

Reflexiones sobre el proceso de traducción de un cómic a partir de la nueva edición de *Persépolis*

Carlos Mayor¹

Recibido: 17 de enero de 2021 / Aceptado: 10 de marzo de 2021

Resumen. El grueso de los cómics publicados en España, en concreto el 65,87 por ciento de los 3771 nuevos títulos aparecidos en el año 2019, corresponde a traducciones de otros idiomas (Redacción de Tebeosfera, 2020). Se trata, asimismo, de una tendencia que va en aumento tanto en número absoluto de obras como en porcentaje frente a la producción nacional. En ese contexto, la labor de los traductores de historietas adquiere progresivamente una mayor relevancia. A partir de la reciente publicación de una nueva edición de la novela gráfica *Persépolis* de Marjane Satrapi en la editorial Reservoir Books, su traductor reflexiona sobre el proceso de trabajo en esa obra en concreto y, a partir de ahí, sobre el proceso editorial visto desde la perspectiva del traductor de tebeos y sobre las dificultades específicas y no específicas que plantea esa especialidad. **Palabras clave:** Traducción de cómics; traducción editorial; narrativa gráfica; *Persépolis*; Marjane Satrapi.

[en] Considering the process of translating comics with reference to the new Spanish edition of *Persepolis*

Abstract. The vast majority of comics published in Spain—specifically 65.87 percent of the 3,771 new titles published in 2019—are translations from other languages (Redacción de Tebeosfera, 2020). This trend is increasing not only in the absolute number of works, but also in the percentage compared to the total of works produced originally in Spain. In this context, the work of comic-book translators becomes increasingly relevant. Taking Reservoir Books' recent edition of Marjane Satrapi's graphic novel *Persepolis* as a starting point, its translator ponders on the work involved in that specific title and analyses the publishing process as experienced by the comic-book translator. He also considers the specific and non-specific challenges posed by such specialization.

Keywords: Comic-book translation; translation publishing; graphic narrative; *Persepolis*; Marjane Satrapi.

Sumario. 1. Introducción: el peso y la dificultad de la traducción de historietas para el mercado español. 2. El proceso editorial. 2.1. El encargo. 2.2. La negociación. 2.3. La lectura. 2.4. La documentación. 2.5. La traducción. 2.6. La entrega. 2.7. La rotulación. 2.8. La revisión. 3. Conclusiones.

Cómo citar: Mayor, C. (2021). Reflexiones sobre el proceso de traducción de un cómic a partir de la nueva edición de *Persépolis*. *Estudios de Traducción*, 11, 11-20.

1. Introducción: el peso y la dificultad de la traducción de historietas para el mercado español

La traducción de cómics, tebeos o historietas tiene un peso muy destacado en el mundo editorial español. De acuerdo con el último informe anual de Tebeosfera sobre la industria de la historieta en España publicado en el 2020 (Redacción de Tebeosfera, 2020), el 65,87 por ciento de los nuevos tebeos publicados en España en el 2019 (esto es, 2484 de los 3771 títulos totales) fueron obras extranjeras traducidas, frente al 15,06 por ciento de obras de producción nacional y el 19,07 de “reciclajes”, es decir, tanto recopilaciones como reediciones. Es innegable, por consiguiente, la importancia de la traducción en el mercado nacional del cómic. También hay que destacar su evolución en los últimos años: según la misma fuente, en el 2013 el 19,75 por ciento de los 2562 títulos publicados fueron de producción nacional y el 57,92, obras extranjeras traducidas (506 frente a 1484). Esto equivale a un aumento del 7,95 por ciento y de nada menos que mil títulos, en términos absolutos, en tan solo seis años.

Las principales lenguas de origen son el inglés y el japonés. “[L]os tebeos que vieron la luz después de traducirlos del inglés [sumaron] 235 742 [páginas]”, es decir, “un 41,5 % del total de páginas con cómic impresas en 2019”,

¹ Universitat Pompeu Fabra / Barcelona School of Management
carlos@carlosmayor.com

mientras que “un tercio de las páginas que se imprimieron con historietas en España [se tradujeron] del japonés”. A continuación aparece el francés, con un dato muy relevante: en el 2019 “hubo tantas primeras ediciones en español como traducciones del francés” (Redacción de Tebeosfera, 2020).

Por otro lado, hay que destacar que la traducción de narrativa gráfica presenta particularidades evidentes debido a su carácter híbrido, al abordar un medio caracterizado por aunar texto e imagen, y dificultades propias derivadas de esa condición: desde la limitación espacial hasta el tratamiento de los elementos visuales, pasando por los problemas planteados por la oralidad o la serialidad.

La traducción de cómics no ha sido objeto de estudio académico hasta hace una década. Quizá el primer intento sea el volumen *Comics in Translation*, editado por Federico Zanettin (2008). Esta actividad se ha abordado hasta el momento desde una perspectiva multidisciplinar: si para Celotti (2008) el traductor tiene un papel de investigador semiótico, para Kaindl (2004, 2010) la traducción de cómics se sitúa entre la traductología y la sociología, mientras que Borodo (2015) la ubica en el terreno de la multimodalidad.

Desde entonces, han seguido apareciendo publicaciones que analizan aspectos concretos de la traducción de cómic, aunque no existen de momento manuales que aborden sus especificidades. En España, Francisco Rodríguez (2019), en *Cómic y traducción. Preliminar teórico-práctico de una disciplina*, sienta las bases de esta modalidad (93-94) y, mediante una metodología analítica, reclama un lugar propio en investigación: el de la traducción de cómics como especialidad. De todo ello extrae las particularidades del cómic a nivel morfosintáctico, léxico-semántico, pragmático-cultural, prosódico y ortotipográfico.

En época reciente, encontramos algunas reflexiones sobre la experiencia traductológica de cómics desde el punto de vista de los profesionales (Höchemer, 2019; Guillaume, 2015; Mayor, 2019), entre las que destaca por su exhaustividad y su agudeza el artículo del colectivo de traductoras de tebeos Las Cuatro de Syldavia (Esther Cruz, Regina López, Julia Osuna y Laura Salas) “*Ceci n’est pas un tebeo*”, una “declaración de intenciones” (2015) en el que se contextualiza el oficio y se ofrecen pautas para abordarlo.

En ese contexto, el presente artículo pretende contribuir a paliar la mencionada ausencia indagando en el proceso real de la traducción de historietas a partir de la experiencia personal. Con motivo de la aparición de la nueva edición de *Persépolis* de Marjane Satrapé en la editorial Reservoir Books (2020), se procede a reflexionar sobre los distintos pasos del trabajo en esa obra en concreto y, a partir de ahí, sobre las dificultades específicas y no específicas que plantea la traducción de historietas y sobre el proceso de publicación en su conjunto.

2. El proceso editorial

Podríamos resumir el proceso editorial de un cómic, para los propósitos de este artículo, en ocho fases: encargo, negociación, lectura, documentación, traducción, entrega, rotulación y revisión. El trabajo de edición de la obra empieza antes y continúa después, pero esas son, en esencia, las etapas en las que interviene el traductor, ya sea plena o tangencialmente.

2.1. El encargo

La participación del traductor en el proceso de edición de un libro suele empezar con un correo electrónico o una llamada de un editor que le propone un nuevo encargo. Previamente, la maquinaria ya se ha movido: la editorial ha seleccionado la obra, ha negociado un contrato de cesión de derechos con el autor o su representante y la ha programado. Cuando, como en el caso que nos ocupa, el libro está escrito en un idioma distinto al de la futura publicación, el siguiente paso es seleccionar a un traductor.

El papel de la persona que se encarga de ponerse en contacto con él puede variar en función de la editorial. Si es pequeña, puede tratarse del editor a secas; es decir, la persona que confecciona el catálogo, decide y contrata los títulos puede encargarse también de gestionar todo el proceso. En cambio, si es mediana o grande suele contar además con la figura del editor de mesa, dedicado a la coordinación de la obra y en consecuencia a tratar con el traductor, el corrector, el rotulista, el impresor, etcétera.

En este caso concreto, Reservoir Books, perteneciente al grupo Penguin Random House, había contratado *Persépolis* en la edición integral (esto es, la recopilación de los distintos números de una serie en un solo volumen) publicada en el mercado francés por L’Association en el año 2017. Reservoir se hacía así con los derechos de esta obra, que hasta entonces había editado en español Norma con traducción de Albert Agut (2002-2004, en sus ediciones originales). Su idea era ofrecerla en un nuevo formato con un nuevo diseño, una nueva traducción y una nueva rotulación.

Así, en febrero del 2018 Anna Prieto, directora del Departamento de Redacción de Penguin, en el que se integran los editores de mesa del grupo, se dirigió a mí para hacerme la propuesta de traducir esta novela gráfica del francés original al castellano. Hablé con ella y con Carmen Carrión, la coordinadora del proyecto, y me dieron la información habitual en estos casos: además del título, el autor y la combinación de idiomas, hay que saber la extensión, los plazos y las dificultades específicas que pueda tener la obra.

2.2. La negociación

Una vez el traductor ha recibido el encargo, se inicia una segunda fase, la de la negociación. En el caso concreto de *Persépolis*, fue un simple trámite, puesto que colaboro a menudo con la editorial y además ya conocía la obra:

solo tuvimos que acordar la fecha de entrega, que se fijó en julio de ese mismo año, y se aplicaron la tarifa y las condiciones con las que trabajamos habitualmente.

No obstante, esta segunda etapa puede ser importantísima para el traductor y conviene detenerse en ella unos instantes. Por lo general, cuando se trata de un cliente nuevo o de alguien con quien no se mantiene una relación habitual, la fase de negociación es crucial.

En primer lugar, tienen que mandarnos el libro o, en su defecto, una muestra representativa. Pueden hacérsola llegar en formato físico o electrónico; en el caso de *Persépolis* la recibí de las dos formas. Cuando la hemos estudiado y hemos visto si encaja en nuestras competencias profesionales, se acuerda un plazo de entrega del trabajo (o, según la situación, distintas entregas parciales), pero no solo eso.

Para publicar una traducción, la Ley de la Propiedad Intelectual (texto refundido, 1996) exige la firma de un contrato por el que el traductor cede a la editorial los derechos de explotación de su obra: el documento debería recoger la duración del acuerdo, su ámbito geográfico, la tarifa, la fecha de presentación, el porcentaje de derechos de autor, las cesiones a terceros, el número de ejemplares justificativos, el plazo máximo en el que deberá publicarse el texto, etcétera. Es importante subrayar que se trata de un contrato de cesión: el traductor sigue siendo el propietario de su trabajo y lo cede temporalmente a la editorial para su explotación de acuerdo con unas condiciones determinadas.

Dentro del proceso de negociación pueden tratarse uno o varios de esos aspectos, pero por descontado uno de los que más atención merecen es la tarifa. ¿Cómo se cobra la traducción de historietas? Hay distintos sistemas de cómputo que pueden variar según la editorial y también según la obra en concreto. Existen principalmente dos.

Según el método tradicional, las editoriales de cómics pagan por página de original: se acuerda un tanto por unidad y se cobra siempre lo mismo, con independencia de que unas páginas tengan mucho texto y otras menos. Ni que decir tiene que el formato de la obra influye en la cifra acordada: no es lo mismo, por ejemplo, una página de *La vara de Plutarco* (2015), un álbum de la serie francobelga Blake y Mortimer creada por Edgar P. Jacobs, que una de una novela gráfica como *Esta mierda me supera* (2019) de Charles Forsman, con unas dimensiones y una cantidad de texto por viñeta completamente distintas. Asimismo, la combinación de idiomas también tiene su peso en la decisión. Cuando se cobra con este sistema, se acuerda de antemano con la editorial si las páginas sin texto también estarán incluidas en el recuento, lo cual es siempre lo más justo, puesto que el hecho de que solo contengan dibujo no implica que el traductor no deba dedicarles tiempo y trabajo: en tales casos, “el lector está obligado a participar para suministrar el diálogo que no figura” (Eisner, 2003: 58).

En paralelo, en época más reciente ha aparecido otro sistema de cómputo que parte del recuento del caracteres del texto traducido, que se divide por una cifra determinada (2 100 o 1 000, por ejemplo) para luego multiplicar el resultado por la tarifa acordada. Este método es el que suelen utilizar las editoriales que publican distintos tipos de libros, no solamente narrativa gráfica, aunque no sucede así siempre².

Una vez entendido eso, lo fundamental es establecer una tarifa con la que estén conformes las dos partes y siempre en función de cada libro. Es crucial que el traductor comprenda bien el sistema de cálculo, así como todas las cláusulas del contrato, antes de firmarlo. En caso de duda, las asociaciones profesionales (como ACE Traductores, la asociación de traductores de libros de España, o APTIC, la asociación generalista de traductores e intérpretes de Cataluña) cuentan con servicios de asesoría especializados a los que acudir. Un contrato bien negociado redundará, a la larga, en la profesionalización del sector y en la mejora de la calidad de las traducciones y de las condiciones laborales de sus autores.

2.3. La lectura del original

Cuando ya hemos cerrado el acuerdo, y antes de emprender la traducción propiamente dicha, aún tenemos por delante dos pasos más. El primero de ellos es la lectura atenta de la obra original. Es muy recomendable leerla con detenimiento para comprenderla a fondo antes de empezar, ver qué ha querido decir el autor e investigar las principales dificultades de traducción. Y también, en gran medida, porque es nuestra principal fuente de documentación. Incluso aunque se trate de un título ya conocido, como sucedió en el caso de *Persépolis*, es buena idea volver a leerlo con la mirada vigilante del futuro traductor.

Y, lógicamente, para entender bien una obra de narrativa gráfica y estar en disposición de traducirla es imprescindible conocer a fondo su lenguaje propio. Tenemos que saber, por ejemplo, que los cómics cuentan con cinco grandes formas de contar historias:

- La viñeta autoconclusiva, como las de Tom Gauld o Forges.
- La tira autoconclusiva, al estilo de las de *Mafalda* de Quino o las de *Beetle Bailey*, la serie de Mort Walker.
- La página autoconclusiva, por ejemplo una de Maitena o, en un formato mucho mayor, la página “Leftovers” publicada por Chris Ware en *The New Yorker* en noviembre del 2006.
- El relato autoconclusivo, con un principio y un final, que puede publicarse en un volumen único, como la edición integral de *Persépolis* que nos ocupa, y es lo que muchas veces se conoce como “novela gráfica”, si bien no

² Sobre las aplicaciones de los sistemas de cómputo en el mercado editorial español pueden consultarse el completo estudio de Carlos Milla y Marta Pino “*De te fabula narratur...*” (2006) y el más reciente *Informe del valor económico de la traducción editorial* de la asociación ACE Traductores (2017).

deja de ser “un tebeo con otro nombre” (García, 2010: 33). También es posible que esa historia autoconclusiva forme parte de una serie, a pesar de tener un principio y un final; es lo que sucede con un álbum de las aventuras de Tintín, de Hergé.

- Un relato no conclusivo, por ejemplo, un número de una serie de superhéroes como *Los Cuatro Fantásticos* de Stan Lee y Jack Kirby o *Wonder Woman* de Charles Moulton.

En gran medida, el lenguaje del cómic se compone de convenciones que como lectores tenemos ya interiorizadas. Así, sabemos que el orden de lectura normal es de arriba abajo y de izquierda a derecha, igual que comprendemos la función y el propósito de muchos elementos propios de la narración gráfica. Somos conscientes, por ejemplo, de que lo más habitual es que la secuenciación del relato se haga mediante viñetas y que el texto que dicen los personajes aparezca dentro de bocadillos. También suele haber cartelas, que a menudo sirven para titular, para recoger una narración en primera o tercera persona, para indicar un salto temporal o para contextualizar la acción, y otras unidades textuales como las onomatopeyas.

Asimismo, los bocadillos pueden tener muchas variantes y, por ejemplo, reconocemos con facilidad un pensamiento porque va encerrado en un trazo de nube y el rabillo se transforma en pequeñas burbujas. Como señalan Roberto Bergado *et al.* (2016: 112-113), “los distintos contornos del bocadillo pueden indicar expresiones muy distintas: el ovalado, un diálogo normal; el serrado, un grito o una locución que proceda de un elemento mecánico; el tembloroso, una expresión de terror o cogorza”. También puede modificarse el contorno para indicar que el hablante está gritando, algo que puede reflejarse por otras vías, por ejemplo, aumentando el cuerpo de letra. Por último, cabe señalar que los bocadillos pueden presentar en ocasiones contenido iconográfico: una bombilla indicaría que el personaje en cuestión ha tenido una idea.

En calidad de traductores, deberemos prestar especial atención a los rasgos ortotipográficos propios de la historieta, como los puntos suspensivos, los signos de exclamación o los guiones tan utilizados en el cómic estadounidense.

Además, nos conviene fijarnos en otras unidades textuales que, junto con los bocadillos, las cartelas y las onomatopeyas ya citados, quizá sea necesario traducir. Es el caso de los textos informativos integrados en el dibujo, como una carta recibida por un personaje, un titular de periódico o un letrero.

Por último, el conocimiento del lenguaje del cómic nos permite comprender otros elementos gráficos que influyen en el desarrollo de la acción, como las estrellitas que dan vueltas por encima de la cabeza de un personaje embriagado, las gotitas de sudor que saltan de los rasgos de alguien sorprendido, asustado o emocionado y las rayitas onduladas que surgen de una tarta recién hecha para indicar que huele bien. A modo de curiosidad, resulta interesante conocer la obra *The Lexicon of Comicana* de Mort Walker (1980), el autor de las tiras de Beetle Bailey citado anteriormente. En ese libro, Walker se dedica a poner nombre a muchos de esos elementos gráficos y a reflexionar sobre su uso: llama “cumulous fumetti” a las nubes de pensamiento, “grawlives” a los sapos y culebras que suelen representarse con signos como #*@\$%&, “neoflect” a las líneas que representan el brillo de unos galones, un anillo o un coche recién estrenados y “plewds” a las mencionadas gotitas que indican asombro o miedo.

Por descontado, el conocimiento del lenguaje del cómic nos permite entender una historia cuando se cuenta de una forma secuencial tradicional... y también cuando se subvierte ese canon, por ejemplo, alterando el orden espacial o temporal durante el avance de la acción. Un libro que ayuda a conocer la pluralidad de opciones ofrecidas por los recursos expresivos de la historieta es *99 ejercicios de estilo* de Matt Maden (2007), una especie de adaptación de los ejercicios de estilo de Queneau al medio gráfico en la que una breve historia contada en una sola página, en un principio de un modo bastante convencional, se replantea noventa y ocho veces más con los recursos del cómic de terror, de superhéroes, de humor, de ciencia ficción, de línea clara o de serie negra.

Para cerrar este apartado, cabe apuntar otras obras que pueden ayudarnos a comprender mejor el lenguaje de la historieta, como *El cómic y el arte secuencial* de Will Eisner (2002) o las más recientes *The Visual Language of Comics* de Neil Cohn (2013), *Narraciones gráficas* de Roberto Bartual (2017), *The Narratology of Comic Art* de Kai Mikkonen (2017) y *Figuras del cómic* de Iván Pintor (2017).

2.4. La documentación

Después de recibir el libro, negociar las condiciones y concluir la lectura, todavía queda un paso previo antes de proceder a la traducción: es el proceso de documentación, en algunos casos más laborioso que en otros, según el grado de especialización del texto y el género en el que se inscriba. En ocasiones, por descontado, esta etapa puede adelantarse y hacerse en paralelo a la negociación o a la lectura o también retrasarse para simultanearla con la traducción propiamente dicha.

Este contexto puede ser un buen momento para recordar que el cómic no es un género, como se dice a veces, sino un medio de expresión narrativa que puede incluir todos los géneros. Existe el cómic negro igual que existen el cine negro o la novela negra, tenemos tebeos de ciencia ficción, de humor, románticos, infantiles, de terror, eróticos, divulgativos, autobiográficos... Algunos de ellos requerirán más documentación e investigación que otros: si nos encargan traducir una obra de divulgación médica sobre la covid-19 o una novela gráfica que transcurra en el antiguo Egipto tendremos que buscar mucha más información y terminología que, por ejemplo, con un tebeo de acción ambientado en la actualidad. Recuerdo otros títulos que he traducido, como *Filosofía en viñetas*, de Michael F. Patton y Kevin

Cannon (2017), o *Filmish. Un viaje gráfico por el cine*, de Edward Ross (2017), en los que la documentación fue la clave de todo el proceso y la parte que requirió más esfuerzo y dedicación, debido a la complejidad técnica de las obras y la profusión de datos y referencias que incluían.

Si nos centramos en el caso de *Persépolis*, lo primero que tuve que hacer fue detenerme a analizar quién era su autora y qué representaba la obra en el contexto del cómic actual.

Marjane Satrapi es una artista iraní nacida en 1969 en un ambiente acomodado que empezó sus estudios en un colegio francés. Después de la revolución de 1979, su familia y su entorno vivieron la represión del régimen islamista, a lo que se sumó la guerra entre Irán e Irak de 1980-1988. En consecuencia, cuando llegó el momento de empezar la secundaria, sus padres la mandaron a Viena, donde la matricularon en el liceo francés. Más tarde regresó a Irán, estudió Bellas Artes, se casó, se divorció al poco tiempo y finalmente se fue a vivir a Francia, donde siguió estudiando arte en Estrasburgo.

En Francia, Satrapi entró en contacto con el mundo del cómic y, con la influencia de obras como *El ascenso del Gran Mal* de David B. (2019), uno de los fundadores de L'Association, en el año 2000 publicó en esa editorial la primera entrega de *Persépolis*, seguida de las restantes en los tres años siguientes. Más tarde, las cuatro partes se reunirían en un solo volumen. Por otra parte, en el 2003 editó en L'Association su segundo tebeo, *Broderies (Bordados)*. Al año siguiente llegaría *Poulet aux prunes (Pollo con ciruelas)*, el tercero y último. También ha publicado varios libros para niños, pero desde el 2004 no ha vuelto a hacer cómics.

Posteriormente, en 2007, se estrenó como directora de cine con la adaptación de *Persépolis*, codirigida con Vincent Paronnaud, que gozó de un gran éxito, fue premiada en Cannes e incluso obtuvo candidaturas al Globo de Oro y al Oscar. Todo eso dio nueva vida al cómic. Más tarde, Satrapi dirigió la adaptación de *Pollo con ciruelas*, también con Paronnaud, pero ya no con animación, sino con actores de carne y hueso. Desde entonces ha seguido dedicada al cine (su última película es *Madame Curie*, estrenada en España en el 2020) y a otras facetas artísticas, como la pintura.

Pasemos ahora a contextualizar el libro que nos ocupa y, en especial, a analizar el porqué de su enorme repercusión, todavía hoy, veinte años después de su aparición: ¿por qué ha llegado a tanta gente, en muchísimos casos gente que no es lectora de cómics, que tal vez solo haya leído cuatro o cinco novelas gráficas en su vida?

Persépolis es una autobiografía que cuenta la vida de la autora desde niña en el Irán del sah y recoge la revolución, la guerra contra Irak, más tarde su adolescencia en Viena, la vuelta a Irán, la universidad y el ambiente de represión que vivió allí y poco después la marcha definitiva a Francia. Y podríamos decir que su éxito tiene varios ingredientes. Está claro que es una historia muy bien narrada, con una protagonista mujer y rebelde en una sociedad opresora y machista, y eso llega a los lectores. Y también es un ejemplo de algo que hace veinte años apenas existía y hoy es mucho más habitual: es un tebeo que repasa la historia de un país poco conocido en Occidente (ya sea Irán, Camboya o Argelia). Para un lector con un entendimiento limitado de esa realidad, este tipo de libro recoge una historia absorbente narrada dentro de un contexto histórico lejano o exótico. En consecuencia, *Persépolis* tiene un valor cultural y didáctico, pero es una historia que podría ser universal, que trata temas universales: la infancia, la identidad, la lucha por la libertad, la opresión política, el papel de la mujer, la creación artística, etcétera.

En cuanto al estilo gráfico y la mecánica narrativa, la autora sabe conjugar “una estética austera, en blanco y negro, muy alejada de la filigranas del cómic comercial” (García, 2015: 280) con una estructura expresiva hábil, gracias a lo cual en cada capítulo consigue partir de un elemento sencillo para tirar del hilo y hablar de hechos políticos y sociales de trascendencia. Y, en especial en la primera parte, lo hace con mucha inocencia, sabiendo meter al lector en la piel de la niña protagonista. El crítico Pepe Gálvez asegura: “El hechizo de *Persépolis* se nutre entre el contraste de la gravedad de los intensos hechos que relata y el vitalismo del rico universo de la protagonista, contraste que es resaltado por un grafismo ingenuo pero muy expresivo” (en Bergado *et al.*, 2016: 291). Es por un lado, en resumen, un tebeo que sabe mezclar muy bien lo autobiográfico y lo histórico y cultural, mientras que por otro lado llegó en un momento propicio y al éxito editorial inicial supo sumar el impulso logrado por la posterior película de animación.

A todo ello se añade el hecho de que sea obra de una mujer, lo cual, dado el éxito alcanzado, supuso un antes y un después en el mundo de la historieta y fomentó “la aparición de todo un caudal de relatos confesionales femeninos de extraordinaria riqueza y variedad” (García, 2015: 282).

Cabe señalar, por último, que el proceso de documentación e investigación sobre el libro y sobre la realidad iraní reflejada en sus páginas culminó con una dificultosa labor de transcripción de topónimos y antropónimos que se expone en el apartado siguiente.

2.5. La traducción

Después de la labor de documentación, empieza ya la fase de traducción propiamente dicha, pero antes de abordarla es importante confeccionar un calendario pormenorizado y organizar bien el trabajo.

Mi preferencia personal es pautar el esquema de la traducción antes de empezar, si bien hay otros compañeros que se decantan por otros sistemas. Del mismo modo, tengo un modelo de presentación del texto que considero práctico y comprensible, pero hay muchos otros. Lo más importante es que todo se reciba con la máxima claridad posible: los rotulistas no necesariamente entienden el idioma del original y no necesariamente leen la traducción, de modo que no puede haber ambigüedades.

Así, pauto con antelación, en el procesador de textos, todo lo que haya que traducir: bocadillos, cartelas, onomatopeyas exentas, carteles, etcétera. Empiezo numerando las páginas y, dentro de ellas, también las viñetas, pero para los distintos elementos me parece más claro limitarme a poner un guion. Todo esto lo hago adaptando una de las distintas plantillas que he creado con anterioridad; con *Persépolis*, por ejemplo, me basé en la de nueve viñetas de dos elementos cada una, mientras que en otra obra podría partir de otro documento de seis viñetas de tres elementos. Este paso previo me permite agilizar el trabajo posterior, ya que luego solo tengo que concentrarme en el texto y no en contar viñetas o bocadillos.

A partir de aquí, ya podemos empezar a traducir. Ahora bien, ¿en qué consiste esa labor? En líneas generales, para traducir literatura hay que entender bien la intención del autor y reproducirla con los recursos propios de nuestra lengua para intentar suscitar en nuestro lector la misma experiencia que el original suscita en el lector de la lengua original. Aquí es donde construimos el discurso en nuestra lengua y dotamos de voz a los personajes.

Y, en concreto, ¿qué hace falta para traducir tebeos? Para empezar, es necesario entender bien el lenguaje coloquial, las referencias culturales y el lenguaje de especialización que puedan tener un género literario u otro. Y existen también, por descontado, dificultades propias del medio.

Esos problemas propios de la traducción de cómics son principalmente tres: a) la limitación del espacio, b) el hecho de que la imagen determine el texto (el texto traducido puede variar en función de la imagen que tiene al lado); y c) el dominio del diálogo, ya que la representación de la oralidad constituye, en la inmensa mayoría de los casos, el grueso del texto que hay que traducir, lo cual requiere una búsqueda constante de la naturalidad (de ahí que a menudo resulte útil leerlo en voz alta).

Con respecto a la limitación del espacio, conviene subrayar algo fundamental: este factor depende mucho de la obra. En algunos casos los bocadillos tienen bastante aire, bastante separación entre el texto y el contorno, de modo que encajar la traducción no resulta demasiado difícil, al haber flexibilidad ya en el original. En cambio, en otros libros, como, por ejemplo, los de Joe Sacco, el margen de acción es muy limitado y determina mucho el proceso de traducción para llegar a decir lo mismo con el mínimo número de caracteres.

Aparte de las tres dificultades principales ya mencionadas, también hay que destacar una cuarta: la serialidad. El traductor que de repente se enfrenta a un número de *Diabolik* o de *Astérix* debe lograr a) una coherencia interna en ese número y b) una coherencia con el resto de la serie, por ejemplo, en los nombres de los personajes, en sus principales características, en el desarrollo de la trama a partir de los últimos números o en las muletillas más habituales. En esto tiene mucho que ver la fase de la documentación que hemos visto antes.

Podemos acabar este análisis de problemas específicos de la traducción de cómics recordando que hay que saber manejar las características ortotipográficas propias del medio, como los puntos suspensivos o los signos de exclamación, a veces combinados con los de interrogación, y al mismo tiempo es muy importante reflexionar sobre las diferencias que en ese sentido puedan presentar el idioma de origen y el de llegada: los signos de puntuación también se traducen.

Repasemos ahora algunas dificultades concretas que presentó *Persépolis*. En primer lugar, al tratarse de un integral y funcionar los cuatro volúmenes como una obra única, el tema de la serialidad adquirió una importancia especial que se concretó en dos aspectos.

Por un lado, desde un punto de vista gráfico la rotulación varía enormemente a lo largo de las trescientas cincuenta páginas del original en francés, ya que Satrapi rotulaba a mano y fue puliendo su estilo a medida que completaba los cuatro volúmenes. Así, la primera página y la última se parecen poco: al final el texto tiene un trazo mucho más firme y está distribuido de un modo más uniforme en los bocadillos y las cartelas. Ese aspecto afectaba a la traducción, porque en la nueva versión la rotulación iba a ser igual en todo el libro: en algunos sitios faltaría espacio y en otros sobraría.

Por el otro, hubo que prestar especial atención a la coherencia interna del texto. Si en la página 138 se explica que lo que se llamaba en Irán “el comité” era la comisaría de los guardianes de la revolución, no puede ser que en la 297 haya una nota a pie de página que aclare lo mismo. Eso tiene sentido si la obra se publica en cuatro entregas, puesto que en ese caso para el lector han pasado uno o dos años, pero al tratarse de un integral aquí solo han pasado ciento cincuenta páginas. Lo mismo sucedía en un par de ocasiones más. En consecuencia, lo hablé con Carmen Carrión y con Jaume Bonfill, el editor de Reservoir Books, y decidimos que lo más adecuado era no repetir las notas de ese tipo.

La segunda gran dificultad propia de esta obra se ha mencionado ya al final del apartado 2.4: se trata de la transcripción de antropónimos, topónimos y otros términos persas. Satrapi escribe en francés y, como es lógico, utiliza la transcripción propia de esa lengua. Decidí consultar traducciones de *Persépolis* a distintos idiomas y no encontré ninguna en la que se hubiera abordado ese problema: los términos persas quedaban tal cual, incluso con las diéresis o los circunflejos franceses. Personalmente, ya tenía experiencia con la transcripción de términos rusos, árabes y egipcios y siempre me había ayudado mucho contar con la ayuda de un experto, de modo que me puse en contacto con Rocío Moriones, traductora del persa, entre otros idiomas, y le pedí que me asesorara. Aceptó encantada y acordamos una tarifa para remunerar sus servicios.

Hay que señalar que en el transcurso del proceso de traducción aparecieron dos novedades: por un lado, la fecha de publicación (y en consecuencia la de entrega de la traducción) se retrasó considerablemente; por el otro, la editorial contrató también los derechos de los otros dos tebeos de Satrapi, *Bordados* y *Pollo con ciruelas*, y tuvo a bien encargarme su traducción. Así pues, decidí concentrar las dudas de transcripción de las tres obras en una primera fase, para no abusar de la paciencia de Rocío, y pudimos trabajar sin prisas.

Mi labor consistió en hacer un vaciado de todos los términos presentes en los tres libros y preparar una tabla con distintas columnas en la que, junto a cada palabra, indicaba el contexto, mi propuesta de transcripción si la tenía y, en ocasiones, una captura de pantalla de la viñeta en cuestión. Asimismo, incluí en mis consultas dudas sobre acontecimientos o personajes históricos mencionados en el texto que no había sabido resolver satisfactoriamente por mi cuenta.

En dos nuevas columnas, Rocío fue añadiendo las transcripciones o soluciones que le parecían más adecuadas y algunos comentarios. Así, el general que en la versión francesa se escribía como Mafakherolmolouk pasó a ser Mafajer-ul-Moluk, Gholii quedó en Goli (y supe que *goli* o *guli* quiere decir *rosada, florida*), y Katayoune se convirtió en Katayún. Por el camino, decidimos también cómo trasladar un par de chistes basados en juegos de palabras que en un principio tenían sentido en francés y no en español y, entre otras cosas, entendí cómo funcionaba la moneda iraní y las diferencias entre los distintos tipos de velo. La ayuda de Rocío fue inestimable.

En paralelo, como siempre que traduzco del francés, conté con el apoyo del también traductor Antoine Leonetti, que me resolvió una serie de dudas lingüísticas e iluminó distintas referencias culturales, además de darme a conocer la música de Kourosh Yaghmaei, el padrino del rock psicodélico iraní, cuyo tema *Gole Yakh* aparece en la versión cinematográfica de *Persépolis*. Sus canciones fueron la banda sonora del tiempo en que estuve trabajando en las obras de Satrapi.

Sería interesante hacer tan solo dos apuntes más para concluir este apartado. El primero tiene que ver con la traducción de las onomatopeyas: aunque en *Persépolis* no fueron un factor muy destacable, en contraste con otro tipo de cómics, siempre tienen su importancia y requieren atención. Baste con dejar constancia de que las onomatopeyas (vayan dentro o fuera de un bocadillo, en tipografía o dibujadas) tienen una función fonética y visual, pero no dejan de ser un elemento textual, un elemento lingüístico, y en consecuencia la lógica pide que se traduzcan o se adapten. Como apuntan Bergado *et al.*, “en distintos idiomas existen distintas convenciones al respecto [...], por lo que este es un factor que conviene tener muy en cuenta en las traducciones” (2016: 114). Es cierto que en ocasiones se hace necesario un retoque de la imagen para incluir la traducción, lo cual supone una inversión adicional de tiempo y dinero por parte de la editorial, pero también es verdad que suelen inscribirse en el código lingüístico del original y no adaptarlas supondría en muchas ocasiones una traición al espíritu de la obra creada por el autor. En el caso concreto de *Persépolis*, tenemos algún *boum* a la francesa que se convierte en *bum* y algún *ouff* que pasa a *ufff*, pero, como se ha señalado, no fue un aspecto especialmente importante.

El segundo y último apunte tiene que ver con la revisión. Siempre es conveniente dejar reposar la traducción unos días, si es posible, y posteriormente hacer una primera revisión cotejando con el original para ver que todo se corresponda, que no falte información y que todo quepa bien en el espacio asignado. Después es recomendable una segunda relectura ya solo con el texto traducido, para comprobar que funciona bien de forma autónoma, sin el original al lado.

2.6. La entrega

A pesar de que podría parecer lo contrario, el momento de la entrega de la traducción es una de las fases más importantes del proceso. Ahora es cuando hay que repasarlo todo una última vez, hacer todas las verificaciones pertinentes y comprobar que no haya quedado ningún problema por resolver. Hay que presentar tanto la traducción en sí como todos los comentarios que puedan existir con la máxima claridad.

La buena comunicación con el editor es fundamental a lo largo de todo el proceso y todavía más en el momento de la entrega. Si aparecen dudas concretas que puedan afectar a la traducción, lo recomendable es, por descontado, comunicarlas cuanto antes, pero, de todos modos, lo que no se haya dicho antes tiene que dejarse claro ahora. En el caso de *Persépolis* y los otros dos libros de Satrapi, tuve la suerte de estar en estrecho contacto con Carmen Carrión en todo momento, de modo que el informe que presenté al entregar fue principalmente un resumen de los puntos que ya habíamos tocado.

2.7. La rotulación

En el momento de la entrega, el traductor deja su trabajo en manos del editor, que se encarga de coordinar la corrección, la rotulación y la maquetación. En el caso de esta novela gráfica, la primera corrección del texto corrió a cargo de Ester Jiménez y de la rotulación y la maquetación se ocupó el taller MI Maquetación. A partir de ahí, las demás correcciones las hizo directamente Carmen Carrión y las pruebas pasaron también por las manos de Jaume Bonfill.

En algunas ocasiones, el texto se corrige antes de volcarlo en la maqueta y en otras después. Sea como sea, el traductor no suele intervenir en esta fase de composición; si me parece adecuado incluirla en este repaso del proceso editorial de un cómic es porque tiene una gran relevancia y su resultado afecta de un modo directo a la calidad del texto final.

La rotulación de historietas traducidas es un asunto complejo en el que se puede trabajar con niveles de calidad muy variados que pueden llegar a desmerecer mucho el trabajo de los creadores de la obra original. De hecho, muchos autores de renombre exigen dar su aprobación del resultado final de las versiones extranjeras de sus tebeos. Es famoso el caso de Art Spiegelman, el autor de *Maus*, la novela gráfica célebre por haber recibido una mención especial en los Premios Pulitzer de 1992: en una carta dirigida a sus editores extranjeros, recomendaba que se encar-

gase de la rotulación de su libro un falsificador que a ser posible hubiera cumplido condena de prisión y aprendiera a imitar su letra o, en su defecto, que se dejara en manos de un rotulista profesional que tuviera presentes una serie de indicaciones concretas.

Existen, en realidad, dos formas muy diferenciadas de rotular cómics: la mecánica y la manual. En el primer caso, se utiliza una tipografía informática. Unas veces se recurre a tipografías genéricas y otras a tipografías especiales creadas imitando la letra de un autor concreto, algo que cada vez es más frecuente y que, lógicamente, repercute en el producto final. El original de *Persépolis* está rotulado a mano por la autora y en la versión de Reservoir Books se empleó rotulación mecánica con una tipografía de gran calidad basada en su letra. Lo mismo sucedió más tarde con *Pollo con ciruelas*, pero, en cambio, *Bordados*, debido a las características de la obra, se rotuló a mano. Se encargó de la tarea Ruxandra Duru, que hizo un trabajo exquisito.

Por descontado, la rotulación manual encarece el proceso y ralentiza las revisiones: cada vez que se cambia una palabra o se hace una corrección, el rotulista tiene que retocar el texto a mano.

Una ventaja destacable de la rotulación mecánica moderna frente a la manual o la mecánica de los tiempos anteriores a la composición informática es que permite alterar con mayor o menor sutileza el cuerpo de letra, el espacio entre caracteres y el interlineado para encajar más texto sin que (cuando el trabajo está bien hecho) la modificación se aprecie demasiado a simple vista.

En la fase de rotulación, la claridad con la que el traductor haya presentado su trabajo cobrará importancia. Por ejemplo, en ocasiones, cuando no haya más remedio, puede haber indicado que una parte del texto de un bocadillo pase a otro donde quepa mejor sin alterar el sentido. O en algunos casos se pueden ampliar o recortar determinados bocadillos o cartelas. Si en traducción, aunque desde fuera pueda parecer contradictorio, a menudo hay que alejarse del original para serle fiel, para ser fiel a su espíritu, en el caso de la narrativa gráfica, como veíamos antes con la onomatopeyas, hay momentos en los que conviene modificar algún elemento gráfico para mantener la fidelidad a la estética y la letra del cómic original.

2.8. La revisión

Llegamos ya a la última fase del proceso editorial en la que interviene el traductor; esto es, la revisión del tebeo ya maquetado. Se trata de una etapa decisiva de la que dependerá la calidad de la edición final. Entre otras cosas, en un cómic hay muchos elementos textuales que pueden moverse, quedarse sin traducir por error, desaparecer de la capa frontal del programa de maquetación utilizado o, sobre todo, resultar largos o cortos: así, en la misma viñeta de *Persépolis* un “¡Felices sueños!” se cambió en la revisión por un “¡Felices sueños, chicos!” y un “¡Venga, buenas noches!” quedó en “¡Va, buenas noches!”.

Es importante señalar de nuevo que, en ocasiones, se corrige antes de rotular. En esos casos, el traductor recibe las correcciones y las revisa antes de que el texto se pase a la maqueta y luego vuelve a ver las páginas ya rotuladas (en papel o, más habitualmente, en PDF). Otras veces, el texto se corrige más tarde y el traductor solo recibe lo segundo.

El proceso de revisión de las pruebas de *Persépolis* fue especialmente complicado debido en gran medida a las fluctuaciones de la rotulación original ya mencionadas. Hubo que ajustar muchos textos y, en consecuencia, Carmen Carrión y yo hicimos dos galeradas en papel, con la intervención de Jaume Bonfill, y dos revisiones más en pantalla (es decir, en PDF).

A modo de ejemplo, en la página 249 de las trescientas cincuenta de las que consta la obra se hicieron unos quince cambios en las distintas fases de revisión. Hubo textos alargados para no dejar demasiado aire (“Buenas” en lugar de “Hola”), alguna errata detectada, textos centrados para distribuirlos mejor en el bocadillo, acentos tumbados para que no pisaran una raya o no se confundieran con una coma de la línea superior, un interlineado retocado, una frase separada del contorno de su cartela y, ya en el último momento, un error de puntuación pertinaz descubierto a tiempo. Todo ello perseguía ofrecer un producto de calidad con un texto cuidado y correcto y, sobre todo, fiel al original en lo relativo a lengua, contenido y estética.

Con la revisión de galeradas acaba la labor del traductor, pero, naturalmente, los editores siguen trabajando hasta que el libro llega a los lectores: hay que hacer pruebas de color o de papel, hay que cerrar temas legales o de copyright, imprimir, distribuir, promocionar, etcétera.

Así, pasado un tiempo, el traductor recibe los ejemplares justificativos de la obra. En este caso, debido a las particularidades del proyecto, fue en enero del 2020, casi dos años después del encargo inicial. Recientemente, en enero de este 2021, ha aparecido la nueva edición de *Bordados*, en tapa dura y también con su nueva traducción y su nueva rotulación, así como una nueva cubierta y un nuevo diseño. *Pollo con ciruelas*, por su parte, se publicará a principios del 2022.

Es el momento en que el trabajo de traducción se presenta al público y debe defenderse por sí solo. Llegados a este punto, resulta interesante reflexionar sobre la visibilidad de los traductores de cómics. Su nombre puede aparecer (en una situación ideal) en la cubierta, en la portada como en el caso que nos ocupa, en la contracubierta o simplemente en la página de créditos, donde según el diseño puede quedar sepultado entre una gran cantidad de información menos relevante. También es posible que la editorial lo incluya en su página web y en el material promocional del libro o que decida omitirlo. Resulta curioso, en este sentido, comprobar que editoriales que ponen el nombre del traductor en cubierta en obras de narrativa o ensayo decidan omitirlo en el caso de los cómics, tal vez por considerarlos un medio menor.

Presentar el nombre del traductor en portada o en cubierta es, además de gratuito, una práctica que defiende la importancia de su función, que contribuye a la profesionalización de su labor y que en última instancia pone de relieve quién ha escrito el texto en la lengua de publicación, quién es el responsable último de esos chistes que tantas risas provocan al lector, quién está detrás de ese verbo florido.

3. Conclusiones

La traducción de cómics, con un peso muy destacado en el mercado editorial español, comporta una serie de dificultades propias como la limitación del espacio, el hecho de que la imagen determine el texto (y en consecuencia subordine la traducción) y la necesidad de dominar la oralidad, puesto que, en líneas generales, el diálogo conforma el grueso del texto traducido. A eso se suman otras características del medio como la serialidad y la existencia de códigos específicos.

El traductor debe conocer a fondo el lenguaje gráfico y textual propio del medio, documentarse en función de la obra y del género en el que se inscriba y, asimismo, saber cómo presentar su trabajo con la máxima claridad posible. También es fundamental su implicación en otras fases, como la revisión de las pruebas y la introducción de los retoques necesarios. Todo ello redundará en la calidad del producto final.

Por otro lado, la participación del traductor en el proceso editorial exige que sepa negociar las condiciones contractuales, lo que contribuye a la profesionalización del sector y a la mejora de las condiciones en un campo de especialización con salidas laborales abundantes y variadas.

La traducción de *Persépolis* de Marjane Satrapi ha comportado una serie de dificultades, derivadas en parte de las peculiaridades del medio y en parte de las características propias de la obra: desde la limitación espacial (agravada por las variaciones en la rotulación de la obra original) hasta el tratamiento de la oralidad, pasando por la documentación, el abordaje de los elementos visuales, la transcripción de topónimos y antropónimos persas o las cuestiones derivadas de la serialidad.

Desde un punto de vista personal, trabajar en este cómic y en los otros dos de la autora ha supuesto una de las grandes oportunidades de mi carrera como traductor de tebeos, iniciada hace ya más de treinta años. Ello se debe a dos motivos principales: el primero es la relevancia de *Persépolis* en el contexto de la historieta del siglo XXI; el segundo, el hecho de que me haya permitido reflexionar sobre el oficio en distintas comunicaciones y en el presente artículo, algo a lo que los traductores no podemos entregarnos a menudo, a pesar de que, con una perspectiva de futuro, tiene claras implicaciones en nuestra formación continuada y nuestro desarrollo profesional.

Referencias

- AFI, *Informe del valor económico de la traducción editorial*. Madrid: ACE Traductores 2017, disponible en: [<https://ace-traductores.org/wp-content/uploads/Informe-del-valor-econ%C3%B3mico-de-la-traducci%C3%B3n-editorial-1.pdf>].
- B., David, *Epiléptico. El ascenso del Gran Mal*. Trad. de Regina López Muñoz. Barcelona: Salamandra Graphic 2019.
- Bartual, R., *Narraciones gráficas. Del códice medieval al cómic*. Madrid: Marmotilla 2017.
- Bergado, R., Gálvez, P., Guiral, A. y Redondo, J., *Cómics. Manual de instrucciones*. Bilbao: Astiberri 2016.
- Borodo, M., "Multimodality, Translation and Comics", *Perspectives. Studies in Translatology* 23, 1 (2015), 22-41.
- Celotti, N., "The Translator of Comics as a Semiotic Investigator", en: Zanettin, F. (ed.), *Comics in Translation*. Londres: Routledge 2008, 33-49.
- Cohn, N., *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Londres: Bloomsbury, 2013.
- Eisner, W., *El cómic y el arte secuencial*. Trad. de Enrique Sánchez Abulí. Barcelona: Norma 2002.
- Eisner, W., *La narración gráfica*. Trad. de Enrique Sánchez Abulí. Barcelona: Norma 2003.
- Forsman, C., *Esta mierda me supera*. Trad. de Regina López Muñoz. Barcelona: Satristi 2019.
- García, S., *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri 2010.
- García, S., *Cómics sensacionales*. Barcelona: Larousse 2015.
- Guillaume, I., "Translating British and US-American Graphic Novels into French. A Conversation with the Translator Lili Sztajn", *New Readings* 15 (2015), 93-110.
- Höchemer, A., "La buena traducción, si (igual de) breve, dos veces buena", en: Rodríguez, F. y España, S. (eds.), *La traducción de cómic*. Sevilla: ACyT Ediciones 2019, 67-105.
- Juillard, A. y Sente, Y., *La vara de Plutarco*. Trad. de Diego de los Santos. Barcelona: Norma 2015.
- Kaindl, K., "Multimodality in the Translation of Humour in Comics", en: Ventola, E., Charles, C. y Kaltenbacher, M. (eds.), *Perspectives on Multimodality*. Ámsterdam/ Filadelfia: John Benjamins 2004, 173-192.
- Kaindl, K., "Comics in Translation", en: Gambier, Y. y van Doorslaer, L. (eds.), *Handbook of Translation Studies*. Ámsterdam/ Filadelfia: John Benjamins 2010, 1, 36-40.
- Las Cuatro de Syldavia, "Ceci n'est pas un tebeo", *Vasos Comunicantes* 46 (2015), 55-73.
- Mayor, C., "Traducir cómics cómicos", en: Rodríguez, F. y España, S. (eds.), *La traducción de cómic*. Sevilla: ACyT Ediciones 2019, 67-105.
- Maden, M., *99 ejercicios de estilo*. Trad. de Lorenzo Díaz. Madrid: Sins Entido 2007.
- Mikkonen, K., *The Narratology of Comic Art*. Londres: Routledge 2017.

- Milla, C. y Pino, M., “*De te fabula narratur*. Los sistemas de cómputo y el rendimiento del trabajo de traductor en el sector editorial”, *Vasos Comunicantes* 34 (2006), 35-64.
- Ministerio de Cultura, “Texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual”, BOE, 97 (22 de abril de 1996), disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930>
- Pintor, I., *Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial*. Barcelona: Aldea Global 2017.
- Patton, M. F. y Cannon, K., *Filosofía en viñetas*, trad. Carlos Mayor. Barcelona: DeBolsillo 2018.
- Redacción de Tebeosfera, “La industria de la historieta en España en 2019”, *Tebeosfera* III, 13 (2020), disponible en: http://www.tebeosfera.com/documentos/la_industria_de_la_historieta_en_espana_en_2019.html
- Rodríguez, F., *Cómic y traducción. Preliminar teórico-práctico de una disciplina*. Madrid: Sínderesis 2019.
- Ross, E., *Filmish. Un viaje gráfico por el cine*. Trad. de Carlos Mayor. Barcelona: Reservoir Books 2017.
- Satrapí, M., *Bordados*. Trad. de Carlos Mayor. Barcelona: Reservoir Books 2021.
- Satrapí, M., *Broderies*. París: L’Association 2003.
- Satrapí, M., *Persepolis*, París: L’Association 2017.
- Satrapí, M., *Persépolis*. Trad. de Albert Agut. Barcelona: Norma 2007.
- Satrapí, M., *Persépolis*. Trad. de Carlos Mayor. Barcelona: Reservoir Books 2020.
- Satrapí, M., *Pollo con ciruelas*. Trad. de Carlos Mayor. Barcelona: Reservoir Books (en prensa).
- Satrapí, M., *Poulet aux prunes*. París: L’Association 2004.
- Walker, M., *The Lexicon of Comicana*. Lincoln (Nebraska): iUniverse 2000 (1980).
- Zanettin, F. (ed.), *Comics in Translation*. Londres: Routledge 2008.