

Los territorios comunes del cómic y la traducción: leer, interpretar, traducir, adaptar

María Porras Sánchez¹

Recibido: 24 de mayo de 2021 / Aceptado: 1 de junio de 2021.

Resumen. Partiendo de la relación indisoluble entre la traducción y el medio migrante y transnacional del cómic, este artículo realiza una revisión teórica al estado de la cuestión de la traducción de cómic y la presencia de esta modalidad en los Estudios de Traducción y en los Estudios de Cómic. Se concluye que el lenguaje icónico-textual del cómic debe leerse e interpretarse como un todo, y que la traducción debe ir más allá de lo puramente interlingüístico. Se propone una definición de la traducción de cómic en continua expansión y se describen las contribuciones incluidas en el presente monográfico.

Palabras clave: traducción de cómic; traducción intersemiótica; interpretación; adaptación; lenguaje del cómic; intermediación; multimodalidad; recepción cultural.

[en] Common ground in comics and translation: reading, interpreting, translating, adapting

Abstract. Starting from the inextricable connection between translation and comics as a migrant, transnational medium, this article offers a theoretical overview of comics translation and its presence within the fields of Translation Studies and Comics Studies. It comes to the resolution that the verbal and visual language of comics should be read and interpreted as a cohesive whole. Therefore, comics translation has to go beyond a mere interlinguistic approach. The article offers an open, inclusive definition of comic translation, in line with the contributions included in this monograph.

Keywords: comics translation; intersemiotic translation; interpretation; adaptation; comics language; intermediation; multimodality; cultural reception.

Sumario. 1. Cómic y traducción: un tándem indisoluble. 2. El cómic en Estudios de Traducción y la traducción en los Estudios de Cómic. 3. El traductor como lector de cómics. 4. El lenguaje del cómic: interpretar primero, traducir después. 5. Particularidades de la traducción de cómic: investigación semiótica e intermediación. 6. Hacia una definición expansiva de la traducción de cómic. 7. La contribución de este monográfico a la traducción de cómic.

Cómo citar: Porras Sánchez, M. (2021). Los territorios comunes del cómic y la traducción: leer, interpretar, traducir, adaptar. *Estudios de Traducción*, 11, 1-10.

1. Cómic y traducción: un tándem indisoluble

Las narrativas gráficas y la traducción siempre han transitado un territorio compartido. De hecho, es difícil entender las unas sin la otra: el medio del cómic, en su diversidad de géneros y tradiciones, ha trascendido con frecuencia la lengua y cultura de origen a través de la traducción para convertirse en un fenómeno global en diversas lenguas y culturas meta. Basta con recordar algunos ejemplos de las tradiciones historietistas más asentadas: *Astérix*, uno de los exponentes más característicos de la *bande dessinée* clásica, se ha traducido a más de un centenar de lenguas y dialectos; el manga constituye el grueso de los cómics traducidos a nivel internacional fuera de Japón (Jüngst, 2008: 50); los cómics de superhéroes estadounidenses de la edad de plata, como *Spider-Man* o *Los 4 Fantásticos*, constituían un alto porcentaje de los cómics publicados en Europa en la segunda mitad del siglo XX (Zanettin, 2018: 8). En España, el porcentaje de cómics traducidos publicados no ha dejado de aumentar en época reciente: “Suponían

¹ Universidad Complutense de Madrid
m.porras@ucm.es
<https://orcid.org/0000-0003-4001-8670>

apenas un 15 % del total de novedades en 1962, casi un 50 % en 1983 y más del 83 % en 2017” (Rodríguez y España, 2019: 6). En el año 2019, el último hasta la fecha en el que hay datos, suponían el 65 %².

Si bien los estudios de cómic se han centrado en ocasiones en el análisis y exploración de las grandes tradiciones nacionales o supranacionales de cómic (franco-belga, estadounidense, japonés), debemos destacar el carácter transnacional de este medio y, por extensión, global. En el caso de España, se advierte ya en los años 20 que la producción de cómics nacional imitaba los modelos de Reino Unido y Francia (Barrero y España, 2017: 498). Los cómics traducidos, especialmente los del mercado estadounidense, tuvieron una mayor circulación a partir de mediados del siglo XX en Europa y, con ella, importaron distintos géneros, temáticas y códigos narrativos, influyendo en otras tradiciones locales (Zanettin, 2008b: 38). Desde los años 1990, la influencia del manga a nivel internacional no ha dejado de crecer, en términos de ventas pero también incorporando sus propios códigos narrativos. En la actualidad, el pujante mercado del webcómic a través de plataformas editoriales independientes, como Mangatoon, Toomics o Webtoon, ha contribuido a internacionalizar el trabajo de numerosos autores jóvenes, sobre todo surcoreanos y del sudeste asiático³. En constante expansión internacional, Webtoon ha abierto sede en Los Ángeles y ha vuelto la vista hacia el mercado latinoamericano.

A la luz de estos indicios se deduce, como señala Kaindl, que el mercado global del cómic es un mercado de traducción (2010: 36). Ese carácter transnacional, global y polinizador hace del cómic un medio migrante susceptible de cruzar fronteras, adaptarse y reimaginarse (Stein et al., 2013: 230), sumándose a los circuitos transnacionales de imágenes y narrativas que forman parte de la cultura contemporánea.

2. El cómic en Estudios de Traducción y la traducción en los Estudios de Cómic

En este contexto transnacional y global del cómic resulta llamativo que no se le haya prestado demasiada atención a la traducción en el ámbito emergente de los Estudios de Cómic. Un posible motivo de esta ausencia podría estar vinculado a la recepción de cómics extranjeros en los distintos mercados: por ejemplo, el mercado estadounidense fue expansivo y predominante a nivel global a partir de los años treinta, pero el corpus de cómics traducidos publicados en Estados Unidos nunca fue significativo comparado con la producción propia. Los Estudios de Cómic como disciplina se han forjado en gran medida en las universidades estadounidenses y, como señalan Stein, Denson y Meyer, se ha tenido tendencia a contar la historia de los cómics como una historia predominantemente americana (2013: 2). Esto explicaría que no se haya prestado atención hasta época reciente a cómics vinculados a otras tradiciones y su traducción, algo que habría comenzado a cambiar con el auge de la novela gráfica en la última década. Por otra parte, el mercado europeo en sus orígenes estaba centrado en cómics dirigidos a público infantil y juvenil, más supeditados al texto que a la imagen, y también comenzó a nutrirse pronto de cómics traducidos, como hemos mencionado. Quizá por estos motivos los primeros intentos de estudiar y definir la traducción de cómic se han dado en Europa de la mano de traductólogos como Federico Zanettin y otros autores como Carmen Valero, Klaus Kaindl o Nadine Celotti.

En la actualidad, vemos que la traducción comienza a cobrar interés dentro del ámbito de los Estudios de Cómic. Si tomamos como ejemplo la base de datos especializada Bonn Online Bibliography of Comics Research de la Universidad de Bonn, esta arroja 224 resultados cuando realizamos una búsqueda por el término “translation”⁴. Es una cifra poco elevada si la comparamos con otras búsquedas aleatorias, como “Spiegelman”, el apellido del autor de *Maus* (404), “language” (555) o “autobiography” (569). Varios monográficos recientes en revistas especializadas y volúmenes colectivos en series académicas de estudios de cómic hacen pensar en un ligero cambio de tendencia⁵. Por otra parte, algunos manuales de Estudios de Cómic en los últimos tiempos han comenzado a incluir la categoría de traducción entre sus apartados, como *The Routledge Companion to Comics*, con el capítulo “Comics and Translation” a cargo de Jonathan Evans (2017: 319-327).

Más llamativo aún es que, hasta comienzos del siglo XXI, el cómic tampoco recibiera atención especial desde el ámbito de los Estudios de Traducción. Hasta entonces, las publicaciones académicas que hacían referencia a la traducción de cómics se centraban en lo interlingüístico, como si esta actividad no difiriera de la traducción literaria (Reyns-Chikuma y Tarif, 2016: 2). Aún así, apenas existen monografías específicas, si exceptuamos títulos pioneros como el ensayo *Cómic y Traducción: Preliminar Teórico-Práctico de una Disciplina*, de Francisco Rodríguez Ro-

² Según datos del informe “La industria de la historieta en España en 2019”, *Tebeosfera* III, 13 (2020).

³ Para hacernos una idea del mercado pujante del webcómic y de la influencia del *manhwa* o cómic surcoreano, basta recordar que la plataforma surcoreana Webtoon, habría recaudado a finales de 2020 unos 700 millones de euros solo en Corea del Sur (Kim y Yu, 2019).

⁴ <https://www.bobc.uni-bonn.de/> [último acceso: mayo de 2021].

⁵ Por ejemplo, encontramos monográficos muy especializados como el de Dimitris Asimakoulas, *Rewriting Humour in Comic Books. Cultural Transfer and Translation of Aristophanic Adaptations*, publicado en 2019 en la serie Palgrave Studies in Translating and Interpreting, o bien más generalistas, como el volumen editado por Daniel Stein, Shane Denson y Christina Meyer *Transnational Perspectives on Graphic Narratives: Comics at the Crossroads* (Bloomsbury, 2014), que dedica una sección completa al cómic y la traducción. En el ámbito alemán, Nathalie Mälzer ha editado *Comics – Übersetzungen und Adaptionen* (2015). En cuanto a monográficos en revistas académicas de traducción, podemos citar el número “Translation and Comics” editado por Chris Reyns-Chikuma y Julie Tarif en *Transcultural* en 2016, o “Comics and Translation”, editado por Tilmann Altenberg y Ruth J. Owen para *New Readings* (2015). En el ámbito de los Estudios de Cómic podemos citar el número especial de la revista *Tebeosfera* editado por Francisco Rodríguez y Sergio España, “La traducción del cómic” (ACyT Ediciones 2019) o el próximo monográfico en *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship* “Translation, Remediation, Spread: The Global Circulation of Comics in Digital Distribution” (2022), editado por Jonathan Evans, Kathleen Dunley y Ernesto Priego, en el ámbito de los Estudios de Cómic.

dríguez (2019) o *Comics in Translation*, editado por Federico Zanettin (2008a), el estudio más referenciado en esta materia. El propio Zanettin define la traducción de cómics como un área subdesarrollada dentro de los Estudios de Traducción (2008a: 28). Tanto Zanettin (2008a) como Rodríguez (2019) o Reyns-Chikuma y Tarif (2016) señalan como características de esta disciplina hasta época reciente la escasez y dispersión de los estudios realizados y la focalización en aspectos puramente interlingüísticos. Como han señalado Zanettin (2008a: 20) y Celotti (2000: 40), la alusión a los cómics en las enciclopedias específicas, diccionarios y manuales de Estudios de Traducción es un fenómeno bastante actual. No obstante, hay razones para pensar que esta tendencia está cambiando: la edición más reciente de la *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* incorpora la entrada “Comics” (2009: 37-40) a cargo de Federico Zanettin, que repite en *The Routledge Handbook of Translation and Culture* con el capítulo “Translating comics and graphic novels” (2018: 445-460). También el primer volumen del *Handbook of Translation Studies* incluye un capítulo sobre cómics y traducción firmado por Klaus Kaindl (2010: 36-40).

Este monográfico busca formar parte de esta tendencia cambiante, incorporando una serie de propuestas que van más allá de lo interlingüístico para adentrarse en su carácter icónico-textual, y exploran las particularidades de esta forma de traducción desde ámbitos como la adaptación, la recepción cultural o la intermediación.

3. El traductor como lector de cómics

El lenguaje narrativo del medio del cómic determina su lectura. Will Eisner nos recuerda que los cómics, en esencia, no son más que “una forma de lectura” (2007: 9). Una forma múltiple, cabría añadir, ya que no todos los cómics se leen igual: aunque muchos de ellos son secuenciales, en otros prima la simultaneidad; los hay con viñetas y sin viñetas; en unos predomina el texto, en otros la imagen, pero los hay incluso sin texto. Y, sin embargo, estos cómics se “leen”. Como señala Hillary Chute:

Highly textured in its narrative scaffolding, comics doesn't blend the visual and the verbal—or use one simply to illustrate the other—but is rather prone to present the two nonsynchronously; a reader of comics not only fills in the gaps between panels but also works with the often disjunctive back-and-forth of reading and looking for meaning (Chute, 2008: 452).

Así, la coexistencia de imagen y palabra, o la simple sucesión o simultaneidad de imágenes en el caso de los cómics sin palabras, conlleva una lectura que obliga al lector a generar significado interpretando lo que sucede entre una viñeta y otra o de una página a otra, de manera que deduce lo que ha pasado en esos espacios en blanco que debe rellenar mediante una lectura activa. Stein, Denson y Meyer definen esta forma de lectura como “articulación,” un diálogo entre lo verbal y lo visual:

In comics, because of the central collusion between verbal and visual forms, it is not just naming but also framing that enables the passage of the text; visual, material, and narrative frames of various scales and orders irreducibly structure graphic texts, parse their units of significance, and condition the dynamics of their reading (Stein et al., 2013: 230).

El traductor o traductora que se enfrente a un cómic ha de llevar a cabo este ejercicio de articulación o lectura activa. Como señala Manguel, “el lector extrae su significado mediante un método muy complicado de significados aprendidos, convenciones sociales, lecturas anteriores, experiencias personales y gustos individuales” (2014: 51). Esos significados aprendidos fruto de numerosas lecturas y de las estructuras repetidas en el lenguaje del cómic son los que componen el bagaje del lector de cómic. De ellas tendría que partir cualquier traductor del medio.

La traducción, en cualquiera de sus vertientes, parte siempre de la lectura. Para Susan Bassnett, la traducción es un proceso cognitivo complejo que comienza desde el primer momento de la lectura, “as the translator starts the task of translating even before he or she has written down a single word” (2014: 105). Si quien traduce un cómic conoce de forma superficial o desconoce los códigos para leer ese medio, este proceso cognitivo quedaría interrumpido o se vería limitado. Este proceso mediante el cual se interpreta/traduce antes de escribir, se asemeja a “visualizar” en la mente el resultado final antes de plasmarlo en la escritura. En cierto modo, se trata de traducir a imágenes lo leído, un procedimiento afín al lenguaje híbrido icónico-textual.

4. El lenguaje del cómic: interpretar primero, traducir después

La traducción de cómics viene determinada por las particularidades del lenguaje del cómic o, como lo define Thierry Groensteen, el “sistema del cómic” (2007). El cómic es un medio híbrido que aúna palabra e imagen creando unos códigos narrativos particulares, si bien toma recursos prestados de otros medios como el cine o la literatura y los adapta a su propio lenguaje. Sin embargo, como nos recuerda Gerardo Vilches, la relación entre palabra e imagen “no es una suma, sino una operación más compleja, que da como resultado una forma de expresión única, llena de posibilidades y recursos” (2016: 9). Estamos, por tanto, ante una forma de creación multimodal que combina imágenes y palabras para generar significado (Evans, 2017: 320).

No obstante, aunque podría parecer que en materia de cómics y traducción solo nos atañe el aspecto textual, este es indisoluble de la imagen. Pintor lo resume por medio de su vocación trascendente: “Imagen y relato verbal sacian una misma necesidad: ordenan, transmiten experiencia y suscitan un tiempo ficticio diferente al cotidiano” (2017: 142). Ese medio de transmitir y ordenar experiencias se basa en la complementariedad de imagen y palabra, en su retroalimentación. Así, como nos recuerda Assis, “comics theory [...] posits that linguistic and non-linguistic signs cannot be considered apart in narrative terms” (2016: 12). De la misma forma que el guion de cómic “es mucho más que las palabras que se escriben en un cómic” (Vilches, 2016: 9), la traducción de cómics no puede ignorar los códigos iconográficos que forman parte del lenguaje narrativo del medio, que condicionan, sustentan y, en ocasiones, facilitan la interpretación y la traducción de la palabra escrita. Por ello, la traducción del cómic presenta ciertas particularidades determinadas por sus propios códigos narrativos (Reyns-Chikuma y Tarif, 2016).

Umberto Eco, toda una referencia tanto para los Estudios de Traducción como para los de cómic, nos recuerda que “interpretar no es traducir” (2003: 292), sino hacer una “apuesta” sobre el sentido de un texto (p. 117). En otras palabras, la interpretación es “el resultado de una serie de inferencias que pueden ser compartidas o no por otros lectores” (Eco, 2003: 117). Estas inferencias pasan necesariamente por un conocimiento amplio del medio, de sus convenciones genéricas, de sus fórmulas de caracterización, de sus códigos iconográficos y de su funcionamiento narrativo.

Como punto de partida, para interpretar los códigos narrativos y expresivos del cómic tenemos que tener en cuenta que las unidades de significado ni siquiera coinciden con las unidades de significado de un texto escrito. Al igual que en la traducción de textos la unidad de traducción más habitual es la frase (Newmark, 1988) y, cuanto más libre la traducción, más largo el segmento de texto (Hatim y Munday, 2004: 17), en cómic la unidad mínima de significado suele considerarse la viñeta. Según Groensteen, aunque los elementos dentro de la viñeta, tales como imágenes, textos, onomatopeyas o encuadres, puedan analizarse por separado (constituyendo microunidades de significado), la viñeta es la única unidad estable, si bien no la mínima (2007: 28-29). Por su parte, Iván Pintor señala otra unidad de significado a la hora de interpretar el lenguaje del cómic: la página, a veces la doble página. Así, la página es “una muestra de la coincidencia entre palabra e imagen: tiene una organización secuencial, pero a la vez se presenta como un todo” (Pintor, 2017: 142). Un traductor trabajaría solo sobre los elementos textuales de la página para trasladarlos a la lengua meta “sin poder alterar el conjunto”, puesto que “salvo raras excepciones, el editor no modificará la imagen para adaptar el texto por cuestiones lingüísticas o socioculturales” (Rodríguez, 2019: 107). Sin embargo, el conocimiento necesario para llevar a cabo dicha tarea está íntimamente ligado a los códigos gráfico-narrativos del cómic. Es decir, que la página como unidad de significado funciona a modo de contexto interpretativo para poder ejecutar la traducción de los elementos puramente textuales.



Fig. 1. Richard McGuire, *Here*.

Pongamos como ejemplo una doble página tomada de la novela gráfica *Here*, de Richard McGuire (2014) (Fig. 1). Un lector poco acostumbrado a leer cómics podría interpretar en las viñetas una secuencia, o podría asumir que

el mismo personaje está pronunciando esos insultos. Pero en realidad estamos ante la representación de distintas situaciones que se producen en el mismo espacio —el salón de una casa—, repetido en todas las páginas del libro. Las viñetas son ventanas al mismo espacio en distintos momentos del tiempo, identificados gracias a las cartelas sombreadas de gris. Algunas viñetas contienen globos con insultos acuñados precisamente en esos años, otras la imagen de copas o un plato roto, una inundación, un espejo caído quizá producto de un terremoto. En el mismo espacio se da una simultaneidad de sucesos ambiguos que se suceden en distintos tiempos y que evocan violencia, verbal o física, aunque sus emisores y receptores sean elípticos. Interpretar esta doble página identificando estos elementos condiciona por fuerza la traducción de los elementos verbales.

5. Particularidades de la traducción de cómic: investigación semiótica e intermediación⁶

Rodríguez (2019) realiza una taxonomía de los elementos del cómic en entes significativos atendiendo a su mayor o menor envergadura: macrounidades significativas, como la página, la media página o la tira, el estilo gráfico de cada autor y el uso del color (2019: 55-56); unidades significativas, como la viñeta (56) y, dentro de estas, microunidades significativas (siguiendo la nomenclatura de Román Gubern). Entre estas últimas se encuentran el encuadre y sus distintos usos expresivos, heredados del cine, y las convenciones específicas del cómic: el globo o bocadillo, formado por continente o contenido, las onomatopeyas, las cartelas y las líneas cinéticas (Rodríguez, 2019: 57-60).

Atendiendo a los distintos criterios de publicación y al contexto sociocultural del que emanan los cómics, Kaindl (1999) propone una taxonomía que Zanettin hace suya (2008a, 2008b) de los elementos icónico-textuales de los cómics susceptibles de ser modificados en el proceso de la traducción. A saber: signos tipográficos (tamaño y tipo de fuente, formato, composición de página), signos pictóricos (colores, líneas cinéticas, viñetas, perspectiva) y signos lingüísticos (títulos, inscripciones, diálogos, onomatopeyas, narración). Cada uno de estos elementos estarían sujetos a las estrategias habituales de traducción en general, como la transposición o reemplazo, la elisión, la adición, etc. Celotti (2008) propone una serie de estrategias que pueden ser útiles en la traducción de las cuatro áreas que contienen mensajes verbales: globos, cartelas, títulos y paratextos: traducción, no traducción, notas al pie, traducción cultural, etc.

Rodríguez (2019) y Naro (2008) destacan un componente importante de la traducción de cómic que comparte con la traducción audiovisual, la traducción de teatro y ciertas novelas, la oralidad fingida. Esto es, una modalidad de plasmación en el texto escrito de la naturalidad del discurso hablado (Brumme, 2008: 22). Como señala Brumme, la oralidad fingida no trata de reproducir una jerga o habla concretas, sino la “ilusión” creada por un autor de la pluralidad de rasgos que definen lo oral (2008: 7). Rodríguez (2019: 99) lamenta que la oralidad fingida no sea un objeto de estudio frecuente en los trabajos que analizan la traducción de cómic y que de este modo se ignore la espontaneidad que transmiten los componentes textuales y su relación con los componentes visuales. Así, la oralidad fingida estaría apuntalada no solo por el contenido textual, sino por el uso de las marcas paralingüísticas y visuales, tales como la tipografía, las mayúsculas o las negritas, que cambian de aspecto y tamaño “con el objetivo de que el lector ‘oiga’ el sonido” (Rodríguez, 2019: 101).

Resulta fundamental recordar que, aunque no todos los elementos que constituyen el lenguaje del cómic sean susceptibles de ser traducidos, todos contribuyen a la generación de significado y, por tanto, revisten interés para la traducción:

The various techniques involved in designing comics, ranging from various linguistic elements such as text in speech bubbles, narrative texts, onomatopoeia and captions, to typographic elements, pictographic elements such as speedlines, ideograms such as stars, flowers, etc., and pictorial representations of persons, objects and situations, are all integral to the constitution of the meaning – and therefore translation-relevant (Kaindl, 2010: 37).

Conocer el medio posibilita que el traductor se convierta en un “investigador semiótico” (Celotti, 2008). Nadine Celotti señala que el lenguaje visual del cómic, lejos de ser una limitación, puede ser un recurso para el traductor (2008: 35) ya que este puede apoyarse en este para interpretar el lenguaje textual. Rosa María Rodríguez añade que el lector y, por extensión, el traductor de cómic debe realizar un trabajo de “descodificación por multiniveles o multiestratos” (2021: 174) para llegar a una interpretación válida del texto.

Además de los elementos verbales y la adaptación de la oralidad fingida, la traducción de cómics implica en ocasiones cambios en el contenido visual y en el formato para adaptarse al mercado de destino. Estos incluyen “editing or removing images, adding/removing/altering colours, changing layout, size and pagination, etc.” (Zanettin, 2018: 455). No obstante, no se trata de fenómenos frecuentes y algunas de estas prácticas se han desterrado en la edición contemporánea⁷. A menudo, los cambios en la rotulación o el color respondían a un criterio estrictamente editorial para abaratar costes, y por tanto ajeno al traductológico, como en el caso de los *comic books* a color de Marvel que

⁶ Agradezco a Julia C. Gómez, profesora de la Universidad Complutense de Madrid y traductora, algunas de las referencias que aquí aparecen, y a Carlos Mayor, Regina López y Esther Cruz, así como a André Höchemer, Bego Montorio, Eloïse de la Maison y Diego Fiocco, por compartir sus estrategias y experiencias adquiridas en la práctica de la traducción de cómic.

⁷ Para consultar ejemplos concretos sobre estos cambios, véase Zanettin (2014).

Vértice publicó en España en blanco y negro, junto a otras alteraciones como el tamaño de las viñetas o el borrado de elementos⁸.

Como señala Venuti, cualquier traducción es una interpretación que domestica el original (2018: xii). Un traductor ocupa una posición mediadora entre el autor y el lector, pero siempre está imbuido de su cultura. Optar por domesticar o extranjerizar un texto, continúa Venuti, son opciones que provocan efectos éticos en la lectura del texto traducido (2018: xiii-xiv).

Las posiciones de Venuti nos recuerdan que el traductor ocupa una posición de mediador cultural entre la cultura de origen y la cultura de recepción. En el caso de la traducción de cómics se pueden mencionar ejemplos en los que el traductor se convierte en investigador semiótico de la cultura de origen y la transfiere a la cultura de destino a través de la traducción del lenguaje verbal y, además, modificando o recreando los códigos visuales e incluso los formatos.

Por ejemplo, las primeras traducciones de manga a finales de los ochenta y noventa del siglo XX optaban por la domesticación al adaptarse al orden de lectura occidental: se abrían por la primera página, de manera que había que adaptar el sentido de la lectura de derecha a izquierda por otro de izquierda a derecha. Esta práctica se conoce comúnmente como *espejado* y se aplica en distintos grados: desde invertir el orden de las páginas para adaptarlo al sentido de lectura occidental sin modificar ningún otro elemento, hasta intervenir en algunos elementos gráficos para evitar incoherencias en la acción. En España, el espejado se introdujo con la edición de *Dragon Ball* de Planeta en 1992 por considerarse que al público infantil le resultaría difícil adaptarse al sentido de lectura original; una tendencia que se mantuvo en esta y otras editoriales hasta entrado el siglo XXI (Estrada, 2013)⁹. No intervenir modificando elementos visuales podía dar lugar en la versión traducida a rótulos e imágenes viradas o, incluso, en la primera edición de Planeta de *Adolf*, de Osamu Tezuka (1999), a nazis saludando a Hitler con el brazo izquierdo o este enarbolando un puño izquierdo en alto (Estrada, 2013). Paradójicamente, cuanto más invasivo es el espejado, mejor el resultado: las cuidadas ediciones en español de Jiro Taniguchi para las editoriales Astiberri o Ponent Mon adaptan el orden de lectura por expreso deseo del autor (Palacios, 2019).

Sin embargo, la mayoría de las editoriales especializadas en manga publican las traducciones manteniendo el orden de lectura original en la actualidad, ya sea porque el público lector agradece ese efecto ajeno y extranjerizante porque le acerca más al original, ya sea porque se ha convertido en una convención comúnmente aceptada. Del mismo modo, la mayoría de las onomatopeyas que antes se traducían alteraban el aspecto visual del original (Duncan y Smith, 2009: 296). En la actualidad se opta en gran medida por no traducirlas y, en ocasiones, se incluye la traducción en una nota al pie o se adaptan debajo con una fuente de tamaño menor.

Fenómenos como la *scanlation* son un ejemplo especialmente revelador de este ejercicio de intermediación por parte de la comunidad lectora. La *scanlation* es la traducción no autorizada de cómics, en ocasiones llevada a la práctica en grupo. Esta práctica es tolerada en muchos casos por la editorial y por las distribuidoras por su valor promocional (Zanettin 2008a: 9). Aunque la *scanlation* se ha asociado tradicionalmente con el manga, muchas de las plataformas actuales de webcómics, que incluyen *manhwa* surcoreano y de otras muchas nacionalidades, han comenzado a incorporar la opción de que sus suscriptores accedan a través de su plataforma a traducciones no autorizadas de lectores cuando la traducción autorizada de la plataforma no está activa. En el caso de las *scanlations* inglesas de mangas japoneses, vemos cómo la comunidad traductora opta por la extranjerización al incluir numerosas notas al pie para explicar culturemas o explicitar algún problema de la traducción, una estrategia que no se da en la traducción profesional (Fabretti, 2016: 86). En muchas ocasiones, la *scanlation* ejerce una influencia tal en la recepción de la obra en la cultura meta que puede influir en la traducción profesional¹⁰.

Otro ejemplo de intermediación, si bien no muy habitual, fue la publicación de *Spider-Man: India* (2004-2005), una reinterpretación de algunas de las líneas argumentales de Spider-Man a cargo de Jeevan Kang, Suresh Seetharaman y Sharad Devarajan que adaptaban la apariencia, los nombres y el trasfondo de los personajes, así como los escenarios a un contexto indio. Si bien resulta un ejercicio estimulante de transcreación, la transmutación de estos iconos del cómic estadounidense puede considerarse una estrategia de *marketing* lucrativa que busca explotar los mercados internacionales (Duncan y Smith, 2009: 309-310).

Más frecuente es la labor mediadora del rotulista en la lengua meta como encargado de escribir y diseñar el contenido de las cartelas, los globos, los paratextos y, a veces, las onomatopeyas y otros recursos textuales. Tradicionalmente se rascaba a mano el texto original y el rotulista reescribía a mano el texto meta. En los últimos años, las nuevas tecnologías han facilitado y abaratado estos procesos, que pueden realizarse con programas de edición. Para Valero Garcés, no solo la rotulación se ha simplificado y abaratado, también otras adaptaciones gráficas y retoques de las imágenes (2008: 238). Assis destaca la labor del rotulista como traductor, ya trabaje artesanalmente o con herramientas digitales (2015). Como argumenta Assis, considerar la rotulación como labor traductora no es más que una consecuencia lógica de asumir la traducción de cómic desde una perspectiva holística, entendida como un todo texto e imagen (2015: 264).

⁸ Para más información, véase Moline (2020).

⁹ Agradezco a Gerardo Vilches que me indicara esta referencia.

¹⁰ Por ejemplo, Doncel-Moriano analiza el caso de las dos traducciones profesionales al castellano de *Sailor Moon* y concluye que la segunda conserva los antropónimos japoneses que la primera adaptaba por influencia de las *scanlations* (2019: 182).

6. Hacia una definición expansiva de la traducción de cómic

Aunque todos los estudios sobre cómic y traducción señalan la convergencia entre texto e imagen, las definiciones sobre la traducción de cómics varían. Evans, siguiendo la terminología de Jakobson (1959), la define como traducción interlingüística (2017: 319), razonando que se trata de una traducción que traslada el aspecto textual de un cómic en su lengua de origen a la lengua meta. Esta definición resulta limitada porque, en primer lugar, no contempla que, para la correcta interpretación de los aspectos textuales, hace falta interpretar asimismo los aspectos visuales y, en segundo lugar, porque dejaría al margen los aspectos visuales susceptibles de ser traducidos o modificados. Otras definiciones parten del concepto de Titford de *constrained translation* o traducción subordinada (1982). Titford lo acuñó para referirse a la traducción audiovisual y su supeditación al tiempo, imagen y espacio. Mayoral, Kelly y Gallardo (1988) ampliaron el término “traducción subordinada” y lo aplicaron no solo a la traducción de subtítulos, sino a otras modalidades como la traducción de cómic, de canciones o de publicidad. Para estos autores, la traducción subordinada es aquella que está sujeta a restricciones espacio-temporales o a las propias de la lengua oral, por mezclar el lenguaje verbal con otros sistemas no lingüísticos, como las imágenes o la música. En el caso de los cómics, por ejemplo, la traducción estaría subordinada al espacio de las cartelas, globos o bocadillos.

Como señala Rodríguez, Mayoral, Kelly y Gallardo retoman las ideas de Jakobson incorporando a la perspectiva lingüística otra semiológica (2019: 87). No obstante, como Rodríguez (2019), Zanettin (2008a), Celotti (2008) o Assis (2016) advierten, la mera idea de traducción subordinada es “incompleta” (Rodríguez, 2019: 85) o está mal planteada (Zanettin, 2008: 21), ya que asume que lo único que se traduce es el contenido verbal de las cartelas y globos, mientras que todo lo demás permanecería intacto. Como aduce Zanettin y hemos relatado con anterioridad, no solo el lenguaje verbal se transfiere, sino que también se modifican los componentes visuales, tales como las onomatopeyas o la rotulación, o se modifica el tamaño o la forma de los bocadillos e introducen otros cambios en el formato para adaptarse a las convenciones culturales.-

Zanettin (2008b, 2014, 2018) opta por un enfoque más inclusivo en la traducción de cómic afín con la localización:

The translation of the verbal content is seen as only one component in a larger process which involves possibly altering also the publication format, page layout, the drawings, etc. As in other types of localisation processes, various actors are involved, from publishers and editors to letterers (Zanettin, 2018: 454).

La traducción de cómic como proceso de localización asume que el cómic es un medio de expresión multimodal donde los signos verbales y no verbales se complementan. Autores como Borodo se alinean con esta postura y optan por introducir un enfoque multimodal para explicar la interacción de lo visual y lo verbal en la creación de significados (2015: 22).

Comparto plenamente los postulados de Zanettin y Borodo en el aspecto multimodal e integrador. En línea con lo expuesto por Borodo (2015) y Bartosch y Stuhlmann (2013) la traducción de cómic también se adentra en el territorio de lo que Jakobson definía como “traducción intersemiótica” (1959) o transmutación, es decir, la traducción de un medio verbal a otro sistema semiótico. Eco recuperaba la definición en *Decir casi lo mismo*: “Los ejemplos propuestos son la traducción de *Cumbres borrascosas* en película, de una leyenda medieval en un fresco, del *Après midi d'un faune* de Mallarmé en ballet e incluso la *Odisea* en cómic” (2003: 174). La traducción intersemiótica no es más que una forma de adaptación, entendida como una “práctica transposicional” de un género a otro género o de un medio a otro medio (Sanders 2006: 22).

Algunos estudios han señalado la relación entre traducción y adaptación y los límites borrosos entre ambas categorías (Venuti, 2007; Raw, 2013), temática que exploran varios de los artículos de este monográfico. Entender la traducción de cómic, al menos en parte, como adaptación o traducción intersemiótica, resulta sugerente y útil para sortear las limitaciones de la aproximación interlingüística. Zanettin propone un doble acercamiento amparado por la localización: entender la traducción de cómic como una mezcla entre traducción y “adaptación visual” a través de la rotulación, los formatos o las imágenes (2014).

Más allá de un acercamiento práctico que distinga entre adaptación visual y traducción, acercar el concepto de adaptación a la traducción de cómic nos permite incidir en la recepción de este medio y cómo interpretamos su carácter híbrido y multimodal. Venuti nos recuerda que, tanto en adaptación como en traducción, se da una relación hermenéutica donde el traductor/autor interpreta e interroga el material original, exponiendo las condiciones sociales y culturales del mismo y de la traducción o adaptación que los ha procesado (2007: 25). Como hemos analizado en otras publicaciones (Porrás Sánchez, 2018a y 2018b), algunas adaptaciones de literatura al cómic pueden considerarse traducciones gráficas, ya que en el paso de un medio a otro trasladan y resignifican la obra a nivel estructural, temático, gráfico y estilístico (Porrás Sánchez, 2018b: 74).

El debate sobre la definición más idónea de la traducción de cómic es estéril de partida. Incidir en una definición única nos lleva a un reduccionismo innecesario. Una definición abierta y en expansión continua, formulada a partir de principios de la teoría de la traducción, pero también desde los postulados del lenguaje del cómic, permite que ambas disciplinas, en su hibridismo, informen y complementen a la otra, nutriéndose de campos afines como la adaptación, la localización o la transcreación.

7. La contribución de este monográfico a la traducción de cómic

Las contribuciones de este monográfico se alejan de la traducción de cómic como fenómeno puramente interlingüístico y ahondan en aspectos prácticos y teóricos de esta modalidad desde puntos de vista novedosos, como la adaptación, la traducción intersemiótica, la traducción colectiva o la recepción cultural.

Apreciamos tres ejes temáticos claramente diferenciados en las propuestas del presente monográfico: experiencias prácticas y didácticas en torno al cómic y la traducción; adaptación; recepción cultural y traducción de cómics estadounidenses en el mercado italiano y español. El primer bloque, dedicado a las experiencias prácticas y didácticas, muestra en primera persona la práctica de la traducción de cómic mediante ejercicios de autoanálisis. Dado que apenas existen manuales de traducción de cómic, el testimonio de un traductor profesional como Carlos Mayor y su radiografía del proceso traductor puede resultar muy valiosos para estudiantes y estudiosos del medio, al igual que la propuesta de traducción colectiva y didáctica de Raffaella Tonin.

Carlos Mayor posee una trayectoria reconocida y premiada tanto en el ámbito de la traducción literaria como la traducción de cómic. En su lista de obras traducidas encontramos nombres fundamentales del cómic como Art Spiegelman, Joe Sacco, Charles Burns, Alan Moore y David Lloyd, Guido Crepax, Jean-Michel Charlier, Alejandro Jodorowsky, Moebius o Zerocalcare. En su texto nos ofrece un acercamiento pormenorizado a su traducción de *Persépolis*, de Marjane Satrapi. Como se extrae de su texto, Mayor es un ejemplo de traductor como “investigador semiótico” (Celotti, 2008), pues resalta la necesidad de conocer los códigos específicos del medio, entender su serialidad y la relación determinante entre texto e imagen, y nos enseña cómo gestionar las limitaciones de espacio y a dominar la oralidad. También se extrae de su texto la importancia de la lectura activa del cómic para llegar a una interpretación integradora del lenguaje multimodal del cómic. Y, ante todo, destaca la labor de autoanálisis de las peculiaridades de la traducción de *Persépolis* que aúnan lo visual y lo textual: las limitaciones espaciales en globos y cartelas, agravadas por las variantes en la rotulación original, el tratamiento de la oralidad, la adaptación de elementos visuales, la transcripción de topónimos y antropónimos persas o el uso de notas y otros elementos de cohesión interna para paliar incoherencias derivadas de la serialidad del original.

A diferencia de Mayor, Raffaella Tonin no aborda la práctica de la traducción desde el oficio individual, sino como un ejercicio colectivo en el aula universitaria. Se trata de la traducción de la novela gráfica *Cosas que nunca olvidarás de tu Erasmus*, de Raquel Piñeiro y Amaia Arrazola, que terminó convirtiéndose en una traducción publicada por HOP! Edizioni. Sin duda, un notable ejemplo de transferencia de conocimiento de la universidad a la sociedad, mediante un proyecto colaborativo entre la autora del artículo y sus estudiantes de grado y máster que promovía el aprendizaje entre pares y el emprendimiento. Tonin destaca las dificultades de una obra no solo multimodal sino, en ocasiones, multilingüe, y se detiene en el análisis de los culturemas visuales y la contribución de la traducción a la recepción en la cultura meta, a través de la implicación de las estudiantes del taller en la promoción de la novela gráfica traducida.

El segundo bloque destaca por varias propuestas novedosas en el terreno de la adaptación. En el plano teórico, Laura Valentina Álvarez analiza el lenguaje del cómic y sus especificidades semióticas desde la perspectiva del historieta como traductor. En el plano práctico, encontramos análisis de adaptaciones entre distintos medios: de la literatura al cómic, de la mano de Krezo y Kuschel, del cómic a la literatura, en el novedoso enfoque de Inose Hiroko, y del cómic a la lengua de signos, con la original aportación de González-Montesino y Moreno-Rodríguez.

Laura Valentina Álvarez propone un acercamiento teórico al papel del autor como traductor de sistemas semióticos. Álvarez subraya las analogías entre adaptación y traducción y nos recuerda que se pueden aplicar los procesos de traducción a otros tipos de comunicación textual. A partir de esta premisa diseña un modelo de lectura y análisis de cómic. También idea una tipología de los valores de recursividad en el cómic: premisa conjuntiva, carga narrativa y función dialógica. Es una apuesta en construcción que busca definir el lenguaje del cómic sin recurrir a categorías literarias o estéticas, próxima a los posicionamientos de Bartosch y Stuhlmann (2013).

Laura Krezo y Daniela Kuschel se aproximan a un “arquetipo transcultural”, *El Quijote*, y analizan la adaptación de Flix (2012), una traducción intersemiótica que trasfiere los contenidos del Siglo de Oro a la Alemania del siglo XXI. Como recogen las autoras, se establece un diálogo entre la obra original y el cómic que, a través de un proceso de “transferencia cultural” recrea el discurso crítico del original modificando las dimensiones espacio-temporales y manteniendo ciertas analogías estructurales y estéticas. También analizan la traducción del alemán al castellano de María Dolores Pérez Pablos, reconstruyendo este curioso viaje de ida y vuelta del arquetipo.

Hiroko Inose ofrece una vuelta de tuerca al binomio adaptación-cómic e investiga la influencia del *shōjo*, o manga para chicas, en las recientes obras literarias de la autora japonesa Shion Miura. El *shōjo* es un género muy popular que funciona como manual vital para muchas jóvenes y ha influido a varias generaciones de mujeres. Según Inose, la influencia del *shōjo* en autoras como Miura o Banana Yoshimoto ha generado una categoría literaria híbrida caracterizada por un estilo coloquial y sencillo y unos motivos narrativos concretos, como el contraste entre la familia desestructurada y la familia elegida o el cuestionamiento de roles de género tradicionales. La autora aventura que la influencia del manga en la literatura es una tendencia en alza y digna de estudios en profundidad.

Por su parte, Rayco H. González-Montesino y Ricardo Moreno-Rodríguez ofrecen un enfoque prácticamente inédito en la práctica de la traducción de cómic, la traducción de la biografía gráfica en catalán *Margalida Jofre, la dona que va rompre barreres*, un referente para la comunidad sorda, a la lengua de signos española. Además de un

ejemplo de activismo, se trata de un caso claro de traducción intersemiótica y multidimensional de un medio a otro: del lenguaje visual y textual del cómic a un lenguaje visogestual con soporte audiovisual. Los autores demuestran que los múltiples códigos semióticos en ambos medios se ven absolutamente complementados y su coexistencia enriquece la traducción a pesar de su complejidad.

El tercer bloque temático hace referencia a distintos géneros del cómic estadounidense –tiras cómicas, *comix underground* y superheróico– y su recepción en el mercado italiano y español.

Laura Chiara Spinelli indaga en la recepción en Italia de las tiras cómicas de prensa estadounidense centrándose en la producción de la revista *Linus* entre 1967 y 1968. Según Spinelli, autores como Al Capp, Jules Feiffer o Walt Kelly contribuyeron a alentar el debate cultural en Italia gracias a sus posturas en materia de política, la guerra o los derechos civiles. Y enumera cómo los traductores pusieron en juego toda una serie de estrategias que respetaban la coherencia de los códigos textuales y visuales pero al mismo tiempo construían un discurso cultural netamente italiano que contribuyó al desarrollo de la identidad cultural del país en esta época.

Camino Gutiérrez Lanza, Sergio Lobejón Santos y Juan Ramón Rodríguez de Lera exploran el *comix* estadounidense y su recepción en la España tardo y postfranquista a través de la colección Especial Star-Books (1975-1982). Los autores analizan la censura en este contexto editorial y la posición de la editorial Producciones Editoriales, concluyendo que la colección, ejemplo de la contracultura *underground*, confrontaba el modelo cultural franquista, si bien los editores practicaban una autocensura limitada –suprimiendo ciertas imágenes o suavizando el lenguaje– para evitar posibles sanciones.

Por último, Robert Szymyślik indaga en la obra *Marvel Comics #1000* (2019) a través de los “mundos ficticios” que evoca y analiza las denominaciones reales e imaginarias en el original y en su traducción al español. La creación de mundos ficticios es un componente fundamental del género superheróico y, como señala Szymyślik, su traducción conlleva ciertas dificultades al tratarse de nomenclaturas con equivalentes heredados que exigen documentarse a fondo. Propone un análisis contrastivo de la traducción que tiene en cuenta los componentes icónico-textuales para una correcta interpretación de los mundos ficticios.

Referencias

- Assis, E. G., “The letterer as a translator in Comics Translation”, en: Mälzer, N. (ed.): *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlín: Frank & Timme 2015, 251-267.
- Assis, E. G., “The concept of fidelity in comics translation”, *TransculturAI* 8, 2 (2016), 8-23.
- Barrero, M., y España, S., “Statu quo de la traducción de cómic en España”, en: Ortega, E. y Martínez, A. (eds.), *Cartografía de la traducción, la interpretación y las industrias de la lengua. Mundo profesional y formación académica: interrogantes y desafíos*. Granada: Comares 2017, 497-513.
- Bartosch, S., y Stuhlmann, A., “Reconsidering adaptation as translation: the comic in between”, *Studies in Comics* 4, 1 (2013), 59-73.
- Bassnett, S., *Translation Studies*. Londres: Routledge 2014.
- Borodo, M., “Multimodality, Translation and Comics”, *Perspectives. Studies in Translatology* 23, 1 (2015), 22-41. doi: <https://www.doi.org/10.1080/0907676X.2013.876057>.
- Brumme, J. (ed.), *La oralidad fingida: descripción y traducción: teatro, cómic y medios audiovisuales*. Madrid: Iberoamericana / Vervuert 2008.
- Celotti, N., “Méditer sur la traduction des bandes dessinées: une perspective de sémiologie parallèle”, *Rivista internazionale di tecnica della traduzione / International Journal of Translation* 5 (2000), 29-61.
- Celotti, N., “The Translator of Comics as a Semiotic Investigator”, en: Zanettin, F. (ed.): *Comics in Translation*. Londres: Routledge 2008, 33-49.
- Chute, H., “Comics as Literature? Reading Graphic Narrative”, *PMLA* 123, 2 (2008) 452–465, disponible en: www.jstor.org/stable/25501865 [último acceso: mayo de 2021].
- Doncel-Moriano Urbano, S., “La traducción de *Sailor Moon*: Antroponimia, caracterización y otakuismo: factores clave para la traducción del manga”, en: Rodríguez, F. y España, S. (eds.), *La traducción de cómic*. Sevilla: ACyT Ediciones 2019, 160-189.
- Duncan, R. y Smith M.J., *The power of comics: History, form, and culture*. Nueva York: Bloomsbury 2009.
- Eco, U., *Decir casi lo mismo*. Trad. de H. Lozano. Barcelona: Debolsillo 2003.
- Eisner, W., *El cómic y el arte secuencial*. Trad. de E. Sánchez Abulí. Barcelona: Norma 2007.
- Estrada, O., “Garabatos orientales 03: Espejar o no espejar, esa es la cuestión”, *Zona Negativa* (2013), disponible en: <https://www.zonanequivativa.com/garabatos-orientales-03-espejar-o-no-espejar-esa-es-la-cuestion/> [último acceso: mayo de 2021].
- Evans, J., “Comics and Translation” en: Bramlett, F., Cook, R. y Meskin, A. (eds.), *The Routledge Companion to Comics*, Londres: Routledge 2017, 319-327.
- Fabretti, M., “The Use of Translation Notes in Manga Scanlation”, *TransculturAI* 8, 2 (2016), 86-104.
- Groensteen, T., *System of Comics*. Trad. de B. Beaty y N. Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi 2007.
- Hatim, B. y Munday, J., *Translation: An Advanced Resource Book*. Londres: Routledge 2004.
- Jüngst, H. E., “Translating Manga” en: Zanettin, F. (ed.), *Comics in Translation*. Londres: Routledge 2008, 50-78.
- Kaindl, K., “Comics in Translation”, en: Gambier, Y., y van Doorslaer, L. (eds.), *Handbook of Translation Studies*. Ámsterdam/ Filadelfia: John Benjamins 2010, 36-40.
- Kaindl, K., “Thump, whizz, poom: A framework for the study of comics under translation”, *Target* 1, 11.2 (1999), 263-288.

- Kim, J., y Yu, J., “Platformizing Webtoons: The Impact on Creative and Digital Labor in South Korea”, *Social Media + Society*. October-December 2019, 1-11. doi: <https://doi.org/10.1177/2056305119880174>.
- Manguel, A., *Una historia de la lectura*. Trad. de E. Hojman. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores 2014.
- Mayoral, R., Kelly, D. y Gallardo, N. “Concept of constrained translation. Non-linguistic perspectives of translation”, *Meta: Journal des traducteurs/Meta: Translators’ Journal* 33, 3 (1988), 356-367.
- McGuire, R., *Here*. Nueva York: Pantheon 2014.
- Moline, A. *Cuando Daredevil se llamaba Dan Defensor: Historia de Ediciones Vértice*. Madrid: Diábolo Ediciones 2020.
- Naro, G., “Las marcas de oralidad en el cómic *Iznogoud* y su traducción del francés al español”, en: Brumme, J., (ed.), *La oralidad fingida: descripción y traducción: teatro, cómic y medios audiovisuales*. Madrid: Iberoamericana / Vervuert 2008, 95-114.
- Newmark, P., *A Textbook of Translation*. Nueva York: Prentice Hall 1988.
- Palacios, M. A., “Jiro Taniguchi, el arte de un *mangaka* de las emociones”, *Cosmoversus: Revista Independiente y Podcast Cultural* (2019), disponible en: <https://cosmoversus.com/el-arte-de-jiro-taniguchi-un-mangaka-de-las-emociones/> [último acceso: mayo de 2021].
- Pintor, I., *Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial*. Barcelona: Aldea Global 2017.
- Porras Sánchez, M. “Adaptación y traducción cultural del imaginario medieval inglés en el cómic español: el caso de *Beowulf*”, en: Fortea, C. et al. (eds.), *Nuevas perspectivas en Traducción e Interpretación*. Madrid: Escolar y Mayo 2018a, 137-146.
- Porras Sánchez, M. “Intermedialidad e Interculturalidad en *El Paraíso Perdido* de Pablo Auladell”, *LIJ Ibero. Revista de Literatura Infantil y Juvenil Contemporánea* 6 (2018b), 68-83.
- Raw, L. (ed.), *Translation, Adaptation and Transformation*. Nueva York: Bloomsbury 2012.
- Reyns-Chikuma, C. y Tarif, J., “Translation and Comics”, *TransculturAl* 8, 2 (2016), 1-7, disponible en: <http://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/> [último acceso: mayo de 2021].
- Rodríguez, F., *Cómic y traducción. Preliminar teórico-práctico de una disciplina*. Madrid: Sindiéresis 2019.
- Rodríguez, F. y España, S. (eds.), *La traducción de cómic*. Sevilla: ACyT Ediciones 2019.
- Rodríguez, R. M., “Cómic, novela gráfica y traducción”, en: Lavid, J. et al (eds.), *Corpus y traducción: perspectivas lingüísticas, didácticas y literarias*. Madrid: Escolar y Mayo 2021, 173-192.
- Sanders, J., *Appropriation and Adaptation*. Nueva York: Routledge 2016.
- Stein, D., Denson, S. y Meyer, C. (eds.), *Transnational Perspectives on Graphic Narratives: Comics at the Crossroads*. Londres: Bloomsbury 2013.
- 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 [último acceso: mayo de 2021].
- Valero Garcés, C., “Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation of Comic Books. The Case of Comics in Spanish” en: Zanettin, F. (ed.): *Comics in Translation*. Londres: Routledge 2008, 237-250.
- Venuti, L., “Adaptation, Translation, Critique”, *Journal of Visual Culture* 6.1 (2007), 25-43.
- Venuti, L., *The Translator’s Invisibility: A History of Translation*. Londres: Routledge 2018.
- Vilches, G., *El guion de cómic: Conversaciones con Enrique Sánchez Abulí, Antonio Altarriba, Juan Díaz Canales, Santiago García y David Muñoz*. Barcelona: Diminuta Editorial 2016.
- Zanettin, F., “Comics”, en: Baker, M. y Saldanha, G. (eds.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. Londres: Routledge 2009, 37-40.
- Zanettin, F. (ed.), *Comics in Translation*. Londres: Routledge 2008a.
- Zanettin, F., “The Translation of Comics as Localization: On Three Italian Translations of *La piste de Navajos*”, en: Zanettin, F. (ed.): *Comics in Translation*. Londres: Routledge 2008b, 200-219.
- Zanettin, F., “Visual Adaptation in Translated Comics”, *inTRAlinea* 16 (2014), disponible en: www.intralinea.org/archive/article/2079 [último acceso: mayo de 2021].
- 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: Routledge 2018, 445-460.