

## EL PAPEL DEL TRADUCTOR EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL

Christina Lachat Leal

Hasta ahora la mayoría de los trabajos que tratan la traducción audiovisual, estudian o bien los aspectos técnicos y tecnológicos del subtitulado, del doblaje y de la voz superpuesta, o bien las peculiaridades de los diferentes productos audiovisuales como largometraje, documental, video promocional, videojuego, etc. que afectan al proceso de traducción.

Sin embargo, el desarrollo y la expansión espectacular de la industria del ocio en la que se encuadra la industria audiovisual nos lleva a plantearnos cuál es el papel en la actualidad del traductor - no de la traducción- en esta gigantesca industria multinacional.

### **La industria audiovisual**

Según el observatorio europeo de lo audiovisual *European Audiovisual Observatory* el sector audiovisual incluye los siguientes apartados: Cine; Radiodifusión (TV, radio); Video/DVD; Multimedias/internet. Por tanto podríamos definir la industria audiovisual como la que comprende aquellas empresas que basan su trabajo en el cine, la radio, la televisión, internet y otros dispositivos móviles.

Sin embargo, no podemos obviar que alrededor de esta industria se ha desarrollado una multitud de industrias auxiliares o de servicios que se encargan en otras de la grabación, música, figuración, doblaje, diseños de software, alquiler de equipos, y de producción de contenidos como guionistas, directores, productores, traductores y un largo etc.

Es pues una industria muy importante a nivel económico con una tasa de crecimiento altísimo sobre todo gracias al desarrollo en periodos de tiempos muy cortos de nuevos soportes audiovisuales (móviles, videoconsolas, videopared, MP3, MP4) y que debido a su rápida distribución en casi todo el globo, a su vez propicia la aparición de nuevos productos y aplicaciones como las guías de viaje audiovisuales de *iTunes* y los *podcasts*. Uno de los factores esenciales de la globalización de la industria ha sido la casi universalización de estas nuevas plataformas audiovisuales.

Recordaremos que en 1996 empieza la popularización de internet, en 2002 aparecen *Napster*, *Gnutella*, *Kazaa*, *Emule*, redes P2P, y en 2005 nace *Youtube*. En 2006 Facebook se abre a todos los usuarios de internet y, sólo tres años más tarde cuenta ya con más de 380 millones de miembros, y está traducido a 70 idiomas. Nos enfrentamos a un fenómeno absolutamente nuevo que no sólo crea nuevos productos a una velocidad pasmosa sino que conlleva un crecimiento imparable de la demanda tanto de productos audiovisuales para plataformas nuevas como producciones para otras más "clásicas" como los nuevos canales de TDT y los videos/ DVDs<sup>1</sup>.

### **Creación de un producto audiovisual**

La creación de cualquier producto audiovisual suele implicar un amplio equipo humano y en el caso de los productos de la industria del entretenimiento, como una película o un videojuego, además es costoso. Para cubrir esos gastos y generar beneficios estos productos deben alcanzar un público muy amplio lo que implica una distribución internacional, que a su vez aumenta los gastos de producción. Por ello la mayoría de las empresas de la industria audiovisual suelen ser multinacionales o si no lo son, tienen un

---

<sup>1</sup> Видеоиндустрия в Российской Федерации [http://www.obs.coe.int/online\\_publication/reports/IRG\\_video.pdf.ru](http://www.obs.coe.int/online_publication/reports/IRG_video.pdf.ru)

mercado propio con millones de potenciales consumidores como el hindú o chino, por ejemplo.

Esa imperiosa necesidad de rentabilizar esas grandes inversiones también repercute sobre la rentabilización de una idea creativa que se traduce en una explotación de esa idea en todos los formatos posibles. Así nos encontramos con productos que explotan una "idea creativa literaria" para producir una película que si tiene éxito a su vez se convierte en un videojuego, en una serie de televisión o viceversa, cada uno de estos productos con su propia página web promocional con blogs, foros, etc.

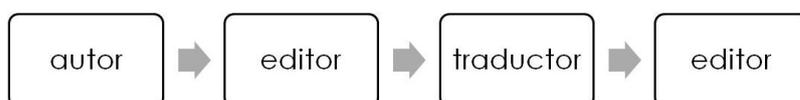
Este proceso de explotación es muy frecuente y además suele traspasar fronteras. Para ilustrar este proceso, hemos elegido un caso muy notorio, con dos autores rusos de culto de ciencia ficción, Boris y Arkadi Strugatsky. Por cierto, resulta curioso apuntar que Arkadi Natánovich, nacido en 1925, obtuvo el título de traductor de inglés y japonés en el Instituto Militar de Idiomas. Los hermanos Strugatsky, como se les menciona habitualmente, se convirtieron en los más conocidos escritores de ciencia ficción de la antigua Unión Soviética, con una gran cantidad de aficionados a sus obras. Varias de estas obras literarias han sido y son llevadas al cine, incluso, este mismo año corrió el rumor por internet que James Cameron se ha inspirado en la obra *Полдень, XXII век* (*World of Noon*), publicada en 1967, que recrea un universo con una luna llamada *Pandora* (Пандора) para su exitosa película *Avatar*.

Pero dejando aparte este caso de posible plagio, desmentido por el propio Boris Strugatsky, la novela *Обитаемый остров* (1968) ha inspirado dos productos audiovisuales rusos: la película *Обитаемый остров* (2008) (*la isla habitada*) de Fyodor Bondarchuk, y el videojuego *Inhabited Island* (2006) desarrollado por la empresa moscovita Akella que en 2007 cede su distribución a la empresa multinacional Paradox Interactive y pasa a denominarse *Galactic Assault*. En el mundo anglosajón, las

obras de los hermanos Strugatsky ya contaban con numerosos fans, pero la adaptación de sus novelas al mundo de los videojuegos ha aumentado el número de sus seguidores para los que eran casi desconocidos debido a la escasez de obras traducidas a sus idiomas, por ejemplo, al español o italiano.

### **El papel del traductor**

Tradicionalmente, cuando se analiza una traducción desde cualquier punto de vista, sea para tomarla como ejemplo, para criticarla o para investigar la toma de decisión o cualquier otro aspecto traductológico, el papel del traductor se considera principal y casi único. Esquemáticamente el proceso de creación y traducción de una obra literaria podría ser el siguiente:



Figural: Papel del traductor literario

Muchos estudios descriptivos e incluso didácticos sobre traducción para doblaje o subtulado parte por defecto de este concepto de traductor como autor único. Sin embargo, el traductor de productos audiovisuales pierde casi, por no decir todo, el control sobre el producto final.

El proceso de creación de una película implica numerosas personas, de distintos oficios, que de alguna manera y en distintos grados también son autores de la película. Prueba de ello son los interminables títulos de créditos. Cuando una película se distribuye en otros idiomas sumamos otro elenco de autores entre los que se encuentra el traductor.

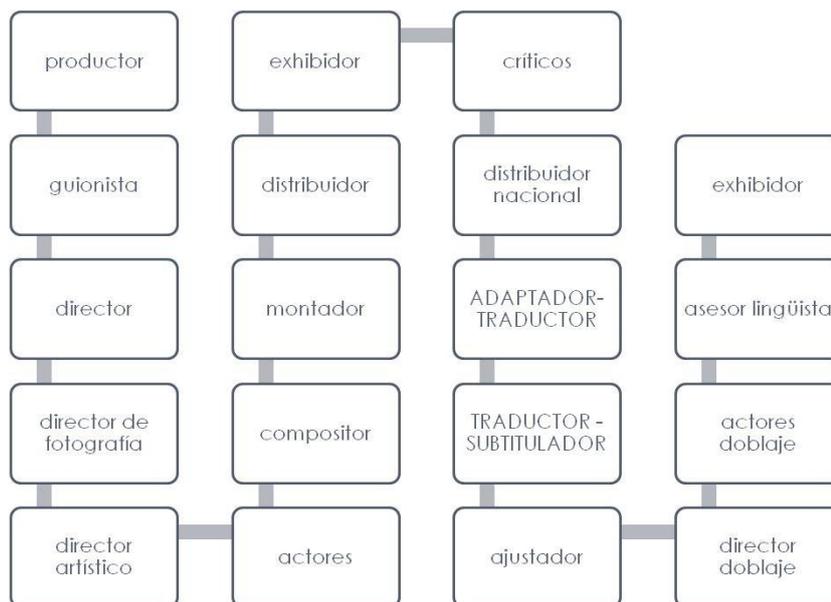


Figura 2: Papel del traductor cinematográfico

Chaves define al traductor de doblaje como una *instancia múltiple* y señala:

[...] cuando hablamos de traductor de doblaje, no debemos limitarnos a esa figura que lleva a cabo una operación intermedia de traducción, que no será con mucho la definitiva. Su texto "escrito" pasará, en efecto, por otras manos que irán modificándolo una y otra vez hasta llegar a otro texto que podría distar mucho del primero.

Chaves (2000:132)

Aunque comparta esta afirmación de Chaves, no hablaría de *traductor* como *instancia múltiple* sino de *traducción*. Frecuentemente se confunde o se toma como sinónimo traductor y traducción, y no sólo en el ámbito de la traducción audiovisual, lo que me parece un error. Creo no debemos confundir la autoría de una traducción, es decir la propiedad intelectual, con la autoridad sobre el texto finalmente publicado. En la traducción editorial, las traducciones pasan por las manos de editores, y en la traducción de textos de investigación científica avanzada pasan por el filtro de varios revisores. También es conocido en el entorno profesional que los editores no suelen tener en cuenta las propuestas del traductor para la traducción de los títulos de los libros.

Por este motivo, en este breve estudio, me refiero al papel del traductor y no al papel de la traducción en la industria audiovisual. Porque creo que está claro que el

papel de la traducción en la industria audiovisual de hoy y de mañana es y será cada vez más importante debido a la necesidad de difundir los productos a nivel internacional para cubrir los costes de producción y para satisfacer la creciente demanda de estos productos. Sin embargo el papel del traductor cinematográfico o de videojuegos como se observa en las figuras 2 y 3, no parece tan relevante o por lo menos tan decisivo.

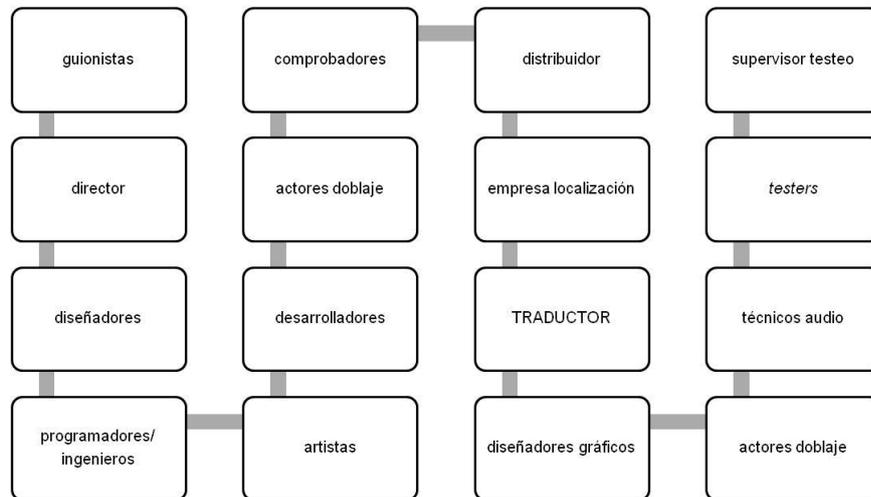


Figura 3. El papel del traductor en la creación y localización de videojuegos

El propósito de ambas figuras que resumen de forma muy esquemática el proceso de creación y traducción de dos productos audiovisuales, es el de mostrar gráficamente que el traductor forma parte de una cadena y que el éxito o fracaso de la traducción dependerá tanto de su buen hacer como del de los profesionales que le siguen en esa cadena. En el caso del cine, del adaptador, ajustador, director de doblaje, asesores y actores de doblaje, y en caso de la localización de videojuegos, además del trabajo de los *testers* que prueban los juegos para detectar cualquier error, sea lingüístico o de interfaz de usuario.

## **La visibilidad del traductor**

La visibilidad es un tema recurrente en traductología y casi siempre para denunciar la poca visibilidad de la traducción y por ende del traductor. En este trabajo no vamos a citar ninguno de estos estudios porque creemos que justamente en la traducción audiovisual ocurre exactamente lo contrario. La traducción es absolutamente visible, aunque de los receptores simulen cuando ven un producto que no existe.

Cuando un espectador ve una película ambientada en Nueva York doblada a su idioma, es plenamente consciente de que no está oyendo las voces originales y que éstas han sido traducidas y dobladas. En cuanto a la traducción para subtítulo, la visibilidad es aún mayor por razones obvias y es uno de los pocos casos en el que el público general se convierte en crítico de traducción. ¿Quién no ha oído la afirmación por parte de un espectador cualquiera que los subtítulos están mal traducidos porque no transcriben exactamente el original?

Puede parecer una ironía que esa visibilidad no se traduce en reconocimiento de esa labor ya que el nombre del traductor no suele aparecer en los títulos de créditos.

## **La función del traductor**

Cuando un estudiante de traducción descubre que en la industria audiovisual el trabajo del traductor profesional pasa por muchas manos y no tiene la consideración de texto inalterable, sino más bien de propuesta "ajustable", siente cierta frustración o incluso indignación. Por ello, es muy importante que comprenda el papel del traductor y su función dentro de la industria audiovisual.

Por muy profesional que sea, el traductor de un texto audiovisual no puede ofrecer una traducción completamente ajustada si no participa en los procesos posteriores de grabación, montaje, diseño o prueba. No comparto la visión de Chaume (2004) de la

función del traductor en la cadena de doblaje. Según este autor, no sólo se debería enseñar al traductor de doblaje destrezas de sincronización que le permita asumir las funciones del adaptador o incluso del director de doblaje, sino que el traductor debería tener el control sobre las decisiones de traducción y adaptación (Chaume, 2004:37). En mi opinión la traducción de un diálogo puede parecer muy bien sincronizada sobre el papel en el despacho del traductor, y sin embargo en el estudio de doblaje puede surgir algún problema de sincronía inadvertida antes de grabar. Sería absurdo tener que parar la grabación y volver a contactar con el traductor, salvo que el traductor trabaje en el propio estudio de doblaje.

Además, creo que sería peligroso hacer creer que el traductor tiene capacidad y conocimientos para tomar todas las decisiones relevantes en el doblaje de una película o en la localización de un videojuego. Siempre hemos reivindicado que la traducción es algo más que el trasvase de palabras de una lengua a otra, podríamos comprender que el doblaje también es algo más que sincronía o ajuste labial. Para asumir las funciones de adaptador, director de doblaje, el traductor debería poseer conocimientos especializados en técnicas cinematográficas. En cuanto al traductor de videojuegos sus conocimientos deberían abarcar no tan sólo las técnicas de grabación para doblaje, sino diseño gráfico, conocimientos de software y hardware. Lo cual no es imposible, de hecho, las figuras de traductor adaptador y de traductor *tester* existen, al igual que existen traductores juristas. Nada impide que un traductor se forme en otra especialidad profesional.

Por otro lado, si un guionista asume que su guión será modificado en el rodaje por el director y los actores, creo que el traductor puede asumir que "su guión" sufrirá ciertas modificaciones y deberá confiar en la profesionalidad de los adaptadores, ajustadores, actores y directores de doblaje. Es cierto que a veces, las menos, se destroza

la traducción pero es un riesgo que hay que correr, al igual que un actor puede sufrir las consecuencias de una mala dirección.

Otra de las características de este tipo de traducción es que se encargan con fechas de entrega muy apuradas. El traductor profesional sabe que el tiempo es un factor vital para el éxito económico de un producto audiovisual, y si es consciente de su papel dentro de la industria, no intentará ofrecer una "traducción definitiva" luchando contra el tiempo, sino que entregará una buena "traducción-guión" destinada al adaptador y al director de doblaje. Esa "traducción-guión" tiene como función la de facilitar el proceso de doblaje, tanto del director de doblaje como de los actores. Algunos traductores noveles, en su afán de producir una traducción definitiva, llegan a tomar decisiones sobre la interpretación de los personajes transcribiendo en el guión una forma de hablar peculiar. Cuando son conscientes de que su traducción será interpretada por actores profesionales capaces de crear personajes con más recurso que el propio traductor, ya no transcriben acentos, sino que ofrecen en todo caso indicaciones para su interpretación, como por ejemplo, fuerte acento.

También he observado que cuando el traductor es consciente de su papel, de alguna manera se siente liberado, no siente tanta presión y dedica su atención a aspectos realmente competencia del traductor lo que mejora sensiblemente la traducción. Además, no se siente frustrado sino que se siente coautor y coparticipe cuando la serie, la película o el videojuego tiene éxito.

## **Conclusiones**

En este estudio hemos puesto de manifiesto que aunque el éxito comercial y la rentabilidad de una película, una serie de televisión o de un videojuego dependa en gran medida de su distribución internacional y por tanto de las traducciones, el papel del

traductor en todo el proceso de creación es muy limitado. A primera vista, puede parecer un aspecto muy negativo, ya que el traductor puede tener la sensación de que no se respeta su trabajo. Sin embargo, debemos olvidar nuestra concepción de traducción editorial tradicional, y pensar que en este caso el traductor trabaja para una industria con unas características muy diferentes.

Tal como hemos señalado, la creación de un producto audiovisual implica a un gran elenco de profesionales, tanto técnicos y creativos. En esta industria la autoría compartida es un concepto reconocido y afianzado, tal como se puede comprobar en los títulos de créditos de una película. El traductor de productos audiovisuales forma parte de esa autoría compartida.

Si el traductor asume y reivindica esa autoría compartida, y es consciente de su lugar en la cadena de creación de una película, serie o videojuegos, esa posible frustración provocada por la sensación de que su traducción no es intocable desaparece ya que no dedicará todos sus esfuerzos a la creación de esa traducción definitiva. Por el contrario al asumir que su función es ofrecer una traducción-guión podrá dedicar su atención y más tiempo a resolver problemas de traducción complejos y que efectivamente escapan a las competencias de adaptadores, ajustadores, directores de doblaje y actores.

En este estudio hemos puesto de relieve que la creación de un producto audiovisual es muy costoso y que una idea rentable se explota en distintos formatos. Por lo que en esta industria existe una proliferación de secuelas, precuelas, spin-off, adaptaciones de videojuegos a la gran pantalla, a la televisión o viceversa, que a su vez crea una legión de seguidores. La tarea de los traductores de estos productos se vuelve más compleja ya que deben conocer un mundo propio y manejar un lenguaje y una

terminología específica para no defraudar a los numerosos fans de las obras hermanos Strugatsky o de la saga *Star Trek*, por ejemplo.

## Referencias

CHAUME VARELA, F. 2004. «Synchronization in dubbing: A translational approach».

En P. ORERO (ed.). *Topics in audiovisual translation*. Benjamins. 35-52

CHAVES GARCÍA, M.J., 2000. *La traducción cinematográfica: El doblaje*. Huelva:

Universidad de Huelva.

STRUGATSKY A. y B. STRUGATSKY, 1967. «ПОЛДЕНЬ, XXII ВЕК

(ВОЗВРАЩЕНИЕ)» / Предисл. авторов; Худож. Ю.Макаров. - Дополн. и перераб. изд-е. - М.: Дет. лит., 1967. - 320 с., ил. - (Б-ка приключений и науч. фантаст.). - 75.000 экз.

—1971. «ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ». Фантаст. повесть / Предисл. издательства;

Ответственный редактор Н. М. Беркова. Художественный редактор Л. Д. Бирюков. Технический редактор Н. Ю. Запорожец. Корректоры Э. Н. Сизова и К. П. Тягельская. Художник Ю. Макаров. — М.: Детская литература, 1971. — 320 с, илл. — (Библиотека приключений и научной фантастики). — 100 000 экз.