ibáñez. The paper highlights various linguistic strategies available in order to recreate spoken language and it provides examples taken from the comic's dialogues. In conclusion, it underlines the need for further research in Spanish on comics translation, as well as pretended orality.

**Keywords:** comics, *Mortadelo y Filemón*, pretended orality, Spanish, translation.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
1.    Justificación del tema .....	1
2.    Objetivos.....	1
3.    Metodología.....	2
BLOQUE TEÓRICO .....	3
1.    El cómic.....	3
1.1.    Definición .....	3
1.2.    Cómic, novela gráfica, historieta, tebeo... un mar de denominaciones y equivalencias inexactas.....	3
2.    Panorama actual de la industria del cómic nacional.....	4
2.1.    Estatus del cómic.....	4
2.2.    Papel de la traducción .....	5
3.    La traducción de cómics .....	5
3.1.    Número y objeto de estudio .....	5
3.2.    Traducción interlingüística, subordinada y multimodal o semiótica.....	6
3.3.    Conocimientos básicos del traductor de cómics: convenciones y divergencias culturales .....	7
4.    Oralidad fingida .....	7
4.1.    Definición y denominaciones .....	7
4.2.    Características de la oralidad fingida .....	8
5. <i>Mortadelo y Filemón</i> .....	9
5.1.    El autor: Francisco Ibáñez .....	9
5.2.    La obra: <i>Mortadelo y Filemón</i> .....	9
5.3. <i>El sulfato atómico</i> .....	10
BLOQUE PRÁCTICO.....	11
1.    Nivel morfosintáctico .....	11
1.1.    Deixis.....	12
1.2.    Frases.....	12
1.3.    Elipsis.....	13
1.4.    Repeticiones expresivas.....	14
1.5.    Vocativos .....	14
2.    Nivel léxico-semántico.....	15
2.1.    Lenguaje coloquial, expresiones hechas y frases populares .....	15
2.2.    Lenguaje vulgar .....	15
2.3.    Figuras retóricas .....	15
2.4.    Otros elementos .....	16
3.    Nivel pragmático.....	17

3.1. Marcadores discursivos .....	17
4. Nivel prosódico .....	18
4.1. Onomatopeyas.....	18
4.2. Interjecciones .....	20
4.3. Titubeos.....	21
5. Nivel ortotipográfico .....	22
5.1. Combinación.....	22
5.2. Puntos suspensivos .....	23
5.3. Comillas.....	24
CONCLUSIONES .....	25
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	27

### **TABLA DE ILUSTRACIONES**

Figura 1. Página 19, viñetas 2 y 3 .....	13
Figura 2. Página 37, viñeta 8 .....	19
Figura 3. Página 22, viñeta 3 .....	21
Figura 4. Página 1, viñeta 7 .....	22
Figura 5. Página 5, viñeta 4 .....	23
Figura 6. Página 9, viñeta 7 .....	23
Figura 7. Página 10, viñeta 7 .....	24
Figura 8. Página 7, viñeta 1 .....	24

# INTRODUCCIÓN

## 1. Justificación del tema

En España, la industria del cómic está dominada por las traducciones de obras extranjeras: cómics estadounidenses de los universos Marvel y DC, la *bande dessinée* francobelga, los *mangas*, *manhwas* y *manhuas* de Japón, Corea del Sur y China, respectivamente, y muchos más. Pese a este panorama, los estudios académicos españoles sobre la traducción del cómic son escasos.

Esta situación encuentra su explicación en el hecho de que los cómics han sido tradicionalmente marginados dentro del ámbito literario y se han tachado de entretenimiento ligero, dirigido a un público infantil o juvenil (Zanettin, 2018). La predominancia de la imagen frente al texto escrito también ha contribuido a esta percepción menos seria y más banal de los cómics. Sin embargo, los cómics constituyen un medio de comunicación que transmite mensajes de distinta índole (ya sea en cuanto al tema, tono, público meta, objetivo, etc.). Es necesario que los traductores de cómics conozcan los códigos y las convenciones propias de este medio para realizar buenas traducciones.

Por lo tanto, este trabajo encuentra su justificación al tratar un tema de un área de investigación que requiere más literatura y merece más atención, especialmente ante una industria con una mayor demanda de las traducciones y unas expectativas de crecimiento como el de la industria del cómic. En particular, nos referimos al tema de la oralidad fingida, un fenómeno que los estudios sobre la traducción de cómics han abordado con menos frecuencia que otros, como el humor o las onomatopeyas.

## 2. Objetivos

El presente trabajo persigue dos objetivos. En primer lugar, pretende realizar una breve introducción sobre el cómic, su traducción y el concepto de oralidad fingida. En segundo lugar, busca ampliar la literatura existente en la lingüística aplicada al cómic y dirigida a los traductores, con el fin de contribuir a un área tradicionalmente desatendida por los académicos y la sociedad en general. Con este propósito, se realizará un análisis de los distintos niveles en los que se manifiesta la oralidad fingida en el cómic de Francisco Ibáñez, *El sulfato atómico* (1969), que sirva como una primera y breve introducción al tema. En esta línea, creemos conveniente destacar que la intención de este trabajo no es de señalar todos los mecanismos mediante los cuales se refleja la oralidad fingida en los cómics en español, sino proporcionar una vista general de algunas de las marcas de oralidad encontradas en el cómic que nos atañe y comentar el impacto de estas en la expresividad y en la consecución de un discurso oral realista.

### 3. Metodología

El trabajo queda dividido en dos grandes bloques: uno teórico y otro práctico.

En el bloque inicial teórico, se ha procedido a la exposición de diversos conceptos sobre los cómics, su traducción y la oralidad fingida, información obtenida a partir de obras de autores de distinto origen versados sea en la oralidad, la oralidad fingida o en la traducción de cómics o de textos audiovisuales.

Para el bloque práctico, se ha llevado a cabo un análisis de algunos marcadores de oralidad fingida utilizados en el cómic de Francisco Ibáñez, *El sulfato atómico* (1969) de la serie de Mortadelo y Filemón, y se han expuesto los resultados obtenidos. Con este fin, se ha utilizado como base la obra de Rodríguez Rodríguez (2019), *Cómic y traducción: preliminar teórico-práctico de una disciplina*, que incluye un estudio descriptivo y traductológico de la traducción del francés al español de *Jerry Spring*<sup>1</sup>. Para nuestro análisis, hemos seguido su propuesta de clasificación de los rasgos de oralidad de cinco niveles: morfosintáctico, léxico-semántico, pragmático-cultural, prosódico y ortotipográfico. Además de tener en cuenta los mismos elementos que analiza este autor, también nos hemos guiado por la clasificación sobre los elementos de la oralidad fingida en textos audiovisuales elaborada por Baños (2014) en *Orality Markers in Spanish Native and Dubbed Sitcoms: Pretended Spontaneity and Prefabricated Orality*.

---

<sup>1</sup> Se trata de una serie cómic (*bande dessinée*) de género *western* compuesta por 25 álbumes, publicada por primera vez en 1954 y creada por Joseph Gillain (Rodríguez Rodríguez, 2019). La obra sigue las aventuras de Jerry Spring y su compañero Pacho.

# BLOQUE TEÓRICO

## 1. El cómic

### 1.1. Definición

En un intento por describir de la manera más precisa posible la compleja naturaleza del cómic, se han elaborado numerosas definiciones, cada una con diferentes matices. Sin tratar de adentrarnos en las diferentes alternativas ni en las particularidades de cada propuesta, nos remitiremos a la definición elaborada por el *Libro Blanco del Cómic en España (2024)*, una iniciativa de la Sectorial del Cómic, según la cual nos encontramos ante un:

[...] medio que agrupa toda manifestación narrativa con base gráfica y que utiliza imágenes fijas para describir o contar cualquier relato, emoción o información de forma sustancialmente distintiva de cómo se logra en la literatura, el cine o los videojuegos, entre otros medios audiovisuales. (p. 34)

Esta propuesta recoge tres aspectos clave sobre los cómics que debemos tener en cuenta. En primer lugar, la imagen es la base sobre la que se construye la narración, por lo que toda traducción deberá prestar atención tanto al mensaje del texto como al de la imagen. En segundo lugar, los cómics son un medio, es decir, un vehículo de transmisión de ideas. Esta idea se aclara en del Pino Arenas (2024), quien indica que los expertos no consideran el cómic un subgénero literario, sino una manifestación artística que «si bien bebe de la literatura, no debe ser eclipsado por esta» (p. 3). En tercer lugar, la definición reconoce la divergencia con respecto a otros medios. Este último punto nos es de gran interés, dado que, si bien se admite la especificidad de los cómics, lo cierto es que autores como Rodríguez Rodríguez (2019) han optado por acudir a propuestas y análisis elaborados para los textos audiovisuales ante la falta de estudios rigurosos sobre el cómic y ante su similitud en determinados aspectos, como la limitación de espacio o la dependencia de la imagen.

### 1.2. Cómic, novela gráfica, historieta, tebeo... un mar de denominaciones y equivalencias inexactas

Como sucedía con la definición, este medio también ha recibido diversas denominaciones, cada una con matices específicos que las diferencian. Según Zanettin (2018), el término *novela gráfica* se ha empleado como una designación más culta y, por tanto, prestigiosa de *cómic*, que se refiere a historias gráficas de mayor longitud, de temática más seria y que están dirigidas a un

público adulto; en contraste, los cómics tratarían historias más infantiles y cómicas (de ahí el término *cómic*).

En su trabajo, López Rodríguez (2016) incluye otras denominaciones, como las de *historieta* y *tebeo*. La primera sería un término español que hace referencia únicamente al medio (independientemente del público al que se dirija la obra) que, originalmente, narraba historias breves. La segunda se correspondería con la publicación de cómics (revistas o cuadernos de historietas) y procedería de la exitosa revista *TBO*, que terminó consagrando el término genérico *tebeo*.

También podríamos hablar de otras denominaciones como *manga* (*man*: «informal» y *ga*: «dibujo», López Rodríguez, 2016) o *webtoon*. La primera hace referencia a las novelas gráficas procedentes de Japón; la segunda nace en Corea del Sur y se refiere a las novelas gráficas elaboradas específicamente para los dispositivos móviles.

En definitiva, las denominaciones para esta clase de narrativa gráfica son diversas y varían según factores como el país, el formato, etc. No obstante, todos estos conceptos tienen en común la interdependencia entre imagen y texto (Muñoz-Basols y Muñoz-Calvo, 2015).

Con esta premisa y dado que trataremos una serie de características y problemas transversales a todos, en este trabajo se utilizará el sustantivo *cómic* como término general para hacer referencia a todo tipo de narrativa gráfica.

## **2. Panorama actual de la industria del cómic nacional**

### **2.1. Estatus del cómic**

Tradicionalmente, el cómic en España ha sido tachado como un «producto inferior», al estar eminentemente dirigido a un público infantil o adolescente y narrar historias menos complejas y serias. Ante este panorama, algunos autores optaron por publicar sus obras en el extranjero, en países con una industria del cómic más arraigada y consolidada y en los que, probablemente, sus obras gozarían de una mayor acogida. Este es el caso de la obra *Arrugas*, del autor valenciano Paco Roca, que fue publicada por primera vez como *Rides* (2007) en Francia por la editorial Delcourt (Rodríguez Abella, 2016, p. 137, en Muñoz-Basols y del Rey Cabero, 2019, p. 373).

Sin embargo, a nivel cultural, el medio ha reunido más atención en los últimos años. Esta realidad queda patente mediante la propia elaboración del *Libro Blanco del Cómic en España* en enero de 2024, así como mediante la celebración y fundación de nuevos salones del cómic, asociaciones (Sectorial del Cómic, autora del libro blanco), concursos y premios (Premio Nacional del Cómic desde 2007, premios de diversas editoriales como Bruguera o Norma) o plataformas destinadas exclusivamente a la distribución y lectura de cómics en línea (Cimoc, de Norma

Editorial, y, también a nivel global, Marvels Unlimited). También podemos referirnos a las cifras para justificar el mayor interés de la población por los cómics: entre 2014 y 2024, el número de novedades publicadas aumentó en 1869 títulos, pasando de 2661 a 4530. No obstante, hay que mencionar que, en 2024, se registró una ligera bajada de 300 novedades con respecto a los años 2022 y 2023 (Barrero, 15 de marzo de 2025).

## 2.2. Papel de la traducción

La traducción constituye un pilar central de la industria del cómic en España: ante una creación local escasa y un gran interés por las obras extranjeras, más del 85 % de los títulos publicados corresponden a traducciones, específicamente, procedentes de Francia, Japón y de Estados Unidos (Sectorial del Cómic, 2024). De hecho, el *Libro Blanco del Cómic en España* muestra cierta incertidumbre respecto al desarrollo de la producción nacional, debido a esta notable presencia de las obras extranjeras. Para los traductores a español, todo esto supone una demanda continua de obras para traducir y, junto con el mayor interés en el cómic, un pronóstico de crecimiento para futuros años.

## 3. La traducción de cómics

La traducción de cómics es una rama específica de la traducción que requiere una serie de conocimientos y determinadas estrategias condicionadas por las características únicas de estos. Entre otros, podemos hablar de la necesidad de conocer las convenciones para leer los cómics<sup>2</sup>, la limitación de espacio, la dependencia de la imagen, la ausencia de un canal acústico que se combina con una abundancia del diálogo y elementos lingüísticos y paralingüísticos específicos (como las onomatopeyas o las modificaciones tipográficas). En definitiva, la idiosincrasia de este medio exige estudios y modelos de traducción exclusivos del cómic.

### 3.1. Número y objeto de estudio

Pese al incremento de los estudios sobre la traducción de cómics en los últimos años, la literatura existente en esta área sigue siendo escasa (Zanettin, 2018). El *Libro Blanco del Cómic en España* (2024) señala que, en los años noventa, los estudios divulgativos sobre los cómics (sin especificar los centrados en la traducción) no superaban el centenar. Sin embargo, a partir de entonces y en consonancia con la proliferación de los lanzamientos de cómics (en aquel entonces, con las revistas de superhéroes y, actualmente, con el manga), aumentaron. Por otra parte, en su revisión teórica del estado de la cuestión, Porras Sánchez (2021) realizó una búsqueda rápida en

---

<sup>2</sup> Entre otras, la dirección de lectura, la distribución en viñetas y la relación entre estas unidades, los distintos tipos de globos y elementos visuales (líneas cinéticas, colores, etc.) o el significado de los espacios en blanco.

la base de datos especializada Bohn Online Bibliography of Comics Research de la Universidad de Bohn. Las búsquedas y sus resultados fueron los siguientes: «translation», 224 resultados; «Spiegelman», apellido del autor de Maus, 404; «language», 555; «autobiography», 569. A 22 de febrero de 2025, los resultados confirmaron el incremento de los estudios (a 261, 436, 667 y 630, respectivamente), aunque no se trate de una subida pronunciada.

El problema, sin embargo, no solo reside en el reducido número de investigaciones, sino también en el objeto de estudio de las mismas. Algunos autores (Kaindl, 2019; Rodríguez Rodríguez, 2019) critican que muchos de los trabajos existentes se centran en fenómenos concretos (como la traducción de las onomatopeyas, los nombres propios, los juegos de palabras o de las referencias culturales) que, aunque contribuyen a comprender y abordar diversas cuestiones traductológicas, no buscan un enfoque «integral» (Rodríguez Rodríguez, 2019, p. 129) o «conciliador» (Del Pino Arenas, 2024, p. 2).

### **3.2. Traducción interlingüística, subordinada y multimodal o semiótica**

Como acabamos de mencionar, tradicionalmente, los estudios de traducción se han limitado a estudiar aspectos lingüísticos<sup>3</sup> específicos de los cómics, sin prestar su debida atención a la influencia de la imagen o a otras nociones extralingüísticas o paralingüísticas. En palabras de Zanettin (2018, p. 454), los primeros estudios «framed comics translation within a ‘constrained translation’ approach, focusing on the verbal content of graphic narratives and sometimes assuming a lack of change of the pictorial content».

Más adelante, algunos estudios han utilizado el concepto de *traducción subordinada* para describir la relación restrictiva existente entre el texto y la imagen en los cómics. Sería una visión más negativa, enfocada en la necesidad de que texto y dibujo sean coherentes y en la existencia de cierta limitación de espacio para la creación lingüística. A esta concepción se opone Celotti (2008, p. 35, en Del Pino, 2024), quien considera dicha relación de naturaleza positiva y complementaria: «[...] the specificity of comics affects the manner of translating and how visual language can be a resource rather than a constraint for the translator». A modo de ejemplo, un bocadillo que contenga una respuesta tan sencilla como «Sí, jefe» puede adquirir diferentes tipos de entonación y reflejar distintas emociones. En este caso, el contexto visual (mirada del personaje, gestos, objetos con valor simbólico) sirve de herramienta para terminar de completar el mensaje (si el personaje está de acuerdo con las órdenes, si acepta aunque se muestra escéptico, si emite el enunciado de manera irónica, etc.).

---

<sup>3</sup> Reconocemos la existencia de los cómics sin texto que dependen exclusivamente de la imagen para narrar sus historias y transmitir sus mensajes y emociones de los personajes. Sin embargo, dado que este trabajo se centra en el lenguaje del cómic (oralidad fingida), nos limitaremos a los cómics con texto y diálogo. Katerina Valentova (2024) cuenta con una interesante publicación en Tebeosfera en la que trata el concepto de *poética visual*, o «capacidad de cautivar al lector», en cómics sin palabras.

De esta manera, en la actualidad, un mayor número de autores (Celotti, 2008; Zanettin, 2018; Kaindl, 2019; Rodríguez Rodríguez, 2019) optan por un enfoque más amplio y equilibrado, que va más allá de los elementos lingüísticos y que denominan *semiótico* o *multimodal*. Este enfoque reconoce la importancia no solo de los elementos lingüísticos, sino además de los tipográficos, pictográficos y pictóricos (Kaindl, 2004, en Muñoz-Basols y del Rey Cabrero, 2019).

### **3.3. Conocimientos básicos del traductor de cómics: convenciones y divergencias culturales**

Hemos iniciado este tercer apartado con ejemplos de algunas características propias de los cómics que argumentan la necesidad de una rama o área del conocimiento destinada exclusivamente a su traducción. Si bien no pretendemos enumerar ni ahondar en las dificultades específicas que se plantean en el proceso traductológico, hablaremos de dos principios básicos que necesita todo traductor de cómics.

En primer lugar, el traductor debe conocer las convenciones propias del medio y de cada género para poder reproducirlas (Porrás Sánchez, 2021) y conseguir que se adecúen a lo que espera el lector. Como ya hemos mencionado, algunas de estas convenciones son la disposición de las viñetas, la dirección de lectura, el significado de los espacios en blanco, los diferentes tipos de bocadillos, las cartelas, las líneas cinéticas, etc. Al igual que con otras ramas de la traducción, la ausencia de este conocimiento base puede dificultar la comprensión de la obra.

En segundo lugar, el traductor debe reconocer las convenciones de distintas tradiciones. Como nos indica Zanettin (2018), dichas convenciones y símbolos surgen de la historia, el desarrollo y el intercambio cultural (por medio de la traducción) específico de cada lugar. Algunas diferencias se encuentran en la distribución de las viñetas (páginas en vertical u horizontal, mayor o menor número de viñetas por página, etc.), los colores utilizados (blanco y negro en mangas, colores saturados en los cómics de superhéroes estadounidenses) o la simbología visual empleada (en cómics occidentales, el uso de estrellas o pájaros sobrevolando la cabeza de un personaje indican confusión o contusión; en algunos *manhuas*, el reciente uso de sandías en lugar de palomitas para indicar que un personaje está interesado en el drama que está teniendo lugar). Sobre esto último y como señala Zanettin (2018), es necesaria una lectura actualizada de los cómics, ya que tanto la simbología como otras convenciones están en continua evolución.

## **4. Oralidad fingida**

### **4.1. Definición y denominaciones**

Según Brumme (2008, p. 22), la oralidad fingida es un «determinado tipo de oralidad que crea o configura un escritor o escritora para otorgar verosimilitud a los hechos que se exponen o

los personajes que toman la palabra». En otras palabras, se trata de un discurso escrito que trata de imitar un discurso hablado real. La autora prosigue e indica que, para imitar dicha oralidad, los artistas recurren a determinados recursos asociados con el lenguaje oral. Siguiendo esta misma línea, Brandimonte (2012) nos recuerda que tan solo se emplean algunos de esos recursos lingüísticos existentes en el diálogo real. También explica que, como resultado de plasmar por escrito una modalidad oral, se obtiene «una nueva tipología textual», donde el «diálogo real y diálogo ficticio nunca llegarán a superponerse» (p. 65).

Tal y como ocurría con el término *cómic*, la oralidad fingida también ha recibido distintas designaciones, cada cual con diversos matices. Entre otras, la autora Brumme (2008) habla de una oralidad *construida*, que recalca la presencia de un agente (el autor) que deliberadamente emula el lenguaje hablado, así como de una oralidad *prefabricada*, un término con un significado similar aunque derivado de los estudios de medios audiovisuales. Este último hace referencia al texto elaborado «con la finalidad de ser dicho o pronunciado como si no hubiera sido escrito» (Brumme, 2008, p. 8). En este trabajo nos limitaremos al término *oralidad fingida*.

#### **4.2. Características de la oralidad fingida**

Koch y Oesterreicher (2007) hablan de un continuo hablado/escrito, en el que el polo de lo hablado quedaría asociado con la inmediatez, así como con un alto grado de espontaneidad y de implicación emocional, que dificultan la planificación del discurso y la presentación de nueva información a lo largo del mismo. Como veremos en el bloque práctico, estas características (inmediatez, espontaneidad, implicación emocional y falta de planificación) son las que justifican el empleo de recursos como las interjecciones, los marcadores discursivos o las vacilaciones a la hora de recrear un discurso hablado real. Así lo ve también Brandimonte (2012) quien hace el siguiente resumen:

Como se mencionaba anteriormente, los autores elaboran sus diálogos recurriendo solo a algunos rasgos del habla espontánea, en busca de un equilibrio entre escritura y lenguaje oral, con el fin de conferirle al texto una pretendida verosimilitud. La imitación del registro oral espontáneo supone que los personajes deben satisfacer, en cada situación comunicativa, las expectativas de los lectores para que estos perciban los diálogos como reales, creíbles y auténticos. El grado de planificación y de espontaneidad del discurso dialógico prefabricado suele tener en cuenta la recreación de las principales características privilegiando la expresividad, la afectividad, la intencionalidad, la precisión, donde cada elemento

aporta un nuevo matiz y evitando estructuras innecesarias con el fin de facilitar la interpretación del texto. (p. 67)

Como podemos observar, este autor también menciona la omisión consciente de ciertas estructuras que, si bien son propias del lenguaje hablado<sup>4</sup>, transgreden las expectativas que el lector tiene del lenguaje escrito. Estas estructuras, como también señalan otros autores (García de Toro, 2000, en Buendía, 2020; Rodríguez Rodríguez, 2019), son errores gramaticales, de pronunciación, redundancias, anacolutos o autocorrecciones, entre otros. Estos autores coinciden en que un texto escrito excesivamente oral incurriría en demasiados errores y redundancias que dificultarían la lectura del texto y su comprensión. Así que, en definitiva, se debe saber encontrar un equilibrio entre verosimilitud, realismo y la facilidad para leer el texto.

## **5. Mortadelo y Filemón**

### **5.1. El autor: Francisco Ibáñez**

Francisco Ibáñez (Barcelona, 1936-2023) fue un prolífico dibujante de historietas humorísticas que creó una de las historietas más famosas y representativas del cómic español, *Mortadelo y Filemón*, que alcanzó éxito internacional. También dio vida a otras numerosas series, como *El botones Sacarino Loony*, *Increíble pero mentira*, *13, Rue del Percebe* y *Rompetechos*. El autor destacó por su habilidad para la caricatura, los guiones ingeniosos y por un humor que se caracterizaba por la sucesión de *gags*<sup>5</sup>, y se asentó como uno de los representantes de la Escuela Bruguera<sup>6</sup>.

### **5.2. La obra: *Mortadelo y Filemón***

*Mortadelo y Filemón* es una serie que abarca más de 200 aventuras largas y más de 1000 historietas cortas (Sánchez, s. f.-a), creada originalmente por Francisco Ibáñez, aunque en diversas ocasiones contribuyeron otros dibujantes y autores apócrifos<sup>7</sup> (Sánchez, s. f.-b).

---

<sup>4</sup> Koch y Osterreicher (2007) nos indican que la inmediatez del lenguaje hablado propicia las incorrecciones, aunque, al mismo tiempo, existe una mayor tolerancia, lo que no sucedería en el lenguaje escrito.

<sup>5</sup> Escenarios que pretenden hacer reír al lector (López Rodríguez, 2016).

<sup>6</sup> Grupo de historietistas de la editorial Bruguera que se distinguía por integrar entretenimiento dirigido a niños y jóvenes, parodia y sátira costumbrista (Illescas Díaz, 16 de noviembre de 2021). Otros autores coetáneos de la escuela incluyen a Alfons Figueras, creador de *Topolino*, o Joan Rafart i Roldán, con *Sir Tim O'Theo*, y a predecesores (primera generación) como Josep Escobar Saliente, creador de *Zipi y Zape* o *Carpanta*, Guilleremo Cifré Figuerola, creador de *El repórter Tribulete* o Manuel Vázquez Gallego, creador de *Anacleto* (Illescas Díaz, 16 de noviembre de 2021).

<sup>7</sup> Entre otros, Bruguera Equip, que continuó la serie cuando Ibáñez abandonó la editorial en 1985, o, a finales de esa misma década, un grupo de dibujantes que trabajaba a partir de los guiones del autor, una vez este recuperó los derechos sobre sus personajes (Sánchez, s. f.-b).

El cómic presenta las aventuras, misiones y peripecias de dos agentes de la organización ficticia TIA, Técnicos de Investigación Aeroterráquea. Por un lado, Mortadelo, el subordinado propenso a provocar accidentes y maestro del disfraz, es responsable de la mayoría de las situaciones cómicas de la obra. Por otro lado, Filemón, el jefe de Mortadelo, más sensato aunque de temperamento corto, es quien sufre las consecuencias de los tropiezos de Mortadelo.

La fama de *Mortadelo y Filemón* traspasó fronteras con la traducción y la publicación de la obra en otros países, como Brasil, Dinamarca, Suecia, Turquía y Alemania. En este último, recibió el título *Clever & Smart* y produjo el mayor número de ventas después de España (Sánchez, s. f.-a). Asimismo, los agentes saltaron de la historieta a otros medios, como el cine (con *La gran aventura de Mortadelo y Filemón*, de 2003, entre otras películas), los videojuegos, las series, los productos, las exposiciones, etc. (Sánchez, s. f.-a).

### **5.3. El sulfato atómico**

*El sulfato atómico*, nuestra obra de análisis, fue publicada en 1969 en la revista *Gran Pulgarcito* de la Editorial Bruguera y pertenece a la época dorada del autor. Fue la primera aventura de tira larga (44 páginas) de los agentes, que recibió una gran acogida. A raíz de ello surgieron otros títulos como *Contra el "gang" del "Chicharrón"*, *Safari Callejero*, *Valor y... ¡al toro!* y *El caso del bacalao*, que conformarían la colección *Ases del Humor* (Sánchez, s. f.-a).

En esta misión, Mortadelo y Filemón deben adentrarse en Tirania e infiltrarse en las filas de su ejército para recuperar un frasco de sulfato atómico. Se trata de una invención del profesor Bacterio que, aunque fue inicialmente ideado como insecticida para plagas, acaba agrandando insectos a niveles descomunales. Bruteztrausen, dictador de Tirania, se hace con un frasco y pretende utilizarlo para dominar el mundo.

## BLOQUE PRÁCTICO

El bloque práctico se enfoca en el análisis de la oralidad fingida de la obra *El sulfato atómico* de la serie *Magos del Humor Mortadelo y Filemón*, versión Kindle obtenida de Amazon con ISBN-13 978-8402429384.

Dado que analizar con cierto detalle todas las formas en las que se manifiesta la oralidad fingida es una tarea titánica y supera el límite de extensión de este trabajo, señalaremos y comentaremos aquellos rasgos de cada nivel que consideramos que son más característicos y frecuentes en esta obra.

Como hemos adelantado en la metodología, nos hemos guiado por la propuesta en cinco niveles de la obra de Rodríguez Rodríguez (2019) para el análisis del cómic. Sobre su trabajo, debemos aclarar que Rodríguez Rodríguez no realiza un análisis de oralidad fingida del español, sino un estudio descriptivo y un análisis de las decisiones tomadas en la traducción del francés al español de la obra. Para hacerlo, el autor admite haber adaptado a las particularidades del cómic la propuesta de análisis de Chaume (2004), destinada a la traducción audiovisual. Rodríguez Rodríguez realiza la suya propia ante la falta de un modelo estructurado y adaptado a los cómics. Asimismo, nuestro análisis también se ha complementado con las tablas y el comentario sobre los rasgos de la oralidad fingida en obras audiovisuales elaborados por Baños (2014), que nos han servido para establecer una comparación contrastiva con respecto a otro medio y para profundizar en aquellos aspectos que no se han llegado a desarrollar en detalle en la obra de Rodríguez Rodríguez.

Los ejemplos vienen acompañados por el número de la página (según se indica en las viñetas, dado que el número de página general varía según la edición) y la viñeta de la que proceden siguiendo este esquema: (X, Y). Hemos incluido la referencia a una viñeta, si bien algunos ejemplos se repiten en diversas ocasiones.

### 1. Nivel morfosintáctico

Como habíamos mencionado en el bloque teórico, la inmediatez y la falta de planificación del discurso hablado favorecen la transgresión de las normas gramaticales y la inclusión de incorrecciones (de género, número, concordancia entre el sujeto/predicado, oraciones mal construidas, leísmos/laísmos, etc.), de vacilaciones y de redundancias. Pese a que estos errores pueden emplearse en ocasiones como parte de la caracterización del personaje, no hemos encontrado ningún ejemplo de ello.

En el cómic que nos atañe, la oralidad fingida se manifiesta a este nivel a través de mecanismos como deixis, frases, elipsis, repeticiones enfáticas, reformulaciones o vocativos.

## 1.1. Deixis

Como nos indica el Centro Virtual Cervantes (s. f.), la deixis alude a los elementos gramaticales que nos permiten señalar realidades de la situación comunicativa. La deixis forma parte de la comunicación inmediata, espontánea y anclada a la situación (Koch y Oesterreicher, 2007).

En nuestro objeto de estudio, encontramos ejemplos de deixis como los siguientes:

- *Bueno, vamos allá... ¡El Superintendente<sup>8</sup> nos está esperando!* (1, 9). Se trata de una deixis espacial (demostrativo de distancia lejana) que hace referencia al despacho del jefe de los dos agentes de la TIA. No es necesario que se especifique el destino, ya que sabemos que se encuentran en el cuartel general, ese mismo bocado nos indica que se dirigen hacia su jefe y Filemón señala en la dirección hacia la que tienen que caminar.
- *Éste para usted y éste, para mí... ¡Nos disfrazaremos de animalitos y así pasaremos la frontera desapercibidos!* (7, 5). Se trata de otra deixis espacial que hace referencia a los disfraces que reparte Mortadelo para que él y Filemón puedan entrar en Tirania. El deíctico se utiliza para señalar de forma directa los disfraces, sin la necesidad de añadir descripciones detalladas, y se complementa con los gestos de Mortadelo, que permiten diferenciar los disfraces.

Para los traductores, los deícticos pueden resultar problemáticos cuando se trasladan a idiomas que no siguen el mismo sistema y no incluyen, por ejemplo, los mismos grados de cercanía que presenta la deixis espacial española. Por el contrario, en la traducción de deícticos de idiomas que carecen de flexiones de género, como el inglés o el euskera, la traducción al español plantea problemas en la concordancia. En estos casos, la imagen vuelve a actuar como complemento en lugar de limitación.

## 1.2. Frases

Para comprender este subapartado, debemos conocer que algunos estudios establecen una asociación entre el lenguaje coloquial y la oralidad fingida (Cierlica, 2016, en Buendía, 2020). Si bien el coloquialismo no es sinónimo de la oralidad fingida, esta última incluye rasgos propios del primero (Brumme, 2008, y Cierlica, 2016, en Buendía, 2020). Rodríguez Rodríguez utiliza esta razón para justificar el análisis de rasgos coloquiales (como las frases breves, las elipsis y otros que veremos más adelante) en su trabajo.

---

<sup>8</sup> El cargo del personaje aparecerá con la primera letra en mayúscula por su uso antonomástico.

Tras esta aclaración, procedemos a analizar algunos ejemplos de frases (sin verbo) de la obra que nos atañe:

- *A ver, los del autobús. ¡Documentación! ¡Pasaportes! ¡Reeegistro!* (5, 7). En este caso, un agente de la frontera de Tirania exige a los pasajeros del autobús que le muestren sus documentos de identidad. Se trata de una orden incompleta, pero que adquiere sentido en el contexto.
- *M<sup>o</sup>: ¡Mire, jefe; un caracol!, F: No pretenderá ponerse ahora a buscar caracoles, ¿eh?* (19, 2) / *M: ¡No hombre, el sulfato!* (19, 3). Mortadelo y Filemón se encuentran en plena huida de los agentes de Tirania. La intervención de Mortadelo, simple e incompleta, cobra sentido dentro del contexto en el que se inscribe: por un lado, sabemos que los agentes de la TIA cuentan con un producto capaz de agrandar insectos y, por otro lado, vemos a Mortadelo sacar dicho invento.



Figura 1. Página 19, viñetas 2 y 3

### 1.3. Elipsis

Las elipsis, que también son propias del lenguaje coloquial, nos permiten evitar repeticiones y redundancias. Al igual que con el subapartado anterior («1.2. Frases»), adquieren sentido dentro del contexto en el que se encuentran<sup>10</sup>. A continuación vemos tres ejemplos de elipsis verbales:

- *F: Plaza de la Conflagración... ¡Allí está el palacio! / M: Sí... ¡Y un poco más allá los guardias!* (22, 6). En este caso, se puede omitir la forma verbal *están*, dado que ya la menciona Filemón. Sin embargo, falta un punto y coma para marcar la elipsis, que también ayudaría a reflejar el cambio en la entonación.
- *¡Rápido, al garaje! ¡Los perseguiremos en otro coche!* (30, 5). La urgencia de los agentes de Tirania (uno de ellos, el presidente) permite la omisión de la forma

<sup>9</sup> M corresponde a Mortadelo; F, a Filemón.

<sup>10</sup> Koch y Oesterreicher (2007, p. 128) hablan de «situaciones de referencia hacia el aquí y el ahora».

verbal, *vamos*, cuyo sentido viene dado por el contexto y está apoyado por la preposición *al*. El verbo resulta prescindible.

- *¡Los enviaré al calabozo! ¡Al paredón! ¡A la porra!* (39, 4). En este caso, la omisión es fruto de una emoción fuerte (la ira) y permite construir un enunciado con mayor fuerza expresiva, al evitar la redundancia por repetir *los enviaré* dos veces más.

#### 1.4. Repeticiones expresivas

Además de las repeticiones que rompen con la fluidez del discurso<sup>11</sup>, existen repeticiones expresivas que realzan determinados elementos de la oración o la expresividad general del discurso. En nuestra obra de análisis, podemos encontrar diálogos en los que se repiten frases enteras: *¡No me tienta! ¡No me tienta!* (4, 1), que acentúa el tono amenazador de Mortadelo hacia el profesor Bacterio; *¡Ay! ¡No me hable, jefe...! ¡No me hable! Mi... Mis riñones... ¡Ay!* (16, 5), que subraya la queja y el cansancio de Mortadelo tras hacerse pasar por albañil; o *¿De cuerda? ¡Quite, quite! Yo no gasto esas antiguallas...* (26, 7), que refleja la oposición de Mortadelo. También encontramos algún ejemplo en el que se repite un solo elemento sobre el que se quiere llamar la atención: *¡Sí, él; ¡Él fue!* [...] (2, 3). La repetición del pronombre, así como la negrita, señala al profesor Bacterio como único e indiscutible objetivo de las acusaciones de Mortadelo.

#### 1.5. Vocativos

Los vocativos nos permiten elaborar discursos más cercanos a los espontáneos (Baños, 2014). No es difícil de entender por qué, dado que, gracias a los vocativos, dos o más interlocutores pueden dirigirse entre sí, llamar la atención del otro, exigir una respuesta, etc. En otras palabras, son un recurso que favorece la dialogicidad.

En nuestro cómic contamos con numerosos ejemplos de vocativos que vuelven las interacciones entre los distintos personajes más verosímiles. Podemos afirmar que la mayoría de los vocativos los constituye la palabra *jefe* (aparece más de 60 veces), pronunciada por Mortadelo para referirse a Filemón, generalmente como parte de una respuesta positiva, *Sí, jefe* (1, 1), o de una orden, *Alto, jefe* (33, 8). A este vocativo le sigue en frecuencia *Herr Präsident*, pronunciada en su mayoría por los soldados de Tirania para referirse a Bruteztrausen. Otros ejemplos son los que utiliza el Superintendente para dirigirse a los agentes: *Calma, señores* (3, 2) o *Bien, muchachos* (45, 4). Los soldados de Tirania también utilizan vocativos para dirigirse a o responder a sus superiores: *Mein Hauptmann General* (9, 2), *excelencia* (22, 4), *Herr Chef de la Secretempolizei* (24, 10), *Herr Otto Rino* (25, 4), *Mein Kommandant* (43, 5).

---

<sup>11</sup> No apreciamos este tipo de repeticiones en nuestro cómic, aunque sí se dan titubeos o repeticiones de algunas sílabas o letras, que hemos incluido en el subapartado «4.3. Titubeos».

## 2. Nivel léxico-semántico

«Podría considerarse el lenguaje de Ibáñez como una amalgama de arcaísmos, neologismos, cultismos, expresiones populares, dobles sentidos, reiteraciones, etc.». Con estas palabras de Fernández Soto (2005) concluye López Rodríguez (2016, p. 250) su análisis del lenguaje de *Mortadelo y Filemón* y con ellas comenzamos nuestro análisis léxico-semántico.

### 2.1. Lenguaje coloquial, expresiones hechas y frases populares

Como hemos mencionado anteriormente, el lenguaje coloquial no equivale a oralidad. No obstante, el primero se asocia con la espontaneidad, característica que sí se relaciona con el lenguaje oral.

Así, son numerosos los términos coloquiales que contribuyen a la expresividad léxica de los hablantes: *cacos* (1, 8) en lugar de *ladrones*; *asunto liquidado* (3, 4) en lugar de *solucionado*; *duro* (12, 7) en lugar de *moneda*; *¡Je, je! No soy yo nadie dando cambiazos, ¿eh, jefe?* (25, 11) en lugar de *intercambiando por uno falso*; [...] *Yo no gasto esas antiguallas...* (26, 7) en lugar de *uso*; o *¡Huy! ¡Casi plancho al conejillo ese...!* (32, 4) en lugar de *atropello*.

Asimismo, los personajes recurren con frecuencia a frases hechas y expresiones populares: [...] *lo pasado, pasado y pelillos a la mar* [...] (2, 4), [...] *se está poniendo como el quico* (2, 7), [...] *¡Ahí entran ustedes en acción!* [...] (3, 10), *Sí... ¡menos mal que llevamos los papeles en regla!* (6, 2), *Lo tengo en la punta de la lengua...* (14, 2), *¡Esto les va a costar muy caro!* (39, 3) o *¡Apague y vámonos, jefe!* (39, 11). También encontramos la unidad fraseológica *qué va* (26, 6) como forma de negación enfática, típica del discurso coloquial.

### 2.2. Lenguaje vulgar

No faltan las palabras malsonantes, que van desde *porras* (18, 6) a *merluzo* (21, 6), *inepto* e *inútil* (26, 1), *corcho* (28, 7) como sinónimo de *leñe* o *puñetas*, *desgraciado* (31, 1), *bestiajos* (39, 3), o [...] *pedazo de brflit* (5, 4), en el que *brflit* sustituye a una palabra demasiado fuerte para este tipo de publicación<sup>12</sup>.

### 2.3. Figuras retóricas

Baños (2014), en su clasificación del nivel léxico-semántico, señala que las figuras retóricas contribuyen a la creatividad léxica dentro de la oralidad fingida. A este aspecto, destacamos las hipérboles, que también contribuyen a la creación del humor: *Imagínense los*

---

<sup>12</sup> Ibáñez también recurre a los ideogramas (símbolos o imágenes que representan una idea) para ilustrar insultos o ideas hostiles que no deberían quedar escritas. Sus ideogramas se caracterizan por incluir caracteres chinos, letras árabes, cerdos, armas, etc. Véase el ejemplo (2, 2).

*millones de insectos de nuestro país, aumentados al tamaño de locomotoras* (3, 9), los insectos crecen pero no a tal magnitud; *¡Salvaje! Deje de masticarme los riñones.* (5, 4), como forma exagerada de exigir que no le muerda; *Me veo emparedado en un pilar de hormigón...* (15, 3), cuando Mortadelo teme por su vida, ya que el camión con cemento líquido que los transporta se dirige a una zona en construcción. *Emparedado* funciona a su vez como metáfora de quedarse atrapado en un bloque de hormigón permanentemente.

## 2.4. Otros elementos

Los sufijos son otro rasgo de la oralidad fingida que contribuyen a la creación léxica y la expresividad (Baños, 2014) y nos permiten añadir matices. A veces reflejan ironía, *Son rigidillos en esta aduana, ¿eh?* (6, 2). A veces empequeñecen un objeto y lo hacen ver menos peligroso, *¡Nos disfrazaremos de animalitos y así pasaremos la frontera desapercibidos!* (7, 5), aunque luego descubrimos que el «animalillo» suave y pequeño es un avestruz. También reflejan el nerviosismo, como el de Mortadelo al intentar escapar cuanto antes de un agente de Tirania, *Yo voy a un “recaden” y enseguidita vuelvo... ¡Je, je! ¡Good bye! ¡Adiosito!* (9, 8); en *¡E... el murallón! ¡Ya no me acordaba de que estaba encima del mura...* (27, 6), el agente de Tirania resalta el tamaño de la edificación con el aumentativo y, en *¡Disparen contra esos bicharracoos!*, (42, 8) el sufijo recalca el gran tamaño de las hormigas, al tiempo que agrega un matiz despectivo.

Según Fernández Soto, el lenguaje de Ibáñez se caracteriza por el uso de dobles sentidos. No obstante, no encontramos muchos ejemplos de ello en nuestra obra, por lo que nos limitaremos a señalar estas palabras que intercambian Mortadelo y Filemón cuando el segundo intenta salir de la TIA por una puerta secreta, una tapa de alcantarilla que da a la carretera (4, 4-6):

- F: *¿Hay moros en la costa...?*
- M (ya en la superficie): *No, jefe... ¡Ya puede salir!*
- M (después de que atropellen a F): *Hombre, jefe... usted sólo me preguntó por los moros... ¡De coches, no dijo nada!*

En este caso, Mortadelo interpreta literalmente la expresión *haber moros en la costa*; es decir, en lugar de ver si la carretera o la calle están libres, comprueba si hay musulmanes.

En definitiva, Fernández Soto emite una sentencia adecuada sobre el léxico que emplean Mortadelo y Filemón, quienes hacen gala de un amplio bagaje de expresiones populares y coloquialismos. Sobre ello, solo comentaremos brevemente que nos resulta interesante el amplio arsenal léxico de los personajes y la poca frecuencia de palabras ómnibus, lo que sería más propio de un lenguaje oral inmediato y no planificado. Pese a esta realidad, consideramos que no reduce la credibilidad de los diálogos, en parte gracias al empleo de mecanismos de otros niveles (vocativos, interjecciones, marcadores discursivos) que lo compensan.

### 3. Nivel pragmático

Dentro de este nivel, nos centraremos en el análisis de los marcadores discursivos. A su vez, dada su gran abundancia a lo largo de toda la obra, tan solo analizaremos algunos ejemplos determinados.

#### 3.1. Marcadores discursivos

Los marcadores discursivos son unidades lingüísticas que unen partes del discurso, muestran la relación existente entre dichas partes y nos ayudan a comprender mejor el mensaje que se transmite (Garachana Camarero, 2014). La complejidad a la hora de analizarlos reside, por un lado, en que los autores no llegan a un consenso en la forma de clasificarlos y optan, a menudo, por una clasificación categorial (Garachana Camarero, 2014) frente a una funcional. Sin embargo, López Serena (2011) sí aboga por un estudio de los marcadores funcional que también se centre en su relación con otros elementos, como la entonación o la estructura sintáctica. En este sentido, alude a una propuesta suya previa (López Serena y Borreguero, 2010) que los clasifica en tres macrofunciones: interaccional, metadiscursiva y cognitiva. Rodríguez Rodríguez (2019) comparte su visión y refiere a la misma propuesta para llevar a cabo su análisis pragmático.

En términos generales, podemos afirmar que la gran mayoría de los ejemplos de marcadores discursivos los constituyen los de carácter interaccional, seguidos por los conversacionales.

Dicho eso, presentamos, en primer lugar, una serie de ejemplos del marcador discursivo *pues*:

- *Pues sí... usted fue el inventor de una loción infalible contra la calvicie, ¿verdad?* (2, 3). Se trata de la introducción del profesor Bacterio a nuestros protagonistas durante la cual Filemón reconoce al profesor. En este caso, nos encontramos ante un marcador con función interaccional, pues Filemón retoma la palabra. Así mismo, y de acuerdo con el estudio sobre los distintos valores de *pues* que describe Hernando Cuadrado (1994), la posición de *pues* al comienzo de una respuesta y seguido de *sí* tiene un efecto enfático.
- *Pues bien... ¡Ahí entran ustedes en acción! Se introducirán en la república de Tirania y recuperarán el sulfato, antes de que Bruteztrausen pueda analizarlo e iniciar su fabricación...* (3, 10). El Superintendente retoma su explicación (función interaccional) de la misión de los protagonistas. Con esta misma función y también en boca del Superintendente encontramos el marcador bien: *Bien, señores; como habrán podido comprobar, el invento del doctor Bacterio representa un grave peligro para la humanidad...* (3, 5). Lo interesante de esta comparación es que,

como apuntan López Serena y Borreguero (2010), los marcadores discursivos interaccionales tienen la capacidad para combinarse entre sí.

- *¡Pues hala, saltemos!* (28, 3). Se trata de otro ejemplo de un marcador con función interaccional y concatenado. Además de emplear los marcadores discursivos para retomar el discurso, *hala* también se utiliza para apremiar al receptor a que actúe de una manera determinada, es decir, Filemón pide a Mortadelo que salte en ese momento. Por lo tanto, esto también nos demuestra que los marcadores concatenados pueden tener funciones diferentes.

Con estos tres ejemplos de *pues* como marcador discursivo queremos hacer alusión a otra idea de López Serena (2011) que subraya la importancia de analizar los marcadores según su función en el contexto. Es necesario tener en cuenta que son unidades flexibles, cuya traducción no será siempre la misma. Esto también se ve reflejado perfectamente en el caso de *eh*, que sirve tanto para llamar la atención de alguien (1) como para pedir una respuesta al interlocutor (2).

(1) *¡Eh! ¡Que olvidan algooooo!* (31, 1)

(2) *También podíamos tener un local más decente, ¿eh...?* (1, 2)

En *Bueno, bueno; aquí tiene su dichoso sulfato. ¡Hala, destrúyalo!* (46, 3), de nuevo, un marcador interaccional para retomar la palabra, descubrimos que los marcadores también pueden valerse de otros recursos (la repetición) para realzar su valor enfático y, en este caso, el desinterés del Superintendente.

## 4. Nivel prosódico

La prosodia está relacionada con la pronunciación y la acentuación (*DLE*, s. f.-c, definición 1), es decir, con elementos propios de la expresión oral, como el acento, la entonación o la pronunciación. Incluir una clasificación que alude, por tanto, a un canal acústico inexistente en el cómic resulta contradictorio. No obstante, Rodríguez Rodríguez (2019, p. 387) afirma que existen «rasgos escritos» que permiten reflejar las marcas fonéticas, a saber, las onomatopeyas, las interjecciones y los titubeos.

### 4.1. Onomatopeyas

Esencialmente, las onomatopeyas son palabras que no constituyen actos de habla y que imitan sonidos, sean producidos por el entorno, animales o por personas, así como por la interacción entre el entorno y los seres vivos (RAE, s. f.-b). Según Rodríguez Rodríguez (2019, p. 389), nos sirven de «refuerzo narrativo».

En términos generales, podemos afirmar que la mayoría de las onomatopeyas de *El sulfato atómico* hacen referencia a sonidos producidos por objetos o por la interacción de estos con las personas. Los cómics de *Mortadelo y Filemón* se caracterizan por ser obras cómicas que buscan un humor absurdo basado en malentendidos, situaciones disparatadas e interminables golpes, caídas y accidentes. Como consecuencia, no es de extrañar que este tipo de onomatopeyas sean las predominantes y, dentro de estas, particularmente las que refieren a golpes o similares: *boom* (1, 5) o *baum* (1, 7), golpes al caer; *ptof* (6, 10), golpe recibido en la cara por un cuaderno; *bong*, golpe de una porra (8, 8); *blam*, portazo (9, 3); *paf*, golpe con la mano (9, 5); *ptaf* (11, 5), choque entre dos personas; *cras* (18, 3; 30, 8), un coche se estrella contra el suelo o una pared; *clonc* (26, 1; 33, 6), golpe con el caparazón de una tortuga o con un bastón; *tap tap tap tap* (28, 7), golpe de Mortadelo a Filemón en la calva para darse prisa; *clongggg* (28,9), choque entre cascos de metal; etc. Otras onomatopeyas de interacción incluyen *tchac* (17, 10), un sonido producido al abrir la puerta de un coche; *chap chap chap* (20, 9), producido cuando una persona pega un cartel a la pared con una brocha; o *plic* (46, 6), cuando una gota de sulfato moja un mosquito.

En cuanto a los sonidos producidos por objetos, destacan los producidos por armas, por su movimiento o los derivados de accidentes: *brroarr* (12, 11), como el paso de un tanque; o *vrom* (17, 1), como motor de un coche; *bang* (37, 4) y *bom*, *boum*, *bam* (37, 8) como disparos de los tanques.

Con respecto a las onomatopeyas producidas por los propios personajes o animales, podemos mencionar aquellas que designan movimiento: *clop* y *toclop* (8, 2), golpe de los cascos de Mortadelo disfrazado de burro; *ziuuuuuuuu* (9, 9), huida rápida; *ñiiiiiiick* (10, 5), frenazo; *tromp* (10, 6), andar de un escarabajo gigante; *brrrlombblombblom* (10, 8), pisada fuerte y conjunta de agentes huyendo; *bzzzzzzzz [...]* (46, 5), vuelo de un mosquito.

También queremos destacar que la intensidad de las onomatopeyas se gradúa mediante recursos pertenecientes a otros niveles: del nivel prosódico encontramos la elongación vocálica, la elongación consonántica o la duplicación de la onomatopeya; del nivel ortotipográfico, el uso de exclamaciones, el aumento del tamaño de la fuente, el resalte en negrita o el cambio de color.



Figura 2. Página 37, viñeta 8

## 4.2. Interjecciones

Las interjecciones se emplean para manifestar emociones (expresivas) o para dirigirse al oyente e inducir a la acción (apelativas) (RAE, s. f.-a).

En nuestro cómic nos encontramos con diversas interjecciones apelativas: *heil* (9, 2; 9, 4) para saludar; o *allo* (11, 10) para iniciar una conversación; *chissst* (20, 2), para pedir silencio. No obstante, destacan las interjecciones que reflejan emociones, que van desde la sorpresa, el enfado o la risa, hasta la duda, el dolor o el asco, entre otros. Sin seguir un orden específico, a continuación mencionamos distintos ejemplos.

En primer lugar, existen numerosas formas para representar la ira: *grrrmbll* (2, 2), *grrr* (3, 3), *brrr* (23, 2), *grrrblif* (37, 7). Estos se pueden interpretar como un «gruñido» que concentran en una interjección el enfado que no se podría transmitir con más palabras.

La sorpresa se puede representar con «rayos»: *¡Rayos! ¡Eso quiere decir que hoy vendrá a visitar la construcción el presidente Bruteztrausen...!* (16, 8) o *¡Rayos! ¡Son ellos!* (37,1). En ambos casos también denota cierta alarma. Otra opción sería utilizar «ah»: *¡Ah, no! ¡Al fin vuelve!* (16, 4), aunque en este caso también añade cierto matiz de sorpresa y alivio.

La risa suele seguir un patrón *jx*, en el que la vocal concede matices distintos. De esta manera, *ja* introduce una risa abierta, *Siegl! Ya son nuestros. ¡Ja, ja! ¡Van a paso de caracol!* (19, 4); *jo*, una profunda, *juaaa*, una descontrolada, *¡Ja, ja, ja! ¡Jo, jo, jo! ¡Juaaa!* (46, 2) y *je* presenta diversos matices que pueden ser maliciosos (1), nerviosos (2) o cómplices (3), entre otros. En cualquier caso, no se trata de una risa positiva:

(1) *¡Je! Pues espere que dejemos la autopista y entremos en la comarcal seis...* (5, 1)

(2) *Se... Se ve que con las prisas, me equivoqué... ¡Je, je! Tiene gracia, ¿eh?* (7, 3)

(3) *Usted pegue cartelitos, pegue, que yo le sostengo el bote... ¡je, je!* (20, 8)

El dolor físico se manifiesta de varias formas, casi siempre intensificadas por la prolongación vocálica: *uoaay* (4, 3); *ach* (7, 12); *ouuaaaaah* (13, 1); *ay, ayyy* (34, 3). Esto se repite también en la transmisión del miedo: *ah, aaah* (23, 8), *uaaaaah* (23, 10), *arrrrrglglgl* (35, 7). En esta línea, también podemos hablar de *glub* (1) y *glup* (2), que simulan un nudo en la garganta o un intento de tragar por temor a una realidad, como la imagen de millones de insectos gigantes en el país (1: 3, 9) o la llegada de las fuerzas de Tirania (2: 16, 9), o por nerviosismo (1: 9, 6).

Con esto terminaríamos las emociones más frecuentes del cómic, aunque tampoco faltan otras que denotan: asco, *puaf* (5,1); cansancio, *pfiff* (12, 10); alivio, *buf* (19, 8), *pfuuu* (33, 9); acuerdo, *hum* (21, 8); sobresalto, *huy* (32, 4).

Al igual que con las onomatopeyas, la expresividad y la entonación de las interjecciones se ven intensificadas por recursos como la elongación vocálica o consonántica, la duplicación de la interjección o la alteración ortotipográfica.



Figura 3. Página 22, viñeta 3

Por último, debemos mencionar la existencia de interjecciones secundarias que, a diferencia de las anteriores, surgen de material léxico (Koch y Oesterreicher, 2007), pero sirven igualmente para resaltar la expresividad. En este sentido, es prolífica la interjección *hombre* que, en los siguientes ejemplos, añade una ligera queja, *Pero... ¡cálmese! ¡Lo de “pelillos a la mar” sólo es una frase popular, hombre! (2, 5) u Hombre, jefe... Usted sólo me preguntó por los moros... ¡De coches, no dijo nada! (4, 6);* o reproche leve, *Hombre, jefe; tenía que saludar al estilo moro... yo... (21, 6)*. Otro ejemplo es *¡Hijo, pues si llega a ser un elefante...! (24, 1)*, en el que un soldado de Tirania se asusta de una araña, sin saber todavía que la araña ha sido víctima del sulfato atómico. En este caso, *hijo* resalta la ironía y crítica del soldado ante la aparentemente exagerada reacción de su compañero.

### 4.3. Titubeos

Los titubeos actúan como rupturas del discurso y se deben a la falta de planificación del mismo, a emociones intensas, etc. Algunos ejemplos son:

- *¡So... socorro! (3, 1)*. Se trata del grito que Mortadelo exclama al ver por primera vez el efecto del sulfato atómico sobre un insecto. El titubeo subraya su terror ante el insecto agigantado.
- *Se... Se ve que con las prisas, me equivoqué... ¡Je, je! Tiene gracia, ¿eh? (7, 3)*. Se trata de la respuesta nerviosa de Mortadelo ante el enfado de Filemón, después de que el primero se equivocara al traer los pasaportes a Tirania. En este caso, el nerviosismo en la voz de Mortadelo se advierte tanto en el titubeo como en el uso de la interjección *je*, junto con el intento de hacer una broma para restarle importancia al asunto.

- *¿La... La bom...? ¡Glub!* (13, 5). Es la pregunta retórica de Mortadelo al descubrir que bajo los asientos del coche se encuentra una bomba. Su sorpresa se ve reforzada cuando el personaje se interrumpe a sí mismo al tragar saliva.
- *Pe... Pero... ¿qué he dicho yo...? ¿Qué he dicho?* (31, 6). Un soldado se encuentra aturdido tras los golpes propiciados por Bruteztrausen: las estrellas sobre su cabeza y el ojo morado respaldan su confusión y la repetición vuelve más realista el discurso de esta persona mareada.

## 5. Nivel ortotipográfico

La RAE recoge una serie de convenciones ortotipográficas generales que regulan la escritura. No obstante, en el caso del cómic, además de tener en cuenta el uso normativo de las reglas ortotipográficas y las directrices de los manuales de estilo de cada editorial, también es necesario ahondar en la influencia expresiva de estos elementos.

### 5.1. Combinación

La obra de *Mortadelo y Filemón* se caracteriza por el uso continuado, casi ininterrumpido, de los signos de exclamación. No solo se emplean para indicar que un personaje grita, sino también para destacar variaciones en la entonación de algunos elementos específicos, como el de las interjecciones. Sin embargo, el volumen y la entonación cuentan con un amplio espectro, por lo que el cómic requiere de otras estrategias gráficas para graduarlos. En este sentido, Ibáñez juega con las exclamaciones, la negrita y el tamaño de la letra para transmitir dichas modulaciones en la voz de los personajes. Cuántos más elementos combina, mayor es la intensidad que comunican.



Figura 4. Página 1, viñeta 7

En este caso (1, 7), Mortadelo y Filemón van de camino a la TIA, pero Filemón descubre accidentalmente que han robado el ascensor que conduce al despacho del Superintendente; Mortadelo sigue su misma suerte. La exclamación, la negrita, el cambio de letra... todo sugiere un grito fuerte e inesperado por parte de Mortadelo al caer por el hueco del ascensor. En este ejemplo resulta interesante el cambio en la fuente, que inicia con una letra de gran tamaño (mayor a lo

usual, lo que ya indica un aumento del volumen) para pasar a una mucho menor. Mortadelo probablemente utilice el mismo volumen durante toda su caída, sin embargo, el lector «escucha» su voz más mitigada conforme aumenta la distancia con respecto al personaje.



Figura 5. Página 5, viñeta 4

En este segundo ejemplo (5, 4), Mortadelo y Filemón se dirigen a Tirania en autobús para recuperar el sulfato atómico. *Brflt* o *¡Salvaje!* son las únicas palabras afectadas tipográficamente en sus respectivos bocadillos, lo que nos indica que su entonación varía. En contraposición, el bocadillo de Mortadelo está completamente en negrita y en una fuente de mayor tamaño que las otras palabras resaltadas. Esto nos indica que, entre todas las voces de la viñeta, la suya es la que se superpone a todas las demás.

## 5.2. Puntos suspensivos

Las aplicaciones de los puntos suspensivos comprenden desde señalar enumeraciones incompletas, indicar interrupciones o evitar repetir citas completas hasta usos más expresivos como mostrar una pausa por vacilación o una entonación dubitativa, crear expectación o señalar pausas que ralentizan la expresión del diálogo. Comentamos dos de esos usos.



Figura 6. Página 9, viñeta 7

En el primer ejemplo (9, 7), Mortadelo se encuentra infiltrado en líneas enemigas, pero desconoce el idioma de los agentes. Por ello, «salta» entre diversos idiomas y balbucea en el intento de decir algo. Su entonación vacilante y las pausas en la emisión de los enunciados se refleja en

el reiterado uso de los puntos suspensivos (puntos suspensivos con valor de duda). La elongación de este y el uso de *ejem* apoyan esta incertidumbre.



Figura 7. Página 10, viñeta 7

En el segundo ejemplo (10, 7), el comandante del ejército de Tirania está de camino a abrirles la puerta de la base a los soldados que han ido a atrapar a Mortadelo. Los puntos suspensivos muestran la diferencia temporal con la que el comandante va enunciando cada oración y ayudan a crear la imagen de una acción que se extiende más en el tiempo.

En definitiva, como hemos visto en estos ejemplos, los puntos suspensivos pueden representar nociones propias de la prosodia (la entonación y las pausas) e incluso del marco temporal interno (el ritmo y el tiempo necesario para efectuar una acción) sin la intervención de un doblador, de sonido o de una imagen en movimiento.

### 5.3. Comillas

Aunque este signo no aparece con frecuencia en la obra, hemos considerado interesante explicar su aportación a la oralidad fingida. De esta forma, en el siguiente ejemplo se muestra cómo el autor se vale de las comillas para producir un tono irónico.



Figura 8. Página 7, viñeta 1

En este caso (7, 1), Filemón reprende a Mortadelo por haber confundido los pasaportes con revistas de recetas. Gracias a las comillas podemos «escuchar» la ironía e incluso la indignación en la voz de Filemón.

## CONCLUSIONES

En términos generales, con este trabajo nos habíamos propuesto realizar una breve introducción sobre el cómic, su traducción y el concepto de oralidad fingida, así como un breve análisis de algunos mecanismos que reflejan dicha oralidad en el cómic *El sulfato atómico*.

Con el primer bloque de este trabajo se han elaborado unas primeras pinceladas de dichos conceptos, que consideramos que ofrecen un primer acercamiento a la literatura existente hasta la fecha.

Con el segundo bloque, se han ejemplificado y comentado algunos mecanismos que Ibáñez empleó para reflejar la oralidad fingida en su cómic. Con este análisis, se ha demostrado que son muchos los recursos mediante los cuales se puede manifestar la oralidad. También recordamos que, si bien se ha indicado que el lenguaje oral no se puede imitar a la perfección, es cierto que se puede crear una ilusión de la oralidad. Sobre cada nivel podemos extraer las siguientes ideas:

- Nivel morfosintáctico: destacan los rasgos que refieren a la situación comunicativa y que se sobrentienden gracias al contexto que los rodea: deixis, frases y elipsis. También abundan los recursos expresivos (repeticiones expresivas) y los que favorecen la dialogicidad (vocativos).
- Nivel semántico: *El sulfato atómico* se caracteriza por el empleo de un lenguaje coloquial, en ocasiones vulgar, que se asocia con el habla oral por su espontaneidad y expresividad. A su vez, destacan las hipérbolas con efecto cómico, en línea con el propósito de la obra: hacer reír al lector.
- Nivel pragmático: los marcadores discursivos (según como los entienden López Serena, 2011, y Rodríguez Rodríguez, 2019) actúan como una herramienta prolífica y flexible que aporta dinamismo, dialogicidad y verosimilitud al diálogo ficticio.
- Nivel prosódico: se demuestra que existen rasgos escritos que reflejan elementos propios del canal auditivo y de la prosodia, como las onomatopeyas, las interjecciones y los titubeos, y que, al igual que los rasgos de otros niveles, intensifican la expresividad (interjecciones) o ponen en relieve la falta de planificación (titubeos) del lenguaje oral inmediato.
- Nivel ortotipográfico: los usos alternativos de los signos de puntuación, la alteración tipográfica y su combinación pueden afectar la prosodia (entonación, pausa, volumen) y la interpretación del mensaje (añadir matices irónicos, etc.).

En vista de todo lo presentado anteriormente, consideramos que este trabajo puede resultar provechoso para los interesados en el lenguaje del cómic y para los traductores que se

sumerjan en el ámbito de la traducción del cómic y necesiten saber cómo se puede reflejar la oralidad de forma escrita, tanto de forma teórica como mediante ejemplos. Para este último grupo, podemos finalizar con las siguientes conclusiones:

- La imagen es fundamental para dotar de significado completo a la narración y comprender el sentido exacto de la emoción que se quiere transmitir. La traducción de cómics no puede ser llevada a cabo sin el soporte visual.
- El traductor tiene a su disposición numerosos recursos para reflejar la oralidad fingida en lengua española (variedad de España). No obstante, el profesional debe conocer las realizaciones de los rasgos de oralidad en cada una de sus lenguas de trabajo para lograr reflejar un discurso hablado verosímil en cada idioma.
- Los recursos pueden concatenarse y combinarse entre sí, lo que multiplica las opciones de traducción y permite la posibilidad de compensar rasgos que son más habituales de una lengua con otros más frecuentes en otra.
- Por último, se debe encontrar un equilibrio entre oralidad y aceptabilidad; entre verosimilitud y legibilidad. Aunque el traductor considere que reflejar un deje del habla o alguna incorrección favorece el realismo, el profesional también deberá valorar si dicha transgresión es realmente necesaria para la trama o para la caracterización de los personajes.

En cuanto a futuras líneas de investigación y análisis, consideramos que este trabajo se podría expandir en varios frentes. Por un lado, se podría ahondar en el resto de los mecanismos de la oralidad fingida presentes en este cómic, en aspectos como estructuras sintácticas enfáticas propias del castellano oral (*pero* o *sí* enfáticos), los tiempos verbales propios de la oralidad fingida, las referencias culturales en el discurso oral, otros signos de puntuación con afectación prosódica, y un largo etcétera. Por otro lado, otra línea de análisis podría implicar la justificación de la ausencia de rasgos propios de la inmediatez oral, como la autocorrección, la reformulación o el uso de palabras ómnibus que, pese a su afluencia en el habla, en diálogos escritos podrían empobrecer y dificultar la lectura. En definitiva, existen numerosas vías de desarrollo que enriquecerían la literatura actual sobre la traducción de cómics y contribuirían a consolidar una teoría más completa que ayudaría tanto al proceso traductológico como a la obtención de un producto final de mayor calidad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baños, R. (2014). Orality Markers in Spanish Native and Dubbed Sitcoms: Pretended Spontaneity and Prefabricated Orality. *Meta*, 59(2), 406-435. <https://doi.org/10.7202/1027482ar>
- Barrero, M. (15 de marzo de 2025). *La industria del cómic en España en 2024*. Tebeosfera. [https://www.tebeosfera.com/documentos/la\\_industria\\_del\\_comic\\_en\\_espana\\_en\\_2024.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/la_industria_del_comic_en_espana_en_2024.html)
- Brandimonte, G. (2012). Traduciendo los diálogos: breve estudio contrastivo español/italiano sobre la traducción de las marcas de oralidad. En Martino Alba, P. y Jarilla Bravo, S. M. (Eds.), *Caleidoscopio de traducción literaria* (pp. 63-78). Dykinson.
- Brumme, J. (Ed.). (2008). *La oralidad fingida: descripción y traducción. Teatro, cómic y medios audiovisuales*. Iberoamericana Vervuert.
- Buendía Alcaraz, A. (2020). *Los rasgos de la oralidad fingida y su tratamiento en la traducción de textos dramáticos en español, italiano e inglés*. [Tesis de Doctorado, Universidad de Murcia]. <http://hdl.handle.net/10201/98271>
- Celotti, N. (2008). The translator of comics as a semiotic investigator. En F. Zanettin (Ed.), *Comics in Translation* (pp. 33-49). St. Jerome Pub.
- Centro Virtual Cervantes. (s. f.). Deixis. En *Diccionario de términos clave de ELE*. Recuperado en 3 de mayo de 2025, de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/deixis.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/deixis.htm)
- Chaume, F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- Cierlica, P. (2016). *Rasgos significativos de la oralidad en la narrativa breve hispanoamericana: Juan Rulfo* [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio de la producción académica en abierto de la UCM.
- Del Pino Arenas, A. (2024). *Particularidades de la traducción de cómics: fundamentos teóricos y propuesta de clasificación*. [Tesis de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/73141>
- Fernández Soto, M. (2005). *El mundo de Mortadelo y Filemón*. Palma de Mallorca. Editorial Dolmen.
- Garachana Camarero, M. (7 de marzo de 2014). Marcador discursivo. En *Diccionari de Lingüística online*. Recuperado en 7 de mayo de 2025, de <http://www.ub.edu/diccionarilinguistica/node/144#caract>
- García de Toro, C. (2004). Traducir la oralidad: su incidencia en el proceso de aprendizaje de la traducción. *Glosas didácticas*, 13, 115-127.
- Hernando Cuadrado, L. A. (1994). Sobre el funcionamiento de *pues* en el enunciado discursivo. En Actas V ASELE, *Tendencias actuales en la enseñanza del español como lengua extranjera I* (pp. 43-50).
- Illescas Díaz, J. (16 de noviembre de 2021). *El cómic europeo: la Escuela Bruñera*. Akira comics. <https://www.akiracomics.com/blog/comic-europeo-escuela-bruñera?srsItd=AfmBOoqKbZJyo30Mz8c3LjrHfPPD0ofaVyE7Oba6GnzFyvGPBG3yQAj9>
- Kaindl, K. (2019). Comics, the graphic novel and fan fiction. En K. Washbourne y B. Van Wyke (Eds.), *Routledge Handbook of Literary Translation* (pp. 240-254). Editorial Routledge.

- Koch, P. y Oesterreicher, W. (2007). *Lengua hablada en la romanía: español, francés, italiano*. (Trad. A. López Serena). Editorial Gredos.
- López Rodríguez, M. (2016). *La narración gráfica, Ibáñez y Mortadelo y Filemón*. [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. <http://hdl.handle.net/10481/42402>
- López Serena, A. (2011). Más allá de los marcadores del discurso. En J. J. de Bustos Tovar, R. Cano Aguilar, E. M. García de Paredes y A. López Serena (Eds.), *Sintaxis y análisis del discurso hablado en español. Homenaje a Antonio Narbona* (pp. 275-294). Universidad de Sevilla.
- Muñoz-Basols, J. y del Rey Cabero, E. (2019). Translation of Hispanic comics and graphic novels. En R. A. Valdeón García y M. C. Á. Vidal Claramonte (Eds.), *The Routledge Handbook of Spanish Translation Studies* (pp. 365-385). Editorial Routledge.
- Muñoz-Basols, J. y Muñoz-Calvo, M. (2015). La traducción de textos humorísticos multimodales. En M.<sup>a</sup> Azucena Penas Ibáñez (Ed.), *La traducción: nuevos planteamientos teórico-metodológicos* (pp. 159-186). Editorial Síntesis.
- Porras Sánchez, M. (2021). Los territorios comunes del cómic y la traducción: leer, interpretar, traducir, adaptar. *Estudios de Traducción*, 11, 1-10. <https://doi.org/10.5209/estr.76145>
- Real Academia Española. (s. f.-a). Las interjecciones (I). Caracterización clases. En *El buen uso del español*. Recuperado en 26 de abril de 2025, de <https://www.rae.es/buen-uso-espa%C3%B1ol/las-interjecciones-i-caracterizaci%C3%B3n-y-clases>
- Real Academia Española. (s. f.-b). Onomatopeya. En *Glosario de términos gramaticales*. Recuperado en 29 de abril de 2025, de <https://www.rae.es/gtg/onomatopeya>
- Real Academia Española. (s. f.-c). Prosodia. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 26 de abril de 2025, de <https://dle.rae.es/prosodia>
- Rodríguez Abella, R. M. (2016). Las marcas de la oralidad en la novela gráfica Arrugas (análisis de su traducción al italiano). *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, N.º extra 3 (N.º especial 3), 131-155. <http://hdl.handle.net/10045/73055>
- Rodríguez Rodríguez, F. (2019). *Cómic y traducción: preliminar teórico-práctico de una disciplina*. Editorial Sindéresis.
- Sánchez, A. (s. f.-a). *Francisco Ibáñez*. La página no oficial de Mortadelo y Filemón. <https://mortadelo-filemon.es/content?q=Y2NvZGU9SEVNRVJPJmNOZ19pZD0xMDgmcG09YmxvZw%3D%3D>
- Sánchez, A. (s. f.-b). *La historia de Mortadelo y Filemón*. La página no oficial de Mortadelo y Filemón. <https://mortadelo-filemon.es/content?q=Y2NvZGU9SEVNRVJPJmNOZ19pZD0xMDkmcG09YmxvZw%3D%3D>
- Sectorial del Cómic (2024). Libro Blanco del Cómic en España. <https://sectorialcomic.com/libro-blanco/>
- Valentova, K. (14 de julio de 2024). *Más allá de las palabras: poética visual de los cómics sin palabras*. Tebeosfera. [https://www.tebeosfera.com/documentos/mas\\_alla\\_de\\_las\\_palabras\\_poetica\\_visual\\_de\\_los\\_comics\\_sin\\_palabras.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/mas_alla_de_las_palabras_poetica_visual_de_los_comics_sin_palabras.html)
- Zanettin, F. (2018). Translating comics and graphic novels. En S. A. Harding y O. Carbonell Cortés (Eds.), *The Routledge Handbook of Translation and Culture* (pp. 445-460). Editorial Routledge.