

Oralidad, hibridación y lenguajes de especialidad en la traducción de medicina gráfica

Francisco Rodríguez Rodríguez *

Resumen: En la última década, el concepto de medicina gráfica ha ido cobrando relevancia por sus múltiples aplicaciones. Destacan, en particular, su empleo para facilitar la comunicación sobre la salud o su carencia entre pacientes y profesionales, el acceso a la información, la didáctica o para acercar la realidad de determinadas enfermedades al público general.

Estas obras, que unen medicina y cómic, podrían ser agrupadas en un género paradigmático cuyas características recurrentes son el carácter autobiográfico y la presencia de lenguajes de especialidad. Muchas de ellas han de ser traducidas, tarea para la cual es imprescindible conocer la naturaleza verboicónica de tales obras, que implica, además, la emulación de la oralidad y la interrelación de códigos.

Palabras clave: cómic, interrelación de códigos, medicina gráfica, oralidad prefabricada, traducción especializada.

Orality, Hybridity, and Specialist Language in the Translation of Graphic Medicine

Abstract: In the last decade, the concept of 'graphic medicine' has become increasingly relevant due to its multiple applications. The practice has been used to facilitate communication about health or the lack of it between patients and professionals, improve access to information, and raise awareness of the reality of certain diseases among the general public.

These works, which present medical themes in a comic format, may be grouped into a paradigmatic genre whose recurring characteristics are their autobiographical nature and use of specialist language. Many require translation and translators should be aware of the verboiconic nature of these works, which involves emulating orality and observing interrelated codes.

Key words: comic, graphic medicine, interaction of codes, prefabricated orality, specialised translation.

Panacea@ 2021; XXII (54): 48-62

Recibido: 09.XI.2021. Aceptado: 11.XI.2021.

1. Introducción

El origen del cómic¹, tal y como lo entendemos en la actualidad, se remonta, según Barrero (2011: 17), a las obras de un grupo de autores londinenses creadas entre 1829 y 1830. El autor atribuye, además, al ginebrino Rodolphe Töpffer —considerado «el padre de la historieta»— y a sus *Histoires en estampes* el mérito no solo de producir narraciones verboicónicas densas, extensas y en un soporte concreto —el libro apaisado—, sino de reflexionar sobre las posibilidades que ofrecía aquel nuevo medio en torno a la década de 1830.

Cabría esperar que, desde entonces, el cómic podría haberse asentado como arte con entidad propia. La realidad es que todavía hoy parece tener que reivindicar su ubicación entre otras formas de expresión. Las razones son múltiples, como apunta Groensteen (1999: 151), quien señala en particular que, a menudo, se ha concebido el cómic como una «sucursal» o un «subproducto de la literatura». Precisamente, intentar emparentarlo con la literatura no ayuda a alcanzar la legitimación que merece, habida cuenta de sus especificidades. Parece, no obstante, que se va produciendo en los últimos años un cambio de paradigma al respecto, y el denominado *noveno arte* encuentra su espacio en la industria editorial, en encuentros académicos, en medios de comunicación e incluso en la formación. Gracias a su naturaleza y a las particularidades expresivas que presenta, sostiene Altarriba (1996: 9), es un medio propicio para todo tipo de intercambios, relacionándolo así con la pintura, la literatura, el teatro o el cine.

Más allá del reconocimiento cultural que le corresponde por derecho, el cómic ha sido objeto de reflexión y de estudio bajo distintos prismas desde las últimas décadas del siglo xx. Los géneros que puede albergar se han ido diversificando, y en la actualidad presenta formas dispares y aborda multitud de temáticas. Tal es el caso del tándem que conforman la medicina y el cómic, independientemente de la finalidad que se persiga con su creación —divulgativa, informativa, didáctica o de mero entretenimiento— y de la difusión que alcancen las obras publicadas bajo el paraguas de la denominada *medicina gráfica*. Una prueba del interés que despierta esta etiqueta es el número 9 de la revista *Tebeosfera*, coordinado por la doctora Mayor Serrano (2018^a), en cuyo editorial pone de relieve la proliferación tanto de obras —algunas de ellas reconocidas y galardonadas a nivel internacional— como de estudios y eventos relacionados con esta modalidad.

En este trabajo ponemos el foco en la traducción, para lo cual

* Universidad Pablo de Olavide, Sevilla (España). Dirección para correspondencia: frodrod@upo.es.

esbozaremos las principales características del lenguaje del cómic, determinadas por la interacción de los distintos códigos semióticos que articulan la narrativa verboicónica. Además, nos detendremos en el rasgo común de toda historieta: la emulación de la oralidad —denominada *oralidad prefabricada* o *fingida*— y cómo esta condiciona la labor del traductor. Asimismo, dada la naturaleza de los textos en las obras de medicina gráfica, veremos que, con frecuencia, se trata de relatos autobiográficos que presentan campos temáticos cuya traducción se acerca a los mecanismos que se ponen en práctica a la hora de trasvasar a otras lenguas los textos médicos. No obstante, se observa el fenómeno de la hibridación léxica y semántica, puesto que, para dotar de verosimilitud a las intervenciones de los personajes y a los diálogos, es imprescindible que estos empleen recursos discursivos propios de la lengua oral que implican, en algunos casos, un registro coloquial.

Al abordar este campo de estudio, los retos de traducción que nos han parecido más significativos han sido la interrelación de códigos semióticos y cómo se condicionan entre sí, deteniéndonos, como es obvio, en el código verbal. Pondremos también de manifiesto los rasgos de oralidad prefabricada según la clasificación de Sinagra (2014) —o, siguiendo su denominación, «marcas de la oralidad en el cómic»— y los procedimientos que se han puesto en marcha en su traducción. Dada su relevancia, presentaremos por último de forma sucinta los resultados de nuestro trabajo en cuanto al nivel de análisis léxico-semántico.

Como objeto de estudio hemos seleccionado una novela gráfica de Lou Lubie publicada por primera vez en Francia en 2016, *Goupil ou face*. Más adelante justificaremos nuestra elección y explicaremos brevemente algunas cuestiones sobre la publicación de este cómic —que se ajusta con claridad a las características de la medicina gráfica— y su traducción.

1.1. Objetivos

La finalidad principal que perseguimos en este trabajo es indagar en las normas que gobiernan en la traducción de obras de medicina gráfica, si bien, por motivos de extensión, presentaremos solo los rasgos que nos parecen más significativos o aquellos que merecen nuestra atención.

Para la consecución de tal objetivo, nos hemos planteado otros objetivos secundarios, que señalamos a continuación:

Enumerar los rasgos más relevantes del cómic desde una perspectiva semiótica, subrayando la importancia que tiene la interacción de los distintos códigos y cómo esta última puede afectar a la traducción.

Explicar la importancia que tiene la recreación de la oralidad —un fenómeno denominado *oralidad prefabricada* u *oralidad fingida*— en el cómic.

Ubicar y definir la medicina gráfica como género diferenciado de otros.

Presentar los rasgos más paradigmáticos de la medicina gráfica, a saber: el frecuente carácter autobiográfico de los relatos y la presencia de lenguajes de especialidad que se hibridan con la lengua común.

Realizar un somero análisis traductológico de la obra elegida como objeto de estudio con el fin de comprobar en qué medida afectan la oralidad prefabricada y el lenguaje de especialidad en el proceso de traducción en la medicina gráfica.

1.2. Metodología

El fundamento teórico en el que se asienta este trabajo es el enfoque descriptivista de los estudios de traducción (EDT) y, en particular, la obra de Gideon Toury (2014) *Los estudios descriptivos de traducción y más allá: metodología de la investigación en estudios de traducción*. Adscribiéndonos al polisistema del cómic y, más concretamente, a la medicina gráfica, la aplicación de una metodología descriptivista de corte exploratorio nos ayuda a llevar a cabo un análisis traductológico centrado, como hemos dicho, en la presencia de rasgos de oralidad en el texto, además del nivel léxico-semántico por la importante presencia de terminología perteneciente al ámbito de la medicina y de disciplinas conexas. De este modo, se puede determinar qué normas gobiernan en el trasvase a otras lenguas de las obras de medicina gráfica que se presentan bajo la forma de cómic.

Para poder entender cómo funciona la lengua en este tipo de creaciones, veremos en un primer momento que aquella puede ser considerada un código más y que, cuando interactúa con otros códigos, se produce un sentido. A tal efecto, estableceremos algunos rasgos definitorios sirviéndonos de los estudios que abordan la cuestión. En particular, adaptaremos a nuestras necesidades el modelo que propone Sinagra (2014), que establece lo que denomina *marcas de la oralidad* en el cómic, distinguiendo entre marcas paralingüísticas y marcas lingüísticas. Estas categorías están, a su vez, divididas en otras subcategorías que serán ilustradas, cuando proceda, mediante algunos ejemplos en el apartado destinado al análisis traductológico. A esto añadimos un epígrafe destinado a poner de relieve la importancia que tiene la terminología —y su traducción— en un cómic perteneciente al género de la medicina gráfica.

2. El cómic y su lenguaje

Antes de avanzar en el esbozo de las principales características que presenta el cómic, queremos subrayar que evitaremos referirnos a él como *género* o *subgénero*, unas denominaciones que reservaremos para categorizar las obras atendiendo a criterios narrativos y formales. Coincidimos con Peeters (2003: 6) en la amalgama que se da con frecuencia entre *género* y *medio*, siendo esta última denominación, en nuestra opinión, más pertinente, puesto que atribuye al cómic su entidad propia como forma de expresión.

Por una cuestión de extensión, no profundizaremos ampliamente en la caracterización de los rasgos que presenta el lenguaje del cómic. Si pretendemos señalar los más importantes, es inevitable hablar de la interacción entre imagen y palabra como rasgo definitorio, además de otros códigos semióticos de cuya interrelación surge un sentido unitario. Umberto

Eco (1988: 153-159) sostiene que los diversos elementos iconográficos cuentan con una amplia gama de convenciones, de tal manera que se constituye un verdadero repertorio simbólico, razón por la cual habla de una semántica del cómic.

Así pues, aunque el enfoque narratológico nos parece de sumo interés al abordar el estudio del cómic², optamos por el semiótico, una cuestión que ya hemos desarrollado en trabajos anteriores (Rodríguez Rodríguez, 2019: 45-48). En esta línea, Cuñarro y Finol (2013: 268) defienden que el lenguaje de los cómics se compone de códigos lingüísticos, icónicos, cromáticos y gráficos. Resulta obvio decir que, en traducción, el código lingüístico es el más importante de todos, pero no podremos perder de vista la interrelación de códigos como la característica que hace del medio lo que es. La labor del traductor, por tanto, estará determinada —y condicionada— por este rasgo definitorio. Nos alejamos, de este modo, de los presupuestos, en buena medida restrictivos, que impone el concepto de traducción subordinada³, y concluimos que podemos servirnos de esta rica interacción de códigos semióticos a la hora de traducir un cómic.

Si nos referimos al código textual propiamente dicho, hemos de señalar las cuatro áreas distintas en las que, según Celotti, pueden recogerse los mensajes verbales: bocadillos, cartelas, títulos y paratextos lingüísticos, definiendo estos últimos como «[t]he verbal signs outside the balloon and inside the drawing: inscriptions, road signs, newspapers, onomatopoeia, sometimes dialogues, and so on» (Celotti, 2008: 38-39). Es esencial subrayar aquí que, con frecuencia, los cómics presentan en su discurso un carácter eminentemente dialogístico. En los bocadillos o globos se recogen las intervenciones o los pensamientos de los personajes, y pueden tener las más diversas formas —ovalada, circular, rectangular, nube, dientes de sierra, etc.— en función del modo oracional, del volumen de voz que se pretende emular, del discurso y hasta del contexto.

Las cartelas —o cartuchos—, que Barrero (2015: 60) define como «espacio generalmente cerrado en el cual se inscribe un texto que aporta información sobre el relato de la historieta», sirven para contener imágenes y se ubican entre viñetas, separadas de ellas o incrustadas en la estructura de las mismas. Tomando como base las teorías de Barthes (1964: 44), las cartelas pueden cumplir dos funciones: la de *ancrage* —‘anclaje’— y la de *relais* —‘relevo’—. La primera refuerza el sentido cuando una imagen es polisémica o admite distintas interpretaciones. En cuanto a la función de relevo, adapta o modifica la ubicación espacial o el ritmo temporal. Por último, estos espacios pueden ser empleados para recoger la voz en *off* del narrador —ya sea omnisciente o no—, los pensamientos de los personajes o incluso diálogos.

A partir de la definición de los paratextos lingüísticos de Celotti (2008: 38-39) —que recogíamos más arriba—, estos se suelen encontrar representados en la propia ilustración, pero fuera de los bocadillos. Algunos ejemplos son los rótulos, las inscripciones, los titulares de periódicos, las señales de tráfico, las onomatopeyas —ya procedan de personas, animales u objetos— o emulando una pantalla, entre otros. De acuerdo con la autora, los paratextos cumplen tanto la función visual como la

verbal, y corresponde al traductor decidir a cuál de tales funciones darle prioridad, si bien en muchos casos será el editor quien determine cómo actuar, independientemente de la pertinencia o no desde un punto de vista traductológico.

Volviendo a la cuestión de la relación que guardan texto e imagen, resultan de particular interés las observaciones de Masson (1985: 89):

Texte et dessin forment un tout aussi peu dissociable que le signifiant et le signifié d'un unique signe, et l'analyste, qui est bien forcé de distinguer l'un et l'autre, ne peut qu'imparfaitement rendre compte de la sensation du lecteur qui opère au niveau inconscient une lecture synthétique.

No es necesario afirmar que, en nuestro estudio, la traducción interlingüística es la de mayor relevancia. Dicho esto, no es posible abordar la traducción de cómics separando el texto de la imagen y viceversa. Para Celotti (2008: 43), los lectores habituales de cómics aprehenden con facilidad las relaciones de complementariedad que mantienen el código verbal y el visual. Quienes no lo son —como puede suceder con los traductores que no conocen su lenguaje propio— tienden a no interpretar de manera simultánea ambos mensajes y a centrarse exclusivamente en el código verbal. Buena parte de los errores que se cometen en este tipo de traducción, por obvio que parezca, vienen dados por la falta de interrelación entre aquellos dos mensajes. En consecuencia, cuando traducimos, hemos de considerar, además del propio texto, los códigos icónicos, cromáticos y gráficos que señalan Cuñarro y Finol.

3. La recreación de la oralidad en el cómic

Una de las características de toda historieta que ineludiblemente debemos señalar es la oralidad, puesto que se trata de un rasgo que predomina en la narrativa textual del cómic y que condicionará, por ende, su traducción.

Koch y Oesterreicher (2007: 26-27) sostienen que, cuando al menos dos participantes en un acto comunicativo establecen un contacto entre sí —en muchas ocasiones de forma alterna—, asumen los roles de emisor y receptor. A partir de ese acto nace un mensaje, un discurso o un texto referidos a objetos y circunstancias de la realidad extralingüística. Tanto el emisor como el receptor se sumergen en campos deícticos personales, espaciales y temporales, lo cual ocurre en el marco de unos contextos concretos y en unas condiciones emocionales y sociales.

Dado el carácter dialogístico que presenta el código verbal en el cómic, además de otros elementos que dotan de verosimilitud a los textos y que veremos a continuación someramente, no podemos pasar por alto este rasgo definitorio. Así, partiendo del concepto de Koch y Oesterreicher (2007: 34) de un *continuum* hablado/escrito en el que existirían los dos polos extremos de inmediatez y distancia comunicativas, se ubican todas las posibilidades entre la oralidad y la escrituralidad. Para poder

determinar en qué lugar de dicho *continuum* se podría situar la narrativa textual de los cómics, qué grado de espontaneidad presenta y qué distancia separa a los actores de la comunicación —autor y lector—, recogemos las observaciones de Gadet y Guérin (2018), que a su vez parten del modelo de Koch y Oesterreicher:

«[...] la réflexion sur la relation oral/écrit amène à parler non d'opposition, mais de continuum dont les pôles concernent les productions émergeant de situations de communication favorisant soit le spontané soit les productions contraintes. Communiquer par écrit incite ainsi à se situer vers le second pôle du continuum : écrire implique une élaboration contrainte par la distance physique et/ou symbolique qui sépare les acteurs de la communication» (Gadet y Guérin, 2008: 22).

Una vez establecidas estas matizaciones, conviene señalar la crucial distinción que existe entre el discurso oral espontáneo y el discurso oral elaborado. Este concepto es denominado, dependiendo de los autores, *oralidad fingida* u *oralidad prefabricada*. Para Brumme (2008: 10) no es tarea fácil encontrar el lugar que ocupa la oralidad fingida, una modalidad específica y estructurada que se encuentra entre la oral y la escrita o, para ser más precisos, entre los polos del lenguaje de inmediatez comunicativa y el lenguaje de distancia comunicativa. En palabras de la autora, no se trata de una mera plasmación del lenguaje coloquial en un texto escrito, sino que se produce una intervención por parte del autor, que selecciona determinados rasgos típicos de la oralidad y que «construye determinada ilusión de un lenguaje hablado» (Brumme, 2008: 7).

Es innegable que el cómic corresponde perfectamente a esta concepción. El guionista, cuando lo considera oportuno y con objeto de reproducir el habla oral, realiza modificaciones que buscan alcanzar el mayor efecto de naturalidad posible. Baños (2009: 401), por su parte, refiriéndose a las características que comparten los textos audiovisuales⁴, que se podrían ampliar de igual modo a los textos de las historietas, pone de manifiesto que el particular modo discursivo que presentan tales textos —escritos para ser dichos fingiendo espontaneidad— repercute directamente en la labor del traductor. Esto implica el conocimiento y el dominio de los mecanismos con que cuenta su lengua para emular el registro oral espontáneo. Dicho de otro modo, el traductor es un segundo guionista que ha de trasladar las intervenciones de los personajes para que, al leerlas, resulten naturales y espontáneas.

Sinagra (2014: 89) fundamenta su investigación en torno a la noción de la oralidad presente en el cómic y, partiendo de las ideas de Koch y Oesterreicher, identifica distintos procedimientos que emplean los historietistas para que «se oiga hablar» a los personajes. La autora aborda las manifestaciones de la oralidad en el cómic y su traducción, para lo cual distingue entre los dos grandes grupos de lo que denomina *marcas de la oralidad* que se dan en el cómic: las paralingüísticas y las lingüísticas (2014: 90-94). A su vez, divide las primeras en marcas fonografológicas y visuales, de orden tipográfico, de puntuación y estilísticas.

Por su parte, las marcas lingüísticas se dividirían en marcas gramaticales, sintácticas y registros.

Las marcas paralingüísticas fonografológicas y visuales representan distintos volúmenes de voz (gritos, susurros, etc.) o la velocidad de dicción (rapidez o lentitud). La tipografía se agranda, se alarga, cambia de color y de aspecto —tanto dentro como fuera del bocadillo— con objeto de que el lector «oiga» el sonido. Las mayúsculas y las negritas cumplen unas funciones similares. Los signos de puntuación atribuyen un «énfasis de la oralidad», poniendo de manifiesto la ira, el asombro o la perplejidad de los personajes. Los puntos suspensivos —estrechamente vinculados con las marcas lingüísticas de oralidad— se emplean para indicar las dubitaciones, las frases inconclusas, las interrupciones, etc.

En la siguiente tabla recogemos, a modo de resumen, las marcas de la oralidad según Sinagra, de las que daremos cuenta en el apartado destinado al análisis traductológico:

TABLA 1. *Las marcas de la oralidad*
(Sinagra, 2014: 90-94)

Marcas de la oralidad	
Marcas paralingüísticas	Marcas lingüísticas
fonografológicas y visuales tipográficas de puntuación estilísticas	de gramática de sintaxis de registro

4. La medicina gráfica como género en el cómic

Si los estudios sobre traducción de cómics son relativamente recientes, los de medicina gráfica lo son aún más. Mayor Serrano (2018^b) se adentra en este ámbito y, basándose en los trabajos de Anderson *et al.* (2016), Callender (2018) y Myers y Goldenberg (2018), define esta disciplina de la siguiente forma:

«[...] campo de estudio interdisciplinar que explora la intersección entre el medio del cómic —en sus diversos formatos y soportes de publicación— y la representación de la vivencia de carencia de salud, la práctica asistencial y la divulgación e información médicas, así como su uso y eficacia en la educación de profesionales de la salud y en la divulgación y educación en salud» (Mayor Serrano, 2018^b).

Como señala Lalanda (2019: 57), el cómic y la novela gráfica se han identificado tradicionalmente como productos destinados a un público infanto-juvenil, propios de la cultura *underground* o de mero entretenimiento humorístico. Abad Vila y Mayor Serrano (2019: 238) también se hacen eco de este hecho. En consecuencia, el medio ha estado lejos de una consideración

como producto cultural con entidad propia durante mucho tiempo, si bien, como defiende Pons (2011), se establece como forma de arte y cultura a lo largo del siglo xx, entendiendo que tal reconocimiento se ha visto dificultado por una circunstancia añadida:

«Una dicotomía que está en la base de todo el debate que el llamado noveno arte ha generado desde su propia definición, todavía incompleta y sujeta a cambios continuos que vienen en muchos casos derivados por las tensiones que provoca su afiliación como producto infantojuvenil» (Pons, 2011: 265).

En este sentido, Altarriba (2011: 9) aduce el tono satírico y el sesgo caricatural que presentaba en sus inicios desde mediados del xix, así como el carácter infantil, muchas veces moralizante, y una popularidad no exenta de vulgaridad hasta la primera mitad del siglo xx. En los años sesenta del pasado siglo surge un movimiento que reivindica, recupera y comienza a catalogar el patrimonio historietístico, dando lugar a los primeros estudios serios en la materia.

En cuanto a la ubicación de la medicina gráfica como género, hemos de observar que determinar una clasificación clara y rigurosa sobre los distintos tipos que se pueden dar en la historieta se escapa a nuestros objetivos, además de ser una tarea inabarcable que no nos corresponde aquí. Sin embargo, mencionaremos la clasificación de los géneros de Barrero (2015: 55), definidos por el autor como «[c]ada una de las categorías de clasificación de las obras en función de los rasgos narrativos y de contenido comunes que presenten».

Así pues, su propuesta clasificatoria viene dada por distintas formas narrativas o subgéneros según criterios tales como el contexto de la historia (realista, legendario, dramático, surrealista, fantástico, comedia, negro), la dinámica de la narración (aventura, acción, intimismo, costumbrismo), la carga didáctica (histórico, pedagógico, confesional, propagandístico, social), la intencionalidad del mensaje (humor, sátira, romántico, suspense, erótico, pornográfico, educativo), la disposición del narrador (biográfico, autobiográfico, documental, paródico, satírico, político, psicológico) y el contexto del relato o las cualidades de sus personajes (de la Edad de Piedra, de la Antigüedad, de hadas, de piratas, de espadachines, de vaqueros, bélico, policíaco, espionaje, deportivo, familiar, rural, urbano, ciencia ficción, fantasía heroica, superhéroes, horror, terror).

De esta categorización se puede colegir que resultaría difícil encasillar la medicina gráfica en una sola de estas categorías, puesto que habremos de considerar el contexto de la historia —realista o de ficción—, su carga didáctica, ya que suele presentarla, las distintas intenciones con que se transmite el mensaje, la disposición del narrador —en muchos casos, como veremos, se trata de obras autobiográficas o biográficas— y tanto el contexto del relato como las cualidades de los personajes.

Esta modalidad de cómic —tal y como la reivindica Mayor Serrano— no es solo de gran utilidad para pacientes, cuidadores, allegados, profesionales sanitarios en ciernes y en ejercicio,

sino también para el amplio público. Existen, además, las obras que se crearon «expresamente para la divulgación, información y educación en el ámbito de la medicina y la salud, cuya elaboración y cuyo estudio se remontan al siglo pasado» (Mayor Serrano, 2018^b). Siguiendo con la misma autora, el término *medicina gráfica* suele referirse a los cómics de las temáticas señaladas, a los estudios teóricos y prácticos sobre la materia y a otras publicaciones en general que versen sobre este campo.

Los cómics y las novelas gráficas pertenecientes a la modalidad de medicina gráfica, por tanto, se destinan al mundo sanitario por su utilidad en la comunicación, entre profesionales y pacientes, entre profesionales, en educación sanitaria, así como material para reflexionar (Lalanda, 2019: 58). También han servido para acercar distintos conceptos sobre salud a los pacientes (Noe y Waite, 2018), como instrumento didáctico para profesionales médicos (Rodríguez de Lema y Sánchez Verde-Bilbao, 2018) o como herramienta en la formación de traductores médicos (Navarro, 2018). Sin embargo, para nuestros propósitos, nos interesan particularmente las obras destinadas a un público amplio, si bien no profundizaremos en el ya longevo repertorio cuyo inicio Mayor Serrano (2018^b) sitúa en 1941.

5. Características de la medicina gráfica

Tratar de establecer un rasgo paradigmático en cuanto a las temáticas abordadas en la medicina gráfica sería un ejercicio estéril. Por el contrario, sí podemos constatar, como afirma Arroyo Redondo (2011: 105), que los motivos tradicionales del cómic, como el género fantástico, heroico o de ciencia ficción, no han sido abandonados, y que con ellos han comenzado a convivir —desde las últimas décadas del siglo xx y principios del xxi— obras que abordan «problemas existenciales, reflexiones sobre la condición humana o el devenir histórico; asuntos antes solo reservados a la literatura, la pintura y otras artes canónicas». De este modo, se asumen temas más oscuros y dramáticos como la violencia, el sexo, el maltrato o la enfermedad, enfocándose directamente en la realidad a través de géneros de no ficción, como la crónica periodística o la autobiografía.

5.1. El género autobiográfico en la medicina gráfica

Desde el mundo del cómic, sostienen Rodríguez de Lema y Sánchez Verde-Bilbao (2018), algunos autores acercan la realidad de la salud y de las enfermedades estigmatizadas a través de sus páginas, fusionándose en lo que conocemos como *medicina gráfica*, una denominación que procede del mundo anglosajón (*graphic medicine*). Tal es el caso, por citar algunos ejemplos, de *Píldoras azules*, de Frederik Peeters; *Stitches: Una infancia muda*, de David Small; *Epiléptico. La ascensión del gran mal*, de David B.; *María y yo*, de María y Miguel Gallardo; *Arrugas*, de Paco Roca o *Cara o cruz*, de Lou Lubie, la obra que hemos seleccionado para nuestro estudio. Algunos historietistas, según Martos (2014), indagan en lo íntimo y pretenden comunicar un mensaje con voz propia en primera persona, implicando al lector desde una perspectiva moral y emocional, y observa que «son muchos los autores que han utilizado el cómic como

medio de expresión de sus vivencias, de sus sentimientos más íntimos y de su percepción del entorno en el que se desarrollan como individuos».

En el contexto cultural de la segunda mitad del siglo xx se produce un cambio en la mentalidad del público occidental, que busca cada vez más formas originales, sinceras y directas de expresión personal. Este impulso creativo implica que el cómic estadounidense y el europeo —en mayor medida, aunque también el japonés— viven un cambio y comienzan a indagar en lo íntimo. Esto lleva a autores como Crumb, Eisner o Moebius a poner de relieve el punto de vista subjetivo desde el que se relata una historia (Arroyo Redondo, 2011: 121). En ese amplio y relativamente reciente corpus de cómics autobiográficos es posible, observa Martos (2014), acotar un tipo de obras por su temática específica, que admite un estudio diferenciado: la «autobiografía enferma». En tales casos, «la enfermedad que padece el autor no supone solo el relato aislado de un episodio enfermizo, sino que se convierte en la temática principal». Resulta interesante, por lo demás, la observación que hace Martos sobre la caracterización mediante expresiones artísticas figurativas en el género autobiográfico. Cuando se trata de reconstruir enfermedades mentales o neuronales —tal es el caso de *Cara o cruz*— es frecuente encontrar referencias oníricas o surrealistas, expresadas en el aparato gráfico a través de formas abstractas, minimalistas o expresionistas, como el zorro que acompaña a la autora, Lou Lubie, y que representa la ciclotimia que padece.

5.2. Los lenguajes de especialidad en la medicina gráfica

Como cabe suponer, si hablamos de medicina gráfica, hemos de remitirnos al concepto de lenguaje de especialidad. Sobre este particular, sostienen Mayoral Asensio y Díaz Fouces (2011: 71), desde los estudios en el campo de la traducción se ha prestado poca atención a las tipologías textuales y a las clasificaciones de los denominados *lenguajes de especialidad*, si bien defienden que, en su aplicación práctica, suelen presentar una cierta tendencia a ser parcos, puesto que:

«[...] estas disciplinas relacionadas con el estudio de los términos, de los lenguajes y de los textos quizás no están aún lo suficientemente maduras ni cuentan con un grado de consenso suficiente en sus comunidades respectivas como para constituir un apoyo firme desde el que los estudios sobre la traducción puedan proyectarse con solvencia» (Mayoral Asensio y Díaz Fouces, 2011: 72).

Los autores defienden que acotar y desarrollar los distintos campos estimularía la especialización e incluso el origen de una disciplina y que, como resultado, se obtendría un aumento del «capital científico» —de acuerdo con Bordieu—, entendiendo como tal el producto de los «actos de (re)conocimiento que realizan agentes que forman parte de un dado campo científico, de acuerdo con las reglas del mismo» (Mayoral Asensio y Díaz Fouces, 2011: 85). El estudio de la «traducción especializada», concluyen, suele asimilarse exclusivamente con el concepto de «traducción de textos especializados».

A propósito de esta cuestión, Hurtado Albir observa que:

«Nos referimos a la traducción de textos dirigidos a especialistas y dirigidos a los llamados *lenguajes de especialidad*: lenguaje técnico, científico, jurídico, económico, administrativo, etc. Preferimos la denominación *traducción de textos especializados* (o *géneros especializados*) a la de *traducción especializada*, ya que, estrictamente hablando, toda traducción (literaria, audiovisual, etc.) es especializada en el sentido que requiere unos conocimientos y habilidades especiales» (Hurtado Albir, 2001: 59).

A partir de esta categorización, por tanto, llegamos a la traducción científica, al respecto de lo cual Schnell y Rodríguez (2007: 154) argumentan que suele darse una confusión entre traducción científica, traducción técnica y traducción especializada, especialmente entre quienes escriben sobre este particular en francés y en español. Las dos autoras adaptan el modelo desarrollado por Poudat, vinculando el discurso científico con la práctica social de la comunicación científica. A partir de cada ámbito, de cada campo lingüístico se producen, en consecuencia, diferentes géneros de textos científicos objeto de traducción.

Restringiéndonos a las temáticas que se abordan en medicina gráfica, hemos de adscribirnos a la etiqueta de *traducción médica*, la cual, según Muñoz Miquel (2016), a pesar del evidente parentesco con la traducción científico-técnica, merece una atención especial desde la traducción, la docencia y la investigación. Sin pretender ser exhaustiva, la autora elabora una categorización de la traducción médica atendiendo a criterios tales como la amplitud del ámbito, las situaciones comunicativas en que tiene lugar y los diversos grados de especialización; los géneros textuales prototípicos en que se puede dar; los sectores de comunicación que le son propios —farmacéutico, editorial (donde podríamos incluir la medicina gráfica), la investigación, la salud pública y la atención sanitaria, las instituciones europeas o las empresas de traducción—, así como sus problemas más característicos —temáticos, lingüísticos y terminológicos y culturales— (Muñoz Miquel, 2016: 246-259).

Las situaciones comunicativas en que se producen los textos médicos son muy diversas, y sus destinatarios pueden ir desde profesionales altamente especializados hasta la divulgación para público lego en la materia, como es nuestro caso. Al igual que ocurre con un amplio abanico de productos audiovisuales, en los textos de los cómics y, por tanto, en los textos presentes en la medicina gráfica, se da una naturaleza mixta en cuanto a su especialización. Esta hibridación entre determinados campos temáticos —que se manifiestan en forma de tecnolectos—, además, por supuesto, de un léxico común vinculado al carácter oral e incluso coloquial de la lengua en las novelas gráficas y las historietas, nos lleva a vinculación que establece Pitar (2010: 101) con la traducción de textos literarios, frente a los cuales es necesario desplegar una amplia gama de competencias por la naturaleza diversa de los campos que puede presentar.

Todas estas reflexiones ponen de manifiesto la necesidad de que el traductor tenga una «formación interdisciplinar», según la denominación de Lerat (1995: 102), que implica al mismo tiempo un enfoque cultural, pragmático, sintáctico o semán-

tico, lo que determina conceptos diferentes que justifican las distinciones explícitas entre la adecuación (comunicativa), la combinación (sintagmática) y la conexión (conceptual).

En definitiva, los textos presentes en las obras de medicina gráfica y, más concretamente, en las que van destinadas a un público amplio y lego en los temas que se tratan suelen ser fruto de la hibridación entre distintos lenguajes, lo cual dificulta su clasificación por géneros. Sin embargo, como argumenta Baños (2009: 129), «[e]n este nivel son más los elementos de intersección entre discurso oral real (uso del léxico común, unidades léxicas con gran capacidad significativa) y discurso oral elaborado, que los elementos de divergencia».

6. Objeto de estudio

Como ya hemos adelantado, para este trabajo hemos seleccionado la obra *Goupil ou face*, de Lou Lubie, publicada por primera vez en Francia en el año 2016 por la editorial Vraoum! La edición en lengua española corrió a cargo de Norma Editorial en 2018 y fue traducida por René Parra, llevando por título *Cara o cruz. Conviviendo con un trastorno mental*.

Antes de describir esta novela gráfica y de justificar nuestra elección, queremos detenernos en el contenido semántico del título y en su traducción al español. En francés, (*jouer à*) *pile ou face* es una locución sustantiva que se emplea en situaciones en las que se deja al azar de una moneda lanzada al aire la elección de un ganador, ya sea para decidir en el ámbito deportivo quién inicia el juego o, simplemente, para determinar quién obtiene un beneficio sobre algo. Siguiendo la terminología de Yllera y Ozaeta (2002: 150), encontramos un grado de equivalencia paralelo de esta unidad fraseológica en la locución *cara o cruz*, puesto que se mantienen tanto el grado de fijación como el de idiomatización, así como la misma imagen metafórica.

En el título de la obra original, sin embargo, se produce un juego fonético al emplear la voz *goupil*, manteniendo la sílaba *-pil* la misma pronunciación que *pile*, pero refiriéndose a 'zorro', el animal con el que la autora representa la ciclotimia que padece. De esta forma se consigue hacer alusión a una realidad, la suya, cambiante en lo que a emociones y estados anímicos se refiere. No es posible mantener ese doble sentido en español puesto que no existe un sinónimo para el sustantivo *zorro* con el que recrear la locución *cara o cruz* de la misma manera. Esto puede explicar la opción de emplear un subtítulo, *Conviviendo con un trastorno mental*, en el título de la edición española, ayudando así a los potenciales lectores a interesarse por este cómic y a adelantar la temática de su contenido.

Cara o cruz es una novela gráfica contada en primera persona. Lou Lubie relata sus vivencias con la ciclotimia, desde el difícil y lento diagnóstico hasta las consecuencias que tiene en su vida personal, social y profesional, así como el tratamiento y otros datos sobre la propia patología. La autora contó con el asesoramiento de Isabelle Leygnac-Solignac, psicóloga clínica cuya opinión sobre la utilidad de la obra se recoge en el epílogo de la misma: «Este cómic es una herramienta inestimable para comprender el trastorno bipolar: al tratarlo de forma lúdica,

esta obra es susceptible de llegar a toda clase de público, especialmente a aquellos que no se aventurarían a leer un libro más académico» (Lubie, 2018: 142).

El relato de su vivencia, por tanto, es autobiográfico, acercando al lector una patología estigmatizada socialmente —como tantas otras de las enfermedades mentales— de una forma asequible y honesta. Esto implica, a nivel lingüístico, que se establezca un diálogo con quien se adentra en la narración. El discurso tiene, en consecuencia, un carácter marcadamente oral en el que se reflejan los cambios de humor y la espontaneidad de las intervenciones, recogidas, principalmente, en los textos de los bocadillos, pero también en los paratextos mediante distintas formas que veremos en el siguiente apartado.

Santamaría Martínez y Cassany Comas (2021) realizan un exhaustivo análisis de cinco obras de medicina gráfica, estableciendo las cuatro categorías de estudio que les parecen más interesantes, a saber: el estilo, el color, la representación médica realista y la metáfora referencial. Uno de los cómics estudiados es *Cara o cruz*, de cuyo análisis se extraen las siguientes conclusiones:

En cuanto al estilo —categoría que se refiere a la presentación y la organización de las viñetas—, la autora opta por la subcategoría de la «combinación», que aúna las otras dos subcategorías, el estilo «tradicional» y el estilo «abstracto» puesto que se producen rupturas en el relato que ilustran el temor del personaje —la propia Lou Lubie— a desvelar su estado emocional (Santamaría Martínez y Cassany Comas, 2021: 137).

La categoría del color destaca especialmente en esta obra, en la que el naranja contrasta con el fondo en blanco y negro. El gris se emplea para representar los momentos de estabilidad, mientras que el negro indica la depresión severa o las conversaciones con la muerte. El naranja, por su parte, es utilizado para poner de relieve los momentos de felicidad extrema y la medicación que toma la enferma, pero, sobre todo, para representar al zorro, elección icónica de la autora que encarna la bipolaridad. La combinación del naranja y el negro ha servido para representar los datos médicos, las consultas con los especialistas y los síntomas de la enfermedad (Santamaría Martínez y Cassany Comas, 2021: 139-140).

Sobre la categoría de la representación médica realista, Santamaría Martínez y Cassany Comas (2021: 141) solo señalan la existencia de dos escáneres del cerebro, si bien entendemos que deberían haberse incluido en esta categoría los medicamentos.

La metáfora referencial consiste en emplear personajes caricaturescos o animales para expresar experiencias relacionadas con la salud, como las condiciones biológicas, fisiológicas, emocionales, los síntomas y los tratamientos (Santamaría Martínez y Cassany Comas, 2021: 142). En el caso de *Cara o cruz* se utiliza un zorro para representar la bipolaridad, sus síntomas, los cambios extremos de humor y las repercusiones sobre la vida del enfermo.

7. Análisis traductológico

Nuestro análisis traductológico se centra en el texto meta, sus convenciones, las marcas de la oralidad según el modelo de Sinagra (2014) como rasgo textual común a toda obra de medicina gráfica, los lenguajes de especialidad y las pautas de traducción.

Gracias a la existencia de las normas se puede establecer de forma más eficaz una metodología de trabajo. Según Díaz Cintas (2005: 13), aquellas revelan las relaciones que se establecen en el proceso traductor entre las reglas de un sistema abstracto y modelizador de la sociedad y las idiosincrasias particulares de cada traductor. Dichas normas revisten una especial relevancia a la hora de establecer un fundamento teórico para el análisis, que, en nuestro caso, no es exhaustivo. Nos hemos propuesto poner de manifiesto solo aquellos rasgos que nos parece más significativos, centrándonos en tres aspectos: la traducción de paratextos, la traducción de las marcas de la oralidad que propone Sinagra (2014) y la traducción en el nivel léxico-semántico.

En este sentido, tomamos como punto de partida el trabajo de Chaume (2004), quien sostiene que «[e]l tipo de acercamiento analítico que se postula está pensado desde el punto de vista del análisis traductológico, pretende ser válido para el estudio de las transferencias de textos verbo-icónicos y se muestra centrado en la especificidad de este tipo de textos» (Chaume, 2004: 155-156). A tal efecto, hemos realizado una lectura atenta del texto meta, identificando los fenómenos de plasmación de la oralidad y detectando la presencia de lenguajes de especialidad. Al tomar como base los EDT, no pretendemos evaluar la calidad de la traducción, pero sí nos veremos obligados a cotejar con el texto origen con objeto de establecer las normas a las que hemos aludido.

Para poder ubicar los fenómenos estudiados en el corpus, emplearemos una sencilla nomenclatura consistente en introducir el número de la página seguido del de la viñeta entre paréntesis. Dado que la paginación de la edición en lengua española corresponde exactamente con la de la edición original francesa, nos referiremos indistintamente a una u otra según proceda en cada caso comentado.

7.1. La traducción de los paratextos

Uno de los aspectos reseñables de *Cara o cruz* es la abundante presencia de paratextos, de los que la autora se sirve para establecer una suerte de vínculo entre el relato y la realidad. Buena parte de estos paratextos están relacionados con el ámbito de la salud o con aspectos de la propia enfermedad. Esto ocurre, por ejemplo, cuando una psicóloga especialista en trastornos cognitivo-conductuales le recomienda a la paciente un libro que le entrega en mano y cuya portada se puede ver en la imagen (19.3), *Des hauts et des bas: bien vivre sa cyclothymie*, traducido por «Subidones y bajones: cómo vivir tu ciclotimia».

En distintos momentos de la narración, Lou indaga sobre su enfermedad. En su adolescencia se le realiza un primer diagnóstico que apunta a la depresión, lo que la empuja a buscar en internet. La viñeta recoge la información sobre los síntomas

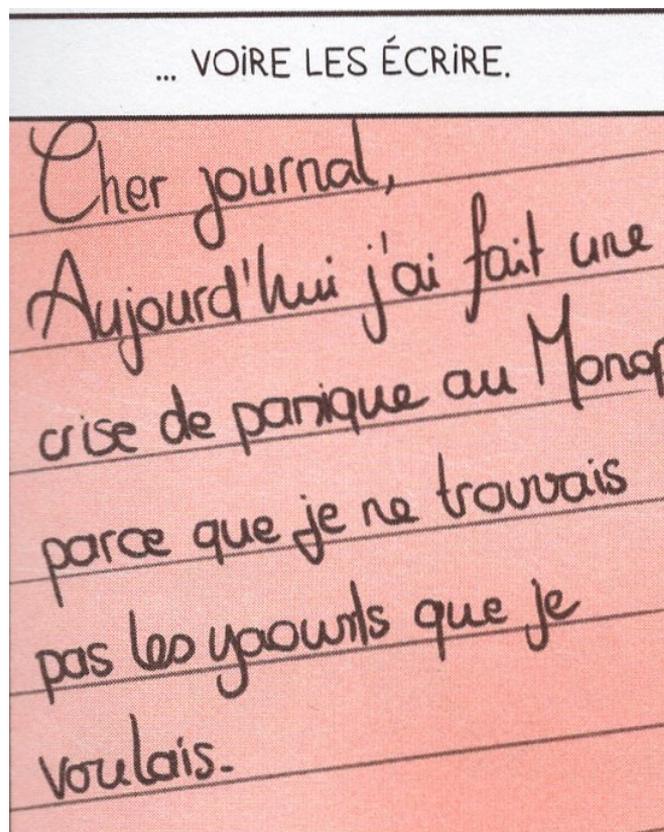


FIGURA 1. Presencia de paratextos. Goupil ou face, p. 85. © 2020 (2.ª ed.), *Vraoum!*, by Lou Lubie

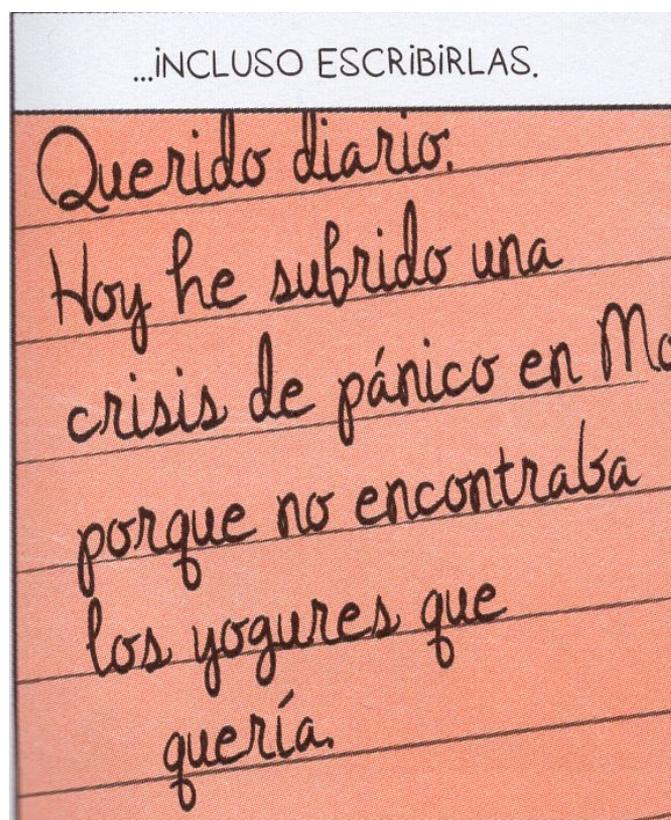


FIGURA 2. Traducción de paratextos. Cara o cruz: conviviendo con un trastorno mental, p. 85. © 2018, Norma Editorial por la edición en castellano

con la misma disposición que aparece en un navegador (4.2). Algo parecido ocurre cuando, aturdida, se le agolpan los conocimientos que tiene sobre su patología en la mente, y adoptan la forma de bocadillos con contorno adjetivado de pensamiento que invaden un texto que versa sobre la ciclotimia (73.1).

Más destacable es el caso de cuando Lubie, navegando por la Red, llega a un vídeo que explica la ciclotimia creativa o la creatividad ciclotímica, que dispone el texto tal y como aparecería en el navegador (32.2). Al clicar sobre el título del vídeo —una acción representada por su correspondiente onomatopeya—, resulta interesante ver cómo el texto de la locución de la persona que interviene —que aparece en la ilustración en 33.1— se representa en los bocadillos con fondo naranja, como si se tratara de fragmentos de dicha intervención. Finalmente, estos fragmentos de texto conforman una silueta que se asemeja a la de Lou. Un ejemplo que ilustra esta cuestión es el que se puede ver en la página 85.6, donde se reproducen unas líneas manuscritas en un diario, para cuya traducción se ha procedido del mismo modo, manteniendo así el efecto de verosimilitud que se perseguía en el original:

Cabe señalar que, en el trasvase de una lengua a otra, la editorial encargada de su publicación en la lengua meta puede desempeñar un rol crucial. En este caso, hemos comprobado la importancia que tiene preservar la función de ciertos paratextos, traduciéndolos para que el lector meta perciba el mensaje tal y como se concibió en la lengua origen. Lo mismo ocurre con sendos carteles colgados en las paredes de un hospital con el fin de concienciar a los usuarios del sistema sanitario francés (24.2 y 24.3), que han sido convenientemente traducidos.

No se ha procedido, sin embargo, del mismo modo en otros casos que hemos analizado. Por ejemplo, cuando se explica la función de los neurotransmisores, concretamente de la dopamina, representada por peces de color naranja. El temperamento ciclotímico implica que su actividad se dispare o caiga en función de diversos factores. En un momento de abatimiento, aparecen esos pequeños peces llevando pancartas a modo de huelguistas que no se han traducido en las que se puede leer *en grève* —que se podría traducir por ‘en huelga’ o ‘huelga’— y *vive le fox* —‘viva el zorro’—. En la página 74.2 se puede apreciar la pantalla de un teléfono móvil recibiendo una llamada. En la parte superior de la viñeta aparece claramente «Número desconocido», traducción de *Numéro inconnu*. Sin embargo, en la parte inferior, aunque incompleta, aparece la palabra *Répon* por *Répondre*, que podría haber sido traducida por «Conte», apócope de *contestar*, un verbo que se emplea comúnmente en los dispositivos móviles para realizar esa acción. Algo similar ocurre en 76.3, donde Lou explica con ayuda de una pizarra algún proyecto y se puede leer *mon idée*, que queda sin traducir en la edición en español.

No hemos consultado al traductor ni a la editorial, por lo que podríamos conjeturar y pensar en distintas opciones: pueden tratarse de descuidos del traductor, del maquetador o de la persona encargada de la revisión. O también que, por una decisión editorial, no se le haya dado la misma importancia a estos últimos casos con respecto a las ocasiones en las que se hace referencia a la enfermedad. Queremos poner de relieve,

no obstante, que estos paratextos dotan al relato de unas características narrativas y de unos matices que son reflejo del tono lúdico e incluso didáctico que presenta, por lo que convendría prestarles la atención que merecen.

7.2. Las marcas de la oralidad

Como ya hemos adelantado, para la cuestión de la recreación de la oralidad nos hemos servido del modelo que propone Sinagra (2014), adaptándolo a nuestros objetivos y a los fenómenos que hemos observado en el corpus de estudio. Algunos de ellos son tan recurrentes que nos limitaremos a comentarlos y a resumir brevemente tanto sus características como los mecanismos de traducción. No pretendemos, en este análisis, ser exhaustivos, sino intentar establecer las normas de traducción que imperan.

Sobre la denominación empleada, queremos aclarar que hemos decidido traducir *marqueurs d'oralité*, tal como lo emplea Sinagra, por *marcas de oralidad* para evitar toda confusión con el sintagma *marcadores discursivos*, un concepto lingüístico en el que no nos adentraremos en este trabajo. La autora señala distintos fenómenos lingüístico-discursivos, tomados a su vez de Ballard y Gambier, que evidencian el carácter oral de lo que aparece escrito, tales como «interjections, faux départs, dislocations, élisions, utilisation de traits linguistiques appartenant à un groupe social déterminé, etc.» (Sinagra, 2014: 82). Sin embargo, va más allá y, siguiendo el modelo de Demanueli, divide tales fenómenos en las marcas paralingüísticas y las lingüísticas.

7.2.1. Las marcas de la oralidad paralingüísticas

En esta categoría, Sinagra incluye las marcas fonografológicas y visuales, que, según nuestro análisis traductológico por niveles de lengua llevado a cabo anteriormente, se incluirían tanto en el nivel prosódico como en el nivel ortotipográfico (Rodríguez Rodríguez, 2019: 239-261).

7.2.1.1. Negritas

Las negritas son un recurso tipográfico poco empleado en el cómic generalmente, salvo cuando se pretende reforzar el efecto sonoro sobre la intervención de un personaje tomando la palabra. El caso de *Cara o cruz* es muy distinto, puesto que Lubie lo ha utilizado con dos funciones bien definidas. Por una parte, se emplean para enfatizar las patologías, sus clasificaciones y sus tratamientos. La primera vez que cumplen en el texto tal función es cuando aparece en negrita el término *depresión* (4.3), y se produce a lo largo de todo el relato, tanto en los bocadillos y cartelas como en los paratextos.

Además, se emplean con el fin de dar énfasis a ciertos sintagmas o términos de léxico común para dotar de oralidad a las intervenciones de los personajes, en su mayoría las de la propia autora. En algunos casos, las negritas combinan las dos funciones señaladas, como en el ejemplo que reproducimos a continuación (figs. 3 y 4).

Es importante señalar que, puesto que se trata de una opción estilística de la autora, el uso de este recurso tipográfico ha de mantenerse en el texto meta, tal y como hemos constatado que sucede. Aquí conviene recordar la importancia de la fase de revisión del producto, comprobando que las negritas aparez-

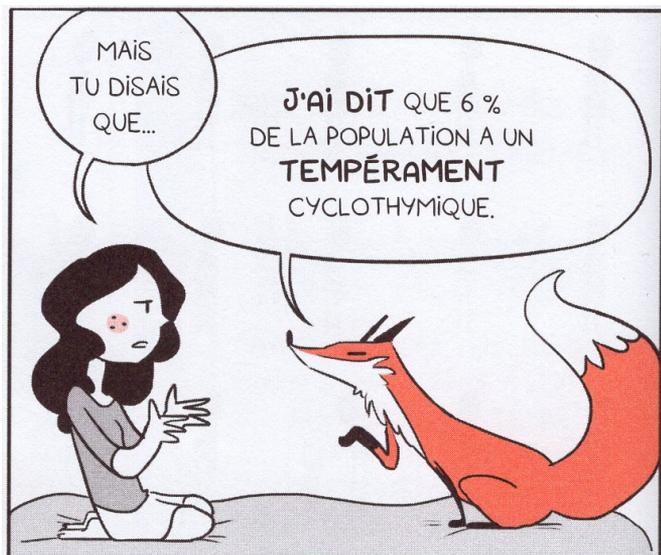


FIGURA 3. Marcas de oralidad: uso de las negritas. Goupil ou face, p. 46. © 2020 (2.ª ed.), Vraoum!, by Lou Lubie



FIGURA 4. Uso de las negritas en el texto meta. Cara o cruz: conviviendo con un trastorno mental, p. 46. © 2018, Norma Editorial por la edición en castellano

can en las partes del texto resaltadas o en los equivalentes que el traductor haya juzgado pertinente marcar para mantener la equivalencia del efecto.

7.2.1.2. Cursivas

El uso de cursivas es, si cabe, más infrecuente que el de las negritas. En el texto origen solo son empleadas en los subtítulos de las páginas 42 y 43 como aclaración de las denominaciones de los temperamentos. Llama, por tanto, la atención que se hayan utilizado en el texto meta en no pocas ocasiones, siempre dentro de los bocadillos, puesto que, fuera de ellos, la tipografía tanto de las interjecciones como de las onomatopeyas suele modularse para conseguir un efecto de oralidad y para

transmitir determinados estados de ánimo. En nuestra exploración, hemos comprobado que su uso se destina a reproducir interjecciones —si bien a veces también se emplean en onomatopeyas—, como en los casos de «snif» (5.2 y 82.7), «nah» (34.3), «mmmh» (49.4 y 58.1), «pff» (56.3), «euh» (96.5), «psit» (103.1), «bah» (121.4) o «ups» (130.2).

Constatamos en el texto meta la presencia de otras interjecciones que no se han resaltado mediante el uso de las cursivas. Citaremos, por ejemplo, «eh» (22.1), «ja ja ja» (76.4), «hé hé» (77.2) —sin traducir—, «chist» (77.3), «hiiii» (79.4), «gasp» (84.10), «ja» (95) o «ah... ah...» (109.4). Inferimos que el empleo de este recurso tipográfico tal vez responda a la plasmación de la oralidad en el texto meta, pero no podemos establecer una norma al respecto por la manifiesta falta de coherencia en su aplicación.

7.2.1.3. Puntuación

Es indudable que el uso de los distintos signos de puntuación en el cómic conlleva una enorme carga de expresividad puesto que son el soporte perfecto para dar mayor fuerza a la emulación de la oralidad. Uno de los rasgos característicos más comunes de la ortotipografía en el medio es el empleo repetido de más de un signo de puntuación, aunque en nuestro caso la autora se sirve de refuerzos como la modulación de los caracteres fuera de los bocadillos, de las negritas —como hemos visto— y de otros recursos icónicos en los que no entraremos. Aunque en el lenguaje propio del cómic exista una cierta libertad en cuanto al empleo de signos de puntuación, una de las normas ortográficas que se suele respetar en traducción es mantener los signos de apertura. Téngase en cuenta, no obstante, que cuando nos referimos a esta cuestión, mantener el mismo número de signos implica duplicarlos en el texto meta, razón que explica en ocasiones un mayor espacio ocupado en el bocadillo, la cartela o en la propia ilustración.

En la misma línea, constatamos la escasísima incidencia de otro singular fenómeno: la combinación de signos de puntuación, que responde a distintas necesidades narrativas y, por tanto, entonativas. Solo hemos visto que dicha combinación se ha empleado «¿¿¿Qué??!» (110.4) para traducir *Quoi ???* en un momento en el que la pareja de Lou está expresando sorpresa al tiempo que quiere saber qué ocurre, por lo que no añadiremos más.

Sí hemos de señalar la abundante presencia de puntos suspensivos, aliados en la transmisión de la oralidad prefabricada puesto que consiguen emular multitud de fenómenos que se producen en el habla coloquial, tales como vacilaciones, titubeos, frases inacabadas, el carácter dialogístico, la toma de turno de palabra, etc. En nuestro objeto de estudio se utilizan frecuentemente delante de la oración con el fin de transmitir un efecto de continuidad narrativa con respecto a intervenciones anteriores, o incluso a hechos que se hayan relatado o que hayan ocurrido con anterioridad. Los puntos suspensivos se han empleado del mismo modo tanto en el texto origen como en el texto meta, consiguiendo transmitir los fenómenos que hemos señalado arriba. Esto implica una entonación alargada. Asimismo, el uso de los puntos suspensivos finales deja abierta la interpretación semántica del enunciado.

7.2.1.4. Alargamientos fonéticos

Otro recurso a través del que se puede representar la prosodia en el cómic es el alargamiento de las vocales —principalmente— o las consonantes con objeto de emular gritos, tonos de voz con una intención concreta o reproducir sonidos. Dicho recurso suele venir acompañado de un mayor tamaño de la fuente o de una modulación de la misma, lo cual vuelve a poner de manifiesto la importancia que tiene la interacción entre distintos códigos semióticos.

Así pues, vemos representaciones de sonidos a través de onomatopeyas insertas en la propia imagen, por lo que permanecen inalteradas: el aullido de un lobo en *auuuuuuh* (58.5), *vrrrr* (92.2) imitando la vibración de un teléfono móvil al recibir una llamada, *slurrrrp* (89.7) cuando el zorro está absorbiendo el cerebro de la enferma o *iiiiiiiiii* (108.2) para un frenazo. Tampoco se han modificado en el texto meta con respecto al original en francés interjecciones que aparecen fuera de bocadillo —empleadas en su mayoría para denotar angustia o dolor— y cuya grafía se ha modulado, como en *aaaaaah* (84.8 y 86.5), el grito *waaaaah* (103.3) que lanza Lou al ser rescatada de la posibilidad del suicidio por el zorro o la risa que se torna en llanto para volver a ser risa junto a sus correspondientes rostros en tres viñetas consecutivas para representar los cambios de humor.

Especial atención merecen las intervenciones en las que se ha empleado este fenómeno y que han requerido su traducción, todas las cuales aparecen dentro del bocadillo. Es el caso de «vaaale» por *okéééé* (38.5) cuando el zorro demuestra paciencia al explicarle a Lou qué es la ciclotimia; la interjección «hiii» (79.4) —que permanece inalterada— al expresar enamoramiento adolescente; «eso eees» por *c'est celaaa oui* (89.4) cuando un médico la atiende en una consulta y la escucha con condescendencia o «madre míííia [...]» por *la vaaaaache [...]* (114.2) al retomar el aliento después de un radical cambio de humor. Queremos ilustrar este fenómeno con la traducción de la onomatopeya musical «¡Tacháaan!» por *Tadaam!* (111.1), que denota satisfacción y que se acompaña por un agrandamiento de los caracteres (figs. 5 y 6).

7.2.2. Las marcas de la oralidad lingüísticas

Debido a los límites de extensión, no podemos ahondar en los rasgos de la lengua oral espontánea y establecer un análisis comparativo con la representación de aquella, esto es, la oralidad fingida en las obras de medicina gráfica. Nos limitaremos, en consecuencia, a ofrecer un resumen de los rasgos que presentan los textos y algunas consideraciones sobre su traducción en cuanto a la gramática y la sintaxis.

7.2.2.1. Marcas gramaticales y sintácticas

Hemos podido comprobar que uno de los rasgos más frecuentes en el discurso de *Cara o cruz* es su carácter dialogístico. Al igual que en una conversación real entre dos interlocutores, y por un claro principio de economía verbal, cuando aquellos toman la palabra —representados por la propia Lou Lubie, el zorro, las parejas, las amigas o el lector, con el que se entabla una suerte de diálogo— y se refieren a campos léxicos mencionados—ya sean físicos o no—, con frecuencia se omite el verbo en las frases. Así pues, la construcción del discurso se rige en



FIGURA 5. Alargamiento fonético. Goupil ou face, p. 111. © 2020 (2.ª ed.), *Vraoum!*, by Lou Lubie



FIGURA 6. Alargamiento fonético en el texto meta. *Cara o cruz: conviviendo con un trastorno mental*, p. 111. © 2018, Norma Editorial por la edición en castellano

numerosísimos casos por un principio de economía y se constituyen sin núcleo verbal.

Las oraciones yuxtapuestas predominan sobre las coordinadas y las subordinadas, puesto que dotan al texto de una mayor inmediatez y ritmo narrativo. Se da, además, una escasísima incidencia de la voz pasiva —empleada en nuestro corpus principalmente por los profesionales sanitarios y en las explicaciones

sobre la enfermedad— con respecto a la voz activa, una cuestión recurrente cuando se traduce del francés al español. Otra de las características cruciales es el procedimiento de la elipsis, que viene dada por la ausencia de algún constituyente oracional que, en numerosas ocasiones, se restituye gracias a otros códigos, especialmente el dibujo. En cuanto a los tiempos verbales, se da un indiscutible predominio del presente de indicativo y del imperativo sobre otros como rasgo destacado de la oralidad al dotar de actualización y de inmediatez al discurso.

7.2.2.2. Registros

Más allá de las marcas de oralidad prefabricada que la autora atribuye a los personajes de *Cara o cruz* —especialmente a sí misma—, no hemos de destacar grandes diferencias de registro con respecto al francés estándar. Del mismo modo que un registro elevado se mantiene en el texto meta con objeto de preservar el efecto perseguido por la autora, cuando aparece en el texto origen un registro coloquial —nunca soez ni vulgar en el texto objeto de nuestro análisis—, se ha de intentar plasmarlo en el trasvase desde la lengua origen a la lengua meta. Esto atribuye a los personajes una mayor credibilidad, además de una coherencia textual.

Buena parte de la narración se destina a explicar los síntomas de la enfermedad, su diagnóstico, la relación con otras enfermedades, las reacciones, los estados emocionales o el tratamiento. En este sentido, podemos afirmar que el registro es formal. Sin embargo, dada la naturaleza dialogística del discurso, el registro que predomina es el coloquial. Los recursos empleados para conseguirlo pueden ser dispares, como el uso de jerga juvenil y unidades fraseológicas como las locuciones o los insultos. Hemos comprobado que, efectivamente, en la traducción al español se han mantenido los mismos efectos que en el texto origen.

7.3. El lenguaje de especialidad

Como cabría esperar, en *Cara o cruz* conviven distintos campos semánticos por el carácter oral del texto, lo cual lleva a la presencia de léxico común, cuya traducción no debería suponer mayores dificultades para el traductor, puesto que se trata de una de las competencias básicas en el desempeño de sus funciones, siempre en aras de la mayor espontaneidad y de la mayor aceptabilidad por parte del lector meta posibles.

A pesar de que el léxico que predomina en el texto objeto de nuestro estudio es común, independientemente de las dificultades que entrañe su traducción y de las técnicas que se empleen, no podemos pasar por alto la hibridación de lenguajes de especialidad que se dan en prácticamente cualquier cómic. La obra estudiada, como ya hemos señalado, se enmarca en el género de la medicina gráfica, lo que nos lleva a establecer un macrocampo semántico relacionado particularmente con la salud mental o su carencia, a su vez dividido en cinco subcampos, a saber: términos generales de medicina, términos de salud mental, términos profesionales de salud mental, psicología y farmacología.

Hemos reunido en una sola tabla los términos pertenecientes a los mencionados subcampos con el fin de facilitar su identificación y de establecer las correspondencias entre el texto meta —en nuestro estudio le hemos dado prioridad para com-

TABLA 1. *Términos especializados presentes en el objeto de estudio*

Término meta	Término origen	Subcampo
bulimia	boulimie	Términos generales de medicina
dopamina	dopamine	
litemia	lithémie	
neurona	neurone	
neurotransmisor	neurotransmetteur	
noradrenalina	noradrénaline	
serotonina	sérotonine	
síntoma	symptôme	
alteración tímica	virage thymique	
bipolaridad	bipolarité	
ciclotimia	cylothymie	
ciclotimia creativa	cylothymie créative	
crisis de angustia	crise d'angoisse	
depresión	dépression	
disforia	dysphorie	
estrés	stress	
fobia	phobie	
hipomanía	hypomanie	
psicosis maniaco-depresiva	psychose maniaco-dépressive	Profesionales de salud mental
submanía	sous-manie	
TCC (terapia cognitivo-conductual)	T.C.C. (thérapie cognitive et comportementale)	
trastorno del estado de ánimo	trouble de l'humeur	
psicoanalista	psychanalyste	
psicólogo	psychologue	
psicoterapeuta	psychothérapeute	
psiquiatra	psychiatre	
sofrología	sophrologie	
patrón genético parental	modèle génétique parental	
temperamento	tempérament	
temperamento ciclotímico	tempérament cylothymique	
anticíclico	thymorégulateur	Farmacología
antidepresivo	antidépresseur	
ansiolítico	anxiolytique	
litio/sales de litio	lithium/sels de lithium	
neuroléptico	neuroleptique	

probar el grado de aceptabilidad por parte del lector meta— y el texto origen (tabla 2).

A la luz de este repertorio, no es difícil colegir que, dada la proximidad y el mismo origen de las lenguas francesa y española, la inmensa mayoría de los términos aquí recogidos no presentan grandes diferencias, salvo, claro está, las propias de la



FIGURA 7. Origen de la palabra *cyclothymie*. Goupil ou face, p. 39. © 2020 (2.ª ed.), *Vraoum!*, by Lou Lubie

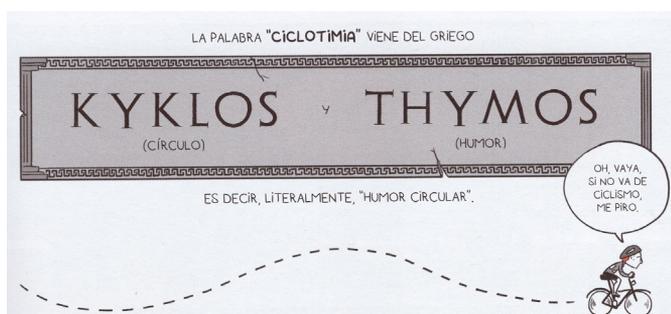


FIGURA 8. Origen de la palabra *ciclotimia*. Cara o cruz: conviviendo con un trastorno mental, p. 39. © 2018, Norma Editorial por la edición en castellano

grafía de sendas lenguas. Esto se debe a la similar composición de las palabras mediante lexemas procedentes principalmente del griego. Es aplicable, por tanto, la conclusión de Ogea Pozo (2017: 68): «[...] en la traducción de textos que versan sobre disciplinas científicas es frecuente recurrir a la equivalencia u otras técnicas de traducción conservadoras, con el fin de mantener el mismo grado de especialización que existía en el texto de origen».

En este sentido, resulta particularmente ilustrativa la explicación que Lubie aporta sobre el origen de la palabra *ciclotimia*, donde, además, se puede observar el tono humorístico —y oral— de que dota al conjunto de la narración por la intervención casi arbitraria de un personaje ajeno al relato (figs. 7 y 8).

Conviene resaltar, no obstante, que se constatan variaciones en ciertas unidades léxicas. Por ejemplo, en «alteración tímica» por *virage thymique*, si bien el adjetivo que acompaña al sustantivo tiene el mismo origen, que se refiere al carácter o al espíritu. Algo parecido ocurre con «anticíclico» por *thymorégulateur*, una denominación aplicada a los fármacos empleados para controlar los cambios radicales en el estado de ánimo. Se observan, además, ciertas adaptaciones a los usos de la lengua española en otras unidades léxicas, tales como «TCC (terapia cognitivo-conductual)» por *T.C.C. (thérapie cognitive et comportementale)*, «trastorno del estado de ánimo» por *trouble de l'humeur* y «patrón genético parental» por *modèle génétique parental*.

Queremos recordar que una obra de medicina gráfica como la que hemos estudiado pretende acercar la enfermedad al público en general, por lo que, sirviéndose del código visual —además del verbal—, explica conceptos de una forma didáctica, haciendo que los síntomas, el diagnóstico o el tratamiento sean más comprensibles para el lector. Buena parte de tales explicaciones se presenta en forma de infografías, de conversaciones entre personajes —especialmente entre Lou Lubie y el zorro, que hace las veces de guía en la exploración de la enfermedad— o de ilustraciones que sintetizan la información que se quiere transmitir.

8. Conclusiones

Desde su nacimiento en torno al primer tercio del siglo XIX, el cómic ha sufrido el ostracismo como forma de expresión legítima por su consideración subsidiaria de otras artes y por su afiliación como producto infanto-juvenil, entre otros motivos. En las últimas décadas del siglo XX, sin embargo, se despierta un interés no solo desde el mundo creativo y editorial, sino desde su estudio y su investigación. Esto implica que los géneros que se pueden dar se diversifican y que la utilidad que se le atribuye deje de ser exclusivamente lúdica.

Las temáticas que se abordan en la historieta, por tanto, abarcan un amplio espectro que alcanza incluso a las vivencias íntimas de los propios autores. Tal es el caso de la denominada etiqueta *medicina gráfica*, una modalidad que aúna el cómic y la salud, cuya finalidad es establecer un canal de comunicación entre profesionales sanitarios y pacientes, entre especialistas, como herramienta didáctica o como forma de acercamiento a la enfermedad para un público amplio. Dada su naturaleza, los relatos de medicina gráfica suelen presentar un carácter autobiográfico y se sirven de los lenguajes de especialidad.

Cada vez más obras de estas características alcanzan una proyección internacional, lo cual requiere de su traducción. Para entender los mecanismos aplicables en el trasvase entre lenguas, es imprescindible conocer el funcionamiento del lenguaje propio del cómic y la interacción de códigos semióticos. Al traducir, por supuesto, el más importante de tales códigos es el verbal, si bien nunca se puede perder de vista que el sentido se produce precisamente por la interrelación que guardan entre ellos.

Desde un punto de vista lingüístico —y traductológico— destaca la recreación de la oralidad como rasgo común a toda historieta, un hecho que se traslada a las obras de medicina gráfica y que los autores emplean para dotar de verosimilitud a sus relatos. Hemos podido constatar, mediante el estudio analítico de *Goupil ou face* y de su traducción, que, al tratarse de una novela gráfica que versa sobre la *ciclotimia* que padece, la autora se sirve de recursos tanto paralingüísticos como lingüísticos que dotan de verosimilitud a los personajes, transmitiendo así la necesaria sensación de oralidad.

Inevitablemente, al abordar la enfermedad en todas sus dimensiones —diagnóstico, tratamiento, relaciones sociales—, Lou Lubie recurre al lenguaje de especialidad. El empleo de

campos semánticos relativamente acotados nos lleva a considerar su traducción como especializada. Observamos que, por la similitud en cuanto a la terminología médica que presentan la lengua francesa y la española, los mecanismos que se han aplicado son conservadores y que se recurre a la equivalencia, además de un alto grado de hibridación con el léxico común como fenómeno en el nivel léxico-semántico.

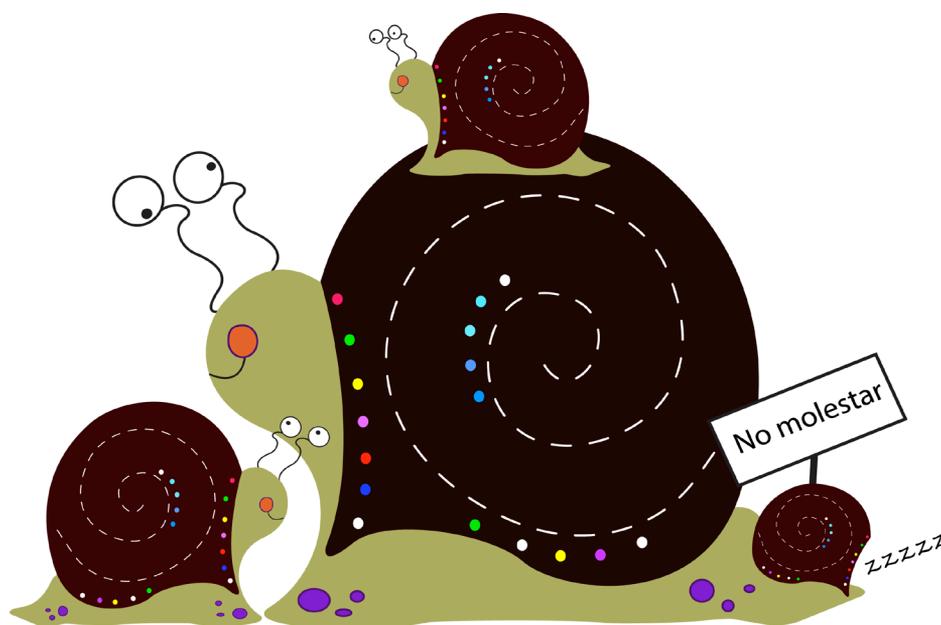
Notas

1. En este trabajo emplearemos indistintamente los términos *cómic*, *historieta* y *novela gráfica*, aunque no entraremos aquí en las matizaciones que puedan presentar cada uno de ellos atendiendo a sus formatos de publicación y a sus características estilísticas o sus contextos sociohistóricos.
2. Sobre este particular recomendamos el libro *La secuencia gráfica*, de Roberto Bartual, una obra de corte académico en la que el autor indaga en la construcción de la narrativa del cómic a través de la secuencia y las transiciones entre viñetas.
3. La traducción de historietas, con frecuencia, se ha enmarcado dentro de la etiqueta de *traducción subordinada*, probablemente por las muchas similitudes que guarda el cómic con los productos audiovisuales. Si bien es cierto que este concepto ha servido como punto de partida para no pocos estudios sobre la especialidad que estamos tratando, es un enfoque que resulta insuficiente para dar explicación a los mecanismos de traducción que se aplican en el caso del cómic.
4. El concepto de texto audiovisual y las similitudes que presenta con respecto al texto en el cómic fue abordado en un trabajo anterior: Rodríguez Rodríguez, Francisco (2020): «La traducción de cómics y la TAV: dos disciplinas afines», en M.^a del Mar Ogea Pozo (coord.): *La traducción audiovisual desde una dimensión interdisciplinar y didáctica*. Madrid: Síndéresis, pp. 179-203.

Referencias bibliográficas

- Abad Vila, Miguel y Blanca Mayor Serrano (2019): «Arrugas (2011) de Ignacio Ferreras. La enfermedad de Alzheimer a través del cómic y del cine», *Revista de Medicina y Cine*, 15 (4): 237-247.
- Altarriba, Antonio (1996): «Adaptación e historieta», en José M. Fernández (ed.): *Figuración y narración*. Oviedo: Universidad de Oviedo, pp. 9-22.
- Altarriba, Antonio (2011): «Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta», *Arbor*, 187. <<http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1369/1378>> [consulta: 28.IX.2021].
- Anderson, Patricia F.; Elsie Wescom y Ruth C. Carlos (2016): «Difficult doctors, difficult patients: Building Empathy», *Journal of the American College of Radiology*, 31 (12^b): 1590-1598.
- Arroyo Redondo, Susana (2011): «Formas híbridas de narrativa: reflexiones sobre el cómic autobiográfico», *Escritura e imagen*, 8: 103-124.
- Baños, Rocío (2009): *La oralidad prefabricada en la traducción para el doblaje. Estudio descriptivo-contrastivo del español de dos comedias de situación: Siete vidas y Friends* (Tesis doctoral). Granada: Universidad de Granada.
- Barrero, Manuel (2011): «Orígenes de la historieta española, 1857-1906», *Arbor*, 187. <<http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1370/1379>> [consulta: 19.IX.2021].
- Barrero, Manuel (2015): *Diccionario terminológico de la historieta*. Sevilla: ACyT Ediciones.
- Barthes, Roland (1964): «Rhétorique de l'image», *Communications*, 4: 40-51.
- Bartual, Roberto (2020): *La secuencia gráfica*. Alcalá de Henares: Ediciones Marmotilla.
- Brumme, Jenny (ed.) (2008): *La oralidad fingida: descripción y traducción: teatro, cómic y medios audiovisuales*. Madrid: Iberoamericana Editorial Vervuert.
- Callender, Brian (2018): «Graphic medicine: Breathing new insights into illness narratives with comics», *Life of Breath*. <<https://lifeofbreath.org/2018/06/graphic-medicine-breathing-new-insights-into-illness-narratives-with-comics/>> [consulta: 14.IX.2021].
- Celotti, Nadine (2008): «The translator of comics as a semiotic investigator», en Federico Zanettin (ed.): *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Pub, pp. 33-49.
- Chaume, Frederic (2004): *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- Cuñarro, Liber y José Enrique Finol (2013): «Semiótica del cómic: códigos y convenciones», *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 22: 267-290.
- Díaz Cintas, Jorge (2005): «Teoría y traducción audiovisual», en Patrick Zabalbeascoa, Laura Santamaría y Frederic Chaume (eds.): *La traducción audiovisual: investigación, enseñanza y profesión*. Granada: Comares, pp. 9-22.
- Eco, Umberto (1988): *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- Gadet, Françoise y Emmanuelle Guérin (2008): «Le couple oral/écrit dans une sociolinguistique à visée didactique», *Le Français aujourd'hui*, 3: 21-27.
- Groensteen, Thierry (1999): *Système de la bande dessinée*. París: Presses universitaires de France.
- Hurtado Albir, Amparo (2001): *Traducción y Traductología. Introducción a la Traductología*. Madrid: Cátedra.
- Koch, Peter y Wulf Oesterreicher (2007): *Lengua hablada en la Rumania: español, francés, italiano*. Madrid: Gredos.
- Lalanda, Mónica (2019): «El cómic como herramienta en el mundo sanitario», *Clínica*, 27: 56-64.
- Lerat, Pierre (1995): *Les langues spécialisées*. París: Presses universitaires de France.
- Lubie, Lou (2018): *Cara o cruz. Conviviendo con un trastorno mental*. Barcelona: Norma Editorial. Traducción al español: René Parra.
- Lubie, Lou (2020): *Goupil ou face* (2.^a ed.). París: Vraoum!

Familia caracol



- Masson, Pierre (1985): *Lire la bande dessinée*. Lyon: Presses Universitaires de Lyon.
- Mayor Serrano, Blanca (2018^a): «Medicina y cómic: un tándem perfecto y polivalente», *Tebeosfera*, tercera época, 9. <https://revista.tebeosfera.com/documentos/editorial_para_tebeosfera_tercera_epoca_9.html> [consulta: 10.IX.2021].
- Mayor Serrano, Blanca (2018^b): «Qué es la medicina gráfica», *Tebeosfera*, tercera época, 9. <https://www.tebeosfera.com/documentos/que_es_la_medicina_grafica.html> [consulta: 14.IX.2021].
- Mayoral Asensio, Roberto y Óscar Díaz Fouces (2011): *La traducción especializada y las especialidades de la traducción*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Myers, Kimberly R. y Michael D. F. Goldenberg (2018): «Graphic pathographies and the ethical practice of person-centered medicine», *AMA Journal of Ethics*, 20 (2): 158-166.
- Navarro, Fernando A. (2018): «Mi experiencia con historietas para la formación práctica en traducción médica», *Tebeosfera*, tercera época, 9. <https://www.tebeosfera.com/documentos/mi_experiencia_con_historietas_para_la_formacion_practica_en_traducccion_medica.html> [consulta: 20.IX.2021].
- Noe, Matthew N. y Miriam Waite (2018): «Glaucomics. Entrevista a Miriam Waite sobre elaboración de cómics de información para los pacientes», *Tebeosfera*, tercera época, 9. <https://www.tebeosfera.com/documentos/glaucomics_entrevista_a_miriam_waite_sobre_elaboracion_de_comics_de_informacion_para_los_pacientes.html> [consulta: 24.IX.2021].
- Ogea Pozo, María del Mar (2017): «El lenguaje especializado en traducción audiovisual: subtítulo del género informativo especializado en el ámbito biosanitario», *Panace@*, 18 (45): 61-69.
- Peeters, Benoît (2003): *Lire la bande dessinée*. París: Flammarion.
- Pitar, Mariana (2010): «Compétences et qualité dans la traduction des documents audio-visuels», en Mariana Pitar (ed.): *Actes du colloque international de traduction spécialisée et interprétation : Les compétences des traducteurs et des interprètes en vue de l'intégration sur le marché du travail actuel*. Timisoara: Union latine, CD-ROM.
- Pons, Álvaro (2011): «La industria del cómic en España: radiografía de ¿un mito o una realidad?», *Arbor*, 187: 265-273. <<http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1381/1390>> [consulta: 23.IX.2021].
- Rodríguez de Lema, Guido y Juan Sánchez Verde-Bilbao (2018): «El cómic y la medicina: de la facultad a Yo, Doctor», *Tebeosfera*, tercera época, 9. <https://www.tebeosfera.com/documentos/el_comic_y_la_medicina_de_la_facultad_a_yo_doctor.html> [consulta: 10.X.2021].
- Rodríguez Rodríguez, Francisco (2019): *Cómic y traducción: preliminar teórico-práctico de una disciplina*. Madrid: Síndesis.
- Santamaría Martínez, Meztli Suyapa y Daniel Cassany Comas (2021): «Analyse sémiotique du contenu médical dans des pathographies», *Synergies Espagne*, 14: 127-145.
- Schnell, Bettina y Nadia Rodríguez (2007): «L'enseignement de la traduction scientifique : précisions conceptuelles, considérations épistémologiques et implications pédagogiques», *Panace@*, 8 (26): 153-157.
- Sinagra, Nathalie (2014): *La traduction de la bande dessinée: enjeux théoriques et proposition méthodologie* (Tesis doctoral). Ginebra: Université de Genève.
- Toury, Gideon (2004): *Los estudios descriptivos de traducción y más allá: metodología de la investigación en estudios de traducción*. Madrid: Cátedra.
- Yllera, Alicia y M.^a Rosario Ozaeta (2002): *Estudios de traducción: francés-español*. Madrid: UNED.