

## Creación, traducción y paratraducción de cómics en la era digital:

### el proyecto CÓMIX & DIGITAL

Isabel Cómitre Narváez

Universidad de Málaga

A través de la evolución digital y de las nuevas tecnologías, el cómic se ha reinventado en nuevos formatos como el cómic digital, webcómic, webtoon, animación, que se pueden visualizar en numerosos soportes: *tablet*, *smartphone*, videoconsola, transmedia, turbomedia. Si bien es cierto que el medio digital ha adquirido un rol fundamental en cuanto a la difusión y lectura de los cómics se refiere, desde un punto de vista de la formación en traducción de cómics, aún queda camino por recorrer. ¿Cómo formar a estudiantes para integrar las nuevas tecnologías en un proyecto de creación colaborativa en la que se prevé la creación, traducción y paratraducción de cómics y artes digitales?

Este es el principal desafío del proyecto *Comix & Digital: nouvelles voies, nouvelles formes BD*, un proyecto internacional e interuniversitario de Asociaciones Estratégicas de Educación Superior del programa Erasmus+ nº 2020-1-FR01-KA203-080325, financiado por la Unión Europea desde el 1 de septiembre de 2020 al 31 de agosto de 2023 que reúne a un grupo de docentes, investigadores, profesionales y estudiantes procedentes de 4 países (Francia-Italia-España-Turquía) con el propósito de diseñar y ofrecer un MOOC (*Massive Open Online Course*) para la adquisición de las competencias necesarias ante las nuevas herramientas de creación de cómics digitales. Se trata de un proyecto europeo con cuatro objetivos bien definidos:

1. Dominar el contexto del trabajo colaborativo (interacciones entre guionistas, traductores y equipos de producción digital);
2. Fomentar intercomprensión entre las lenguas de los idiomas implicados: francés, italiano, español, turco e inglés;
3. Aplicar la noción de paratraducción a nivel empírico a la hora de traducir la pareja texto\_imagen de los cómics.
4. Integrar de forma holística las nuevas tecnologías (plataformas de colaboración, herramientas de comunicación virtual, herramientas de creación de cómics digital y otros formatos de promoción) mediante actividades intensivas de aprendizaje, enseñanza y formación.

Para ello, el proyecto *Comix & Digital* tiene previsto implementar un material didáctico innovador mediante un MOOC (*Massive Online Open Courses* o *Cursos Online Masivos y Abiertos*) compuesto por propuestas metodológicas de creación colectiva y colaborativa en torno a los cómics y a las artes visuales, con vistas a ofrecer propuestas metodológicas basadas en la traducción y paratraducción de cómics, diseñar nuevas herramientas para el diseño, creación, promoción y difusión de cómics digitales y de nuevos formatos derivados (*tráiler subtulado*, *making off*, o *spin off*, etc).

La movilidad de los docentes y profesionales que elaborarán el material didáctico, así como la de los estudiantes, se organiza en cada uno de los países asociados y está vinculada a un festival para favorecer la cooperación internacional entre jóvenes autores y traductores y la integración profesional.

### Instituciones participantes

Escuela de arte de San Telmo de Málaga (España), Scuola Italiana di Comix de Nápoles (Italia), ESDAC-École de Design d'Aix-en-Provence (Francia), Dumlupınar Üniversitesi, Aix-Marseille Université, Asociación Made in La Bo(a)te y Universidad de Málaga.