

Crónica del HispaTAV:

un resumen del evento de traducción audiovisual más importante de Hispanoamérica

| Por Guadalupe Mazzeo Costales, Gilda Pinciroli, María Jimena Pérez y Karina Noelia Gargiulo

El 28 y 29 de agosto de este año se llevó a cabo la cuarta edición del Congreso Hispanoamericano de Traducción Audiovisual, también conocido como HispaTAV. Este evento, que desde 2018 se repite cada dos años y alterna sus sedes entre España y la Argentina, tiene como objetivo valorizar la traducción audiovisual como disciplina de estudio y parte importante del mercado de la traducción. En esta ocasión, con ejes marcados en subtitulado, doblaje, localización de videojuegos, accesibilidad, formación y mercado laboral, el HispaTAV presentó ponencias y oradores de los más variados, todos referentes de sus áreas, que en dos días se propusieron dar su mirada de la industria, desde lo que aprendimos en sus orígenes hasta ideas sobre qué nos espera como traductores audiovisuales.

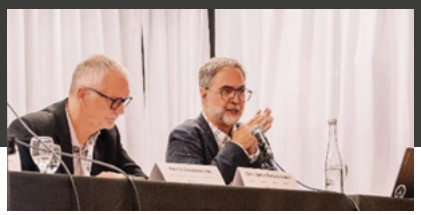
En total, los asistentes del congreso tenían a disposición nueve ponencias plenarias y 24 simultáneas, todas divididas por temáticas. Luego de las palabras de bienvenida a cargo del comité directivo, Damián Santilli y Patrick Zabalbeascoa, la primera charla se tituló «Los retos de traducir el lenguaje ofensivo y tabú: el significado de las palabras más allá de su apariencia» y estuvo a cargo de José Javier Ávila Cabrera. En esta charla, el orador explicó sobre cómo la cultura y la forma de hablar pueden alterar la recepción de una obra audiovisual, especialmente con temas sensibles como el lenguaje sexual o soez. Es por esto que debemos entender muy bien la intención de un insulto a la hora de traducir: puede ser tanto para agredir a alguien como para marcar una actitud amistosa. Lo mismo ocurre con el lenguaje sexual, que puede ser utilizado tanto para amenazar a alguien como para insinuar avances de índole amorosa.

HispaTAV
IV Congreso Hispanoamericano de Traducción Audiovisual

Por otro lado, también debemos comprender las reacciones que puede llegar a tener el público meta frente a una figura similar, como suele pasar con la religión: es posible que la recepción de una exclamación religiosa se entienda de formas diferentes dependiendo del contexto cultural en el cual se proyecte la obra audiovisual. Para poder analizar esto de mejor manera, Ávila Cabrera explica que existe una diferencia entre los términos ofensivos, que suelen ser más fáciles de trasladar a la cultura meta y los términos tabúes, que dependen completamente del destinatario. Pasando por sesgos de género y la censura, la ponencia presentó diferentes ejemplos y resoluciones en español e inglés que dejaron riendo y pensando al público.

La siguiente plenaria estuvo a cargo de Pablo Fernández Moriano, llamada «Comedia absurda, drama isabelino y ciencia ficción a ciegas: tres retos muy dispares de traducción para doblaje». Por medio de tres proyectos muy diferentes (el remake de *La pistola desnuda*, *Hamnet* y *Disclosure Day*), Fernández Moriano explicó la diferencia









entre el proceso de traducción y ajuste para el doblaje. Si bien en Latinoamérica suelen estar más unidos, ambas instancias son necesarias para que el producto doblado llegue de la mejor manera a las pantallas, cuentan con sus obstáculos. El primero puede ser la falta de tiempo para documentarse correctamente sobre la obra en la que estamos trabajando. Todos sabemos que no es lo mismo traducir una película AAA de acción que saldrá en los cines, un programa de niños para la TV o un drama de época que la gente va a maratonear en un fin de semana desde sus casas. Es por eso que es importante documentar todo lo que sea posible para ayudarnos a llevar a cabo el encargo, sin perder de vista el producto original y el público meta.

Otro obstáculo pueden ser los guiones en sí. Muchas veces solo contamos con copias en la nube del proyecto, por cuestiones de confidencialidad, por lo que debemos trabajar en entornos que no son los más cómodos ni mejor desarrollados. También podemos enfrentarnos a errores o problemas en el guion que nos proveen, por lo cual le sumamos el tiempo que lleva detectarlos y entender cómo resolverlos.

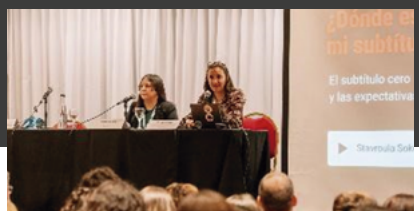
El segundo día continuó con la mesa redonda a cargo de Matías Desalvo, Juan Luque, Anabel Morales y Pablo Muñoz Sánchez: «Desafíos para la localización y el acceso al mercado en tiempos de cambios"». En esta instancia se pudieron trabajar diferentes preguntas del público sobre el mercado de la localización de videojuegos, una temática muy presente en esta edición del congreso. Algunas de las preguntas más relevantes tuvieron que ver sobre la posibilidad de ingresar al mercado de los videojuegos sin tener experiencia previa como usuario. Al ser un nicho dentro de todo reciente, y de mucho crecimiento durante los últimos años, es normal considerar que uno debería ser un experto jugador para poder dedicarse a la traducción de videojuegos. Los plenaristas explicaron que, si bien puede ser una ventaja considerable, también es importante saber que hay otras formas de consumir y conocer videojuegos: actualmente existen muchos *influencers* o *streamers* del rubro que se dedican a jugar en vivo, por lo que hay muchos videos explicativos, o *gameplays*, que da una idea general de cómo funcionan los juegos y qué es importante a tener en cuenta para comprenderlos. También se nombró a la transcreación, y qué tan común es en la industria. Sabemos que muchas veces los traductores no tenemos la libertad que nos gustaría para poder cambiar el original: en videojuegos, esto muchas veces es más posible, ya que se trabaja más de cerca con los creadores, pero siempre se busca cambiar sin alterar la esencia del juego.

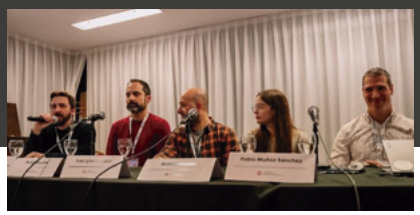
Finalmente, el viernes cerró con la charla de Nicholas Saunders titulada «Adaptar canciones y crear relaciones nuevas entre significantes». Por medio de ejemplos de musicales famosos, Saunders explicó las diferentes soluciones que se pueden encontrar al traducir y adaptar una canción. Desde la métrica, hasta los diferentes tipos de rimas, acentos musicales y la cantidad silábica, pasando por los movimientos de los actores que no pueden sacarse, el traductor muchas veces debe compenetrarse en la obra y crear algo que, a simple vista, parece completamente diferente, pero que al analizarlo se reconoce la esencia de la obra original. El público quedó con ganas de seguir cantando y repensando la posición del traductor a la hora de comenzar un encargo musical.

El sábado comenzó con la primera plenaria de temática accesibilidad: «Contenido global, acceso local: la audiodescripción entre la adaptación cultural y los flujos de trabajo multilingües», a cargo de Anna Jankowska. La oradora comentó sobre la evolución de la audiodescripción en contenidos globales. Explicó que, si bien hace algunos años se aceptaba mejor el uso de traducciones de audiodescripciones en inglés, hoy en día contamos con más experiencia y análisis del tema, por lo que los profesionales se vuelcan a opciones más localizadas.

Otros temas principales en el rubro de la audiodescripción es la poca cantidad de productos con los que contamos, además de la falta de guías de estilo, aun en plataformas de *streaming* globales. La conclusión general es que esta es una disciplina en pleno desarrollo, en búsqueda de profesionales y académicos que la trabajen y estudien para tener cada vez mejores resultados.

Antes del receso de almuerzo, Patrick Zabalbeascoa estuvo a cargo de la plenaria «El eslabón perdido de la TAV: la dimensión paraverbal». Mediante ejemplos de *Star Wars*, los *Minions* y *Mr. Bean*, Patrick nos habló de las dicotomías y limitaciones del proceso traductor; de propuestas de





traducción que incorporan la multimodalidad y van más allá del legado de R. Jackobson (traducción intralingüística, interlingüística e intersemiótica) y, por sobre todo, de los elementos no verbales como el puente que une las dimensiones de lo verbal y lo no verbal en la traducción. Así, Patrick presentó la actualización de su teoría de los cuatro elementos del texto audiovisual, la cual incorpora la dimensión paraverbal. Ahora, los cinco elementos del texto audiovisual se presentan en niveles del 0 al 3 (no relevante, lo no importante, importantes o imprescindible) y las técnicas de traducción a aplicar dependerán del peso que cada dimensión tenga en nuestro texto audiovisual en concreto. Cada texto audiovisual trae consigo su especificidad, por lo que no existen reglas ni soluciones únicas. De lo único que estamos seguros, luego de escuchar a Patrick, es de la importancia de incorporar todas las dimensiones del texto audiovisual a nuestra traducción.

Al volver del almuerzo, los asistentes fueron recibidos por Gabriela Scandura y su charla «Que diez años no es nada... El contenido audiovisual infantojuvenil y su traducción en la última década"». En esta ponencia se comparó la realidad de las producciones audiovisuales en la década de los 2010, cuando la televisión formaba parte central del entretenimiento juvenil, con la realidad de los *IPad kids* actuales, cuya recepción de contenido se da a partir de pantallas verticales. La aparición de TikTok y YouTube en la escena hizo que los productores tradicionales tengan que adaptarse a las tendencias de internet mucho más rápido, debiendo acortar los capítulos de sus series y destinando menor presupuesto a las que antes eran consideradas superproducciones cinematográficas. Por otro lado, Scandura mencionó que algunas cosas no han cambiado tanto, como la realidad de que el contenido para chicos sigue buscando interpelar a los adultos, quienes son los que al final deciden qué consume su hijo. Los guiños a temáticas o chistes adultos y las referencias a programas o contenidos de los 80 y 90 son solo algunos de los recursos que las producciones infantiles incluyen para poder acercar a las familias en su totalidad.

En la temática de subtitulado, los asistentes pudieron escuchar a Stavroula Sokoli con su ponencia «¿Dónde está mi subtítulo? El subtitulado cero y las expectativas del espectador», en la que se debatió el no agregar subtítulos como forma de mejorar la experiencia del usuario. Stavroula definió al subtítulo cero como la decisión de no subtitular determinadas partes de un contenido audiovisual. Dicha decisión puede venir de parte del subtitulador o del equipo creativo y deberse a diversos motivos: el contenido audiovisual se comprende sin necesidad del subtítulo, dicho contenido está ahí meramente como un «efecto de sonido» o que la audiencia no deba comprenderlo por motivos intrínsecos por decisión del equipo creativo del producto (por ejemplo, ante la introducción de una lengua L3). Stavroula compartió algunos ejemplos del uso del subtítulo cero, comunes en productos audiovisuales más antiguos: expresiones cortas como «Help!», «Yes», «No» y «Thank you», entre otras. Muchas veces, este tipo de expresiones son un ejemplo de subtítulos fantasma (*ghost subtitles*), ya que el usuario los percibe mediante visión periférica ya que su tiempo en pantalla apenas cumple con la velocidad de lectura mínima. Al crear subtítulos, a veces, menos, es más.

La última plenaria de la jornada estuvo a cargo de Katya Ojeda Iturbide: «Disney y el doblaje. Retos y experiencias en la traducción/adaptación de proyectos para el Ratón», la cual llevó a los asistentes en un camino al pasado de las producciones de la empresa de entretenimiento más importante de la historia. El recorrido comenzó con las primeras producciones animadas de Disney, producidas y dobladas en su estudio en California. Con actores de todas partes del mundo, y cuando el concepto de «español neutro» todavía no era algo común para todos, Katya mostró algunos ejemplos de películas como *Los Tres Chanchitos*, *Pinocho* y *Blancanieves*. A medida que el público crecía y la demanda iba en aumento, las formas de doblar y producir fueron cambiando, y así también los retos que ello conlleva.

Es un honor que la Argentina haya sido sede otra vez de un evento de este calibre. La concurrencia y los oradores dan cuenta del creciente interés de los colegas sobre esta arista de la traducción. La traducción audiovisual cuenta con una característica muy particular: suele ser adyacente a muchos otros tipos de traducción. Es por esto que resulta inspirador poder escuchar charlas tan variadas e irse con la idea de un mundo en crecimiento frente a nuestros ojos. Los invitamos a suscribirse al blog de la comisión para poder leer más sobre las demás ponencias simultáneas del congreso.■