

Concluye la investigación con una lectura reagrupada de las imprecisiones en el texto meta con la que traza una serie de patrones en la praxis de los traductores, para los que encuentra, en algunas ocasiones, una justificación en hechos históricos del momento de la traducción. Llega a conclusiones interesantes que dejamos descubrir al lector, pero que resumimos una falta de homogenización en las técnicas traductoras, una mayor extensión en la L2, una tendencia a la generalización de los peruanismos, un cambio del *continuum* verbal y cambio temporal de los verbos, entre otros.

La autora consigue verificar la hipótesis del estudio y demuestra una imposición limitante de la cultura receptora sobre la original. Prejuicios sobre la transcripción de las consonantes líquidas de personajes de orígenes asiáticos, la estandarización de las unidades fraseológicas en inglés o la modulación sutil de comentarios negativos en las conversaciones entre personajes masculinos, que se refieren a aquellos femeninos, demuestran la sumisión de los traductores a unos estereotipos que no pretenden abandonar y que denotan la supremacía altilva del norte del continente respecto al sur.

Para finalizar, destacamos la escritura de la investigadora que da una lección magistral de traductología y literatura comparada a lo largo de la obra. Un estilo académico con un manejo loable de la terminología con pinceladas poéticas, pasajes más figurados, que agradece la lectura del volumen. A través de su estudio el lector desdibuja prejuicios adquiridos inconscientemente, se arma de datos filológicos para una mejor comprensión del texto vargasllosano y se perca de un interés naciente por la lectura íntegra de *Pantaleón y las visitadoras*.

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

SILVIA MARTÍNEZ MARTÍNEZ (ED.)

Granada, Comares, 2020, 181 págs.

María Estévez Rodríguez



El importante desarrollo informático característico de las últimas décadas ha tenido repercusión en prácticamente todos los ámbitos profesionales, incluyendo el campo de la traducción e interpretación. Así, su vertiginosa evolución ha obligado a profesionales de los distintos sectores a adaptarse al nuevo panorama, adquiriendo nuevos conocimientos y destrezas para enfrentarse al escenario laboral actual.

En concreto, en el área de la traducción, esta era ha traído consigo numerosas innovaciones tanto en el plano profesional, como en el académico e investigador, como los corpus lingüísticos o los repositorios, que han otorgado un enfoque más práctico al estudio científico de las lenguas.

Asimismo, nos ha proporcionado una diversidad de programas de gestión de textos y recursos terminológicos, así como herramientas de traducción automática y de transcripción de textos. En lo referente a la documentación, disponemos de acceso instantáneo a un acervo de información inimaginable hace apenas un par de décadas y, dentro del aspecto más social de la profesión, podemos comunicarnos con otras culturas y profesionales en cuestión de segundos.

De esta forma, la competencia digital se ha convertido en un aspecto *sine qua non* en la formación básica de los profesionales de nuestra

592 área. Además, ha dejado de ser una mera herramienta de trabajo para convertirse en objeto de traducción. Especialmente, en el área de audiovisual, la edición en soporte multimedia para plataformas informáticas ha ganado terreno, dando lugar a nuevas actividades, como la localización o la transcreación, y a nuevas modalidades de tareas ya existentes, como el doblaje, subtítulo y *voice-over*. Consecuentemente, resulta evidente la necesidad de fomentar estos nuevos aspectos del mercado laboral en los planes de estudio para preparar a los futuros profesionales de la traducción para un futuro ciertamente más digitalizado.

El libro *Nuevas tendencias en Traducción e Interpretación: enseñar, aprender e investigar en la Revolución Digital* nace como respuesta a las innovaciones didácticas, laborales e incluso conceptuales de esta relativamente reciente era digital. La obra, editada por Silvia Martínez Martínez, se dirige especialmente a docentes, estudiantes e investigadores de este ámbito y constituye una recopilación de contribuciones multidisciplinares, dentro de la amplitud que abarca la traducción audiovisual.

Tras un breve prólogo introductorio a cargo de la editora, el libro se divide en 11 capítulos correspondientes a las 11 aportaciones escritas por distintos autores. Todos los capítulos están conectados por el sector audiovisual y, si bien los primeros capítulos parecen seguir líneas dispares, al avanzar en las páginas del libro se percibe una progresión, agrupándose los capítulos en torno a 3 temas principales: traducción accesible y traducción de videojuegos, con un especial énfasis en la actividad de transcreación.

La recopilación empieza con cierto tono lúdico, tomando como punto de partida una de las películas animadas más taquilleras de las últimas décadas. En «“We’re all amigos...!” La identidad cultural española a través de la traducción audiovisual de *Toy Story 3*», Consuelo

Pérez-Colodrero presenta un análisis de Spanish Buzz, avatar hispanohablante del guardián interestelar Buzz Lightyear, en las versiones estadounidense, española e hispanoamericana de *Toy Story 3*. De esta forma, estudia la relación entre el código icónico y el fónico en la traducción del personaje en las tres versiones y cómo estos se enmarcan en la imagen y la banda sonora de la película. Así, el capítulo resulta una aproximación a las soluciones adoptadas por Pixar ante los obstáculos radicados de la coherencia cultural y de la traducción del humor, que a menudo suponen una dificultad a mayores en traducción audiovisual.

En el segundo capítulo, «El rehablado off-line para optimizar la transcripción de corpus orales en español», Marimar Rufino Morales parte de la carga de trabajo que suponen las primeras fases de compilación de un corpus lingüístico oral. A pesar de que actualmente disponemos de distintos recursos de transcripción, las tecnologías aún no han podido paliar la tasa de error que hace que estas aplicaciones no sean rentables frente a la tradicional mecanografía. En su contribución, Rufino estudia los resultados obtenidos al transcribir un corpus oral mediante dictado automático en diferido o rehablado *off-line*. No debemos olvidar que, a menudo, las dificultades añadidas que supone esta fase son un factor determinante a la hora de elegir la tipología del corpus. En este sentido, los aportes de la autora cobran especial interés, ya que el perfeccionamiento de las técnicas de transcripción es clave para optimizar esta tarea.

Introduciéndonos en el campo de la traducción accesible, el capítulo 3, escrito por Clara Inés López Rodríguez y Maribel Tercedor Sánchez, se centra en la traducción de la descripción sonora como pilar para asegurar una total accesibilidad para audiencia con diversidad funcional auditiva. Así, en «El sonido de las emociones: aproximación intersemiótica al subtítulo accesible

de Roma por parte de traductores», las autoras analizan la verbalización de los sonidos, las emociones y la música en la película de Cuarón. Uno de los puntos fuertes de este capítulo es la descripción detallada de la actividad didáctica, enriquecida con algunos de los aspectos lingüísticos y culturales de México detectados por el alumnado durante su desarrollo.

A continuación, en «Innovación y desarrollo de la tecnología digital en la traducción accesible museística», Laura Carlucci y Esperanza Alarcón-Navío presentan el innovador proyecto Cultura inclusiva a través de la traducción (CITRA), que propone al alumnado crear recursos museísticos multimodales y multilingües para facilitar el acceso a la cultura al público con algún grado de discapacidad funcional auditiva y visual. En concreto, el proyecto consistió en elaborar un prototipo de guía multilingüe incluyendo audiodescripción, audioguiado, subtítulo y lectura fácil. Entre los aspectos más positivos de su propuesta, destaca el amplio perfil competencial que abarca y su sencillez para ser llevada al aula.

Siguiendo la línea de traducción accesible, pero abriendo paso a la siguiente temática, en el capítulo 5, M^a del Mar Sánchez Ramos nos sumerge en la industria de la localización, sector en auge en un contexto globalizado y de vertiginoso avance informático. En «Localización y accesibilidad: un estudio de caso sobre la accesibilidad web», evalúa la percepción de esta actividad entre el alumnado de traducción, con una metodología basada en grupos de discusión e informes de reflexión, para analizar la necesidad de integrarla en los planes de estudios.

Por su parte, en «Localización de videojuegos, intertextualidad y transcreación: fundamentos básicos», Ramón Méndez González explora la noción de localización dentro del mundo del videojuego, presentando la transcreación como estrategia para trasladar todos los aspectos de la

experiencia videolúdica al texto meta. Para ello, como explica el autor, es necesario traducir todas las capas semióticas del intertexto del videojuego: tanto el código textual como el canal visual, auditivo y sensitivo. A lo largo de las páginas nos explica en profundidad estos conceptos, acompañados de numerosos ejemplos de juegos reales que ilustran las explicaciones y hacen de un capítulo de tono teórico una lectura muy reveladora.

También en torno a la industria del videojuego, el capítulo 7 aborda «La detección de errores como herramienta para evaluar la competencia en lengua extranjera en el ámbito de la traducción y la interpretación: el videojuego *Subtitle Legends*» de mano de José Ramón Calvo-Ferrer, José Ramón Belda-Medina y Miguel Tolosa-Igualada. El proyecto propone evaluar el nivel de lengua extranjera del alumnado, que a menudo supone un primer obstáculo en los estudios de traducción, de forma lúdica mediante un videojuego. En *Subtitle Legends*, el usuario analiza subtítulos para detectar y solucionar errores morfosintácticos, ortotipográficos, léxicos y semánticos. Además, debe comunicarse con los clientes y aceptar encargos, atendiendo a los plazos de entrega, para adquirir ganancias que invertir en recursos de traducción y en pagar las facturas. Consideramos que la propuesta destaca como imprescindible dentro de un libro en el que todos los capítulos resultan notables. El videojuego, que se puede descargar de forma gratuita, resulta una herramienta especialmente prometedora, que prevé ser perfeccionada en futuras versiones.

El capítulo «Nuevos perfiles profesionales en traducción: competencias necesarias para la transcreación», de Mar Díaz-Millón y Juncal Gutiérrez-Artacho, retoma este concepto presentándolo como uno de los protagonistas del panorama profesional en la actualidad. En un contexto condicionado por la globalización y la

594 revolución digital, surge la demanda de nuevas especialidades que cubran las necesidades de la sociedad. En el sector de la traducción, la última década ha estado marcada por el nacimiento de perfiles interdisciplinarios que dejan atrás la concepción de disciplina cerrada y la complementan con otras actividades como la localización, la posesición o la transcreación. Los autores presentan una revisión de las competencias necesarias en esta última como punto de partida para futuras investigaciones sobre este concepto que promete seguir ganando peso durante los próximos años.

Con un enfoque más práctico, en «Proyectos de transcreación en la formación especializada del traductor, de la teoría traductológica a la práctica traslativa y viceversa», Marián Morón Martín presenta el proyecto docente TeCreaTe, que propone al alumnado la simulación de proyectos de traducción dentro del sector de la moda. La naturaleza de los contenidos, de distribución digital, con carga cultural y con alcance internacional, nos lleva más allá de la traducción tradicional para poner en relieve el papel del traductor como mediador intercultural. El encargo se convierte en una actividad de transferencia lingüística y cultural inevitablemente ligada con la transcreación.

El capítulo 10 aplica de nuevo la transcreación al sector de los videojuegos, en una línea similar a la de Méndez González, pero con un enfoque más específico. En «La transcreación en la localización de videojuegos: la traducción del humor en *Undertale* y *Deltarune*», Juan Carlos Gil-Berrozpe realiza un estudio comparativo de las estrategias usadas para solventar problemas de traducción presentes en el videojuego *Undertale* y su secuela *Deltarune*. Este capítulo destaca por su desarrollo dinámico basado en ejemplos e ilustrado con imágenes del propio juego, que permite que el lector se aproxime al videojuego y experimente las decisiones traductológicas de primera mano.

Por último, en «¿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», Oliver Carreira y Carla Botella clausuran el bloque de transcreación con un abordaje totalmente distinto, analizando la percepción de esta actividad en el sector del márketing y la publicidad. El capítulo nos invita a salir de nuestra zona de confort para ponernos en la piel de una comunidad profesional en continuo contacto con la del traductor. Finalmente, suscribo la afirmación de que, de cara al futuro, conviene formar a los especialistas de ambas áreas para explotar todos los beneficios que la traducción (y, en concreto, la transcreación) puede brindar a las campañas publicitarias internacionales.

Como promete su contracubierta, el libro que tenemos entre manos aborda 11 innovadoras contribuciones que presentan proyectos variados y metodologías originales inspiradoras para el docente, discente o profesional de la traducción e interpretación. Una de las características más destacables del volumen es que, a pesar de la repetición de ciertas temáticas troncales, mantiene su frescura, gracias a la diversidad de enfoques. Además, su orientación multidisciplinar y la calidad general de las propuestas hacen de él una lectura enriquecedora incluso para aquellos que no están directamente relacionados con el sector audiovisual. Para concluir, consideramos que uno de los aspectos más positivos del tomo es su contribución a la actualización de la didáctica en traducción, que es fundamental para la mejora de los planes de estudio. En efecto, los enfoques innovadores, multidisciplinarios y multimodales, inspirados en la realidad laboral, basados en proyectos y enfocados hacia la competencia informática son claves para la formación de los que protagonizarán un futuro prometedor pero exigente en traducción audiovisual.