



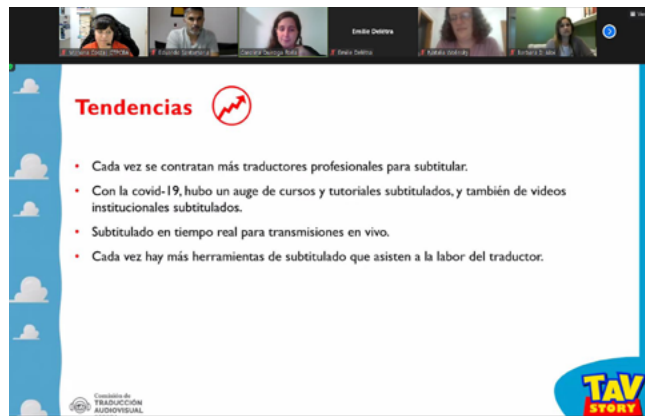
Para hablar de los secretos de la traducción audiovisual, un grupo de traductores dio una charla sobre las áreas más importantes de esta rama profesional, como el subtítulo, el doblaje, la accesibilidad (audiodescripción y subtítulo para sordos) y los videojuegos. La charla fue muy amena gracias a los ejemplos utilizados de la película *Toy Story* y de su videojuego.

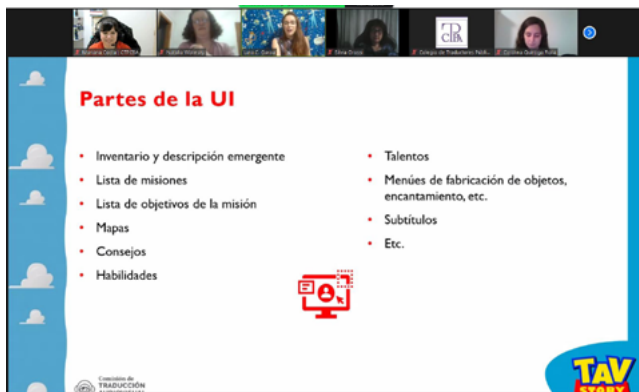


Por las traductoras públicas Agustina Gomez y Agustina Britos, integrantes de la Comisión de Traducción Audiovisual

La charla organizada por la Comisión de Traducción Audiovisual fue una de las más concurridas en 2021 y, sin dudas, un éxito total. Con ejemplos de la película *Toy Story* y de su videojuego, los oradores introdujeron a los asistentes en el mundo de la traducción audiovisual (TAV) con el objetivo de ayudarlos a comprender en qué consiste esta rama de la traducción de la que tanto se habla hoy en día. Los traductores que brindaron la charla se centraron en hacer un pantallazo general sobre las áreas más importantes de la TAV: el subtítulo, el doblaje, la accesibilidad (audiodescripción y subtítulo para sordos) y los videojuegos.

La traductora pública Carolina Quiroga Rolla fue quien dio inicio a la charla con el subtítulo. Les presentó a los asistentes temas clave, como el límite de caracteres, la importancia de la velocidad de lectura, la segmentación y la sincronización de los subtítulos. Uno de los datos más curiosos de su sección fue que, aunque es muy común que se asocie el subtítulo con el mundo del cine y las series, también se hace uso de esta herramienta en redes sociales, en videos institucionales y educativos, y en muchos ámbitos más.

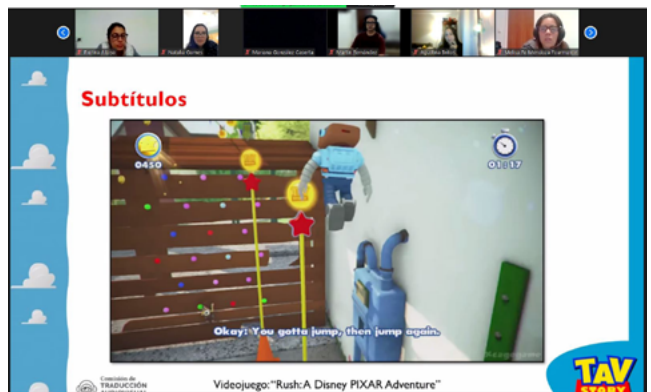




El siguiente tema de la charla estuvo a cargo de los traductores públicos Martín Fernández y Soledad Gracia, quienes hablaron sobre accesibilidad, la cual no solo está presente en cine, sino también en televisión, teatros y museos, entre otros. Martín se centró en el subtítulado para sordos y explicó las diferencias y similitudes entre el CC (*closed captions*), también llamados «subtítulos ocultos o cerrados», y el SDH (subtítulos para sordos o personas con problemas de audición), que describe sonidos y elementos sonoros importantes para la trama y también sirve para identificar al emisor. Soledad deleitó al público con la audiodescripción, un área de particular crecimiento en la actualidad. Explicó los orígenes de esta rama y la evolución que tuvo desde sus comienzos en el Reino Unido, en el año 2000, hasta la sanción de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual (Ley 26522) en nuestro país, en el año 2009. Soledad también contó sobre la confección de un guion y las reglas UNE que se tienen en cuenta a la hora de escribirlo.

El tercer tema de la charla fue presentado por las traductoras públicas Natalia Wolinsky y Silvia Grossi, quienes hablaron sobre los diferentes tipos de doblaje: *lipsynch* (una técnica de sincronización labial), *voice-over* (donde el producto en su idioma original se sigue escuchando por debajo y se superponen las voces) y *syncrover*, que es una mezcla de las dos modalidades. Ambas detallaron cómo se lleva a cabo la adaptación para doblaje y también se refirieron al uso del español neutro y del español rioplatense en nuestro país al traducir para doblaje.

Por último, la traductora pública Lara Garau cautivó a los asistentes hablando sobre videojuegos. Describió



diversas tareas que pueden realizar los traductores en esta área: la traducción de subtítulos, la adaptación del guion de doblaje, la traducción de la interfaz del usuario, y la traducción de textos relacionados con los videojuegos, tales como la documentación legal, los términos y condiciones que el usuario debe leer y aceptar, los manuales del juego, la descripción del juego para las diferentes plataformas, y las publicaciones de *marketing*. Lara también destacó que los traductores pueden cumplir el rol de *tester*, en el que tienen la posibilidad de probar el juego para verificar que las traducciones estén insertadas correctamente.

Luego de una breve ronda de preguntas de los asistentes, *TAV STORY* llegó a su fin, dejando completamente encantada a la audiencia, que se mantuvo firme durante más de dos horas en las que se compartió información y datos muy interesantes sobre el mundo de la traducción audiovisual.

A quienes no pudieron asistir a esta charla, o se quedaron con ganas de saber un poco más, los invitamos a estar atentos a las actividades de la Comisión de Traducción Audiovisual, a cargo de la consejera Mariana Costa, para que puedan aprender mucho más sobre esta rama de la traducción que tanto nos apasiona.

No queremos dejar de agradecer a cada miembro de la Comisión, por su compromiso con la organización de esta charla, y al Colegio, por brindarnos el espacio para realizar este tipo de eventos y conectar con muchos más colegas y futuros colegas. ■