

Ogea Pozo, María del Mar; Rodríguez Rodríguez, Francisco (eds.) *Insights into audiovisual and comic translation. Changing Perspectives on films, comics and videogames.* Córdoba: UCOPress, Translation and Interpreting Series, III, 2019, 213 pp. ISBN 978-84-9927-469-0

El libro que se va a reseñar, editado por la Dra. María del Mar Ogea Pozo y el Dr. Francisco Rodríguez Rodríguez, consiste en una interesante recopilación de artículos cuya espina dorsal es la traducción multimodal y sus variantes. Los artículos tratan temas tan dispares como la historia de la traducción audiovisual y su evolución, las nuevas modalidades que han surgido, videojuegos o sus aplicaciones en la enseñanza; todo esto basándose en un amplio corpus audiovisual extraído de diversos productos multimedia. Porque aunque es un hecho constatable que la traducción audiovisual es una de las modalidades que más rápido está evolucionando en las últimas décadas, su origen exacto es aún incierto debido a la falta de documentación y recursos disponibles. Gambier y Jin en su artículo *Éléments Pour Une Histoire Connectée De La Traduction Audiovisuelle* fijan las décadas del 1930 al 1960 como la gran revolución del cine sonoro, donde entre otros avances se mejoraron las técnicas cinematográficas, lo que derivó inevitablemente en el desarrollo de la traducción audiovisual con vistas a adaptarse a este nuevo paradigma. Los autores marcan el año 1937 como el comienzo de la oposición entre subtítulo y doblaje haciendo que cada país se decantara por una de estas modalidades dependiendo de sus circunstancias socioculturales, situación política, etc.

Brisset en el artículo *Le doublage audiovisuel, à l'épreuve du cosmopolitisme et de l'interculturalité* aporta nuevos datos sobre la evolución de las técnicas cinematográficas, que ya no se centran en la imagen sino en hacer frente tanto a los nuevos retos de traducción y adaptación de la banda sonora como a superar las barreras culturales. Al ser las películas y su traducción métodos de trasvase cultural, el autor define el cosmopolitismo intrínseco de estas como un método de unión entre culturas cuyo fin es atravesar fronteras, dejando de lado los elementos excluyentes que limitan el entendimiento de los posibles receptores. En el extremo opuesto, nos habla también de la descosmopolitización como elemento que consiste en eliminar las marcas culturales del original a través de, por ejemplo, la neutralización de referencias a la cultura origen como los antropónimos.

De este mismo tipo de neutralización, pero con un enfoque distinto centrado en la traducción de videojuegos, habla Luigi en su artículo *Lexical creativity and multimodal complexity in the production and translation of*

humorous discourse in "Lollipop Chainsaw". El autor toma el videojuego *Lollipop Chainsaw* como ejemplo para mostrar cómo en la industria de la localización se tiende a la neutralización y/o domesticación como estrategias de traducción, para así lograr que la experiencia del jugador original y del meta sean la misma o lo más parecida posible. A pesar de ser esta la técnica imperante en la industria, el autor defiende que es posible encontrar un balance entre mantener las referencias culturales y adaptarlas, justificando así el uso de la transcreación en caso de que fuera necesaria. Sin embargo, Luigi acepta que la pérdida de información durante el proceso de traducción es inevitable. Hamza llega a la misma conclusión que Luigi, que una traducción poco efectiva de los aspectos culturales del original puede conllevar pérdida de información para el receptor meta. En su artículo *Vers une pertinence pragmatique dans le sous-titrage filmique*, para llegar a dicha conclusión, desarrolla que la relación entre la macro y microestructura semiótica y de diálogo, es decir, entre la imagen y el texto, es necesaria para llegar a transmitir un sentido completo. Partiendo del estudio de una película egipcia, la autora defiende que a través de pequeñas adaptaciones o neutralizaciones se puede mejorar el entendimiento del receptor meta.

Por otra parte, Cabanillas en su artículo *The (under)representation of ethnic identity and sociolect in (re)dubbing: a case study* asegura que la neutralización puede llegar incluso a ser perjudicial para el producto final traducido. La autora utiliza también ejemplos extraídos de una película, en este caso *White Feather*, en la que la identidad étnica de algunos personajes se muestra a través de marcas orales en su discurso, y toma para su estudio el primer doblaje y el posterior redoblaje de dicha película. Por ello, sostiene que la supresión de estas en la traducción podría implicar la pérdida tanto de información como de la esencia de la película.

Otra autora que hace hincapié en la importancia de mantener la oralidad del original es Compañy en su texto *Translating comics in the era of the internet: Problems specific to the translation of webcomics, analysed through the translation of 'Check Please!' into Spanish*. En este artículo se reivindica el potencial de estudio que poseen los webcomics debido a la falta de reconocimiento que tienen en el ámbito traductológico. Es destacable cómo el estudio de este tipo de producto puede ser abordado desde dos perspectivas diferentes: desde la restricción a la imagen y a la plataforma digital en la que se publican, o desde la libertad de contenido frente a los modelos tradicionales de cómic. Al no depender de las convenciones impuestas por una editorial y ser la traducción más libre, se tiende a mantener la oralidad y la coloquialidad del original, elementos que suelen ser característicos de ciertos personajes.

Además de estos temas, resulta elocuente la significativa relevancia que han cobrado los traductores amateurs en el mundo profesional y las consecuencias que este hecho conlleva, como pone de manifiesto De los Reyes en su artículo *Panorama et perspectives de la traduction audiovisuelle en France: zoom sur le doublage*. El autor explica cómo el sistema de doblaje adoptado en Francia posee características únicas en Europa, y cómo este sistema tradicional se opone al desarrollo tecnológico en la traducción. Aunque este método tradicional se sigue usando en algunos casos, el método virtual va ganando terreno gracias a las plataformas digitales que han aumentado la demanda de traducciones audiovisuales; pero que, sin embargo, han empeorado las condiciones de trabajo de los profesionales y propiciado el intrusismo de amateurs que disminuyen la calidad de los productos audiovisuales. En contra de esta idea nos encontramos el artículo de Vázquez-Calvo et al. titulado *An overview of multimodal fan translation: fansubbing, fandubbing, fan translation of games and scanlation*. Los autores defienden que estas traducciones no pretenden sustituir a las profesionales y oficiales, sino que buscan suplir la falta de traducción de un producto de manera altruista. Al igual que en los ya mencionados webcomics, estas traducciones no están restringidas a las reglas de la industria, por lo que son más arriesgadas y creativas. Al contrario de lo que se mencionaba en el artículo de De los Reyes, Vázquez-Calvo et al. hacen hincapié en que este tipo de traducciones están estrechamente ligadas a las nuevas tecnologías, haciendo de estas una parte muy importante del proceso traductor; sobre todo en traducciones realizadas por fans, como son el *fansubbing* (traducción de subtítulos), el *fandubbing* (traducción y realización del doblaje), el *scanlation* (traducción y maquetación de cómics y mangas escaneados) y en mayor medida la traducción de videojuegos o *romhacking*, ya que se centra en el proceso que implica extraer los guiones de videojuegos, traducirlos, encriptarlos, editar los gráficos, etc., y no solo hay que tener conocimientos lingüísticos sino también de informática y ordenadores.

Los dos artículos subsiguientes estudian la traducción audiovisual desde una óptica didáctica, pero con dos enfoques distintos. En el primero, *Sous-titrage et acquisition de L2: quand l'audiovisuel se fait scriptovisuel*, Lautenbacher realiza un estudio con universitarios finlandeses con conocimiento de francés como segunda lengua. Para su estudio, les mostró una misma película en francés pero en distintas variedades: sin subtítulos, con subtítulos en francés y con subtítulos en finlandés. Llegó así a la conclusión de que el receptor sufre una pérdida menor de información en la modalidad sin subtítulos, ya que no tiene que fijar su atención en los mismos. Esto llevó al autor a afirmar que los subtítulos son una distracción para el espectador y que siempre es más provechoso ver la película en lengua original sin subtítulos. En segundo lugar, Casado & Arrufat en *A didactic*

proposal for the subject language C Japanese and its translation: learning through entertainment video games, proponen la utilización de videojuegos en japonés para mejorar las competencias en lengua japonesa a nivel C1. Para ello, plantean utilizar la localización de videojuegos japoneses, tanto didácticos como no didácticos, como método para mejorar el idioma y también para adquirir nuevos conocimientos sobre esta cultura asiática. Además, otro de los objetivos de este artículo es mostrar cómo estos encargos ficticios pueden servir para preparar al alumno de cara al mundo profesional.

Por último, el artículo *Interlingual subtitling films on Botswana national television for social inclusion and for promotion and protection of minority languages* de Sello, trata el tema de la representación del multilingüismo en la televisión nacional de Botsuana (Btv). Actualmente, hay una hegemonía entre el inglés y el setswana en la televisión pública, donde ninguna de las otras veintinueve lenguas existentes en el país está representada. Sello defiende que la implantación de subtítulos abiertos en las lenguas minoritarias es la manera más económica y menos controvertida de facilitar el acceso a todos los contenidos televisivos a las distintas comunidades del país.

No queremos finalizar la valoración de esta obra sin recalcar algunos de sus aspectos más significativos. El primero de ellos es la variedad temática, una panorámica generosa de la traducción multimodal que abarca desde la historia de la traducción audiovisual, subtitulado, doblaje, localización, traducción de cómics, etc., hasta nuevas tendencias como la localización y el webcómic. Es evidente que en un trabajo extenso y diverso como este tengan cabida estudios que si bien no son tan originales no dejan de ser necesarios, sin embargo, como tónica general la mayoría de las aportaciones son muy innovadoras, no solo en la temática sino en sus enfoques. De hecho, subrayamos en particular las ópticas contrapuestas con respecto al uso del subtitulado en los trabajos de Lautenbacher y Sello.

Otro aspecto reseñable es, salvo casos excepcionales, el magistral desarrollo del contenido y la sólida base documental sobre la que se asientan la mayoría de las propuestas.

No podemos dejar de mencionar como aspecto positivo de esta monografía la internacionalidad de los autores que han participado en ella y la variedad de idiomas que esto aporta. En sus artículos, algunos exponen propuestas propias, tanto de traducciones originales como de mejoras de las traducciones en las que se han basado para realizar sus estudios, lo que no hace más que reforzar su credibilidad.

En definitiva, este libro cumple con las expectativas puestas en él y puede resultar muy interesante para todo aquel que quiera profundizar en el campo de la traducción multimodal.

[MARTA MARTÍNEZ MÁRQUEZ Y SELENE MUÑOZ MUÑOZ]