

DIDÁCTICA DE LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL: ENSEÑAR A MIRAR

**CHRISTINA LACHAT LEAL
UNIVERSIDAD DE GRANADA**

RESUMEN

Enseñar a traducir textos audiovisuales es enseñar a aplicar estrategias de traducción para resolver problemas de traducción audiovisuales. Por lo que uno de los aspectos más importantes de la didáctica de la traducción audiovisual es la identificación y representación de problemas de traducción audiovisual. Los elementos que permiten identificar un problema de traducción audiovisual incluyen, entre otros, elementos del lenguaje audiovisual. Hemos observado que aunque los estudiantes sean conscientes de la importancia de los elementos visuales y sonoros en el proceso de traducción no son capaces de identificarlos porque carecen de los conocimientos y destrezas que les permita "pensar visualmente".

PALABRAS CLAVES: Traducción audiovisual, cognición, aprendizaje, resolución de problemas.

ABSTRACT

Teaching the translation of audiovisual works implies teaching the application of translation strategies to resolve audiovisual translation problems. One of the most important aspects in the teaching of audiovisual translation is therefore the identification and representation of problems. The elements that allow us to identify a problem in audiovisual translation include, amongst others, elements of audiovisual language. Although students are aware of the importance of visual and audible elements during the translation process, we have noted that they are not able to identify them because they lack the knowledge and skills that allow them to "think visually".

KEYWORDS: Audiovisual translation, cognition, learning, problem solving

SUMARIO

0. Introducción
1. La obra audiovisual
 - 1.1. El narrador implícito
 - 1.1.1. Planos
 - 1.1.2. Ángulos
 - 1.1.3. Ritmo
 - 1.1.4. Fotografía
 - 1.1.5. Música
 - 1.1.6. Voz
 - 1.2. Los narradores explícitos
 - 1.2.1. Tipos de diálogos audiovisuales
 - 1.2.2. Funciones del dialogo en relación con la imagen
2. La traducción del relato audiovisual
 - 2.1. Representación de problemas
 - 2.2. Factores individuales
 - 2.3. Factores externos relevantes
3. Enseñar a mirar: construcción de un nuevo conocimiento
 - 3.1. Conocimiento para la acción
 - 3.2. Reflexión sobre la acción
 - 3.2.1. Guía de visionado
 - 3.2.2. Diario de traducción
4. Conclusión
5. Referencias bibliográficas

0. Introducción

Hemos incorporado a nuestra vida cotidiana las “minipantallas”, sean de móvil, de mp4, de PSP,...Somos cada vez más “audiovisuales” y menos “textuales”. Por lo tanto no es de extrañar que la traducción audiovisual sea cada vez más atractiva para los estudiantes de traducción.

Sin embargo, a pesar de que consumimos habitualmente productos audiovisuales, sean de entretenimiento o de comunicación, la sociedad en general carece de conocimientos básicos sobre lenguaje audiovisual, e incluso se podría hablar de analfabetismo audiovisual (Marzal, 2007; Espino, 2003). Nuestros estudiantes no son ajenos a esta situación.

Hemos observado que cuando los estudiantes se acercan por primera vez a la traducción audiovisual, dirigen su atención al aprendizaje de las pautas y las técnicas de las distintas modalidades de traducción, (subtitulado, doblaje, voz superpuesta), destrezas que adquieren con relativa facilidad con unas prácticas adecuadas. No obstante, les cuesta mucho asimilar e integrar en el proceso de traducción la interrelación de los cinco elementos que dan sentido a la obra audiovisual: imágenes, intertítulos, palabras, sonido musical y sonido ambiental. Por una parte, porque carecen de conocimientos sobre el lenguaje audiovisual o cinematográfico, y por otra, porque consideran el guión como un texto, independiente y con su propio sentido. Asimismo, este desconocimiento del lenguaje audiovisual, les impide representar adecuadamente un problema de traducción y, por tanto, aplicar estrategias de traducción adecuadas y tomar decisiones acertadas.

En este artículo no podemos abordar todos los aspectos y características del lenguaje audiovisual señalaremos las características esenciales del lenguaje audiovisual mediante el análisis filmico, aplicable al estudio de cualquier otro producto audiovisual (Marzal, 2007:64).

Antes de abordar nuestra propuesta didáctica para la adquisición de conocimientos y destrezas de traducción audiovisual, trataremos brevemente el proceso de resolución de problemas de traducción audiovisual, porque consideramos que enseñar a traducir textos audiovisuales consiste en esencia en enseñar a aplicar las estrategias de traducción apropiadas tanto para resolver problemas de traducción audiovisuales como para elegir la solución adecuada.

1. La obra audiovisual

Entendemos que toda obra audiovisual combina cinco dimensiones que pertenecen a la banda sonora (sonido fónico, música, ruidos) y a la banda visual (imágenes, intertítulos) (Metz, 1971) que dan sentido a la obra. Por esta razón, en este estudio, al igual que hacemos en clase, no utilizaremos el concepto *texto audiovisual* porque excluye los elementos no verbales, o en el mejor de los casos los relega a un segundo plano, al de contexto. Asimismo, queremos evitar la analogía entre el lenguaje del cine y el lenguaje verbal en la que se fundamentaron los teóricos del cine a partir de los años sesenta, analogía que excluía del análisis filmico los elementos visuales y auditivos del cine (Fisher-Anderson, 1999:27).

1.1. *El narrador implícito*

Cuántas veces hemos oído esa expresión “las imágenes hablan por sí solas” lo que nos indica que tenemos consciencia y somos capaces de reconocer un significado a la imagen. Las imágenes cinematográficas también tienen un sentido, pero no sólo por lo que muestran, sino y sobre todo, por cómo lo muestran. En el cine el locutor primero, el narrador implícito, es el que "habla cine" mediante las imágenes y el sonido (Gaudreault *et al.*, 2008:56).

1.1.1. *Planos*

La unidad básica del lenguaje audiovisual es el plano. Desde una perspectiva espacial, plano es el espacio escénico que vemos en el marco del visor de la cámara o en la pantalla; desde una perspectiva temporal plano es todo lo que la cámara registra desde que se inicia la filmación hasta que se detiene. Los planos pueden ser descriptivos, narrativos o expresivos.

1.1.2. *Ángulos*

Cuando se habla de angulación o punto de vista se considera el ángulo imaginario que forma una línea que sale perpendicular al objetivo de la cámara y que pasa por la cara del personaje principal.

- Ángulo normal: no proporciona ningún valor expresivo especial.
- Ángulo picado: se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento desde arriba hacia abajo. El ángulo picado añade un fuerte valor expresivo a las imágenes, normalmente de poder, de dominación.
- Ángulo contrapicado: se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento de abajo hacia arriba. Al ángulo contrapicado añade un fuerte valor expresivo a las imágenes opuesto al picado, de superioridad, triunfo.
- Ángulo subjetivo: la cámara muestra lo que el personaje está viendo. Expresa el punto de vista del personaje.

1.1.3. *Ritmo*

Es la impresión dinámica dada por la duración de los planos, las intensidades dramáticas y, en último caso, por efecto del montaje. El ritmo está al servicio de la narración y transmite sensaciones.

- El ritmo dinámico transmite al espectador una sensación de dinamismo y acción. Se pueden obtener efectos de impresión de gran actividad, agilidad, de esfuerzo ambiente de tragedia fatal, de choque violento.
- El ritmo suave transmite al espectador una sensación de tranquilidad efectos de aburrimiento, monotonía, miseria material o moral de un personaje, ambientes contemplativos...

1.1.4. Fotografía

Al hablar de fotografía nos referimos a la iluminación y al manejo del color, responsabilidad del director de fotografía. En nuestra opinión, la fotografía tiene un valor expresivo, estético y narrativo aunque la literatura sobre lenguaje cinematográfico o audiovisual no suele referirse a la fotografía sino sólo a la iluminación, tomando la iluminación como valor contextual, para describir ambientes y provocar sensaciones.

Quizá nuestra formación como traductora nos ha llevado a considerar desde otra perspectiva la percepción de la imagen y del color ya que conocemos las diferencias culturales en la percepción del color y su plasmación en el vocabulario de cada lengua. Por otro lado, sabemos que cognitivamente la percepción visual es una actividad del sujeto, aunque procesada casi de forma inconsciente (Sánchez *et al.* 1999: 198).

Según Manuel Gutiérrez Aragón, conocido director de cine, la luz, la fotografía es el ojo del espectador y así lo percibe, “la fotografía hace la competencia al diálogo” (Gutiérrez 1990: 62). Quizá esta afirmación nos pueda parecer exagerada pero si pensamos, por ejemplo, en la combinación de un juego de sombras en un rostro con un diálogo anodino declamado en tono neutro, el efecto puede ser aterrador, lo que da sentido narrativo a la escena es la luz. Por otro lado, el uso del color y su manipulación produce sentido, su ejemplo más extremo lo encontramos en el cine de ciencia ficción cuya iluminación y uso del color puede alejarse de lo real. En *Matrix*¹ el contraste de iluminación y uso de los colores entre las escenas que se desarrollan en la simulación virtual de *Matrix*, o en la ciudad de Zion, el mundo real. En el mundo virtual la luz es fría, blanca, sin sombras, con una amplia gama de colores muy contrastados. Sin embargo en Zion, la gama de color se limita a los colores oscuros o grises, la luz es oscura, hay mucha sombra y a pesar de describir un mundo apocalíptico se percibe como más acogedor, más cálido que el mundo virtual.

1.1.5. Música

Me atrevería a decir que es la gran secundaria de los estudios sobre lenguaje audiovisual pero qué sería de las obras cinematográficas sin música. Todos atesoramos en nuestra memoria alguna banda sonora. La música en el cine, subraya las características poéticas, sugiere, intensifica el significado dramático, crea un ambiente e incluso anticipa unos acontecimientos. “La música en el film es la que más sabe de la historia en un momento determinado y así se lo va diciendo al oído del espectador” (Porta-Navarro, 1998: 107). Otro de los aspectos más relevante para la traducción audiovisual es que la asociación de sonidos con imágenes tiene un carácter marcadamente cultural y pueden diferir de una cultura a otra. Algunas de las funciones de la música en el cine son:

- Crear una atmósfera
- Evocar el paso del tiempo
- Evocar un periodo histórico
- Revelar la naturaleza de un personaje, sus emociones y pensamientos

¹ Wachowski, A. & Wachowski, L. 1999. *Matrix*. Warner Sogefilms S.A., Estados Unidos, Australia.

- Crear una emoción en el espectador
- Caracterizar un personaje mediante un leitmotiv
- Anticipar sucesos
- Crear una ilusión para confundir premeditadamente al espectador
- Subrayar un aspecto concreto
- Proporcionar ritmo a la película (Román 2008: 115-124)

1.1.6. Voz

Por último, la voz, dimensión oral o “sonora” del guión. La voz proporciona información sobre el sentido de las palabras mediante elementos paralingüísticos:

- Acento
- Entonación
- Intensidad
- Pausas
- Ritmo
- Timbre
- Vocalización

Podemos afirmar que es el aspecto narrativo implícito menos problemático para el estudiante de traducción, porque posee los conocimientos apropiados para reconocer estos elementos.

1.2. Los narradores explícitos

Los narradores explícitos narran sólo con palabras. Estos narradores pueden ser los personajes, un narrador impersonal, entrevistados, incluso los intertítulos son narradores explícitos. Como vemos todo lo que el traductor audiovisual reconoce como *texto*. Aunque evidentemente todo lo relacionado con la escritura y las funciones propias de los diálogos es parte esencial del aprendizaje, nos limitaremos a los elementos que intervienen en la interrelación entre imágenes y diálogos porque el estudiante de traducción cuenta con conocimientos previos y herramientas cognitivas aplicables a este proceso.

1.2.1. Tipos de diálogos audiovisuales

En el sentido de conversación, “el diálogo es ante todo un hecho del presente, es el lenguaje en situación, la palabra en su medio natural” (Rodríguez de Fonseca, 2009:16). En el ámbito audiovisual, existe una variedad de diálogos:

- diálogo conversacional
- soliloquio
- monólogo
- coro
- narración o comentario.

1.2.2. Funciones del dialogo en relación con la imagen

Respecto a la relación de los diálogos con la imagen, además de las funciones que citamos más abajo, los profesionales de la realización audiovisual observan dos “reglas”: evitar la redundancia entre imagen y diálogo; y, el espectador se fía más de lo que ve que de lo que le cuentan.

- Resolver la polisemia de las imágenes
- Completar el contenido semántico de las imágenes
- Complementar dramáticamente las imágenes
- Hacer de contrapunto
- Conectar escenas
- Modular la tensión de las escenas
- Comentar la imágenes (Rodríguez de Fonseca, 2009:66-67)

Simplemente analizando estas funciones podemos comprender la interrelación, casi diría la simbiosis, entre imágenes y diálogos en una obra audiovisual que junto con el sonido configuran un relato audiovisual polifónico.

2. La traducción del relato audiovisual

2.1. Representación de problemas

La *representación* es una estructura cognitiva correspondiente a un problema, construida por el sujeto sobre los conocimientos relacionados con el ámbito del problema y su organización (Chi *et al.*, 1988:122). La fase de representación es extremadamente importante ya que determina la solución. La representación de un problema de traducción audiovisual es un proceso cognitivo complejo que surge de la interpretación del propio traductor. Éste debe configurar el espacio del problema y fijando el estado inicial, el objetivo o los objetivos y las limitaciones:

- *Estado inicial*, en el que se representa el relato audiovisual original, su función, sus destinatarios.
- *Estado final*, en el que se representa relato audiovisual traducido, su función, su situación comunicativa.
- *Operadores*, métodos, procedimientos, técnicas de traducción y de documentación.
- *Limitaciones* generales: reglas lingüísticas, normas y convenciones del lenguaje audiovisual, y normas y convenciones de traducción audiovisual, aspectos técnicos de subtítulos y/o de doblaje.

Teniendo en cuenta que la representación del texto traducido es el objetivo y la del texto original el estado inicial, una estrategia de traducción permite al traductor alcanzar el objetivo a partir de la representación del texto original. Para esta representación, el traductor debe considerar tanto factores comunes al proceso de traducción, la función, la situación comunicativa y los destinatarios; como factores individuales, contextuales y externos (Lachat, 2003).

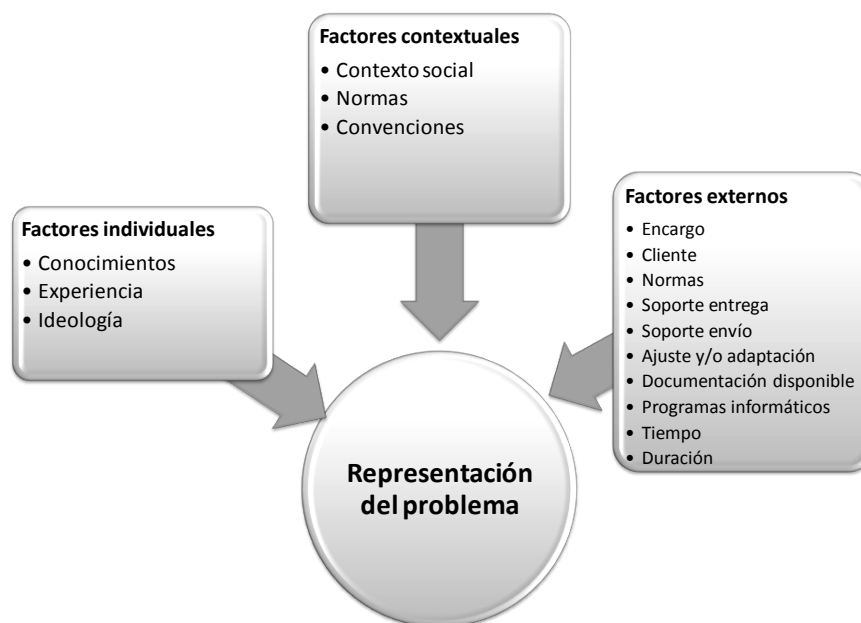


Ilustración 1. Representación de un problema audiovisual

2.2. Factores individuales

De los tres factores que determinan la representación del problema, experiencia, conocimientos e ideología, el que tiene más incidencia es la experiencia (Chi, 2006). Sin embargo el que más nos interesa desde la perspectiva didáctica es el de los conocimientos. En el caso de la traducción audiovisual a los conocimientos lingüísticos y traductológicos se suman los conocimientos sobre el lenguaje audiovisual.

2.3. Factores externos relevantes

- Las normas de los estudios y empresas. Los estudios de doblaje y las empresas de subtítulos suelen tener sus propias normas tanto de estilo como técnicas.
- Soporte y formato de entrega. Existen distintos soportes y formatos de entrega de una obra audiovisual, las más usuales son: vídeo con guión de postproducción; vídeo con guión pautado; vídeo con guión de rodaje; vídeo sin guión; guión o archivos sin el soporte visual. El soporte de entrega de la obra audiovisual tiene una gran incidencia en la representación del problema, y desgraciadamente en la traducción audiovisual es mucho más frecuente de lo deseable que el traductor tenga que trabajar sin tener acceso al material visual, sobre todo en la industria de videojuegos, o con copias de vídeos de mala calidad o con un sonido defectuoso.
- Soporte y formato de envío de la traducción. El formato de envío depende de si el cliente es una productora, una empresa, dedicada al doblaje, la localización, la subtítulos, o no. En este último caso, por ejemplo, el cliente puede ser un particular o una organización que quiere presentar su producto a un concurso o a un festival, y lo habitual es que se entregue un producto listo para su proyección o exhibición.

- Ajuste y adaptación posterior. El ajuste y adaptación posterior modifica sustancialmente la tarea de traducción, ya que el primer destinatario es el adaptador o el ajustador.
- Programas disponibles. En el mercado disponemos cada vez más de programas informáticos a precios asequibles o incluso gratuitos que facilitan en gran medida la tarea del traductor audiovisual. Desde reproductores de vídeo que con prestaciones casi profesionales, subtítuladores, editores de vídeo hasta programas para la transcripción de audio a texto.

3. Enseñar a mirar: construcción de un nuevo conocimiento

Tal como hemos visto, en una obra audiovisual no sólo las palabras producen sentido sino también las imágenes, la música, la luz, y como espectadores percibimos todos estos elementos de forma inconsciente y le damos sentido al conjunto sin entender los mecanismos que producen estos sentidos. Ese conocimiento que nos permite seguir la trama de una película, es un conocimiento implícito o conocimiento en acción, la clase de conocimiento que no se puede expresar (Bruning *et al.*, 2002:284).

El estudiante como espectador natural de obras audiovisuales percibe el mensaje, lo asimila y lo interioriza de forma inconsciente, y también inconscientemente quiere plasmarlo en su traducción. Añade a la narración explícita, elementos de la narración implícita, y crea unos diálogos que rompen el equilibrio entre imagen y palabras. Por lo tanto, no es capaz de aplicar su conocimiento en acción.

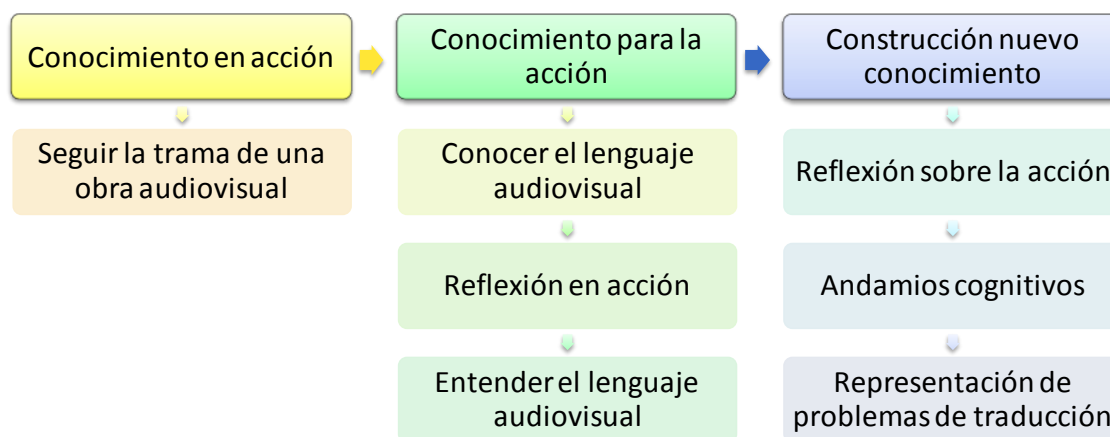


Ilustración 2. Adquisición de conocimiento para la traducción audiovisual

3.1. *Conocimiento para la acción*

Nuestro primer objetivo es que los estudiantes transformen este conocimiento tácito en conocimiento para la acción, es decir consciente. En el caso de que el contexto de aprendizaje sea un máster especializado en traducción audiovisual, se programarán materias sobre lenguaje audiovisual. En el caso de una asignatura aislada de un grado o licenciatura, caso de la universidad de Granada, es imposible incluir esa materia en la programación docente. En consecuencia, tendremos que facilitar la adquisición de estos conocimientos ofreciendo material para el aprendizaje autónomo. Afortunadamente

podemos elegir entre una gran variedad de material didáctico sobre lenguaje fílmico, incluso recursos en línea con ejercicios prácticos multimedia muy interesantes². También podemos recomendar cursos no reglados ofrecidos por la propia universidad³ o las filmotecas, cursos gratuitos o poco onerosos.

3.2. Reflexión sobre la acción

Para construir un conocimiento nuevo es imprescindible poder describir lo que ha ocurrido y luego reflexionar sobre ello, es decir reflexión sobre la acción. Es un proceso metacognitivo complejo y el estudiante necesita la colaboración del profesor para construir ese conocimiento. Hay muchos medios para ayudar a la construcción, entre ellos, la discusión en el aula y la creación de encargos de traducción reales, ambos recursos ampliamente aplicados en la didáctica de la traducción por lo que no nos detendremos en ellos. Otro medio didácticamente muy efectivo, es el andamio de aprendizaje (*scaffolding*) que ayudan a los estudiantes a organizar la nueva información, analizarla y elaborar un producto final.

3.2.1. Guía de visionado

Para que la representación del relato audiovisual sea la adecuada proporcionamos a los estudiantes una guía de visionado que focalizará su atención en los aspectos narrativos implícitos del relato, guía que deberán utilizar durante el proceso de traducción. Con esta guía conseguimos dos objetivos didácticos: en primer lugar, que los estudiantes expliciten sus conocimientos sobre lenguaje audiovisual y lleguen a pensar visualmente; en segundo lugar, que al iniciar la tarea de traducción no “olviden” la imagen y el sonido.

3.2.2. Diario de traducción

Para ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre el proceso de resolución de problemas de traducción audiovisual, les proporcionamos un diario de traducción. El contenido de este diario es libre, a excepción de dos apartados dedicados a la resolución de problemas. En uno de los apartados deberán señalar los factores que han influido en la representación del problema y en la posterior toma de decisión, y en otro deberán especificar los elementos narrativos implícitos en la representación y toma de decisión.

Con esta herramienta conseguimos dos objetivos didácticos. En primer lugar ayudamos a los estudiantes a integrar los conocimientos de lenguaje audiovisual, ese pensar visualmente, en el proceso de traducción audiovisual y por consiguiente, apliquen estos conocimientos de forma consciente y reflexiva en la resolución de problemas, elijan las estrategias de traducción más apropiadas y tomen unas decisiones adecuadas. En

² CinELmotion. 2010. *El pequeño Nicolás: los planos en el cine* [web en línea]. <<http://www.cinemotion.eu/film-education/conocer-el-cine/el-pequeno-nicolas-los-planos-en-el-cine>> [Consulta: 3 de marzo de 2011]

³ Cine club de la Universidad de Granada.

segundo lugar, gracias a ese diario se enriquece la discusión y la revisión de los encargos de traducción en el aula ya que los estudiantes no debaten sólo sobre las soluciones sino sobre todo el proceso.

4. Conclusión

Cuando los estudiantes adquieren conocimientos y destrezas que les permiten describir y explicar el proceso que han seguido para resolver problemas y tomar decisiones de traducción, no sólo producen mejores traducciones sino que adquieren confianza en su capacidad. Esta confianza les permite buscar soluciones mucho más creativas (Dancette *et al*, 2007:119).

Gracias a estos andamios de aprendizaje y con la tutela del profesor, el estudiante toma consciencia del lugar que la traducción ocupa dentro de la obra audiovisual, y no percibe su labor como algo externo o subordinado a la imagen, no se siente encorsetado por un lenguaje que no comprende, se siente más libre para tomar sus decisiones ya que es capaz de evaluar su impacto narrativo en la obra en relación a los demás elementos narrativos. Es como si de pronto la cámara abriera el campo y pudiéramos ver parte del equipo de rodaje y sentirnos parte del equipo.

Con el uso sistemático de estos andamios, tanto para el aprendizaje autónomo como en el aula, los estudiantes llegan a interiorizar ese nuevo conocimiento, y lo convierten en un conocimiento para la acción que con la experiencia y la práctica continuada se convertirá en un proceso completamente automatizado, en un conocimiento tácito.

5. Referencias bibliográficas

Bruning, R.H., Schraw, G.J, y Ronning, R.R. 2002. *Psicología cognitiva e instrucción*. Madrid: Alianza Editorial.

Chi, M.T.H. 2006. "Two Approaches to the Study of Experts' Characteristics". En: Ericsson, K.A., Charness, N., Feltovich, P.J. y Hoffman, R.R. (eds) *The Cambridge handbook of expertise and expert performance*, Cambridge: Cambridge University Press, 21-30.

Chi, M.T.H., Glaser, R. y Farr, M.J. 1988. *The nature of expertise*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Dancette, J., Audet, L. y Jay-Rayon, L. 2007. "Axes et critères de la créativité en traduction". En *Meta*, vol.52-1, 108-122.

Espino Barahona, E.A. 2003. "Ciegos que ahora ven: presupuestos teóricos y pistas didácticas para la lectura de la imagen cinematográfica (I)". En *Palabra Clave*. Revista electrónica, vol. 09.

<http://sabanet.unisabana.edu.co/comunicacion/palabraclave/downloads/pclave_009-06.pdf> [Consulta: 9 de marzo 2001].

Fisher-Anderson, B. 1999. "La investigación filmica y la promesa de un paradigma cognitivo". En *Signo y Pensamiento*, 18 (35), 25-31.

Gaudreault, A., Jost, F. y Pujol i Valls, N. 2008. *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Barcelona: Paidós.

Gutiérrez Aragón, M. 1990. "Maestros de la luz". En *Claves de razón práctica*, vol. 2, 62-66.

Lachat Leal, C. 2003. *Estrategias y problemas de traducción*. Tesis Univ. Granada, Departamento de Traducción e Interpretación. Granada: Universidad de Granada.
[Disponible en red] < <http://hdl.handle.net/10481/13898> >

Marzal Felici, J. 2007. "El análisis fílmico en la era de las multipantallas". En *Comunicar*. Revista electrónica, 29, 63-68.
<<http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=29&articulo=29-2007-11>>
[Consulta: 9 de marzo de 2011].

Metz, C. 1971. *Langage et cinéma*. Paris: Larousse.

Porta-Navarro, A. 1998. Cine, música y aprendizaje significativo. En *Comunicar*. Revista electrónica, 11, 106-113.
<<http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=11&articulo=11-1998-17>>
[Consulta 10 de diciembre 2010]

Rodríguez de Fonseca, F.J. 2009. *Cómo escribir diálogos para cine y televisión*. Madrid: T&B.

Román, A. 2008. *El lenguaje musivisual: semiótica y estética de la música cinematográfica*. Madrid: Editorial Visión Libros.

Sánchez Cabaco, A., Munar, E. y Rosselló, J. 1999. *Atención y percepción*. Madrid: Alianza Editorial.