

## La traducción del cómic *Margalida Jofre* a la lengua de signos española

Rayco H. González-Montesino<sup>1</sup> y Ricardo Moreno-Rodríguez<sup>2</sup>

Recibido: 30 de diciembre de 2020 / Aceptado: 28 de marzo de 2021

**Resumen.** El cómic es un medio de lenguaje híbrido con altas cotas de popularidad y de traducción. Este trabajo supone una aproximación a la traducción del cómic desde una perspectiva intersemiótica, mediante un caso único: la traducción de *Margalida Jofre, la dona que va rompre barreres* a la lengua de signos española. Hemos comprobado que, gracias a su soporte audiovisual, se suprimen las limitaciones impuestas por el espacio y se aplican estrategias explicativas que facilitan la diégesis a los lectores sordos. El carácter icónico, gestual y espacial de esta lengua también permite representar de forma excepcional los elementos gráficos de las viñetas, interrelación que enriquece la propia traducción y su lectura.

**Palabras clave:** Lengua de signos; personas sordas; traducción; cómic; análisis intersemiótico; multimodalidad.

### [en] The translation into Spanish sign language of the comic-book *Margalida Jofre*

**Abstract.** The comic is a hybrid language medium with high levels of popularity and translation. This research is an approximation to the translation of the comic book from an inter-semiotic perspective, through a very unique case: the translation of *Margalida Jofre, la dona que va rompre barreres* to the Spanish sign language. We have confirmed that, thanks to its audiovisual format, the constraints imposed by space are eliminated and explanatory strategies are applied to facilitate the diegesis for deaf readers. The iconic, gestural and spatial nature of this language also provides an exceptional representation of the graphic elements of the panels, an interrelationship that enriches the translation itself and its reading.

**Keywords:** Sign language; deaf people; translation; comics; inter-semiotic analysis; multimodality.

**Sumario.** 1. Introducción. 2. La discapacidad en los cómics. 2.1. La incorporación de las lenguas de signos a los cómics. 3. El cómic de Margalida Jofre: un caso excepcional. 4. Retos de traducir a la LSE el código visual del cómic. 4.1. Los textos como elementos gráficos de las viñetas. 4.2. Las viñetas, las calles y la página. 4.3. Las onomatopeyas. 5. Retos de traducir a la LSE el código verbal del cómic. 5.1. Los globos de texto. 5.2. Los nombres propios. 5.3. La interrelación de códigos semióticos. 6. Conclusiones.

**Cómo citar:** González-Montesino, R.H.; Moreno-Rodríguez, R. (2021). La traducción del cómic *Margalida Jofre* a la lengua de signos española. *Estudios de Traducción*, 11, 65-80.

### 1. Introducción

La traducción del cómic suele entenderse como una traducción subordinada, es decir, una “traducción en la que el texto se encuentra acompañado y, en mayor o menor medida, sometido a códigos extralingüísticos (visuales, sonoros y tipográficos fundamentalmente) que restringen y encauzan el margen de actuación del traductor” (Valero Garcés, 2000: 77). Así, el traductor está limitado tanto en el uso del espacio, dificultándole aplicar estrategias como las perifrasis o las explicaciones, como en el grado de desviación para, por ejemplo, realizar adaptaciones culturales.

Sin embargo, y sin desdeñar tales dificultades, coincidimos con Rodríguez Rodríguez (2019) en que debe matizarse la negatividad que suele acompañar a esta subordinación: la interrelación del código verbal y el visual puede ser también muy provechosa. No en vano, “these two modes constantly interact, at times overlapping in what they communicate and sometimes diverting from each other in the meanings they express” (Borodo, 2015: 23). Por este motivo, consideramos que la traducción del cómic y su análisis deben realizarse “desde una perspectiva comunicológica y no meramente lingüística” (Brandimonte, 2012: 151), entendiendo la naturaleza multimodal de estos textos

<sup>1</sup> Universidad Rey Juan Carlos  
[raycoh.gonzalez@urjc.es](mailto:raycoh.gonzalez@urjc.es)  
<https://orcid.org/0000-0002-6830-3951>

<sup>2</sup> Universidad Rey Juan Carlos  
[ricardo.moreno@urjc.es](mailto:ricardo.moreno@urjc.es)  
<https://orcid.org/0000-0003-2593-4101>

y cómo la interacción entre ambos códigos semióticos puede ser aprovechada para enriquecer a la propia traducción (Zanettin, 2008; Borodo, 2015, 2016; Rodríguez Rodríguez, 2019).

Esa multimodalidad ha suscitado en los últimos años propuestas de análisis similares a los realizados desde la traducción audiovisual, como Borodo (2016), quien emplea las técnicas de subtitulación al análisis de la traducción de cómics. No debemos olvidar que “[e]l lenguaje del cómic comparte numerosas similitudes con los textos audiovisuales, lo cual implica que las estrategias y mecanismos de traducción aplicadas se asemejan en buena medida también” (Rodríguez Rodríguez, 2019: 14). Esto ha generado que una de las principales áreas de interés esté en la “research on intersemiotic translation/adaptation between comics and other media/art forms” (Zanettin, 2018: 452).

Nuestra intención en este trabajo es, precisamente, realizar una aproximación intersemiótica a la traducción de un cómic a lengua de signos española (LSE)<sup>3</sup>. La traducción o adaptación de *Margalida Jofre, la dona que va rompre barreres* es un caso sin precedentes en España y, exceptuando el trabajo de Dupire y Boude (2017), tampoco encontramos referencias en otros países. Que la LSE sea una lengua visogestual y, por tanto, que esta traducción requiera un soporte audiovisual, hace que el número de códigos semióticos que interaccionan (el visual, el sonoro, el musical y hasta tres verbales: el escrito, el signado y el oral) sea un hecho singular en la traducción de cómics.

Aunque nos encontramos ante un texto audiovisual, y cabría realizar un estudio desde esta perspectiva de la traducción, en este primer acercamiento hemos optado por centrarnos en cómo se han solventado los principales retos de la traducción de cómics, para señalar así algunas similitudes y diferencias de la traducción signada. Para ello, comenzamos haciendo una revisión sobre la discapacidad en el mundo del cómic, así como de la presencia de las personas sordas y las lenguas de signos. A continuación, presentamos brevemente nuestro objeto de estudio: el cómic de *Margalida Jofre* y su traducción a la LSE. Seguidamente, abordamos su análisis desde un enfoque interdisciplinar, multimodal e integral, concretando las estrategias y mecanismos utilizados por la traductora y el editor de vídeo para conseguir un producto adaptado a los lectores sordos. Por último, presentamos las principales conclusiones de este estudio, entre las que destaca la capacidad que tienen las lenguas de signos para representar los elementos gráficos de las viñetas y, de esta forma, enriquecer la traducción y su lectura por las personas sordas.

## 2. La discapacidad en los cómics

La voluntad de incorporar a personas con discapacidad, o la discapacidad como fenómeno, en el ámbito del cómic no es algo reciente. De hecho, grandes firmas del género del cómic de acción comenzaron a incorporar héroes y personajes pertenecientes a minorías sociales, a fin de captar la atención de estas, incrementar sus ventas y, además, fomentar su normalización e inclusión en la sociedad. Tradicionalmente se atribuye a Stan Lee la incorporación de diferentes minorías y personajes femeninos en los años setenta, apareciendo figuras como el japonés Fuego Solar en *Uncanny X-Men* (vol. 1, n.º 64), o el nativo americano cheyenne Red Wolf en la colección *The Avengers (Avengers)*, vol. 1, n.º 80). Otro claro ejemplo, traído a las grandes pantallas recientemente (*Capitán América: Soldado de Invierno*, 2014), fue la figura de Falcon, también creado por Stan Lee e introducido en 1969 en la línea editorial de Marvel (*Captain America*, n.º117) y que constituye el primer superhéroe afroamericano de la compañía –solo precedido por el africano Pantera Negra (*Fantastic Four* n.º52, 1966), que además ofrecía una visión de un colectivo de origen tribal y su cultura a través de la creación de *Wakanda* como lugar de origen–.

Este reflejo de ciertos colectivos, culturas y condiciones también se extendió a situaciones clínicas y diagnósticos concretos, muy presentes en la sociedad en cada uno de los momentos que ha atravesado la editorial. Así, el propio sobrino de Falcon (Jim Wilson, compañero de Hulk) fue uno de los primeros personajes de cómic con VIH positivo (*The Incredible Hulk* vol. 2, n.º131, 1970), muriendo por complicaciones ocasionadas por el SIDA en 1994 (*The Incredible Hulk* vol. 2, n.º420). El cáncer es otro ejemplo abordado a través del personaje Mar-Vell / Capitán Marvel (*Marvel Super-Héroes* n.º12, 1967), que fallecerá tras un estado de coma (*Marvel Graphic Novel* n.º1, 1982).

La colección que es considerada como una imagen de la lucha por los derechos civiles, la inclusión, la equidad, o el reflejo de la persecución a minorías es *X-Men*. Creados en los años sesenta por Stan Lee y Jack Kirby, representan un conjunto de personas con características especiales, muchas de las cuales se han relacionado directamente con la presencia de una discapacidad (como el profesor Charles Xavier, usuario de silla de ruedas, o Cíclope, en alusión a la discapacidad visual). Cuando esta colección nace pretendía reflejar la realidad social que atravesaban las minorías sometidas a exclusión, coincidiendo con el inicio del movimiento de vida independiente y la lucha por derechos civiles que daría lugar al Modelo Social de la discapacidad. A partir de los años setenta, con el lanzamiento de la Segunda Génesis de los *X-Men*, el discurso sería mucho más inclusivo y se reflejarían personajes muy alejados del estereotipo del varón blanco anglosajón.

El caso más evidente de reflejo de la discapacidad en las sagas superheroicas es Daredevil, un abogado ciego por un accidente en su infancia cuya acción se centra en el barrio “La Cocina del Infierno” de Nueva York (*Daredevil* n.º1, 1964). Es, precisamente, a la luz de esta colección donde aparece la primera superheroína sorda: Echo. Maya López es una nativa americana sorda que hizo su primera aparición en la colección del héroe ciego Daredevil (*Dare-*

<sup>3</sup> En la traducción signada “[o]s tradutores/atores partem dos textos escritos para a produção dos materiais na versão em Língua de Sinais. Esse processo tradutório é completamente novo, pois, envolve um texto escrito de uma língua falada no país e um texto “oral” sinalizado na Língua Brasileira de Sinais” (Quadros y Souza, 2008: 172).

*devil* vol. 2, n.º9, 1999), especialmente vinculada a Capitán América y a Falcon, por lo que su conexión con la colección *Avengers*, una de las más potentes del grupo editorial, la sitúan en un lugar preferente y no solo como secundaria de Daredevil. Echo constituye uno de los pocos casos de superhéroes sordos, al que hay que añadir el recientemente creado por Marvel Comic, Blue Ear. Este héroe, creado en 2012, utiliza un dispositivo amplificador de sonido y nace como consecuencia de la curiosa historia de un niño de 4 años que no quería utilizar su audífono porque “ningún superhéroe lleva uno”. Ante la pregunta efectuada por la madre del pequeño a la editorial, sobre la existencia de héroes sordos, esta le respondió con la figura de Hawkeye (Ojo de Halcón, también miembro de *Avengers*), el cual sufrió un intenso daño timpánico y utilizaría un dispositivo de apoyo auditivo creado por Tony Stark (*alter ego* de Iron Man) que representa un audífono avanzado (*Hawkeye* 1-4, 1984) –cuestión esta que podríamos entender como un ejemplo de la dimensión estructural del audismo, es decir, de “ese sistema que convierte la audición en una ventaja y en un sistema de exclusión” (Herrero Blanco, 2015: 51)–.

## 2.1. La incorporación de las lenguas de signos a los cómics

Posteriormente, en la edición de Matt Fraction y David Aja, Hawkeye se nos mostrará nuevamente sordo, pero en esta ocasión totalmente (2013). Su sordera se mantendrá en el tiempo y se apoyará en audífonos en las últimas versiones del héroe, en el juego *Marvel's Avengers* (2020), así como, presumiblemente, en la serie de idéntico nombre prevista por Disney para su plataforma de *streaming*. En la representación de cómic de Hawkeye (*Hawkeye* 19, 2014) el personaje utilizará la lengua de signos americana (ASL) y los autores sustituirán los bocadillos de texto por viñetas que representan signos individuales. Aunque el número se retrasó para evaluar la calidad y corrección de los signos, es de destacar su buena integración en la estructura del cómic, cómo se hizo comprensible para todos los públicos sin bocadillos de texto y cómo genera algo nunca visto en los cómics de superhéroes hasta el momento. No obstante, aunque a través de flechas y otros recursos se intenta clarificar el movimiento y ubicación de las manos, y la configuración de estas está muy lograda, se omite un parámetro fundamental en las lenguas de signos: la expresión facial. Se ofrece, por tanto, una silueta neutra que dirige toda la atención del lector a las manos y los brazos, siendo incluso discutible hablar de ASL –aunque dichos signos estén normalizados– (ver Figura 1).



Figura 1. Ilustraciones de signos en viñetas de *Hawkeye* 19.

Otro ejemplo de incorporación de la lengua de signos, en este caso británica, a la narrativa del cómic es el de *Signs and Voices* (Deaf Power Publishing, 2012), donde los cuatro superhéroes son sordos y usuarios de dicha lengua. El objetivo del libro es conseguir que los lectores se familiaricen e integren en su cotidianidad tanto a las personas sordas como a su lengua natural y, con el fin de facilitar la accesibilidad a la información, se ofrece en dos versiones diferentes de lengua inglesa oral (una de ellas similar al formato de lectura fácil y que, posiblemente, sea una opción interesante de cara a elaborar cómics dirigidos a un público sordo, teniendo en cuenta las dificultades lectoras que suelen presentar). Deaf Power Publishing pretende, por tanto, empoderar a la comunidad sorda (especialmente a los jóvenes) mediante modelos positivos, orientando hacia la búsqueda de las propias capacidades. En las viñetas, se combina el texto escrito en los bocadillos con la representación de signos: cada personaje articula un solo signo que corresponde a una palabra del globo (destacada en otro color, ver Figura 2). Nuevamente se intenta salvar el problema del movimiento de los signos con el uso de flechas y figuras cinéticas. Sin embargo, aunque se incorpora la expresión facial y corporal de los signantes y se incluyen diferentes perspectivas que dan mayor naturalidad a los dibujos, el hecho de solo incluir un signo por personaje y viñeta hace que el texto escrito tenga mayor protagonismo a lo largo de la historia.



Figura 2. Ilustraciones de signos en viñetas de *Signs and Voices*.

Fuente: Naqvi, Z., "Comic Book: Signs and Voices", [Blog] (s.f.). <http://zam-naqvi.com/reviews-and-sample-pages/>.

Como era de esperar, tratar de trasladar a las dos dimensiones una lengua tetradimensional –profundidad, alzado, lateralidad y tiempo (Stokoe, 1960, en Herrero Blanco y Nogueira Fos, 2008)– es una tarea harto complicada, que no puede resolverse plenamente en el espacio destinado a la viñeta. Si bien es cierto que ayuda a que el lector sordo pueda sentirse identificado con el personaje, reconozca su lengua natural en la narrativa e, incluso, pueda llegar a vincularse de una forma más emocionalmente activa en la historia, hemos visto cómo la lengua de signos ilustrada presenta limitaciones a la hora de plasmar su dinamismo, la correcta articulación de los signos, los componentes no manuales y, sobre todo, de incluir un diálogo signado completo y complejo entre personajes. Por este motivo destaca especialmente *Margalida Jofre. Una dona que va rompre barreres*<sup>4</sup> (Consell de Mallorca, 2017), ya que, aunque en sus viñetas también se priorizan textos escritos en catalán e incluye signos de la LSE, el cómic se complementa con un recurso audiovisual que mejora la experiencia de las personas sordas ante este medio.

### 3. El cómic de *Margalida Jofre*: un caso excepcional

Este cómic biográfico de carácter no ficticio, escrito por Ana Rosa Abejón y con ilustraciones de Alejo Mira, es parte de una colección editada en honor a aquellas mujeres de la isla que, a lo largo de la historia, han contribuido

<sup>4</sup> La versión en PDF del cómic y el vídeo con su traducción a LSE están alojados en <https://web.conselldemallorca.cat/es/-/margalida-jofre>.



significativamente en diferentes ámbitos sociales. En este caso, se rinde homenaje a una mujer que luchó por mejorar la calidad de vida de las personas sordas de Mallorca en una época en la que la opinión y las propuestas de una mujer no siempre eran atendidas, y mucho menos si era una persona con discapacidad. Margalida Jofre no solo consiguió que se creara en 1940 la única escuela para niños sordos que hubo en la isla hasta los años noventa, sino que fue la primera mujer en presidir una asociación de personas sordas en España.

Pero esta obra no solo es excepcional por eso. Su publicación visibiliza la labor de esta activista al resto de la sociedad, pero también sirve de legado para la propia comunidad sorda. Por eso, la autora planteó al Consell la necesidad de realizar una versión en LSE, como lengua natural de estos lectores. Esta adaptación o traducción la hizo Ana María Ruiz Cordero, una persona sorda con una dilatada participación en la comunidad sorda mallorquina, aunque sin formación en traducción e interpretación. Por ese motivo, Ana Rosa Abejón también colaboró en el proceso de traducción del cómic por su condición de intérprete de LSE. Así, tras trabajar conjuntamente el contenido de cada viñeta, era a la persona sorda a la que se grababa en vídeo realizando una adaptación del cómic original y, por tanto, empleando un método de traducción libre (Hurtado Albir, 2001). Para ello contaba con el apoyo visual de la viñeta y, sobre todo, de sus conocimientos de la comunidad sorda de la isla y su competencia nativa en LSE. Una vez grabado, la autora realizó una retraducción del cómic, de la LSE al catalán oral —que no será objeto del presente estudio—, y que fue narrada por Alicia Torrandell. El editor de vídeo, Joan Lluís Oliver, se encargó de fusionar todos los códigos semióticos para lograr una traducción multimodal única en nuestro país.

Posiblemente, todo este trabajo y el coste económico que supuso no podría haberse dado sin el apoyo de la administración pública. Al no existir exigencias comerciales, su traducción se adaptó a las necesidades del público sordo, lo que supuso un cambio de formato, de recursos técnicos y de lectura del propio cómic, que pasa a visionarse: “When comics are translated a change of genre, readership, publication format (or a combination of the three) may be involved which will then govern primary translation choices” (Zanettin, 2008: 8). Nuestro objetivo es realizar una aproximación a la traducción signada del cómic desde una perspectiva intersemiótica, analizando algunas de esas decisiones traductológicas y valorando cómo la interrelación de estos códigos hace que algunos de los clásicos retos de la traducción del cómic se transformen, desaparezcan o se generen otros nuevos.

#### 4. Retos de traducir a la LSE el código visual del cómic

El código visual o icónico “se refiere a la representación plástica de los personajes, las acciones y los espacios” (Rodríguez, 2012: 183) e incluye los colores empleados, las imágenes pictóricas (destacando los gestos, posturas y miradas de los personajes), las metáforas visuales universalmente adoptadas, y las figuras cinéticas para expresar trayectorias y movimientos (Brandimonte, 2012). En este cómic no se incluyen metáforas visuales, tan características de este medio, y, a diferencia de lo que podía verse en la Figura 2, se echa especialmente en falta el uso de líneas cinéticas próximas a las manos de los personajes sordos que expresen su movimiento cuando se supone que están signando, como en el caso del diálogo entre Margalida y el hombre del sombrero de la Figura 3.



Figura 3. Ejemplo de signos sin líneas cinéticas.

#### 4.1. Los textos como elementos gráficos de las viñetas

Otros elementos enmarcados en el código visual de los cómics son los recursos gráficos específicos vinculados a textos, como las onomatopeyas, los carteles o los rótulos, y que son de difícil manipulación por parte del traductor (Brandimonte, 2012). Esas limitaciones técnicas que impone el marco del texto requieren, cuando es posible, de cierta habilidad e ingenio por parte del traductor (Valero Garcés, 2000). A dichas dificultades técnicas se suman los costos adicionales que supone retocar ese tipo de imágenes para adecuarlas a la cultura meta (Zanettin, 2008).

Por estos motivos, y porque el grado de pérdida del mensaje global en la traducción suele ser insignificante, los traductores han adoptado un comportamiento pasivo dejando estos elementos en su forma original, solo pudiendo “intervenir en el texto colocado dentro del bocadillo, en la cartela o en el cartucho” (Brandimonte, 2012: 156). Esto ha supuesto la propagación de las onomatopeyas anglosajonas y que, como señala Valero Garcés (2000), el español también ha tomado prestadas tanto por parte de los traductores como de los propios dibujantes.

En *Margalida Jofre* prácticamente no encontramos este tipo de elementos gráficos. En las pocas muestras localizadas, la traductora aplicó diferentes técnicas y recursos para adaptar al lector sordo esta información textual. Así, por ejemplo, el cómic contiene una viñeta en la que solo aparece el rótulo del teatro (Figura 4).



Figura 4. El texto como elemento gráfico.

Sin embargo, la versión signada incluye diferentes recursos que explicitan la información visual de esa viñeta, aclarando su significado y facilitando la transición a las viñetas contiguas. De este modo, la traductora realiza una amplificación (Hurtado Albir, 2001) cuando signa: PERSONA ABUELO MARGALIDA t j-a-u-m-e APARTE r-o-c-a DAR TEATRO // CL: edificio-con-techo TEATRO CL: rótulo / DEBAJO r-o-c-a CL: rótulo / VAYA / APLAUSO (“El abuelo de Margalida, Jaume Roca, construyó un teatro: el Teatro Roca”). Esta solución traductológica también podría considerarse una sobreexplicación innecesaria, ya que tanto los lectores oyentes como los sordos deberían inferir cierta relación entre el teatro y algún familiar de la protagonista. Sin embargo, y a diferencia de lo que suele ocurrir en la traducción de cómics escritos a causa de la subordinación a otros códigos extralingüísticos, consideramos destacable el uso que se da en la traducción signada de la técnica de amplificación como fórmula para incluir “precisiones no formuladas en el texto original” (Hurtado Albir, 2001: 269).

Pero lo relevante para este epígrafe del artículo es la inclusión en la propia traducción del texto del rótulo. Como puede verse (Figura 5), y a diferencia de lo que señala Brandimonte (2012), la traductora asume un papel activo y despliega esa habilidad de la que hablaba Valero Garcés (2000). Así, en primer lugar, realiza el signo de TEATRO (Figura 5a) y evita deletrear el término, facilitando la comprensión de las personas sordas. A continuación, para indicar dónde se encuentra ese término, utiliza un *clasificador*<sup>5</sup> de rótulo o cartel (Figura 5b), que señala la ubicación de

<sup>5</sup> Según Lucas y Valli (1995, en Chapa Baixauli, 2000: 256) “un clasificador es una configuración manual que se combina con la ubicación, orientación, movimiento y elementos no manuales para formar un predicado”. Un clasificador predicativo en las lenguas signadas está compuesto por dos morfemas: un morfema de movimiento (estático o de existencia, de movimiento o de ubicación) y un morfema clasificador (de entidad global o proforma, de manejo o de extensión) (Chapa Baixauli, 2000: 257-258).

dicha palabra (obsérvese cómo lo articula en el espacio superior, acompañado con la dirección de la mirada). Luego, incluye el adverbio de lugar DEBAJO (Figura 5c), articulado en el espacio donde ubicó esta información textual para, en seguida, deletrear el apellido Roca –la Figura 5d representa la letra O–. Por último, vuelve a signar el clasificador de rótulo (Figura 5e), aunque se puede advertir que en esta ocasión lo realiza más abajo.



Figura 5. Ejemplos de estrategias para traducir a LSE el texto como elemento gráfico.

Otro ejemplo de cómo se procedió ante un texto incorporado como imagen lo encontramos en una viñeta irregular que ilustra una portada del *Correo de Mallorca* y en la que, además, se incrusta el texto “El ejército se alza para salvar a España” en azul y mayúsculas (Figura 6a). Si esta viñeta tuviese que ser traducida a otro idioma escrito, el profesional tendría serias dificultades, ya que “[a] contar con una extensión adaptada a la imagen de la que forman parte, dichos textos no admiten mucha flexibilidad en la traducción” (Höchemer, 2019: 56). En nuestro caso, al ser un formato audiovisual, dicha flexibilidad sí que podría darse, ya que no es espacial –como requiere el papel– sino temporal.

No obstante, la traductora sorda se desvía de los textos de dicha viñeta, realizando nuevamente una amplificación con la que explica a los lectores los sucesos acaecidos en ese periodo histórico, y que les permita continuar el hilo de la narración. De esta manera, la traductora signa: 20 JULIO 1936 / AÑO ESE FRANCO GOLPE-DE-ESTADO / EMPEZAR GUERRA CIVIL (“20 de julio de 1936, año en el que Franco dio el golpe de Estado y empezó la Guerra Civil”). De toda la información textual incluida en la viñeta, la traductora solo hace referencia a la fecha de publicación de la noticia. Sin embargo, sí que explica a las personas sordas qué ocurrió en ese momento de nuestra historia –el inicio de la GUERRA (Figura 6b)–, lo que facilita que entiendan en la siguiente viñeta el motivo por el que Bernat Jofre, hermano de Margalida, se ve obligado a exiliarse. Este apunte histórico de la traductora es realmente importante porque tiene como objetivo asegurarse de la completa comprensión por parte de algunos lectores sordos. No debemos olvidar las privaciones en el ámbito educativo y en el acceso a la información a las que se han enfrentado –y siguen enfrentándose– las personas sordas.



Figura 6. Limitaciones espaciales y la amplificación como técnica traductológica en LSE.



## 4.2. Las viñetas, las calles y la página

También cabe incluir en el código visual a las viñetas, las calles o *gutters* que las separan, y su disposición en la página. Las viñetas requieren de la cooperación activa del lector para unir las significativamente, utilizando la denominada clausura (Arroyo Redondo, 2012). La alteración de la forma y tamaño de las viñetas tiene un claro valor funcional para la narración de la historia. Según Zanettin (2008), la página es la unidad articuladora básica en los cómics y, dependiendo del tipo de uso que se aplique a esta, se modificará la disposición, dimensiones, efectos visuales, etc. de las viñetas y del resto de elementos visuales y textuales incluidos en esta. En el cómic de *Margalida Jofre* encontramos que el dibujante modifica con frecuencia la forma convencional de las viñetas –como vimos en la Figura 6.a–, utilizando diferentes formatos y tamaños para potenciar la dimensión visual y la creatividad narrativa.

Zanettin (2008: 17) afirma que “[i]n translated comics reading can be especially affected by a change of publication format”, ya que puede alterar el tamaño y forma de la página o la dirección de la lectura. En nuestro objeto de estudio, y a diferencia de lo que ocurre en la traducción de cómics a otras lenguas escritas, hemos podido comprobar que ese cambio de formato a uno audiovisual supone, lógicamente, la desaparición de la página como unidad articuladora básica de cualquier cómic. Este elemento distintivo de la traducción signada hace que los lectores sordos se vean imposibilitados a cumplir con la máxima de que “[c]omic books are ‘seen’ before they are read” (Zanettin, 2008: 14).



Figura 7. Recursos y técnicas audiovisuales que permiten adaptar el lenguaje del cómic y la ausencia de páginas y viñetas yuxtapuestas.

En la traducción a LSE de *Margalida Jofre* también se pierde gran parte de las calles originales del cómic porque el editor del vídeo opta mayoritariamente por incluir solo una viñeta mientras la traductora signa su contenido. La



cantidad de información gráfica y lingüística (tanto en LSE como en español incluida en globos, cartuchos o cartelas) a la que tiene que atender el lector sordo en una sola viñeta es tal que consideramos la decisión del editor completamente adecuada. Las personas sordas están acostumbradas a que la información lingüística que aporta una intérprete o una traductora en LSE en un vídeo se complementa con imágenes visuales, como, por ejemplo, en el caso de las noticias de la televisión (Dupire y Boude, 2017). Estas adaptaciones realizadas por el editor de la traducción signada del cómic concuerdan con la idea de que los “[c]omics can also be globally adapted to fit reading habits and expectations of target users” (Zanettin, 2008: 17).

Además, mediante la aplicación de diferentes recursos y técnicas audiovisuales, como distintas transiciones entre viñetas, las diferentes ubicaciones de la traductora en pantalla o el uso de un elemento que simula el pasar de página (Figura 7a) –aunque no siempre coincide con las del cómic original–, se solventa la ausencia de calles, de páginas y de yuxtaposición de viñetas en la traducción signada. Por ejemplo, en la Figura 7b podemos observar que sus dos primeras viñetas se presentan aisladas en la traducción: en la primera, la traductora aparece a la derecha y a la izquierda se sitúa la viñeta (Figura 7c); en la segunda, la traductora se desplaza a la izquierda y aparece la viñeta en el lado derecho (Figura 7d).

### 4.3. Las onomatopeyas

Abordamos ahora cómo se realizó la traslación de onomatopeyas en la versión signada de *Margalida Jofre*. Si revisamos el texto original, no encontramos ninguna forma onomatopéyica o representación visual de sonido (excepto en una viñeta, en la que se incluyen líneas cerca del altavoz de una antigua radio). No obstante, llama la atención que el dibujante del cómic no incluyera una onomatopeya o alguna metáfora visual en la viñeta que representa un suceso esencial en esta historia: el momento en el que, por una caída accidental, Margalida pierde la audición (Figura 8).



Figura 8. Escena de la caída de Margalida Jofre sin onomatopeya complementaria.

En la versión signada sí que encontramos que, mediante la combinación de diferentes recursos visuales, lingüísticos y sonoros, se consigue transmitir a los lectores sordos y espectadores oyentes ese elemento acústico que acompaña a la caída de la niña. Como podemos ver en la Figura 9a y restantes, el editor del vídeo utilizó técnicas audiovisuales para tal fin, como, por ejemplo, traer a primer plano a la traductora y cambiar de color toda la imagen –tíñendola de rojo, que suele asociarse en la semiótica del cómic a la sangre, el dolor y ciertos actos con violencia (Cuñarro y Finol, 2013)– justo en el momento en el que aquella termina de articular el clasificador predicativo con el que representa la caída de Margalida (Figura 9b). En este caso, la configuración o forma de la mano derecha representa a la niña con el uso de un clasificador manual, el de “seres bípedos”, mientras que la palma de la mano abierta en la izquierda representa el suelo. A esto se suma el uso simultáneo de otros dos recursos técnicos: mover bruscamente los elementos que aparecen en la imagen –a la viñeta y a la traductora (Figura 9c)–, e incluir el ruido del golpe. Icónicamente, tanto el sonido como, sobre todo, ese movimiento repentino y desenfocado de las imágenes consiguen transmitir la violencia de la caída que sufrió la protagonista.



Figura 9. Recursos y técnicas audiovisuales que transmiten la violencia de la caída.

## 5. Retos de traducir a la LSE el código verbal del cómic

### 5.1. Los globos de texto

En cuanto al código verbal (escrito), comenzaremos con el globo de texto o bocadillo, ya que es “el principal recurso gráfico utilizado para vehicular el mensaje” (Brandimonte, 2012: 156). “El globo es una convención específica del cómic, creada para representar gráficamente los diálogos o el pensamiento de los personajes, y que pudieran ser integrados en la estructura icónica de la viñeta” (Cuñarro y Finol, 2013: 271).

En el cómic de *Margalida Jofre* se utilizan solo dos tipos de globos, diferenciados por los deltas: el que representa el habla de un personaje y el que manifiesta sus pensamientos. Un aspecto para destacar es que el primero se utiliza tanto para los personajes oyentes como para los sordos. Esto podría ser un ejemplo representativo de que en la modalidad oral del lenguaje humano tiene cabida la versión oral de las lenguas signadas: “[e]ntende-se ‘oral’ como a língua na sua forma de expressão oral, no caso específico das Línguas de Sinais, expressão em sinais” (Quadros y Souza, 2008: 173).



Figura 10. Ejemplo de posibles equívocos sobre la naturaleza de los gestos manuales representados.

No obstante, esta decisión puede llevar a los lectores a equívocos sobre la condición cultural y, sobre todo, de lengua que utilizan los diferentes personajes. Aunque el dibujante trató de desambiguarlo dibujando las manos de los signantes en el aire, en muchos casos no termina de quedar claro. Así, por ejemplo, en el cómic se cuenta que Bernat, hermano oyente de Margalida, terminó aprendiendo LSE. Sin embargo, antes de ese momento hay viñetas en las que aparecen ambos con las manos en alto, aunque se supone que él no está signando (Figura 10). Creemos que, para aclarar esta cuestión, el dibujante podría haber utilizado tres opciones: alargar el delta hasta las manos de los signantes (para que icónicamente reflejara el lugar de procedencia del enunciado); utilizar otra forma de delta para diferenciar los textos signados de los hablados; o, como ya comentamos, emplear líneas cinéticas cerca de las manos para expresar los movimientos de estas al signar.

Las limitaciones que el espacio de los globos impone a la labor de los traductores de cómics y las estrategias que emplean para poder salvarlas (Valero Garcés, 2000; Zanettin, 2008; Bandimonte, 2012; Rodríguez Rodríguez, 2019) no existen en la traducción signada por su formato audiovisual. Como ya explicaremos (punto 5.3.), se utilizan recursos lingüísticos como el “cambio de rol” para concretar quién está hablando, signando o pensando. No obstante, queremos señalar aquí un recurso léxico que hemos detectado en la traducción y que, icónicamente, representa el globo de pensamiento (Figura 11). Es un signo cuya ubicación, movimiento y cambio de configuración imita claramente este elemento gráfico, fusionando los códigos semióticos del cómic, y que consideramos que tiene un claro origen metafórico (Moriyón Mojica et al., 2010). La traductora lo utiliza como verbo de actitud proposicional de Bernat Roca, antes de signar el contenido de ese globo (no encontramos un signo similar para los globos de habla).



Figura 11. Articulación inicial y final del signo que representa el globo de pensamiento.

## 5.2. Los nombres propios

Otro de los desafíos que afrontan los traductores de cómics es qué hacer con los nombres propios. Como afirma Brandimonte (2012), los nombres propios son marcadores culturales y de identidad étnica, por lo que su traducción debe responder a una reflexión previa sobre su objetivo y funcionalidad.

En el caso de las personas sordas, ese elemento cultural y de identificación con la comunidad sorda no lo representa el antropónimo, sino la seña personal que le asignan a cada miembro. Estas señas son “the proper names of persons in a community using a visual-gestural language” (Supalla, 1990: 99), evitándose así el deletreo del nombre cada vez que se refieren a una persona. “Name signs represent a viable language and heritage tradition, their formation and perception is based on visual information, historic cultural space, cultural beliefs of the group, and linguistic means of expression” (Paales, 2011: 47). Existen diferentes procedimientos lingüísticos para su creación, como, por ejemplo, hacer referencia a algún rasgo físico o de personalidad de esa persona, a su ocupación o aficiones, a alguna característica determinada, etc. Otras veces, el signo es completamente arbitrario. También es común acudir al significado del nombre y utilizar un equivalente léxico de la lengua de signos o utilizar la “inicialización”, que supone sustituir la configuración de un signo propio de la lengua de signos por la de la letra inicial del nombre (Paales, 2011).

En este trabajo hemos detectado diferentes estrategias aplicadas por la traductora para hacer frente a los nombres propios de persona. Algunas son fruto de su profundo conocimiento de la comunidad sorda mallorquina, y otras son plenamente funcionales y se adaptan a la cultura sorda, lo que les facilita seguir el relato. Así, por ejemplo, aunque el cómic comienza con el nombre de la protagonista y cabría deletrearlo, la traductora realiza en primer lugar su seña personal (Figura 12a) para, a continuación, deletrear el nombre y ambos apellidos (ver la “M” del inicio del nombre en Figura 12b). Esta forma de proceder es propia de la cultura sorda: cuando alguien se presenta, primero realiza su seña y luego su nombre. Incluso, esto último puede omitirse. Esto también lo hallamos en la traducción: siempre que se nombra a Antonia, la amiga de Margalida, la traductora solo utiliza su seña (Figura 12c).

A diferencia de ellas dos, personas sordas de relevancia para la comunidad y con seña propia, cuando se nombra a otras personas se emplean otros recursos. De este modo, la traductora utiliza el dactilológico la primera vez que aparece Bernat. A partir de ahí, siempre se refiere a él como HERMANO (Figura 12d), destacando su principal característica frente al resto: su relación de parentesco. Sin embargo, en esa misma escena vemos cómo la traductora simplemente deletrea el nombre de Emili Darder porque no hay nada reseñable para los lectores sordos (Figura 12e).





Figura 12. Diferentes recursos y estrategias para traducir a LSE los nombres propios del cómic.

### 5.3. La interrelación de códigos semióticos

Las lenguas de signos se definen como lenguas de modalidad visogestual, en las que la expresión se realiza simultáneamente utilizando las manos y diferentes partes del cuerpo. Se diferencian de las lenguas orales por su alto grado de iconicidad y su posibilidad para representar la realidad que nos rodea. A lo largo de los casi treinta minutos de la versión signada del cómic, la traductora utiliza en innumerables ocasiones un recurso lingüístico esencial en las lenguas de signos: el “cambio de rol”. Con este procedimiento, el signante “puede narrar los hechos que suceden representando él mismo algunos de los personajes de la narración [...] cambia su papel de narrador por cualquier otro de los personajes a los que se está refiriendo” (Morales López, Mallo García y Bobillo García, 2019: 112). Según Fernández Landaluce (2016: 267), se han identificado algunos elementos morfológicos en las distintas lenguas de signos que permiten marcar estas construcciones discursivas:

- (i) cambio de orientación del torso, cabeza y mirada,
- (ii) marcador nominal: el emisor de la actividad lingüística referida se introduce mediante un sintagma nominal,
- (iii) expresión facial propia del emisor del enunciado referido en la estructura de cambio de rol. O mejor dicho, la expresión facial que el signante le atribuye.
- (iv) interrupción temporal del contacto visual con el interlocutor real.
- (v) anticipación del contexto de rol mediante un verbo de actitud proposicional: DECIR, CONTAR, PREGUNTAR, PENSAR etc.

Lo que nos parece más destacable del uso de estas construcciones en esta traducción o adaptación es que el código lingüístico y el visual del cómic se ven absolutamente complementados. Mediante el cambio de rol, la traductora es capaz de utilizar su propio cuerpo para representar a los diferentes personajes de la viñeta yuxtapuesta. Su disposición corporal, su mirada y, sobre todo, su expresión facial, le permiten enriquecer todos los elementos gráficos y textuales, de una forma similar a lo señalado por Herrero Blanco cuando afirma que “la versión signada de una poesía aportara un valor hermenéutico muy notable para la comprensión del texto. [...] los textos visuales iban mostrándonos significados que parecía increíble haber pasado por alto en la lectura oral” (2015: 17). De este modo, en las imágenes de la Figura 13 se distinguen todos estos mecanismos morfológicos para traducir el diálogo entre Margalida Jofre y un niño sordo.

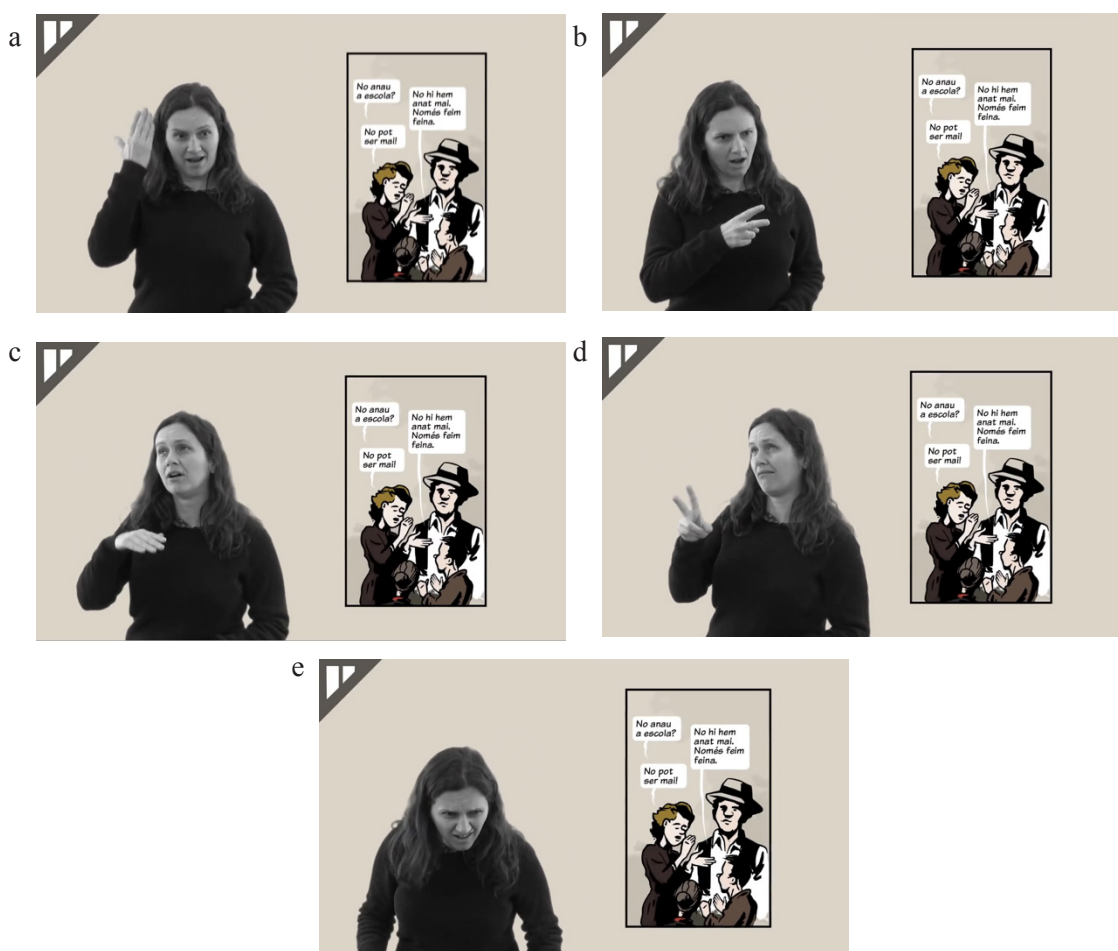


Figura 13. La simultaneidad de elementos morfológicos en el uso del cambio de rol.

En la Figura 13a, la traductora realiza la seña de Margalida como marcador nominal, anunciando al lector sordo que, a partir de ese momento, asume su rol. A continuación (Figura 13b), la traductora interrumpe el contacto visual con su interlocutor (el lector sordo) y cambia la orientación de su torso, girándolo ligeramente a la izquierda, así como la de su cabeza y mirada, que se dirige hacia abajo –lo que denota que se dirige al niño–. Pero, además, manualmente articula el signo RESPONDER, verbo de actitud proposicional, mientras que con su expresión facial marca dicha proposición como interrogativa (descendiendo las cejas).

Una vez traducido el primer globo, vuelve a cambiar la orientación del cuerpo (hacia la derecha) y dirige su cabeza y la mirada hacia arriba, articulando simultáneamente NIÑO (Figura 13c). Seguidamente (Figura 13d), vuelve a utilizar el signo RESPONDER para anticipar la actitud del niño frente a la afirmación que va a realizar. Por último, después de volver a realizar la seña de Margalida y cambiar la orientación del cuerpo y la mirada, la traductora realiza una elisión de la expresión *No pot ser mai!* y simplemente manifiesta el asombro ante la respuesta del niño con la expresión facial y corporal (Figura 13e). Nótese también que, la orientación del torso, cabeza y mirada utilizadas para ambos personajes coinciden con su ubicación en la viñeta, lo que refuerza esa asociación entre códigos lingüísticos y gráficos.

Esta posibilidad de traducción intersemiótica que hemos descrito también la encontramos en otros fragmentos del vídeo. Mediante el uso de clasificadores predicativos, la traductora consiguió representar la forma y localización de objetos y personajes del cómic, vinculando nuevamente diferentes códigos verbales y visuales. Un ejemplo lo detectamos cuando, después de utilizar el signo de MONJA como marcador nominal (Figura 14a), la traductora opta por añadir la descripción del hábito y la postura de esta antes de asumir su rol.

La descripción de la indumentaria comienza en la Figura 14b, con el movimiento del índice sobre el pecho, dibujando la forma del griñón blanco. Luego (Figura 14c), con la forma que adoptan ambas manos y el movimiento que realiza sobre la cabeza representa la toca. A continuación, las manos quedan completamente abiertas y se desplazan hacia abajo, describiendo el velo negro (Figura 14d). Por último, la traductora asume la postura de la monja (Figura 14e), sentada con las manos cruzadas sobre la mesa (aunque es una posición atribuida). Con estos recursos descriptivos, aunque funcionalmente innecesarios porque el marcador nominal de MONJA ya era suficiente, la traductora consigue dar mayor realismo a la escena, aportarle creatividad y, sobre todo, facilita al lector sordo un nexo inteligible entre los elementos de los diferentes códigos semióticos copresentes.



Figura 14. Aplicación de diferentes clasificadores predicativos para describir elementos gráficos.

Como comentamos para la Figura 4, otro aspecto diferencial de la traducción signada de los cómics es incluir información en viñetas en las que, en principio, no sería necesario porque no hay texto escrito o esas pocas palabras son comprensibles para cualquier persona sorda. Sin embargo, ya vimos cómo la traductora realizó una paráfrasis explicativa que facilitaba la transición entre viñetas y el hilo narrativo del cómic. Esto también ocurrirá haciendo uso de ese potencial para representar icónicamente los elementos gráficos del cómic.

Un ejemplo lo tenemos en la Figura 9a, donde vemos a la traductora representar la acción del momento en el que el tío está jugando con Margalida. Lógicamente, los elementos gráficos de la viñeta son suficientes por sí mismos para transmitir esa información a cualquier lector. Sin embargo, la actuación de la traductora refuerza esa imagen y permite la transición a la siguiente escena (sobre todo en ese momento tan crítico del cómic, en el que habría un salto importante en la diégesis signada).

Otro ejemplo se relaciona con la viñeta que ilustra el viaje en barco de la familia de Margalida. En la versión signada, la traductora aparece en el medio de la imagen (Figura 15) y articula la siguiente información: 1912 / BARCO ESTE NOMBRE v-a-p-o-r MALLORCA / BARCO CL: barco-con-chimenea-soltando-humo / CL: el-barco-avanza // PADRES DENTRO BARCO IRret / BARCELONA (“En 1912, en un barco llamado Vapor Mallorca, los padres viajaron a Barcelona”).



Figura 15. Interrelación de códigos mediante la aplicación de clasificadores predicativos.



En este caso, la traductora no solo realiza la paráfrasis explicativa –aclarando el nombre de la embarcación–; también describe icónicamente la imagen mediante clasificadores predicativos, posiblemente porque en esta ocasión se presenta en la viñeta un referente –el barco– realizando una acción que puede trasladarse fácilmente a la LSE a través de clasificadores predicativos. Además, incluye información que vincula esta viñeta con la siguiente: que los padres de Margalida viajan en el barco a Barcelona. Creemos que esta estrategia de traducción está relacionada con el propio soporte audiovisual y la dificultad para la yuxtaposición de viñetas (como sí ocurre en el cómic original). Consideramos que esta amplificación o especie de nota al pie –factible porque no está subordinada a cuestiones espaciales (Castillo Cañellas, 1996; Rodríguez Rodríguez 2019)– supone, por un lado, un beneficio para el lector sordo porque le permite seguir sin dificultad la narración del cómic; sin embargo, por el otro, creemos que implica la anulación de la clausura entre viñetas, limitando la posibilidad del lector sordo para utilizar su imaginación y desarrollar la abstracción.

Por último, y en relación con la posibilidad para representar las acciones de los personajes y objetos que aparecen en las viñetas, la traducción signada consigue salvar la limitación que tienen los cómics por ser un medio estático de presentar las acciones como instantáneas de los hechos, emulando la capacidad del cine para mostrar el tiempo diégetico de las acciones del relato y logrando trasladar al lector sordo los elementos temporales del cómic original (Zanettin, 2008; Rodríguez, 2012).

## 6. Conclusiones

Encontrar en los cómics personajes sordos que, además, sean usuarios de alguna lengua de signos es algo muy ocasional y, ciertamente, de compleja ejecución. Tratar de constreñir a las dos dimensiones del papel una lengua tetradimensional, de carácter gestual, espacial e icónica y que requiere del uso simultáneo de diferentes articuladores es, como hemos visto, un desafío para cualquier ilustrador y el resultado no siempre es satisfactorio. El cómic *Margalida Jofre, la dona que va rompre barreres* y su traducción o adaptación signada es un caso insólito y extraordinario, ya que implica un claro avance en lo referente a la accesibilidad a la información y en la utilización de la lengua de signos en la narrativa de cómic, normalizándola dentro de esta y ayudando en la construcción del propio personaje. El carácter multimodal que distingue a los cómics se ve amplificado en esta traducción signada por requerir de un formato audiovisual, en el que se combinan y complementan diferentes códigos semióticos.

Siguiendo las propuestas de Rodríguez Rodríguez (2019), hemos analizado esta traducción mediante un enfoque global e intersemiótico, tratando de determinar las similitudes y diferencias entre la traducción de lenguas escritas y la de lenguas signadas a la hora de enfrentarse a los retos que imponen los cómics. De esta forma, se ha comprobado que las limitaciones del código visual a la hora de utilizar estrategias traductológicas y adaptaciones culturales se desvanecen en la traducción signada.

Contar con un soporte audiovisual y con el alto grado de iconicidad de las lenguas de signos hace posible la traslación de elementos textuales iconográficos, como carteles o rótulos, aunque la falta de onomatopeyas en este cómic nos ha impedido constatar cómo se traducen. Esa falta de subordinación al código visual también permite salvar limitaciones como las que imponen los globos para aplicar estrategias explicativas, que facilitan a los lectores sordos un adecuado seguimiento de la diégesis del cómic. Pero, sobre todo, proporciona la oportunidad de emplear recursos de las lenguas signadas como el “cambio” de rol o los “clasificadores predicativos”, con los que la traductora consigue describir las imágenes o representar con su propio cuerpo a los personajes que aparecen en la viñeta, haciendo que la información textual e icónica se fusionen y complementen de forma única. En la adaptación o traducción signada sí se alcanza ese anhelo “de que a veces sería deseable que se pudiera traducir las imágenes” (Castillo Cañellas, 1996: 20).

No obstante, el uso de la amplificación o la paráfrasis como fórmulas para contrarrestar la desaparición de elementos esenciales en los cómics, como la página, las calles o la yuxtaposición de viñetas, puede impedir que el lector sordo realice la clausura entre estas y su imaginación se vea condicionada. Consideramos, por tanto, necesario en un futuro precisar el grado de satisfacción de las personas sordas con este tipo de traducciones y valorar posibles mejoras en su formato. Somos conscientes de que este trabajo es solo una aproximación a la complejidad que supone la traducción de los cómics a una lengua de signos, pero esperamos haber contribuido a un mejor conocimiento de las técnicas y recursos empleados que permitan que nuevas versiones signadas de cómics aparezcan en el panorama nacional e internacional.

## Referencias

- Arroyo Redondo, S., “Formas híbridas de narrativa: Reflexiones sobre el cómic autobiográfico”, *Escritura e imagen* 8 (2012), 103-124. doi: [https://doi.org/10.5209/rev\\_ESIM.2012.v8.40525](https://doi.org/10.5209/rev_ESIM.2012.v8.40525)
- Borodo, M., “Multimodality, Translation and Comics”, *Perspectives: Studies in Translatology* 23, 1 (2015), 22-41, doi:10.1080/0907676X.2013.876057
- Borodo, M., “Exploring the Links between Comics Translation and AVT”, *Transcultural* 8, 2 (2016), 68-85, disponible en: <https://journals.library.ualberta.ca/tc/index.php/TC/article/view/27944/20937>.

- Brandimonte, G., “La traducción de cómics: algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor”, en: *Metalinguaggi e metatesti. Lingua, letteratura, traduzione*, Roma: AISPI Edizioni 2012, 155-186, disponible en: [https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/23/23\\_151.pdf](https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/23/23_151.pdf)
- Castillo Cañellas, D., “El discurso de los tebeos y su traducción”, *Tebeosfera* 1996, 1-35, disponible en: <https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Academico/01/tebeostraduccion.pdf>.
- Chapa Baixauli, C., “Sección 3: La estructura lingüística de la LSE”, en: Minguet Soto, A. (coord.), *Signolingüística: Introducción a la lingüística de la L.S.E.* Valencia: FESORD 2000, 209-290.
- Cuñarro, L., y Finol, J. E. “Semiótica del cómic: códigos y convenciones”, *Revista Signa* 22 (2013), 267-290, disponible en: <http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/viewFile/6353/6086>.
- Dupire, J., y Boude, Y., “Lessons from Helen Keller: How to Make the Comics Accessible?”, en: Cudd, P., y de Witte, L. (eds.), *Harnessing the Power of Technology to Improve Lives*. Amsterdam: IOS Press 2017, 1009-1016, disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/318701193\\_Lessons\\_from\\_Helen\\_Keller\\_How\\_to\\_Make\\_the\\_Digital\\_Comics\\_Accessible](https://www.researchgate.net/publication/318701193_Lessons_from_Helen_Keller_How_to_Make_the_Digital_Comics_Accessible).
- Fernández Landaluce, J., *La deixis en la Lengua de Signos Española (LSE): Efectos de la modalidad espaciovizual*. (Tesis doctoral inédita). Universidad del País Vasco, 2016, disponible en: <http://hdl.handle.net/10810/18486>.
- Höchemer, A., “La buena traducción, si (igual de) breve, dos veces buena”, en: Rodríguez Rodríguez, F., y España Pérez, S. (coord.), *La traducción del cómic*. Sevilla: ACyT Ediciones 2019, 50-66, disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7526032>.
- Herrero Blanco, Á., *Ver la poesía = Seeing the poetry*. Alicante: Aguaclara 2015.
- Herrero Blanco, Á., y Nogueira Fos, R., “Aspectos lingüísticos en la traducción poética a la lengua de signos española”, en: Moreno, A. (coord.), *El valor de la diversidad (meta)lingüística: Actas del VIII congreso de Lingüística General 2008*, disponible en: <http://www.lllf.uam.es/clg8/actas/index.html>.
- Hurtado Albir, A., *Traducción y traductología: introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra 2001.
- Morales López, E., Mallo García, B. y Bobillo García, N., “Mecanismos de cohesión y coherencia en la organización de una narrativa en lengua de signos”, *Revista de Estudios de Lenguas de Signos REVLES* 1 (2019), 91-125, disponible en: <http://www.revles.es/index.php/revles/article/view/21>.
- Moriyón, C., et al. “Status Quaestionis: la metáfora en LSE”, en: *IX Congreso Internacional de Lingüística General*, Universidad de Valladolid (21-23/6/2010), disponible en: <https://www.cnlse.es/sites/default/files/La%20met%C3%A1fora%20en%20LSE.pdf>
- Paales, L., “Name Signs for Hearing People”, *Folklore* 47 (2011), 43-76. doi: 10.7592/FEJF2011.47.paales.
- Quadros, R. M. y Souza, S. X., “Aspectos da tradução/encenação na língua de sinais brasileira para um ambiente virtual de ensino: práticas tradutórias do curso de letras libras”, en: Quadros, R. M. (org.), *Estudos Surdos III*. Petrópolis: Editora Arara Azul 2008, 168-207, disponible en: [http://projetoedes.org/wp/wp-content/uploads/Quadros\\_Ronice\\_Estudos-surdos-III.pdf](http://projetoedes.org/wp/wp-content/uploads/Quadros_Ronice_Estudos-surdos-III.pdf).
- Rodríguez, J. C., “La creación del equivalente audiovisual en la adaptación de la novela gráfica”, *Nexus comunicación* 11 (2012), 182-195. doi: <https://doi.org/10.25100/nc.v1i11.798>.
- Rodríguez Rodríguez, F., “Traducción, traductología e historieta. Una mirada panorámica”, en: Rodríguez Rodríguez, F. y España Pérez, S. (coord.), *La traducción del cómic*. Sevilla: ACyT Ediciones 2019, 10-49, disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7526033>.
- Supalla, S., “The arbitrary name sign system in American Sign Language”, *Sign Language Studies* 67 (1990), 99-126. doi: 10.1353/sls.1990.0006.
- Valero Garcés, C., “La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados”, *Trans: Revista de traductología* 4 (2000), 75-88, disponible en: [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_4/t4\\_75-88\\_CGarces.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_4/t4_75-88_CGarces.pdf).
- Zanettin, F., “Comics in Translation: An Overview”, en: Zanettin, F. (ed.), *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome 2008, 1-32, disponible en: [https://www.academia.edu/10336050/Comics\\_in\\_Translation\\_An\\_Overview](https://www.academia.edu/10336050/Comics_in_Translation_An_Overview).
- Zanettin, F., “Translating comics and graphic novels”, en: Harding, S. A. y Carbonell i Cortés, O. (eds.), *The Routledge Handbook of Translation and Culture*. Londres/Nueva York: Routledge 2018, 445-460, disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/324497649\\_Translating\\_comics\\_and\\_graphic\\_novels](https://www.researchgate.net/publication/324497649_Translating_comics_and_graphic_novels).