

La traducción del cómic: aportaciones de la narratología y el concepto de enunciación fílmica

Núria Molines Galarza *

Resumen: En el presente artículo, partiremos de las relaciones entre el cine y el cómic, tomando como marco la narratología, para abordar uno de los aspectos menos tratados a la hora de pensar los vasos comunicantes entre los lenguajes de ambas disciplinas: la noción de enunciación fílmica. Esta noción nos permite ahondar en la problemática de la traducción de los lenguajes del cómic y apuntalar la idea de que todos los elementos significativos del cómic se interrelacionan para generar un relato complejo ante el que quienes traducen tendrán que saber interpretar tanto su parte visual como lingüística.

Palabras clave: cine, cómic, enunciación fílmica, narratología, traducción.

Translating Comics: Contributions from Narratology and the Concept of Filmic Enunciation

Abstract: This article will analyse the relationship between cinema and comics using narratology as a framework to address a little researched aspect of communication channels between languages in the two disciplines: the notion of filmic enunciation. This concept allows us to explore the problems involved in translating comics. It also reinforces the idea that all significant elements of comics are interrelated to generate a complex narrative, requiring translators to interpret both visual and linguistic components.

Key words: cinema, comic, filmic enunciation, narratology, translation.

Panace@ 2021; XXII (54): 75-83

Recibido: 01.IX.2021. Aceptado: 15.IX.2021.

1. Introducción

Ya en los años setenta, Lacassin (1972) planteaba el debate sobre si había sido el cómic el que había adoptado el lenguaje del cine o si, al contrario, el séptimo arte había asumido las

estructuras de este. Muchos autores han tratado las relaciones entre cine y cómic —entre otros, Jiménez Varea (2006), Eco (1988)—, si bien, en muchos de los casos, el foco ha estado en las relaciones de influencia entre ambos medios o en las similitudes y divergencias de sus lenguajes, aspectos que, sin duda, han hecho avanzar los estudios del cómic. Sin embargo, en el presente artículo, partiremos de los vasos comunicantes de ambas disciplinas y del marco de la narratología para abordar uno de los aspectos que no se han tratado tan ampliamente a la hora de pensar las relaciones entre cine y cómic: la noción de enunciación (fílmica) (Gómez Tarín y Marzal Felici, 2015) como vehículo para explorar la problemática de la traducción de los lenguajes del cómic. Tomar un concepto tan rico como el de enunciación —que aquí entendemos que es un «proceso productivo (pues en él se produce la conversión del lenguaje en discurso)» (González Hortihüela, 2009: 156)— y conectarlo con la manera en que el cómic articula su relato, una singular combinatoria de palabra e imagen o de códigos lingüísticos y visuales (Groensteen, 1999: 3), nos permite investigar la problemática que esta multiplicidad significativa le plantea a la traducción.

Esta multiplicidad significativa nos ayuda a romper con el binarismo y la oposición de la palabra y la imagen: si bien se materializa una diferenciación de lo lingüístico y lo visual, esta diferenciación nunca es del todo pura. Además, como bien apunta Pintor (2017), los discursos que han construido la palabra y la imagen han ido separándose de manera cada vez más marcada. De ahí que sea importante leerlos en sus distancias y divergencias, pero también reconocer que los elementos significativos de ambos códigos se influirán mutuamente para construir un relato complejo ante el que, a la hora de traducirlo, habrá que saber leer tanto la palabra como la imagen, pues «no podemos concebir la traducción de cómics separando el texto de la imagen y viceversa» (Rodríguez, 2019: 104), y todo ello sin que uno de los dos canales se subordine al otro, como se ha apuntado desde tendencias que consideran la traducción del cómic un tipo de traducción subordinada (Mayoral *et al.*, 1988 o Valero, 2017, entre otros).

Así, partiendo de la noción del relato y sus elementos, desgranaremos los aspectos más relevantes del concepto de enunciación para establecer las conexiones que pueda tener con el cómic y los problemas que puede plantear la idea de que existe un único lenguaje del cómic, fundamentales para seguir avanzando en el campo de la traducción de este medio.

A modo de conclusión, teniendo en cuenta la relevancia de estos elementos teóricos para el desarrollo práctico de la tra-

* Universitat Jaume I de Castelló, España. Dirección para correspondencia: nmolines@uji.es.

ducción del cómic, destacaremos la pertinencia de seguir investigando en esa línea en una disciplina todavía en sus albores, sobre todo si tenemos en cuenta que los primeros trabajos exhaustivos al respecto tienen menos de quince años —por ejemplo, *Comics in Translation* (Zanettin, 2008)— y que, dentro del ámbito del polisistema literario (Even-Zohar, 1979), tradicionalmente, el cómic ha ocupado un espacio periférico, lejos del canon —y, por ende, de su estudio académico, consideración crítica, recepción, circulación editorial, etc.—, relegado a «subliteratura» o «literatura marginal», si bien se aprecian cambios en esta tendencia (Ponce, 2009: 103; Valero, 2017: 76). Una posición periférica que, sin duda, también afecta a su traducción y al estatus de quienes lo traducen, tanto en términos prácticos, como teóricos, económicos y jurídicos.

2. El relato

Para entender el funcionamiento de la enunciación en el cómic, no podemos evitar pasar sucintamente por la noción de relato y de sus características fundamentales. Pese a la cotidianidad de su uso —o precisamente por ella—, en aras de evitar malentendidos, resulta recomendable clarificar su uso en un contexto narratológico —y separarlo de otros términos habitualmente utilizados, como *historia* o *fábula*—. Entender cómo *relata* el cómic es entender cómo funcionan sus procesos de significación específicos más allá de la historia escrita o visual; aspectos fundamentales para interpretarlo y poder traducirlo que, además, apuntalan la especificidad de la tarea de quien traduce cómics, que requerirá una formación específica y una profesionalización de su labor.

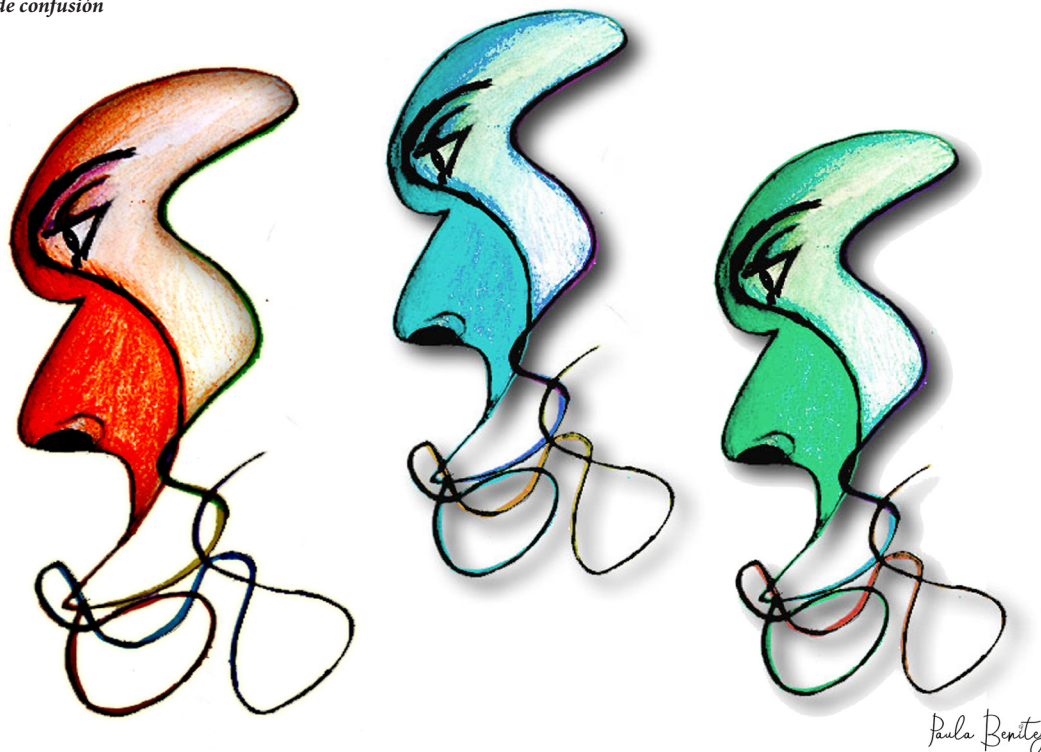
En un plano inicial, siguiendo la definición clásica de Genette, que teorizó en el texto «Fronteras del relato», podríamos decir que un relato es «la representación de un acontecimiento o una serie de acontecimientos, reales o ficticios, por medio del lenguaje y, más particularmente, del lenguaje escrito» (Barthes *et al.*, 1970: 193). Sin embargo, esta definición, aparentemente sencilla y evidente, esconde algo que no podemos pasar por alto: la complejidad del acto de narrar implica la evolución combinatoria de una o varias series de unidades significantes que generan una trama susceptible de generar diversas lecturas, esto es, de ser interpretadas (Bal, 1985). Además, esta definición tradicionalmente aceptada no tiene en cuenta las posibilidades de los recursos estrictamente visuales en los procesos de recepción y traducción, contribuyendo así a una corriente principalmente logocéntrica —que prioriza palabra sobre imagen— que dominó los estudios narratológicos durante sus primeros años. Muy al contrario, fue precisamente la introducción de una semiótica específica del campo cinematográfico (Casetti, 1996; Machado, 2009), así como sus equivalentes propios en la teoría de la imagen (Marzal Felici, 2007) o en sus encuentros con las artes plásticas (Calabrese, 1987), lo que puso sobre la mesa la necesidad de atender a los procesos de significación de los códigos que desembocarían, inevitablemente, en una semiótica del cómic (Cuñarro y Finol 2013; García Pérez, 2006; Vidal, 2004). Es necesario señalar, además, que dicha aproxi-

mación semiótica no ha sido un simple ejercicio de reflexión ajeno a los compromisos sociales y a la problemática que se desprende tanto de los marcos contextuales como de los retos éticos que pusieron sobre la mesa las aproximaciones posestructuralistas: valgan como ejemplos las reflexiones sobre los márgenes del concepto de *verdad* en el cómic documental (Zunzunegui y Zumalde 2019) o la relevancia del estudio del relato específico del medio en el campo pedagógico (Roig-Villa, 2016), amén de diferentes clarificaciones sobre cómo lo específico del relato acaba desvelando también sesgos identitarios (De Djukich y Mendoza, 2010). Este será otro aspecto fundamental que requerirá que quien traduzca cómics también asuma de los cómics un papel activo en su lectura ideológica de aquello que pasa por sus manos y lo tenga en cuenta a la hora de trasladar su discurso.

Por una cuestión puramente pragmática, durante las próximas páginas nos ceñiremos únicamente a las relaciones entre el relato *específicamente cinematográfico* en relación con el cómic, si bien somos conscientes de que dicho planteamiento podría enriquecerse desde el resto de las disciplinas textuales que han sido consignadas como objeto de estudio del método semiótico. Hay varias razones de peso que avalan dicha decisión. En primer lugar, más allá de la evidente combinación de elementos audiovisuales como elementos clave en la generación de significaciones —la célebre «materialidad de la forma fílmica» (Zumalde, 2006)—, consideramos que hay un elemento enunciativo fundamental sin el que cualquier estudio del relato —y, por supuesto, del proceso de traducción— está condenado a fracasar: la naturaleza *enmarcada* y *serial* de las imágenes que se implican en el proceso de lectura.

En efecto, cuando el cine da el salto desde los encuadres razonablemente autoclausurados del mal llamado «modo de representación primitivo» (Burch, 1987) a la sedimentación serial de un cierto clasicismo mediante el efecto de sutura o *racord* (Higuera Flores y Rodríguez Serrano, 2018), está proponiendo un ejercicio de visualidad donde esa combinación de elementos narratológicos mínimos parte tanto de una cuestión puramente intuitiva —proceso de *significación* mediante las líneas de dirección, concepto de *montaje* en todas sus escuelas y opciones— que, de alguna manera, contamina y se deja contaminar por las evoluciones que, en paralelo, están aconteciendo en el mundo del cómic, pues «[en el cine se] desarrollaban técnicas fundamentales como el montaje, procedimiento común en los cómics mucho antes de que el relato cinematográfico se planteara usarlo» (Jiménez Varea, 2006: 204). Así, *enmarcar* implica, por supuesto, generar una serie de espacios fuera de campo —al menos seis, según la célebre clasificación de Burch (2008)—, pero también activa todas las posibilidades significantes de aquello que se le hurta a la mirada (Gómez Tarín, 2006). Aplicar una *serialidad* es, en paralelo, desplegar las posibilidades combinatorias —incluso aquellas que, por pura gestión del punto de vista, pueden resultar directamente excluyentes o contradictorias—. En este marco, la identidad plano/viñeta —que comparten, por ejemplo, la relación de interdependencia con el resto de los planos/viñetas (Pintor, 2017)— es, cuando menos, afortunadamente similar, aunque con reservas.

Tres momentos de confusión



Ciertamente, la cuestión del *relato cinematográfico* es inseparable de la propia problemática de la enunciación que aquí nos convoca. No es baladí que una gran parte de las reflexiones que se han trazado en las últimas cinco décadas al respecto sean, más o menos explícitamente, deudoras de los modelos iniciales trazados por Christian Metz, que ya desde sus primeras obras e incluso antes de la teorización de su «gran sintagmática» (Metz, 2002) tomó como punto de partida las aproximaciones estructurales del relato que se desarrollaban en aquel momento en Francia. En su trabajo seminal, Metz detectó con claridad que el Barthes que iniciaba su recorrido por el análisis textual ofrecía no pocas claves que podían ser traspasadas al mundo de los estudios fílmicos. Así, no es demasiado osado sugerir que la clasificación visual en elementos significantes susceptibles de análisis que configuran sus primeros trabajos —y que, reiteramos, han sido repetidos de manera más o menos acrítica en una gran parte de la literatura sobre narrativa audiovisual— debe su existencia a la problemática libertad con la que Barthes depositó en manos del analista su elección de las «lexías» en las primeras páginas de una obra tan relevante en este campo como *S/Z* (Barthes, 1970).

Visto con perspectiva, los estudios semióticos de Metz jugaron una importancia capital en el estudio del relato propio del cómic al tomar en consideración el *contenido visual* —y sus límites— a la hora de encarar los procesos de interpretación y, consecuentemente, de traducción, y de ahí su importancia de rescatar su pensamiento para nuestro campo. Sin embargo, su propuesta tuvo dos puntos ciegos. El primero, de absoluta relevancia para pensar el cómic, es su incapacidad declarada para poder pronunciarse a propósito de cierta secuencia de extraña cronología en *Pierrot Le Fou* (Jean-Luc Godard, 1965), película que, como se ha analizado sobradamente, hunde sus mecanismos enunciativos —eminentemente modernos— en el lenguaje

del cómic (Vacche, 1995; Houppermans *et al.*, 2018). El segundo punto ciego, y mucho más relevante, lo encontramos tematizado en la implacable crítica contra el sistema semiológico de Metz que levantó Jean Mitry (1991) —al que volveremos en extenso más adelante—, ya que este cambiaría absolutamente nuestra percepción de las relaciones entre relato y enunciación, sugiriendo una autonomía significativa de la obra que —merece la pena introducirlo desde aquí— obligaría a cada traductor o traductora a tomar una posición *única* frente a cada recurso visual concreto. Así, tendrá que aprender a leer no solo el lenguaje del cómic como conjunto monolítico, sino todos los lenguajes particulares que se apoyan y divergen de sus prácticas más estandarizadas —entre otros, secuenciación de derecha a izquierda, diferencia entre bocadillo y cartela/cartucho, onomatopeyas, forma de los bocadillos (Mayor, 2021: 14)— y que van de la mano de la manera de expresarse de cada creador o creadora; algo que sin duda confluye en aspectos que van desde la configuración de la viñeta a la de la propia página, aberturas de menor o mayor tamaño en el relato, donde confluyen palabra e imagen y se conforma un todo (Pintor, 2017).

2.1. Rasgos constitutivos del relato

Para sistematizar nuestro trabajo, tomaremos como punto de partida los aspectos básicos del relato que Jost y Gaudreault (1995: 24-29) sintetizaron en su célebre aportación a la narratología audiovisual, a partir de los hallazgos sugeridos por Metz en su etapa semiológica. Dichos aspectos permiten acotar con precisión conceptual nuestro punto de partida y, como veremos, son fundamentales en la actividad del traductor o de la traductora de cómics.

En primer lugar, al hablar del *inicio* y el *final* de cada relato, se elimina la cuestión de la *continuidad* y se acota una serie de parámetros propios del universo diegético en su dimensión

cronológica. En esta dirección, podemos detectar que los periodos marcados por una construcción netamente *clásica* en la disposición de las *lexías* temporales (González Requena, 2006) se configuran por una suerte de «clausura» que garantiza su unicidad y que genera, a su vez, la ilusión en el lector o lectora de un cierto «sentido significativo». Los llamados «relatos clásicos» son aquellos que respetan tanto la causalidad como la coherencia interna, generando una menor tensión entre las categorías «mundo real» y «mundo del relato». Por su parte, el mundo real —al menos en su dirección metafísica básica, tal y como queda configurado por la explicación de causas, consecuencias y devenir temporal (Bergson, 2004)— cuenta siempre con una cierta linealidad en la que se insertan procesos subjetivos como el recuerdo, la memoria o la fantasía, mientras que el mundo del relato se caracteriza por una discontinuidad en la que se insertan estrategias narrativas como la *elipsis* o las diferentes focalizaciones de los personajes, elementos de análisis fundamentales para interpretar y poder traducir un cómic —véase, por ejemplo, al tener en cuenta las diferencias idiolectales de cada narrador, cuando hay varios, o cuando el relato sufre quiebras temporales que afectan a la traducción tanto en términos contextuales como cronolectales—.

Otro aspecto sería la *doble temporalidad* del relato. Cada relato combina dos tiempos: el de la narración en sí y el que viene dado por el del acto mismo de narrar. En un cómic, una novela o una película, tenemos la temporalidad propia de los acontecimientos de la obra y la del tiempo de visionado/lectura/escucha del sujeto receptor del relato. A esta doble temporalidad, Todorov (Barthes *et al.*, 1970: 177) le añade el tiempo de la enunciación, es decir, el propio tiempo de la escritura o creación del relato, al que cabría sumarle también el tiempo de la traducción.

Algo más complejo es el tercer aspecto del relato, que comprende la *narración como un discurso*, en la que, por lo demás, emerge también la cuestión misma de la enunciación, que es la que aquí nos interesa. Cabe entender *discurso* aquí como una serie de enunciados que, por fuerza, señalan la presencia de un determinado sujeto que enuncia, generalmente denominado en el campo el *sujeto de la enunciación*, y que en ningún caso debe confundirse con el autor o autora explícito de la creación. Las consecuencias que emergen de dicha diferenciación son absolutamente fundamentales y modifican todas las estrategias de interpretación y traducción —además, debemos apuntar, de prevenir al lector de caer en la tentación de comprender los textos como simples intenciones más o menos conscientes de un creador entendido en una dimensión netamente romántica—. Antes bien, cuando introducimos la cuestión del «sujeto de la enunciación» nos estamos protegiendo de muchos de los excesos hermenéuticos que ciertas escuelas del posestructuralismo, especialmente anglosajón (Zumalde, 2002), cometieron en nombre de una «verdad reprimida» del texto. Ciertamente, el «sujeto de la enunciación» es una cura de humildad que nos permite ceñirnos a los propios límites de la interpretación textual (Eco, 1992) y, por lo tanto, a comprender los procesos de traducción desde una dimensión integral que incorpora tanto el propio universo diegético como la naturaleza de cada texto en tanto cristalización de un contexto espacial, lingüísti-

co, histórico y temporal razonablemente delimitable (Harnoncourt, 2011).

En esta misma dirección, y ya posicionándonos en la cuestión concreta del proceso semiótico de recepción, parece obvio que no puede haber enunciado sin enunciador, mientras que, por su parte, el mundo real no precisa de un agente relator para acontecer y continuar su curso. Cuando hablamos del mundo real, por verosímil que sea nuestra narración, el propio acto de habla convierte nuestro uso del lenguaje en un *discurso*, y quien lo recibe es plenamente consciente de la existencia de un agente enunciador. En el caso del cine o del cómic, el gesto de *mostración* y el uso de ciertos códigos visuales genera un circuito específico de comunicación que no se ciñe únicamente a un emisor que codifica un mensaje para que el receptor lo decodifique y lo perciba como enunciado, sino que además genera una suerte de marcas enunciativas que pretenden generar, sugerir o incluso ocultar posibles estrategias persuasivas o estéticas.

De ahí la importancia de que dichos *estilemas* sean explícitamente manejados desde el campo de la traducción: la comprensión del texto como un *continuum* de signos obliga necesariamente a tomar contacto con todas las posibles estrategias enunciativas que se despliegan en cada una de las estrategias significantes que sirven como armazón para el relato. Ya apuntaba Celotti (2008: 43) que, si bien las personas acostumbradas a leer cómics son capaces de identificar esos elementos propios de su lenguaje, aquellas que no —tanto si ocupan un papel solo lector como si pasan al papel traductor— pueden presentar la tendencia de centrarse en el mensaje verbal y obviar el visual, por lo que no interpretan la totalidad del relato. Esto, sin duda, produce que «muchos de los errores que se cometen en este tipo de traducción vienen provocados por la falta de interrelación entre los dos mensajes [verbal y visual]» (Rodríguez, 2019: 110).

En ese sentido, para tener siempre presente la interrelación de lo dicho y lo mostrado, así como su forma, no podemos perder de vista la consideración clásica de Todorov acerca de la doble vertiente de una obra, véase, la historia y el discurso:

«[Una obra] es historia en el sentido de que evoca cierta realidad, acontecimientos que habrían sucedido, personajes que, desde ese punto de vista, se confunden con los de la vida real. [...] Pero la obra es al mismo tiempo discurso: existe un narrador que relata la historia y frente a él un lector [espectador, oyente] que la recibe» (Barthes *et al.*, 1970: 157).

Esta idea, a su vez, nos lleva a tomar como consideración la inevitable *irrealización* que experimenta el receptor al percibir el relato, otro de los elementos que lo caracterizan. La idea de que los acontecimientos no tienen lugar «aquí y ahora» (Barthes *et al.*, 1970: 28) nos lleva directamente al desencaje —clave en casos como el ya citado cómic documental— de que la enunciación funciona, en el mejor de los casos, como una serie de colección de marcas que garantizan una verosimilitud que genera una suerte de «efecto de realidad» (Zumalde y Zunzunegui, 2015), de la que tomaría parte toda esa cadena de *estilemas* que parten del realismo literario, continúan en las escue-

las del cine modernas de los años cincuenta (Quintana, 2003; Font, 2002) y, finalmente, desembocan en las actuales imbricaciones entre campos como el cómic, la memoria histórica, las micronarrativas o los discursos de la llamada posmemoria (Hirsch, 2008). Valgan simplemente como ejemplo los diferentes trabajos que han surgido al hilo de la guerra civil española (Galán Fajardo y Rueda Laffond, 2016; Tronsgard, 2017) en los que se exploran las tensiones entre las huellas discursivas propias del cómic y sus implicaciones en la recepción y transmisión de la memoria.

Esto conduce, finalmente, a la idea del relato como un *conjunto de acontecimientos*. Del hecho que necesitemos más que palabras para hablar de un relato —para analizarlo— se deriva la idea de que, para ello, necesitamos una serie de proposiciones que den lugar a oraciones de mayor o menos complejidad. Así, «la posibilidad de pensar cualquier relato [...] en términos de enunciado define la narratividad como tal y legitima un análisis estructural» (Metz, 2002: 29). Reunidos estos elementos, se puede entonces definir el relato como «un discurso cerrado que viene a irrealizar una secuencia temporal de acontecimientos» (Metz 2002: 29).

Hay, no obstante, una serie de matizaciones conceptuales sobre las que también merece la pena detenerse brevemente. En primer lugar, como el narratólogo Francisco Javier Gómez Tarín ha precisado (2011: 269), en ocasiones se tiende a confundir de manera apresurada la lógica enunciativa del *relato* con aquello que pertenece exclusivamente al concepto *historia*. Para dicho autor, la mostración de elementos propios del pasado del «mundo real» —ya sea, por ejemplo, a modo de documentos citados o de técnicas de intervención memorística— no garantiza en modo alguno que nos encontremos en una diégesis que podamos reconocer como nuestra, y por extensión, su inclusión a modo de huellas enunciativas únicamente pone de manifiesto precisamente el proceso de intervención, esto es, su naturaleza de *discurso*. Valiéndose de un aparataje que remite de alguna manera a la cuestión del *mundo natural* teorizada por Greimas (1989), Gómez Tarín propone que tengamos en cuenta que cada relato siempre implica una *diégesis propia*, esto es, de una serie de elementos combinatorios internos que forman la *fundamentación* de los acontecimientos relatados. En el ámbito de la *historia*, dichos elementos son entendidos siempre como uno de los posibles *significados* que el lector extrae de su recorrido y, por lo tanto, corre el peligro tanto de someterse a los excesos hermenéuticos de los que hablábamos anteriormente como de su puro aplanamiento en aras de un contacto superficial con el contenido de la narración. Por el contrario, es precisamente en el *relato* donde se localizan los elementos *formales*, esto es, las marcas que realmente generan significación y que, por lo tanto, deben ser mucho más relevantes en el proceso de traducción.

Por tanto, a la hora de traducir —y de ahí lo fundamental de esta distinción—, no podemos quedarnos solo con la *historia* —con el significado aparente y el contenido manifiesto de aquello que se relata—, sino, muy especialmente, con el *relato*, que también incluye la parte significante específicamente formal, con las huellas enunciativas y con su correspondiente manera

particular de mostrar. De ahí lo fundamental que resulta tener en cuenta el concepto de enunciación (fílmica) para pensar la traducción del cómic y abordarla desde una lógica que reivindique su especificidad y su parcela propia en el ámbito profesional. Ajustar nuestra interpretación a la manera singular de relatar de cada cómic nos permite no aplanar las singularidades de cada obra de creación y reforzar nuestro papel como autores o autoras de obra derivada.

2.2. La estructura del relato

Para proceder al análisis del relato, la narratología y la semiótica han planteado, desde sus orígenes, y gracias a la herencia otras disciplinas, los diversos elementos estructurales y formales del relato, los motivos que ordenan esta secuencia temporal de acontecimientos. Estos también serán de una importancia capital a la hora de abordar el análisis de un cómic y, en el caso que nos ocupa, de su traducción, ya que nos permitirán modificar la estrategia que empleemos —articulada a través de diversas técnicas de traducción— y crear una obra traducida que vaya acorde a la construcción del relato de partida.

Ante la imposibilidad de llevar a cabo en este espacio una revisión exhaustiva del campo, rescataremos algunas de las reflexiones de la narratología que son especialmente relevantes para pensar la manera propia de relatar del cómic. Tomachevski, en paralelo a las ya citadas estrategias literarias desarrolladas por Barthes en *S/Z* o a las categorías sintagmáticas de Metz, sugirió en «Temática» (1978: 199-232) que tanto la trama como la historia se componen de unidades mínimas en las que se puede segmentar y descomponer un relato. Estos segmentos o unidades pueden ser dinámicos (producen o suscitan una acción) o estáticos (cuando la acción no avanza) —eco, sin duda, de la división entre *núcleo* y *catálisis* del propio Barthes (1984)—. Aparte de los elementos dinámicos y estáticos del relato, encontramos también diversos insertos, según Tomachevski (1978: 199-232) con funciones diversas: 1) compositiva: elementos necesarios para comprender el total del relato; 2) realista: elementos de ambientación, la historia puede funcionar sin ellos, entenderse sin ellos, pero estos lo hacen más completo y verosímil, y 3) estética: categoría donde caben el resto de los motivos que nos hablan de un «modo de ver» concreto.

Teniendo en cuenta las restricciones propias del medio del cómic a la hora de traducir —como las espaciales (Rodríguez, 2019: 112)—, estas tres categorías pueden ser de especial importancia a la hora de discernir qué elementos deberíamos priorizar en nuestra traducción para respetar la construcción del relato, que, como venimos apuntando, no solo pasa por lo que se dice, sino por el cómo se dice —por el aire que se deja en el bocadillo, por el tamaño de la fuente, por la manera que se deja respirar el texto, etc.—. A su vez, la diferenciación entre elementos dinámicos y estáticos podría trasladarse —con matices— a la diferenciación característica del cómic entre cartelas/cartuchos —espacios donde se insertan voces narrativas, no discurso directo— y los bocadillos, donde se presenta la acción mediante el discurso directo, espacio donde el tiempo interno del cómic sí que avanza. Esta diferenciación es fundamental a la hora de traducir, ya que en el discurso directo que se pre-

senta en los bocadillos sí que nos encontraremos el problema de la traducción de la oralidad, mientras que en las cartelas/cartuchos no.

3. Del relato fílmico a la enunciación de cada cómic

Habiendo repasado las diversas capas del concepto relato y sus elementos fundamentales, aunque de manera somera, damos un siguiente paso y nos detenemos específicamente en el relato fílmico y su manera de narrar. El objetivo es extraer relaciones pertinentes para pensar las características de la manera de narrar del cómic y las implicaciones que tiene esta para la traducción. Como apunta Rodríguez, «el desarrollo del cine y del cómic tuvo lugar de una forma prácticamente simultánea, de tal manera que uno y otro comparten similitudes fundamentales» (Rodríguez, 2017: 10). Así, del mismo modo que los estudios sobre traducción audiovisual, dadas las similitudes de ambos medios, han podido ser de utilidad para pensar la traducción del cómic —aunque esta merezca un espacio autónomo en los discursos teóricos, postura que compartimos con Rodríguez—, estamos viendo cómo los estudios fílmicos también aportan reflexiones productivas para pensar, leer y traducir el cómic.

Si entramos en la cuestión del relato fílmico, la comparación entre planos y enunciados es del todo errónea, del mismo modo que puede serlo la de viñetas y enunciados. Como veremos más abajo, la clave semiológica de lectura textual de un filme debe tomar en cuenta, por un lado, la manera en la que la significación emerge principalmente de las decisiones formales —piénsese que dicha afirmación es compartida de manera acrítica tanto por pensadores propios del *neoformalismo fílmico* (Bordwell, 1995); los herederos contemporáneos de la semiótica más estricta (Zumalde, 2011), o incluso aquellos pensadores que se apoyan en disciplinas tan alejadas como la que aquí nos ocupa como las intersecciones entre ciencia y audiovisual (Amaba, 2019)—. Por otro, la propia evolución del medio pone de manifiesto que prácticamente desde sus primeros pasos, la supuesta autonomía de aquellos planos «primitivos» que se muestran como aparentemente autónomos —y que hoy quizá podrían encontrarse, y habría mucho que discutir, en obras de creadores como James Benning o Nathaniel Dorsky— es un puro espejismo: no se puede acceder a la cuestión del significado de una película sin tener en cuenta las relaciones *seriales* entre los distintos planos que configuran una secuencia. Lo mismo sucede con el cómic: no podemos extraer el significado de las viñetas como enunciados aislados, sino, precisamente, de la unión *serial* que conforman; exentas, son objetos parciales, desgajados del relato (Pintor, 2017); de hecho, si no hacemos una lectura encadenada del relato, pueden darse graves problemas de traducción derivados de la falta de contexto. Por poner un solo ejemplo, en *Asterios Polyp* (David Mazzuchelli, 2009: 170), tenemos una secuencia en la que los diferentes momentos de una conversación alrededor de una mesa ocupan toda una página, saltándose la convención de la secuenciación clásica y lineal por viñetas, aunque se incluyen dos cuadros a modo de viñeta para destacar dos momentos concretos de la charla —cosa que afec-

ta, evidentemente, a la interpretación y la traducción de toda la conversación de los personajes—.

Sin embargo, el problema mayor —problema que, por cierto, no se puede trasponer a los debates sobre cómic y remarca la autonomía de este como campo de estudio— es si la clave del significado se encuentra, como señaló la escuela fenomenológica de los cincuenta, en la naturaleza del *tiempo fílmico* (Bazin, 2001) o si, por el contrario, reside en la *espacialidad* que surge del acto mismo del montaje (Català, 2019). De ahí que, en relación concreta con la traducción del cómic, bien podamos tomar como punto de partida alguna de las sugerencias que el propio Jost (1995) señaló a propósito de la naturaleza *exclusivamente mostrativa* de la imagen cinematográfica.

En un texto escrito podemos encontrarnos un enunciado como *María está triste*, mientras que en una imagen —ya sea fílmica o de un cómic— encontraremos rasgos en el rostro, la actitud o las palabras de María que exigen una participación *interpretativa* que apunte a una cierta tristeza. Más allá de todo ello, lo que realmente configura esa interpretación ni siquiera es el rostro mismo, sino las decisiones formales —angulación de cámara, dirección de arte, profundidad de campo, duración del plano— las que realmente permitirán que la *afección* del rostro sea profundamente recibida por quien recibe la imagen. Lo mismo sucederá con el cómic y con sus propios estilemas, aunque varíen de artista en artista: tamaño de la viñeta, el color, el uso de la tipografía, el tipo de perigrama del bocadillo, el tipo de vértice, la combinación de diversos tipos de viñetas para marcar ritmos diferentes, etc. Por poner dos ejemplos ilustrativos, uno cinematográfico y otro del mundo del cómic, para el primero tendríamos el uso compositivo del formato 4:3 y la densidad de las zonas vacías del encuadre que rodean a los protagonistas de *Ida* (Pawlikowski, 2013), que son mucho más elocuentes que los acontecimientos relatados o los diálogos pronunciados en el filme. De manera similar, en el cómic *Patience* (Fowles, 2016: 3), la recepción de una noticia que cambia la vida de los protagonistas hace que sus rostros—con un montaje de plano contraplano con las caras en primer plano— ocupen toda la página con dos viñetas agrandadas (una para cada uno, ocupando cada cual la mitad de la página) en las que se rompe la linealidad del diálogo con la superposición de bocadillos, como si hubiera que leer a la vez ambas viñetas. Estas dos viñetas de gran tamaño rompen con el relato de casi todo el resto del cómic, de tamaños más homogéneos y con más viñetas por página (7-8), cosa que hace avanzar el tiempo narrativo más rápido. Aquí, al detenerse en ese instante usando esa forma concreta, la enunciación detiene el tiempo del relato, que se queda colgado en el intercambio de palabras de la pareja.

Así, volviendo al campo fílmico, la pregunta por la significación cinematográfica no puede resumirse simplemente en una pura equivalencia lingüística ni, como apuntó el propio Bazin (2001) al final de «Ontología de la imagen fotográfica», en una pura cuestión sobre la existencia de un lenguaje cinematográfico. Ciertamente, Jost lleva razón cuando señala que, a la hora de pensar el cine en términos semióticos, no podemos reducir el plano a una palabra (no hay correspondencia de equivalencia en un solo término para un plano), pero tampoco

parece muy sensato seguir su consejo de trazar una equivalencia entre plano y enunciado. Sí que acierta cuando afirma que «todo plano contiene virtualmente una pluralidad de enunciados narrativos que se superponen hasta recubrirse cuando el contexto nos ayuda» (Jost, 1995: 30) —cosa que también sucede en el cómic—, pero resulta inevitablemente incompleto en lo que a la totalidad de los procesos de significación sobre la imagen se refiere.

Ciertamente, y como apuntábamos hace unos epígrafes, la superación de estos enfoques semióticos vino dada por esa obra mayor firmada por Jean Mitry (1991) en la que, tomando a Metz o a Einsestein como interlocutores privilegiados, realizó una suerte de corrección total de los planteamientos semiológicos. En cierta medida, los mimbres de aquella apuesta ya se encontraban de manera seminal en un trabajo tan relevante como su anterior *Estética y psicología del cine* (1978), en el que desplegaba dos ideas que bien podrían trasponerse a la interpretación del cómic: la idea de que no hay un único elemento autónomo en el relato cinematográfico (léase aquí plano, viñeta, secuencia...) y la confirmación de que cada imagen funciona como un mecanismo de *compresión* de los elementos del mundo que implica una abstracción interpretativa que genera una pluralidad en los procesos hermenéuticos. Una pluralidad que, a su vez, apunta a la apertura de cara a la traducción, que tiene que asumir la responsabilidad derivada de la interpretación que hace del texto. Esto refuerza el estatus de obra de autoría derivada de esta y justifica que genere derechos de autor. Por ello, la idea de que cada componente visual puede leerse como un *signo* es, sin duda, de la mayor relevancia, y fundamental para repensar la postura de quienes traducen cómic tanto en términos de praxis traductora como éticos y jurídicos.

Ahora bien, siguiendo con la crítica de Mitry, la diferencia clave reside en su voluntad de encarar el análisis filmico *sin tomar en consideración los elementos derivados de la lingüística*, esto es, sin toda la herencia que se había recibido de manera acrítica de la teoría de la literatura y que, a su juicio, había generado una nómina importante de aberraciones interpretativas y metodologías hermenéuticas completamente erradas:

«Por mucho que [yo] haya sido el primero en decir: *la semiología puede y debe apoyarse sobre la lingüística, pero no se confunde con ella*, su error —a mi entender— y el de todos los semiólogos que han examinado la cuestión (Garroni, Eco, Pasolini y otros) fue partir de modelos lingüísticos, de buscar analogías y funciones diferentes en lugar de partir de un análisis de las unidades mínimas del mensaje cinematográfico y de examinar el funcionamiento haciendo tabla rasa de toda idea de código, de gramática o de sintaxis» (Mitry, 1990: 18).

Como queda a la vista, la apuesta de Mitry es absolutamente radical y pone en jaque una gran nómina de los trabajos desarrollados, aparentemente, bajo su propia inspiración. Ciertamente, defiende la existencia de un «lenguaje cinematográfico», si bien su lógica se encuentra única y exclusivamente en el propio hecho filmico, y, por lo tanto, es necesariamente reinven-

tado, fagocitado o adaptado de manera única en cada película. Pensemos, por ejemplo, en una cuestión tan básica como el *racord*, aparente piedra de toque de los procesos de comprensión e interpretación de cualquier película narrativa convencional. Un simple plano/contraplano puede ser adoptado de manera acrítica por el espectador, pero la propia película puede imponer también una fórmula compositiva que lo quiebre —los célebres saltos espaciotemporales de *Muerte de un ciclista* (Juan Antonio Bardem, 1955), el uso del descentramiento de los personajes en *Deseando amar* (Wong Kar-Wai, 2001) o el rodaje de cada plano mediante un salto frontal de ciento ochenta grados como el de *Enma* (Pablo Larraín, 2019)—. Para entender la gramática de Mitry resulta necesario señalar al menos tres parámetros: la *materialidad irrepitable* de cada objeto que se sitúa delante de la cámara, los aspectos propios de la puesta en forma y, finalmente, el montaje.

Como es obvio, el cómic se configura a partir de las dos últimas, si bien la *reproducción* de ciertos elementos icónicos en el interior de cada viñeta —una mesa, un edificio reconocible, un traje— arrastra de alguna manera esa suerte de *esencialidad* del objeto representado que lo hace al mismo tiempo único y reconocible. Lo más relevante para nuestro estudio es la defensa a ultranza de que dichos tres elementos —a los que habría que sumar, ahora, los específicos de los lenguajes del cómic, desde el uso de la tipografía a la disposición narrativa de la página, el tamaño de las viñetas, el tipo de bocadillos, etc. (Gasca y Gubern, 2011)— obligan a quienes los traducen y los analizan a tomar cada caso desde una perspectiva necesariamente única e irrepitable.

4. A modo de conclusión

El repaso que hemos planteado por elementos propios de la narratología y de los estudios filmicos que tienden puentes con el cómic, además de la problemática que plantea la confusión de plano/viñeta con enunciado, así como la asunción de la existencia de un único lenguaje tanto cinematográfico como del cómic, nos permite plantear la pertinencia de abordar cada objeto de estudio/traducción asumiendo que este tiene un *lenguaje propio* que debe experimentarse más desde sus desviaciones de las normas que desde una suerte de método mecánico de traducción. Ahondando en la crítica de la unicidad del lenguaje cinematográfico y que aquí trasladamos al del cómic:

«Cada película impone y determina las leyes que le son propias, no estando las codificaciones que supone más que en función de un contexto imperativo. Mientras que las estructuras significantes preexisten a la expresión verbal, no preexisten a la película: *dependen de ella* y, por este hecho, no son exportables» (Mitry, 1990: 94).

En nuestro caso, además de plantear que cada cómic también impondrá y determinará sus propias leyes, hay que remarcar que las estructuras significantes del cómic *no son únicamente las del lenguaje verbal*. Teniendo estos dos aspectos en cuenta,

en el ejercicio de la traducción tampoco pueden exportarse normas, usos o patrones previos —mucho menos, aventuramos aquí, pretender que el uso de la traducción automática, que ya se está explorando en el ámbito de la traducción literaria (Toral y Way, 2015, entre otros), pueda ser eficaz—. Será precisamente la singularidad de cada cómic lo que nos permita reafirmar la singularidad de cada traducción y del lenguaje que esta inventa para trasladar el relato de partida.

El hecho de que cada cómic, igual que sucede con las películas, desarrolle su propio mecanismo de enunciación y su propio lenguaje —que a veces coincidirá con las convenciones y a veces se separará de ellas, en especial, cuando destaque el valor autoral de la obra y no esté tan desdibujado en productos más serializados y cercanos al formato de las franquicias— obliga a quien traduce a conocer en profundidad los diferentes lenguajes del cómic y sus múltiples maneras de significar —del mismo modo, que, por ejemplo, para traducir narrativa tendremos que manejar referentes literarios de diferentes corrientes, con los recursos narrativos y estilísticos asociados a cada una de ellas—.

Solo teniendo un amplio abanico de referentes de elementos significantes del cómic se podrán detectar aquellos aspectos específicos de la manera de enunciar de cada obra y enhebrar esa singularidad en la traducción. Esta postura, a su vez, refuerza el papel de los traductores y las traductoras de cómics como agentes especializados en una rama del mundo editorial que cada vez requiere mayor profesionalización ante la creciente presencia que tiene este medio en el sector (Mayor, 2021: 11). Reforzar su especificidad y valor dentro del sistema literario no puede sino redundar en las condiciones materiales de su desempeño —en términos tanto de tarifas como de contratos o reconocimientos—. A su vez, esa especialización, sin duda, también deberá partir del propio mundo académico, tanto de su vertiente investigadora como docente, donde la traducción del cómic, tradicionalmente, ha tenido un papel secundario o prácticamente inexistente y, en el mejor de los casos, no ha sido más que un apéndice de la traducción literaria.

Referencias bibliográficas

- Amaba, Roberto (2019): *Narración y materia: supervivencias de la imagen cinematográfica*. Santander: Shangrila.
- Antonio Toral y Andy Way (2015): «Machine-assisted translation of literary text: a case study», *Translation Spaces*, 4 (2): 241-268.
- Bal, Mieke (1985): *Teoría de la narrativa: una introducción a la narratología* (Traducción al español de Javier Franco Aixelá). Madrid: Cátedra.
- Barthes, Roland (1970): *S/Z*. París: Seuil.
- Barthes, Roland (1984): *Le bruissement de la langue*. París: Seuil.
- Barthes, Roland; Algirdas Julius Greimas, Claude Bremond, Jules Gritti, Violette Morin, Christian Metz y Tzvetan Todorov (1966/1970): *Introducción al análisis estructural de los relatos* (Traducción al español de Beatriz Dorriots). Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Bazin, André (1962/2001): *¿Qué es el cine?* (Traducción al español de José Luis López Muñoz). Madrid: Rialp.
- Bergson, Henri (1903/2004): *Introducción a la metafísica* (Traducción al español de Manuel García Lorente). México: Porrúa.
- Bordwell, David (1989/1995): *El significado del filme: inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica* (Traducción al español de Jostxo Cerdán y Eduardo Iriarte). Barcelona: Paidós.
- Burch, Noël (1980/2008): *Praxis del cine* (Traducción al español de Ramón Font). Madrid: Fundamentos.
- Burch, Noël (1990/1987): *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico* (Traducción al español de Francisco Llinas). Madrid: Cátedra.
- Calabrese, Omar (1984/1987): *El lenguaje del arte*. Barcelona: Paidós.
- Casetti, Francesco (1986/1996): *El film y su espectador* (Traducción al español de Anna L. Giordano Gramegna). Madrid: Cátedra.
- Català, Josep María (2019): *La puesta en imágenes. Conceptos de dirección cinematográfica*. Santander: Shangrila.
- Celotti, Nadine (2008): «The Translator of Comics as a Semiotic Investigator», en Federico Zannettin (ed.): *Comics in Translation*. Londres: Routledge.
- Cuñarro, Liber y José Enrique Finol (2013): «Semiótica del cómic: códigos y convenciones», *Signa*, 22: 267-290.
- Djukich, Dobrila De N. y María Inés Mendoza (2010): «El cómic: compromiso social con la cotidianidad», *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 11 (1): 44-70.
- Eco, Umberto (1964/1988): *Apocalípticos e integrados* (Traducción al español de Andrés Boglear). Barcelona: Lumen.
- Eco, Umberto (1990/1992): *Los límites de la interpretación* (Traducción al español de Helena Lorenzo Miralles). Barcelona: Lumen.
- Even-Zohar, Itamar (1979): «Polysystem Theory», *Poetics*, 1: 1-2.
- Font, Domènec (2002): *Paisajes de la modernidad. Cine europeo, 1960-1980*. Barcelona: Paidós.
- Fowles, Daniel (2016): *Patience*. Seattle: Fantagraphics.
- Galán Fajardo, Elena y José Carlos Rueda Laffon (2016): «Those wars are also my war: an approach to practices of postmemory in the contemporary Spanish comic», *Catalan Journal of Communication and Cultural Studies*, 8 (1): 63-77.
- García Pérez, Manuel (2006): *Semiótica de la descripción en publicidad, cine y cómic*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Gasca, Luis y Ramón Gubern (2011): *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Gauldreault, André y François Jost (1990/1995): *El relato cinematográfico* (Traducción al español de Núria Pujol). Barcelona: Paidós.
- González Hortigüela, Tecla (2011): «Aproximación a la problemática de la enunciación: el lugar del sujeto en el texto artístico», *ZER: Revista de Estudios de Comunicación = Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, 14 (27): 149-163. <<https://doi.org/10.1387/zer.2404>>.

- Gómez Tarín, Francisco Javier y Javier Marzal Felici (2015): *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales: herramientas para el análisis fílmico*. Madrid: Cátedra.
- Gómez Tarín, Francisco Javier (2011): *Elementos de narrativa audiovisual*. Santander: Shangrila.
- Gómez Tarín, Francisco Javier (2006): *Discursos de la ausencia: elipsis y fuera de campo en el texto fílmico*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca. Institut Valencià de Cinematografia Ricardo Muñoz Suay.
- González Requena, Jesús (1992): *S. M. Eisenstein: Lo que solicita ser escrito*. Madrid: Cátedra.
- González Requena, Jesús (2006): *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid: Castilla Ediciones.
- Greimas, Algirdas Julius (1983/1989): *Del sentido II: ensayos semióticos* (Traducción al español de Esther Diamante). Madrid: Gredos.
- Groensteen, Thierry (1999): *Système de la bande dessinée*. París: Presses universitaires de France.
- Harnoncourt, Nikolaus (1986/2011): *La música como discurso sonoro. Hacia una nueva comprensión de la música* (Traducción al español de Juan Luis Milán). Barcelona: Acantilado.
- Higueras Flores, Rubén y Aarón Rodríguez Serrano (2018): *La escritura (in)visible. 50 películas esenciales para estudiar el cine clásico*. Barcelona: UOC.
- Hirsch, Marianne (2008): «The Generation of Postmemory», *Poetics Today*, 29 (1): 103-128.
- Houppermans, Sjeff; Peter Liebrechts, Jan Baetens y Otto Boele (2018): «A Modernist “Attempt At Cinema”: The “Impurity” of Pierrot Le Fou», *Modernism Today*, 72: 219-235.
- Jiménez Varea, Jesús (2016): «El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios», *Ámbitos*, 15: 121-209.
- Lacassin, Francis (1972): «The Comic Strip and Film Language», *Film Quarterly*, 26 (1): 11-23.
- Machado, Arlindo (2009): *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Barcelona: Gedisa.
- Marzal Felici, Javier (2007): *Cómo se lee una fotografía: interpretaciones de la mirada*. Madrid: Cátedra.
- Mayor, Carlos (2021): «Reflexiones sobre el proceso de traducción de un cómic a partir de la nueva edición de Persepolis», *Estudios de Traducción*, 11: 11-20.
- Mayoral, Roberto; Dorothy Kelly y Natividad Gallardo (1988): «Concept of constrained translation. Non-linguistic perspectives of translation», *Meta: Journal des traducteurs/ Meta: Translators’ Journal*, 33: 356-367.
- Mazzucchelli, David (2009): *Asterios Polyp*. Nueva York: Pantheon Books.
- Metz, Christian (1968/2002): *Ensayos sobre la significación en el cine* (Traducción al español de Carles Roche y Josep Torrell). Barcelona: Paidós.
- Mitry, Jean (1965/1978): *Estética y psicología del cine* (Traducción al español de René Palacios). Madrid: Siglo XXI.
- Mitry, Jean (1987/1991): *La semiología en tela de juicio: cine y lenguaje* (Traducción al español de María del Mar Llinares). Madrid: Akal.
- Ponce Márquez, Núria (2009): *La traducción del humor del alemán al castellano. Un análisis contrastivo-traductológico de la versión castellana del cómic Kleines Arschloch de Walter Moers*. Tesis doctoral: Universidad de Sevilla.
- Pintor Iranzo, Iván (2017): *Figuras del cómic: forma, tiempo y narración secuencial*. Barcelona: Aldea Global.
- Quintana, Àngel (2003): *Fábulas de lo visible: el cine como creador de realidades*. Barcelona: Acantilado.
- Rodríguez Abella, Rosa María (2016): «Mímesis de la oralidad y cómic», *La Torre Di Babele*, 12: 195-219.
- Rodríguez Rodríguez, Francisco (2017): *La traducción del cómic franco-belga: el caso de Jerry Spring. Estudio descriptivo y análisis traductológico*. Tesis doctoral: Universidad de Córdoba.
- Rodríguez Rodríguez, Francisco (2019): *Cómic y traducción: preliminar teórico-práctico de una disciplina*. Madrid: Síndesis.
- Roig-Villa, Rosabel (2016): «Análisis semiótico-discursivo del cómic como estrategia pedagógica», en *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Barcelona: Octaedro.
- Tomachevski, Boris (1925/1978): «Temática», en Tzvetan Todorov (ed.): *Teoría de la literatura de los formalistas rusos* (Traducción al español de Ana María Nethol). Madrid: Biblioteca Nueva, pp.: 199-232.
- Tronsgard, Jordan (2017): «Drawing the past: the graphic novel as postmemory in Spain», *Romance Notes*, 57 (2): 267-279.
- Vacche, Angela Dalle (1995): «Jean-Luc Godard’s Pierrot Le Fou: cinema as collage against painting», *Literature/Film Quarterly*, 23 (1): 39-54.
- Valero Garcés, Carmen (2017): «La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados», *TRANS. Revista de Traductología*, 4: 75-88.
- Vidal, Jesús Castillo (2004): «Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic», *El profesional de la información*, 13 (4): 248-71.
- Zanettin, Federico (2008): *Comics in Translation*. Londres: Routledge.
- Zumalde, Imanol (2002): *Los placeres de la vista: mirar, escuchar, pensar*. Valencia: Institut Valencià de Cinematografia Ricardo Muñoz Suay.
- Zumalde, Imanol (2006): *La materialidad de la forma fílmica: crítica de la (sin)razón postestructuralista*. Bilbao: Euskal Herriko Unibertsitatea. Argitaipen Zerbitzua.
- Zumalde, Imanol (2011): *La experiencia fílmica: cine, pensamiento y emoción*. Madrid: Cátedra.
- Zumalde, Imanol y Santos Zunzunegui (2015): «Con la verdad por delante (o por detrás). Apuntes sobre la verosimilitud de la imagen», *Quintana*, 14: 247-259.
- Zunzunegui, Santos e Imanol Zumalde (2019): *Ver para creer: avatares de la verdad cinematográfica*. Madrid: Cátedra.