

**TRADUCTORADO PÚBLICO
(Idioma Inglés)
(plan 14)**

Programa

“TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL”

Profesores:

Profesor Titular: Leonardo Federico Simcic

2024

1. CARRERA: Traductorado Público (Idioma Inglés)**2. ASIGNATURA: Traducción Audiovisual****Comisión: TNA - Virtual****3. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO DOCENTE:*****Profesor Titular: Leonardo Federico Simcic***

4. FUNDAMENTACIÓN DE LA MATERIA:

En la era de la comunicación, los medios audiovisuales constituyen un acceso masivo a la información y facilitan la difusión de contenidos que contribuyen al desarrollo intelectual y al esparcimiento de las personas en todo el mundo. La creciente importancia de los productos audiovisuales y multimedia en la sociedad digital del siglo XXI, sumada a los constantes cambios tecnológicos que atraviesan dichos productos, hacen patente la necesidad de estudiar prácticas de traducción audiovisual. La complejidad semiótica y técnica de esta modalidad convierte a esta asignatura en una preparación indispensable para la vida profesional de los futuros traductores.

El subtítulo y el doblaje son los dos tipos más conocidos de traducción audiovisual, y todo traductor audiovisual debe conocer en profundidad sus aspectos teóricos y prácticos para estar preparado para trabajar en ese campo. Más recientemente, ha empezado a crecer exponencialmente la industria de los videojuegos, un campo de estudio que también se enmarca en la traducción audiovisual y sobre el que se considera necesario explorar algunas nociones básicas.

Por otra parte, vivimos en un mundo cada vez más inclusivo y plural, en el que se trabaja incansablemente para procurarles igualdad de derechos y garantías a la mayor cantidad de personas posible y en los más diversos ámbitos de la vida cotidiana, entre ellos, el medio audiovisual. Las personas con dificultades auditivas y visuales requieren prácticas lingüísticas específicas que les permitan acceder de forma plena a los contenidos audiovisuales, como el subtítulo para sordos y la audiodescripción para ciegos. Esto refleja la necesidad de formar a los profesionales de la traducción también en los campos de la Accesibilidad, para poder satisfacer así todas las necesidades de la industria y de la comunidad.

5. OBJETIVOS:

- Aprender técnicas generales y especializadas de traducción audiovisual y de accesibilidad a los medios de comunicación audiovisuales, partiendo de sus bases teóricas.
- Reconocer los problemas de traducción específicos de los distintos tipos de productos audiovisuales y aplicar los conocimientos adquiridos para resolverlos.
- Ampliar los conocimientos adquiridos por los alumnos en tercer año sobre el manejo de las herramientas informáticas empleadas en traducción audiovisual.
- Representar casos reales de trabajo que involucren todos los procesos que el profesional debe conocer para enfrentarse al mercado laboral de la traducción audiovisual con la mayor cantidad de herramientas tecnológicas y profesionales posibles.

6. CONTENIDOS MÍNIMOS:

Identificación de los diferentes tipos textuales de material audiovisual. Análisis de la problemática particular que presente cada material, en referencia al grado de dificultad, el nivel de lengua, los requisitos propios de la modalidad y del tipo textual, las referencias culturales, etcétera. Resolución de dicha problemática mediante la reflexión, la investigación y la aplicación correcta y oportuna de recursos lingüísticos y de distintos métodos de traducción. Naturalidad en la reexpresión y uso correcto del castellano.

7. CARGA HORARIA:

Carga horaria total: 128 h

Carga horaria semanal total: 4 h

Carga horaria semanal dedicada a la formación práctica: 2 h

Carga horaria semanal dedicada a la formación teórica: 2 h

8. UNIDADES TEMÁTICAS:

PRIMER CUATRIMESTRE

UNIDAD I

1. Introducción a la asignatura
2. Aspectos generales de la traducción audiovisual. Clasificación y características de los diferentes géneros textuales.
3. Aspectos generales de la traducción audiovisual. Clasificación y características de los diferentes géneros cinematográficos y audiovisuales.
4. Historia de la traducción audiovisual
5. ¿Qué abarca la traducción audiovisual?

Subtitulado convencional
 Subtitulado para personas sordas y con dificultades auditivas (SPS)
 Subtítulos cerrados o *closed captions*
 Doblaje
 Audiodescripción para personas ciegas y con dificultades visuales (AD)
 Localización de videojuegos
 Intertítulos
 Fansubbing y *fandubbing*
 Subtitulado para sordos y personas con discapacidad auditiva (SPS)
 Closed captions

6. Introducción al subtitulado
 - Definición
 - Componentes y características
 - Clasificación lingüística
 - Subtítulos intralingüísticos
 - Subtítulos interlingüísticos
 - Subtítulos bilingües
 - Profesionales involucrados
 - Proceso
 - Condiciones de trabajo y mercado laboral

UNIDAD II

1. Semiótica del subtitulado
 - La película como texto
 - Subtitulado e imágenes
 - Cohesión semiótica
 - Multimodalidad del lenguaje
 - Movimientos de cámara y edición
 - Subtitulado, pista sonora y texto en pantalla
 - Películas multilingües
 - Texto en pantalla
 - Cambio de medio: De la oralidad a la escritura
2. Puntuación y otros estándares en subtitulado
 - Estándares de puntuación
 - Comas y puntos y coma
 - Puntos finales
 - Dos puntos
 - Paréntesis y corchetes
 - Signos de exclamación y de interrogación
 - Guiones y rayas
 - Puntos suspensivos
 - Asteriscos
 - Barras
 - Otros símbolos

Mayúsculas

Comillas

Otros estándares

Itálicas

Colores

Abreviaturas

3. Números

4. Consideraciones técnicas del subtitulado

Programas para la creación de subtítulos

Fotogramas (*feet* y *frames*)

Listas de diálogo

Guías de estilo

Dimensiones espaciales

Cantidad máxima de líneas y posición en la pantalla

Tipo de fuente y cantidad de caracteres por línea

Subtítulos de una línea y subtítulos de dos líneas

Subtítulos centrados y subtítulos alineados a la izquierda

Dimensiones temporales

Spotting y duración de los subtítulos

Sincronización

Voces múltiples

Cambios de plano

Pausa entre subtítulos

Códigos de tiempo

Tiempo y velocidad de lectura

UNIDAD III

1. Lingüística del subtitulado

El español neutro

Reducción, condensación, reformulación y omisión textual

Cohesión y coherencia lingüísticas

Segmentación y cortes de línea

Cortes de línea dentro de un mismo subtítulo

Cortes de línea de un subtítulo a otro

Segmentación retórica

UNIDAD IV

1. Problemas de traducción

Variación lingüística

Estilo

Registro**Dialectos, sociolectos e idiolectos**

Lenguaje con carga emotiva: palabras tabúes, lenguaje soez, interjecciones

La traducción de términos con carga cultural (culturemas)

La traducción de canciones

La traducción de humor

Cuestiones ideológicas

Práctica con softwares**SEGUNDO CUATRIMESTRE****UNIDAD V**

1. La traducción para doblaje
 - Definición
 - Historia del doblaje
 - Estándares de calidad
 - Características
2. El entorno profesional en el proceso de doblaje
 - Mercado
 - Proceso y profesionales involucrados
 - La tarea del traductor
3. Símbolos en el doblaje y segmentación de texto
4. Sincronización labial o *lipsync*
5. Superposición de voces o *voice-over*
6. Narración
7. Otras modalidades de doblaje

UNIDAD VI

1. Panorama sobre la localización de videojuegos
2. Accesibilidad
 - Introducción a la audiodescripción para personas ciegas y con dificultades visuales (AD)
 - Subtitulado para personas sordas y con dificultades auditivas (SPS)
 - Subtítulos cerrados o *closed captions*
 - Subtítulos para público infantil y con dificultades cognitivas

9. FORMACIÓN PRÁCTICA ESPECÍFICA:

Durante el desarrollo de la materia, el traductor aprenderá a analizar diferentes tipos textuales de material audiovisual, y será capaz de traducirlos y hacerlos accesibles mediante el subtitulado para sordos y la audiodescripción para ciegos. También

aprenderá a crear subtítulos, tanto interlingüísticos como intralingüísticos, y a hacer traducciones adaptadas para distintas modalidades de doblaje y para la industria de los videojuegos. Asimismo, aprenderá a cotizar todo tipo de trabajos de traducción audiovisual y a profundizar el uso de herramientas tecnológicas aplicadas a este campo.

BIBLIOGRAFÍA:

Bibliografía obligatoria:

- Díaz Cintas, Jorge y Remael, Aline. (2014). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Second edition. Routledge (Taylor and Francis Group). Reino Unido.
- Chaume, Frederic. (2012): *Audiovisual Translation: Dubbing*. First Edition. St. Jerome Publishing. Reino Unido.
- D'Angelo, Claudia Gabriela y Massone, María Ignacia. (2011). *La accesibilidad a los medios audiovisuales: la narración en lengua de señas argentina y el subtitulado para personas sordas*. INCAA, Presidencia de la Nación.
- Muñoz Sánchez, Pablo. (2017). *Localización de videojuegos*. Editorial Síntesis. España.
- Mangiron, Carmen y O'Hagan, Minako. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Benjamins Translation Library. John Benjamins B.V. Ámsterdam / Filadelfia.
- Martínez Sierra, Juan José. (2012). *Introducción a la traducción audiovisual*. edit.um. Ediciones de la Universidad de Murcia.
- Fryer, Louise. (2016) *An Introduction to Audio Description. A Practical Guide*. Routledge (Taylor and Francis Group). Reino Unido.

Bibliografía complementaria y/o adicional:

- Arias Badia, Blanca. (2020). *Subtitling Television Series: A Corpus-Driven Study of Police Procedures*. Oxford: Peter Lang.
- Brandimonte, Giovanni. *La traducción de cómics: algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor*. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/23/23_151.pdf el 17/3/2020.
- Casarini, Alice. (2014). *Viewership 2.0: New forms of television consumption and their impact on audiovisual translation*. inTralinea Special Issue: Across Screens, Across Boundaries (en línea).
- Cerezo Merchan, Beatriz... [et al]. (2016). *La traducción para el doblaje en España: mapa de convenciones*. Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Díaz Cintas, Jorge y Muñoz Sánchez, Pablo. (2006) *Fansubs: audiovisual translation in an amateur environment*. Recuperado de [https://www.academia.edu/22212463/2006 - Fansubs audiovisual translation in an amateur environment](https://www.academia.edu/22212463/2006_-_Fansubs_audiovisual_translation_in_an_amateur_environment) el 17/3/2020.
- Díaz Cintas, Jorge y Nikolic, Kristijan (editores). (2018). *Fast-Forwarding with*

Audiovisual Translation. Multilingual Matters.

- Martínez Sierra, Juan José. (2008). *Humor y traducción: 'Los Simpson' cruzan la frontera*. Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Zabalbeascoa, Patrick. (2001) *La traducción del humor en textos audiovisuales*. Recuperado de https://www.academia.edu/3239437/La_traduccion_del_humor_en_textos_audiovisuales el 17/3/2020.
- Zabalbeascoa, Patrick. (2001). El texto audiovisual: factores semióticos y traducción. Recuperado de https://www.academia.edu/10049101/El_texto_audiovisual_factores_semioticos_y_traduccion_2001 el 17/3/2020.
- Zanettin, Federico. (2007). *Comics in Translations*. Routledge (Taylor & Francis Group).

10. METODOLOGÍA Y FORMA DE EVALUACIÓN:

10.1. RÉGIMEN DE APROBACIÓN DE ASIGNATURA ANUAL:

MODALIDAD VIRTUAL.

La participación en las actividades propuestas en cada asignatura es obligatoria. El alumno deberá cumplir con un mínimo total del 60% de participación en las actividades asignadas en el campus y 50% de presentismo en los encuentros sincrónicos.

Para regularizar el cursado de una asignatura es requisito: (a) cumplir con el porcentaje mínimo requerido de participación en las actividades y con el porcentaje mínimo de presentismo en los encuentros sincrónicos, (b) aprobar los trabajos prácticos requeridos como obligatorios por cada asignatura y (c) aprobar las evaluaciones parciales obligatorias (o, en su defecto, el recuperatorio).

La regularidad de la asignatura tendrá una validez de dos (2) años a partir de la finalización de la cursada. Vencido dicho plazo, o cuando se haya reprobado tres veces el examen final, se perderá la regularidad y se deberá recurrir a la asignatura.

Habrán dos (2) instancias de evaluación parcial obligatoria y eliminatoria.

Para la calificación de las evaluaciones parciales se utilizará una escala entre 0 (cero) y 10 (diez), en la cual la nota mínima de aprobación será 4 (cuatro). La nota debe expresarse en números enteros, por lo que, si la nota diera por resultado una cifra decimal, se aplicará el siguiente criterio: entre 0,01 y 0,49, se aplicará el número entero inferior; y entre 0,50 y 0,99, se aplicará el número entero superior.

Los alumnos que no asistan o reprueben alguna de las evaluaciones parciales obligatorias, o ambas, y/o no hayan alcanzado un promedio mínimo de 4 en los trabajos prácticos y cumplan con el porcentaje mínimo de participación en las actividades y de asistencia en los encuentros sincrónicos tendrán derecho a **dos instancias de recuperatorio** que los habiliten a rendir examen final. La primera instancia de recuperatorio tendrá lugar dentro del período de clases establecido para la actividad curricular. Quienes no asistan, o desapruében, accederán a la segunda instancia recuperativa, que se realizará en la misma fecha y horario que el primer llamado a examen final de la asignatura.

Los alumnos que aprueben el recuperatorio podrán rendir examen final a partir de la mesa de examen siguiente.

Los alumnos que no asistan o reprueben en la segunda instancia de recuperatorio perderán la regularidad de la asignatura y deberán **recursar** la materia durante el próximo ciclo lectivo, sin excepción.

Los alumnos que no alcancen el 60% de participación en las actividades asignadas en el campus y el 50% de presentismo en los encuentros sincrónicos deberán recursar la materia durante el próximo ciclo lectivo, sin excepción.

La materia podrá aprobarse con **examen final** o con promoción directa.

Para acceder a la **promoción directa sin examen final**, es requisito: (a) acreditar un mínimo del 75% de participación en las actividades y 75% de presentismo en los encuentros sincrónicos, (b) aprobar los trabajos prácticos con un promedio de 6 (seis) o más; (c) aprobar en primera instancia y con una nota mínima de 7 (siete) cada una de las dos evaluaciones parciales; (d) haber aprobado las materias correlativas con anterioridad a la primera fecha de examen final.

Los alumnos que no cumplan con estos requisitos pero hayan alcanzado el 60% de participación en las actividades asignadas en el campus así como el 50% de presentismo en los encuentros sincrónicos, aprobado los trabajos prácticos obligatorios con un promedio menor de 6 (seis) y aprobado las dos evaluaciones parciales con una nota menor de 7 (siete) estarán habilitados para rendir **examen final**.

Objetivos:

Determinar si el alumno ha alcanzado los objetivos prácticos impartidos a lo largo de todo el año en la materia, específicamente en el manejo de estrategias para sortear las dificultades características de la traducción audiovisual.

Metodología:

Los exámenes parciales estarán divididos en dos partes: teóricos y prácticos. En la parte práctica del primero se evaluará subtitulado y, en el segundo, doblaje y accesibilidad. Asimismo, en el componente práctico, se evaluarán los conceptos teóricos de todas las áreas de traducción audiovisual desarrolladas durante el año. Además, deberán completar diferentes trabajos prácticos de carácter obligatorio a lo largo del año.

EVALUACIÓN FINAL:

Objetivos:

Determinar que el alumno domina las técnicas para trabajar en las áreas más importantes y habituales de la traducción audiovisual.

Metodología:

Al finalizar el ciclo lectivo, los alumnos que no hayan promocionado deberán rendir una **evaluación final**. Esta será una evaluación integradora del año, tanto práctica como teórica. Se evaluará al mismo nivel tanto el dominio de distintas modalidades de traducción audiovisual como la traducción realizada por el alumno. Ambos puntos deberán estar resueltos correctamente para otorgar la aprobación final de la materia.


LEONARDO F. SIMICIC