

## *Marvel Comics #1000*: la traducción de denominaciones reales e imaginarias en los mundos ficticios superheroicos en la modalidad narrativa gráfica

Robert Szymyślik<sup>1</sup>

Recibido: 19 de enero de 2021 / Aceptado: 10 de marzo de 2021

**Resumen.** El presente artículo está basado en la investigación de la traducción de los constructos teóricos llamados “mundos ficticios” en la esfera de la narrativa gráfica entre la lengua inglesa y la española. Sus objetivos principales son la comprensión del diseño de los mundos ficticios y las estrategias que pueden aplicarse a la traducción de los elementos fundacionales de estos universos imaginarios. Estos propósitos se cumplen a través de la indagación de la obra *Marvel Comics #1000*, incluida en el género de las historias de superhéroes, mediante una metodología de estudio fundamentada en las teorías de autores como Toury (1980) o Hermans (2014). A través de esta, se observan las estrategias utilizadas para trasladar las dieciséis muestras procedentes de siete fragmentos de esta composición incluidas en el estudio (denominaciones reales e imaginarias seleccionadas en base a su importancia para concebir la esfera narrativa erigida en la obra analizada) y se extraen conclusiones acerca de la funcionalidad de los equivalentes destinados a evocar el mundo ficticio meta.

**Palabras clave:** *Marvel Comics*; mundos ficticios; narrativa gráfica; traducción inglés-español.

### [en] *Marvel Comics #1000*: The Translation of Real and Imaginary Denominations in Superheroic Fictional Worlds in the Graphic Narrative Modality

**Abstract.** This article is based on the research of the theoretical constructs called “fictional worlds” in the graphic narrative sphere between English and Spanish. Its main goals are the understanding of the design of fictional worlds and the strategies that can be applied to the translation of the founding elements of these imaginary universes. These objectives are accomplished through the research of the work called *Marvel Comics #1000*, included in the superhero genre, by means of a study methodology grounded on theories by authors such as Toury (1980) or Hermans (2014). Using it, the strategies used to render the 16 samples pertaining to 7 extracts from this composition included in this paper (real and imaginary denominations chosen taking into account their importance to conceive the narrative sphere built in this work) will be observed and conclusions regarding the functionality of the equivalents destined to evoke this fictional world will be drawn.

**Keywords:** English-Spanish translation; fictional worlds; graphic narrative; *Marvel Comics*.

**Sumario.** 1. Introducción y objetivos. 2. Traducción de mundos ficticios creados en el medio narrativo gráfico. 2.1. El concepto de “mundo ficticio”. 2.2. Las obras narrativas gráficas. 2.3. La traducción de mundos ficticios en la narrativa gráfica. 3. Análisis traductológico del mundo ficticio de *Marvel Comics #1000*. 3.1. El mundo ficticio de *Marvel Comics*. 3.2. Metodología del análisis traductológico. 3.3. Análisis de la traducción del mundo ficticio de *Marvel Comics #1000* entre el inglés y el español. 3.3.1. Avenger, X-Men. 3.3.2. Eternity Mask. 3.3.3. Guardians of the Galaxy, Groot, Rocket. 3.3.4. Spider-Man. 3.3.5. Invincible Iron Man. 3.3.6. Asgard, Odin, Mighty Thor. 3.3.7. Biceps, flexor carpi radialis, rectus femoris, abductor muscle, Achilles tendon. 4. Conclusiones.

**Cómo citar:** Szymyślik, R. (2021). *Marvel Comics #1000*: la traducción de denominaciones reales e imaginarias en los mundos ficticios superheroicos en la modalidad narrativa gráfica. *Estudios de Traducción*, 11, 107-120.

### 1. Introducción y objetivos

El presente trabajo se fundamenta en la investigación de la traducción de los constructos narrativos y teóricos denominados “mundos ficticios” creados en el seno de la modalidad narrativa gráfica entre la lengua inglesa y la española. Específicamente, se basa en el estudio de la transferencia de los componentes concretos que causan la aparición de un universo alternativo entre entornos socioculturales. Estos propósitos se cumplen por medio

<sup>1</sup> Universidad Pablo de Olavide (Sevilla)  
rszyl@upo.es  
<https://orcid.org/0000-0003-1403-0692>

del análisis de la traducción del mundo ficticio construido en la obra *Marvel Comics #1000*. Esta narración (perteneciente al campo de la narrativa gráfica y, más concretamente, al género superheróico) fue publicada por la editorial Marvel Comics en 2019 (Goldberg *et al.*, 2019), traducida al español por Raúl Sastre y presentada por Panini Comics en 2019.

La traducción de obras narrativas gráficas exige a los profesionales la percepción de distintos canales de información (esto es, el visual y el textual) ambos interdependientes y que contribuyen a crear una obra artística unitaria. Los destinatarios meta deberían ser capaces de asimilar toda esta información multidimensional para concebir su propia visión de una narración de esta clase. De manera específica, la traducción de las obras incluidas en el género de los superhéroes supone una tarea especialmente exigente, puesto que, en muchos casos, se trabaja con unas denominaciones cuyos equivalentes son heredados, pues fueron diseñados anteriormente por otros traductores, y es necesario replicarlos para mantener una coherencia terminológica. Es necesario emplear estas mismas opciones en aras de preservar la homogeneidad de la visión que el público meta tiene de los diferentes conceptos que forman los vastos mundos ficticios que exponen los universos de los superhéroes. Entre estos cosmos, es posible citar ejemplos destacados como el que crean las editoriales Marvel Comics o DC Comics.

Los objetivos de este artículo parten de comprender la noción de «mundo ficticio» y los principales mecanismos de la construcción de estos universos alternativos, entender cómo se diseñan estas estructuras conceptuales en el campo de la narrativa gráfica, investigar los procedimientos de traducción de estas composiciones (preeminentemente cómics y novelas gráficas) y, en último lugar, obtener conclusiones acerca de las estrategias aplicables a la traslación de los mundos ficticios pertenecientes a la narrativa gráfica entre el inglés y el español sobre la base de un mundo ficticio concreto (el universo creado en la obra *Marvel Comics #1000*).

Para ello, se emplean ejemplos (preeminentemente denominaciones reales y ficticias) que plantean retos desde el punto de vista de la documentación interna referente a las obras de Marvel Comics y del conocimiento de las opciones de traducción utilizadas con anterioridad en el seno de este universo compartido. También se usan muestras que exigen estrategias específicas para garantizar que los receptores de destino sean capaces de identificar eficientemente todos aquellos componentes lingüísticos, narrativos y conceptuales que permiten existir al mundo ficticio original.

## 2. Traducción de mundos ficticios creados en el medio narrativo gráfico

### 2.1. El concepto de “mundo ficticio”

En este artículo, se utiliza el concepto de «mundo ficticio» aplicado al campo de la narrativa gráfica para comprender las formas que adoptan los universos alternativos diseñados en estas obras artísticas y los mecanismos que se emplean para construirlos (ampliamente analizados por parte de la disciplina denominada *world-building* o *worldmaking*, de acuerdo con Gavins y Lahey, 2016). Los mundos ficticios pueden definirse como universos textuales o, más ampliamente, como realidades teóricas que se crean con propósitos específicos. Estos pueden ser la exploración del impacto de determinadas hipótesis o el disfrute artístico de un universo imaginario en el que acontecen sucesos extraordinarios que afectan a personajes inventados (Ryan, 1991: vii). También pueden entenderse como mundos posibles de escala reducida, delimitados por condicionantes concretos y en los que existe un número específico de individuos (Doležel, 1998: 20).

En estas definiciones se identifican los elementos principales de estos universos narrativos: su condición de sistemas de realidad teóricos, la existencia de límites que perfilan sus características y la presencia de entidades conscientes que los pueblan, que se ven afectados por eventos específicos. Pueden exhibir una estructura propia y poseer otros subsistemas de realidad que los equiparen al universo externo a las obras que los contienen e incluso replicar en densidad al mundo real (Ronen, 1994: 29).

Un concepto esencial para comprender la construcción de mundos ficticios es el hecho de que (sin que importe la trama, las pretensiones o la modalidad artística en la que se crea una narración) todo acto de creación de historias exige la edificación de un universo alternativo de esta clase. Este albergará a los personajes y permitirá que se desencadenen los eventos que contiene la trama, por lo que la actividad narrativa está unida firmemente a la construcción de mundos (Ryan, 1980: 403).

### 2.2. Las obras narrativas gráficas

Los cómics y las novelas gráficas pueden insertarse en el campo creativo denominado «narrativa gráfica». Esta forma de narrar historias se basa en el procedimiento del arte secuencial, una de las formas de arte más antiguas de todas las que ha cultivado la humanidad (Honour y Fleming, 1987: 9). En estas historias, la trama se expone mediante una combinación de imagen y palabra y se muestran diferentes escenas correlativas que construyen cada uno de los acontecimientos que se desea exponer. Los diferentes sucesos se muestran mediante elipsis y son los destinatarios los que completan estas omisiones mentalmente a través de sus conocimientos y su propia experiencia, lo que aumenta el carácter personal de la interpretación de estas obras (Eisner, 1985: 140).

Los cómics y las novelas gráficas se pueden definir como lo siguiente (McCloud 1993: 9): “juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer”. En el caso de las novelas gráficas, se fortalece notablemente el componente narrativo, reflejando las convenciones de las novelas en la literatura, lo que aumenta su densidad conceptual y narrativa (Stein y Thon, 2015: 32).

Algunas de las singularidades transversales a estas creaciones son la presencia de una forma de narrar historias de manera secuencial, la disposición en paneles diferenciados, intervenciones orales de los personajes recogidas en bocadillos, globos que muestran los pensamientos y cartelas que ofrecen información adicional acerca de las escenas (Stein y Thon, 2015: 10; Zanettin, 2015: 11).

Las realidades alternativas que se plasman en los cómics y las novelas gráficas dependen de la combinación de los datos textuales con la información proporcionada por las imágenes para que su mensaje sea comprendido por completo. Los componentes de este tipo de mundos ficticios presentan una naturaleza simbiótica, pues se conciben mezclando ambos canales, lo que, en el caso de la literatura, requiere un esfuerzo desde el prisma cognitivo e imaginativo mucho más intenso para evocar mentalmente cada concepto (Hescher, 2016: 132).

### 2.3. La traducción de mundos ficticios en la narrativa gráfica

La imagen muestra un contenido que es percibido por los receptores de un modo más inmediato, aunque la información textual es la que completa y determina esta carga conceptual y narrativa, pues la palabra dirige nuestra interpretación de las imágenes (Manghani, 2012: 80). La labor de los traductores consistirá en mostrar a los destinatarios estos componentes textuales para que puedan combinarlos con las nociones que les transmite el contenido visual de las obras. Los profesionales deben tomar en consideración ambos flujos de datos con el objetivo de ofrecer un discurso meta mediante el que sea posible percibir todos los detalles de las composiciones originales. Por esta razón, se puede concluir que se trata de un entorno de traducción subordinada (Mayoral *et al.*, 1988: 362): la imagen y el texto, en calidad de canales de información diferenciados, son entidades interdependientes y ambas pueden condicionar las estrategias de traducción aplicadas y contribuyen a la evocación funcional de los mundos ficticios meta.

La comprensión global de este contenido multimodal es fundamental para que los traductores puedan ofrecer opciones funcionales que permitan contemplar de manera íntegra un mundo ficticio. En estos se trabaja con diferentes tipos de significado (especialmente referencial, aunque también pragmático, detectado de forma semiótica) que deberían ser identificables en el entorno ficticio meta (Zanettin, 2015: 12).

Las restricciones de espacio, como ocurre en el caso de los mundos ficticios mostrados en los videojuegos (por ejemplo), desempeñan un papel esencial en la traducción de universos alternativos en esta modalidad. Este aspecto determina las estrategias que pueden aplicarse a la traslación de elementos conceptuales concretos y a la extensión de las palabras de un diálogo en bocadillos o cartelas (Rodríguez Rodríguez, 2019: 115).

Por añadidura, existen otros componentes que afectan a la comprensión de un mundo ficticio de esta índole, que también se interpretan de forma semiótica y que aportan una gran cantidad de datos a los receptores de llegada respecto de los acontecimientos que se desarrollan en cada obra o sobre la estructura del propio universo imaginario (Kaindl, 2012: 39). Se trata de cuestiones como la elección del tipo de letra, al igual que su formato o su tamaño; los signos de clase pictórica, como la perspectiva, el color o la forma de las viñetas; y los signos de tipo lingüístico, tales como las inscripciones en las cartelas, los títulos o la plasmación de onomatopeyas. Tales elementos son muy importantes y proporcionan más contenido a los destinatarios y pueden llegar a determinar la intelección de constituyentes relevantes de los mundos ficticios de este género narrativo.

## 3. Análisis traductológico del mundo ficticio de *Marvel Comics #1000*

### 3.1. El mundo ficticio de *Marvel Comics*

La historia de *Marvel Comics*, con la configuración con la que se la conoce hoy en día, puede remontarse hasta el año 1939: su embrión surgió con la creación de *Timely Publications*, empresa que presentó *Marvel Comics #1*, en la que aparecerían dos de los nombres que guiarían la subsiguiente evolución del género superheroico: *Human Torch* (“Antorcha Humana” en España) y *Sub-Mariner*, “Hombre Submarino”, (Saunders *et al.*, 2013: 10-15). La explosión de *Marvel Comics* llegó en la década de 1960, época en que adquirió su título actual, cuando se colocaron los cimientos de este universo gracias al éxito de personajes como *Fantastic Four* (“Cuatro Fantásticos”), *Hulk*, *Iron Man* o *Spider-Man* (Britannica, 2020: n. p.).

La división audiovisual de la editorial, *Marvel Studios*, fue creada a finales de 1990 y, a pesar de los problemas económicos que atravesaba la editorial en aquellos años, produjo largometrajes que se han convertido en éxitos de taquilla y de crítica, tales como *Iron Man* (2008), *The Avengers* (*Los Vengadores*, 2012) o *Guardians of the Galaxy* (*Guardianes de la Galaxia*, 2014) (Britannica, 2020: n. p.). La película que marcó el cierre de la denominada *Infinity Saga* (“Saga del Infinito”) en los cines, *Avengers: Endgame* (*Vengadores: Endgame* en España) es actualmente la película más taquillera de la historia del cine (Arp y Rivera, 2020: 122).

### 3.2. Metodología del análisis traductológico

Para estudiar la obra *Marvel Comics #1000* desde una perspectiva traductológica, se ha empleado un método de observación contrastivo fundamentado en las teorías provenientes del campo de los Estudios Descriptivos de Traducción, tales como las propugnadas por Toury (1980), Lambert y Van Gorp (1985), Van Leuven-Zwart (1989), Hermans (2014), Munday (2016) y Venuti (en Munday, 2016) y basado intensamente en el sistema de disección de la traducción de mundos ficticios desarrollado en Szymyślik (2019: 116-190). Para diseñar este método, se utilizaron especialmente las ideas de Munday (2016: 157), quien explica que no existe un único modelo preestablecido para contrastar traducciones, razón por la que se ha diseñado uno propio adaptado a los requisitos del análisis de la traducción de mundos ficticios. Este sistema de comparación de originales y traducciones posibilita a los investigadores extraer datos provechosos acerca de la estructura de los mundos ficticios, de los componentes esenciales que permiten su evocación desde un prisma lingüístico, conceptual y narrativo y para determinar los procedimientos de traducción que pueden aplicarse al diseño de un mundo ficticio meta.

Para la selección de los ejemplos y la extracción de datos indispensables para su comprensión (tales como el contexto en el que se sitúan), se siguieron las ideas de Toury (1980: 112-113) y Valero (2007: 129), autores que establecen que, con el objetivo de maximizar la obtención de conclusiones útiles para cada estudio, es recomendable utilizar fragmentos reducidos de los textos en cuestión. Toury (1995: 122) también explica que no se dispone de una medida universal para examinar la extensión ideal de los extractos y que este factor dependerá de los objetivos del análisis en cuestión. Sin embargo, sí deberían incluirse ejemplos que expongan la totalidad del problema de traducción y la solución íntegra propuesta por los traductores. Como explica Venuti (en Munday, 2016: 115-156), esta clase de estudios deberían enfocarse a lo siguiente: “analysis of extracts of ST-TT pairs in order to assess the translation strategy prevalent in a given context”.

Durante el análisis se atiende especialmente al concepto de «diégesis», esto es, el término que se refiere al mundo interno de una historia e incluso a la narración y al universo imaginario en su conjunto (Prince, 2003: 1964). Esta noción permite diferenciar entre el contenido que procede del mundo externo a la obra (información extradiegética) y aquel que pertenece al propio universo de esta composición (datos diegéticos). Cada uno de ellos plantea retos diferenciados en lo concerniente a los procesos de documentación y a las estrategias de traducción que es necesario poner en práctica para trasladarlos funcionalmente.

Las obras utilizadas para este trabajo son *Marvel Comics #1000*, cuya versión original fue publicada por Marvel Comics en 2019 (Goldberg *et al.*, 2019); y la edición traducida al español (de mismo título), traducida por Raúl Sastre y presentada por Panini Comics en 2019. Esta obra representa un homenaje a los 80 años de historia de la editorial, por lo que la carga de selección léxica especializada relacionada con el universo imaginario desarrollado en sus narraciones es muy elevada.

Tras un vaciado integral de todos los elementos conceptuales más relevantes para la construcción del mundo ficticio de *Marvel Comics #1000* (en este caso, aquellas denominaciones que aumentan la densidad narrativa de este cosmos y aquellas que intensifican la distancia entre el espacio que ocupan los lectores y el que se construye en el universo Marvel), se seleccionaron los ejemplos que resultaban más relevantes para el estudio tomando en consideración las siguientes variables:

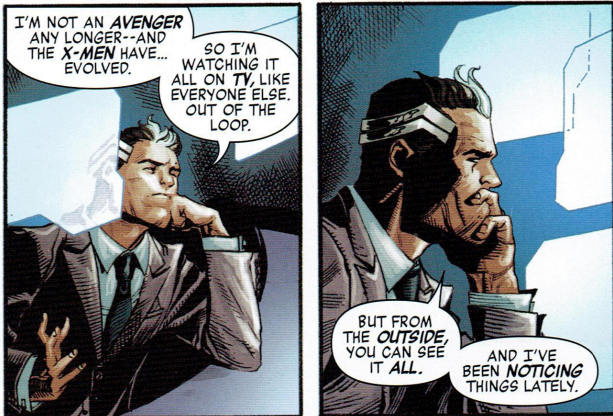

1. Su influencia sobre la estructura general del mundo ficticio mostrado en la obra o sobre los personajes y los acontecimientos que se narran en la historia unida a él.
2. Las exigencias de documentación que muestra un ejemplo determinado (tanto desde un punto de vista diegético como extradiegético).
3. La necesidad de tener en cuenta la naturaleza compartida de este universo imaginario y la existencia de opciones de traducción preexistentes, necesarias para que los receptores identifiquen funcionalmente los conceptos.
4. La necesidad de aplicar estrategias de traducción específicas para garantizar un traslado funcional de los elementos conceptuales hasta el mundo ficticio meta.

Los fragmentos extraídos y los ejemplos que figuran en ellos se observaron con énfasis en las estrategias empleadas y la funcionalidad de los equivalentes propuestos, factor elemental para que los receptores de destino puedan evocar el mundo ficticio mostrado en *Marvel Comics #1000*. Para el análisis, se utilizará una versión adaptada de la ficha de análisis traductológico de los problemas de traducción vinculados a mundos ficticios creada en Szymyślik (2019: 267), en la que se consignan todos los datos referidos a las entradas concretas estudiadas, el contexto en el que se sitúan tanto en el Mundo Ficticio Original (MFO) y en el Mundo Ficticio Meta (MFM), acompañadas de un análisis pormenorizado de los aspectos traductológicos de cada extracto.

### 3.3. Análisis de la traducción del mundo ficticio de *Marvel Comics #1000* del inglés al español

En la sección siguiente se incluye el análisis traductológico del mundo ficticio mostrado en *Marvel Comics #1000*. Cada uno de los fragmentos (que corresponden a cada apartado de este estudio) muestran una serie de entradas procedentes de la obra que proporcionan conclusiones interesantes acerca de la traslación de mundos ficticios en la modalidad narrativa gráfica y, especialmente, en el género superheróico.

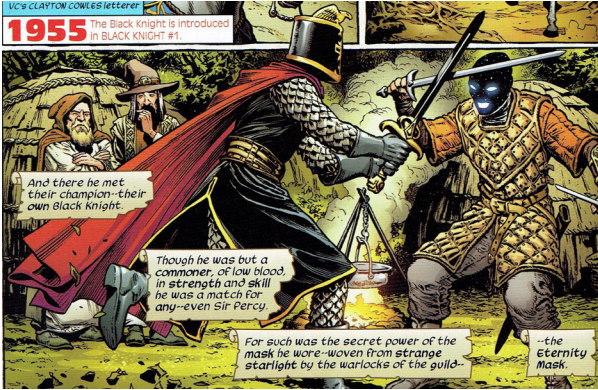

3.3.1. *Avenger, X-Men*

<b>Entradas del MFO</b> Avenger, X-Men	<b>Pasaje del MFO</b> 12
<b>Contexto en el MFO</b> I'm not an Avenger any longer—and the X-Men have... evolved. So I'm watching it all on TV, like everyone else. Out of the loop. But from the outside, you can see it all. And I've been noticing things lately. Like the Three Xs, a.k.a. the Scientists Guild. A trio of 1940s scientific investigators.	
<b>Entrada del MFM</b> Vengador, Patrulla-X	<b>Pasaje del MFM</b> 11
<b>Contexto en el MFM</b> Ya no soy un Vengador... y la Patrulla-X ha... evolucionado. Así que lo estoy viendo todo por la tele, como todo el mundo. Sí, me siento al margen. Pero desde fuera, puedo verlo todo. Últimamente, ciertas cosas me han llamado la atención. Como las Tres X, también conocidas como el Gremio Científico. Un trío de investigadores científicos de los años 40.	
<b>Viñeta del MFO</b>	<b>Viñeta del MFM</b>
	

El siguiente extracto muestra elementos que resultan esenciales para la comprensión del extenso mundo ficticio desarrollado en las obras de Marvel Comics. Se trata de las denominaciones de dos de los grupos de superhéroes fundamentales para entender las historias de esta editorial: *Avenger* y *X-Men*. El primer término alude a los miembros del grupo conocido como los *Avengers* (“Vengadores” en español), superhéroes cuyo origen se remonta hasta el año 1963 (Saunders *et al.*, 2013: 94). Este término representa un neologismo (esto es, la creación de una nueva palabra en una lengua mediante procedimientos de lexicogénesis, Pikabea Torrano, 2008: 158; Miller, 2004: 10) formado a través del verbo *to avenge*, que significa «vengar» en español (Galimberti *et al.*, 2002: 925). Se sometió a esta voz a un proceso de nominalización y el resultado fue el término *Avenger*. Se ha empleado un procedimiento neológico similar en español y el verbo «vengar» se ha transformado en el sustantivo “Vengador”. La opción utilizada es funcional y contribuye a mostrar adecuadamente el MFO a los receptores y concuerda con el equivalente diseñado con anterioridad para las historias de este grupo, que se remontan hasta el año 1969, publicadas por Ediciones Vértice (Tebeosfera, 2020: n. p.).

El segundo término que aparece en este extracto es *X-Men*: representa a una raza ficticia de individuos (llamados mutantes) que habitan en la Tierra y que poseen genes especiales que les conceden habilidades sobrehumanas (Saunders *et al.*, 2013: 94). Este término, en su vertiente original, muestra la unión de la letra *x* al sustantivo *men* («hombres» en inglés, Galimberti *et al.*, 2002: 1418) por medio de un guion. Por su parte, la denominación meta ofrece unas notables modificaciones: en el fragmento presentado anteriormente, aparece el término “Patrulla-X”. Este aparece ya en las primeras traducciones de las obras de Marvel Comics en España, publicadas por Ediciones Vértice desde 1969 (Tebeosfera, 2020: n.p.) y se ha mantenido en la traducción estudiada, hecho que evidencia la eficiente tarea de documentación realizada por el traductor de la obra, Raúl Sastre. Se puede apreciar la inclusión del sustantivo “patrulla” en el título de este equipo, un vocablo que resulta más inclusivo que el original *men* (pues este grupo también incluye mujeres entre sus filas) y transmite el sentido de unidad y resulta evocador para los lectores meta. Otro aspecto destacable de esta denominación es que se ha mantenido la convención proveniente del inglés de unir la letra *x* a otros vocablos mediante un guion, como puede verse en el término *X-ray* (Merriam Webster, 2020: n. p.). Este elemento no se conecta con otros vocablos de esta manera en la lengua española, como en el caso de “rayos x” (Fundéu BBVA, 2020: n. p.), por lo que podría utilizarse el equivalente “Patrulla X” en su lugar, aunque, probablemente, por la frecuencia y la antigüedad del uso de este término traducido, se ha optado por mantenerlo con las convenciones provenientes del inglés.

### 3.3.2. *Eternity Mask*

<b>Entrada del MFO</b> Eternity Mask	<b>Pasaje del MFO</b> 25
<b>Contexto en el MFO</b> For such was the secret power of the mask he wore—woven from strange starlight by the warlocks of the guild—the Eternity Mask. The fight lasted three long days—and good Sir Percy won only by a hair’s breath. Thus, he was left too weak to recover that terrible mask that made all who wore it equal.	
<b>Entrada del MFM</b> Máscara de la Eternidad	<b>Pasaje del MFM</b> 25
<b>Contexto en el MFM</b> Pues ese era el poder secreto, extraído de una extraña luz estelar por los brujos del gremio, de la máscara que portaba... de la Máscara de la Eternidad. La lucha duró tres largos días... y el bueno de Sir Percy ganó por los pelos. No obstante, acabó demasiado débil... como para poder hacerse con esa horrible máscara que aumentaba las habilidades de todo aquel que la portaba hasta igualarlas con las de su contrincante.	
<b>Viñeta del MFO</b> 	<b>Viñeta del MFM</b> 

En este pasaje se encuentra el concepto innovador principal incluido en el universo Marvel a través de esta obra, *Marvel Comics #1000*. Se trata de *Eternity Mask*, un artefacto que posee poderes extraordinarios. Constituye un neologismo formado mediante sintagmación (Centro Virtual Cervantes, 2020: n.p.), que consiste en la formación de un sintagma mediante la unión de dos sustantivos, *eternity* y *mask* (“eternidad” y “máscara” en español, Galimberti *et al.*, 2002: 1162, 1411), redactado además en mayúscula para aumentar la potencia pragmática de esta denominación y permitir a los lectores detectar su importancia para la historia.

En esta modalidad creativa, como se ha explicado anteriormente, es frecuente trabajar con una selección léxica meta heredada. Sin embargo, la denominación *Eternity Mask* aparece por primera vez en las historias de Marvel Comics en esta narración (Marvel Comics, 2020: n. p.), por la que el traductor de *Marvel Comics #1000* (Sastre) ha diseñado por completo su equivalente. En el extracto meta se localiza la opción “Máscara de la Eternidad”: Sastre ha replicado las estrategias creativas del original y ha creado un neologismo mediante sintagmación que incluye los sustantivos “máscara” y “eternidad” y, asimismo, les ha aplicado la mayúscula para que los lectores de llegada puedan identificar pragmáticamente la relevancia de este término en el MFM. Este equivalente es plenamente funcional, ya que permite comprender todas las implicaciones para la historia y visualizar los componentes de esta denominación.

### 3.3.3. *Guardians of the Galaxy, Groot, Rocket*

<b>Entradas del MFO</b> Guardians of the Galaxy, Groot, Rocket	<b>Pasaje del MFO</b> 30
<b>Contexto en el MFO</b> This is Tana’ri Dan’ae for Intergalactic Network, standing with two of the famed Guardians of the Galaxy—Groot and his little furry sidekick, Rocket. / Furry sidekick? Why I oughta... / Groot, after saving the galaxy numerous times and being voted this network’s sexiést nonhuman [...].	
<b>Entradas del MFM</b> Guardianes de la Galaxia, Groot, Mapache	<b>Pasaje del MFM</b> 30
<b>Contexto en el MFM</b> Soy Tana’ri Dan’ae de la red de emisoras intergalácticas, me encuentro con dos de los famosos Guardianes de la Galaxia... Groot y su pequeño ayudante peludo, Mapache. / ¿Ayudante peludo? Pero ¿de qué? / Groot, después de haber salvado a la galaxia numerosas veces y de haber sido votado por la red de emisoras como el no humano más sexi [...]	

Viñeta del MFO	Viñeta del MFM
 <p>THIS IS TANA'RI DAN'AE FOR INTERGALACTIC NETWORK, STANDING WITH TWO OF THE FAMED GUARDIANS OF THE GALAXY--GROOT AND HIS LITTLE FURRY SIDEKICK, ROCKET.</p> <p>FURRY SIDEKICK? WHY I OUGHTA...</p>	 <p>SOY TANA'RI DAN'AE DE LA RED DE EMISORAS INTERGALÁCTICAS, ME ENCUENTRO CON DOS DE LOS FAMOSOS GUARDIANES DE LA GALAXIA... GROOT Y SU PEQUEÑO AYUDANTE PELLUDO, MAPACHE.</p> <p>¿AYUDANTE PELLUDO? PERO ¿DE QUÉ...?</p>
 <p>GROOT--AFTER SAVING THE GALAXY NUMEROUS TIMES AND BEING VOTED THIS NETWORK'S SEXIEST NONHUMAN, I HAVE TO KNOW, WHY DO YOU DO WHAT YOU DO?</p> <p>I AM GROOT.</p>	 <p>GROOT... DESPUÉS DE HABER SALVADO A LA GALAXIA NUMEROSAS VECES Y DE HABER SIDO VOTADO POR LA RED DE EMISORAS COMO EL NO HUMANO MÁS SEXI, TENGO QUE SABER POR QUÉ HACES LO QUE HACES.</p> <p>SOY GROOT.</p>

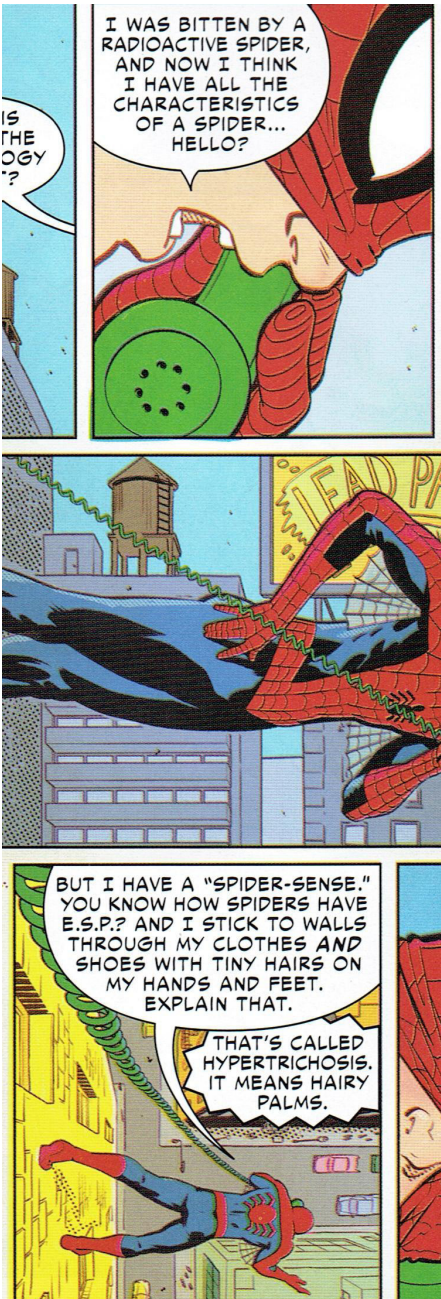
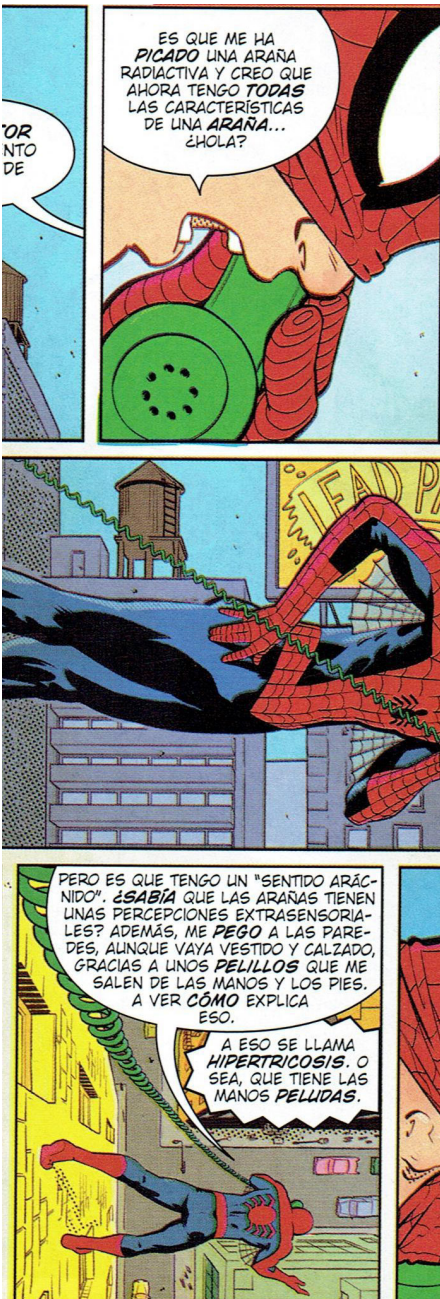
El extracto presentado en este apartado contiene datos referentes a otro equipo de los que integran la mitología del universo Marvel: *Guardians of the Galaxy*, creados en 1976. Se trata de un grupo de personajes heterogéneos cuyo ámbito de actuación más habitual son las historias cercanas a la ciencia ficción (Saunders *et al.*, 2013: 175, Marvel Comics 2020: en línea). En el pasaje reproducido, aparecen los términos *Guardians of the Galaxy*, *Groot* y *Rocket*, los cuales exigen estrategias diferentes respecto de los procesos de documentación y traslado entre lenguas.

En primer lugar, la denominación *Guardians of the Galaxy* muestra que se ha optado por utilizar el recurso expresivo denominado aliteración (Real Academia Española, 2020: n. p.), que consiste en la combinación de sonidos similares para alcanzar un propósito estético e incluso mnemotécnico, puesto que facilita su memorización por parte del público. En las ediciones tempranas de sus cómics en español (que se remontan hasta el año 1993, momento de su publicación por Planeta DeAgostini), es posible encontrar el equivalente “Guardianes de la Galaxia”, en el que se ve que se ha empleado el mismo procedimiento expresivo para crear una opción funcional en la lengua meta (Tebeosfera, 2020: n. p.). En *Marvel Comics #1000*, su traductor ha realizado procedimientos de documentación adecuados y ha empleado la opción “Guardianes de la Galaxia” en esta obra, una elección que resulta funcional en este mundo ficticio traducido.

Posteriormente, en este fragmento se localizan los elementos *Groot* y *Rocket*, los nombres de dos integrantes de este grupo (Marvel Comics, 2020: n. p.). El término *Groot*, debido a que no presenta fracciones traducibles, puede usarse inalterado en la lengua española. No ocurre lo mismo en el caso del personaje denominado *Rocket*, cuya denominación completa es *Rocket Raccoon* (Marvel Comics, 2020: n. p.). El equivalente en español es “Mapache Cohete”, que traslada a la lengua meta todos los constituyentes del término originario (Panini Comics España, 2020: n. p.). En el supuesto concreto del extracto reproducido, se hace mención únicamente al elemento principal mediante el que se alude a este personaje, que varía en función de las lenguas: en inglés, en las historias se le suele llamar *Rocket*, pero, sin embargo, en español se le menciona en los cómics de los *Guardianes de la Galaxia* y en su propia cabecera como “Mapache”. El hecho de que se vea en la versión traducida de esta obra la opción “Mapache”, evidencia que Sastre ha realizado un trabajo de documentación exhaustivo y funcional que permite a los lectores meta habituados a una selección léxica determinada identificar al personaje en cuestión (Marvel Comics, 2020: n. p.; Panini Comics España, 2020: n. p.).

Sin embargo, como nota adicional, se detecta que se han incumplido las reglas ortográficas del español al redactar la oración siguiente: “Pero ¿de qué?”. En este caso, se necesitaría incluir una coma entre la conjunción adversativa “pero” y el inicio de la oración interrogativa para dividir las gráficamente (Fundéu BBVA, 2020: n. p.).

### 3.3.4. Spider-Man

<p><b>Entrada del MFO</b> Spider-Man</p>	<p><b>Pasaje del MFO</b> 32</p>
<p><b>Contexto en el MFO</b> I was bitten by a radioactive spider, and now I think I have all the characteristics of a spider... [...]. You know how spiders have E.S.P.? And I stick to walls through my clothes and shoes with tiny hairs on my hands and feet. Explain that [...]. / Spider-Man debuts in <i>Amazing Fantasy</i> #15.</p>	
<p><b>Entrada del MFM</b> Spiderman</p>	<p><b>Pasaje del MFM</b> 32</p>
<p><b>Contexto en el MFM</b> Es que me ha picado una araña radiactiva y creo que ahora tengo todas las características de una araña... [...]. ¿Sabía que las arañas tienen unas percepciones extrasensoriales? Además, me pego a las paredes, aunque vaya vestido y calzado, gracias a unos pelillos que me salen de las manos y los pies. A ver cómo explica eso [...]. / Spiderman debuta en <i>Amazing Fantasy</i> #15 USA.</p>	
<p><b>Viñeta del MFO</b></p> 	<p><b>Viñeta del MFM</b></p> 



En este fragmento del MFO, aparecen alusiones a uno de los personajes más importantes y conocidos de la editorial Marvel Comics, *Spider-Man*. Tal y como se explica en este pasaje, Peter Parker (el nombre real de este personaje) desarrolló habilidades extraordinarias tras la picadura de una araña que había recibido previamente una alta dosis de radiación, como la capacidad de trepar por las paredes, percepción extrasensorial o una fuerza sobrehumana (Marvel Comics, 2020: n. p.).

En las publicaciones de Marvel Comics disponibles en España, tradicionalmente se ha empleado el equivalente “Spiderman” para aludir a este personaje de las historias del universo Marvel desde el año 1967 gracias a las publicaciones de Ediciones Vértice (Tebeosfera, 2020: n. p.). Sastre ha utilizado el equivalente “Spiderman” para hacer referencia a este héroe en el MFM, que puede encontrarse en cabeceras publicadas en la actualidad en España junto con la denominación “Spider-Man” (Panini Comics España 2020: n. p.), por lo que resulta funcional en el contexto hispanohablante y los receptores meta podrán identificar a este superhéroe sin ninguna clase de interferencia.

En el contexto estadounidense, es posible encontrar ambas formas de la denominación original, tanto sin guion (“Spiderman”) como con él (“Spider-Man”), debido al hecho de que se redactó con ambas grafías en la primera aparición de este superhéroe, publicada en 1962 (Saunders *et al.*, 2013: 87). Por tanto, pueden encontrarse ambas formas en las publicaciones de Marvel Comics traducidas al español en la actualidad, tales como *Spiderman* y *El Asombroso Spider-Man*, publicadas en 2020 (Panini Comics España, 2020: n. p.).

De forma adicional, es posible ver que Sastre ha añadido la aclaración “USA” al título y la numeración del primer cómic en el que apareció este personaje (*Amazing Fantasy #15 USA*). Este procedimiento se emplea en las ediciones españolas de los cómics para especificar que la numeración corresponde a las publicaciones estadounidenses y que en la edición española podrían variar, hecho que induciría a error a los receptores meta, por lo que se indica este dato para evitar confusiones. El traductor era consciente de este factor y, debido a ello, ha construido una versión meta del título plenamente funcional en el contexto hispanohablante.

### 3.3.5. *Invincible Iron Man*

<p><b>Entrada del MFO</b> Invincible Iron Man</p>	<p><b>Pasaje del MFO</b> 33</p>
<p><b>Contexto en el MFO</b> I found out exactly how mortal I was [...]. And I learned that the “others” I’d never cared about needed help. They needed my help. They call me the Invincible Iron Man... but I know the truth. We all live one day at a time. None of us is invincible.</p>	
<p><b>Entrada del MFM</b> Invencible Iron Man</p>	<p><b>Pasaje del MFM</b> 33</p>
<p><b>Contexto en el MFM</b> Descubrí hasta qué punto era un mortal más [...]. Y entonces descubrí que los “demás”, esas personas de las que nunca me había preocupado, necesitaban mi ayuda. Me llaman el Invencible Iron Man... pero yo sé la verdad. Vivimos día a día. Nadie es invencible.</p>	
<p><b>Viñeta del MFO</b></p>	<p><b>Viñeta del MFM</b></p>

En este pasaje se alude a otro de los personajes fundamentales de la editorial: *Iron Man*, creado en 1963, quien construyó un traje que le proporciona habilidades especiales (Saunders *et al.*, 2013: 91). El término original representa un neologismo formado mediante sintagmación (Centro Virtual Cervantes, 2020: n. p.), resultado de la fusión del vocablo *iron* (“hierro”, Galimberti *et al.*, 2008: 1341) con el sustantivo *man* (“hombre”, Galimberti *et al.*, 2008: 1406), complementado con un epíteto, común en las denominaciones de superhéroes: *invincible*, que aporta el recurso expresivo denominado “aliteración” (Real Academia Española, 2020: n. p.) al título de este personaje.

Respecto de la traducción de este término, Sastre ha incorporado al MFM la denominación “Invencible Iron Man”, que no muestra ningún tipo de modificación lingüística y que reproduce íntegramente el término en la lengua

inglesa en el caso de la fracción *Iron Man*, a la que se le añade el adjetivo “invencible”. Es posible localizar en las primeras traducciones de estos cómics (presentadas por Ediciones Vértice desde 1969; Tebeosfera, 2020: n. p.) tanto las opciones “Iron Man” como “Hombre de Hierro”, por lo que el equivalente utilizado en este caso es coherente con las versiones anteriores de esta cabecera. Asimismo, esta opción concuerda con el título que se le atribuye a este personaje en las ediciones actuales de sus historias, como *Invencible Iron Man* (Panini Comics España, 2020: n. p.). Por todo ello, el equivalente “Invencible Iron Man” es funcional en el MFM y permite a los receptores meta identificar a esta figura del universo Marvel y concebir mentalmente todas las características asociadas a él.

### 3.3.6. Asgard, Odin, Mighty Thor

<p><b>Entradas del MFO</b> Asgard, Odin, Mighty Thor</p>	<p><b>Pasaje del MFO</b> 54</p>
<p><b>Contexto en el MFO</b> [...] rise the golden spires of my true home—Asgard, the Realm Eternal! [...] my noble sire—Odin the Almighty— once sought to teach me humility [...]. E'er since, it has been my duty and privilege to defend the righteous and innocent. Such is the will and the way of the Mighty Thor!</p>	
<p><b>Entradas del MFM</b> “Asgard”, “Odin”, “Poderoso Thor”</p>	<p><b>Pasaje del MFM</b> 55</p>
<p><b>Contexto en el MFM</b> “[...] se alzan las torres doradas de mi verdadero hogar... ¡Asgard, el Reino Eterno! [...] mi noble progenitor... el todopoderoso Odin... intentó enseñarme humildad antaño [...]. Desde entonces, ha sido un deber y un privilegio defender a los justos e inocentes. ¡Pues tal es la voluntad y la forma de obrar del Poderoso Thor!”</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Viñeta del MFO</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Viñeta del MFM</b></p>

En este fragmento, es posible encontrar muestras de contenido que pertenecen al mundo extradiegético (esto es, externo a la propia narración; Prince, 2003: 1964), concretamente a la mitología nórdica, que, a través de los procesos literarios llevados a cabo para construir el mundo ficticio de Marvel Comics, se ha convertido en información que pertenece a la di-

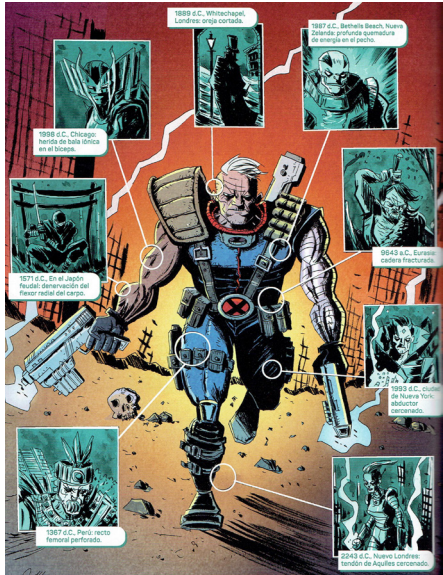
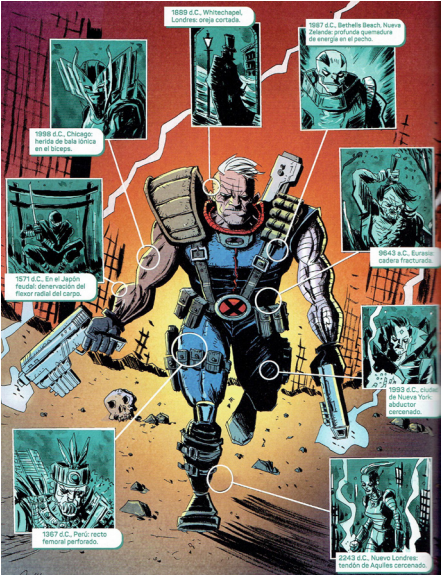
mención narrativa de las historias de esta editorial. Se trata de Thor, el dios del trueno, quien ocupa un lugar fundamental en las narraciones de la editorial desde su primera aparición en 1962 en *Journey Into Mystery* #83 (Saunders *et al.*, 2013: 88).

Thor es el dios del trueno y del rayo de la mitología nórdica, es el hijo del dios supremo, Odín, y su deber es proteger los distintos reinos que forman el mundo (especialmente Midgard, la tierra de los humanos) con la ayuda de su martillo sagrado, Mjólnir (Arnold, 2011: 5-44). En este extracto se ven diferentes alusiones a conceptos asociados a este dios en la mitología nórdica: el más importante de ellos es Asgard. En la mitología nórdica, existen nueve reinos (entre los que figura la Tierra) y el centro de todos ellos es Asgard, la ciudad de los dioses (Bane, 2014: 24, 153). En los cómics de Marvel, se utiliza de la misma forma y con las mismas atribuciones (Marvel Comics, 2020: n. p.). En el MFM, Sastre ha escogido el equivalente “Asgard”, que reproduce funcionalmente el término empleado tanto en los cómics traducidos, como la colección *Thor: Relatos de Asgard* (Panini Comics, 2020: n. p.), como en los textos acerca de la mitología nórdica redactados en español (Sechi, 1998: 198).

En segundo lugar, figura “Odín”: se trata, como se ha indicado anteriormente, del padre de Thor y del dios más importante de la mitología nórdica. En las historias de Marvel Comics, ocupa un lugar idéntico en la escala de los dioses procedentes de la tierra de Asgard. En la edición española, el traductor de *Marvel Comics* #1000 ha empleado el equivalente “Odín”, el cual resulta funcional, debido al hecho de que concuerda con la denominación de este dios en la terminología en español referida a la mitología nórdica y con el nombre y la ortografía que se le aporta en las historias de Marvel traducidas, tales como la obra *El Poderoso Thor: La búsqueda de Odín* (Gaiman, 2020: 2; Sechi, 1998: 198; Panini Comics, 2020: n. p.).

Por último, en este fragmento se contempla la denominación completa de este personaje: en las historias de Marvel Comics, se asocia el epíteto *mighty* (“poderoso” en español; Galimberti *et al.*, 2008: 1423) al personaje de Thor desde que obtuvo una cabecera propia (Marvel Comics, 2020: n. p.). En las obras traducidas al español, y en el extracto presentado en esta ficha traductológica, se observa que el título de este personaje es el “Poderoso Thor” (Panini Comics, 2020: n. p.). Por tanto, puede verse que Sastre ha elegido un equivalente eficaz en el contexto hispanohablante para transferir este componente del mundo ficticio de Marvel Comics a los destinatarios hispanohablantes.

**3.3.7. Bicep, flexor carpi radialis, rectus femoris, abductor muscle, Achilles tendon**

<p><b>Entradas del MFO</b></p> <p>Bicep, flexor carpi radialis, rectus femoris, abductor muscle, Achilles tendón</p>	<p><b>Pasaje del MFO</b></p> <p>82</p>
<p><b>Contexto en el MFO</b></p> <p>[...] Chicago: Ion bullet wound to bicep. / [...] London: Severed ear. / [...] Feudal Japan: Disconnected flexor carpi radialis. / [...] Peru: Pierced rectus femoris. / [...] New York City: Severed abductor muscle. / [...] New London: Severed Achilles tendon.</p>	
<p><b>Entradas del MFM</b></p> <p>Bíceps, denervación del flexor radial del carpo, recto femoral perforado, abductor, tendón de Aquiles</p>	<p><b>Pasaje del MFM</b></p> <p>83</p>
<p><b>Contexto en el MFM</b></p> <p>[...] Chicago: herida de bala iónica en el bíceps. / [...] Londres: oreja cortada. / [...] Japón feudal: denervación del flexor radial del carpo. / [...] Perú: recto femoral perforado. / [...] ciudad de Nueva York: abductor cercenado. / [...] Nuevo Londres: tendón de Aquiles cercenado.</p>	
<p><b>Viñeta del MFO</b></p> 	<p><b>Viñeta del MFM</b></p> 

En este pasaje es posible localizar no solo información referida al mundo ficticio de Marvel Comics, sino que los autores de estas obras también incorporan una gran cantidad de datos especializados extradieгéticos para fortalecer la carga conceptual de sus narraciones. En este segmento de *Marvel Comics #1000*, se aborda la figura de Cable, un personaje ligado al equipo de mutantes denominado X-Men, que tiene la capacidad de viajar en el tiempo y que cumple misiones en diferentes lugares en momentos determinados de la historia (Marvel Comics, 2020: n. p.).

Los guionistas de *Marvel Comics #1000* han aportado a este capítulo de la obra una especialización notable al incorporar mucho contenido de tipo científico-técnico (concretamente, procedente el campo de la medicina). El nivel de especialización del contenido de este extracto varía entre un grado bajo y muy alto. En primer lugar, es posible encontrar el término *bicep*, que corresponde a uno de los músculos principales del cuerpo y que puede localizarse en fuentes de información de especialización media, cuyo equivalente es “bíceps” (Real Academia Española, 2020: n. p.).

El segundo término destacado que aparece en este fragmento, cuyo nivel de complejidad médica aumenta, es *flexor carpi radialis*, uno de los músculos del antebrazo (Mosby, 2018: 686). El equivalente empleado por el traductor de la obra es “flexor radial del carpo” (Stedman y Beatty, 1999: 1323), lo que evidencia que los procedimientos de documentación llevados a cabo por Sastre han sido eficientes. Asimismo, asociado a este término se localiza el participio *disconnected*. Esta denominación alude a la separación de diferentes tejidos del cuerpo humano, especialmente músculos (Clínica Universidad de Navarra, 2020: n. p.) y puede traducirse como “denervación” (Macía *et al.*, 2010: 146-148), por lo que la opción elegida por el traductor de la obra es funcional y muestra una documentación exhaustiva para trasladar eficazmente este término complejo al español.

El siguiente componente especializado de este extracto es *rectus femoris*. De nuevo, se trata de un término que designa uno de los músculos de la pierna (Mosby, 2018: 1456). El equivalente en la lengua española para esta denominación es “recto femoral” (Stedman y Beatty, 1999: 1325), lo que muestra otra vez que Sastre ha completado funcionalmente los requisitos de documentación de este fragmento de la narración estudiada.

Posteriormente, es posible encontrar dos ejemplos más de terminología médica que muestran un nivel de especialización bajo, por lo que pueden localizarse en fuentes de información generales. Se trata de *abductor muscle* y *Achilles tendon*, cuyos equivalentes, “abductor” y “tendón de Aquiles” (Stedman y Beatty, 1999: 1321, 632), pueden encontrarse en el MFM.

#### 4. Conclusiones

En el análisis mostrado en este trabajo, se han indagado los procedimientos de traducción, las necesidades de documentación (tanto dieгética como extradieгética) respecto de conceptos específicos incluidos en esta narración y la funcionalidad de dichas opciones para la evocación del mundo ficticio que se expone en *Marvel Comics #1000* en el contexto español. A través de la selección de pasajes y ejemplos concretos, es posible percibir que esta obra representa un material idóneo para llevar a cabo un análisis traductológico de esta clase debido a su densidad conceptual y la profundidad del mundo ficticio que muestra y la gran variedad de contenido que se exhibe dentro de él. Todo ello contribuye a aumentar la complejidad de su estructura narrativa y artística y, por ende, aumenta las exigencias de documentación y de traducción de este universo imaginario entre la lengua inglesa y la española.

Esta narración ofrece una gran cantidad de datos acerca de la selección léxica propia de este universo alternativo (manifestada en las denominaciones de personajes y de conceptos imaginarios), ideas que aumentan la distancia entre el mundo que ocupan los emisores y los receptores de estas obras y el que habitan los personajes de estas historias. Además, *Marvel Comics #1000* también incluye una gran cantidad de información procedente del universo real externo a la obra, como se puede ver en los ejemplos del estudio, especialmente relacionados con campos como la medicina y la mitología nórdica, entre otros. Todos estos factores causan que la necesidad de comprender exhaustivamente tanto los datos pertenecientes a esta realidad alternativa como de documentarse acerca de campos de especialidad existentes en el mundo externo a ella sea muy intensa. Sin el conocimiento de estos elementos que permiten construir el mundo ficticio del universo Marvel en su conjunto, no será posible presentar un mundo ficticio meta funcional a los receptores hispanohablantes.

Como se ha explicado anteriormente, el campo de la traducción de cómics situados en el género superheróico presenta unas singularidades especiales que condicionan las tareas de traducción. En especial, destaca el hecho de que se trabaja en muchos casos con una selección léxica diseñada por traductores previamente que debería mantenerse inalterada a causa del hecho de que, si no se utilizan los mismos equivalentes, los receptores podrían no identificar eficientemente los conceptos presentados en la obra. En este sentido, el traductor de *Marvel Comics #1000*, Raúl Sastre, ha completado su labor de un modo funcional y efectivo, pues todos los constituyentes internos de este mundo ficticio se han plasmado empleando las denominaciones creadas con anterioridad, lo que garantiza la continuidad de la comprensión de estas nociones por parte de los destinatarios del mundo ficticio meta. Asimismo, la documentación realizada ha sido efectiva, pues se han localizado los equivalentes que se utilizan en entornos especializados reales en el contexto hispanohablante, lo que aumenta la fuerza de evocación del mundo ficticio meta. Igualmente, Sastre ha diseñado un equivalente eficiente para el concepto innovador introducido por primera vez en el universo Marvel a través de esta narración, *Eternity Mask*, “Máscara de la Eternidad”.

La obra *Marvel Comics #1000* representa una muestra destacada de mundo ficticio desarrollado en el medio narrativo gráfico, cuyo análisis aporta información muy provechosa tanto para investigadores como profesionales, pues permite comprender las estrategias de traducción más efectivas para favorecer la contemplación de un universo alternativo en un nuevo contexto sociocultural. Por añadidura, posibilita crear un repertorio de procedimientos y técnicas para llevar a término la traslación de estas estructuras teóricas entre lenguas. Por ello, el estudio del mundo ficticio de *Marvel Comics #1000* proporciona conclusiones beneficiosas para campos como la traducción de obras narrativas gráficas, la traducción de mundos ficticios del género de superhéroes y la teorización referente a los Estudios Descriptivos de Traducción, entre otras esferas.

## Referencias

- Arnold, M., *Thor: Myth to Marvel*. Londres: A&C Black 2011.
- Arp, R. y Rivera H. L. (eds.), *Avengers: Infinity Saga and Philosophy*. Chicago: Open Court Publishing Company 2020.
- Bane, T. *Encyclopedia of Mythical Places*. Jefferson: McFarland & Company 2014.
- Britannica, *Encyclopedia Britannica* [en línea] 2020, disponible en: <https://www.britannica.com/> [último acceso: 12 de noviembre 2020].
- Centro Virtual Cervantes, *Martes neológico* [en línea] 2020, disponible en: <https://blogscvc.cervantes.es/martes-neologico/glosario/> [último acceso: 25 de noviembre 2020].
- Clínica Universidad de Navarra, *Diccionario médico* [en línea] 2020, disponible en: <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos> [último acceso: 15 de noviembre 2020].
- Doležel, L., *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Trad. de F. Rodríguez González). Madrid: Editorial Arco Libros 1998.
- Eisner, W., *Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press 1985.
- Fundéu BBVA, *Consultas* [en línea] 2020, disponible en: <https://www.fundeu.es> [último acceso: 12 de noviembre 2020].
- Gaiman, N., *Norse Mythology*. Londres: Bloomsbury 2020.
- Galimberti Jarman, B., Russel, R., Styles Carvajal, C. y Rollin, N., *Gran Diccionario Oxford*. Oxford: Oxford University Press 2008.
- Gavins, J. y Lahey, E., *World Building: Discourse of the Mind*. Londres: Bloomsbury 2016.
- Goldberg A. F. et al., *Marvel Comics #1000*. Nueva York: Marvel Comics 2019.
- Goldberg A. F. et al., *Marvel Comics #1000*. Trad. de R. Sastre. Gerona: Panini España 2019.
- Hermans, T. (ed.), *The Manipulation of Literature. Studies in Literary Translation*. Londres: Croom Helm 2016 [1985].
- Hescher, A., *Reading Graphic Novels: Genre and Narration*. Berlín: De Gruyter 2016.
- Honour, H. y Fleming, J., *Historia del arte*. Trad. de J. González Llácer y M. González Llácer. Barcelona: Reverté 2004.
- Kaindl, K., "Comics in Translation", en: Gambier, Y. y Doorslaer, L. C. (eds.), *Handbook of Translation Studies*. Ámsterdam: John Benjamins 2012, 36-40.
- Lambert, J., y Van Gorp, H., "On Describing Translations", en: Hermans, T. (ed.), *The Manipulation of Literature. Studies in Literary Translation*. Londres: Croom Helm 1985, 42-53.
- Macía, I., Moya, J., Ramos, R., Rivas, F., Ureña, A., Rosado, G., Escobar, I., Toñanez, J. y Saumench, J., "Hiperdrosis primaria. Situación actual de la cirugía del simpático", *Cirugía Española* 88, 3 (2008), 146-151.
- Manghani, S., *Image Studies: Theory and Practice*. Londres/Nueva York: Routledge 2012.
- Marvel Comics, *Marvel Characters* [en línea] 2020, disponible en: <https://www.marvel.com/characters> [último acceso 19 de noviembre de 2020].
- Mayoral Asensio, R., Kelly, D. y Gallardo, N., "Concept of Constrained Translation. Non-linguistic Perspectives of Translation", *Meta* 23, 3 (1988), 356-367.
- McCloud, S., *Understanding Comics: The Invisible Art*. Nueva York: Harper Perennial 1993.
- Merriam-Webster, *Dictionary by Merriam-Webster* [en línea] 2020, disponible en: <https://www.merriam-webster.com/> [último acceso: 26 de noviembre 2020].
- Miller, D. G., *English Lexicogenesis*. Oxford: Oxford University Press 2004.
- Mosby, *Mosby's Dictionary of Medicine, Nursing & Health Professions*. Nueva York: Elsevier 2018.
- Munday, J., *Introducing Translation Studies. Theories and Applications*. Londres: Routledge 2016.
- Panini Comics España, *Marvel Home* [en línea] 2020. Consulta: 19 de noviembre de 2020, <https://comics.panini.es/marvel-home>.
- Pikabea Torrano, I., *Glosario del lenguaje*. La Coruña: Netibiblio 2008.
- Prince, G., *A Dictionary of Narratology*. Lincoln: Nebraska University Press 2003.
- Rodríguez Rodríguez, F., *Cómic y traducción: preliminar teórico-práctico de una disciplina*. Madrid: Sínderesis 2019.
- Ronen, R., *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge: Cambridge University Press 1994.
- Ryan, M. L., "Fiction, Non-factuals and the Principle of Minimal Departure", *Poetics*, 9, 4 (1980), 403-422.
- Ryan, M. L., *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Indiana: Indiana University Press 1991.
- Saunders, C., Scott, H., March, J. y Dougall, A., *Marvel: Crónica visual definitiva*. Londres: Penguin Group 2013.
- Sechi Mestica, G., *Diccionario Akal de Mitología Universal*. Madrid: Akal 2008.
- Stedman, T. L. y Beatty, W. K., *Stedman Bilingüe: Diccionario de Ciencias Médicas*. Buenos Aires: Editorial Médica Panamericana 1999.
- Stein, D. y Thon, J., *From Comic Strips to Graphic Novels*. Berlín: De Gruyter 2015.
- Szymyślik, R., *Estudio de los problemas de traducción vinculados a mundos ficticios: Fahrenheit 451 de Ray Bradbury* (Tesis doctoral inédita). Universidad Pablo de Olavide (Sevilla), 2019.
- Tebeosfera, *Gran Catálogo de Tebeosfera* [en línea] 2020, disponible en: <https://www.tebeosfera.com/catalogos/> [último acceso: 18 de noviembre 2020].

Toury, G., *In Search of a Theory of Translation*. Tel Aviv: Porter Institute for Poetics 1980.

Toury, G., *Los estudios descriptivos de traducción y más allá. Metodología de la investigación en Estudios de Traducción*. Trad. de R. Merino Álvarez y R. Rabadán. Madrid: Cátedra 1995.

Valero Garcés, C., *Modelo de evaluación de obras literarias traducidas*. Berlín: Peter Lang 2007.

Van Leuven-Zwart, K. M., *Translation and Original: Similarities and Dissimilarities*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins 1989.

Zanettin, F., *Comics in Translation*. Londres/Nueva York: Routledge 2015.