



Mutatis Mutandis. Revista
Latinoamericana de Traducción
E-ISSN: 2011-799X
revistamutatismutandis@udea.edu.co
Universidad de Antioquia
Colombia

Orrego Carmona, David
Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital
Mutatis Mutandis. Revista Latinoamericana de Traducción, vol. 6, núm. 2, 2013, pp. 297-
320
Universidad de Antioquia
Medellín, Colombia

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=499270625002>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital*

David Orrego Carmona

davidorregocarmona@gmail.com

Universitat Rovira i Virgili

Intercultural Studies Group

Resumen:

Los estudios en traducción audiovisual han aumentado significativamente durante las últimas dos décadas. Tradicionalmente, el doblaje y la subtitulación han sido las modalidades de traducción audiovisual más populares y exploradas en entornos académicos. Sin embargo, las nuevas condiciones sociales han generado nuevas modalidades y han brindado una mayor presencia a otras ya existentes, pero menos visibles en el ámbito audiovisual. Actualmente, al hablar de traducción audiovisual, se debe hablar también de audiodescripción, subtítulos para sordos y subtitulación no profesional, entre otras modalidades emergentes. Este artículo presenta una breve descripción de las diferentes modalidades de traducción audiovisual y la importancia que ha tenido en el campo el desarrollo tecnológico. Con el impacto de la tecnología como punto de partida para describir la traducción audiovisual, se analiza cómo las posibilidades ofrecidas por la comunicación internacional y el desarrollo accidental de audiencias internacionales han modificado la forma de la traducción audiovisual. Dentro de esta descripción de un área marcada por un cambio constante, la traducción audiovisual puede encontrar puntos de reflexión para analizar su situación con respecto a la traductología, la práctica y la industria y así generar recursos para comprender la relación actual entre los productores, los traductores, el material traducido y las audiencias.

Palabras clave: traducción audiovisual, subtitulación, doblaje, voces superpuestas, desarrollo tecnológico

Abstract:

Studies in Audiovisual Translation have significantly increased during the last two decades. Scholarly attention has been given especially to subtitling and dubbing. Nevertheless current social conditions have created new modalities and have reshaped already existing ones. Audiodescription, subtitling for the deaf and hard-of-hearing and non-professional subtitling, among other emergent modalities are becoming an important piece of the panorama of Audiovisual Translation. This article presents a brief description of the Audiovisual Translation modalities and the relevance technological development has had on them. Taking technological progress as a key point to describe Audiovisual Translation, the possibilities offered by international communication and the accidental development of international audiences are analyzed in order to understand the advance of audiovisual translation. The resulting constant changing framework allows Audiovisual Translation to reflect on its relation to Translation Studies, the practice of translation and the industry in order to understand the current relations among producers, translators, translated material and audiences.

Keywords: audiovisual translation, subtitling, dubbing, voice over, technological development

*Este artículo se enmarca dentro del proyecto de Investigación “Recepción de la subtitulación no profesional”, que realiza el autor en el marco de su programa de doctorado.

Résumé :

Les études de traduction audio-visuelle ont pris une importance considérable au cours des deux dernières décennies. L'attention des chercheurs a été donnée en particulier au sous-titrage et au doublage. Néanmoins, les conditions sociales actuelles ont créé de nouvelles modalités et ont remodelé les existantes. L'audio description, le sous-titrage pour sourds et malentendants et la traduction audiovisuelle non-professionnelle, entre autres modalités émergentes deviennent un élément important du panorama de la traduction audio-visuelle. Cet article présente une brève description des modalités de traduction audio-visuelle et de l'impact que le développement technologique a eu sur eux. Prenant comme point de départ le progrès technologique, nous analyserons les possibilités offertes par la communication internationale et le développement accidentel d'audiences internationales pour essayer de comprendre la progression de la traduction audio-visuelle. Le changement constant qui en résulte permet la réflexion sur la relation de la traduction audio-visuelle avec les études de traduction, la pratique de la traduction et l'industrie, afin de saisir les liens actuelles entre les producteurs, les traducteurs, les documents traduits et le public.

Mots-clés : traduction audio-visuelle, sous-titrage, doublage, voice-over, développement technologique

1. Orígenes de la traducción audiovisual

La investigación en traducción audiovisual puede considerarse un área relativamente nueva dentro de la traductología. Mientras otros campos de estudio, como la traducción literaria o la traducción de la Biblia, tienen ya décadas de historia, se puede decir que los estudios en traducción audiovisual tienen poco más de veinte años. Como categoría dentro de la traducción profesional, la traducción audiovisual se encarga de la transferencia de productos multimodales y multimedia de una lengua y/o cultura a otra.

Los inicios de la traducción audiovisual se remontan a los inicios mismos de la cinematografía. El cine mudo ya usaba lenguaje verbal para transmitir el mensaje a los espectadores. Los intertítulos que describían sonidos o el argumento por medio de fotogramas con texto escrito entre escena y escena son considerados predecesores de los subtítulos. La primera película en usar intertítulos fue *Uncle Tom's Cabin* en 1903. En la época, también era común el uso de narradores en la sala de cine que contaban la historia al público mientras la acción se veía en pantalla. En Francia estos personajes se conocían como *bonimenteur* mientras que en Japón eran conocidos como *benshi* (弁士).

Después de la llegada del sonido al celuloide en 1927, de la mano de *El cantor de jazz*, el primer largometraje sonoro, el texto escrito deja de ser parte de la película original y es remplazado por el lenguaje oral. Nacieron los diálogos y la banda sonora integrados y, con ellos, la necesidad aún más imperiosa de traducir el material. Inicialmente se recurrió a estrategias que resultaban costosas, como filmar escenas o incluso películas completas con actores que hablaban otros idiomas. Posteriormente, y principalmente con el fin de reducir los costos de la producción, se desarrolló el doblaje.

Si bien el inicio de la traducción audiovisual está ligado al cine, su presencia aumentó a mediados del siglo pasado gracias al surgimiento y a la expansión de la televisión. Este nuevo medio de comunicación amplió los horizontes y las necesidades de los

usuarios. Los grandes avances tecnológicos de las últimas décadas han hecho que se experimenten cambios significativos en los modelos de los flujos audiovisuales. Como resultado de estos procesos, el crecimiento acelerado de la producción, la distribución y el consumo de material audiovisual son factores que han producido impactos significativos en el panorama de la traducción audiovisual.

2. La traducción audiovisual como objeto de estudio

Por naturaleza, el objeto de estudio de la traducción audiovisual es complejo. Todo producto audiovisual está compuesto por dos canales que proporcionan información al espectador: el canal visual y el canal acústico. La construcción del significado, a cargo del espectador, se basa en los mensajes que se transmiten por medio de estos dos canales.

Tanto el canal visual como el canal acústico se componen a su vez de signos correspondientes a diferentes códigos semánticos. Las relaciones entre estos signos son las que permiten la posterior recreación del mensaje. Los signos, a su vez, pueden ser verbales o no verbales, independientemente del canal por el cual se transmitan, ya que ambos canales pueden transferir elementos semánticos relacionados con ambas categorías. En el canal visual, la iluminación y la escenografía forman parte de los elementos no verbales, mientras que el texto escrito en pantalla (nombres de calles, periódicos y revistas, subtítulos, etc.) forma parte de los elementos verbales. Por su parte, el canal acústico cuenta con los diálogos de los personajes, que son ejemplo de los elementos verbales acústicos, y cuenta también con los efectos sonoros de la película y la música instrumental, que corresponden a los elementos acústicos no verbales. Haciendo un análisis detallado de los códigos que se pueden combinar en un producto audiovisual, Gambier (2013) identifica catorce diferentes tipos de códigos posibles: lingüístico, paralingüístico (tanto verbal como no verbal), de arreglos de sonido, musical, textual gráfico, iconográfico, fotográfico, escenográfico, cinematográfico, kinésico, proxémico y de vestuario.

En el momento de ver una película, un programa de televisión o cualquier otro tipo de material audiovisual, el espectador se debe dar a la tarea de procesar toda la información que se le ofrece para llegar a una comprensión del material. Esta información está codificada en forma de múltiples signos de diferentes códigos que conforman el mensaje que se pretende transmitir. El producto final no es sólo la suma de signos independientes sino el resultado de una creación de conjunto. Los procesos de dirección y edición están encaminados a definir cómo los diferentes signos van a participar en la creación del mensaje, desde la etapa de preproducción hasta la postproducción. Hay casos muy conocidos, en los que por razones diversas, algunas películas terminan teniendo una versión oficial aprobada por el estudio y, posteriormente, una versión con el corte del director.

Como se puede ver, la construcción de significado del material audiovisual se genera gracias a una codependencia de diferentes códigos. Esto plantea el principal punto de

partida para la traducción: ¿cómo entender, procesar y transmitir la información contenida en el material? La traducción se puede realizar de dos formas diferentes: remplazando uno de los elementos previamente establecidos en el producto (como en el caso del doblaje) o agregando nuevos signos semánticos a alguno de los códigos que ya están en el material original (lo que sucede con la subtitulación y con las voces superpuestas). Para lograr una traducción audiovisual que se pueda integrar en el material, se debe tener una comprensión de las relaciones que se establecieron originalmente entre los códigos integrados. La traducción debe apuntar a mantener el balance entre los elementos ya existentes, integrarse en el producto intentando generar la mínima alteración de la armonía entre los códigos. Es evidente que agregar un nuevo código o alterar uno existente modifica las condiciones de recepción del material, pero esto no tiene que causar ningún problema para un espectador consciente de la mediación de la traducción. Los demás códigos existentes previamente siguen estando presentes en el material, la traducción tiene como finalidad cubrir una necesidad nueva que surge al momento de realizar un cambio de la audiencia objetivo.

Hasta ahora, uno de los mayores problemas para acercarse a un análisis de la traducción audiovisual en sus diferentes modalidades ha sido esta naturaleza multisemiotica de los productos audiovisuales. Es común encontrar estudios en traducción audiovisual que analizan el código lingüístico del material de una forma independiente, sin tener en cuenta las relaciones establecidas entre todos los códigos que interactúan en los productos audiovisuales (como señalan Gambier, 2013; Kaindl, 2013). Los resultados de este tipo de estudios presentan un análisis de textos escritos extraídos de material audiovisual, pero no necesariamente tienen la capacidad de proporcionar un análisis completo del material audiovisual traducido. Es evidente que aunque las complejidades del material audiovisual traducido se han descrito ampliamente en el campo de la traducción (Chaume, 2004; Gottlieb, 2005; Gambier, 2013), estos conceptos aún no se han transferido totalmente a un marco metodológico con las herramientas adecuadas para dar cuenta de lo que sucede en pantalla (Kaindl, 2013). Hay avances reconocibles, principalmente gracias al desarrollo del acercamiento multimodal a la traducción audiovisual (Remael, 2001; Taylor, 2004; O'Sullivan, 2013), pero aún queda camino por recorrer.

3. Modalidades convencionales de la traducción audiovisual

Cada una de las modalidades de la traducción audiovisual amplía o remplaza un código específico ya existente en el material original. La elección entre una modalidad y otra en el momento de traducir un material audiovisual dado depende de diversos factores. Muchas veces estos factores responden más a necesidades y aspectos de la producción que a la preferencia de la audiencia. Por razones económicas, culturales o políticas, muchos países se han decantado por una modalidad u otra. En Europa, Francia, Alemania, España e Italia han sido tradicionalmente países consumidores de doblaje mientras que Grecia, Portugal, los países nórdicos y Holanda han tenido una mayor inclinación por la subtitulación. En otras regiones, como en Latinoamérica,

ambas modalidades coexisten dentro de un mismo territorio, pero en nichos diferentes. En Colombia, por ejemplo, en televisión, las cadenas abiertas han preferido ampliamente el doblaje, mientras que las cadenas de pago se han diferenciado por ofrecer material subtulado. Esta situación se repite a nivel del continente, dado que muchas cadenas de televisión privadas de pago operan a nivel regional. En los cines es común encontrar ambas opciones y es el espectador quien decide cuál elegir.

Aunque al hablar de traducción se conserva la idea del cambio de un idioma a otro, en los últimos años la traducción intralingüística e intersemiótica se han vuelto prácticas relevantes de la traducción audiovisual. La creciente importancia que se le da a la accesibilidad en muchos países, tanto desde la academia como desde la legislación lingüística de los países, ha generado un interés mayor por estas modalidades de traducción. En términos generales, las técnicas de traducción audiovisual se pueden categorizar en dos grupos: (1) las que agregan un código textual gráfico al material audiovisual y (2) las que alteran el código lingüístico en el canal verbal.

3.1 Técnicas que agregan un código textual gráfico al material audiovisual

En este grupo se incluyen las diferentes variaciones de la subtítuloación. Por medio de la subtítuloación, los diálogos, las canciones y los textos escritos en pantalla se traducen de la lengua de partida a la lengua de llegada (traducción interlingüística) o del lenguaje oral al lenguaje escrito (traducción intralingüística y, en ocasiones, intersemiótica) y se agregan al material original. Tradicionalmente, la información expresada por medio del contenido oral (contenida en los códigos verbales originales), se convierte en parlamentos escritos que se superponen a la imagen del material audiovisual original (Díaz Cintas, 2003).

Subtítulos interlingüísticos: generalmente, estos subtítulos se componen de una o dos líneas que se ubican en la parte inferior de la pantalla. El tiempo de exposición de los subtítulos y el ritmo con el que aparecen y desaparecen de la pantalla depende del ritmo de los diálogos. Los diálogos originales del canal de audio se conservan tal como están en el original y la versión traducida a la lengua de llegada se presenta en el texto escrito superpuesto a la imagen del producto original. Hasta hace poco también se conocían como *subtítulos abiertos*, dado que se transmitían por televisión o en los cines como parte del material audiovisual y el usuario no tenía opción de activarlos o desactivarlos. Sin embargo, esta denominación está quedando obsoleta dadas las posibilidades ofrecidas por los medios de almacenamiento digital como el DVD y el Blu-ray y la adopción de la televisión digital terrestre.

La subtítuloación ha gozado de una mayor atención que otras modalidades en los entornos académicos. Chaume (2013) plantea que se ha escrito más sobre la subtítuloación que sobre el doblaje, principalmente, porque los países con una tradición de subtítuloación han estado más interesados en desarrollar estudios académicos que los países con tradición de doblaje. Es importante mencionar el trabajo de Ivarsson (1992).

Su manual fue el primer trabajo que analizó sistemáticamente la práctica de la subtitulación. En 1998, Ivarsson y Carroll presentan el *Code of Good Subtitling*. El Código detalla 25 indicaciones relacionadas con la traducción y la sincronización, y siete indicaciones sobre los aspectos técnicos de la subtitulación. Entre las indicaciones específicas para llevar a cabo tareas de subtitulación, el Código detalla la necesidad de condensación y omisión de la información incluida en el material audiovisual original. Estas estrategias se han identificado como estrategias propias de la subtitulación debido a las restricciones espacio-temporales a las que está sujeta la subtitulación (Díaz Cintas, 2003).

Además del Código, hay otra indicación que ha guiado la práctica de la subtitulación durante las últimas décadas, especialmente para la televisión. Ante la dificultad para establecer una velocidad de lectura única que pueda ajustarse a todos los espectadores, se ha llegado a una fórmula aceptada pero recientemente discutida: la regla de los seis segundos. Esta regla plantea que en un período de seis segundos el espectador tiene la capacidad para leer un subtítulo de dos líneas y de alrededor de 35 caracteres. Sin embargo, los subtítulos para cine y DVD tienden a ser más rápidos y a tener un número mayor de caracteres: entre 40 y 43 por línea (Díaz Cintas y Remael, 2007).

Este tipo de subtítulos, a su vez, también puede presentar variaciones. En algunos países o regiones bilingües es común que se ofrezcan *subtítulos interlingüísticos bilingües* (Gottlieb, 2004). En Finlandia, Bélgica, Israel, Hong Kong y Suiza es una opción que se puede encontrar en las salas de cine. En ocasiones, la primera línea de los subtítulos muestra la traducción en un idioma y la segunda línea, en otro.

Subtítulos intralingüísticos: los diferentes tipos de subtítulos intralingüísticos han aumentado considerablemente en las últimas décadas. Este tipo de subtitulación ha tenido un gran crecimiento gracias a la popularización de los DVD. Pueden tener diferentes tipos de formatos y audiencias. Hay subtítulos intralingüísticos que tienen fines educativos y se desarrollan para que las personas puedan adquirir o mejorar habilidades lingüísticas en un idioma específico. También pueden servir para personas que tienen algún tipo de discapacidad intelectual o personas mayores con algún grado menor de deficiencia auditiva. Hay otros casos en los que los subtítulos intralingüísticos se usan para una traducción entre variaciones del mismo idioma; es el caso de la película colombiana *El páramo*, cuya versión distribuida en España contaba con subtítulos intralingüísticos.

Por otra parte, existen otro tipo de subtítulos intralingüísticos que, si bien pueden tener también objetivos educativos, difieren en cuanto a la información que incluyen. Estos subtítulos tienden a transcribir de forma literal los diálogos del material, sin aplicar las estrategias de condensación y omisión típicas de la subtitulación. También se transcriben palabra por palabra los comerciales de televisión, para llegar a un mayor público, y las letras de las canciones, para karaoke, por ejemplo.

Subtitulación para sordos o personas con deficiencia auditiva: tradicionalmente conocida como *closed caption* por contar con la posibilidad de ser activada o desactivada por los usuarios, tiene por objetivo permitir el acceso a material audiovisual a personas pertenecientes a estas comunidades. Esta modalidad de subtitulación traduce la mayor parte posible de material acústico disponible y lo integra en forma de subtítulos. Además de los diálogos de los personajes, también reproduce la información acústica no lingüística: ruidos de fondo, música ambiental, tonos de voz, acentos, entonación, etc. En el caso de la subtitulación intralingüística para sordos, los subtítulos tienden a ser una transcripción casi exacta de los diálogos para guiar mejor a las personas sordas que pueden leer los labios, con lo que en ocasiones pueden superar las dos líneas de texto en pantalla. Para indicar el personaje que habla en cada momento, se usan colores diferentes en los subtítulos o se ubican estos a los lados de la pantalla, cerca del personaje que habla. Gracias a la legislación sobre accesibilidad, esta modalidad de subtitulación ha aumentado significativamente su presencia en los últimos años.

Dependiendo del idioma de los diálogos originales y de la audiencia, este producto puede ser intralingüístico o interlingüístico. Sin embargo, definir la audiencia de los subtítulos para sordos y personas con deficiencias auditivas es bastante complicado, puesto que es un grupo altamente heterogéneo: hay diferentes factores que afectan las condiciones de cada uno de los usuarios. Así, los sordos oyentes son diferentes de los sordos que hacen uso del lenguaje de signos. De la misma forma, el grado de deficiencia auditiva, la edad en la que se empezó a perder la escucha y el tipo de sordera también complican una posible clasificación (Gambier, 2013).

Subtitulación en vivo: como su nombre lo indica, consiste en la creación de subtítulos en tiempo real para transmisiones en vivo. La principal característica de esta modalidad de traducción es el poco tiempo que tiene el subtitulador para producir los subtítulos. Según la Oficina de Comunicaciones británica (Ofcom)¹, los subtítulos en vivo pueden tener un retraso de entre 2 y 5 segundos, dependiendo del método empleado para producirlos. Estos subtítulos pueden ser resultado de transcripciones, normalmente usando teclados especialmente diseñados para la tarea, o por medio de técnicas de *rehablado*. Para este último, el subtitulador debe repetir y, en ocasiones, parafrasear el contenido original para que un software de reconocimiento de voz haga la transcripción del discurso a texto escrito. Cada subtitulador debe encargarse de *entrenar* el programa de reconocimiento de voz (Luyckx et al., 2010). El rehablado es necesario porque el programa de reconocimiento de voz proporciona mejores resultados con un audio de buena calidad y una buena vocalización. Al intentar reconocer las voces directamente desde la pista de audio en vivo, la calidad es mucho menor dado el número de voces que se escuchan al tiempo, las diferentes entonaciones, la variedad de acentos, entre otros aspectos. En algunos casos se hace una edición rápida posterior de

¹Consultar:

http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/itc_publications/codes_guidance/standards_for_subtitling/subtitling_4.asp.html

los subtítulos. La subtitulación en vivo también ha recibido un impulso gracias al interés creciente por la accesibilidad, con la BBC a la cabeza. Sin embargo, en general, la calidad del producto final ha sido bastante cuestionada.

Por las condiciones de trabajo y la presión involucrada, la subtitulación en vivo es una actividad que demanda mucho esfuerzo por parte del traductor. Dada su complejidad, generalmente se lleva a cabo en un nivel intralingüístico, aunque también se pueden presentar escasos casos interlingüísticos.

3.2 Técnicas que alteran el código lingüístico en el canal verbal

Doblaje: a diferencia de la subtitulación, el doblaje generalmente no agrega un nuevo código al material audiovisual. Es una técnica substitutiva en la que los diálogos originales, las voces de los actores de la versión original, son remplazados por otros diálogos, esta vez traducidos a la lengua de llegada (Chaume, 2003). El doblaje es isosemiótico en la medida que el código lingüístico es remplazado por otro con las mismas características. Para esta técnica de traducción audiovisual es necesario alcanzar una sincronía labial que le permita a los espectadores desarrollar la suspensión de la incredulidad mientras están escuchando un producto grabado originalmente en un idioma diferente al idioma de llegada. Además de esto, los diálogos traducidos resultantes también deben ser isocrónicos, es decir, tener la misma duración que los diálogos originales. El proceso de doblaje implica la participación de muchos más actores que el proceso de subtitulación. En la subtitulación es posible que una sola persona realice la traducción, el ajuste y la preparación de los subtítulos. En el doblaje, en cambio, el traductor debe hacer su traducción y luego debe haber un equipo de actores de voz que se encarguen, por lo general bajo la coordinación de un director de doblaje, de recrear los diálogos (Chaume, 2004).

Además de tener un mercado asegurado en países tradicionalmente consumidores de doblaje, el material audiovisual doblado cuenta con otros nichos de mercado. Las películas animadas (principalmente las producidas en Hollywood) por lo general se distribuyen dobladas, dado que su audiencia principal son niños que aún no podrían leer subtítulos (Chaume, 2013). Los programas de ventas por televisión y los comerciales también tienden a ser materiales que son elegidos para ser doblados.

Interpretación: en algunas ocasiones, sea por la característica del material con el que se trabaja o por la falta de tiempo para desarrollar una traducción, se opta por la posibilidad de usar un intérprete para traducir en directo el material audiovisual. Aunque ha caído en desuso, en algunos casos se emplea la interpretación simultánea durante proyecciones de películas. El intérprete realiza su trabajo durante la proyección del material y, por lo general, un solo intérprete está encargado de traducir todas las voces. Por otra parte, hay otro tipo de material, especialmente relacionado con noticias y eventos que se transmiten en directo, para los que se usan diferentes técnicas de interpretación. Así, para las entrevistas en directo se suele hacer uso de la

interpretación consecutiva. En ocasiones es posible que el intérprete esté en frente de la cámara, pero lo más común es que no se pueda ver y se comunique por medio de micrófono y auriculares con las personas que participan en la entrevista. Para otro tipo de eventos, como discursos políticos, entregas de premios como los Premios Óscar o los Emmy, funerales, desastres y ruedas de prensa, es común que se use la *interpretación simultánea*. Finalmente, hay otra técnica de interpretación no verbal que se puede categorizar como parte del grupo de la accesibilidad: la *interpretación en lenguaje de signos*. Algunos canales de televisión la usan, especial aunque no únicamente, para traducir discursos políticos y noticias.

Audiodescripción: otra modalidad relacionada con la accesibilidad permite el acceso de material audiovisual a personas ciegas. La audiodescripción intenta compensar la carencia de recepción de la información que se intenta transmitir por medio del canal visual transfiriendo parte de esta información al canal acústico. La audiodescripción puede ser intralingüística o interlingüística, y en ambos casos es intersemiótica. Consiste en describir o traducir oralmente lo que está pasando en la escena (la acción, la escenografía, el vestuario, la ambientación, las expresiones de los actores, el lenguaje corporal). Esta descripción se inserta en la banda sonora del material, aprovechando los espacios en los que no hay diálogos, efectos sonoros u otros sonidos de la banda sonora original. Uno de los mayores problemas para atender a esta comunidad se debe a su naturaleza heterogénea, dados los diferentes grados de deficiencia visual.

Voces superpuestas: a diferencia del doblaje propiamente dicho, en esta técnica de traducción audiovisual no se realiza un remplazo completo de los diálogos originales. En lugar de esto, el volumen de los diálogos originales se reduce y la pista de audio con los diálogos en la lengua de llegada se superpone a la pista original. Normalmente, es posible escuchar el inicio y el fin de la pista original ya que la versión en la lengua de llegada empieza algunos segundos después y termina unos segundos antes. Sin importar el número de personajes que intervienen en el material, es normal que la voz superpuesta sólo cuente con un actor de voz. En casos menos comunes, puede ser un equipo de actores de voz.

En muchos países este tipo de traducción está reservada para los documentales y coexiste con el doblaje o la subtitulación, según la preferencia del país. En algunos países, sin embargo, la técnica de voces superpuestas, también conocida como *narración*, se ha consolidado como una opción para la distribución de películas. Países como Polonia, Rusia y otros países del antiguo bloque soviético desarrollaron una tendencia a usar este tipo de traducción para el material que se distribuía por televisión abierta. En Polonia, la persona encargada de la narración se llama *lector*. En Rusia, por otra parte, la actividad se llama traducción *Gravrilov*, ya que la técnica tomó el nombre de uno de los artistas más importantes que se han dedicado a la narración de películas, Andrey Gavrilov (Chaume: 2013). Al igual que en las voces superpuestas, el actor de voz que hace la narración empieza a leer los diálogos unos segundos después del inicio del diálogo del material original. Mientras el narrador recita los diálogos, el diálogo

original se puede escuchar aún como sonido de fondo. Según Chaume (2013), esta situación hace que la narración de películas sea una técnica que permite a los usuarios desarrollar una impresión de verosimilitud con respecto a la traducción.

4. La traducción audiovisual y la web 2.0

Las técnicas de traducción audiovisual han avanzado junto con la industria audiovisual. En la misma medida, los avances tecnológicos dados por el desarrollo de los computadores y la rápida implementación de Internet también están modificando tanto la traducción como todo el engranaje de la industria audiovisual.

4.1 Sistemas domésticos de reproducción de video

En los años setenta se empezó a gestar un cambio importante en la industria audiovisual. La aparición del Betamax, producido por Sony, y del VHS, producido por JVC, empezó a crear un mercado paralelo al cine y la televisión. Los espectadores podían entonces decidir cuándo ver el material audiovisual y controlar todo el proceso de reproducción. Además, las cintas también se podían usar para grabar material directamente desde la televisión. Los usuarios ganaron entonces un mayor poder sobre el material audiovisual. Ambos formatos, sin embargo, estaban limitados por las posibilidades de la cinta magnética. Tanto el Betamax como el VHS podían contener sólo una pista de audio y una de video. Los subtítulos, cuando se encontraban en el material, eran un elemento adicional incrustado en la imagen.

Uno de los grandes cambios tecnológicos de la década de los noventa fue la ampliación de la capacidad de almacenamiento de los medios digitales. La llegada del DVD como dispositivo de almacenamiento digital amplió las oportunidades de selección del usuario así como las posibilidades para la traducción audiovisual. Un DVD puede tener una capacidad de hasta 17 GB y contener 32 archivos de subtítulos y 8 pistas de audio diferentes en el mismo disco (O'Hagan, 2007). Una de las características más importantes de la llegada del DVD fue su rápida adopción entre los usuarios. El formato fue lanzado en 1997 y para 2003, ya dominaba el mercado en los Estados Unidos². Posteriormente se desarrolló el HD DVD, un DVD de alta calidad con mayor capacidad de almacenamiento de hasta 30 GB. Y luego, el Blu-ray, de Sony, que con una capacidad de hasta 50 GB se ha planteado como el sucesor legítimo del DVD.

4.2 Internet

Internet se desarrolló con la finalidad de permitir la interconectividad entre las personas alrededor del mundo. El aumento de la velocidad de transferencia de datos por Internet y la gran capacidad de almacenamiento que ofrecen los servidores en la nube convirtieron este medio en un espacio para la circulación de material audiovisual.

² Consultar: <http://www.washingtontimes.com/news/2003/jun/20/20030620-113258-1104r/>

Internet brinda un valor adicional que otros medios de almacenamiento no ofrecen: la posibilidad de comunicarse con otras personas que comparten intereses comunes y crear comunidades. Dentro del espíritu de la Web 2.0, la interacción entre los usuarios y los productores de contenido son elementos claves. Por primera vez, la audiencia no solo puede controlar la reproducción del material, sino que al compartirlo con otras personas, adquiere la capacidad de hacer del material audiovisual un elemento de integración social. Internet expande el alcance de esta interacción permitiendo la comunicación entre personas que están ubicadas en lugares alejados en el mundo y cuya relación de otra manera sería imposible.

4.2.1 Comunidades en Internet

Esta posibilidad de comunicación ha generado la conformación de comunidades en Internet alrededor de intereses comunes. Son comunidades que se forman sin necesidad de haber establecido una relación previa, compartir un espacio físico o tener más vínculos en común que un interés mutuo por un tema. Entre dichas comunidades son bastante populares los grupos que se desarrollan alrededor del material audiovisual. El aumento de la distribución de material audiovisual por medio de la red ha hecho que los espectadores conformen una audiencia internacional en lugar de audiencias segmentadas definidas por fronteras políticas (Aris, 2011). Internet tiene un papel preponderante en la distribución audiovisual actualmente. El material se puede distribuir alrededor del mundo de una forma muy rápida y con muy pocas limitaciones, ya sea por medio de prácticas legales, como las páginas en Internet que distribuyen material audiovisual a la carta y lo transmiten por emisión en continuo (*streaming*), o por medio de actividades que no necesariamente se catalogan dentro de las prácticas legales, como páginas no oficiales de emisión en continuo, las descargas directas o los servidores p2p.

En medio de esta distribución acelerada de material audiovisual, hay un factor que se hace imperante para permitir una libre circulación a nivel internacional: la traducción. La distribución de material audiovisual en línea por medio de prácticas no profesionales puede responder a diferentes factores: falta de distribución por parte de la productora, largos tiempos de espera para el estreno a nivel internacional, la falta de distribución debido a censura política, religiosa, o de algún otro tipo, entre muchos otros factores que impiden a los usuarios acceder a un material específico en un momento dado. Con el fin de superar las barreras que establecen estos factores, algunos usuarios se han dado a la tarea de tomar en sus manos la distribución del material audiovisual, pero más que eso, también han decidido encargarse de traducir dicho material. Este impulso de los usuarios o *aficionados* ha dado nacimiento a diferentes técnicas de traducción no profesional, principalmente el *fansubbing* y la *subtitulación amateur* en general.

4.2.1.1 Fansubbing

El *fansubbing* es una práctica que no nace gracias a los computadores e Internet pero que debe su expansión a estos desarrollos. El nombre viene de la combinación de los vocablos ingleses *fan* y *subtitling*. Como su nombre indica, se trata de subtítulos hechos por fans. La práctica se inició en los Estados Unidos en los años ochenta. A medida que el número de personas interesadas en el ánime aumentaba, se hacía evidente que la cantidad de material importado a los Estados Unidos era significativamente inferior a su producción en Japón. Además, las traducciones oficiales no permitían el acercamiento a la cultura japonesa deseado por los grupos interesados en el ánime. Estas circunstancias motivaron a grupos de fanáticos a encargarse ellos mismos de la traducción y la distribución de ánime importado.

Inicialmente, la producción de los subtítulos era una tarea tediosa, costosa y que implicaba muchos esfuerzos, principalmente por las limitaciones técnicas de la época. El material audiovisual circulaba en cintas magnéticas, que requerían de equipos especiales para integrar los subtítulos. La popularización de los computadores, la posibilidad de usar dispositivos digitales con mayor capacidad de almacenamiento y la disponibilidad de programas de computador para hacer este proceso de forma digital permitieron acelerar y abaratar los costos, al mismo tiempo que aumentar la producción. El inicio de Internet dio un impulso al *fansubbing* con la participación de una cantidad mayor de personas en los procesos de búsqueda, traducción, circulación y consumo de material. El *fansubbing* tuvo una expansión aún mayor con la popularización de Internet y la distribución internacional de series y películas. Empezaron a surgir en Internet comunidades dedicadas a la subtitulación no profesional de todo tipo de material audiovisual.

Los grupos de subtitulación no profesional descargan el material original (películas, episodios de series, documentales, etc.) de Internet y luego se organizan según su estructura interna para realizar los subtítulos. Los archivos de subtítulos se dividen en varios segmentos y varias personas participan en la subtitulación. Una vez generado el archivo traducido, este se pone a disposición del público general en Internet.

En términos de formato y de la información que se transmite por medio de los subtítulos, el *fansubbing* tradicional se caracteriza por desviarse de las reglas de la subtitulación profesional. Nornes (1999) llama *abusive subtitles* a este tipo de *fansubbing*. Estos subtítulos hacen uso de diferentes tipos de letras, variedad de colores y diferentes ubicaciones en pantalla. Además, los subtítulos pueden contener más de dos líneas y una mayor cantidad de caracteres que la aceptada en la subtitulación convencional. Por lo general no se aplican tan estrictamente las reglas de omisión y condensación imperantes en la subtitulación profesional. Es común que se usen glosas o notas del traductor por medio de las cuales los *fansubbers* explican elementos de la cultura de origen. Las glosas pueden situarse en la parte superior de la pantalla o directamente sobre la imagen, según la ubicación del elemento al que hacen referencia. Debido a

estas peculiaridades del formato, los *fansubs* se incrustan directamente en el video y se distribuyen en ese formato.

A diferencia de los subtítulos producidos por los *fansubbers*, muchas comunidades en Internet que producen subtítulos para series de televisión, películas y documentales tienen una tendencia marcada a replicar lo que se hace en los subtítulos profesionales. Esta *subtitulación amateur*, que se puede categorizar dentro del movimiento *pro-am* (Leadbeater y Miller, 2004), se basa en el ideal de los traductores no profesionales de generar un producto que puede equipararse en términos de calidad al producto profesional. Por lo general, los subtítulos se distribuyen en el formato SubRip (srt), por lo que el uso de los colores se ve limitado y los subtítulos siempre se muestran en la parte inferior de la pantalla. Los usuarios deben descargar el archivo de subtítulos y el de video de forma independiente. La mayoría de reproductores de video actual tienen la opción de reproducir ambos archivos al tiempo, sin necesidad alguna de incrustar los subtítulos al video.

4.2.1.2 Fandubbing

El *fandubbing* es una actividad parecida al *fansubbing*. En este caso, en lugar de tratarse de una subtitulación, se trata de un doblaje producido por fanáticos. Al igual que con la subtitulación, el material original se toma de Internet y luego se procede a la traducción de los diálogos. En este caso, los fanáticos graban los diálogos con sus propias voces y luego usan estas grabaciones en el idioma de llegada para remplazar la pista de diálogos original. El *fandubbing* exige un conjunto de habilidades más amplio que el *fansubbing*. Aparte de saber buscar el material en Internet y traducir el contenido, la edición de audio y video es una tarea que se debe llevar a cabo con programas especializados. Hay herramientas como Windows Movie Maker y Audacity que son de fácil acceso, pero los *fandubbers* deben aprender a usarlas de una forma adecuada para producir el doblaje. Deben realizar también la grabación de los diálogos, para lo cual necesitan un buen micrófono, y generalmente los grupos buscan personas que tengan capacidad de imitar las voces del producto original.

Además de producir doblajes para episodios de series y películas, principalmente productos que se han vuelto de *culto* entre los espectadores, algunos grupos han explorado otras posibilidades. Es común encontrar parodias de escenas reconocidas de películas o series de televisión para las cuales los *fandubbers* desarrollan nuevos diálogos, generalmente cómicos, con el fin de entretener a una nueva audiencia. Estos videos se pueden encontrar normalmente en servicios de alojamiento de video en línea, como YouTube.

4.3 Crowdsourcing

La creación de subtítulos por parte de los que anteriormente eran considerados simplemente usuarios ha marcado un cambio importante en los modelos de traducción. La cultura participativa ha permitido reconocer el valor del trabajo en

conjunto y de las iniciativas que apuntan al desarrollo de proyectos en entornos de colaboración. De una forma rápida, las empresas han entendido que pueden desarrollar modelos que incluyen a los consumidores como una parte más de la producción de nuevos productos y conceptos. Estas ideas dan lugar al *crowdsourcing*, la externalización de tareas que tradicionalmente se realizaban dentro de una empresa a un grupo de personas, *las masas*, por medio de una convocatoria abierta invocando el trabajo voluntario. La clave de estos esfuerzos colaborativos es el encuentro de intereses comunes entre las empresas y los consumidores (Jenkins, 2004): los usuarios están dispuestos a colaborar porque sienten que están participando en la producción de algo con lo que tienen una afinidad y una preferencia definidas y las empresas están interesadas ya que pueden fidelizar a sus usuarios, aprovechar los conocimientos de estos sobre los productos y, en algunos casos, reducir costos.

El modelo más exitoso de *crowdsourcing* en subtitulación ha sido desarrollado por TED³ (Technology, Entertainment, Design). En su sitio web, TED ofrece charlas sobre una gran variedad de temas, dictadas por personas líderes en sus campos. La mayoría de charlas son en inglés y se traducen siguiendo un proceso de subtitulación interno planteado por la empresa pero controlado por los usuarios, quienes transcriben, traducen y editan los subtítulos. Al momento de la escritura de este artículo, TED aloja en su sitio más de 1500 conferencias, para las cuales cuenta con 47 404 traducciones en 102 idiomas hechas por un total de 10 621 traductores voluntarios⁴.

En el modelo de TED es la empresa la que produce el contenido y pide a sus usuarios que participen en la producción de los subtítulos. Hay otras empresas que sirven como intermediarios entre el productor y los posibles subtituladores voluntarios. Sitios web como Amara⁵ y DotSub⁶ proporcionan una plataforma en la cual un individuo o una empresa pueden subir videos y crear los subtítulos. Permiten hacer la transcripción, traducción y ajuste de los subtítulos de una forma simple y rápida. Amara se enfoca tanto en los subtítulos intralingüísticos como en los interlingüísticos, ya que su misión es lograr que los videos disponibles en Internet sean accesibles a las personas sordas o con deficiencia auditiva. En este modelo, las empresas proporcionan los recursos técnicos para que el iniciador del encargo de traducción pueda publicarlo y los traductores voluntarios puedan hacer una tarea sencilla y rápida, sin preocuparse demasiado por los aspectos técnicos.

Otra de las ventajas de las plataformas de subtitulación no profesional es que permiten una revisión constante de las traducciones. Los traductores voluntarios pueden mantener discusiones y modificar los subtítulos tanto durante el proceso de traducción como posteriormente, siempre que los subtítulos estén en línea. Además de los beneficios que esto presenta en términos de mejores resultados en la traducción de los subtítulos, este

³ Consultar: <http://www.ted.com/>

⁴ Consultar: <http://www.ted.com/OpenTranslationProject>

⁵ Consultar: <http://www.amara.org>

⁶ Consultar: <http://dotsub.com/>

valor añadido también permite que los entornos de subtitulación no profesional brinden a los participantes la posibilidad de recibir retroalimentación sobre su trabajo.

5. Avances y aplicaciones de la traducción audiovisual

Como es de esperar, este ambiente de cambio generado por nuevas tecnologías que avanzan de prisa y requieren de una gran habilidad para adaptarse tiene un impacto general en el mundo audiovisual y, por consiguiente, en la traducción. El primer aspecto, que tal vez afecte a todos los demás, es el hecho de que la tecnología ha cambiado radicalmente la forma en que se comunican los agentes involucrados en los procesos de producción, distribución y consumo. Los consumidores no solo han desarrollado una relación diferente con el material sino que sus relaciones con el resto de actores implicados en el proceso se han estrechado. Los consumidores han adquirido canales de comunicación directa con los productores y no tienen miedo de hacer escuchar su voz.

Las productoras de series de televisión se han mostrado receptivas en este sentido. Frente a las demoras en las fechas de estreno de series estadounidenses en Latinoamérica, por ejemplo, los tiempos de espera para la distribución de algunas de las series más populares se han reducido, en algunos casos, a cuestión de días. La serie *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.* se estrenó solo un día después de su estreno en Estados Unidos; la tercera temporada de *American Horror Story*, solo una semana después y la cuarta temporada de la popular serie *The Walking Dead* se estrenó en 125 países un día después de su estreno oficial en los Estados Unidos, el 13 de octubre de 2013. La reducción de los tiempos de espera afecta directamente la práctica de la traducción audiovisual. Los intentos por vencer las posibilidades de las distribuciones ilegales por Internet y por fidelizar a los usuarios hacen que el tiempo para producir los subtítulos sea cada vez más corto.

Otro factor que se debe reconsiderar es la figura del fanático dentro del *fansubbing*. Si bien en un principio se podía asumir que los fanáticos realizaban las traducciones por su relación con el material que traducían, la popularización de la actividad ha demostrado que es posible que nuevas personas se impliquen en las traducciones por el placer de traducir como tal o por intereses diferentes, como ayudar a alguien o mejorar su nivel en el idioma extranjero, pero no necesariamente porque tienen una preferencia marcada por un material en específico (Sajna, 2013). Este tipo de personas puede traducir material audiovisual de cualquier tipo, por lo cual Sajna argumenta que actualmente tal vez sería más lógico hablar de *funsubbers*: fanáticos que hacen los subtítulos por diversión. Un mayor número de producción conlleva también a más consumo de estos productos. Personas en países como España o Italia, que han sido principalmente consumidores de productos doblados, están haciendo uso de subtítulos no profesionales para acceder de una forma más rápida al contenido audiovisual. Esta actitud parece indicar que, desde su punto de vista, reducir el tiempo de espera para acceder al material es más importante que poder acceder al material con la técnica de

traducción a la que están más acostumbrados. Algo similar ha pasado en Polonia (Bogucki 2004), donde también existe un movimiento importante de producción de subtítulos no profesionales.

Otro factor que impulsa el uso de los subtítulos en países donde tradicionalmente no se usaban es la creencia que ver material audiovisual subtulado puede ayudar al aprendizaje de lenguas extranjeras. Si bien hay investigaciones realizadas en esta área (Gottlieb, 1997; Bravo, 2008; Lertola, 2012), aún hacen falta más estudios que continúen explorando esta hipótesis. En España, la posibilidad de aumentar la distribución de películas subtituladas con el fin de ayudar al aprendizaje de idiomas, principalmente inglés, se está volviendo un tema de recurrente discusión en ámbitos políticos.

El doblaje también está ganando terreno en entornos en los que anteriormente no se consideraba como una opción válida. Con el fin de atraer audiencias mayores y personas que prefieren el doblaje por estar acostumbrados a ver material audiovisual doblado en la televisión abierta, algunas cadenas de televisión privadas de pago en Latinoamérica han comenzado a transmitir series y películas dobladas en su programación. La televisión digital terrestre permite a sus audiencias tradicionales la opción de activar la banda sonora original del material y los subtítulos en español, mientras la nueva audiencia objetivo puede acceder al material doblado.

Y siguiendo en la misma línea, la mayor presencia de empresas multinacionales ha llevado a un incremento del doblaje de comerciales de televisión a nivel mundial. Aparte del doblaje de los comerciales como parte de la postproducción, dentro del marco de la globalización, muchas agencias de publicidad desarrollan proyectos multilingües y tienen la capacidad de producir al tiempo el material en varios idiomas, por lo cual se trata más de una producción multilingüe que de un doblaje como se ha concebido tradicionalmente.

La concienciación sobre la necesidad de integrar a personas con deficiencias físicas también ha ganado terreno y es muy probable que las técnicas de accesibilidad, especialmente en el campo de la subtitulación para personas sordas y con deficiencia auditiva, sigan expandiéndose. En su *Equality Report* de 2012⁷, la BBC informó que sus canales ofrecieron subtítulos para personas sordas y con deficiencia auditiva en el 100% de su programación. En España, la Ley General de la Comunicación Audiovisual aprobada en 2010 obliga a las cadenas públicas a emitir el 90% de su programación con subtítulos para personas sordas o con deficiencia auditiva, porcentaje que se reduce a un 75% en el caso de los canales privados. Según el Laboratorio de Accesibilidad Audiovisual del Parque Científico de la Universidad Carlos III de Madrid⁸, en lo que va de 2013, el 30% de las cadenas está incumpliendo con estas obligaciones. La ley prevé un periodo de transición que finaliza el próximo

⁷ Consultar: <http://www.bbc.co.uk/diversity/strategy/equalityreport2012/accessibility.html>

⁸ Consultar: http://www.uc3m.es/portal/page/portal/actualidad_cientifica/noticias/savat

31 de diciembre de 2013, por lo cual se espera un aumento en la producción y distribución de este tipo de subtítulos en España.

En el caso de Colombia, el avance en este sentido ha sido mucho más lento. En la actualidad, solo algunos programas de cada canal y los programas de noticias tienen la posibilidad de activar los subtítulos. El Acuerdo 01 de 2012 de la Comisión Nacional de Televisión establece que los canales nacionales y regionales deberán implementar mecanismos que brinden el acceso a la población sorda y con limitaciones auditivas. En un período de seis años y de forma progresiva, los canales deberán integrar interpretación en lengua de señas colombiana para el 35% de toda la programación diaria (transmitida entre las 05:30 y las 23:59 horas) y un 55% adicional con otro sistema autorizado en el acuerdo (subtitulación para sordos o personas con deficiencia auditiva, subtitulación o sistemas que se desarrollen para este propósito). Además, también se ha logrado una mayor visibilidad, ya que el acuerdo obliga a los canales a anunciar los programas de televisión que cuentan con estos mecanismos. Antes de iniciar cada emisión, se debe usar una locución y se debe mostrar un logotipo para indicar que el programa cuenta con interpretación en lengua de señas o algún tipo de subtitulación.

5.1. Las técnicas de traducción audiovisual en la narración audiovisual

Las posibilidades de transmisión de significado y la carga semántica que tienen algunas de las técnicas de traducción audiovisual no han pasado inadvertidas en los entornos de producción audiovisual. En un contexto donde el espectador está siempre ansioso por experimentar nuevas propuestas, las posibilidades de explotación de los códigos semánticos ofrecidas por las diferentes herramientas de la traducción audiovisual ofrecen a los directores y realizadores cinematográficos posibilidades de innovación.

La serie británica *Sherlock* es reconocida por el uso que hace de los textos integrados en pantalla. Por medio de estos, el espectador puede analizar el razonamiento de Sherlock Holmes e intentar entender su particular manera de pensar. Los mensajes de texto que se envían por medio de teléfonos móviles también se muestran al espectador como texto en pantalla, tanto en *Sherlock* como en la serie estadounidense *House of Cards*.

Como estrategia para mantener las relaciones intersemióticas entre la versión de comic y la versión cinematográfica y con el fin de enriquecer la narración, los realizadores de la película *Scott Pilgrim contra los ex de la chica de sus sueños* decidieron usar diferentes elementos en pantalla. La película incluye títulos incrustados en diferentes lugares de la pantalla, bocadillos con texto a modo de historietas, onomatopeyas e íconos que intentan imitar la presentación gráfica de los videojuegos. La aclamada película *El artista* tiene como concepto general el regreso a las técnicas cinematográficas de la década de los veinte para mostrar de una forma vívida el paso del cine mudo al cine sonoro. Retoman técnicas filmicas de entonces, emplean los intertítulos y orquestas en vivo durante los pases de la película. Usar conceptos del pasado como una técnica de

construcción narrativa e incluir intertítulos como una estrategia de producción cinematográfica es, sin duda, una innovación no por el uso de la técnica sino por el nuevo valor agregado que recibe.

En Medellín, se realiza cada año la entrega de los Premios Hétores⁹, que dan reconocimiento a productoras, principalmente independientes, que crean parodias usando voces superpuestas o doblajes para escenas de series y películas o filmando nuevas versiones de videos musicales. Las parodias de películas y video musicales se basan en la creación de nuevos diálogos que se ajusten a la escena en pantalla.

5.2. Los avances tecnológicos en la subtitulación

En término de los aspectos técnicos, las nuevas tecnologías ofrecen a la subtitulación en general las razones y los medios para reevaluar las reglas generales de la subtitulación. Las directrices que se siguen sobre la producción de subtítulos fueron, en gran parte, definidas con base en presunciones sobre subtítulos producidos antes de la era digital. Varios estudios han mencionado la necesidad de evaluar si realmente la regla de los 6 segundos (Künzli y Ehrensberger-Dow, 2011) y 35 caracteres son aún válidas para la subtitulación de televisión. Se ha propuesto, por ejemplo, que en lugar de medir los subtítulos según caracteres, se midan de acuerdo con los píxeles que ocupan (Díaz Cintas, 2008). Esto se basa en el hecho de que no todas las letras o símbolos tipográficos ocupan el mismo espacio. La letra *m* y la letra *l* cuentan como un carácter cada una, pero evidentemente la primera ocupa más espacio en pantalla que la segunda. Además de esto, actualmente, se puede asumir casi sin miedo a equivocarse que las personas están más acostumbradas a leer contenidos ya que el usuario regular de contenido audiovisual por lo general está rodeado de diferentes pantallas: computadores, televisores, teléfonos móviles, reproductores de audio, tablets, etc. Así mismo, una de las actividades primordiales para usar estos dispositivos es la lectura. Es posible que estar más expuesto al texto escrito haga que las personas tengan una mayor capacidad de lectura y, por lo tanto, podría considerarse si es válido hacer subtítulos con un mayor número de caracteres o con una velocidad mayor.

Otro aspecto que se puede tener en cuenta aparte de la cantidad de texto en pantalla y la forma en que los usuarios interactúan con él. O'Hagan (2013) ha hecho mención a los *impact captions*: un tipo de subtítulos muy comunes en China y Japón en los cuales no se traduce el contenido del material sino que se agrega información sobre impresiones o comentarios de lo que está sucediendo en pantalla. Es normal con esta técnica que haya varios subtítulos al tiempo en pantalla. Bajo estas circunstancias, las personas se acostumbran a hacer una lectura selectiva de lo que aparece en la pantalla y saben identificar de antemano qué subtítulos les interesa leer y cuáles no. Con un argumento similar, Künzli y Ehrensberger-Dow (2011) y Ramos Pinto (2013) han explorado la posibilidad de agregar sobretítulos para explicar los referentes culturales extralingüísticos

⁹Consultar: <http://www.premioshetores.net/productoras.html>

del material audiovisual. Ambas investigaciones demuestran que las personas tienen la capacidad de leer tanto subtítulos como sobretítulos al tiempo que ven la imagen, lo cual pondría en entredicho la regla de los 6 segundos. Además, estos estudios han indicado que, en caso de no considerar útil la información incluida en los sobretítulos, serían capaces de evitarlos y continuar con un visionado más tradicional del material. Por su parte, McClarty (2013) y Fox (2013) proponen una mejor integración de los subtítulos en la pantalla. Según su acercamiento, los subtítulos se podrían ubicar en lugares en la pantalla de acuerdo con los patrones de lectura de la imagen y se podría explorar la utilidad de diferentes formatos. Ubicar los subtítulos en la parte inferior de la pantalla todo el tiempo puede implicar un mayor esfuerzo debido a los cambios de atención necesarios y a las distancias exigidas por el desplazamiento del punto de enfoque. Se asume que ubicar los subtítulos de una forma más adecuada de acuerdo con la composición de la imagen y dentro del foco de atención natural de los espectadores puede ayudar a tener una lectura más natural de la imagen y del texto en conjunto.

5.3. Los avances tecnológicos en la traducción audiovisual

La relación de la formación en traducción audiovisual y el mercado no es necesariamente de beneficio mutuo. Por una parte como se pudo ver anteriormente, la industria audiovisual se mueve de una forma apresurada según los avances de la tecnología. Los programas de formación, por otro lado, tienden a ser más estáticos y, aunque intenten ofrecer lo que la industria necesita, siempre se ven desfasados. Uno de los principales reclamos de la industria audiovisual a la academia es la formación de traductores mejor preparados en términos de competencia tecnológica (Cerezo Merchán, 2012). En este contexto, los entornos de producción de subtítulos y doblajes no profesionales se pueden volver una herramienta a favor de la formación. Una de las competencias centrales en la formación de traductores según el Máster Europeo en Traducción (2009) es la de prestación de servicios de traductor: un traductor debe saber trabajar en equipo e integrarse a una comunidad, gestionar su tiempo, conocer los estándares de los servicios que presta, entre otros. Los entornos de producción de subtítulos y doblajes no profesionales pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar estas estrategias en entornos reales. Si bien no es necesario que se integren directamente a los grupos, si las actividades de clase pueden hacer uso de los recursos desarrollados y seguir procesos de organización, comunicación y traducción similares, los estudiantes podrían adquirir conocimientos que luego pueden ser transferibles a entornos profesionales. Los estudiantes podrían adquirir una comprensión específica sobre cómo funcionan las herramientas tecnológicas que usan para que así puedan desarrollar unas mayores habilidades tecnológicas.

Un valor agregado que podría generar la integración de los estudiantes en los entornos de colaboración para producción de subtitulación y doblajes es el desarrollo de conocimientos específicos sobre un área de conocimiento. O'Hagan (2008) argumenta que en comparación con los subtituladores profesionales, los fanáticos tienen la ventaja de mantener un conocimiento profundo del material, lo cual les permite comprender mejor

su significado. Este aspecto probablemente dependa del tipo de grupo de subtitulación no profesional en el que se integren las actividades, pero sería interesante tener datos empíricos para analizar si este modelo pueda adaptarse o integrarse a la academia.

Finalmente, también vale la pena considerar las posibilidades que ofrece la traducción audiovisual en el aprendizaje de lenguas. En lugar de ver material audiovisual subtulado, se podrían producir subtítulos o traducciones para doblaje que permitan a los estudiantes analizar el idioma que están aprendiendo. Danan (2010) ha encontrado resultados positivos con respecto al aprendizaje de idiomas en un contexto de producción de doblaje.

6. Conclusiones

La traducción audiovisual es sin duda un campo altamente activo dentro de la práctica de la traducción. Debido a la importancia que se da actualmente al contenido audiovisual, esta tendencia de crecimiento muy probablemente continúe en los años venideros. De la misma forma, el desarrollo tecnológico también seguirá avanzando y afectando las diferentes modalidades de traducción audiovisual.

Teniendo en cuenta estas circunstancias, hay varios aspectos que la investigación en traducción audiovisual podría considerar y analizar:

- La necesidad de marcos metodológicos realmente multimodales que permitan acercarse al análisis del material audiovisual traducido de una forma más consistente con su naturaleza multimodal, intentando superar los acercamientos principalmente lingüísticos.
- El rol de la audiencia en los procesos de traducción y en las estructuras de distribución y cómo se pueden atender sus nuevas necesidades.
- Los cambios en las preferencias definidas de las modalidades de traducción y los factores a los que responden, con el fin de definir cómo se pueden mejorar los productos audiovisuales traducidos dentro del marco de la globalización.
- Las nuevas posibilidades que ofrecen las tecnologías en términos de la integración de las prácticas de traducción audiovisual en los procesos de creación audiovisual.
- El desarrollo, el funcionamiento y el alcance de las prácticas no profesionales relacionadas con la traducción audiovisual con el fin de encontrar puntos de convergencia que ayuden al crecimiento de la profesión.
- La integración entre las nuevas tecnologías, las prácticas no profesionales y las necesidades de la industria para proponer nuevos programas de formación.

El nuevo panorama de la traducción audiovisual hace evidente que se necesitan acercamientos más incluyentes. Esto podría permitir un desarrollo más acorde con las necesidades no sólo de los traductores, sino también de todos los demás agentes que están involucrados en las cadenas de producción, distribución y consumo. Es necesario

que tanto la práctica como la investigación no solo reconozcan sino que también se adapten a la naturaleza interdisciplinaria y multimodal de las prácticas audiovisuales.

Como se ha visto, la innovación es una pieza clave en las técnicas de traducción audiovisual a nivel mundial. Dentro de la traducción audiovisual, la academia necesita dar prioridad a integrar esta evolución para poder erigirse como agente de cambio y poder ser reconocida por las partes implicadas como un elemento válido que tiene algo que aportar.

7. Referencias

- Aris, A. (2011). «Managing Media Companies through the Digital Transition». En Deuze, M. (ed.) *Managing Media Word*. Los Angeles: Sage.
- BBC. (2012). «Developing our story: Equality Information Report 2012». [En línea] <http://www.bbc.co.uk/diversity/strategy/equalityreport2012/accessibility.html> Visitado el 4 de octubre de 2013.
- Bogucki, Ł. (2004). «A Relevance Framework for Constraints on Cinema Subtitling. Łódz»: Wydawnictwo Uniwersytetu
- Bravo, C. (2008). Putting the reader in the picture: Screen translation and foreign-language learning. Tesis doctoral. Tarragona: Universitat Rovira i Virgili. [En línea] <http://www.tdx.cat/handle/10803/8771> Visitado el 3 de octubre de 2013.
- Cerezo Merchán, B. (2012). La didáctica de la traducción audiovisual en España: Un estudio de caso empírico-descriptivo. Tesis doctoral. Castelló de la Plana: Universitat Jaume I. [En línea] <http://www.tdx.cat/handle/10803/83363> Visitado el 5 de octubre de 2013.
- Chaume, F. (2003) «Doblaje i subtitulació per a la TV». Barcelona: Eumo.
- Chaume, F. (2004). «Film Studies and Translation Studies: Two Disciplines at Stake in Audiovisual Translation». *Meta*, vol. 49, N° 1. 12-24. [En línea]. <http://www.erudit.org/revue/meta/2004/v49/n1/009016ar.pdf>
- Chaume, F. (2013). «The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies». *Translation Spaces*, vol. 2. 107-125.
- Colombia. (2012). Acuerdo 001 de 2012 por medio del cual se reglamentan los sistemas que garantizan el acceso de las personas sordas e hipoacúsicas al servicio público de televisión y se dictan otras disposiciones. [En línea] http://www.antv.gov.co/Documentos/Acuerdo_001_2012_ReglamentacionSordos.pdf Visitado el 8 de octubre de 2013.

- Danan, M. 2010. «Dubbing Projects for the Language Learner: A Framework for Integrating Audio-visual Translation into Task-Based Instruction». *Computer Assisted Language Learning*, vol. 23, N° 5. 441–456.
- Díaz Cintas, J. (2003). «Teoría y práctica de la subtitulación: Inglés-Español». Barcelona: Ariel.
- Díaz Cintas, J.; Remael, A. (2007). «Audiovisual Translation: Subtitling.» Manchester/Kinderhook: St. Jerome Publishing.
- European Masters in Translation (EMT) Network. (2009). «Competences for professional translators, experts in multilingual and multimedia communication». [En línea] http://ec.europa.eu/dgs/translation/programmes/emt/key_documents/emt_competences_translators_en.pdf Visitado el 5 de octubre de 2013.
- España. (2010). «Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual». Boletín Oficial del Estado, N° 79. 30157-30209. [En línea] <http://www.boe.es/boe/dias/2010/04/01/pdfs/BOE-A-2010-5292.pdf> Visitado el 4 de octubre de 2013.
- Fox, W. (2013). «Integrated Titles as an Alternative Solution to Traditional Subtitles». Conferencia presentada en el 5 International Conference Media for All: Audiovisual Translation, Expanding Borders. Croacia.
- Gambier, Y. (2013). «The Position of Audiovisual Studies». En Millán, C.; Bartrina, F. (eds.). *The Routledge handbook of Translation Studies*. Nueva York: Routledge.
- Gottlieb, H. (1997). «Subtitles, Translation & Idioms». Copenhagen: University of Copenhagen.
- Gottlieb, H. (2004). «Subtitles and international angification». *Nordic Journal of English Studies: Special Issue, Worlds of Words: A Tribute to Arne Zettersten*, vol. 3, N°. 1. 219-230.
- Gottlieb, H. (2005). «Multidimensional Translation: Semantics turned Semiotics». EU-High-Level Scientific Conference Series, MuTra 2005 – Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings. Saarbrücken, Alemania.
- Ivarsson, J. (1992). «Subtitling for the Media. A Handbook of an Art». TransEdit: Stockholm.
- Ivarsson, J.; Carroll, M. (1998). *Subtitling*. TransEdit: Simrishamn.
- Jenkins, H. (2004). «The cultural logic of media convergence». *International Journal of Cultural Studies*, vol. 7, N° 1. 33-43.

- Kaindl, K. (2013). «Multimodality and Translation». En Millán, C.; Bartrina, F. (eds.) *The Routledge handbook of Translation Studies*. Nueva York: Routledge.
- Künzli, A.; Ehrensberger-Dow, M. (2011). «Innovative subtitling: A reception study». En Alvstad, C.; Hild, A.; Tiselius E. (eds.) «Methods and Strategies of Process Research: Integrative Approaches in Translation Studies.» Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Leadbeater, C.; Miller. P. (2004.) *The Pro-Am Revolution*. London: Demos.
- Lertola, J. (2011). «The effect of the subtitling task on vocabulary acquisition». En Pym, A.; Orrego-Carmona, D. (eds.) *Translation Research Projects 4*. Tarragona: Intercultural Studies Group. [En línea] http://isg.urv.es/publicity/isg/publications/trp_4_2012/5-Lertola.pdf Visitado el 3 de octubre de 2013.
- Luyckx, B.; Delbeke, T.; Van Waes, L.; Leijten, M.; Remael, A. (2010). «Live subtitling with speech recognition: Causes and consequences of text reduction». *Artesis VT working papers in Translation Studies* 2010, Nº 2. [En línea] https://www.artesis.be/vertalertolk/upload/docs/onderzoek/Artesis_VT_working_paper_2010-1_Luyckx_et_alii.pdf Visitado el 7 de octubre de 2013.
- McClarty, R. (2013). «In support of creative subtitling: contemporary context and theoretical framework». *Perspectives: Studies in Translatology* (aceptado para publicación).
- Nornes, A. (1999). «For an abusive subtitling». *Film Quarterly*, vol. 52, Nº 3. 17-34.
- Oficina de Informática Científica. «Crean un sistema para la monitorización automática del subtulado en televisión digital». [En línea] http://www.uc3m.es/portal/page/portal/actualidad_cientifica/noticias/savat Visitado el 8 de octubre de 2013.
- O'Hagan, Minako. (2007). «Impact of DVD on Translation: Language options as an essential add-on feature». *Convergence*, vol. 13, Nº 2. 157-168.
- O'Hagan, M. (2008). «Fan Translation Networks: An Accidental Translator Training Environment?». En Kearns, J. (ed.) *Translator and Interpreter Training: Methods and Debates*. London: Continuum.
- O'Hagan, M. (2013). «Subtitling as a Languaging Test Bed in the 21st century: From Fansubs to Impact Captioning». Conferencia en el congreso Subtitling: a collective approach. Nottingham: University of Nottingham.

O'Sullivan, C. (2013). «Introduction: Multimodality as challenge and resource for translation». *Jostrans*, Vol. 20. 2-14. [En línea] http://www.jostrans.org/issue20/art_osullivan.pdf

Ramos Pinto, S. (2013). «How accessible are Audiovisual Products: A reception study of subtitled film». Conferencia presentada en el 5 International Conference Media for All: Audiovisual Translation, Expanding Borders. Croacia.

Remael, A. (2001). «Some Thoughts on the Study of Multimodal and Multimedia Translation». En Gambier, Y.; Gottlieb, H. (eds.) (Multi)Media Translation: Concepts, practices, and research. Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins.

Sajna, M. (2013). Amateur subtitling - selected problems and solutions. T21N - Translation in Transition 2013, vol. 3. 1-18. [En línea] <http://www.t21n.com/homepage/articles/T21N-2013-03-Sajna.pdf>

Taylor, C. (2004). «Multimodal text analysis and subtitling». En Ventola, E.; Charles, C.; Kältenbacher, M. (eds.) Perspectives on Multimodality. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

7.1. Referencias audiovisuales

Ryan Murphy y Brad Falchuk. (2011). *American Horror Story*.

Michel Hazanavicius. (2011). *El artista*.

Alan Crosland. (1927). *El cantor de jazz*.

Jaime Osorio Márquez (2012). *El páramo*.

Beau Willimon. (2013) *House of Cards*.

Joss Whedon, Jed Whedon y Maurissa Tancharoen (2013). *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.*

Edgar Wright. (2010). *Scott Pilgrim contra los ex de la chica de sus sueños*.

Mark Gatiss y Steven Moffat. (2010). *Sherlock*.

Frank Darabont (2010). *The Walking Dead*.

Edwin S. Porter (1903). *Uncle Tom's Cabin*