

ISSN: 1579-9794

## La traducción del texto digital usado como recurso narrativo en las series

### The translation of digital text used as a narrative resource in TV series

ALESSANDRA MATEOS DEL ROSARIO  
alessandra.mateos101@alu.ulpgc.es  
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

ALICIA KARINA BOLAÑOS MEDINA  
alicia.bolanos@ulpgc.es  
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Fecha de recepción: 26/01/22

Fecha de aceptación: 18/04/22

**Resumen:** En los últimos años, la traducción audiovisual ha experimentado un auge considerable, al tiempo que la globalización y las nuevas necesidades de comunicación del siglo XXI han disparado la presencia de diferentes géneros digitales en series y películas. Así, se ha subrayado la necesidad de analizar el lenguaje de las nuevas tecnologías y también su traducción. El objetivo de este trabajo es contribuir a colmar la laguna bibliográfica existente sobre la traducción del texto digital que, en formatos tan variados como mensajes de correo electrónico, redes sociales o chats, se utiliza cada vez más como un recurso narrativo en las películas y series. Hemos recopilado un corpus bilingüe formado por el original en inglés y la versión oficial doblada al español de los diez capítulos de la primera temporada de la serie *You* (Berlanti y Gamble, 2018-2021). Tras analizar tanto la variedad de géneros digitales presentes como los procedimientos de traducción utilizados, hemos detectado que a menudo dichos procedimientos aparecen combinados de forma innovadora y no descrita anteriormente. Este trabajo podrá servir de referencia a los traductores profesionales ante esta nueva situación comunicativa que se está produciendo, del mismo modo que podrá ser utilizado en la clase de traducción a nivel universitario.

**Palabras clave:** Traducción audiovisual, Doblaje, Insertos, Texto digital, Géneros digitales

**Abstract:** In recent years, audiovisual translation has undergone a considerable expansion, and globalization and the new communication needs of the 21st century have promoted the presence of different genres within

movies and series. Therefore, the need to analyze the language of new technologies and also their translation has been underlined. The aim of this study is to help bridge the existing bibliographical gap on the translation of digital text which, in formats as different as e-mails, social networks and chats, is increasingly being used as a narrative resource within films and series. We have compiled a bilingual corpus which includes the original version in English and the dubbed version into Spanish from the ten chapters of the first season of *You* (Berlanti and Gamble, 2018-2021). After analyzing both the variety of digital genres as well as the applied translation strategies, we have noticed that those strategies are often combined in innovative ways that have not been previously described. This paper may be used as a reference for professional translators in this new situation that is emerging and also in the translation class at university.

**Keywords:** Audiovisual translation, Dubbing, Captions, Digital text, Digital genres

#### INTRODUCCIÓN

El crecimiento actual de la demanda de traducción audiovisual se debe tanto a la revolución digital como a la globalización, procesos que, al mismo tiempo, han contribuido a la aparición de nuevas plataformas de *streaming* que requieren del doblaje y subtitulado. Por un lado, el hecho de que existan dispositivos móviles tales como tabletas y teléfonos inteligentes, cuyas funciones incluyen la posibilidad de ver películas o series en cualquier parte y al instante, ha favorecido también este auge. Por otro lado, la omnipresencia de la tecnología en nuestra vida cotidiana ha disparado la utilización de diferentes géneros digitales como recurso narrativo en series y películas. Se trata de textos provenientes de móviles, ordenadores, *apps*, redes sociales, etc. De la misma forma, podemos afirmar que dichos géneros digitales también se han transformado en los últimos años, como se aprecia al comparar el formato de los ya casi obsoletos SMS que aparecían en pantalla en la década de los noventa, con el de las aplicaciones de mensajería instantánea actuales.

Asimismo, es relevante mencionar que este tipo de insertos suele aparecer con gran frecuencia en películas o series dirigidas a un público joven o adolescente. Los datos recopilados en el proceso de selección del corpus de esta investigación parecen sugerir que hay suficientes ejemplos que nos permiten afirmarlo así, tales como los productos estadounidenses *To All the Boys I've Loved Before* (Johnson, 2018), *The Half of It* (Wu, 2020), *Desperados* (Rapoport, 2020) o *Never Have I Ever* (Kaling y Fisher, 2020-2021); o las series españolas *Élite* (Montero y Madrona, 2018-2022) o *Valeria* (Castaño, 2020-2021).

Los objetivos principales de este estudio son dos: mostrar la variedad de géneros digitales que están cada vez más presentes en los productos audiovisuales —en particular, en las series— y analizar los diferentes procedimientos aplicados en su traducción para doblaje. Para llevar a cabo el estudio, hemos recopilado un corpus bilingüe de los textos audiovisuales originales en inglés y sus versiones oficiales dobladas en español, destinadas para España, de los diez capítulos de la primera temporada de la serie *You* (Berlanti y Gamble, 2018-2021).

## 1. MARCO TEÓRICO

Tras caracterizar brevemente la traducción audiovisual y el doblaje, introduciremos la traducción de los géneros digitales usados como recurso narrativo en los productos audiovisuales, así como los principales rasgos propios del lenguaje utilizado en ellos.

### 1.1 *La traducción audiovisual y el doblaje*

El desarrollo de Internet y las nuevas necesidades que han surgido a causa del constante cambio tecnológico han influido en muchos ámbitos, entre ellos, el sector de la traducción audiovisual, una práctica que se remonta a los orígenes del cine (Díaz Cintas, 2009). Así pues, la traducción audiovisual se refiere a la realizada para «cine, televisión o vídeo, de textos audiovisuales de todo tipo (películas, telefilmes, documentales, etc.) en diversas modalidades: voces superpuestas, doblaje, subtitulación e interpretación simultánea de películas» (Hurtado Albir, 2011, p. 77). A esta definición cabría añadir también la traducción de los productos multimedia y los videojuegos (Mayoral Asensio, 2001).

Entre los rasgos o características esenciales de la traducción audiovisual destaca la simultaneidad de elementos verbales y no verbales, es decir, la presencia de imagen, código lingüístico tanto oral como escrito, y sonidos (música o efectos de sonido). Por consiguiente, la traducción audiovisual comprende la mezcla de al menos dos canales de comunicación y varios códigos de significación (lingüístico, musical, iconográfico, fotográfico, de planificación, etc.), que dan sentido al producto audiovisual. En palabras de Chaume Varela (2001, p. 78):

La interacción de todos estos códigos singulariza la potencialidad semántica del texto audiovisual y su textura, es decir, no solo las estructuras narrativas dotan de significado al texto, sino que las convenciones mediante las que se construyen esas estructuras narrativas ocupan un papel tan, o más, preponderante como la narración en sí misma.

Si bien el elemento visual —el que permanece inalterado— está formado por varios códigos, es el gráfico en sí (títulos, didascalias, textos y subtítulos) el que más nos interesa en este trabajo (Castro Roig, 2001). También forman parte del elemento visual el lenguaje iconográfico, y los códigos fotográficos, de planificación, de movilidad y los sintácticos o de montaje.

Por su parte, el canal acústico incluye el código lingüístico, considerado el predominante, ya que sin él «no hablaríamos de traducción y ni siquiera nuestra disciplina se ocuparía de las transferencias de textos audiovisuales entre distintas culturas» (Chaume Varela, 2001, p. 78). Este código puede pertenecer a un modo oral espontáneo o un modo no espontáneo/prefabricado, es decir, un discurso elaborado de forma escrita pero que ha de parecer oral y espontáneo (Hurtado Albir, 2011, pp. 77-78). En el canal acústico también se incluyen los códigos paralingüísticos, musical, de efectos especiales y de colocación de sonido (Bartoll Teixidor, 2016, p. 15).

Entre las distintas modalidades de traducción audiovisual que existen, las más extendidas y las que tuvieron un origen más temprano son el doblaje y la subtitulación (Martínez Sierra, 2012). En este caso, nos centraremos en el doblaje, una modalidad donde el contenido visual por regla general permanece inalterado mientras que el texto oral original se sustituye por otro traducido en la lengua meta (Hurtado Albir, 2011, p. 78); si bien es cierto que, gracias a las enormes posibilidades que ofrecen hoy en día la digitalización ligada a las nuevas tecnologías y la transcreación, en muchas ocasiones la imagen también se puede manipular para adaptarla a la cultura meta, hecho que en la actualidad ha quedado patente en las versiones dobladas de géneros muy diversos, desde el cine de autor a las películas de animación, sin olvidar las series de televisión (Reyes Lozano y Chaume Varela, 2021, p. 46; Fox, 2017).

El doblaje se rige por una serie de parámetros que deben respetarse: sincronía labial o fonética, sincronía cinésica, isocronía, diálogos creíbles y realistas, coherencia entre imágenes y texto, lealtad en la traducción, y buena calidad de sonido y de interpretación (Chaume Varela, 2007). En términos generales, el cumplimiento de todas estas normas da como resultado un buen doblaje, aunque no se ha establecido una normativa profesional al respecto, al menos en España (Marzà i Ibàñez *et al*, 2013, p. 35).

En primer lugar, es muy importante lograr una sincronía visual en pantalla para «naturalizar el texto audiovisual traducido, de modo que el espectador no perciba que lo que está viendo en pantalla es una traducción» (Chaume Varela, 2005, p. 145). Para ello, es necesario que exista coherencia

entre los diálogos de los personajes, por una parte, y la articulación bucal de los actores en pantalla (sincronía labial) y los movimientos corporales (sincronía cinésica), por otra. Además, para lograr la isocronía, es posible que haya que acortar el diálogo doblado, sustituir ciertas palabras por otras más cortas o incluso omitirlas por completo (Bosseaux, 2018, p. 51).

El contenido, la forma, la función y el efecto de la traducción de las versiones dobladas debe ser el mismo que el de la verdadera historia (Chaume Varela, 2007); si bien para los defensores de la teoría del escopo, como Hurtado de Mendoza (2009, p. 75), el objetivo de la traducción audiovisual no es preservar la forma del texto original, sino lograr el mismo resultado, pero en un público con un trasfondo cultural diferente. Para conseguir dicho efecto muchas veces se necesita ingenio por parte del traductor, quien en esos casos puede optar por domesticar el texto.

### 1.2 *Los códigos gráficos o insertos y su traducción*

En la traducción audiovisual, nos podemos encontrar con códigos gráficos o insertos que forman la «materia de la expresión fílmica que constituye, junto con la imagen gráfica en movimiento, el componente visual del cine» (Chaves García, 2000, p. 61). Dichos insertos se refieren a la «información verbal visual, es decir, la que aparece en pantalla» (Bartoll Teixidor, 2016, p. 30). Entre esos insertos destacan: los intertítulos o didascalías (que integran todo lo que presentan las imágenes y provienen del cine mudo); los títulos (que aparecen al principio y al final de un texto audiovisual); los subtítulos (o textos añadidos a las imágenes); y otros textos varios, tales como cartas, noticias de periódico, etc. (Chaume Varela, 2004, pp. 282, 285, 288, 290).

En el caso del doblaje, los insertos pueden traducirse con subtítulos en la parte inferior del plano; también puede sustituirse el texto origen por uno nuevo en la lengua meta; traducirse y emitir su traducción mediante una voz en *off*; o no traducirse y dejar el texto en la lengua origen (Chaume Varela, 2004, p. 283). A diferencia de la modalidad de subtítulo, en la que los códigos gráficos solo ofrecen la posibilidad de subtitularse si las condiciones lo permiten, vemos cómo, en el doblaje, el abanico de posibilidades es más amplio. En consecuencia, la manipulación del texto puede ser mayor en este último.

#### 1.2.1 La traducción de los géneros digitales usados como recurso narrativo en los productos audiovisuales

A lo largo de los últimos años, los cineastas han intentado reflejar la realidad de la sociedad tecnológica en que vivimos, en la que nos movemos constantemente entre diferentes flujos de información (Johnston, 2014),

mediante la inclusión de texto diegético en pantallas de ordenadores, teléfonos inteligentes, tabletas, etc. (Hardy, 2014).

Mostrar la información digital en pantalla de una forma inteligente e informativa ha pasado de ser una dificultad añadida a convertirse en una nueva frontera del lenguaje cinematográfico (Hardy, 2014). Más allá de enfocar la pantalla de un dispositivo digital para mostrar la información que contiene, han ido apareciendo otras formas que funcionan mejor tanto a nivel visual como a nivel de comprensión; tal es el caso de los mensajes que se inscriben directamente en la pantalla, una convención formal implantada hace más de una década y cuyo uso se ha multiplicado recientemente. Entre los motivos de su éxito se encuentran su bajo coste, al reducirse el número de primeros planos de teléfonos y otros dispositivos que se deben grabar; su eficacia, al disminuir el tiempo de permanencia del dispositivo en pantalla y poder prescindir de una fuente de letra demasiado grande e inusual; y su elegancia, al resultar una solución a menudo más estética que permite seguir a los actores ininterrumpidamente (Zhou, 2014).

Los géneros digitales son categorías semióticas que permiten a nuestro sistema cognitivo reconocer y comprender ciertos actos comunicativos que requieren del medio digital (y, por lo general, también de Internet), y que proporcionan un acercamiento mayor entre autor y receptor (Beghtol, 2000; Kwasnik *et al.*, 2001; Bolter, 1991). Los géneros digitales se caracterizan por su flexibilidad, y por la facilidad con que se pueden actualizar. Su inmediatez constituye también otra característica definitoria que favorece su idoneidad como recurso narrativo en los productos audiovisuales. Por ejemplo, en el caso de Internet, el receptor se acerca al rol de autor, no solo mediante la creación de nuevos mensajes digitales, sino también mediante la toma de decisiones que implica seleccionar una realización textual concreta a partir de la ingente oferta de diferentes nodos de información (Bolter, 1991).

La inclusión de estos recursos narrativos, independientemente de su naturaleza, constituye una dificultad añadida para la traducción del producto audiovisual que está propiciando la aparición de soluciones de traducción innovadoras, si bien apenas ha sido investigada hasta el momento. Por un lado, esto puede deberse a que la traducción de los códigos gráficos no ha despertado tampoco, tradicionalmente, gran interés en la comunidad académica. Por el otro, la relativa recencia de este fenómeno puede haber contribuido también en cierta medida a este hecho.

Al analizar la variación lingüística en el doblaje de *Jane the Virgin* (Urman, 2014-2019), García Osorio y Bolaños Medina (2018) abordaron cómo el texto digital en inglés que reproducía una conversación por chat entre

los dos protagonistas tal y como aparecería en la pantalla del móvil, es decir, en su formato gráfico original de burbujas, dio lugar a dos soluciones de traducción diferentes según la plataforma de comercialización de este producto audiovisual. Mientras en la destinada a Canal Plus Series se sustituyó el TO (texto origen) inglés por su traducción al español en cada burbuja, conservando así idéntico el formato, en la versión que se ofreció en la plataforma Netflix se optó por subtítular al español el texto de forma convencional, sin alterar el código gráfico, al tiempo que aparecían las burbujas del chat con el TO en pantalla. Tal y como argumentan las autoras, resulta plausible que esta plataforma haya optado por dicha solución de traducción porque, cuando se traduce a múltiples idiomas diferentes, puede resultar más sencillo (y quizá también económico) alterar en la menor medida posible el soporte visual, de forma que el usuario pueda seleccionar el audio en el idioma que desee; así, se evitan posibles interferencias lingüísticas con las potenciales versiones traducidas del texto digital que aparece en las burbujas de diálogo en pantalla. Se trataría así de un fenómeno similar al que sucede en muchos proyectos de localización de *software*. Si bien esta solución práctica podría no resultar del todo satisfactoria para los receptores de la versión doblada. En palabras de García Osorio y Bolaños Medina (2018, p. 100):

Aunque se puede apreciar que el texto que aparece en cada burbuja se compone de frases o expresiones breves, dada la rapidez con que aparecen en pantalla, su subtítulado resulta algo engorroso porque el público debe mover la vista del inserto en inglés al subtítulo para comprobar cuál de los personajes está hablando. Esto es así porque a menudo un mismo personaje envía dos mensajes seguidos y el código de color propio de las conversaciones de mensajes de texto o chat que facilita percatarse de ello con facilidad no se incorpora en los subtítulos.

Este hecho ha llevado a las autoras (García Osorio y Bolaños Medina, 2018, p. 104) a constatar «el mejor funcionamiento y la mayor inmediatez que se producen al integrar la traducción de dicho texto en el propio formato original, es decir, sustituyendo perfectamente el original en inglés por texto, frente al uso del subtítulado convencional».

### 1.3 *Características principales del lenguaje de los géneros digitales*

El lenguaje utilizado en los géneros digitales difiere en cierta medida del propio de los géneros impresos; la principal diferencia es que el lenguaje que se emplea en los primeros es más informal que el propio de estos últimos. Los usuarios de redes sociales o aplicaciones de mensajería instantánea, en particular los jóvenes, han creado su propio tipo de escritura, que, a su vez, ha ido evolucionando a lo largo de los años.

Así, se utilizan las formas compactas y las elipsis para hacer la comunicación más fácil y rápida, siendo la brevedad de los enunciados una característica definitoria de las conversaciones mantenidas mediante medios electrónicos (Yus, 2001). Para incrementar la concisión del discurso, a veces se eliminan las vocales o se utilizan letras individuales; por ejemplo, «u» en vez de *you* o «r» en lugar de *are*, en el caso del inglés. Estas expresiones se utilizan muy comúnmente y su comprensión requiere intuición, al igual que sucede con otras muchas abreviaturas que han surgido en los últimos años en inglés (por ejemplo, RT para «retuit») y que se han importado en su formato original en otros idiomas como el nuestro (Posteguillo Gómez, 2003). Se trata de un mecanismo que no solo permite ahorrar esfuerzo, sino que contribuye también a reforzar la complicidad entre los interlocutores (Belda Medina, 2003). Por otra parte, al eliminar los apóstrofes en las contracciones (*im, dont, cant...*) y eliminar la puntuación, también se gana tiempo para una emisión más rápida de los mensajes (Danesi, 2018).

Asimismo, al predominar el canal visual frente al auditivo, y dadas las dificultades experimentadas por los interlocutores de los géneros digitales para reproducir gráficamente ciertos aspectos paralingüísticos que contribuirían a contextualizar la conversación (tales como la entonación, el tono de voz, etc.), se suele recurrir a la innovación tipográfica; por ejemplo, la repetición y combinación excesivas de ciertos signos de puntuación, al uso de mayúsculas para enfatizar el discurso (como si se alzara la voz), o a la repetición de ciertas letras para enfatizar determinadas partes del enunciado (Yus, 2001; Heath, 2018). El uso de *emojis* en este tipo de textos constituye también una de las características más destacadas que permite expresar emociones de una forma más visual (Danesi, 2018).

## 2. METODOLOGÍA

Nuestro objeto de estudio es la serie *You* (Berlanti y Gamble, 2018-2021), que se caracteriza por incorporar una gran variedad de géneros digitales como recurso comunicativo en cada uno de los capítulos. Hemos analizado las versiones original y doblada al español para nuestro país de los diez capítulos de la primera temporada, lo que representa un total de 7 horas y 33 minutos de metraje.

*You* es un *thriller* psicológico basado en el libro homónimo de Caroline Kepnes (2014). No obstante, con dos temporadas que han cosechado una audiencia de más de 40 millones de espectadores (Garzón, 2019) y una nueva en preparación, *You* es una de las series de mayor éxito de Netflix.

La serie nos lleva por las calles de Nueva York para presentarnos a un joven y obsesivo Joe Goldberg (Penn Badgley) que trata de conquistar a Beck (Elizabeth Lail), una estudiante y aspirante a escritora. Con ayuda de Internet

y las nuevas tecnologías, Joe indaga en la vida privada de Beck y construye una falsa personalidad para acercarse a ella. La actitud obsesiva de Joe va en aumento mientras se deshace de todos los obstáculos que se interponen en su relación con la excusa de que lo hace por el bien de Beck.

Una de las claves del éxito de esta ficción reside en su trama, ya que más allá del estereotipado «chico conoce a chica y se enamoran», aborda el control en las redes sociales y la necesidad de estar continuamente conectados. Otro de los atractivos de esta propuesta se halla en la narración desde el punto de vista del acosador, que nos hace adentrarnos en su mente perturbada para conocer sus sentimientos y deseos y advertir el peligro de compartir información sobre nosotros en las redes sociales (Ayala, 2019).

Tras elaborar un listado de todas las capturas de pantalla en las que hemos identificado texto digital, hemos recopilado la siguiente información: temporada; episodio; TCR (*Time Code Reader*) y duración del texto digital en pantalla; medio digital utilizado (red social, buscador de Internet, correo electrónico, página web, etc.); texto estático o dinámico (a veces se ve cómo los personajes están escribiendo el mensaje en ese mismo momento y el texto va apareciendo poco a poco en pantalla); posición del fragmento de género digital en pantalla (completa o primer plano); texto original y texto doblado; y procedimiento de traducción empleado.

Hemos contabilizado como capturas de pantallas diferentes y, por tanto, procedimientos de traducción y apariciones de géneros digitales también diferentes, aquellos momentos en los que la cámara enfoca una parte distinta de una misma captura en la que aparece otra información. Los textos que van apareciendo poco a poco en pantalla, como es el caso de las burbujas flotantes, también han sido contabilizados de esa misma forma. Por el contrario, los textos que aparecen al mismo tiempo en una misma captura se han considerado una sola captura de pantalla, así como un solo uso de determinado procedimiento de traducción o una sola aparición de determinado género digital. De esta forma, ante la necesidad de adoptar un criterio unificador al respecto para los fines de nuestra investigación, hemos querido dar prioridad al desplazamiento del foco de atención del espectador, tal y como ha sido planificado en el producto audiovisual para facilitar la comprensión de la trama.

### 3. RESULTADOS

Para llevar a cabo el estudio y mostrar evidencias de la gran variedad de géneros digitales que están presentes en la serie, así como los diferentes procedimientos aplicados para su traducción, hemos recopilado resultados cualitativos y resultados cuantitativos.

### 3.1 Resultados cualitativos

Los resultados de carácter cualitativo que se derivan de este estudio, y que responden a las cuestiones de investigación, se resumen a continuación.

#### 3.1.1 Procedimientos de traducción utilizados

Ilustramos a continuación los procedimientos de traducción utilizados, así como aquellos casos que resultan de mayor interés, ya sea por su complejidad o por otros aspectos que, de alguna manera, han dado lugar a un resultado final no exento de ciertos problemas.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	1
<b>Tcr:</b>	7:40
<b>Duración en pantalla:</b>	2s
<b>Medio digital:</b>	Tumblr.
<b>Texto dinámico o estático</b>	dinámico.
<b>Posición en pantalla:</b>	completa.
<b>Versión original:</b>	Through thick and thin... and family events. @Clyde0283 and @AnyaB90 are getting me through this holiday season #supportwhenitcounts #family
<b>Versión doblada al español:</b>	[...] Un hermano llamado Clyde y una hermana, Anya.
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Voz en <i>off</i> del personaje que lee el texto (Joe).

#### Ejemplo 1: Voz en *off*

En la escena representada en el Ejemplo 1, Joe descubre en un blog que Beck tiene un hermano y una hermana, información que aparece subrayada y también resaltada en pantalla mediante las palabras *brother* y *sister*. El hecho de que Joe haya mencionado mediante una voz en *off* esa información, y que sintetice los datos importantes para el receptor, hace innecesaria la subtitulación del texto en sí.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	1
<b>Tcr:</b>	9:18

<b>Duración en pantalla:</b>	4s
<b>Medio digital:</b>	Twitter.
<b>Texto dinámico o estático</b>	dinámico.
<b>Posición en pantalla:</b>	primer plano.
<b>Versión original:</b>	To everyone out there chasing their dreams, don't give up. And in the meantime, Mac N Cheese!
<b>Versión doblada al español:</b>	[Traducción mediante inserto] A TODOS LOS QUE PERSEGUÍS VUESTROS SUEÑOS, NO OS RINDÁIS. Y MIENTRAS TANTO: ¡MACARRONES CON QUESO! [Voz en <i>off</i> ] Para todos los que estáis ahí fuera persiguiendo vuestros sueños, no os rindáis. Y mientras tanto: ¡macarrones con queso!
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Traducción mediante inserto, voz en <i>off</i> del personaje que escribe el texto (Beck).

#### Ejemplo 2: Traducción mediante inserto y voz en *off*

En la escena representada en el Ejemplo 2, se ve cómo Beck escribe un tuit desde su móvil y el mensaje va apareciendo poco a poco en pantalla en el idioma original. Para traducirlo, se ha optado por un inserto combinado con la voz en *off* de la propia Beck.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	1
<b>Tcr:</b>	9:23
<b>Duración en pantalla:</b>	1s
<b>Medio digital:</b>	Twitter.
<b>Texto dinámico o estático</b>	estático.
<b>Posición en pantalla:</b>	primer plano.
<b>Versión original:</b>	To everyone out there chasing their dreams, don't give up. And in the meantime, Mac N Cheese!
<b>Versión doblada al español:</b>	—

<b>Procedimiento utilizado:</b>	Sin traducción.
---------------------------------	-----------------

### Ejemplo 3: Sin traducción

En la escena del Ejemplo 3, se ilustra un caso en el que se opta por la no traducción. Joe lee desde su móvil el tuit de Beck del Ejemplo 2. Dado que ha pasado muy poco tiempo desde la aparición en pantalla de ese ejemplo con su respectiva traducción (5s), en este caso parece innecesario traducirlo. Además, la corta duración del inserto en pantalla dificultaría la lectura en el caso de subtitularse, ya que en esta ocasión se muestra el mensaje todo de una vez, de forma estática. Al mismo tiempo, si se hubiera optado por la voz en *off*, la traducción habría tenido que ajustarse en gran medida para que a los actores de doblaje les diera tiempo de leer con comodidad.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	1
<b>Tcr:</b>	26:59
<b>Duración en pantalla:</b>	2s
<b>Medio digital:</b>	aplicación de mensajería instantánea.
<b>Texto dinámico o estático</b>	dinámico.
<b>Posición en pantalla:</b>	primer plano.
<b>Versión original:</b>	Beck: Need to see you tonight.
<b>Versión doblada al español:</b>	Beck: Necesito verte esta noche.
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Imagen reemplazada por otra con texto traducido, voz en <i>off</i> del personaje que escribe el texto (Beck).

### Ejemplo 4: Imagen reemplazada y voz en *off*

En el mensaje del Ejemplo 4 no solo se ha utilizado la voz en *off* de Beck sino que también, gracias a la tecnología, se ejemplifica uno de los recursos más utilizados: la imagen ha sido reemplazada por otra con texto traducido al español. De esta manera se respeta el formato de la imagen original de la serie, lo cual aporta mayor naturalidad e inmediatez, además de facilitar la comprensión a los receptores. Cabe mencionar que, en la versión para nuestro país, dicho texto aparece de forma predeterminada solo en español.

En la versión original se puede observar, además, una característica propia del lenguaje que se emplea en los géneros digitales y que no se ha reflejado en la versión doblada: la elipsis del sujeto antes del verbo *need*. Esa

falta de ciberlenguaje en la versión traducida, y que se repite en varias ocasiones, nos hace pensar que, en el momento de realizar la traducción, los traductores desconocían la manera en la que se iba a utilizar su texto meta. De haber sabido que la versión doblada iba a aparecer en formato digital, es decir, reemplazando a la original en una captura de pantalla de ordenador o móvil, quizá habrían podido experimentar en mayor medida con el texto y aproximarse así al lenguaje utilizado en las redes.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	1
<b>Tcr:</b>	27:38
<b>Duración en pantalla:</b>	3s
<b>Medio digital:</b>	aplicación de mensajería instantánea.
<b>Texto dinámico o estático</b>	estático.
<b>Posición en pantalla:</b>	completa.
<b>Versión original:</b>	Beck: Wow. Just met a human male who actually reads. Alert the media. Beck: What if it's finally time for me to date someone good for me? Lynn: More deets, Beck! Annika: Is he hot?!
<b>Versión doblada al español:</b>	Beck: Increíble, acabo de conocer a un hombre al que le gusta leer. [...]
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Voz en <i>off</i> del personaje que escribe el texto (Beck)

#### **Ejemplo 5: Voz en off**

En la traducción de la escena del Ejemplo 5, se produce una incoherencia. Joe espía desde su ordenador los mensajes que se intercambian Beck y sus amigas. Sin embargo, en este caso no se ha reemplazado la imagen por la versión traducida, quizá porque los mensajes no han aparecido en burbujas flotantes, sino que la cámara ha enfocado a la pantalla de un ordenador. No obstante, en la primera parte del mensaje de Beck, se emplea la voz en *off* traducida al español del propio personaje. Asimismo, estos mismos mensajes van a aparecer segundos más tarde traducidos, por lo que se podría aducir que la aparición del texto en español en la captura de pantalla anterior no era indispensable. Sin embargo, la verosimilitud del doblaje del producto audiovisual se ha visto, en cierta

medida, dañada a los ojos del espectador, al que le cuesta creer cómo los mensajes que acaba de leer en la captura de pantalla en un idioma aparecen segundos más tarde en otro en el mismo medio.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	1
<b>Tcr:</b>	27:42
<b>Duración en pantalla:</b>	6s
<b>Medio digital:</b>	aplicación de mensajería instantánea.
<b>Texto dinámico o estático</b>	estático.
<b>Posición en pantalla:</b>	primer plano.
<b>Versión original:</b>	Beck: Wow. Just met a human male who actually reads. Alert the media. Beck: What if it's finally time for me to date someone good for me? Lynn: More deets, Beck! Annika: Is he hot?!
<b>Versión doblada al español:</b>	[Imagen reemplazada por otra con texto traducido, voz en <i>off</i> ] Beck: [...] Avisad a los medios [Imagen reemplazada por otra con texto traducido] Beck: ¿Y si ya es hora de salir con alguien que me convenga? Lynn: ¡Más detalles, Beck! Annika: ¿Está bueno? 😊
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Imagen reemplazada por otra con texto traducido, voz en <i>off</i> del personaje que escribe el texto (Beck)

#### **Ejemplo 6: Imagen reemplazada y voz en *off***

En el Ejemplo 6, los mismos mensajes del caso anterior sin traducir en la pantalla del ordenador, ahora aparecen traducidos en burbujas y, a diferencia de los ejemplos anteriores en los que esto ya ocurría, esta vez figuran también las caras de las diferentes interlocutoras en pantalla. Asimismo, la voz en *off* del ejemplo anterior continúa hasta terminar de leer su segundo mensaje. Otra vez, gracias a la tecnología, se han podido reemplazar las burbujas con texto en inglés por su traducción en español. El

breve período de tiempo entre un inserto y otro (4s) también hace innecesaria la traducción de los mensajes anteriores. Pero, una vez más, desde el punto de vista del receptor, se advierte una falta de coherencia patente en cuanto al uso de la lengua original y de la lengua meta se refiere, que parecen alternarse de forma aleatoria.

Hay que mencionar que, en la traducción de uno de los mensajes de Annika, se ha añadido un *emoji* que no aparece en el original y que, sin embargo, resulta muy verosímil en este contexto y consigue compensar en parte el sentido del signo de admiración usado justo detrás del de interrogación en la versión original («?!»). El uso de *emojis* constituye una característica propia del lenguaje de Internet, con el que la sociedad actual se ha familiarizado en grado extremo. En este caso, se podría considerar que se trata de una sobretraducción, puesto que se añade información visual relevante que no está explícitamente presente en el original.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	6
<b>Tcr:</b>	35:35
<b>Duración en pantalla:</b>	2s
<b>Medio digital:</b>	aplicación de mensajería instantánea.
<b>Texto dinámico o estático</b>	estático.
<b>Posición en pantalla:</b>	primer plano.
<b>Versión original:</b>	ELIJAH: They want to meet you asap Candy--it's really happening I'm chilling the champers get yr butt over here 
<b>Versión doblada al español:</b>	ELIJAH – QUIEREN CONOCERTE YA CANDY – ESTÁ PASANDO DE VERDAD
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Traducción mediante inserto.

#### Ejemplo 7: Traducción mediante inserto

En el Ejemplo 7, se aprecia cómo los mensajes instantáneos se han traducido mediante insertos, a diferencia del procedimiento seguido en el Ejemplo 5, en el que la cámara también ha enfocado a la pantalla. No obstante, solo se han traducido los dos primeros mensajes, quizás por el poco

tiempo que aparecen en pantalla (2s) o por su grado de relevancia. Resulta plausible que se haya empleado este método, ya que figuran en un primer plano y es la única vez que aparecen estos mensajes. En este caso aparecen en inglés ciertos rasgos del ciberlenguaje que no se reproducen en nuestro idioma: *asap* para acortar *as soon as possible*; «yr» para decir *your*, el uso de *emojis*; y la omisión de punto final.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	2
<b>Tcr:</b>	8:23
<b>Duración en pantalla:</b>	3s
<b>Medio digital:</b>	correo electrónico.
<b>Texto dinámico o estático</b>	dinámico.
<b>Posición en pantalla:</b>	primer plano.
<b>Versión original:</b>	Hey, still on for later?
<b>Versión doblada al español:</b>	Hola, ¿sigue en pie lo de esta tarde?
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Imagen reemplazada por otra con texto traducido.

#### Ejemplo 8: Imagen reemplazada

En cuanto a los mensajes de correo electrónico, también se ha empleado mayoritariamente la técnica de sustituir el texto origen de una imagen por otra en la lengua meta. En la escena representada en el Ejemplo 8, Joe escribe un correo electrónico para enviárselo a Beck porque todavía no tiene su número de teléfono y se ha utilizado este procedimiento de traducción. Sin embargo, resulta de nuevo desconcertante que el término *new email* esté sin traducir, a pesar de que, como se ha podido ver, existen recursos para su traducción respetando el mismo formato de la imagen original. Esto puede deberse, quizás, a la facilidad de deducción del significado por su similitud en español.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	2
<b>Tcr:</b>	8:34
<b>Duración en pantalla:</b>	6s
<b>Medio digital:</b>	correo electrónico.
<b>Texto dinámico o estático</b>	estático.

<b>Posición en pantalla:</b>	primer plano.
<b>Versión original:</b>	Sure. Looking forward. Free at 6.
<b>Versión doblada al español:</b>	Claro. Me apetece mucho. Estoy libre a las seis
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Imagen reemplazada por otra con texto traducido, voz en <i>off</i> del personaje que escribe el texto (Beck).

**Ejemplo 9: Imagen reemplazada y voz en *off***

En cuanto al Ejemplo 9, el término «bandeja de entrada» que aparece junto al texto diegético recogido, sí aparece traducido en la captura de pantalla, al igual que el resto de información. Si lo comparamos con el ejemplo anterior, ese detalle resulta incoherente. Asimismo, en la versión original se puede observar otra característica propia del lenguaje cibernético, la elipsis de sujeto antes del verbo, que no se ha trasladado a la versión doblada.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	3
<b>Tcr:</b>	3:07
<b>Duración en pantalla:</b>	3s
<b>Medio digital:</b>	Twitter
<b>Texto dinámico o estático</b>	dinámico.
<b>Posición en pantalla:</b>	primer plano.
<b>Versión original:</b>	Nothing sweeter than townie pie #MuffinGrabNGO
<b>Versión doblada al español:</b>	Nada más dulce que un pastelito local #MuffinParaLlevarRapida
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Imagen reemplazada por otra con texto traducido.

**Ejemplo 10: Imagen reemplazada**

En el Ejemplo 10, a diferencia de los casos inmediatamente anteriores donde el tuit aparece escrito en inglés en la captura de pantalla, la imagen se ha modificado y ha sido reemplazada por otra con texto traducido en español, lo cual, como se puede apreciar, parece aportar mayor realismo, pero también menor verosimilitud.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	4
<b>Tcr:</b>	9:51
<b>Duración en pantalla:</b>	7s
<b>Medio digital:</b>	aplicación de mensajería instantánea y aplicación bancaria.
<b>Texto dinámico o estático</b>	estático.
<b>Posición en pantalla:</b>	primer plano.
<b>Versión original:</b>	The Captain: U get outfit? Beck: No \$ Payment Initiated The Captain sent you \$500.00
<b>Versión doblada al español:</b>	[Imagen reemplazada por otra con texto traducido] El Capitán: ¿Tienes el disfraz? Beck: No tengo dinero [Traducción mediante inserto] PAGO INICIADO EL CAPITÁN TE HA ENVIADO 500 \$
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Imagen reemplazada por otra con texto traducido, traducción mediante inserto.

#### **Ejemplo 11: Imagen reemplazada y traducción mediante inserto**

El Ejemplo 11 resulta llamativo, ya que ambos tipos de mensajes, procedentes de diferentes aplicaciones —una de mensajería instantánea y la otra bancaria— no se han traducido de la misma manera. Por un lado, en los mensajes que se intercambian la protagonista con su padre, la imagen se ha reemplazado por otra con texto traducido; por el contrario, en el caso del mensaje del pago se ha optado por incluir un inserto. Resulta cuando menos engorroso ver traducidos estos mensajes mediante distintos procedimientos en una misma imagen.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	4
<b>Tcr:</b>	10:47

<b>Duración en pantalla:</b>	3s
<b>Medio digital:</b>	aplicación de mensajería instantánea.
<b>Texto dinámico o estático</b>	estático.
<b>Posición en pantalla:</b>	primer plano.
<b>Versión original:</b>	Lynn: Is he big? Lynn: 🍌 ? Annika: 🍌 ? Lynn: 🍌 ? Lynn: Got pix? Beck: 🍌 Lynn: w/the bun? Beck: You're not helping!!! Annika: Is he worth it?
<b>Versión doblada al español:</b>	[Imagen reemplazada por otra con texto traducido y traducción mediante inserto] Lynn: ¿La tiene grande? Lynn: 🍌 ? Annika: 🍌 ? Lynn: 🍌 ? Lynn: ¿Tienes foto(s)? [Imagen reemplazada por otra con texto traducido] Beck: 🍌 Lynn: ¿Con el pan? Beck: ¡¡¡No me estáis ayudando!!! Annika: ¿Merece la pena?
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Imagen reemplazada por otra con texto traducido, traducción mediante inserto.

#### **Ejemplo 12: Imagen reemplazada y traducción mediante inserto**

El Ejemplo 12 es uno de los más interesantes. Es la segunda vez que aparecen esos mensajes; la primera vez se han traducido en las burbujas y se ha utilizado tanto la voz en *off* del personaje que escribe el texto como la del personaje que lo lee. No obstante, en esta ocasión se han traducido en las burbujas y para el primer y el cuarto mensajes de Lynn se han utilizado

también insertos. Aunque los mensajes que aparecen en cada burbuja son breves, el hecho de que se empleen ambos procedimientos a la vez hace que el espectador tenga que mover la vista del texto electrónico incrustado de forma natural en la pantalla al inserto en la parte inferior de esta, lo cual resulta molesto y puede hacer que se pierda parte de la información del texto en pantalla, si bien quizá esta estrategia sirva para centrar la atención del lector en la información contenida en los insertos.

Como rasgos del ciberlenguaje que se reflejan en la versión original, pero que no se expresan en la versión doblada, destaca el uso de *emojis*, la forma compacta («w/» en lugar de *with*), y la eliminación del verbo auxiliar (*got pix?* en vez de *have you got pix?*).

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	5
<b>Tcr:</b>	6:24
<b>Duración en pantalla:</b>	6s
<b>Medio digital:</b>	Instagram.
<b>Texto dinámico o estático</b>	dinámico.
<b>Posición en pantalla:</b>	primer plano.
<b>Versión original:</b>	Smart bitches get their brains juiced at Mooney's. #stacked.
<b>Versión doblada al español:</b>	[Traducción mediante inserto] LAS ZORRAS LISTAS SE EXPRIMEN EL CEREBRO EN MOONEY'S. #APILADOS. [Voz en <i>off</i> ] Las chicas listas se exprimen su cerebro en Mooney's #apilados.
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Traducción mediante inserto, voz en <i>off</i> del personaje que escribe el texto (Annika).

#### **Ejemplo 13: Traducción mediante inserto y voz en *off***

En la escena que se representa en el Ejemplo 13, la amiga de Beck publica en Instagram una foto que se acaba de hacer en la librería donde trabaja Joe. Para traducir el título de la foto, no solo se ha empleado un inserto sino también la voz en *off* del personaje. Mientras que la traducción del inserto se asemeja más a la versión original al incluir la palabra «zorras» como

traducción para *bitches*, en la voz en *off* se utiliza una palabra neutra o inofensiva, es decir, «chicas», lo que puede resultar incoherente e incluso chocante para el espectador. Esta solución incoherente podría apuntar a la existencia de dos traductores diferentes y quizá a un intento por parte del autor de la traducción mediante inserto de reflejar en mayor medida la coloquialidad propia del lenguaje propio de los jóvenes en Instagram, frente a un punto de vista más objetivo y neutro adoptado por un supuesto narrador en *off*.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	9
<b>Tcr:</b>	5:03
<b>Duración en pantalla:</b>	8s
<b>Medio digital:</b>	aplicación de mensajería instantánea.
<b>Texto dinámico o estático</b>	dinámico y estático.
<b>Posición en pantalla:</b>	primer plano.
<b>Versión original:</b>	Joe: Can we meet? I'm not doing great. Dr. Nicky: Today at 11? Joe: C u then.
<b>Versión doblada al español:</b>	Joe: ¿Podemos vernos? No estoy bien. Dr. Nicky: ¿Hoy a las 11? Joe: De acuerdo.
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Imagen reemplazada por otra con texto traducido.

#### **Ejemplo 14: Imagen reemplazada**

En el Ejemplo 14, Joe aparece en pantalla y se despliegan sus mensajes, de carácter dinámico, directamente en nuestro idioma en la versión doblada. Lo mismo ocurre en otros ejemplos: los mensajes dinámicos suelen aparecer cuando los personajes que los escriben también salen en pantalla o cuando los personajes pertenecen a la escena, aunque no se les vea.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	9
<b>Tcr:</b>	21:08
<b>Duración en pantalla:</b>	4s
<b>Medio digital:</b>	Facebook.

<b>Texto dinámico o estático</b>	estático.
<b>Posición en pantalla:</b>	completa.
<b>Versión original:</b>	Me and Jimmy, the first man in my life #twins – with Jimmy Stone.
<b>Versión doblada al español:</b>	Jimmy y yo, el primer hombre de mi vida #mellizos.
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Voz en <i>off</i> del personaje que escribe el texto (Candace).

#### Ejemplo 15: Voz en *off*

En la escena del Ejemplo 15, Beck investiga en su ordenador acerca de Candace, la expareja de Joe, ya que no se sabe nada de ella. Así pues, navega por Internet en busca de información relevante y espía su Facebook. Dado que la voz en *off* de la propia Candace lee el título de la foto, no se ha empleado otra técnica de traducción.

En varias ocasiones como esta durante la serie aparece mucha más información en forma de texto digital en pantalla que no se traduce. Se trata de texto que, por una parte, no es relevante para la evolución de la trama; y, por la otra, cuya traducción se puede deducir, ya sea por la sencillez de los vocablos en sí, ya sea por su pertenencia a la interfaz de géneros textuales digitales con los que el público potencial interactúa a menudo.

<b>Temporada:</b>	1
<b>Episodio:</b>	10
<b>Tcr:</b>	6:12
<b>Duración en pantalla:</b>	5s
<b>Medio digital:</b>	Instagram.
<b>Texto dinámico o estático</b>	dinámico.
<b>Posición en pantalla:</b>	primer plano.
<b>Versión original:</b>	Hiatus cuz they ain't us. Don't get into too much trouble while I'm gone, America. #amwriting
<b>Versión doblada al español:</b>	[Inserto inferior] NUEVO POST UNA PAUSA PORQUE NO SON COMO NOSOTRAS. [Inserto superior]

	NO TE METAS EN MUCHOS LÍOS EN MI AUSENCIA, PAÍS. #ESTOYESCRIBIENDO
<b>Procedimiento utilizado:</b>	Traducción mediante inserto (inferior y superior en un mismo plano, pero no a la vez).

**Ejemplo 16: Traducción mediante inserto**

Por último, en el Ejemplo 16, Joe se hace pasar por Beck y publica una foto en Instagram como si fuera ella. En este último caso se ha utilizado tanto el inserto inferior como el inserto superior en un mismo plano, aunque no de manera simultánea; este es el único caso en el que está presente este fenómeno. Cabe destacar que resulta extraño el uso de ambos tipos de insertos, ya que el objeto que aparece en escena, un teléfono móvil, permanece todo el tiempo en un primer plano, por lo que es improbable que los insertos inferiores tapen el mensaje principal.

De nuevo, los rasgos propios del ciberlenguaje presentes en inglés ( *cuz en vez de because y omisión de I'm antes de writing*) no se manifiestan en la versión doblada.

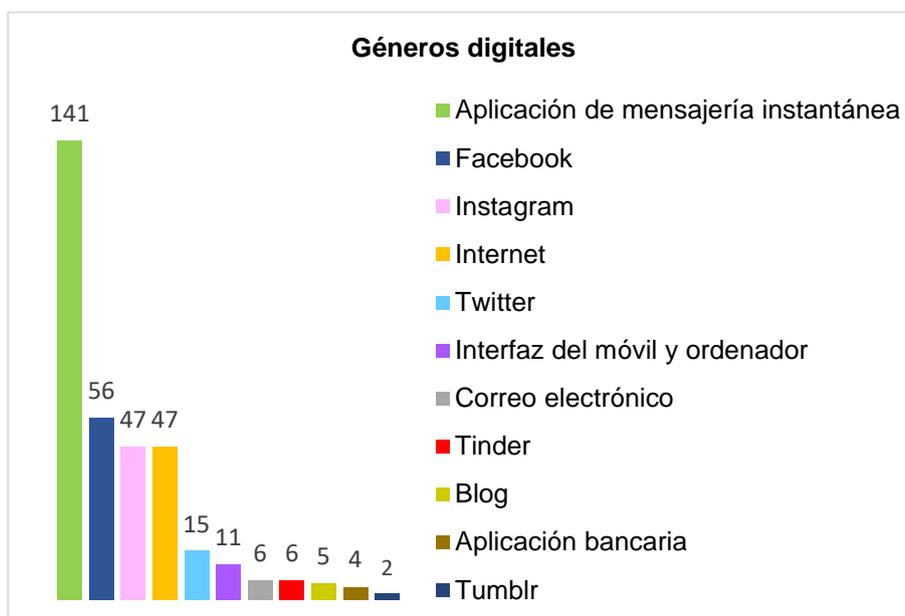
### 3.2 Resultados cuantitativos

Tras haber mostrado en primer lugar los resultados cualitativos más interesantes, ahora recogeremos los resultados cuantitativos obtenidos. Asimismo, reflexionaremos sobre los diferentes factores que parecen influir en la toma de decisiones sobre los procedimientos de traducción utilizados.

#### 3.2.1 Géneros digitales presentes

Tal y como se refleja en la Figura 1, en la que se recogen las frecuencias totales, de entre 340 apariciones de hasta 11 géneros digitales diferentes, las aplicaciones de mensajería instantánea, del tipo WhatsApp o similares, son las que predominan en la serie (41,5 %), quizás porque dotan de voz a los personajes y, por lo general, porque es lo que más que se utiliza en el día a día para comunicarse de forma inmediata. En segundo lugar, se encuentra el uso de Facebook (16,5 %). Internet<sup>1</sup> e Instagram presentan idéntica frecuencia de aparición (13,8 %), al igual que el correo electrónico y Tinder (1,8 %). Por otra parte, está el uso de Twitter (4,4 %) y de la interfaz del móvil y del ordenador (3,2 %). El uso de blogs (1,5 %) y el de aplicaciones bancarias (1,2 %) están muy igualados. Por último, Tumblr es el género de menor aparición (0,6 %).

<sup>1</sup> Es decir, el uso de buscadores del tipo de Google, lo que abarca las búsquedas en sí, consultas de páginas webs, etc.

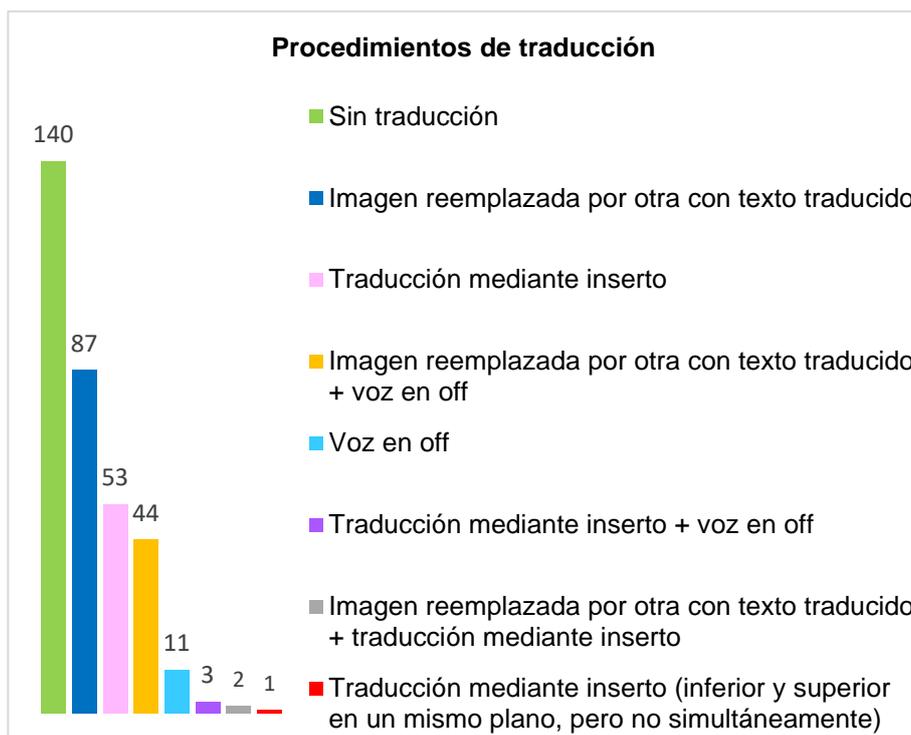


**Figura 1: Géneros digitales presentes en *You* (frecuencias totales)**

### 3.2.2 Procedimientos de traducción utilizados

Si atendemos a los resultados reflejados en la Figura 2, la mayoría de las veces los textos procedentes de géneros digitales no se han traducido (41,1 %). Otro de los procedimientos que se utiliza con frecuencia es la imagen reemplazada por otra con texto traducido (25,5 %). Esta técnica se aplica sobre todo en los mensajes provenientes de aplicaciones de mensajería instantánea y, en menor medida, en algunos mensajes de Twitter y correo electrónico. La traducción mediante inserto (15,5 %) también es uno de los procedimientos más utilizados; dentro de ese número se incluyen tanto los insertos inferiores (12,9 %) como superiores (9,6 %). La técnica que combina la imagen reemplazada por otra con texto traducido con la voz en *off* (12,9 %) está también muy presente. A continuación, se encuentra el uso, como recurso único, de la voz en *off* (3,2 %) de los propios personajes al escribir o leer mensajes. Por otra parte, la traducción mediante inserto, combinada con la voz en *off*, es de las menos usadas (0,9 %). La imagen reemplazada por otra con texto traducido, combinada con la traducción mediante inserto, tampoco se utiliza con regularidad (0,6 %). Finalmente, la

traducción mediante inserto inferior y superior en un mismo plano, pero no simultáneamente, se utiliza solo 1 vez<sup>2</sup>.

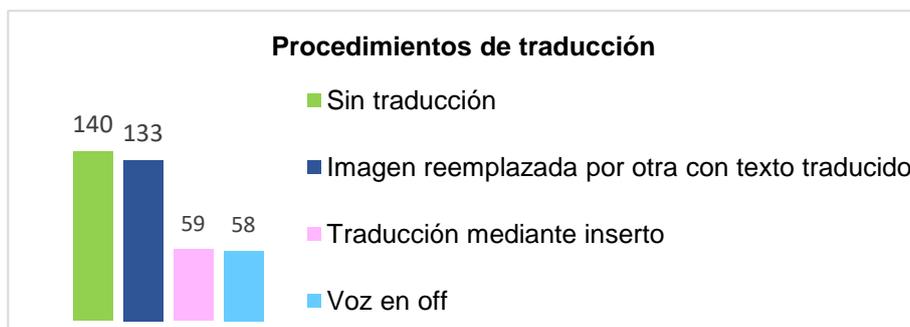


**Figura 2: Procedimientos de traducción utilizados en *You* (frecuencias totales)**

Sin embargo, al contabilizar todos los procedimientos por separado, se obtienen los resultados que se muestran en la Figura 3: la frecuencia de uso total de la traducción mediante inserto (15,1 %) queda bastante igualada con la de la voz en *off* (14,9 %), si bien la utilización de imágenes reemplazadas por otras con texto traducido (34,1 %) más que duplica el uso de ambos

<sup>2</sup> Cabe señalar que el total de apariciones (340) de los 11 géneros digitales y el total de los procedimientos empleados (341) no coinciden. Esto se debe a que en una ocasión, en concreto en la escena representada en el Ejemplo 2, Beck está escribiendo un mensaje en Twitter y aparecen dos insertos porque el mensaje es largo y no cabe en un solo subtítulo, pero solo se ha contabilizado un uso de Twitter porque el género es siempre el mismo y ha permanecido estático en pantalla.

procedimientos por separado, y la no traducción continúa siendo el método mayoritariamente usado (35,9 %).



**Figura 3: Procedimientos de traducción «puros» utilizados en *You* (frecuencias totales)**

Si contrastamos todos los procedimientos con los proporcionados por Chaume Varela (2004, p. 283) para la traducción de insertos en la modalidad de doblaje, vemos cómo en nuestro caso hemos detectado un número superior al que proponía este autor para los insertos en general. Así, hemos corroborado que ciertos fragmentos de texto digital se han traducido con subtítulos inferiores; se ha sustituido el texto origen por uno nuevo en la lengua meta; se han traducido y emitido mediante una voz en *off*; y muchos se han quedado sin traducir, por lo que el texto ha permanecido en la lengua origen.

Pero también hemos podido comprobar que existen otras cinco opciones más de traducción, la mayoría combinaciones de las anteriores: imagen reemplazada por otra con texto traducido combinada con voz en *off*; imagen reemplazada por otra con texto traducido combinada con traducción mediante inserto; traducción mediante inserto combinada con voz en *off*; traducción mediante inserto superior; y traducción mediante inserto inferior y superior en un mismo plano, pero no simultáneamente.

Asimismo, si comparamos la naturaleza de los textos según su aparición en pantalla, de 340 textos en total, 305 son textos estáticos y 35 son textos dinámicos; estos últimos suelen aparecer cuando el personaje que los escribe se ve en pantalla o cuando pertenece a la escena aunque no se le vea y sí se han traducido. Así, la mayoría de los textos no traducidos, quizá por ser de carácter no diegético o por otras razones, algunas de las cuales analizaremos a continuación, son estáticos.

Diversos factores parecen haber influido en la toma de decisiones sobre los procedimientos de traducción utilizados. Uno de esos factores es el criterio de relevancia. En repetidas ocasiones, aparece mucha más información en pantalla que no se traduce, quizá porque no es relevante para la trama, porque ya ha aparecido segundos antes traducida o porque ese mismo texto se desplegará unos segundos después con su respectiva traducción. Esto también podría deberse en algunos casos a que el significado se puede deducir fácilmente debido a la sencillez del mensaje, o a su asidua presencia en los géneros digitales que los espectadores consumen con regularidad.

Por otra parte, la rápida velocidad con la que aparecen muchas de las capturas con texto digital, así como el elevado número de estas que suceden en un intervalo de tiempo muy corto, podrían dificultar también la traducción de cierta información. Otras veces, en cambio, el texto aparece en un plano muy lejano y apenas se alcanza a ver, por lo que no se ha contemplado la posibilidad de traducirlo. Algunos segmentos tampoco se han traducido porque el personaje ha mencionado, previamente y de pasada, los datos importantes para el receptor mediante voz en *off*.

Por último, otro factor que puede influir en la toma de decisiones del traductor a la hora de reflejar el texto digital usado como recurso narrativo en las películas y series es, sin duda, el conjunto de recomendaciones estipuladas por parte de las agencias de traducción o de las propias plataformas de *streaming*, ya que estas pueden variar considerablemente; no solo entre unas y otras, por ejemplo, siguiendo cierta política de actuación ante esta realidad de forma corporativa, sino también entre diferentes encargos, dependiendo de sus características artísticas y técnicas concretas; o, incluso, de las preferencias de las compañías productoras. En este sentido, quizá sería deseable iniciar un debate acerca de la conveniencia de establecer un estándar de actuación capaz de dar respuesta a esta realidad cada vez más presente en los productos audiovisuales, contando con la opinión de los diferentes agentes implicados y quizá también con el apoyo de datos fehacientes provenientes de la realización de estudios de recepción de los diferentes procedimientos de traducción existentes en estos momentos.

#### CONSIDERACIONES FINALES

La traducción audiovisual ha experimentado grandes cambios en los últimos años. Esos cambios son, en parte, debidos a la creación y visibilidad de nuevos entornos audiovisuales, que continuarán evolucionando en los próximos años a medida que la sociedad avance al ritmo del continuo desarrollo tecnológico. Es un hecho, por tanto, que los géneros digitales, así como otros aspectos relacionados con los avances tecnológicos o la

globalización, están cada vez más presentes en nuestro día a día, y los géneros audiovisuales, y, en particular, las series, no constituyen una excepción.

En primer lugar, hemos descrito la gran variedad de géneros digitales que aparecen cada vez más en los géneros audiovisuales, sobre todo en las series. En el caso de *You*, estos son, en orden de frecuencia decreciente: aplicaciones de mensajería instantánea, Facebook, Instagram, Internet, Twitter, interfaz del móvil y ordenador, correo electrónico, Tinder, blog, aplicaciones bancarias y Tumblr. En segundo lugar, hemos analizado e ilustrado cómo los mensajes que se difunden en los géneros digitales en las películas y series favorecen el uso de diferentes procedimientos aplicados para su traducción. Asimismo, hemos comprobado que existen combinaciones innovadoras, diferentes a las propuestas por Chaume Varela (2004, p. 283), como es el caso de imagen reemplazada por otra con texto traducido combinada con voz en *off*; imagen reemplazada por otra con texto traducido combinada con traducción mediante inserto; traducción mediante inserto combinada con voz en *off*; traducción mediante inserto superior; y traducción mediante inserto inferior y superior en un mismo plano, pero no simultáneamente.

El procedimiento que implica reemplazar una imagen por otra con texto traducido nos remonta a las cartelas del cine mudo propias de los albores del séptimo arte, y también a ciertas películas de animación, en particular, de la factoría Disney (Iglesias, 2009). Aunque en principio no se considere propiamente como una técnica de traducción propiamente dicha, ya que no es tarea de los traductores manipular el contenido visual, sí constituye un gran avance facilitado por la tecnología y cada vez más utilizado, sobre todo en el ámbito de los vídeos corporativos y el subtítulo no profesional o *funsubbing*. Si contrastamos nuestros resultados con lo hallado por García Osorio y Bolaños Medina (2018) en el análisis de *Jane the Virgin*, también de la plataforma Netflix, vemos cómo las imágenes no se sustituían en el texto del TM tal y como sucede en *You*, serie en la que constituye uno de los procedimientos más usados. Sin embargo, estas autoras también describían su uso en ocasiones en una versión traducida para otra plataforma audiovisual, de ahí que creamos que hace falta más investigación con el objetivo de comprobar si se trata de una solución que puede convertirse en tendencia o incluso en un nuevo estándar, tanto en general como en el resto de los productos de Netflix, o si esta responde a decisiones puntuales.

Por otra parte, hemos detectado que los mensajes digitales recogidos en el corpus presentan características propias del lenguaje de Internet tales como formas compactas, elipsis o abreviaturas, utilizadas para acortar el tiempo de emisión de mensajes y para que la comunicación sea más fluida.

Sin embargo, si bien es cierto que los textos originales en inglés se adaptan a las normas de la escritura de Internet, los textos traducidos al español en la versión doblada, de forma sistemática, no lo hacen; en parte, ha habido cierta pérdida de la esencia original. La constante ausencia de ciberlenguaje en los insertos de la versión doblada podría provenir de que, en el momento de realizar la traducción, los traductores desconocen la forma en la que se va a utilizar su texto meta en pantalla. De haber conocido que su texto meta iba a aparecer en formato digital, mediante la sustitución del material textual presente en una captura de pantalla de ordenador o móvil, es probable que se hubieran planteado aproximarse al lenguaje utilizado en las redes en mayor medida. En cualquier caso, se trata de una hipótesis que sin duda requiere de un mayor esfuerzo investigador. Por último, profundizar en la traducción de este tipo de lenguaje en películas o series podría constituir también otra prolija línea de trabajo.

Hemos abordado un fenómeno poco estudiado de forma sistemática con el fin de contribuir a paliar la escasez de investigaciones anteriores sobre el tema. Confiamos en que este trabajo contribuya a visibilizar este ámbito de la traducción de reciente aparición que, sin duda, necesita una investigación más profunda; y también que pueda servir de referencia tanto en el aula universitaria de traducción como para los profesionales en activo.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ayala, R. (14 de enero de 2019). 'YOU', el libro en que se basa la serie de Netflix. Cultura colectiva. <https://culturacolectiva.com/letras/you-libro-de-la-autora-caroline-kepnes>
- Bartoll Teixidor, E. (2016). Introducción a la traducción audiovisual. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Beghtol, C. (2000). The Concept of Genre and Its Characteristics. Bulletin of the American Society for Information Science and Technology, 27(2), 17-19. <https://doi.org/10.1002/bult.192>
- Belda Medina, J. R. (2003). El lenguaje de la informática e internet y su traducción. San Vicente del Raspeig, España: Publicaciones de la Universidad de Alicante.
- Bolter, J. D. (1991). Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing. Nueva Jersey, Estados Unidos: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bosseaux, C. (2018). Investigating dubbing. Learning from the past, looking to the future. En L. Pérez-González (Ed.), The Routledge handbook of audiovisual translation (pp. 48-63). Londres: Routledge.

- Castro Roig, X. (2001). ¡Doble o nada!: actas de las I y II Jornadas de doblaje y subtitulación de la Universidad de Alicante. En J.D., Sanderson (Ed.), *Reflexiones de un traductor audiovisual* (pp. 39-44). Alicante: Universitat d'Alacant.
- Chaume Varela, F. (2001). La pretendida oralidad de los textos audiovisuales y sus implicaciones en traducción. En R. Agost y F. Chaume (Eds.), *La traducción en los medios audiovisuales* (pp. 77-88). Castellón: Universitat Jaume I.
- \_\_\_\_\_ (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- \_\_\_\_\_ (2005). Estrategias y técnicas de traducción para el ajuste o adaptación en el doblaje. En R. Merino, J. M. Santamaría y E. Pajares (Eds.), *Trasvases culturales: Literatura, Cine, Traducción* (pp. 145-153). País Vasco: Universidad del País Vasco.
- \_\_\_\_\_ (2007). Quality standards in dubbing: a proposal. *TradTerm*, 13, 71-89. <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.tradterm.2007.47466>
- Chaves García, M.<sup>a</sup> J. (2000). *La traducción cinematográfica. El doblaje*. Huelva: Universidad de Huelva.
- Danesi, M. (2018). *Language, Society, and New Media: Sociolinguistics Today*. Nueva York: Routledge.
- Díaz Cintas, J. (2009). Introduction – Audiovisual Translation: An Overview of its Potential. En J. Díaz Cintas (Ed.), *New Trends in Audiovisual Translation* (pp. 1-18). Bristol, Buffalo, Toronto: Multilingual Matters.
- Fox, W. (2017). A proposed set of placement strategies for integrated titles based on an analysis of existing strategies in commercial films. *inTRAlinea*, 19. <http://www.intralinea.org/specials/article/2250>
- García Osorio, B. y Bolaños Medina, A. K. (2018). El análisis de la variación lingüística en el doblaje de la serie *Jane the Virgin*. *Sendebare*, 29, 81-107. <https://doi.org/10.30827/sendebare.v29i0.6455>
- Garzón, M.<sup>a</sup> (18 de enero de 2019). 'You', a punto de superar los 40 millones de espectadores en sus primeras cuatro semanas. *Sensacine*. <https://www.sensacine.com/noticias/series/noticia-18574528/>
- Hardy, R. (16 de agosto de 2014). What's the Best Way to Show the Internet & Text Messages on Film? Here's a Brief History. *No Film School*. <https://nofilmschool.com/2014/08/tony-zhou-history-text-message-internet-film>

- Heath, M. (2018). Orthography in social media: Pragmatic and prosodic interpretations of caps lock. *Linguistic Society of America*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.3765/plsa.v3i1.4350>
- Hurtado Albir, A. (2011). Traducción y traductología. Madrid, España: Cátedra.
- Hurtado de Mendoza, I. (2009). Translating Proper Names into Spanish: The Case of Forrest Gump. En J. Díaz (Ed.), *New Trends in Audiovisual Translation* (pp. 70-82). Bristol, Buffalo, Toronto: Multilingual Matters.
- Iglesias, L. A. (2009). Los doblajes en español de los clásicos Disney (Tesis doctoral). Universidad de Salamanca, Salamanca. [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/76261/DTI\\_Iglesias\\_Gomez\\_LA\\_Los\\_doblajes\\_en\\_espanol.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/76261/DTI_Iglesias_Gomez_LA_Los_doblajes_en_espanol.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Johnston, C. (26 de febrero de 2014). How movies and TV give life to the mundane text message. *Arstechnica*. <https://arstechnica.com/information-technology/2014/02/the-pathos-of-the-text-message/>
- Kwasnik, B., Crowston, K., Nilan, M. y Roussinov, D. (2001). Identifying Document Genre to Improve Web Search Effectiveness. *Bulletin of the American Society for Information Science and Technology*, 27(2), 23-26. <https://doi.org/10.1002/bult.194>
- Martínez Sierra, J.J. (2012). Los fantasmas atacan de nuevo: prólogo a las tres visitas. En J.J. Martínez Sierra (Coord.), *Reflexiones sobre la traducción audiovisual. Tres espectros, tres momentos* (pp. 17-23). Valencia: Publicaciones de la Universitat de València.
- Marzà i Ibàñez, A., Torralba Miralles, G. y Grupo TRAMA. (2013). Las normas profesionales de la traducción para el doblaje en España. *TRANS*, (17), 35-50. <https://doi.org/10.24310/TRANS.2013.v0i17.3226>
- Mayoral Asensio, R. (2001). El espectador y la traducción audiovisual. En R. Agost y F. Chaume (Eds.), *La traducción en los medios audiovisuales* (pp. 33-46). Castelló: Universitat Jaume I.
- Posteguillo Gómez, S. (2003). *Netlinguistics: an analytical framework to study language, discourse and ideology in Internet*. Castelló, España: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Reyes Lozano, J. y Chaume, F. (2021). Peut-on traduire une image ? Implications de la créativité dans la traduction de textes audiovisuels. *Studia Romanica Posnaniensia*, 48(4), 35-49. <https://doi.org/10.14746/strop.2021.484.003>

Yus, F. (2004). *Ciberpragmática*. Barcelona, España: Editorial Ariel.

Zhou, T. (Productor). (2014). A Brief Look at Texting and the Internet in Film [YouTube]. <https://www.youtube.com/user/everyframeapainting>.