

## El sexo como ámbito de especialidad en la traducción

**José Luis Castillo Flores**

jl.castilloflores@gmail.com

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

¿Abarca el temario de las asignaturas impartidas en las universidades españolas la demanda real que precisa el mercado de la traducción? Frente a etiquetas que no parecen corresponderse con los contenidos y denominaciones que apenas encajan en la realidad de la profesión, hay grandes nichos de mercado que permanecen vírgenes en la formación de traductores. Esta ponencia presenta uno de esos huecos, con un estudio de la industria erótico-pornográfica, sus relaciones con el mercado de la traducción y su posible inclusión en estudios universitarios como ámbito de especialidad.

Tras la farmacéutica y la armamentística, la industria del sexo es, en términos generales, la tercera por volumen de negocio. Desde que comenzara la época de recesión económica, es una de las pocas que ha seguido produciendo cuantiosas ganancias. También ha logrado sobrevivir a la piratería con la promoción de contenido de calidad y con la innovación constante. Por ejemplo, en China ya se ha estrenado la primera película pornográfica en 3D, *Sex and Zen: Extreme Ecstasy*, que ha recaudado más dinero que *Avatar* en ese mismo país. La aclamada trilogía de E. L. James, *50 sombras de Grey*, se ha convertido en un fenómeno de la literatura actual, que ha vendido millones de ejemplares por todo el globo en apenas unos meses. El impacto mediático tiene mucho que ver: la gente no lo reconoce pero consume productos comunicativos de contenido sexual constantemente.

## Censura se escribe con «X»

**Sofía del Giorgio Celeri**

sofiadgc@gmail.com

**Luis Álvarez Dato**

luis.aldat@gmail.com

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

La censura es un tema popular en los Estudios de Traducción, aunque normalmente se centra en la literatura y el cine. No obstante, hay otros muchos ámbitos donde se ejerce plenamente, como el cómic y los videojuegos. Esta ponencia presenta un recorrido histórico de la censura en el cómic y también un panorama geográfico de la censura en estos albores del siglo XXI, para ilustrar el modo en que la censura del sexo ha afectado a otros ámbitos de la traducción a lo largo de la historia y el calado de su influencia actual.

Por otro lado, la joven industria de los videojuegos evoluciona a gran velocidad y brinda la posibilidad de estudiar su evolución con mayor detalle que en otros ámbitos de la traducción: cada vez se incluye más contenido sexual, en ocasiones de forma gratuita y a veces para dotar al argumento de un mayor realismo y de una madurez plena. La gran popularidad que han alcanzado los *anime* en Occidente y la emergente producción nipona de videojuegos, impulsada por sus avances tecnológicos, ha abierto un mercado potencial que fusiona el dibujo de corte japonés, muchas veces dentro del género *hentai*, con la producción en la esfera de las videoconsolas. Fenómenos como el *fansubbing* son indicio de su tirón popular. Pero, ¿existe carta blanca en cuanto a la distribución de este contenido?

El estudio de la producción y distribución de contenido sexual por continente arroja datos controvertidos. A pesar de que en algunos territorios ciertas ideologías políticas y religiosas están vetadas estrictamente, la industria del sexo parece no sucumbir plenamente ante la ley.