

Modalidades de traducción audiovisual

Completando el espectro



Beatriz Reverter Oliver
Juan José Martínez Sierra
Diana González Pastor
José Fernando Carrero Martín
(eds.)

EDITORIAL COMARES



MODALIDADES DE TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

Beatriz Reverter Oliver
Juan José Martínez Sierra
Diana González Pastor
José Fernando Carrero Martín
(eds.)

Modalidades
de traducción audiovisual
Completando el espectro

Granada, 2021

Colección indexada en la MLA International Bibliography desde 2005

EDITORIAL COMARES

INTERLINGUA

275

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

Con el patrocinio de la Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte de la Generalitat Valenciana

© Los autores

Editorial Comares, 2021

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: 978-84-1369-064-3 • Depósito legal: Gr. 212/2021

Impresión y encuadernación: COMARES

Sumario

Modalidades de traducción audiovisual. De clasificaciones y nuevas tendencias	XI
<i>Beatriz Reverter Oliver, Juan José Martínez Sierra, Diana González Pastor y José Fernando Carrero Martín</i>	
1. EL DOBLAJE EN LA NUBE: LA ÚLTIMA REVOLUCIÓN EN LA LOCALIZACIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES	1
<i>Frederic Chaume y Julio de los Reyes Lozano</i>	
I. Un nuevo paradigma en la localización de contenidos audiovisuales	1
II. El papel de las tecnologías en el nuevo paradigma de la localización de contenidos audiovisuales	2
III. Los nuevos retos en el mercado de la localización de contenidos audiovisuales. .	5
1. Adaptarse a nuevos mercados hasta ahora desconocidos	5
2. Incorporar nuevas herramientas de trabajo: memorias de traducción y traducción automática	6
3. Reducir la huella ecológica	7
4. Traducir (y doblar) en tiempos de confinamiento	8
IV. Qué es el doblaje en la nube	9
V. Un ejemplo de herramienta: ZOODubs	11
VI. Conclusiones.	14
VII. Bibliografía	15
2. EL DOBLAJE ORIGINAL DE <i>ONE PIECE</i> : UNA VISITA AL ENTORNO PROFESIONAL EN JAPÓN.	17
<i>María R. Ferrer-Simó</i>	
I. El anime: fanbase y doblaje	17
II. La producción del anime y las voces	18
III. Una convo en Japón	19
1. La convocatoria	19
2. El guion	24
3. Firmas y <i>meet & greet</i>	25
IV. Bibliografía	27

3. SOBRE LA TRADUCCIÓN DE CANCIONES DE ANIME PARA SUBTITULADO.	27
<i>Luis Alis Ferrer</i>	
I. Introducción	27
II. Materiales externos	28
III. Materiales propios.	29
IV. Detalles del proceso	31
4. LA TRADUCCIÓN DEL VERSO TEATRAL Y OTRAS SINELEFAS (CON EJEMPLOS EN PORTUGUÉS).	35
<i>Alejandro L. Lapeña</i>	
I. Introducción	35
II. Características del texto teatral	35
1. Oralidad.	35
2. Inmediatez.	36
3. Multidimensionalidad.	36
4. Publicidad	36
5. Teatralidad	37
6. Representabilidad.	37
III. La traducción del verso en el teatro.	37
IV. Obras	38
V. Consideraciones generales sobre su traducción	39
VI. Modelo de análisis	40
VII. Análisis	42
1. Oralidad.	42
2. Inmediatez.	43
3. Multidimensionalidad.	44
4. Métrica.	44
5. Rima	47
6. Traducción de los nombres propios	48
VIII. Conclusiones.	51
IX. Bibliografía	51
5. ENSEÑAR A TRANSCREAR: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA FORMACIÓN EN TRANSCREACIÓN	53
<i>Carla Botella Tejera, Oliver Carreira Martínez y Nieves Gamonal Simón</i>	
I. Introducción	53
II. Panorámica de la didáctica de la traducción publicitaria y la transcreación: Nuestra aportación	54
1. Enfoque y principios teóricos de la propuesta	56
2. Las competencias del traductor publicitario: del docente al alumnado	57
3. Metodología y objetivos	58
III. Puesta en práctica	58
1. Módulo introductorio de publicidad y traducción publicitaria	58
2. Módulo de transcreación con libertad creativa	59
3. Módulo de transcreación con restricciones.	61
IV. Resultados.	62
V. Conclusiones.	63
VI. Bibliografía	64

SUMARIO

6. ¡SAPRISTI! CÓMO TRASLADAR EL HUMOR DE <i>MORTADELO Y FILEMÓN</i> AL ALEMÁN	67
<i>André Höchmer</i>	
I. Introducción	67
1. La traducción de cómics.	67
2. Mortadelo y Filemón en Alemania	69
II. El humor de Mortadelo y Filemón	72
1. Recursos humorísticos en <i>Mortadelo y Filemón</i> y su traducción	73
2. Novedades en la traducción alemana de <i>Mortadelo y Filemón</i>	82
III. Bibliografía	84
7. PANORAMA ACTUAL DE LA ACCESIBILIDAD A LOS VIDEOJUEGOS	85
<i>Carme Mangiron</i>	
I. Introducción	85
II. ¿Qué es la accesibilidad a los videojuegos?	85
III. Principales barreras de accesibilidad	87
IV. Panorama actual de la accesibilidad a los videojuegos.	88
V. Perspectivas futuras	91
VI. Conclusión	92
VII. Bibliografía	92
8. TESTEO DE LOCALIZACIÓN: ¿NECESIDAD O CAPRICHOS?	95
<i>Ruben González Pascual</i>	
I. Introducción	95
II. La localización de videojuegos	96
1. ¿Qué es la localización de videojuegos?	96
2. ¿Cómo es el proceso de localización de un videojuego?	96
III. La traducción del videojuego	96
1. ¿Cómo se realiza la traducción de un videojuego?	97
A. <i>Falta de referencias y calidad de los materiales recibidos</i>	97
B. <i>Fechas de entrega altamente ajustadas</i>	97
IV. El testeo de localización	98
1. ¿Qué es el testeo de localización?	98
2. ¿Cómo se realiza el testeo lingüístico de un videojuego?	98
3. Problemas que pueden presentarse (y cómo solucionarlos)	99
A. <i>Texto/audio fuera de contexto</i>	100
B. <i>Texto/audio que se corta o se solapa</i>	101
C. <i>Texto/audio en el idioma original o texto codificado</i>	101
D. <i>Texto/audio que vulnera las normativas de las first parties</i>	102
E. <i>Variables fuera de lugar o rotas</i>	102
F. <i>Audio que suena fuera de lugar</i>	103
G. <i>Problemas artísticos y técnicos de audio</i>	103
V. Otras consideraciones	104
1. Testeo remoto	104
2. Falta de comunicación con el departamento de marketing	105
VI. Conclusiones.	105

9. LA TECNOLOGÍA INTERACTIVA EN LA LOCALIZACIÓN: LAS SITUACIONES DE JUEGO	107
<i>Laura Mejías-Climent</i>	
I. La inclusión de tecnologías interactivas en el texto audiovisual	107
II. Elementos traducibles y su alternancia en el videojuego	108
III. Fases en la localización y modalidades de TAV	110
VI. Análisis de las situaciones de juego en el género interactivo de acción-aventura. .	112
V. El caso del doblaje y la dimensión interactiva	115
VI. Resultados y discusión	117
VII. Bibliografía	118
VIII. Videojuegos analizados.	119
 SOBRE LOS AUTORES Y AUTORAS	 121

Modalidades de traducción audiovisual. De clasificaciones y nuevas tendencias

BEATRIZ REVERTER OLIVER, JUAN JOSÉ MARTÍNEZ SIERRA,
DIANA GONZÁLEZ PASTOR Y JOSÉ FERNANDO CARRERO MARTÍN

Universitat de València / CiTrans

Durante los últimos años, la evolución de los contenidos audiovisuales ha ido de la mano de dos elementos clave: el desarrollo de la tecnología y el modelo de consumo de productos audiovisuales. En primer lugar, el progreso tecnológico ha hecho posible la aparición y posterior popularización de nuevas pantallas (reproductores multimedia, *smartphones* o tabletas) para acceder a los contenidos audiovisuales. El espectador contemporáneo ya forma parte de una audiencia internacional que disfruta de una gran oferta de contenidos multilingües cada vez más individualizados y adaptados a las necesidades y deseos de cada espectador. Los efectos de este cambio de paradigma se han plasmado en la industria de la traducción audiovisual (TAV), por un lado, en una demanda exponencial de dicha traducción, ya que los traductores audiovisuales no solo pueden trabajar tanto para la industria del entretenimiento, el cine o la televisión, sino que también pueden traducir material audiovisual interno o de tipo promocional en cualquier sector empresarial y, por otro lado, en un cambio en el flujo de trabajo de los traductores audiovisuales. Así pues, las posibilidades resultan ilimitadas y nos llevan a afirmar que la importancia de la TAV ha aumentado de modo notable. Otra prueba de ello es su consolidación como disciplina en los Estudios de Traducción, que ha mostrado un interés creciente en la TAV, con estudios diversos que tratan de dar cuenta de los numerosos avances desde distintas ópticas, como pueden ser la investigadora, la docente y la profesional.

Desde el punto de vista investigador, parte del esfuerzo se ha centrado en sistematizar y clasificar las distintas modalidades de traducción que han ido evolucionando a través del tiempo. Tal y como Hurtado indicara en su momento, la TAV (si bien la autora no hace uso de esta etiqueta) es una modalidad de traducción (no un método, ni una clase, ni un tipo) que viene dada por el *modo traductor* (2001, p. 94). Tal y como precisa Martínez Sierra (2004, p. 50), estamos ante una modalidad *general* de traducción (o una variedad) que a su vez puede ser desgranada en distintas modalidades *específicas* de TAV. A lo largo de los años han sido diversas las

propuestas taxonómicas con respecto a estas modalidades específicas, cuyo número ha ido creciendo de la mano de las nuevas realidades sociales y los avances tecnológicos indicados anteriormente.

Sin ánimo exhaustivo, desde trabajos como el de Delabastita (1989), quien recurre a la retórica clásica para su propuesta, pasando por autores como Luyken *et al.* (1991), Gambier (1996), Agost (1999) o De Linde y Kay (1999), llegamos al siglo XX, con Chaves (2000), Díaz Cintas (2001) —quien apunta al doblaje y al subtítulo como las modalidades más comunes— o Chaume (2004) —quien, partiendo de propuestas anteriores, ya recoge un número considerable de modalidades; desde aquellas más asentadas, como el doblaje, la subtitulación o las voces superpuestas, hasta otras que, poco a poco, han ido ganando presencia en el actual panorama audiovisual, como el comentario libre, y algunas más con escasa o incluso nula presencia en España, como la interpretación simultánea, la traducción a la vista, la narración o el doblaje parcial—. Chaume (2004, pp. 39-40) pone el foco en un aspecto fundamental para entender todo el desarrollo y expansión que ha experimentado el creciente abanico de modalidades de TAV cuando comenta que estas «no constituyen un conjunto cerrado, sino que están destinadas a reproducirse y variar según lo hagan los nuevos formatos audiovisuales, los progresos técnicos y los gustos de las audiencias».

Y así ha sido. Si recapitulamos lo ocurrido en los últimos 15 años, vemos cómo la familia audiovisual ha dado la bienvenida a nuevos miembros, algunos, por cierto, ya existentes con anterioridad, pero adscritos a otros ámbitos. El trabajo de Hernández Bartolomé y Mendiluce Cabrera, ciertamente cercano en el tiempo al de Chaume arriba citado, coincide en la atribución a la TAV de esa naturaleza dinámica y enlaza con sus orígenes, cuando se comenta que «[d]espite its short history, Audiovisual Translation (AVT) is constantly adding to existing types. Its practice dates back to the silent era, when intertitles were introduced between frames in order to narrate the story plot» (2005, p. 89). Estos autores reflexionan sobre algunos de los motivos que han propiciado (y siguen propiciando) estas modalidades *emergentes*, como, por ejemplo, el efecto *narrowcasting* del que hablaba Gambier (2004). De interés es también el repaso que estos realizan sobre el número de modalidades que, a lo largo de la historia de la TAV, se han ido reconociendo como tales. Así, ofrecen una clasificación de modalidades de TAV que añade, a las ya citadas, el sobretítulo, el subtítulo en vivo, la subtitulación para sordos, la audiodescripción, la traducción de guiones (*script translation*), la animación (a la que Chaume, 2004, ya apuntaba cuando miraba hacia el futuro), las versiones dobles (producciones multilingües) y los *remakes*.

Más recientemente, Chaume (2013) retoma este asunto y realiza una nueva propuesta articulada alrededor de dos ejes que identifica como *macro-modalidades* de TAV: *revoicing* (cuando se añade una nueva banda sonora en la lengua meta, con la conveniente sincronización del sonido y las imágenes) y *captioning* (cuando se

inserta en pantalla una traducción o transcripción escrita). En el grupo de *revoicing* el autor incluye el doblaje, las voces superpuestas, la interpretación simultánea, el comentario libre, los *fan/fundubs* y la audiodescripción. En el segundo grupo, *captioning*, figuran la subtitulación, el sobretitulado, el rehablado (o subtulado en vivo), la subtitulación para sordos y el *fan/funsubbing*. Cabe destacar la adenda que introduce Chaume a estos dos bloques, en la que incluye modalidades como la lengua de signos, la traducción de guiones y la interpretación consecutiva (Bartoll, 2008).

Pero el recorrido no termina aquí, ya que autores como Martínez Sierra (2012) también mencionan la localización de videojuegos como parte del paraguas de la TAV (Chaume, 2018, reflexiona al respecto). Del mismo modo, Martínez Sierra plantea la posible consideración de la traducción teatral como modalidad de TAV, cuestión sobre la que ya se pronunciaron en su momento, por ejemplo, Espasa (2001) y Bartrina y Espasa (2005).

Para cerrar este recorrido, no podemos obviar la traducción de cómics. El trabajo de Rodríguez Rodríguez (2019), por ejemplo, permite abrir la puerta a la consideración de la traducción de cómics como un ejercicio, como mínimo, cercano a ciertas modalidades de TAV. De modo más concreto, estudios como el de Borodo (2016) exploran las similitudes entre la traducción de este tipo de producto y modalidades como la subtitulación, algo que, claramente, contribuye a la inclusión de la traducción de los cómics dentro de la esfera de la TAV.

En todo caso, la TAV es un ámbito, como ya se ha apuntado, de gran dinamismo (de interés es la reflexión que Chaume, 2018, realiza sobre la cuestión), y lo que aquí se recoge hoy posiblemente quedará anticuado mañana. De cualquier manera, el presente volumen pretende, precisamente, enfatizar la riqueza de esta modalidad general de traducción, su carácter poliédrico salpicado de vasos comunicantes.

El presente libro se compone de nueve capítulos donde se recogen, por un lado, algunos de los trabajos de investigación más recientes dentro de los estudios sobre TAV y, por otro, las vivencias y estrategias de trabajo de traductores profesionales que ejercen actualmente dentro del sector. Si bien distintas, estas dos perspectivas guardan una estrecha relación y resultan igualmente interesantes y necesarias para conocer las nuevas tendencias en TAV, tanto en la academia como en el mercado. Para que los contenidos del libro abarcaran tanto aspectos de corte teórico como otros relacionados con la labor diaria del agente traductor dentro de la industria audiovisual, ha resultado esencial contar con autores con distintos perfiles ocupacionales, pertenecientes tanto al ámbito académico como al profesional. Por otro lado, el libro se estructura de modo que en los primeros capítulos se abordan cuestiones relacionadas con dos de las modalidades de TAV más convencionales, el doblaje y la subtitulación, mientras que, paulatinamente, se abordan después modalidades más *recientemente* estudiadas dentro de los estudios sobre TAV, como puede ser la traducción teatral, la accesibilidad o la localización de videojuegos.

El primer capítulo del libro se titula *Doblaje en la nube: la última revolución en la localización de contenidos audiovisuales* y está escrito por Frederic Chaume y Julio de los Reyes Lozano. En él, los autores mencionan algunas de las transformaciones más significativas que ha experimentado el sector audiovisual en los últimos años y presentan un nuevo enfoque profesional para la gestión de proyectos de TAV: el doblaje en la nube. Además de describir esta nueva práctica de doblaje, el capítulo incluye un análisis de las características de una de las primeras herramientas comerciales de doblaje en la nube, ZOODubs, poniendo especial énfasis en la fase de traducción y adaptación.

El segundo capítulo, *El doblaje original de One Piece: una visita al entorno profesional en Japón*, corre a cargo de María R. Ferrer-Simó y se centra, de igual modo, en la modalidad de doblaje. A raíz de su experiencia profesional en la industria del doblaje y de la traducción del manga y el anime, en este segundo capítulo la autora describe los procesos y fases observados durante su visita a Tokyo a una sesión de grabación del doblaje original de la serie de anime *One Piece*. Estas observaciones se acompañan, a su vez, de documentos reales que ilustran las distintas fases y permiten comprender con mayor facilidad los estadios por los que pasa el doblaje del famoso anime.

En tercer lugar encontramos el capítulo *Sobre la traducción de canciones de anime para subtítulo*. Esta aportación, escrita por Luis Alis Ferrer, describe las estrategias profesionales empleadas por el autor a la hora de traducir para subtítulo las canciones de inicio y conclusión en el anime, una tarea meticulosa que, en palabras del autor, conlleva una inversión de tiempo elevada en relación con los minutos de metraje que se requiere traducir.

La traducción del verso teatral y otras sinalefas (con ejemplos en portugués), cuarto capítulo del libro, escrito por Alejandro L. Lapeña, se centra en una modalidad de TAV menos convencional como es la traducción teatral y explora una nueva visión de la traducción del verso teatral, conocida en menor medida que la traducción en prosa al no ser tan común en el teatro actual. En el capítulo se aportan ejemplos de dos obras en la combinación portugués-español, *O bote de rapé* y *Uma (s)cena conjugal*, las cuales permiten destacar la importancia del traductor a pie de escenario, así como también del resto de miembros de la compañía (director, actores, etc.), para lograr la máxima calidad en la traducción de la pieza teatral.

El quinto capítulo del libro lleva por título *Enseñar a transcrear: una propuesta didáctica para la formación en transcreación* y ha sido confeccionado por Carla Botella Tejera, Oliver Carreira Martínez y Nieves Gamonal Simón. Esta aportación se centra en la transcreación, una práctica cuya importancia parece ir en aumento en el sector de los servicios lingüísticos desde los últimos años. Tras realizar un breve repaso a algunas de las iniciativas planteadas en el ámbito de la didáctica de la transcreación y la traducción publicitaria, los autores ofrecen su propia propuesta

formativa sobre transcreación, desde una perspectiva profesionalizante, para su implementación en entornos tanto universitarios como no universitarios. Para ello, se detallan las actividades que se implementarían en un taller, dividido en tres módulos, que abarca de forma integral la formación en materia publicitaria y transcreadora.

El sexto capítulo del libro, *¡Sapristi! Cómo trasladar el humor de Mortadelo y Filemón al alemán*, contribución de André Höchemer, tiene como principal propósito reflejar, desde un punto de vista práctico, el enfoque y el procedimiento de la traducción al alemán de la serie de cómics de *Mortadelo y Filemón*. Para ello, se introduce brevemente la traducción de cómics general y la recepción de *Mortadelo y Filemón* en Alemania. Seguidamente, la segunda parte del capítulo versa sobre cuestiones prácticas —como el humor de la serie—, donde se citan ejemplos concretos: a través de cinco obras, traducidas al alemán por el autor, se realiza un breve estudio empírico de los recursos humorísticos más habituales usados en la citada obra, con el objeto de describir la metodología de traducción empleada.

El séptimo capítulo del libro, titulado *Panorama actual de la accesibilidad a los videojuegos* y escrito por Carme Mangiron, ofrece una visión del estado actual de la accesibilidad en la industria de los videojuegos, un campo profesional y de investigación en el que, en los últimos años, se han producido avances importantes. En esta contribución se explora el concepto de *accesibilidad* dentro del campo del *software* de entretenimiento interactivo, comparándolo con la de otros contenidos audiovisuales y describiendo las principales barreras a las que se enfrentan los colectivos con necesidades específicas al jugar a los videojuegos, para, finalmente, ofrecer una revisión del panorama actual y las perspectivas de futuro de la accesibilidad en esta industria.

Testeo de localización: ¿necesidad o capricho?, el octavo capítulo del libro, escrito por Ruben González Pascual, recoge una visión profesional sobre el contexto y las características en las que se desarrolla el testeo de videojuegos, una labor necesaria para detectar y subsanar posibles fallos o errores en la localización de este tipo de producto audiovisual. Para ello, el autor se centra en describir las tareas de las que debe ocuparse el equipo de *testers*, que, a grandes rasgos, consisten en jugar el videojuego con el objetivo de identificar los máximos errores posibles, tanto en el canal escrito como en el sonoro.

El noveno y último capítulo recibe el nombre de *La tecnología interactiva en la localización: las situaciones de juego* y corre a cargo de Laura Mejías-Climent. En él, se aborda la caracterización de la dimensión interactiva que presentan los videojuegos —entendida como el ejemplo actual más complejo de un texto audiovisual—, la cual permite identificar la alternancia de situaciones de juego que se da en los videojuegos del género interactivo de acción-aventura. Seguidamente, la autora ahonda acerca de cómo, en función de la situación de juego, el nivel de interacción con el jugador varía, lo cual repercute en las particularidades y restricciones de la

localización del videojuego y, en el caso concreto que se estudia en el capítulo, del doblaje del mismo.

Tal y como hemos indicado, en este libro se recoge una serie de capítulos que abarcan temáticas tan variadas como el futuro del doblaje, la traducción de cómics, la traducción de teatro en verso o prácticas profesionales más desconocidas como el testeo lingüístico de videojuegos, entre otros. Esperamos que la amplia variedad de temáticas y enfoques sea de utilidad e interés para estudiantes, profesionales, investigadores y docentes interesados en la TAV.

I. BIBLIOGRAFÍA

- AGOST, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.
- BARTOLL, E. (2008). *Paràmetres per a una taxonomia de la subtitulació* (Tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra.
- BARTRINA, F. Y ESPASA, E. (2005). Audiovisual Translation. En M. Tennent (ed.), *Training for the new millenium: pedagogies for translation and interpreting* (pp. 83-100). Ámsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- BORODO, M. (2016). Exploring the Links Between Comics Translation and AVT. *TranscUlturAl*, 8, 68-85.
- CHAUME, F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- (2013). The turn of audiovisual translation. New audiences and new technologies. *Translation Spaces*, 2, 105-123.
- (2018). Is audiovisual translation putting the concept of translation up against the ropes? *JoSTrans*, 30, 84-104.
- CHAVES, M.^a J. (2000). *La traducción cinematográfica. El doblaje*. Huelva: Publicaciones de la Universidad de Huelva.
- DE LINDE, Z. Y KAY, N. (1999). *The Semiotics of Subtitling*. Mánchester: St Jerome.
- DELABASTITA, D. (1989). Translation and Mass-Communication: Film and TV Translation as Evidence of Cultural Dynamics. *Babel*, 35(4), 193-218.
- DÍAZ CINTAS, J. (2001). *La traducción audiovisual. El subtitulado*. Salamanca: Almar.
- ESPASA, E. (2001). La traducció per al teatre i per al doblatge a l'aula: un laboratori de proves. En R. Agost y F. Chaume (eds.), *La traducción en los medios audiovisuales* (pp. 57-64). Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- GAMBIER, Y. (ed.) (1996). *Les transferts linguistiques dans les médias audiovisuels*. Villeneuve d'Ascq: Presses Universitaires du Septentrion.
- (2004). La traduction audiovisuelle: un genre en expansion. *Meta*, 49(1), 1-11.
- HERNÁNDEZ BARTOLOMÉ, A. I Y MENDILUCE CABRERA, G. (2005). New Trends in Audiovisual Translation: The Latest Challenging Modes. *Miscelánea. A Journal of English and American Studies*, 31, 89-104.
- HURTADO, A. (2001). *Traducción y traductología*. Madrid: Cátedra.
- LUYKEN, G. M., HERBST, T., LANGHAM-BROWN, J., REID, H. Y SPINHOFF, H. (1991). *Overcoming Linguistic Barriers in Television. Dubbing and Subtitling for the European Audience*. Mánchester: The European Institute for the Media.
- MARTÍNEZ SIERRA, J. J. (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson* (Tesis doctoral). Universitat Jaume I.
- (2012). *Introducción a la traducción audiovisual*. Murcia: Editum.
- RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, F. (2019). *Cómic y traducción: preliminar teórico-práctico de una disciplina*. Madrid: Sínderesis.

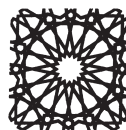
colección:
INTERLINGUA

275

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

En los últimos años, la evolución de los contenidos audiovisuales ha ido de la mano de dos elementos clave: el desarrollo de la tecnología y el modelo de consumo de productos audiovisuales. El espectador contemporáneo ya forma parte de una audiencia internacional que disfruta de una gran oferta de contenidos multilingües cada vez más individualizados y adaptados a las necesidades y deseos de cada espectador. Los efectos de este cambio de paradigma se han plasmado en la industria de la traducción audiovisual. Los traductores audiovisuales no solo pueden trabajar tanto para la industria del entretenimiento, el cine o la televisión, sino que también pueden traducir material audiovisual interno o de tipo promocional en cualquier sector empresarial. Por otro lado, se ha producido un cambio en el flujo de trabajo de los traductores audiovisuales.

Desde el punto de vista investigador, parte del esfuerzo se ha centrado en sistematizar y clasificar las distintas modalidades de traducción que han ido evolucionando a través del tiempo. El presente volumen pretende, precisamente, enfatizar la riqueza de esta modalidad general de traducción y su carácter poliédrico salpicado de vasos comunicantes. En él se recogen nueve capítulos de temáticas tan variadas como el futuro del doblaje, la traducción de cómics, la traducción teatral o prácticas profesionales quizá más desconocidas como la accesibilidad o el testeo lingüístico de videojuegos. Esperamos que la amplia variedad de temáticas y enfoques sea de utilidad e interés para estudiantes, profesionales, investigadores y docentes interesados en la traducción audiovisual.



COMARES
editorial

