

Circulation, translation, transmediality. Comics in a globalized world (II)

Since its origins as comic strips in the American press at the tail end of the 19th century, comics have been a global cultural phenomenon, meaning that its artistic and industrial production is deeply informed by its circulation from country to country, continent to continent (Gociol & Gutiérrez, 2012) and, also, from one medium to another. This is more true today than ever, as evidenced in bookstores around the world: Spanish superheroes, Latin American graphic novels created to be sold in the French market, mangaesque stories of homosexual love adapted to German tastes.

In this second part of the International Symposium "Comics in the Globalized World", subtitled "Circulation, Translation, Transmediality" and **scheduled to be held on July 4th and 5th, 2024 at the University of Hamburg**, we wish to extend the discussion to transmedial in order to ponder about how this global traffic translates into graphic, narratological and, especially, media terms for contemporary comics. To give an example, the marks of the reception, influence and appropriation of manga, but also its animated counterpart, anime, is visible in character design and line drawing inflections, both in an mangaesque style, both explicitly (Berndt, 2020; Santiago Iglesias, 2020), and implicitly (Latxague, 2018), giving rise to hybrid and novel styles. Even more, it has affected the way in which stories are narrated with images, understanding by this what has been called "visual narrative grammar" (Cohn, 2013) or "language" of comics (Groensteen, 2007). That is, it has deeply influenced how the elements that make the multimodality of graphic narrative are arranged (Kaindl, 2004; Rota, 2014). For example, onomatopoeias (Rampant, 2010; Borbély, 2014).

As evidenced by the growing number of graphic novels that attempt the transfer literary works into comics, both classic and contemporary, both in Latin America (Sepúlveda, 2021) and in Europe, particularly Spain (García Reyes, 2020; Mérida Donoso, 2022), these loans between different media are not exclusive to Japanese mass culture. Therefore, the analysis of innovations in visual narrative demands to be thought not only on a global scale, but also transmedial. That is, contemplating the existence and translation of narratives through different media, be it comics, prose, audiovisual productions or videogames, as a fundamental dimension for its analysis. In what ways is it different how a story is told in a comic compared to the prose novel or even the film that its adapting (Baile Lopez, 2020)? What are those resources or elements proper to graphic narrative that are "intranslatable" for television? Questions that bring us closer to thinking about the specificity of a medium that exists in constant circulation, translation and transformation, even between different media.

Proposals for the International Symposium should include **a title and abstract (max. 300 words plus bibliography)** and **a short author biography (max. 100 words)**, until **May 15th**. Contributions can be submitted in Spanish or English and should be sent to diego.labra@uni-hamburg.de. As the selected contributions will be compiled into a collective volume to be published this year, **accepted presentations should send the full paper by July 17th**. Formal aspects of the paper will be communicated via subsequent circulars. Depending on the number of participants traveling by air, there is the possibility of reimbursement of travel and accommodation expenses, thanks to the sponsorship of the event by the Alexander von Humboldt Stiftung.

Bibliography

- Baile López, E. (2020). *En el cómic nadie puede oír tus gritos: A propósito de las adaptaciones del cine al cómic*. <https://doi.org/10.14198/QdCINE.2020.15.03>
- Baker, M., & Saldanha, G. (Eds.). (2008). *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. Routledge.
- Berndt, J. (2020, mayo 2). Mangaesque. *Japanese Media and Popular Culture. An Open-Access Initiative of the University of Tokyo*. <https://jmpc-utokyo.com/keyword/mangaesque/>
- Borbély, P. (2014). Japanese comics lost in translation. Language transitions and the (mis)interpretation of the translated material. *LLCE 2014*, 113–121.
- Buschmann, A. (Ed.). (2015). *Gutes Übersetzen: Neue Perspektiven für Theorie und Praxis des Literaturübersetzens*. Gruyter, Walter de, & Co.

- Chicote, G., & Göbel, B. (Eds.). (2011). *Ideas viajeras y sus objetos: El intercambio científico entre Alemania y América austral*. Iberoamericana ; Vervuert.
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury.
- García Reyes, D. (2020). Reescrituras en Soldados de Salamina o las sendas de la memoria: Desplazamientos de la literatura en el cine y en la narración figurativa. *Trasvases entre la literatura y el cine*, 2, 271–291.
- Glesinski, A. y Kaewert, R. (eds.) (2023) *Dinámicas de transferencia y transformación cultural en las literaturas hispánicas*. Hamburgo:Hamburg University Press, Verlag der Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg Carl von Ossietzky.
- Gociol, J., & Gutiérrez, J. M. (2012). *La historieta salvaje: Primeras series argentinas (1907-1929)*. De La Flor.
- Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*. University Press of Mississippi.
- Latxague, C. (2018). Dora de Minaverri. Itinerarios de una heroína trans. *Babel. Littératures plurielles*, 37, Article 37. <https://doi.org/10.4000/babel.5305>
- Kaindl, K. (2004). Multimodality in the Translation of Humour in Comics. En E. Ventola, C. Charles, & M. Kaltenbacher (Eds.), *Perspectives on multimodality* (pp. 173–192). John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/ddcs.6.12kai>
- Marling, W. (2016). *Gatekeepers: The emergence of world literature and the 1960s*. Oxford University Press.
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics. The invisible art*. Kitchen Sink/ Harper Perennial.
- Mérida Donoso, J. A. (2022). La heterogeneidad de formatos y narraciones de «Don Quijote» en el cine y los cómics: Intertextualidad y posibilidades didácticas. *Edad de oro*, 325–339. <https://doi.org/10.15366/edadoro2021.41.019>
- Rampant, J. (2010). The Manga Polysystem: What Fans Want, Fans Get. En T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (pp. 222–232). Continuum.
- Rota, V. (2014). Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats. En F. Zanettin (Ed.), *Comics in Translation* (pp. 122–149). Routledge.
- Santiago Iglesias, J. A. (2020). Berliac y el gaijin gekiga. Una perspectiva mangaesca. *CuCo, Cuadernos de cómic*, 15, Article 15. <https://doi.org/10.37536/cuco.2020.15.1298>
- Sepúlveda, G. (2021). Aproximaciones y diálogos entre las traslaciones gráfica y fílmica de la obra de Roberto Bolaño. *Trasvases entre la literatura y el cine*, 3, Article 3. <https://doi.org/10.24310/Trasvasestlc.vi3.11922>

Circulación, traducción, transmedialidad. La historieta en un mundo globalizado (II)

Desde sus orígenes como *comic strips* en la prensa estadounidense a fines del siglo XIX, la historieta ha sido un fenómeno cultural global, entendiéndose por ello que su producción artística e industrial es profundamente informada por su circulación de país a país, continente a continente (Gociol & Gutiérrez, 2012) y, también, de un medio a otro. Esto es hoy más cierto que nunca, como evidencian las vidrieras de librerías a lo largo y ancho del mundo: superhéroes españoles, álbumes latinoamericanos de historieta creados para vender en el mercado francés, historias mangaescas de amor homosexual adaptados al gusto alemán.

En esta segunda parte del Simposio Internacional “La historieta en el mundo globalizado”, subtítulo “Circulación, traducción, transmedialidad” y pautado a realizarse los días 4 y 5 de julio 2024 en la Universidad de Hamburgo, deseamos extender la discusión hacia lo transmedial con el fin de pensar cómo se traduce este tráfico global en términos gráficos, narratológicos y, especialmente, mediáticos para la historieta contemporánea. Por poner un ejemplo, las marcas de la recepción, influencia y apropiación del manga, pero también su contraparte animada, el *anime*, está a la vista en el diseño de personajes e inflexiones del trazado de líneas, tanto en un estilo mangaesco explícito (Berndt, 2020; Santiago Iglesias, 2020), como implícito (Latxague, 2018), dando lugar a estilos híbridos y novedosos. Aún más, ha afectado la manera en que se narra con imágenes, entendiéndose por ello lo que se ha llamado “gramática narrativa visual” (Cohn, 2013) o “lenguaje” de la historieta (Groensteen, 2007). Es decir, ha contribuido a cómo se piensan los elementos que hacen a la multimodalidad de la narrativa gráfica (Kaindl, 2004; Rota, 2014). Por ejemplo, las onomatopeyas (Rampant, 2010; Borbély, 2014).

Como evidencia el creciente número de novelas gráficas que ensayan el traslado a la historieta de obras literarias, tanto clásicas como contemporáneas, tanto en América Latina (Sepúlveda, 2021) como en Europa, particularmente España (García Reyes, 2020; Mérida Donoso, 2022), estos prestamos entre diferentes medios no son exclusivos a la cultura masiva nipona. Por ello, el análisis de las innovaciones en la narrativa visual demandan ser pensadas no solo en una escala global, sino también transmedial. Es decir, contemplando la existencia y traducción de narrativas a través de diferentes medios, sea historieta, prosa, una producción audiovisual o un videojuego, como una dimensión fundamental para su análisis. ¿De qué maneras resulta diferente como una historieta es contada en una historieta en comparación con la novela de prosa o, incluso, la película que está adaptada (Baile López, 2020)? ¿Cuáles son esos recursos o elementos propios a la narrativa gráfica que resultan “inadaptables” para la televisión? Preguntas que nos acercan a pensar acerca de la especificidad de un medio que, en definitiva, deja en claro en su tránsito internacional que existe en constante circular, traducir y transformación, incluso entre diferentes medios.

Las propuestas para el Simposio Internacional deberán incluir **un título y un abstract** (máx. 300 palabras más bibliografía) y **una biografía corta** de lo/as autore/as (máx. 100 palabras) hasta el **15 de mayo**. Las contribuciones pueden ser presentadas en **idioma español o inglés** y ser enviadas a diego.labra@uni-hamburg.de. Debido a que con las contribuciones escogidas se compilará un volumen colectivo a publicarse este año, los/as ponentes aceptados/as deberán **enviar el trabajo completo para el 17 de julio**. Los aspectos formales del mismo se comunicarán vía subsecuentes circulares. Existe – según el número de participantes que viajan en aéreo - la posibilidad de reintegro de los gastos de viaje y estadía, gracias al auspicio del evento por parte de la Alexander von Humboldt Stiftung.

Bibliografía

- Baile López, E. (2020). *En el cómic nadie puede oír tus gritos: A propósito de las adaptaciones del cine al cómic*. <https://doi.org/10.14198/QdCINE.2020.15.03>
- Baker, M., & Saldanha, G. (Eds.). (2008). *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. Routledge.
- Berndt, J. (2020, mayo 2). Mangaesque. *Japanese Media and Popular Culture. An Open-Access Initiative of the University of Tokyo*. <https://jmpc-utokyo.com/keyword/mangaesque/>
- Borbély, P. (2014). Japanese comics lost in translation. Language transitions and the (mis)interpretation of the translated material. *LLCE 2014*, 113–121.

- Buschmann, A. (Ed.). (2015). *Gutes Übersetzen: Neue Perspektiven für Theorie und Praxis des Literaturübersetzens*. Gruyter, Walter de, & Co.
- Chicote, G., & Göbel, B. (Eds.). (2011). *Ideas viajeras y sus objetos: El intercambio científico entre Alemania y América austral*. Iberoamericana ; Vervuert.
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury.
- García Reyes, D. (2020). Reescrituras en Soldados de Salamina o las sendas de la memoria: Desplazamientos de la literatura en el cine y en la narración figurativa. *Trasvases entre la literatura y el cine*, 2, 271–291.
- Glesinski, A. y Kaewert, R. (eds.) (2023) *Dinámicas de transferencia y transformación cultural en las literaturas hispánicas*. Hamburgo:Hamburg University Press, Verlag der Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg Carl von Ossietzky.
- Gociol, J., & Gutiérrez, J. M. (2012). *La historieta salvaje: Primeras series argentinas (1907-1929)*. De La Flor.
- Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*. University Press of Mississippi.
- Latxague, C. (2018). Dora de Minaverri. Itinerarios de una heroína trans. *Babel. Littératures plurielles*, 37, Article 37. <https://doi.org/10.4000/babel.5305>
- Kaindl, K. (2004). Multimodality in the Translation of Humour in Comics. En E. Ventola, C. Charles, & M. Kaltenbacher (Eds.), *Perspectives on multimodality* (pp. 173–192). John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/ddcs.6.12kai>
- Marling, W. (2016). *Gatekeepers: The emergence of world literature and the 1960s*. Oxford University Press.
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics. The invisible art*. Kitchen Sink/ Harper Perennial.
- Mérida Donoso, J. A. (2022). La heterogeneidad de formatos y narraciones de «Don Quijote» en el cine y los cómics: Intertextualidad y posibilidades didácticas. *Edad de oro*, 325–339. <https://doi.org/10.15366/edadoro2021.41.019>
- Rampant, J. (2010). The Manga Polysystem: What Fans Want, Fans Get. En T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (pp. 222–232). Continuum.
- Rota, V. (2014). Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats. En F. Zanettin (Ed.), *Comics in Translation* (pp. 122–149). Routledge.
- Santiago Iglesias, J. A. (2020). Berliac y el gajin gekiga. Una perspectiva mangaesca. *CuCo, Cuadernos de cómic*, 15, Article 15. <https://doi.org/10.37536/cuco.2020.15.1298>
- Sepúlveda, G. (2021). Aproximaciones y diálogos entre las traslaciones gráfica y fílmica de la obra de Roberto Bolaño. *Trasvases entre la literatura y el cine*, 3, Article 3. <https://doi.org/10.24310/Trasvasestlc.vi3.11922>