

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

Aunque los estudios sobre la traducción audiovisual han experimentado un incremento en publicaciones en los últimos años, las publicaciones relacionadas con la traducción multimodal, concretamente con relación a cómics o videojuegos, no gozan aún de tal prestigio. Es por este motivo que los editores, María del Mar Ogea Pozo y Francisco Rodríguez Rodríguez, han optado por unificar en su publicación distintos “trabajos cuyo nexo sea la naturaleza multimodal de los productos y de las modalidades de traducción analizadas”, como afirman en su introducción. De esta manera, no solo logran reivindicar la importancia de algunas traducciones aparentemente menospreciadas, sino que además contribuyen a que los lectores comprendan la dificultad intrínseca a la traducción multimodal.

Frédérique Brisset, especialista en traducción cinematográfica en la Universidad de Lille, comienza su estudio definiendo una serie de términos que contribuirán a la mejor comprensión de su estudio, entre los que destacan el cosmopolitismo, el nacionalismo y la interculturalidad. Asimismo, realiza un breve resumen de los eventos más emblemáticos en la evolución de la traducción audiovisual y del doblaje. Una vez asentadas estas bases, expone abiertamente su hipótesis sobre la íntima relación que existe entre el cosmopolitismo, la interculturalidad y el doblaje mediante ejemplos extraídos de los largometrajes estadounidenses *Manhattan* y *Hollywood Ending* y el largometraje británico *An Education*. Finalmente, Brisset analiza algunas estrategias de traducción (préstamos, hiperonimia, omisiones, etc.) empleadas en las obras indicadas anteriormente para determinar cuáles de ellas consiguen mantener el exotismo cosmopolita que las caracteriza y cuáles de ellas suponen una pérdida leve de rasgos culturales en el doblaje.

Por su parte, Candela Cabanillas, profesora en la Euskal Herriko Unibertsitatea, analiza cómo la producción de nuevos doblajes influye negativamente en la representación de la identidad de etnias minoritarias. De acuerdo con esta autora, las nuevas traducciones audiovisuales son necesarias para ajustarse a los nuevos formatos tecnológicos de nuestros tiempos. No obstante, sobre la base de un estudio sobre la película *White Father*, un western en el que quedan representados las culturas nativo-americanas y americanas, y dos de sus doblajes, Cabanillas es capaz de observar la pérdida de rasgos lingüísticos en el doblaje más actual. Entre los rasgos más notables se distinguen

factores propios de la identidad étnica (el uso de contracciones y el uso excesivo de la tercera persona) y rasgos del sociolecto (pronunciación relaja y pérdida y elisión de fonemas). Como conclusión, la experta subraya la necesidad de reflexionar sobre qué elementos han de ser realmente neutralizados en la actualidad y cuáles se deberían mantener por cuestiones culturales.

Alicia Casado Valenzuela y María Asunción Arrufat Pérez de Zafra, ambas versadas en el campo de lenguas, textos y contextos, recurren a los videojuegos como nueva propuesta educativa para el aprendizaje lingüístico del japonés. Según estas especialistas, la relación entre la tecnología y la traducción puede suponer tanto retos, como puede aportar soluciones. Dado que defienden que esta relación es extrapolable a la enseñanza de la traducción, diseñan una propuesta didáctica aplicable a la asignatura de traducción de la lengua japonesa C1 del grado de Traducción e Interpretación de la Universidad Autónoma de Barcelona. En primer lugar, desarrollan el ajuste de competencias a cumplir de acuerdo con el Marco Europeo de Cualificaciones, para posteriormente definir el contenido del curso, así como los materiales y recursos necesarios para el desarrollo óptimo de la propuesta. Todo ello, culmina con un análisis exhaustivo de los beneficios para el estudiantado en materia de la adquisición del lenguaje y de la localización.

Ana Compañy Martínez, de la Universidad Complutense de Madrid, comienza su trabajo destacando las dificultades existentes en la tarea del traductor de cómics, entre las que destaca especialmente la subordinación del texto a la imagen. Además, desarrolla y explica la relación existente entre la traducción de cómics y la traducción multimodal y realiza una recopilación de las obras más significativas acerca de este campo de especialidad dentro de la traducción literaria. Sin embargo, una vez concluida esta contextualización, se sumerge completamente en el análisis de los webcómics. Para ello, aporta una definición básica, unas características y una comparativa con los cómics clásicos. Finalmente, gracias al estudio de *Check, please!*, Compañy Martínez considera las nuevas dificultades que supone la traducción de los webcómics, las cuales se suman a las indicadas anteriormente. En este caso, la autora presta especial atención a las limitaciones físicas ligadas al empleo de GIF y múltiples plataformas y a las limitaciones lingüísticas dado el uso culturemas y redes sociales.

Yves Gambier y Haina Jin, profesor de traducción e interpretación en la Universidad de Turku y profesora de traducción audiovisual en la Universidad de Comunicación de China respectivamente, desarrollan conjuntamente la historia de la traducción del cine en tres etapas distintas: el cine mudo, el cine analógico y el cine numérico. De entre estas etapas, subrayan la importancia de

la traducción audiovisual en las dos últimas, tanto en el campo del subtítulo como en el campo del doblaje. Asimismo, interconectan esta historia con fenómenos políticos, lingüísticos, jurídicos y tecnológicos para justificar el nacimiento del séptimo arte. No obstante, destacan que aún quedan muchas preguntas sin resolver en el campo de la traducción audiovisual. Por este motivo, abogan por la creación de una historia de la traducción audiovisual que refleje los cambios, las tradiciones y el impacto de las innovaciones técnicas, desde la narración y los intertítulos hasta la inclusión de las bandas sonoras, y los recursos y métodos empleados, como panfletos, archivos, corpus, etc.

Yasmine Hamza, de la Universidad de Alejandría, examina el sentido denotativo de la imagen y del sonido de las películas, así como el sentido connotativo de los elementos extra cinematográficos, como la época o la cultura en la que se encuadra determinada obra. Así, Hamza defiende que ambos son esenciales para la reproducción correcta de los mensajes en el subtítulo y para la comprensión íntegra por parte de los espectadores. Con el fin de reforzar su hipótesis, la autora escoge el largometraje egipcio *Al-bab maftūh* y el modelo de estudio de Kerbrat-Orecchioni para determinar la pertinencia y la corrección de los subtítulos propuestos. Concretamente, los aspectos investigados son la construcción de datos explícitos e implícitos en la creación de la atmósfera de la película y la especificación de relaciones horizontales y verticales entre los personajes. Gracias a esta metodología, la experta reconoce una clara pérdida de equivalencia debido a la traducción.

Pietro Luigi Iaia, investigador universitario en el ámbito de lengua y traducción de la Universidad de Salento, contempla las dificultades intrínsecas de la traducción y localización de videojuegos. Entre las más comunes destaca la necesidad de una documentación de calidad sobre el género, las referencias incluidas en el juego, la necesidad de mantener la experiencia que perseguía el juego original y la transcreación. Además, una vez da comienzo a su análisis de la traducción de *Lollipop Chainsaw* en la combinación inglés-italiano, señala nuevas dificultades ligadas a la multimodalidad. Iaia utiliza el videojuego mencionado para observar los fenómenos de la construcción de personajes, la inclusión de humor y la identificación de referencias intertextuales. Para ello, el autor escoge cuatro fragmentos considerados relevantes del videojuego y ejemplifica las complejidades indicadas anteriormente para lograr una mayor claridad. Finalmente, contrasta la traducción original con otras propuestas obtenidas de estudiantes de un curso intensivo de traducción de videojuegos.

Olli Philippe Lautenbacher, doctor en ciencias del lenguaje por la Universidad de Helsinki, basa su investigación sobre la hipótesis de que el subtítulo puede favorecer la adquisición de una segunda lengua extranjera. Para comprobar la

veracidad de dicha idea, diseñó un experimento en el cual se proyectó un extracto de *Long dimanche de fiançailles* para diversos estudiantes de francés como segunda lengua extranjera. Se dividió a los estudiantes en tres grupos de acuerdo con el subtítulo que se les proyectaría: subtítulo en lengua extranjera, subtítulo en lengua materna y sin subtítulo. Posteriormente, se pidió a los participantes que rellenasen un formulario sobre la comprensión global y con cuestiones léxicas y fraseológicas del extracto visualizado. Como resultado se observó que los parámetros de comprensión global eran superiores en el grupo con el subtítulo en lengua materna, mientras que las cuestiones léxicas y fraseológicas obtenían mayor ratio de aciertos en el grupo al que no se les proporcionó subtítulo alguno.

Julio de los Reyes Lozano, investigador postdoctoral en la Universitat Jaume I, expone en su trabajo la historia de la traducción audiovisual, con especial atención a la técnica del doblaje en Francia. Asimismo, detalla las características que marcan el doblaje francés en comparativa con otros países europeos con gran maestría en esta traducción. Así, de los Reyes Lozano nos introduce a la *bande rythmographique*, gracias a la cual los traductores cinematográficos franceses logran una sincronía de la traducción y la imagen tras un proceso de siete etapas. No obstante, el autor señala que los métodos de empleo de la *bande rythmographique* han variado y existen profesionales cuyas preferencias se conservan tradicionales, mientras que otros han adaptado métodos virtuales. Finalmente, de los Reyes Lozano concluye reflexionando sobre el papel del traductor en la actualidad francesa, ya que cada vez hay una mayor cantidad de trabajo por realizar, mientras que las ganancias no se ven incrementadas. Sea como fuere, la figura del traductor, al contrario que en numerosos países, sí goza de autoría sobre su doblaje de acuerdo con la legislación gala.

Kagiso Jacob Sello, profesor adjunto en la Universidad de Botsuana, expone la situación multicultural y plurilingüística de la República de Botsuana. En este país africano, las lenguas más empleadas son el inglés y el setsuana, mientras que un gran número de idiomas minoritarios quedan relegados a una posición oprimida en comparación. Según Sello, este hecho se puede observar en los medios de comunicación y afecta incluso a las cadenas nacionales de televisión, concretamente a la Btv. A raíz de esta observación el autor propone una posible solución que combinaría el alcance de la cadena televisiva y la técnica del subtítulo: la inclusión de subtítulos de la programación en los idiomas minoritarios para poder visibilizar, desarrollar y fomentar el uso de estos. De esta forma, los espectadores tendrían la posibilidad de escoger parte del idioma en el que deseen recibir información. Por último, reflexiona sobre el poder que posee

el lenguaje a la hora de incluir o excluir a un determinado grupo de personas socialmente.

Boris Vazquez-Calvo, Liudmila Shafirova, Leticia Tian Zhang y Daniel Cassany, expertos todos en el uso de las lenguas, abordan el concepto actual de fan, así como *fandom* y *fan fiction*, aplicadas a la traducción. Para ello, comienzan comparando la traducción realizada por fans con la traducción de aficionados y de esta comparativa extraen una serie de características. Tras esto, los autores realizan una tipología de traducciones realizadas por fans: el subtítulado, el doblaje, la traducción de juegos y la traducción de cómics. Todos estos tipos se analizan en conjunto, con uno o dos ejemplos en cada caso, para así apreciar mejor las características que los definen. Por último, estos autores revisan las características de la traducción realizada por fans una a una y desarrollan su contenido para arrojar luz sobre aspectos que no hubieran quedado completamente claros o que se percibiesen como confusos.

Gracias a todas estas aportaciones, este libro logra cubrir una gran variedad temática que suele quedar relegada a un segundo plano en otras recopilaciones de temática similar. Si bien es cierto que los trabajos acerca de la traducción audiovisual son un requisito indispensable para cualquier publicación que ambicione tratar la multimodalidad, otros trabajos más novedosos como los Compañy Martínez o Iaiá aportan un soplo de aire fresco a este campo de especialidad. Además, las distintas aplicaciones de la traducción que se recogen en el libro, desde las didácticas hasta la inclusión social de una minoría son puntos de vista innovadores que se han de valorar positivamente. Todo esto combinado supone una gran ventaja para cualquier persona que desee realizar alguna investigación en el campo de la traducción multimodal, pero que no sepa a ciencia cierta que enfoque darle. Finalmente, es de agradecer el formato bilingüe y la inclusión tanto de autores ya consagrados, como investigadores en auge, ya que propicia una sensación de mayor accesibilidad para aquellos estudiantes que se estén iniciando en el campo de la investigación sin barreras lingüísticas que los detengan.

[DANIEL HERENCIA AGUILAR]