

SINCRONIZACIÓN Y TRADUCCIÓN SUBORDINADA: DE LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL A LA LOCALIZACIÓN DE SOFTWARE Y SU INTEGRACIÓN EN LA LOCALIZACIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

Roberto Mayoral (Universidad de Granada)

1. CONCEPTO DE TRADUCCIÓN SUBORDINADA

En 1985 desarrollamos el concepto de **traducción subordinada**, que ya había sido instituido por Titford en 1982 para el caso del subtulado de películas. Definíamos traducción subordinada como aquella que se ve sometida a dos tipos de circunstancias condicionantes:

- la existencia de varios sistemas de comunicación distintos (mensaje constituido por el sistema lingüístico más música, imagen, etc..), que impone diferentes tipos de sincronismo entre todos ellos,
- el cambio del canal visual al auditivo (adaptación del mensaje a las pautas de la lengua oral).

Dábamos como diferentes tipos de traducción que se ajustaban a esta definición la traducción de mensajes publicitarios compuestos por imagen más texto, los cómics, la canción, el subtulado y el doblaje. En estos momentos habría que incorporar otras formas de traducción como el *voice-over* (traducción de documentales tal como se hace en España), la traducción de productos multimedia y, ampliando el concepto a toda traducción realizada bajo restricciones fuertes de espacio y/o tiempo, la traducción informática.

El concepto de traducción subordinada se ha incorporado a los estudios de traducción en nuestro país, habiéndolo introducido en sus trabajos por ejemplo autoras como Amparo Hurtado (como *modalidad de traducción*) y Rosa Rabadán

(como *inequivalencias derivadas del medio*). Desde el punto de vista de la traducción subordinada, el problema principal en la traducción audiovisual es el funcionamiento simultáneo de señales auditivas y visuales por los canales correspondientes

a fin de transmitir un único mensaje y las exigencias de sincronismo que esto plantea. Esta visión es muy estática y no da cuenta de una buena serie de otros

fenómenos interesantes en la traducción audiovisual. Es estática porque no incide

en la interacción entre las señales auditivas y las visuales, porque no enfatiza la unicidad del producto y porque no concede a las señales visuales la prioridad que éstas tienen sobre las auditivas. Aún así, sigue siendo un elemento útil

de análisis para la traducción audiovisual y para otros tipos de traducción.

2. LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

La traducción audiovisual es la traducción para cine, televisión o vídeo y puede revestir varias formas principales:

- subtulado
- doblaje
- *voice-over*.

Vamos a pasar a una breve descripción de las condiciones de subordinación o sincronismo para los diferentes casos.

2.1. Subtitulado

El subtulado consiste en la superposición del texto traducido sobre las imágenes de la película manteniendo inalterada la banda sonora original. El mensaje verbal lo recibimos por tanto por el canal visual (texto traducido) y por el canal auditivo (palabras originales).

El texto traducido tiene unas limitaciones espaciales pues tan sólo puede ocupar una porción limitada de la pantalla. Esta extensión es variable (40-80 caracteres) y el traductor habrá de ajustarse a las normas que se le den.

El texto traducido se ve sometido asimismo a unas condiciones de sincronismo en cuanto a su tiempo de permanencia en pantalla pues debe haber algún tipo de correspondencia entre el principio y el final del parlamento original (hablado) y el principio y final del parlamento escrito

(subtítulo). Este tipo de sincronismo es muy exigente en el caso de la traducción en formato cine, en la que deben coincidir exactamente, y varía ligeramente para algunos casos de subtulado para televisión en los que prima la facilidad de comprensión sobre la

sincronía; en estos casos, se produce una pausa de reconocimiento (1/4 de segundo) entre el primer sonido y la

primera letra y, además, se permite la prolongación de la permanencia del texto en pantalla más allá de la producción de las palabras correspondientes

mediante sonido, siempre que no haya solapamiento con otras palabras. Este tipo de sincronismo se logra con sistemas de fonolocalización que nos dicen la posición en la película de los principios y finales de los parlamentos. En el caso del formato cine, la fonolocalización

toma la forma de metraje y en el caso del trabajo en formato vídeo la fonolocalización toma la forma de minutaje indicado mediante un TCR (Time Code Recording, código de tiempo) grabado sobre la imagen con indicación de horas, minutos, segundos y fotogramas. Existen sistemas de

trabajo mediante ordenador que facilitan esta sincronización. En el caso de que no se disponga de guiones o copias con fonolocalización, el traductor de subtítulo ajusta "de oído", adaptando la duración de su traducción a la permanencia de las imágenes/palabras

correspondientes en pantalla.

La velocidad de lectura de los subtítulos debe ser una velocidad cómoda para el espectador. Esta velocidad de lectura varía para cada caso individual y colectivo (tipos de espectadores), siendo diferente para cine, vídeo y televisión. Tan nocivo para la eficacia de la comunicación

es que el espectador lea demasiado deprisa como que le sobre tiempo para leer el subtítulo. El traductor debe seguir la norma de la casa, que le indicará el número de caracteres que debe tener su texto para que encaje y su lectura resulte cómoda (por ejemplo, para la Twentieth Century Fox, 10

caracteres por pie de película).

2.2. Doblaje

En el caso del doblaje, lo que se hace es sustituir las palabras (orales) originales por las palabras (orales) traducidas.

El espectador es capaz de advertir, en grados diferentes, las incongruencias entre los movimientos de los órganos articulatorios del habla (principal aunque no exclusivamente los labios) y los sonidos que escucha en la lengua traducida, por lo cual es necesario para que el acto de comunicación sea eficaz

buscar una correspondencia entre aquellos sonidos que el espectador no va a advertir como extraños y las diferentes posiciones de los órganos de fonación (la correspondencia no se da entre sonidos de una lengua y de otra sino entre movimientos visibles y sonidos). Las posiciones del actor que habla

dependen del plano o distancia del actor que habla respecto a la cámara (plano de detalle, primer plano, plano medio, plano general, etc..) y el ángulo con que la cámara enfoca a este actor (frontal, lateral, dorsal). La **fonética visual** estudia este tipo de relaciones y ofrece un sistema de sonidos compatibles. A estas condiciones de sincronismo habrá que añadir la de la cantidad silábica, haciendo coincidir principios, finales y cantidad siempre que el sonido esté en boca (sea visible la imagen correspondiente en la pantalla). A este tipo de sincronización o ajuste se le suele denominar en medios profesionales **lipsync**.

La sincronización puede ser tremendamente exigente, como en la propuesta de Fodor, hasta el punto de hacerse impracticable, o ajustarse más a las condiciones de rentabilidad y al sentido práctico de la industria. Así, en España se suele ajustar tan sólo principios, finales, cantidad y, en planos de detalle, las labiales. En opinión de algunos, las interpretaciones convincentes por parte de los actores de doblaje desvían la atención del espectador de las condiciones de sincronismo y permiten mayor libertad.

2.3. Voice-over

Es el procedimiento de traducción que consiste en superponer la versión oral traducida sobre la versión original. El principio del parlamento traducido se retrasa algunas palabras respecto al principio de la versión original y cuando ambas se superponen se baja el volumen de la versión original.

En este sistema es conveniente hacer coincidir los finales de parlamento aunque la obligación no es tan estricta si no se produce encabalgamiento con el parlamento siguiente. Las exigencias de sincronismo son menores que en otros tipos de traducción aunque haya que dar una versión que se pueda encajar a una velocidad de lectura normal por los locutores. Es el sistema típico de los documentales traducidos para España y, con matices, es básicamente también el sistema seguido en la traducción simultánea en la cabina de proyección y en el *half-dubbing*, interpretación simultánea para televisión.

2.4. Canciones

La traducción audiovisual implica en numerosas ocasiones la traducción de canciones. Si la letra traducida de las canciones ha de ser cantada, éste es otro tipo de

traducción subordinada en el que los elementos subordinantes son los siguientes:

- ritmo: debe existir una correspondencia entre el ritmo musical y el acento rítmico o ritmo silábico.
- rima.
- cantidad silábica, que, salvo excepciones, debe ser la misma para ambas lenguas.

El campo de la traducción audiovisual es, previsiblemente, uno de los que más se va a desarrollar en los próximos años debido a la explosión en la demanda de productos audiovisuales (cine, vídeo, programas educativos, cadenas regionales y locales de televisión por cable y satélite...)

y a los grandes avances técnicos (emisión por satélite, fibra óptica), que permiten la emisión de dos señales de audio en estos momentos y mañana mismo permitirán la emisión por siete canales (de aplicación a la emisión de versiones dobladas) y la fibra óptica, que romperá la limitación económica actual de las emisiones por satélite que ya permiten enviar tres señales de vídeo con una de audio (de aplicación a la emisión de versiones subtituladas).

En la traducción de todos los tipos de mensaje con señales de diversos tipos, se produce la necesidad de un sincronismo de contenido, es decir, de una coherencia entre los significados transmitidos por las distintas señales.

3. LA TRADUCCIÓN DE PROGRAMAS INFORMÁTICOS (LOCALIZACIÓN DE SOFTWARE)

La traducción de la documentación de un producto de software suele incluir la traducción de diversos componentes: el programa, la ayuda en línea, el manual o manuales técnicos y los textos publicitarios.

El texto del programa a traducir también se puede descomponer en varios elementos: opciones de menú o comandos, pantallas, ejemplos, denominación de teclas de función, mensajes e índice de ayuda y mensajes de error.

La documentación a traducir puede estar en relación también con otros textos: sistema operativo en el que se ejecuta el programa, documentación de versiones anteriores del mismo programa, documentación de programas distintos a los que los textos a traducir hacen mención, otros programas o aplicaciones del

mismo fabricante, nombres comerciales en general del mismo o diferentes productos, nombres de otros manuales, máquinas, etc..

La característica principal de la traducción de textos informáticos es la enorme **coherencia** que requiere en los usos terminológicos a lo largo de toda la documentación propia, la ayuda en línea y el programa y en relación con otros tipos de documentación mencionados. Esta coherencia impone

el uso de glosarios terminológicos confeccionados por el cliente, los traductores o ambos. Se está generalizando la adopción por los fabricantes de productos informáticos de terminologías singulares que tienen por objetivo el distinguir el producto de los de la competencia (imponiendo el cliente por tanto terminología

muy alejada de la que pueda resultar de un esfuerzo de normalización), y al mismo tiempo se está dando una tendencia a la unificación bajo el efecto de la universalización de programas como Windows. La terminología que impone el cliente sólo o en colaboración con el traductor es de estricto cumplimiento y en el

caso de la traducción de programas su uso se comprueba, entre otros medios, mediante **kits informáticos de traducción** que contrastan las traducciones dadas a un determinado término todas y cada una de las veces que éste aparece a lo largo del texto. En el proceso de localización o adaptación se dan hasta tres

versiones (α , β y γ) que tienen por fin asegurarse de la calidad de la traducción y de que el programa funciona en su versión traducida.

Normalmente consideramos la traducción como un acto de comunicación interpersonal. En el caso de la traducción de software, el traductor media en un acto de comunicación (diálogo) entre los futuros usuarios y la máquina, o entre el sistema operativo y las diferentes aplicaciones y programas, asegurando la existencia de un

lenguaje común idéntico. Estos actos de comunicación entre los usuarios y la máquina son en cierto modo performativos pues, aunque no suponen directamente una acción, sí la provocan de forma automática. En otros tipos de traducción especializada interpersonales existe un margen de tolerancia en la precisión

de la terminología utilizada, dándose sinonimia y polisemia sin que fracase la comunicación, pero la comunicación entre humanos y máquinas es una comunicación especializada *pura* desde las perspectivas de la disciplina de la Terminología. La biunivocidad en la denominación debe ser absoluta o no funcionará

la máquina como estaba previsto.

Existen también aplicaciones para la traducción que comprueban el buen funcionamiento de los ejemplos traducidos. Todos los manuales de programas informáticos incorporan **pantallas** de ejemplo que muestran lo que aparece en el monitor si se realiza determinada operación. La operación de hacer aparecer esas pantallas se denomina **captura de pantallas**. Esta captura de pantallas se hace mediante aplicaciones especiales. Los ejemplos que se ofrecen en los manuales son objeto frecuente de **adaptación** de los datos para ajustarlos a las idiosincrasias del país o países donde se va a vender el producto o de su lengua. Así, se adaptan nombres propios, medidas, monedas, símbolos, convenciones en la representación de cifras, etc.. Esta adaptación debe responder a exigencias estrictas de carácter informático, de espacio y de la motivación del ejemplo. También debe ser coherente con otra información que pueda aparecer relacionada con este ejemplo.

Los sistemas de ayuda en línea están empezando a sustituir a los manuales impresos, reduciendo el costo del producto y aumentando la cantidad de información. A la hora de traducir estos mensajes hay que prestar especial atención a su formato original (títulos, temas relacionados, índices, cabeceras y pies) y respetarlo sin modificaciones para asegurar su funcionamiento.

En el caso de la traducción de programas informáticos, además de las grandes exigencias de coherencia terminológica exigida, restringen la libertad de traducción dos grandes condicionantes: el espacio y lo que podemos denominar **alfabetismo**.

Las limitaciones de espacio eran mucho más importantes en los programas ejecutables en el sistema operativo DOS que en los actuales bajo Windows. En los programas para Windows se mantienen las restricciones de espacio fundamentalmente para los mensajes de error y para las opciones de los cuadros de diálogo. Prácticamente han desaparecido las limitaciones de espacio para las barras de menú y para las ayudas.

Bajo DOS, el espacio que puede ocupar la traducción viene limitado por el número de caracteres (80 por línea) que puede visualizar un monitor de ordenador o por el tamaño de una pantalla de menú. También vienen impuestos los espacios (2) que deben separar una opción de otra. Todo esto se puede ver modificado por otros mensajes que

aparezcan de forma fija en pantalla. Esta limitación de espacio puede causar que se utilicen abreviaturas en lugar de palabras completas (*Parám/Parámetro, ExImp/Exportar-Importar, Dir/Directorio*), aunque haya que evitarlo siempre que se pueda.

Las ventanas de los cuadros de diálogo imponen limitaciones en cuanto a la longitud de las líneas o al número de palabras por línea, limitaciones fijadas por los programadores, dando lugar a abreviaturas como las siguientes, impuestas por la mayor longitud de la expresión en español:

Er csum no rcvdo	/Error checksum no recibido
Mensaj. nulo	/Mensaje nulo
Fuera serv.	/Fuera de servicio

Las instrucciones se pueden dar al programa 1) pulsando una letra o combinación de letras, 2) introduciendo la cifra de la opción del menú, 3) situándose sobre la opción y pulsando INTRO o 4) situándose sobre la opción y pulsando el botón del ratón. Siempre debe ser posible dar la orden mediante la pulsación

de una letra. Esta letra se encuentra siempre resaltada respecto a las demás de la palabra o palabras que indican la opción y se suele perseguir que sea la letra inicial de la palabra aunque cuando esto no es posible se utiliza una letra intermedia o final. En un sólo menú pueden aparecer fácilmente hasta más de 20 opciones distintas pero

la incompatibilidad se agrava si tenemos en cuenta que muchas de las opciones de menú aparecen en varios menús distintos. Si la tecla rápida debe ser la misma que se utiliza en inglés, puede darse el que las funciones no reciban las traducciones más naturales sino traducciones forzadas para evitar dar el mismo acceso a varias opciones distintas

y por las exigencias de lo que hemos denominado alfabetismo.

La compilación es la fase de trabajo posterior a la traducción que tiene por fin integrar los textos traducidos en el programa para que aparezcan en pantalla al ejecutar el programa. Para que esto sea así habrá que respetar todas las restricciones que impone este tipo de traducción.

Ambas restricciones a la traducción (también, está claro, a la redacción original) producen un lenguaje en los textos informáticos repudiado por su estilo y por lo peregrino de algunas de sus acepciones (*SalvarConsulta* es

el resultado de la traducción de *QuerySave* en un menú donde *BeginRecord* ha sido traducido

por *Grabar*), pero que en muchas ocasiones encuentra su justificación en la durísimas condiciones de la traducción informática. Las herramientas de traducción asistida por ordenador también están influyendo en la fluidez de estilo, al incorporar por ejemplo las memorias de traducción segmentos completos de texto y resultar unidades de traducción demasiado largas.

La traducción de la documentación de productos informáticos proporciona en estos momentos un altísimo porcentaje del empleo al que acceden nuestros titulados, siendo este empleo el que proporcionan empresas específicamente dedicadas a la traducción.

4. LA TRADUCCIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

Multimedia se utiliza con diferentes acepciones. Para nosotros ahora productos multimedia van a ser los productos informáticos que incluyen de forma integrada señales de texto, vídeo y audio y cuyo uso es interactivo. El soporte en el que suelen aparecer es el del CD-ROM. Incluyen una amplia gama de productos tanto educativos como de entretenimiento que

incluyen juegos educativos, juegos de acción, diccionarios y enciclopedias, cuentos, películas (tanto animadas como con vídeo), porno (sin problemas de traducción para los diálogos), etc...

Hasta hace muy poco tiempo, las imágenes de la mayoría de las películas y juegos eran animadas pero ya se están introduciendo las imágenes en vídeo, con algunas producciones exclusivas para el mercado multimedia.

El mercado de los productos multimedia es un mercado en fuerte expansión donde la traducción es una actividad todavía poco rentable pero que está sirviendo a las diferentes distribuidoras para posicionarse en el mercado en espera del momento en que el parque de ordenadores multimedia sea lo suficientemente voluminoso para pasar a la obtención de beneficios

claros. Los productos de mayor difusión (a excepción de los porno) se venden traducidos al español y los grandes juegos, por ejemplo los de Disney, vienen en ediciones multilingües, al menos en inglés y en español. Muy probablemente, las versiones multilingües, que permiten cambiar de una lengua a otra con tan sólo pulsar una tecla, se

impondrán como sistema universal en un futuro próximo.

Los productos multimedia tienen un soporte informático, por lo que su traducción incorpora todas las características de la traducción informática para sus distintas partes (software, documentación, ayuda) pero a estas características se suman las propias de la traducción audiovisual (sincronización, producción, parte artística) dado que son señales audiovisuales las que se transmiten.

Así, un producto como *El Rey León* presenta imágenes animadas, sonido (incluidas canciones) y texto. Los diálogos y narraciones deben estar sincronizados con las imágenes (lipsync), dándose por tratarse de imagen de dibujos animados cuatro posiciones de boca, pero, al mismo tiempo, los mensajes orales van acompañados de forma simultánea de

texto escrito con identidad en el contenido de ambos mensajes. Además, se produce un efecto *karaoke*, por el que se van resaltando en el texto escrito las palabras que se escuchan en sonido (simultaneidad por frases u oraciones). En películas con imagen en vídeo la sincronización de palabras orales e imágenes es tan exigente como pueda ser en la clásica

traducción para formato de vídeo.

La subordinación en este tipo de traducción, tiene por tanto los siguientes componentes:

IMAGEN + PALABRA ORAL
(tiempo/espacio + fonética

LIPSYNC

+

PALABRA ORAL + PALABRA ESCRITA
(espacio/tiempo +
lectura)

"SUBTITULADO"

velocidad de

+

(espacio/tiempo)

"KARAOKE"

+

PALABRA + MÚSICA
cantidad silábica)

SINCRONISMO MUSICAL
(ritmo, rima,

+

SOPORTE INFORMÁTICO

ESPACIO

+

ALFABETISMO

Estos condicionamientos o restricciones no sólo hacen de este tipo de traducción una traducción muy complicada sino que plantean problemas de difícil solución:

- la sincronización de subtítulo no permite en el caso de los productos multimedia procedimientos de síntesis o de recorte de significado. El efecto karaoke obliga a que las palabras sean idénticas,

- a la hora de redactar la traducción tenemos que escoger si sincronizamos sobre los ficheros de vídeo o sobre los de audio. En la actualidad se hace básicamente sobre los de audio, con lo que la sincronización lipsync es imposible pues tan sólo podemos sincronizar principios y finales de parlamento; la sincronización de lipsync exigiría que, una vez hecho

el ajuste de audio, el traductor visualizara el segmento correspondiente en pantalla para ajustar en boca. Esto exigiría que los kits de traducción nos ofrecieran los ficheros de vídeo; en una solución ideal, los ficheros de audio y vídeo mezclados.

- el espacio disponible en pantalla para los mensajes escritos es limitado (no podemos invadir la imagen); esto impone por tanto un doble sincronismo, de subtítulo y de lipsync cuya solución desconocemos. Las posibilidades de reducir el tamaño de las letras existe, pero con unos márgenes muy reducidos por razones técnicas, de visibilidad y de coherencia. Además, el texto

no debe ser demasiado largo o la velocidad de lectura será demasiado rápida.

- las exigencias de la traducción informática imponen nuevas restricciones a las anteriores.

Si se ofrecen soluciones a estos problemas, las soluciones provendrán muy probablemente del campo de la informática, de la mano del desarrollo de kits de traducción que atiendan a todas estas necesidades.

5. LA REVOLUCIÓN QUE VIENE: LOS NUEVOS FORMATOS

Las compañías Toshiba y Time Warner están abanderando, acompañadas de Sony, Philips, Matsushita, IBM y Microsoft, la introducción de un nuevo sistema que promete sustituir tanto a los reproductores de vídeo como a los reproductores de CD-ROM de los actuales PC multimedia. Se trata del DVD o *digital videodisc player* y es un reproductor de discos compactos, en

el formato que hoy conocemos, que ofrece tanto sonido digital como señal de vídeo en alta resolución. Con 4,7 Gb. de capacidad, la primera generación de DVDs almacenará hasta 2 horas y 13 minutos horas de vídeo (8 en el futuro). Cuenta con 5 pistas de sonido independientes, sitio para pistas de audio en 8 lenguas y hasta 32 bandas para subtítulos (abre la

posibilidad de editar una película original doblada a 8 idiomas y subtitulada a 32). 29 empresas que integran a los mayores fabricantes de aparatos electrónicos de consumo, estudios de música y cine, empresas de informática y empresas de videojuegos, han acordado un estándar único. Los planes eran de empezar a venderlo este mismo año en Japón y los

Estados Unidos y que a Europa llegara en 1997. Pero, aunque el lector ya está fabricado por Thomson Multimedia, la oposición de los estudios de Hollywood, que no ven clara la protección contra la piratería, ha producido un fuerte parón en este proyecto al no ofrecer suficiente oferta al mercado de discos grabados.

Aparte de la calidad de vídeo muy superior que puede ofrecer el DVD, sus ventajas sobre los reproductores tradicionales de vídeo son obvias: posibilidad de saltarse los trailers, de ir a cualquier momento de la película y saltarse las escenas inconvenientes sin necesidad de rebobinar o utilizar el avance rápido, copias perfectas. Los discos compactos también ofrecen ventajas

sobre las cintas de vídeo: más pequeños y fáciles de manejar, ediciones multilingües, mucho más baratos (la reproducción cuesta la mitad que para una cinta de vídeo).

El precio inicial de los reproductores será de unos 500 dólares (entre 125.000 y 60.000 pesetas en España, según las fuentes) y de los discos de entre 30 y 50 dólares (3.500 pesetas en España) . Cuando se den las condiciones propicias (disponibilidad de software y bajo coste del hardware), las ventas se dispararán y esto se calcula que ocurrirá en 1997

(se estima que para 1999 se habrán vendido sólo en los Estados Unidos 10 millones de DVDs y en Europa otros 5 millones).

La difusión de este nuevo sistema se encuentra con dos problemas, aparte del ya señalado de la oposición de los estudios cinematográficos: uno es que todavía no se han introducido de forma masiva los discos grabables (lo cual ocurrirá dentro de 5 o más años a partir del tirón de los usuarios de PCs, que los usarán para grabar datos de la World Wide Web, y cuando los grabadores domésticos alcancen precios asequibles) y, en segundo lugar, la progresiva implantación del sistema de televisión de pago o vídeo a la carta que va a permitir al cliente pedir cualquier programa de su elección por cable, satélite o teléfono.

Los DVDs también pueden potenciar el campo de la informática. Sus discos almacenan siete veces más datos que los actuales CD-ROMs (en el futuro será de 27 veces más) y los nuevos reproductores tendrán una velocidad de lectura superior. Compaq, Apple y otros fabricantes de ordenadores ya han decidido introducir DVDs en algunos de sus próximos modelos.

Estos avances tecnológicos no han de afectar solamente al campo actualmente ocupado por los ordenadores personales y los reproductores de vídeo (campos que ya experimentan un fuerte proceso de integración junto con las comunicaciones telefónicas). El cine tal como hoy lo conocemos se puede ver también afectado en el sentido de verse invadido por la informática: *Toy Story*

anticipa un futuro en el que el cine puede encontrar un soporte informático, pero también nos encontramos con películas rodadas en vídeo y digitalizadas para poder utilizarse en ordenadores personales multimedia (como *Los justicieros* en España), ofreciéndonos dos polos distintos que no sabemos en qué punto van a coincidir.

6. CONSECUENCIAS SOBRE LA TRADUCCIÓN

Dentro de no muchos años, una gran parte del trabajo de traducción que realicen los profesionales universitarios puede tener que ver de una manera u otra con la traducción

subordinada, tanto en su aspecto audiovisual como en su vertiente informática y, cada vez mucho más, en el solapamiento de ambas dentro de la traducción de productos multimedia.

La Universidad pública española no puede proponerse hoy por hoy la formación en sus titulaciones ordinarias de traductores especializados en la localización de productos informáticos o de productos multimedia, lo mismo que no puede proponérselo en cuanto a la traducción audiovisual, o la traducción literaria, la médica o la jurídica. Los medios de que se dispone en la Universidad pública, el tipo de alumnos que se matriculan con nosotros y las prioridades sociales en la formación de traductores e intérpretes, sólo nos permiten abordar la formación de titulados semiespecializados. La especialización de traductores resulta además especialmente problemática para la Universidad en campos donde se impone el trabajo en equipo (muchas veces con profesionales no traductores), donde se da una presencia importante de la técnica, donde hace falta una infraestructura notable y donde los proyectos son muy extensos. También es de justicia señalar que son muy escasos los profesores universitarios de traducción que reúnen conocimientos y experiencia suficientes para poder formar traductores en estos campos. La necesaria especialización del profesorado se vería muy facilitada si la figura del profesor asociado recobrara el valor que le asignaba la Ley de Reforma Universitaria y si se relajara la normativa sobre la dedicación exclusiva del profesorado de traducción.

Sería una irresponsabilidad por parte de la Universidad no perseguir una integración de los elementos básicos de estos tipos de traducción en el núcleo común de conocimientos a adquirir por nuestros futuros traductores a su paso por la Universidad. También sería una irresponsabilidad que la Universidad no hiciera un esfuerzo por absorber los conocimientos y las experiencias acumuladas por las empresas del sector, conocimientos que en general le resultan extraños. En realidad, la situación debería ser tal que la Universidad aportara su estudio e investigación de los problemas que estos tipos de traducción plantean de forma que su actividad resultara socialmente más útil. Todo esto ha de contar inevitablemente con un fortalecimiento de la colaboración entre la Universidad y las empresas, colaboración de la que este Simposio es un magnífico exponente. Hasta ahora las experiencias más positivas de esta colaboración se han concretado en cursos o seminarios ofrecidos por las empresas a la Universidad en forma de cursos no reglados

celebrados en la Universidad o en cursos ofrecidos en las mismas empresas.

Las relaciones entre las empresas de localización de software y la Universidad han resultado hasta este momento fluidas y satisfactorias, pero ello no se ha reflejado en una implicación significativa de la Universidad en este tipo de traducción dentro de sus actividades ordinarias. Por el contrario, las relaciones entre las empresas de traducción audiovisual y la Universidad han sido hasta este momento escasas aunque la Universidad sí está asumiendo la traducción audiovisual como objeto de estudio e investigación. Los avances en este sentido de los últimos años han sido espectaculares y han proliferado los Congresos, las publicaciones, cursos, etc... Especial mención merece la reciente creación de una Red Temática sobre Traducción Audiovisual auspiciada por la Unión Europea y que tiene unos objetivos muy ambiciosos en lo relacionado con la introducción en los planes de estudios universitarios ordinarios de módulos de formación en este campo, en la adecuación del trabajo de la Universidad a las necesidades del sector y en una actuación de la Universidad sobre el sector para que éste sea más favorable a incorporar las aportaciones de la Universidad. Habrá que buscar la forma en que la traducción informática y la multimedia se integren en la Universidad, bien al calor del impulso de la integración de la traducción audiovisual, bien mediante iniciativas independientes.

La conciencia se está despertando: se ha creado la European Association for Screen Translation y se ha aprobado la mencionada Red Temática. El profesor Yves Gambier, de la Universidad de Turku, ha elaborado un repertorio bibliográfico exhaustivo sobre la traducción audiovisual y en los últimos años se ha producido mucha más literatura sobre el tema que en todos los años anteriores. Se acaba de celebrar en la Universidad del País Vasco en Vitoria la segunda edición del *Congreso Internacional sobre Trasvases Culturales: literatura, cine, traducción*. Durante el próximo mes de noviembre, se celebrará en Berlín bajo los auspicios de *Language International*, el European Institute for the Media, de Düsseldorf, y el profesor Yves Gambier un Congreso bajo el título de *Languages and the Media*, que abarca todos estos problemas. El estudio de las soluciones integradas de lo audiovisual más lo informático constituye nuestro futuro más próximo y más urgente.

CONDICIONES DE SINCRONISMO PARA FODOR

Primer plano/ángulo frontal

1. Consonantes labiales (bilabiales, labiodentales).

2. Consonantes dentales, consonantes palatales y consonantes velares.
3. Vocales abiertas labializadas. (Son vocales labializadas, *rounded* en inglés, las que se articulan con los labios apretados formando un hueco redondo. Si los labios permanecen separados o extendidos durante la articulación, las vocales serán no labializadas o sin labializar, *unrounded* en inglés. Es vocal abierta labializada / ɔ /, HOT del inglés del sur.)
4. Vocales abiertas no labializadas (/a/ de ART, AÑO; /α/ de ALGO).
5. Vocales semiabiertas y semicerradas labializadas (/o/ de PONER; / ɔ / de LONG, GORRA; /ɸ/ de PEU; /æ/ de OEUF).
6. Vocales semiabiertas y semicerradas no labializadas (/ ɔ / de RED, PERRO; / ɔ / de ABOVE; /e/ de MESA; /æ/ de CAT; / ɔ / de MUCH).
7. Vocales cerradas labializadas (/y/ de UNE, / u / de GOOD; /u/ de LUZ).
8. Vocales cerradas no labializadas (/i/ de MISA; / ɪ / de LIP).

Se distingue el inicio y el final del discurso.

Primer plano/ángulo lateral

1. Vocales abiertas.
2. Todos los demás sonidos.

Se pueden percibir el inicio y el final del discurso.

Primer plano/ángulo dorsal

Sólo se podrá percibir, como mucho, el inicio o final del discurso.

Plano medio/ángulo frontal

1. Consonantes labiales (bilabiales, labiodentales).
2. Demás consonantes (dentales, palatales, velares, uvulares, glotales).
3. Vocales abiertas.
4. Vocales cerradas.

Se distingue el inicio y final del discurso.

Plano medio/ángulo lateral

1. Consonantes.
2. Vocales.

Inicio y final del discurso.

Plano medio/ángulo dorsal

Sólo se distingue el inicio y final del discurso.

Plano largo/ángulo frontal

1. Vocales.
2. Consonantes.

Inicio y final del discurso.

Plano largo/ángulo lateral

Principio y final del discurso.

Plano largo/ángulo dorsal

Como mucho, se identifican el silencio y el inicio y final del discurso.

[Contenidos](#)