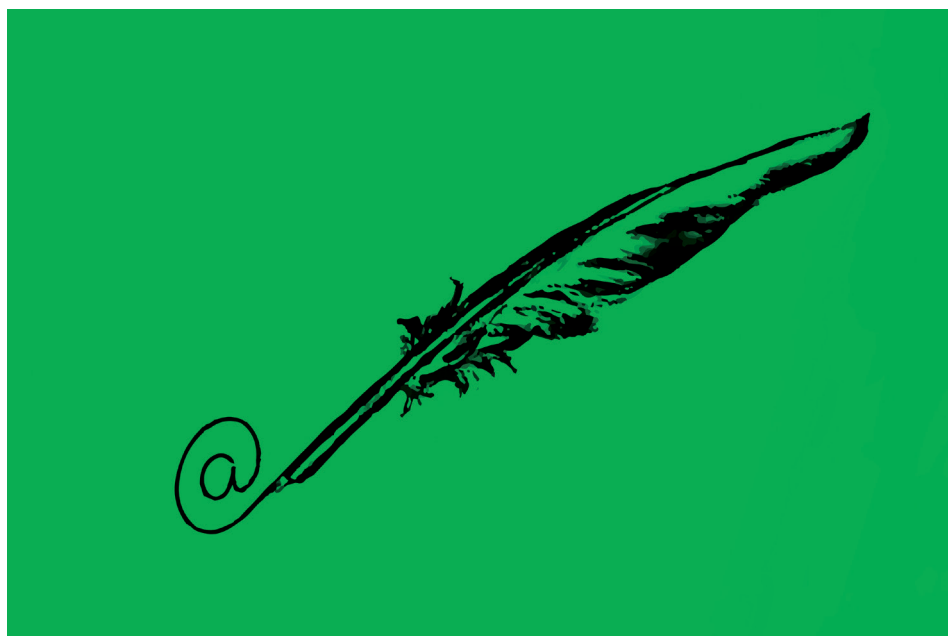


Nuevas tendencias en Traducción e Interpretación

Enseñar, aprender e investigar
en la Revolución Digital



Silvia Martínez Martínez
(ed.)

EDITORIAL COMARES



Interlingua

NUEVAS TENDENCIAS EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Silvia Martínez Martínez
(ed.)

Nuevas tendencias
en Traducción e Interpretación
Enseñar, aprender e investigar
en la Revolución Digital

Granada, 2020

Colección indexada en la MLA International Bibliography desde 2005

EDITORIAL COMARES

INTERLINGUA

260

Directores de la colección:

ANA BELÉN MARTÍNEZ LÓPEZ

PEDRO SAN GINÉS AGUILAR

Comité Científico (Asesor):

ESPERANZA ALARCÓN NAVÍO Universidad de Granada	MARIA JOAO MARÇALO Universidade de Évora
JESÚS BAIGORRI JALÓN Universidad de Salamanca	HUGO MARQUANT Institut Libre Marie Haps, Bruxelles
CHRISTIAN BALLIU ISTI, Bruxelles	FRANCISCO MATTE BON UNINT, Roma
LORENZO BLINI UNINT, Roma	JOSÉ MANUEL MUÑOZ MUÑOZ Universidad de Córdoba
ANABEL BORJA ALBÍ Universitat Jaume I de Castellón	FERNANDO NAVARRO DOMÍNGUEZ Universidad de Alicante
NICOLÁS A. CAMPOS PLAZA Universidad de Murcia	NOBEL A. PERDU HONEYMAN Universidad de Almería
MIGUEL Á. CANDEL-MORA Universidad Politécnica de Valencia	MOISÉS PONCE DE LEÓN IGLESIAS Université de Rennes 2 – Haute Bretagne
ÁNGELA COLLADOS AÍS Universidad de Granada	BERNARD THIRY Institut Libre Marie Haps, Bruxelles
ELENA ECHEVERRÍA PEREDA Universidad de Málaga	FERNANDO TODA IGLESIA Universidad de Salamanca
PILAR ELENA GARCÍA Universidad de Salamanca	ARLETTE VÉGLIA Universidad Autónoma de Madrid
FRANCISCO J. GARCÍA MARCOS Universidad de Almería	CHELO VARGAS-SIERRA Universidad de Alicante
CATALINA JIMÉNEZ HURTADO Universidad de Granada	MERCEDES VELLA RAMÍREZ Universidad de Córdoba
ÓSCAR JIMÉNEZ SERRANO Universidad de Granada	ÁFRICA VIDAL CLARAMONTE Universidad de Salamanca
HELENA LOZANO Università di Trieste	GERD WOTJAK Universidad de Leipzig
JUAN DE DIOS LUQUE DURÁN Universidad de Granada	

ENVÍO DE PROPUESTAS DE PUBLICACIÓN:

Las propuestas de publicación han de ser remitidas (en archivo adjunto, con formato PDF) a alguna de las siguientes direcciones electrónicas: anabelen.martinez@uco.es, psgines@ugr.es

Antes de aceptar una obra para su publicación en la colección INTERLINGUA, ésta habrá de ser sometida a una revisión anónima por pares. Para llevarla a cabo se contará, inicialmente, con los miembros del comité científico asesor. En casos justificados, se acudirá a otros especialistas de reconocido prestigio en la materia objeto de consideración.

Los autores conocerán el resultado de la evaluación previa en un plazo no superior a 60 días. Una vez aceptada la obra para su publicación en INTERLINGUA (o integradas las modificaciones que se hiciesen constar en el resultado de la evaluación), habrán de dirigirse a la Editorial Comares para iniciar el proceso de edición.

Colección fundada por: Emilio Ortega Arjonilla y Pedro San Ginés Aguilar

© Los autores

Editorial Comares, S.L.

Polígono Juncaril • C/ Baza, parcela 208 • 18220 Albolote (Granada) • Tlf.: 958 465 382

<http://www.comares.com> • E-mail: libreriacomares@comares.com

<https://www.facebook.com/Comares> • <https://twitter.com/comareseditor>

<https://www.instagram.com/editorialcomares>

ISBN: 978-84-1369-021-6 • Depósito legal: Gr. 1342/2020

Fotocomposición, impresión y encuadernación: COMARES

Sumario

Agradecimientos	XI
Prólogo	XIII
1. «WE'RE ALL AMIGOS...!» LA IDENTIDAD CULTURAL ESPAÑOLA A TRAVÉS DE LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL DE TOY STORY 3	1
<i>Consuelo Pérez-Colodrero</i>	
1. Introducción	1
2. Análisis audiovisual de Spanish Buzz: códigos icónicos	3
3. Análisis audiovisual de Spanish Buzz: códigos fonológicos (aspectos musicales) ..	4
4. Análisis audiovisual de Spanish Buzz: códigos fonológicos (aspectos lingüísticos) ..	6
5. Discusión y conclusiones	9
6. Referencias Bibliográficas	12
2. EL REHABLADO OFF-LINE PARA OPTIMIZAR LA TRANSCRIPCIÓN DE CORPUS ORALES EN ESPAÑOL ...	17
<i>Marimar Rufino Morales</i>	
1. Introducción	17
2. Marco Teórico	19
2.1. El Rehablado Off-line	19
2.2. La Transcripción de Corpus Orales	20
3. Metodología	20
3.1. Materiales	20
3.2. Programas Automáticos de Dictado	21
3.3. Constitución del Corpus	22
4. Resultados y Análisis	23
5. Discusión y conclusión	24
6. Referencias Bibliográficas	26
3. EL SONIDO DE LAS EMOCIONES: APROXIMACIÓN INTERSEMIÓTICA AL SUBTITULADO ACCESIBLE DE ROMA POR PARTE DE TRADUCTORES	29
<i>Clara Inés López Rodríguez y Maribel Tercedor Sánchez</i>	
1. Introducción	29
2. La accesibilidad como base en el estudio del léxico de los sonidos y las emociones	30

NUEVAS TENDENCIAS EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

3. Metodología	32
3.1. Acceso a los subtítulos y extracción del corpus	32
3.2. Análisis cuantitativo del corpus de subtítulos accesibles de <i>Roma</i>	33
3.3. Actividad en el aula de Traducción Multimedia	34
4. Resultados	35
4.1. Clasificación semántica de los sonidos	35
4.2. Clasificación semántica de las emociones	38
4.3. Elementos culturales y dialectales en el lenguaje y en los sonidos	39
4.4. Registro y vocabulario especializado en subtítulo accesible	42
4.5. Algunos aspectos técnicos y de estilo en el subtítulo accesible.	42
4.6. Resultados de la prueba de autoevaluación distribuida a los estudiantes	44
5. Conclusiones	46
6. Agradecimientos	47
7. Referencias Bibliográficas	47
8. Anexo	49
4. INNOVACIÓN Y DESARROLLO DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA TRADUCCIÓN ACCESIBLE MUSEÍSTICA	51
<i>Laura Carlucci y Esperanza Alarcón-Navío</i>	
1. Introducción	51
2. Accesibilidad e innovación docente	52
2.1. Ámbitos y modalidades de la traducción accesible	52
2.2. Presentación del proyecto	54
3. Metodología	54
3.1. Metodología didáctica	55
3.2. Metodología de trabajo	55
3.3. Organigrama de tareas.	56
4. Tipologías textuales y convenciones	57
4.1. La Línea del tiempo	57
4.2. Los Estratos	58
4.3. Las Vitrinas	58
4.4. Los Protagonistas de la historia	58
4.5. El Audioguiado	59
5. Resultados	59
5.1. Control de calidad	62
5.2. Contenidos accesibles y recursos digitales	63
6. Conclusiones	65
7. Agradecimientos	66
8. Referencias Bibliográficas	66
5. LOCALIZACIÓN Y ACCESIBILIDAD: UN ESTUDIO DE CASO SOBRE LA ACCESIBILIDAD WEB	67
<i>M.ª del Mar Sánchez Ramos</i>	
1. Introducción	67
2. Tecnología y Traducción	68
3. Metodología: Procedimiento, Análisis y Resultados	72
4. Conclusión	76
5. Referencias Bibliográficas	76
6. Anexo	78

SUMARIO

6. LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS, INTERTEXTUALIDAD Y TRANSCREACIÓN: FUNDAMENTOS BÁSICOS . . .	79
<i>Ramón Méndez González</i>	
1. La noción de localización	79
2. El videojuego como medio	80
3. Intertextualidad y transcreación	81
4. Intertextualidad videolúdica	83
5. Transcreación y localización en entornos videolúdicos: casos de estudio	85
5.1. Canal visual	85
5.2. Canal auditivo	86
5.3. Canal sensitivo	87
6. Conclusiones	88
7. Referencias Bibliográficas	89
7. LA DETECCIÓN DE ERRORES COMO HERRAMIENTA PARA EVALUAR LA COMPETENCIA EN LENGUA EXTRANJERA EN EL ÁMBITO DE LA TRADUCCIÓN Y LA INTERPRETACIÓN: EL VIDEOJUEGO	
<i>SUBTITLE LEGENDS</i>	
	93
<i>José Ramón Calvo-Ferrer, José Ramón Belda-Medina y Miguel Tolosa-Igualada</i>	
1. Introducción	93
2. Estudios previos	94
2.1. Metodologías de enseñanza de lenguas extranjeras	94
2.2. Los videojuegos como herramienta para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas en el ámbito de la traducción y la interpretación	96
2.3. El error en traducción y la adquisición de la competencia traductora	97
3. El videojuego <i>Subtitle Legends</i>	99
3.1. Diseño del videojuego desde una perspectiva metodológica	99
3.2. Diseño del videojuego desde una perspectiva lúdica	101
3.3. Los errores en <i>Subtitle Legends</i> como motor para la instalación o activación de las subcompetencias traductorales	103
4. La medición de la subcompetencia bilingüe en <i>Subtitle Legends</i>	108
4.1. Participantes	108
4.2. Materiales	108
4.3. Procedimiento	108
4.4. Resultados	109
5. Debate y conclusiones	110
6. Agradecimientos	112
7. Referencias Bibliográficas	112
8. NUEVOS PERFILES PROFESIONALES EN TRADUCCIÓN: COMPETENCIAS NECESARIAS PARA LA TRANSCREACIÓN	115
<i>Mar Díaz-Millón y Juncal Gutiérrez-Artacho</i>	
1. Introducción	115
2. Marco teórico	116
2.1. El nuevo paradigma educativo y profesional	116
2.2. Papel del traductor dentro del proceso de transcreación	117
3. Metodología	118
4. Resultados y hallazgos	119
4.1. Competencias transversales para la transcreación	119
4.2. Competencias específicas	121
5. Competencias para la transcreación	125

NUEVAS TENDENCIAS EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

6. Conclusiones	128
7. Futuras líneas de investigación.	129
8. Agradecimientos	129
9. Referencias Bibliográficas	130
9. PROYECTOS DE TRANSCREACIÓN EN LA FORMACIÓN ESPECIALIZADA DEL TRADUCTOR: DE LA TEORÍA TRADUCTOLÓGICA A LA PRÁCTICA TRASLATIVA Y VICEVERSA.	133
<i>Marián Morón Martín</i>	
1. La Transcreación en la Industria de la Traducción hoy: Contextualización	133
2. La Transcreación en los Estudios de Traducción: Marco Teórico. La Transcreación en la Traductología	134
3. Propuesta Docente: el Proyecto TeCreaTe en la Formación especializada del Traductor	135
3.1. Fundamentos didácticos de la propuesta	135
3.2. De la teoría didáctica a la práctica docente: el proyecto TeCreaTe	137
4. Discusión	141
5. Conclusiones de la experiencia formativa	143
6. Referencias Bibliográficas	144
10. LA TRANSCREACIÓN EN LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS: LA TRADUCCIÓN DEL HUMOR EN <i>UNDERTALE</i> Y <i>DELTARUNE</i>	149
<i>Juan Carlos Gil-Berrozpe</i>	
1. Introducción	149
2. Marco teórico	150
2.1. Estrategias de traducción en la localización de videojuegos	150
2.2. La transcreación como método de traducción del humor	150
2.3. <i>Undertale</i> y <i>Deltarune</i> : éxitos del panorama independiente de los videojuegos.	151
3. Metodología	151
4. Resultados y discusión.	152
4.1. Referencias culturales o intertextuales	153
4.2. Rasgos de habla.	155
4.3. Humor o juegos de palabras	158
4.4. Terminología o nombres propios	160
4.5. Desafíos técnicos.	163
5. Conclusión	166
6. Referencias Bibliográficas	167
11. ¿QUÉ OPINAN LOS PUBLICISTAS SOBRE LA TRANSCREACIÓN? UN ESTUDIO SOCIAL SOBRE LA RELACIÓN ENTRE EL SECTOR DE LOS SERVICIOS LINGÜÍSTICOS Y EL DE LA PUBLICIDAD. . . .	169
<i>Oliver Carreira y Carla Botella</i>	
1. Introducción	169
2. La transcreación	170
2.1. La transcreación desde el punto de vista lingüístico y académico.	170
2.2. La transcreación desde el punto de vista empresarial	171
3. Hipótesis, objetivos y metodología	174
4. Resultados.	177
5. Conclusiones	178
6. Referencias Bibliográficas	180

Agradecimientos

La editora quiere agradecer a las siguientes personas su apoyo en la revisión de los capítulos de este libro:

Ahmed Kissami Mbarki (Universidad de Granada)

Amal Haddad Haddad (Universidad de Granada)

Cristina Álvarez de Morales Mercado (Universidad de Granada)

Linus Jung (Universidad de Granada)

María José Varela Salinas (Universidad de Málaga)

Por último, agradecer a todos los autores su compromiso, dedicación y buen hacer.

Prólogo

SILVIA MARTÍNEZ MARTÍNEZ

Universidad de Granada

smmartinez@ugr.es

La investigación sobre nuevas tendencias en el área de Traducción e Interpretación (en adelante, Tel) ha sido objeto de estudio desde comienzos de este siglo. Como bien es sabido, estos dos ámbitos se han ido adaptando a las nuevas realidades y circunstancias de cada época, siendo ambos un puente entre culturas y diversos modos de comunicación. Allá donde miremos, se observa que la tecnología crece y avanza a un ritmo vertiginoso. La velocidad de los cambios es notable y, como no podía ser menos, la Tel se ha visto involucrada en este mismo proceso de continua aceleración y adaptación. En apenas pocos años, el profesional de la traducción ha pasado de desarrollar su trabajo de forma analógica, confiando en el papel impreso en cada una de las etapas del proceso traductor, a apoyarse exclusivamente en soportes digitales a través de las pantallas de distinto tamaño.

Por lo tanto, este nuevo paradigma ha traído consigo la necesaria renovación de conocimientos y destrezas por parte de los profesionales de la traducción y la interpretación, que se han debido adaptar a la impresencia de las distintas tecnologías de la información y de la comunicación. Así pues, esta transformación ha requerido de grandes cambios tanto a nivel de enseñanza como de formación de formadores y de egresados. De este modo, el campo profesional de la Tel ha sufrido muchas modificaciones que han supuesto un enorme esfuerzo de transdisciplinariedad y especialización para adaptarse a la nueva realidad del mundo profesional.

El libro que el lector tiene en sus manos posiblemente sea uno de los primeros e innovadores ejemplares que pretende centrarse en las nuevas tendencias en Tel y promover la enseñanza, el aprendizaje y, por supuesto, la investigación en esta nueva época de revolución digital que se ha *colado* en nuestras vidas de forma casi repentina y que no nos abandonará. Al contrario, seguramente nos seguirá sorprendiendo con sus avances. Así, en este volumen encontraremos capítulos que abordan desde una perspectiva muy variada y enriquecedora los últimos avances en tecnologías aplicados a la enseñanza, el aprendizaje y la investigación en Tel.

En el primer capítulo, Consuelo Pérez-Colodrero, realiza un análisis audiovisual de varias escenas de tres versiones de la película *Toy Story 3* (Unkrich, 2010), destacando la identidad cultural del personaje Buzz Lightyear en su versión española. La autora estudia los códigos icónicos y fonológicos (aspectos musicales y lingüísticos) y establece cómo y por qué se realizan variaciones en la configuración lingüística de este personaje y cómo estas se relacionan con elementos que permanecen inalterables como la imagen en movimiento y la banda sonora musical. *We're all amigos...!*, independientemente de la configuración identitaria de un personaje audiovisual.

El segundo capítulo está dedicado al reablado *off-line* y cómo este puede ser una herramienta óptima para crear un corpus oral mediante el uso de la transcripción. La autora, Marimar Rufino Morales, muestra una innovadora metodología para crear y analizar un corpus y se centra en un aspecto que ha tenido poca atención en esta área de investigación: la transcripción. Como no podía ser de otra forma, los resultados que la autora obtiene, confirman la eficacia de usar el reablado en diferido, que se usa comúnmente para subtítular en directo, para elaborar un corpus real en español a partir de un conjunto de textos orales. Sin duda, un gran avance en la ardua tarea de compilación de corpus.

En los últimos años hemos asistido a una explosión de la accesibilidad en los medios de comunicación que se ha ido fraguando a través de las técnicas de subtítulos, entre otras. El siguiente capítulo, el tercero, realiza una aproximación intersemiótica al subtítulo accesible, pero se centra en el papel tan importante que desempeña el sonido de las emociones en esta modalidad de traducción accesible. Para ejemplificarlo, las autoras usan ejemplos de la conocida película *Roma* (Cuarón, 2018). Así pues, Clara Inés López Rodríguez y Maribel Tercedor Sánchez destacan la importancia que tiene describir un sonido como herramienta de acceso al conocimiento y como apoyo narrativo para las personas con discapacidad funcional auditiva. Además, las autoras, al igual que en el capítulo anterior, hacen hincapié en la laboriosa tarea que supone compilar y analizar un corpus multimodal y apuestan por su uso para la enseñanza en asignaturas del Grado en Traducción e Interpretación.

En la línea del capítulo anterior, el cuarto cuenta con un gran afán de sensibilidad en todo lo relativo a la accesibilidad en tecnología digital y promover como fin último la consecución de conseguir una sociedad realmente inclusiva. Laura Carlucci y Esperanza Alarcón Navío se centran en un área menos investigada hasta el momento: la traducción accesible para entornos museísticos. Las autoras muestran la metodología y algunos de los resultados más significativos del ambicioso Proyecto de Innovación Docente CITRA de la Universidad de Granada. Se trata, pues, de una metodología de trabajo creativa y colaborativa que engloba las nuevas tecnologías de la información, sin olvidar las características multimodales de los textos que se tradujeron en el proyecto. Sin duda, es un artículo que se tiene que leer con los cinco sentidos.

Por último, siguiendo en la línea de la accesibilidad, nos encontramos con el quinto capítulo. En este caso, M.^a del Mar Sánchez Ramos, aborda un nuevo campo profesional para los traductores e intérpretes: la localización y la accesibilidad web. La autora explica las competencias que ha de tener este perfil profesional que van más allá del plano lingüístico, debido, entre otras causas, a las necesidades en materia de localización y las características propias del producto localizado. Dado que la localización es una nueva área en constante evolución, la autora aboga por integrar una formación específica de esta materia que contribuya a la profesionalización de los egresados en Traducción e Interpretación.

Continuamos con el sexto capítulo, que sigue abordando la inclusión de nuevos perfiles profesionales en Tel. En este caso, Ramón Méndez González se centra en la localización de videojuegos. El autor comienza su capítulo realizando un meticoloso recorrido sobre la noción de los conceptos de localización, videojuegos y transcreación a lo largo de la historia. Se pone de manifiesto el complejo proceso de la localización y señala las diversas figuras involucradas cuyo objetivo final no es otro más que proporcionar una experiencia lo más satisfactoria posible para el jugador de videojuegos. Para ello, el autor afirma que los expertos de la localización han de tener en cuenta que un videojuego se transmite a través del canal visual, del acústico y del sensitivo, creando así una experiencia de inmersión en la que todos los elementos poseen la misma importancia a la hora de transmitir la experiencia. Para entender todo esto mejor, lo ideal es leer el capítulo y disfrutar con la ejemplificación somera que el autor nos ofrece. Una vez más, nos encontramos con un capítulo que hay que leer con todos los sentidos.

Uno de los principales problemas con los que se encuentra el formador de traductores e intérpretes es el nivel de la lengua extranjera que posee su alumnado. De todos es sabido que el dominio sobre la lengua origen que el futuro egresado en Tel ha de tener ha de ser óptimo para evitar que sus traducciones en la lengua meta carezcan de errores que pueden ser debidos a sus faltas de comunicación interlingüística, cultural o intersemiótica. Para paliar esta situación tan frecuente con la que nos encontramos los docentes, José Ramón Calvo-Ferrer, José Ramón Belda-Medina y Miguel Tolosa-Igualada nos ofrecen una herramienta dinámica y divertida para detectar los errores de traducción de los estudiantes en Tel y evaluar gracias al uso de las nuevas tecnologías su competencia en lengua extranjera en el ámbito del cual estamos hablando desde el inicio de este prólogo. Para ello, en el capítulo séptimo, los autores nos ofrecen un breve recorrido a través de investigaciones previas sobre dos aspectos que fundamentan su proyecto: videojuegos como herramientas para la educación y la formación y tipos de errores en el ámbito de la Tel. Tras esto, nos presentan el videojuego *Subtitle Legends* que nace de la necesidad de establecer metodologías y herramientas accesibles que permitan establecer e identificar con precisión los grados de competencia lingüística para la formación de traductores

e intérpretes profesionales. Seguro que el lector desea descargarse este videojuego tras la lectura de este capítulo.

En lo que resta de volumen veremos algunos de los diferentes campos traductológicos que se engloban dentro de la transcreación. En el capítulo octavo, Juan Carlos Gil-Berrozpe aporta un enfoque nuevo sobre la transcreación. Según el autor, la localización de videojuegos es un tipo de traducción multimedia que es de carácter multidisciplinar. Por lo tanto, el traductor se enfrentará con un tipo de modalidad traductora que combina diversos elementos propios de la localización de *software*, de la traducción literaria y de la subtitulación, entre otras modalidades. Además, si el videojuego presenta aspectos humorísticos, el traductor tendrá que enfrentarse a otra modalidad más: la transcreación. En resumen, el traductor no solo desafiará los numerosos problemas traductológicos sino que también tendrá que hacer frente a la traducción de chistes y, por supuesto, a lidiar con los problemas técnicos. Para entender todo esto con más claridad, leamos su capítulo y juguemos a *Undertale* (Toby Fox, 2015) y *Deltarune* (Toby Fox, 2018).

Las siguientes autoras, Mar Díaz-Millón y Juncal Gutiérrez Artacho, insisten en el capítulo noveno sobre la importancia de crear nuevos perfiles profesionales, aunque en esta ocasión, se centran en el traductor-transcreador. Las autoras señalan que en los últimos años los profesionales en Tel se han convertido en agentes clave en el proceso de internacionalización profesional, puesto que es un perfil que cualquier empresa globalizada precisa, ya que sin estos no se garantizaría su supervivencia, además de realizar una correcta gestión lingüística. En este capítulo veremos cómo su apuesta por la formación de futuros transcreadores hace que sea necesario una adaptación de los planes de estudio de los grados en Tel. En cualquier caso, se pone de manifiesto la necesidad de formar a los estudiantes, diversificar sus salidas profesionales, facilitarles la entrada al mercado laboral, hecho que, sin duda, mejorará la calidad de cualquier producto transcreado y beneficiará a numerosas empresas.

En el décimo capítulo, Marián Morón Martín apuesta también por la inclusión de la transcreación como área formativa en Traducción e Interpretación. Nos presenta el proyecto de Innovación Docente *TeCreate* (Universidad Pablo de Olavide) cuyo objetivo principal consiste en acomodar los novedosos servicios de las diferentes empresas y la necesidad de un perfil de transcreación en el grado de Tel. En dicho proyecto, además, se ofrece una metodología meramente descriptiva y nos presenta una propuesta docente con el fin de integrar en el aula procesos de gestión de transcreación. De este modo, la autora pretende contribuir a reforzar la especificidad de la traducción, así como su dinamismo y complejidad.

Una vez se ha puesto de manifiesto la necesidad de creación de un perfil profesional traductor-transcreador, para cerrar este ciclo conviene saber la opinión de algunos profesionales de ámbito lingüístico o publicitario. Así pues, como muestra de ello, cierra el libro el capítulo onceavo de Oliver Carreira y Carla Botella que

PRÓLOGO

nos informan sobre la opinión actual de los publicistas sobre transcreación. Los autores pretenden conocer su visión y contrastarla con lo su aplicación al ámbito de la Tel. Utilizan una metodología basada en entrevistas y cuestionarios y arrojan unos primeros resultados que pueden ayudar a determinar la posible relación entre ambos ámbitos.

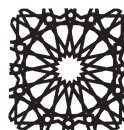
La variedad de enfoques y temas representados por estos once trabajos demuestra que la Traducción y la Interpretación es un área multidisciplinar que no deja de crecer y de adaptarse a las nuevas necesidades de los diferentes sectores de este mundo globalizado. Esperamos que este libro ayude e inspire para futuras investigaciones y con estas aportaciones se pueda ir perfilando aún más el complejo perfil del traductor e intérprete. Comencemos pues.

colección:
INTERLINGUA

260

Dirigida por:
Ana Belén Martínez López y Pedro San Ginés Aguilar

El libro que el lector tiene en sus manos posiblemente sea uno de los primeros e innovadores ejemplares que pretende centrarse en las nuevas tendencias en Traducción e Interpretación y promover la enseñanza, el aprendizaje y, por supuesto, la investigación en esta nueva «era digital» que ha irrumpido en nuestras vidas de forma casi repentina y que no nos abandonará. Al contrario, seguramente nos seguirá sorprendiendo con sus avances. Así, en este volumen bajo el título de *Nuevas tendencias en Traducción e Interpretación: Enseñar, aprender e investigar en la Revolución Digital*, se recogen 11 trabajos elaborados por investigadores de España y de fuera. Estos capítulos abordan desde una perspectiva muy variada y enriquecedora los últimos avances en tecnologías aplicados a la enseñanza, el aprendizaje y la investigación en traducción audiovisual, creación de nuevos perfiles profesionales, transcreación y localización de videojuegos. Con todo ello se espera que las aportaciones de esta obra colectiva multidisciplinar contribuya a asentar los avances ya realizados y alcanzar mayores cotas de progreso en estos ámbitos en auge en el campo de la Traducción y la Interpretación.



COMARES
editorial

