

FERREIRO-VÁZQUEZ, Óscar, ed. (2022): *Avances en las realidades traductológicas: tecnología, ocio y sociedad a través del texto y del paratexto*. Berlín: Peter Lang, 180 p.

Morgana Aparecida de Matos

Volume 67, Number 3, December 2022

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1100481ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1100481ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Presses de l'Université de Montréal

ISSN

0026-0452 (print)

1492-1421 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

de Matos, M. A. (2022). Review of [FERREIRO-VÁZQUEZ, Óscar, ed. (2022): *Avances en las realidades traductológicas: tecnología, ocio y sociedad a través del texto y del paratexto*. Berlín: Peter Lang, 180 p.] *Meta*, 67(3), 672–675.
<https://doi.org/10.7202/1100481ar>

DOCUMENTATION

FERREIRO-VÁZQUEZ, Óscar, ed. (2022): *Avances en las realidades traductológicas: tecnología, ocio y sociedad a través del texto y del paratexto*. Berlín: Peter Lang, 180 p.

Una de las áreas de conocimiento intrínsecamente ligadas a los avances sociales son los Estudios de Traducción, y su implantación en un contexto tecnológico resulta evidente. Este libro, editado por el profesor doctor e investigador de la Universidad de Vigo Óscar Ferreiro-Vázquez, amplía los límites del conocimiento a partir de una percepción singular de la traducción y la paratraducción. La obra se divide en doce capítulos y recoge estudios empíricos y teóricos basados en la (para)traducción sobre tópicos relacionados con la tecnología, el ocio, la sociedad, el texto y los paratextos. Esta variedad de temáticas demuestra que cualquier persona que traduce se sumerge en un ambiente cultural contemporáneo y tecnológico, hecho que destaca en su prólogo Curri Barceló, quien emplea el término *culturizadores* para referirse a todas aquellas personas que traducen o localizan. Barceló hace hincapié en la contribución del libro a la necesidad de abordar la visibilidad de la labor de traducción.

El primer capítulo, titulado «La paratraducción de la realidad a través de los videojuegos: El caso de Hellblade», del investigador doctor y especialista en videojuegos Ramón Méndez González, concibe el videojuego como una obra de arte capaz de simular la realidad. En estas producciones destinadas al ocio, el autor destaca, asimismo, la contribución de los elementos paratraductivos a la hora de transmitir mensajes de situaciones reales. En el caso del *serious game* *Hellblade: Senua's Sacrifice*¹, su objeto de análisis consiste en recrear situaciones y sensaciones que permiten al jugador ponerse en el lugar de una persona que sufre psicosis, y así conocer mejor esta enfermedad. El autor recalca que, además de los elementos técnicos, son las «portadas textuales y paratextuales» las que otorgan sentido al diseño del juego. El texto, por su parte, se compone de una serie de signos y de la interacción entre usuarios que, junto con los peritextos sonoros y visuales, constituyen los elementos que transmiten y dan significado a los mensajes de los videojuegos. En cuanto al debate sobre los videojuegos y su textualidad, Méndez González presenta la interacción y la narración como sus dos dimensiones básicas y establece que la capacidad de paratraducir la realidad se convierte en un reflejo virtual de sí misma.

Una visión de hechos concretos dentro del ambiente de los videojuegos se aporta en el capítulo siguiente, de la mano de la socióloga y profesora doctora Sara María Torres Outón y el profesor doctor Óscar Ferreiro-Vázquez. Se presenta como «Videojuegos y perspectiva de género» y su objetivo es estimar en qué medida existe, en dicha industria, una sensibilización respecto a la perspectiva de género. Sus autores afirman que, en muchas ocasiones, esta industria establece diferencias entre los jugadores dependiendo de su sexo biológico. Como consecuencia, se otorgan papeles estereotipados que refuerzan las diferencias de género y enfatizan características y desigualdades del «mundo masculino» y el «mundo femenino». En muchos juegos dirigidos a un público masculino se perciben ideas cisheteronormativas que cosifican a la mujer y la representan según ciertos estereotipos machistas y sexistas. El capítulo también hace mención al papel minoritario de la mujer en la cadena de producción, lo que denota una necesidad de implementar políticas que favorezcan su contratación en los sectores creativos. Torres y Ferreiro-Vázquez reconocen que los videojuegos ocupan un puesto destacado entre las actividades lúdicas y de ocio, especialmente entre los más jóvenes, ya que cuentan con múltiples estímulos sensoriales. Como actividad de ocio, los videojuegos suponen una herramienta de aprendizaje muy eficaz y, por tanto, resultan útiles en cuestiones sociales relativas a la igualdad de género. Se concluye mencionando la necesidad de mejorar la percepción de los juegos electrónicos por parte de la sociedad, revalorizarlos como producto cultural y tener en cuenta que existe un sector de mercado todavía por conquistar; el femenino.

El análisis de la realidad en los videojuegos implica necesariamente una lectura, tanto por parte del traductor como de los propios jugadores. Este requisito se pone de manifiesto en el tercer capítulo titulado «Leer para traducir», del profesor doctor y teórico de la paratraducción José Yuste Frías. Este defiende la lectura como una condición *sine qua non* para todas las personas traductoras, no solo para comprender e interpretar el texto de partida, sino para posibilitar la reescritura del texto meta. Al afirmar que «la traducción es la manera más perfecta y más completa de leer», el autor establece que esta reconstruye el texto meta mediante un proceso de creación y reescritura que solamente es perceptible mediante la lectura del texto. Leer en traducción implica interpretar por qué toda actividad traductora debe ser pre-

cedida de una lectura crítica y un análisis textual y paratextual. Así, el autor diferencia tres tipos de lectura: la lectura intensiva, donde el lector/traductor aprehende el sentido de un texto en profundidad con el fin de interpretarlo; la lectura extensiva, que se relaciona con la lectura que el lector/traductor realiza en línea, donde investiga y busca textos y documentación en la red en ambas lenguas del encargo de traducción; y la lectura selectiva, que consiste en buscar terminología específica para comprender e interpretar el texto. Para un traductor profesional, cualquier texto es relevante en función de la trascendencia textual adquirida en el momento de la lectura o de la escritura. Tanto es así que la lectura constante y la correlación entre texto y paratexto son factores determinantes en el éxito de una traducción. Yuste Frías incide en que el traductor/lector debe estar familiarizado con los cinco tipos de relaciones transtextuales que pueden producirse, pues una vez se relacionan con los tres tipos de lectura mencionados anteriormente constituyen elementos que conducen «a la reflexión, a la discusión y, sobre todo, a la decisión en la revisión de una traducción profesional».

A continuación, en el cuarto capítulo, se relacionan las tecnologías de la comunicación con la Traducción e Interpretación en Medio Social (TIMS). Su autor, el profesor doctor Emmanuel Claude Bourgoïn Vergondy, aporta una narrativa histórica sobre las alternativas que las nuevas tecnologías pueden aportar a la TIMS, concretamente en el ámbito sanitario. En «Las tecnologías de la comunicación en Traducción e Interpretación en Medio Social (TIMS): implicaciones interpretativas» se describen de manera cronológica y evolutiva diferentes herramientas de comunicación que engloban desde el teléfono tradicional hasta los dispositivos móviles actuales. Desde un análisis empírico y paratraductivo, Bourgoïn Vergondy incide en la necesidad de prestar atención a los cinco sentidos humanos (vista, oído, olfato, tacto y gusto), elementos de comunicación no verbal que integran el proceso de comunicación interpretativa. El autor considera que los traductores-intérpretes nunca deben pasar por alto los elementos externos del discurso verbal, pues hacen posible una comunicación eficaz entre el paciente y el profesional sanitario. Asegura que el uso de nuevas tecnologías facilita la atención en el ámbito de la salud y la práctica profesional en TIMS, una vez asociadas imágenes y voces en la comunicación entre traductor-intérprete, paciente y profesional sanitario.

En el siguiente capítulo, «Ferias Internacionales del Libro. Liber y el invitado de honor: fórmulas y discursos», la investigadora y doctora Ana Luna Alonso remarca las Ferias Internacionales

del Libro (FIL) como un espacio de legitimación y competencia entre los distintos mercados editoriales mundiales en el que contemplar el papel de agentes individuales y entidades colectivas. Estas ferias se perciben como una ventana cultural y mercadológica, un punto de encuentro para el mercado editorial y la traducción. La autora detalla el trabajo que se llevó a cabo en el proyecto CULTURFIL, cuyo objetivo consiste en ampliar el conocimiento sobre las FIL y su papel como fomentadoras de la promoción cultural, así como analizar la condición del país «invitado de honor» en estos espacios culturales, políticos y mercadológicos. Aunque Luna Alonso menciona en su capítulo varias ferias importantes, es la feria Liber la que cuenta con una explicación más pormenorizada; surge de una vocación exportadora iberoamericana, centrada en su estructura y funcionamiento. La narrativa descriptiva de este capítulo recalca la importancia de las ferias y de observar la imagen que cada país ofrece en el sector editorial. Los recursos empleados para la producción cultural establecen un flujo de movimiento de la traducción que llevó a los investigadores del proyecto a fijarse en el comportamiento de los invitados de la feria Liber. Igualmente, se pretende dar pie a futuras investigaciones, nuevos desafíos y formas de sacar el mayor provecho de estas ferias, oportunidades únicas de disseminación cultural y traductológica.

El profesor doctor Xoán Montero Domínguez, por su parte, es el autor del sexto capítulo, que lleva por título «La interpretación en el cine: análisis de la verosimilitud de los personajes/intérpretes en la ficción audiovisual». Aquí se analiza la verosimilitud de los personajes/intérpretes de dos películas: *La intérprete* (Sydney Pollack, 2005)² y *El gendarme en Nueva York* (Jean Girault, 1965)³. Esto tiene como objetivo examinar la tipología interpretativa representada en la ficción de acuerdo con la profesionalidad del intérprete y las técnicas de interpretación en situaciones comunicativas que requieren la figura de un mediador lingüístico y cultural. Montero Domínguez narra un relato histórico sobre la profesión en el que destaca la relevancia de la actividad mediadora en el acto de interpretar, proseguido de un análisis de sus objetos de estudio. Para verificar la verosimilitud de los personajes/intérpretes, el autor utiliza como criterio las siguientes habilidades: conocimiento de las lenguas de trabajo; capacidad de extracción intuitiva del sentido del discurso; capacidad de concentración; buena memoria a corto y medio plazo; voz e higiene personal; curiosidad y honradez intelectual, así como amplia cultura general; tacto y diplomacia; y resistencia física y emocional. Este enfoque minucioso le permite detectar algunos errores de interpretación, pero también algunos aciertos; ambos resultados se rigen por el

código deontológico de la Asociación Internacional de Intérpretes de Conferencias. El autor concluye señalando la importancia de la profesión y la amplia presencia de la traducción en la sociedad.

El siguiente capítulo, «Estrategias de localización de «serious games»: factores paratextuales y metatextuales», cuya autora es la profesora doctora de la Universidad de Granada Christina Lachat-Leal, introduce al lector en los distintos sectores en los que están presentes este tipo de juegos. Hace especial énfasis en el crecimiento de la demanda, lo que denota una necesidad tanto presente como futura de localizaciones e investigaciones específicas sobre los serious games. A través de una demostración de sus características, entre las cuales se incluyen los procesos de desarrollo y localización, la autora delimita los factores paratextuales y metatextuales de los juegos. Pretende así hallar problemas de localización relacionados con la elección de las estrategias de traducción. La autora considera que el traductor o traductora debería conocer los distintos actores, etapas y procesos de desarrollo y localización de dichos juegos y dominar estrategias cognitivas de organización y análisis creativo de la información. Esto le permitirá, asegura, establecer conexiones contextuales en la localización. Ya que este tipo de juegos se caracteriza por una dualidad de objetivos y por su interacción con el usuario, Lachat-Leal explica que la paratextualidad alcanza su proceso de creación, que es donde se centraliza la información necesaria para solventar una posible descontextualización al traducir estos productos.

En el capítulo «El diálogo transcultural de Dark Souls III entre oriente y occidente a través del Pico del Archidragón», del doctor Adrián Suárez Mouríño, se proporciona un análisis de la transculturalidad presente en dicho videojuego, desde sus reglas hasta su diversidad temática. Como punto de partida, se desglosa un juego de JRPG japonés, utilizado como ejemplo paradigmático, y sus interconexiones occidentales. A partir de la idea del diálogo existente entre los distintos géneros de los juegos, el autor establece que la creación de estos se produce de manera híbrida, pues en ella intervienen diversas culturas, países y géneros. Un ejemplo es la presencia de elementos de la filosofía budista en un ambiente arquitectónico bizantino europeo, identificados gracias a diversos símbolos adaptados; otro, la transculturalidad que se percibe al releer y traducir. En un trabajo realizado a partir de enunciadores homodiegéticos del narrador, Suárez Mouríño establece cómo los elementos que constituyen la diégesis llegan al jugador y cómo este la percibe al interactuar con el juego.

Las profesoras Tereza Afonso y Sílvia Araújo abordan un tema igualmente empírico en su capítulo «Retos de la traducción de patrones de punto en la era digital». Su estudio se centra en

el tricot, un arte milenario cuya popularidad está resurgiendo gracias a internet y la contemporaneidad de las actividades manuales, ya sean un pasatiempo, una terapia, un trabajo o una forma más de expresión. Esta investigación, fomentada a través de blogs, YouTube y las redes sociales, pretende, según indican las autoras, compensar ciertas carencias existentes en los estudios de géneros y patrones de puntos de tricot, que probablemente no se hayan mencionado en estudios lingüísticos y traductológicos previos. Traducir un material tan específico no es tarea fácil; por ello, Afonso y Araújo inciden en la importancia de trabajar con herramientas auxiliares de traducción, así como de conocer la terminología específica relativa a una práctica ancestral que la tecnología, bien por sus herramientas, medio de divulgación o búsquedas terminológicas, ha permitido que sea denominada contemporánea.

El décimo capítulo del libro viene de la mano de las profesoras doctoras de la Universidad de Deusto Estibaliz Linares Bahillo, Iratxe Aristegui Fradua, Usue Beloki Maraño, Raquel Royo Prieto y Maria Silvestre Cabrera, y lleva el título de «Familias y profesorado ante el uso(s) de las TRIC de la población adolescente». En él se evalúan el uso de las Tecnologías de Relación, Información y Comunicación (TRIC) y la manera de educar a los adolescentes en este medio tecnológico, que también implica a las familias y el profesorado. En un entorno culturalmente marcado por el mundo digital, las tecnologías se muestran como elementos clave a la hora de socializar, y también en la autoestima y la construcción de género de adolescentes cuyo nacimiento y crecimiento está ligado a la tecnología. Canales como YouTube, redes sociales y videojuegos presentan códigos y patrones de comportamiento que interfieren en las relaciones y en la propia identificación de los jóvenes, lo que puede originar conflictos en los ámbitos familiar y educativo. Esto hizo que las autoras decidieran investigar el comportamiento de estos agentes que, al no ser nativos digitales, presentaban un desconocimiento, inaccesibilidad, falta de acción y control en el uso de las tecnologías por parte de los adolescentes. El proceso de formación del ser humano y su adquisición de conocimiento viene guiado por la tecnología, por ello este capítulo pretende mostrar posibles formas de actuar de las familias y el profesorado. Estos participantes en los estudios realizados eran de origen vasco.

Con el fin de reproducir el diálogo entre la cultura y la tecnología, la traductora Marta Villanueva Sabucedo presenta una investigación titulada «La representación cultural a través de la saga «Persona»», en la que defiende que en toda traducción y localización de un videojuego existe un componente cultural y que, por tanto, es

relevante evaluar en qué medida está presente, su necesidad de adaptación y su correcta localización en el proceso de traducción. A través de la cultura, este capítulo analiza los referentes, la forma de los elementos y objetos presentes en el juego *Persona*⁴ y muestra la necesidad de una correcta adaptación cultural para que estos juegos puedan gozar de inclusión en los distintos mercados.

El libro concluye con el capítulo de la investigadora brasileña de la Universidade de Campinas, Samira Spolidorio, «(Para)translation teaching and the need for critical reflection in translator education». En él se incide en la necesidad de formación del (para)traductor en un entorno cada vez más tecnológico y digital, perspectiva ya comentada en capítulos anteriores. La autora menciona que algunos traductores profesionales tienden a percibir la traducción desde una perspectiva limitada al nivel empírico, lo que les impide valorar los niveles sociológicos y discursivos de la paratraducción. De ahí la necesidad de crear cursos dirigidos a traductores y estudiantes que enfoquen la paratraducción en su totalidad para que las traducciones alcancen nuevos niveles cualitativos y los académicos mejoren su pensamiento crítico respecto a su futuro profesional. A través de ejemplos extraídos de los programas y guías docentes de los estudios en Traducción de grado y posgrado de la Universidade de Vigo, Spolidorio insiste en la importancia de la teoría en la práctica profesional, al igual que destaca varias alternativas que fomentan el pensamiento crítico y autónomo sobre la traducción en sí misma. Hace especial énfasis en la paratraducción como herramienta metodológica de análisis y aplicabilidad empírica.

Se recomienda encarecidamente la lectura de este libro a todas aquellas personas interesadas en el mundo de la traducción y la tecnología. A través de estos capítulos se percibe la búsqueda del sentido crítico, al igual que una visión amplia al tiempo que meticulosa de la labor del (para)traductor que, incansablemente, conecta conocimiento, mundos y personas.

MORGANA APARECIDA DE MATOS
Universidade Federal de Santa Catarina,
Florianópolis, Brasil

NOTAS

1. Ninja Theory (2018): *Hellblade: Senua's Sacrifice*.
2. POLLACK, S. (2005): *La intérprete*, Reino Unido.
3. GIRAULT, J. (1965): *El gendarme en Nueva York*, Francia.
4. PERSONA 5 (2016): Atlu.

YUSTE FRÍAS, José et GARRIDO VILARIÑO, Xoan Manuel, eds. (2022): *Traducción & Paratraducción I. Líneas de investigación*. Berlin: Peter Lang, 336 p.

Traducción & Paratraducción I. Líneas de investigación est le premier titre d'une série de volumes publiés grâce au financement du Programme doctoral international T&P de l'Université de Vigo dans la collection «Studien zur Romanischen Sprachwissenschaft und Interkulturellen Kommunikation» [«Études sur la linguistique romane et la communication interculturelle»] des éditions Peter Lang, dirigée par Gerd Wotjak, José Juan Batista Rodríguez et Dolores García-Padrón. Cet ouvrage collectif comporte quinze chapitres et vise à justifier la pertinence de la notion de *paratraducción* et à sensibiliser à la diversité de ses champs d'application dans le domaine de la traduction et de l'interprétation.

Le terme *paratraduction* forgé par José Yuste Frías ouvre de nouvelles perspectives théoriques, didactiques et professionnelles en établissant un lien entre théorie et pratique de la traduction et de l'interprétation. Ce terme a donné lieu à la fondation du Groupe de recherche Traduction & Paratraduction (T&P) à l'Université de Vigo en 2005. La notion de *paratexte* du théoricien français Gérard Genette est à l'origine du terme traductologique de *paratraduction* qui préconise, d'une part, la prise en compte des dispositifs paratextuels du texte de départ pour en permettre la compréhension indispensable dans tout processus de traduction ou d'interprétation de qualité et, d'autre part, la participation active du traducteur-interprète à la production des paratextes du texte d'arrivée. Cet ouvrage a donc pour ambition de remédier à une conception de la traduction conçue uniquement et exclusivement comme un transfert entre langues et cultures, en nous invitant à réfléchir sur ce qui se passe dans les marges, en marge et au seuil de la traduction. En paratraduction, la marge comporte à la fois les éléments verbaux et non verbaux (visuels, sonores, voire olfactifs) qui se trouvent autour du texte (soit le *péritexte* selon Genette 1987) et en dehors du texte (soit l'*építexe*) et qui contribuent à construire le sens tant du texte de départ que du texte d'arrivée en accord avec les normes, les croyances et les valeurs de deux sociétés données, celle de départ et celle d'arrivée. La paratraduction redécouvre l'espace liminal où se trouve le traducteur, entre le texte de départ et le texte d'arrivée, pour y (re)construire les différents types de relations transtextuelles entre ces deux textes grâce à leurs paratextes respectifs. La perspective paratraductologique implique ainsi une pratique de la pensée du seuil dans une gymnastique de l'«entre» qui s'impose à chaque démarche stratégique du