

# ANÁLISE DE *SUBTITLE LEGENDS* COMO FERRAMENTA DE FORMACIÓN PARA A TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL E MULTIMEDIA

**Ramón Méndez González**

Universidade de Vigo

rmendez@uvigo.es

[Recibido 29/02/20; aceptado 12/05/20]

## **Resumo**

Dentro da formación de futuros profesionais da tradución, bótanse en falta máis ferramentas coas que traballar no ámbito da tradución audiovisual e multimedia, xa que se trata de traballar coa pantalla e os métodos de aprendizaxe tradicionais non logran recrear plenamente as situacións reais que pode atopar un tradutor profesional durante o desenvolvemento do seu labor. Nun intento de afrontar esta carencia de ferramentas, un grupo de investigación e un estudio de creación de videoxogos colaboraron para crear *Subtitle Legends*, unha ferramenta pensada especificamente para traballar as competencias en linguas estranxeiras e de tradución. No presente estudo analizamos as opcións que ofrece a ferramenta, así como as súas posibilidades dende un punto de vista formativo. Ademais, ofrecemos os resultados obtidos ao empregar esta aplicación nunha pequena proba feita nunha aula de posgrao.

## **Palabras clave**

Tradución, formación, videoxogos, audiovisual, multimedia.

## **Abstract**

When it comes to the training of future translation professionals, there's a lack of more tools to work with in the field of audiovisual and multimedia translation, as in that field professionals work with the product on screen and, therefore, traditional learning methods are not enough to recreate the way of working with real life texts in the same way as professionals do. In an attempt to offer new tools, a research group, in collaboration with a video game development studio, created *Subtitle Legends*, a tool that was created specifically to improve the skills in foreign languages and in translation. In this study, we'll analyze the options that this tool offers for students, as well as its possibilities from the teacher's point of view. Also, we'll analyze some of the results we obtained when using this application in a small test that took place in a class of postgraduate studies.

## Keywords

Translation, education, video games, audiovisual, multimedia.

A día de hoxe, a percepción que ten o ser humano do mundo viuse modificada de xeito paulatino pero constante. As novas tecnoloxías fóronse apoderando do noso día a día ata o punto en que semella case imposible imaxinar un mundo sen conexión constante ás redes e, o que é máis importante, sen pantallas coas que traballar, comunicarse cos demais ou, sinxelamente, mergullarse en diversas actividades de ocio. As pantallas chegaron a converterse nun elemento intrínseco da nosa propia sociedade e non hai dúbida de que son xa un eixo fundamental do funcionamento actual do mundo. Porén, xa hai tempo que dende os estudos de tradución se considera a pantalla coma un campo de análise e se tenta chegar a comprender todas as complexidades deste novo elemento social, así como tamén se tentan desenvolver técnicas de traballo especialmente adaptadas ás necesidades fundamentais de traballar con algo que vai máis alá do mero elemento textual. Na realidade actual, texto e imaxe conforman unha unidade indivisible á que, nos medios audiovisuais, se lles suma o son ou mesmo os elementos que permiten a interactividade do espectador coa pantalla. Isto non se limita só aos videoxogos, senón que tamén o formato televisivo comeza a experimentar coa interactividade, tal e como aconteceu en 2018 co capítulo *Bandersnatch* da serie de Netflix *Black Mirror*, na cal o espectador tiña que tomar decisións e, segundo as súas escollas, o capítulo se desenvolvía de xeito diferente ata chegar a un final personalizado.

Do mesmo xeito que os medios de ocio están a mudar e a facer probas para atopar novas formas de mergullar o espectador na experiencia que se lle propón, a propia práctica tradutiva vese tamén na obriga de mudar e de adaptarse aos diferentes desafíos que presentan os novos soportes, xa que a día de hoxe non basta con comprender o texto, senón que fai falla unha localización total e completa do produto do que se trate, o cal implica modificar o texto, pero tamén os elementos visuais e os aspectos sonoros, readaptar a interface, adaptar a caixa e as portadas ás particularidades propias dos diversos mercados de todo o mundo e un longo etcétera de elementos que entrarían dentro da propia práctica da adaptación cultural (sexa dende o prisma da tradución, da localización, da culturalización ou da internacionalización). E, como non podía ser doutro xeito, este mercado dixital actual esixe que os profesionais estean preparados para traballar con materiais multisemióticos en pantalla (Yuste Frías, 2006), algo para o cal o mercado está a solicitar xente cada vez mellor preparada nestes eidos, sobre todo nas industrias de ocio, que son as que máis experimentan e nas que máis incidencia ten o proceso de adaptación cultural.

### 1. Traducir para a pantalla: perspectiva académica e formativa

Á hora de falar de traducir para a pantalla, xa dende o mundo académico se adoita caer erroneamente na idea de que todo se reduce á tradución para o cine e a televisión, cando, tal e como destaca Agost (2005), a tradución audiovisual tradicional non é suficiente para dar cabida a todo o que se lle está a atribuír. A académica promoveu no seu momento que se falase de tradución audiovisual e multimedia, precisamente porque neses ámbitos

multimedia é onde nos atopamos cunha inxente cantidade de producións textuais e paratextuais, tanto dentro da pantalla como fóra dela. Se xa Barthes (1973, p. 45-46) destacaba no seu momento que «certains veulent un texte (un art, une peinture) sans ombre, coupé de l'idéologie dominante; mais c'est vouloir un texte sans fécondité, sans productivité, un texte stérile [...]». Le texte a besoin de son ombre», a día de hoxe, na tradución para a pantalla, as súas verbas adquiren un significado máis completo, xa que para comprender un texto multimedia é preciso comprender non só as palabras que se lle poidan presentar ao tradutor, senón que tamén é moi importante chegar a comprender o significado que todas e cada unha desas palabras poida ter ao estar rodeadas de infinidade de elementos non-textuais que hai que ter en conta e que poderían chegar a modificar o senso da devandita palabra. Precisamente, tal e como destaca Martínez Sierra (2004, p. 172), nun texto audiovisual non só son fonte de intertextualidade os elementos lingüísticos (orais ou escritos), senón tamén os paralingüísticos, os visuais e mesmo os sonoros. E, por iso mesmo, o sentido dunha mensaxe non é endexamais a suma das palabras dun texto, senón a totalidade orgánica das mesmas ao estruturarse en torno a unha imaxe que as rodea, envolve, acompaña, prolonga e presenta (Yuste Frías, 2008, p. 143).

Gérard Genette afirmaba, xa no ano 1987, que os paratextos eran os acompañamentos que envolvían calquera obra escrita: título, subtítulo, intertítulo, prólogo, epílogo, notas, dedicatorias, anuncios, vocabularios ou aspectos gráficos. É dicir, toda aquela mensaxe verbal e non-verbal que se sitúa arredor do texto e mesmo fóra del, como poderían ser entrevistas aos autores, críticas da obra, correspondencia privada, etcétera (Genette, 1987, p. 7-10). Se ben os seus estudos se centraban nas necesidades da tradución literaria, esta noción de paratexto acadou novas cotas ao aplicalo á tradución audiovisual e multimedia, xa que este tipo de producións existen grazas aos paratextos que as acompañan tanto dentro da pantalla (peritextos) como fóra dela (epitextos) (Yuste Frías, 2011, p. 63). Dentro desta división, os peritextos só son accesibles unha vez se activen os mecanismos de interactividade entre o usuario e o produto, dentro dun contexto no que cada palabra pode ter un significado diferente segundo os matices de cada situación. E, do mesmo xeito que o espectador, xogador ou lector dunha obra se mergulla na acción e visualiza os matices propios de cada situación, os profesionais da tradución teñen que mergullarse e acostumarse a traballar con este tipo de producións. Tal e como di Pym (2004), o proceso de traducir para a pantalla non se pode automatizar e hai que tentar resistirse á deshumanización inherente e resultante das tecnoloxías de automatización da tradución, xa que para traducir nestes novos contextos dixitais non basta con trasladar o que semella dicir o orixinal, senón que se trata dun proceso de creación constante no que os profesionais non son unicamente unha ponte ente linguas, senón unha ponte entre culturas e ideoloxías moi diferentes entre si.

## **2. O emprego da propia pantalla para traballar cara á pantalla**

Tal e como comentabamos antes, dende o punto de vista formativo é importante que os profesionais da tradución que se dedican ao eido audiovisual

e multimedia estean preparados para traballar cos produtos tan específicos cos que se poden atopar ao longo da súa experiencia profesional. Se ben é importante estar familiarizado co eido no que se busca a especialización (Méndez González e Calvo-Ferrer, 2017), tamén é crucial familiarizarse co xeito de traballar específico de cada eido da tradución. No entanto, o acceso a materiais oficiais adoita estar acompañado dun bo número de acordos de confidencialidade que complican un pouco o labor docente dende as aulas, que é precisamente onde debe comezar o proceso formativo dos futuros profesionais, xa sexa para traballar con cinema ou programas de televisión, xa con videoxogos ou software informático.

Dentro deste contexto, un grupo de investigadores da Universidade de Alacante, en colaboración co estudo de creación de xogos Devilish Games, desenvolveu unha ferramenta que ten como obxectivo axudar a estudantes de diferentes eidos a mellorar as súas competencias. En concreto, está enfocado a tradutores de produtos audiovisuais e multimedia, pero tamén se pode aplicar á aprendizaxe de linguas estranxeiras. Baixo o nome de *Subtitle Legends*, esta ferramenta educativa preséntase baixo o aspecto dun videoxogo que foi creado especificamente para a educación e a formación, coa fin de obter resultados tan satisfactorios como os que se obtiveron ao empregar estas metodoloxías en áreas como a álgebra (Mayo, 2007), a filosofía (Wong *et al.*, 2009), a enxeñaría (Coller y Scott, 2009) ou mesmo a aprendizaxe de segundas linguas en xeral e terminoloxías especializadas en particular (Calvo-Ferrer, 2017). En concreto, no que corresponde ao noso eido de coñecemento, a práctica é fundamental e é o mellor xeito de chegar a mellorar as competencias nos labores de tradución e corrección, algo para o cal esta aplicación permite simular situacións reais dentro dunha contorna controlada sen riscos reais. Precisamente, de competencia tradutora lévase falando dende os anos oitenta e noventa do século pasado (*cf.* Krings, 1986; Wilss, 1989; Lörcher, 1991, 1992; Toury, 1991; Kiraly, 1995; Fraser, 1996), pero cada vez comeza a ser máis relevante, a medida que a práctica tradutora vai gañando visibilidade e as empresas comezan a esixir profesionais cada vez mellor formados. Dentro dos diversos modelos de fundamentación teórica para tentar definir a competencia tradutora, os creadores do xogo baseáronse na que ofreceu o grupo PACTE (2003), que a considera o sistema subxacente de coñecementos declarativos e fundamentalmente operativos que fan falla para afrontar o proceso de tradución. En concreto, este modelo presenta as seguintes subcompetencias (Calvo-Ferrer *et al.*, 2019):

- Subcompetencia bilingüe: coñecementos, esencialmente operativos, que fan falla para a comunicación en dúas linguas. Está integrada por coñecementos pragmáticos, sociolingüísticos, textuais e léxico-gramaticais.
- Subcompetencia extralingüística: coñecementos, esencialmente declarativos, implícitos e explícitos, acerca do mundo en xeral e de ámbitos particulares. Consta de coñecementos biculturais, enciclopédicos e temáticos.

- Subcompetencia de coñecementos sobre a tradución: coñecementos, esencialmente declarativos, implícitos e explícitos, sobre os principios que rexen a tradución en si mesma (unidades de tradución, procesos, métodos e procedementos empregados, tipos de problemas) e o exercicio propio da tradución profesional (mercado laboral, tipos de encomenda, destinatarios, etcétera).
- Subcompetencia instrumental: coñecementos, esencialmente operativos, relacionados co emprego de fontes de documentación e das tecnoloxías da información e a comunicación aplicadas á tradución (dicionarios, enciclopedias, gramáticas, libros de estilo, textos paralelos, corpus, etcétera).
- Subcompetencia estratéxica: coñecementos operativos para garantir a eficacia do proceso tradutor e resolver os problemas atopados no seu desenvolvemento. É unha subcompetencia esencial que afecta a todas as demais e as interrelaciona, xa que controla o proceso tradutor.
- Componentes psicofísicos: componentes cognitivos e de actitude, así como mecanismos psicomotrices, o cal integra a memoria, a percepción, a atención, as emocións, a curiosidade intelectual, a perseveranza, o rigor, o espírito crítico, o coñecemento, a confianza nas propias capacidades, a motivación, a creatividade, o razoamento lóxico, a análise e a síntese, etcétera.

O obxectivo con *Subtitle Legends* é o de empregar a ferramenta para axudar ao fomento destas competencias válidas tanto para o ámbito da tradución como para a ensinanza de segundas linguas.

### **3. En que consiste *Subtitle Legends***

Nesta aplicación gratuíta, o alumno pode pórse na pel dun autónomo real, xa que o xogo consiste en xestionar o correo e aceptar encomendas que terá que entregar nun tempo determinado, para logo levar a cabo o traballo coa maior calidade posible. A primeira fase é a de atopar clientes e xestionalos.



Imaxe 1: Xestión do tempo e das encomendas recibidas

Xa sexa mediante os correos electrónicos que se reciben, a través de portais de traballo ou mesmo procurando proxectos pola nosa banda, o xogo representa o que serían as posibilidades dun traballador autónomo. Unha vez temos na nosa caixa do correo diversas ofertas de traballo, toca analizalas e determinar cales son as que máis nos interesan tendo en conta a dificultade, o tempo do que dispoñemos para a entrega e a remuneración económica que recibiremos polo traballo realizado. Unha vez aceptado un traballo, comeza a segunda fase, que é a de levar a cabo o labor de corrección dos subtítulos.

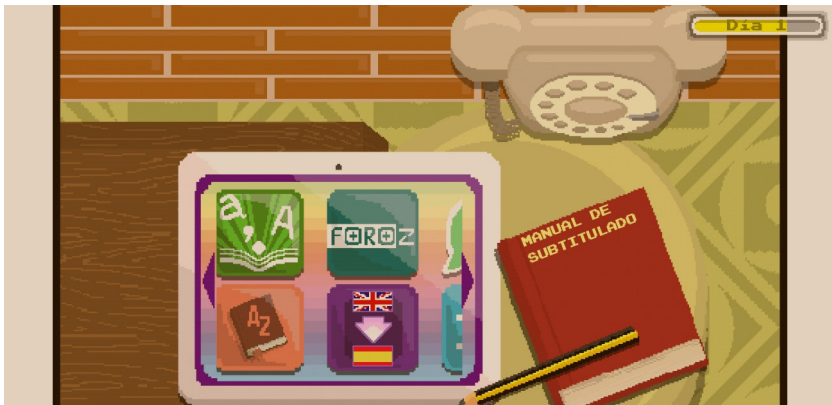


Imaxe 2: Revisando os subtítulos

Durante o proceso de revisión, o xogo ofrece pequenas curtametraxes virtuais que inclúen unha pista de son, na que os personaxes pronuncian os diálogos con diferentes acentos e en contextos diversos, e o texto dos subtítulos, que van pasando ao ritmo dos diálogos para que o alumno teña que determinar se o que se está a dicir concorda co que transmiten os

subtítulos. Estes pequenos vídeos pertencen a doce categorías nas que se adoita traballar na tradución audiovisual e multimedia a día de hoxe: curtametraxes de afeccionados, vídeos de YouTube, teletenda, televisión local, televisión nacional, telenovelas, documentais, obras independentes, videoxogos, televisión internacional, plataformas dixitais ou cinema.

Os tipos de erro son gramaticais, ortotipográficos, problemas de tradución, subtítulos demasiado longos que non dá tempo a ler, erros de segmentación, problemas de tipografía ou mesmo erros de contexto por palabras que, na situación que se presenta, non teñen o significado proposto. O alumno ten a posibilidade de avanzar e retroceder pola curtametraxe, pero ten que ter en conta que o tempo pasa e non pode retrasar a entrega da encomenda. Unha vez detectado un presunto erro, o alumno detén a curtametraxe para acceder a un menú secundario no que pode consultar diversos elementos do texto ou mesmo pedir axuda.



Imaxe 3: Mostra das opcións do menú de traballo.

Entre as opcións dispoñibles atopamos, entre outras que aínda se están engadindo, a de comprobar se hai erros de escritura, a de reducir o subtítulo se este resulta ser demasiado longo, a aplicación de «Frasees» (parodia do dicionario Linguee) para atopar o significado dun texto, a posibilidade de pedir axuda na aplicación «Foroz» (parodia da plataforma Proz) para ver que opinan outros compañeiros de profesión, ou a posibilidade de contactar con amigos por servizos de comunicación en liña para comentar máis de preto as posibles complicacións do subtítulo en cuestión.

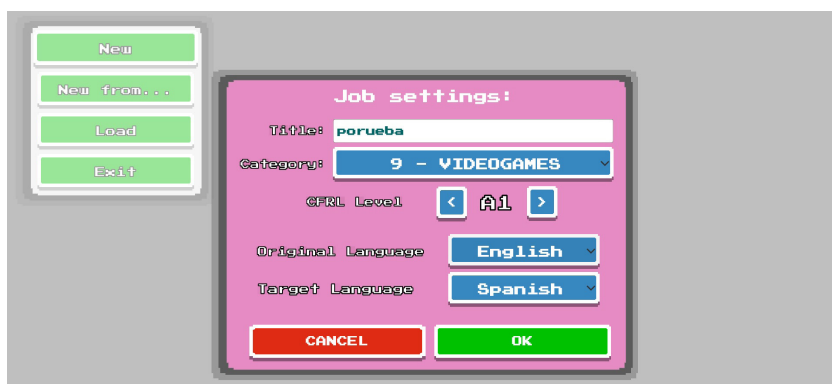


Imaxe 4: Mostra de conversa ao contactar cunha compañeira de traballo para ver que opina.

O alumno poderá seguir xogando o tempo que queira, recibindo novos encargos e gañando o soldo pola súa actividade profesional. Tamén inclúe, a xeito de minixogo, a posibilidade de facer as facturas correspondentes aos traballos realizados.

A aplicación aínda non está rematada, pero xa deixa ver varias posibilidades interesantes dende o punto de vista da formación do alumnado. Dun xeito ameno, poden achegarse ao mundo real e a ter que tomar decisións sobre que traballos e clientes aceptar e cales ignorar, ademais de potenciar as súas competencias lingüísticas na escoita de linguas estranxeiras e de creación de subtítulos na lingua de chegada. Certo é que o sistema é bastante básico neste momento, pero supón unha boa forma de que o alumnado se familiarice coa práctica profesional e co traballo no eido da tradución audiovisual e multimedia. En canto a contidos, a aplicación non limita o profesorado en xeito ningún, xa que oferta tamén un completo editor de contidos nos que haberá liberdade total e absoluta para crear novas producións audiovisuais, engadindo pistas de son personalizadas, elixindo a combinación lingüística desexada, unha escena coa lonxitude que se queira, cos personaxes que se desexen e nas situacións que se prefiran, ademais de con todos os erros que se decidan engadir para que o alumnado teña que recoñecelos. As posibilidades son ilimitadas e permiten ao profesorado adaptar a aplicación para que as experiencias que viva o alumnado estean máis adaptadas a temáticas e terminoloxías específicas que se poidan querer tratar na aula.





Imaxes 5 e 6: Mostras do editor para o profesorado.

#### 4. A experiencia con Subtitle Legends na aula

Dende o curso 2018/2019, a Universidade de Vigo foi pioneira ao converterse na primeira universidade pública con formación especializada no eido da industria do videoxogo co Título Propio de Especialista en Tradución para a Industria do Videoxogo (ETIV), o único título especializado do país xunto co «Experto en Traducción y Localización de Videojuegos» do Instituto Superior de Estudios Lingüísticos y Traducción. Ao tratarse dun título centrado exclusivamente nun eido no que a pantalla xoga un papel crucial, dende un primeiro momento se contactou con diversas empresas colaboradoras para ofrecer ao alumnado unha experiencia o mais próxima posible á práctica profesional. Deste xeito, algunhas das empresas colaboradoras nos forneceron textos reais para que o alumnado traballe con eles na aula, pero tamén desenvolveron un par de aplicacións en exclusiva para o título, para que o alumnado teña contacto con produtos como os que atopará no mundo real (como, por exemplo, unha beta dun xogo chea de erros para facer o control de

calidade lingüístico, ou unha ferramenta de tradución específica para levar a cabo a localización dun xogo).

Unha das ferramentas que se empregaron no ETIV foi *Subtitle Legends*, a cal se empregou na materia de revisión a modo de práctica profesional. A experiencia resultou moi atractiva para o alumnado, xa que, á hora de recoñecer erros, se percibiu unha mellora das competencias ao empregar a aplicación con respecto a cando se indican os erros a través dunha presentación en Power Point. A participación proactiva dos estudantes non só axudou a un mellor desenvolvemento das competencias, senón que tamén favoreceu un mellor ambiente de traballo na clase. A efectos estatísticos, preparáronse dous arquivos diferentes de 20 subtítulos con 10 erros en cada un. Os textos eran os seguintes:

Texto 1:

Texto orixinal	Subtítulos	Incorrectos
Maybe THIS will work!	¡Puede que esto funcione!	
Easy... EASY...	Despacito... Despacito...	
Here it comes...	Vamos allá...	
Okay... here goes nothing...	Vale... Allá va nada...	X
Hi there.	Buenas.	
No time for talking, Penny! You need to relive this flashback!!	¡No hay tiempo para / hablar, Penny! ¡Tienes que revivir este flashback!	X
Okay, okay, geez.	Vale, vale. Jobá.	
Bye Penny! You were adequate at being me!	Adiós, centavo. / ¡Se te daba bastante bien ser yo!	X
See you later, Penny! Thanks for not messing this up too bad!	¡Hasta luego, Penny! / ¡Gracias por no liarla muy gorda!	
You did your best, Penny, and that's all anyone can ask for!	Te has esforzado a tope, Penny. / No se te puede pedir más!	X
I am walking here on my own accord! I am not possessed!	¡Estoy caminando por que quiero! / ¡Ya no estoy poseída!	X
This is definitely where I went the first time through!	¡Aquí es donde fui la primera vez! / ¡Sin duda!	X
Behold! My usual legs have carried me here, all on their own!	¡Observa! ¡Mis piernas de siempre me trajeron hasta aquí, por su propia voluntad!	X
Seth...	Seth...	

Dad...	Papá...	
How's your mom?	¿Que tal está tu madre?	X
Pretty good.	No muy bien, la verdad.	X
Forsooth! Nobody is here that I can arrest!	¡Pardiez! ¡No hay nadie / a quien pueda arrestar!	
Tis a shame there is no crime worthy of my attention here!	¡Me alegra que no haya ningún / crimen que merezca mi atención!	X
Hey officer.	Buenas, agente.	

Texto 2:

Texto orixinal	Subtítulos	Incorrectos
Good work.	Buen trabajo.	
Excellent.	Excelente.	
Piece of cake.	Qué fácil.	
That did it.	Eso lo ha hecho.	X
Beautiful.	Precioso.	
Hmn, that looks rickety...	Qué aspecto tan enfermizo...	X
Need to find out what Rothbauer is hiding.	Debo descubrir qué está ocultando Rothbauer.	
Rothbauer's got evidence of Böhm's plan – need to find it.	Rothbauer tiene pruebas concluyentes del plan de Böhm. Está claro que debo encontrarlas cuanto antes.	X
Rothbauer's bunker should be around here somewhere.	El búnker de Rothbauer debería estar por aquí cerca.	
Rothbauer's bunker!	El bunker de Rothbauer!	X
Burn in hell, Böhm.	Arde en el infierno, Böhm.	
From a little spark may burst a flame.	De una pequeña llama / nace una chipa.	X
The bunker!	¡El búnker!	
Tis I, the only officer of the law in this kingdom!!	¡Soy yo, la único agente de la ley / de este reino!	X

What's Hitler planning for his new toys? Need to find out their strategy...	¿Qué planes tendrá Hitler para / sus nuevos juguetitos? Debo descubrir su estrategia...	X
The missile tech specs..!	¡Las especificaciones técnicas!	
The technical specifications for the missile... London will be very happy.	Las especificaciones técnicas del misil... / Londres estará feliz.	X
Need to find the missile tech specs...	Debo encontrar las especificaciones...	
Böhm's lowered the missile... now's my chance!	Böhm ha subido el misil... / ¡Es mi oportunidad!	X
If I could hit the missile...	Si pudiese golpear el misil...	X

Co texto 1 traballouse do xeito tradicional, enviándollo ao alumnado en formato texto e pedíndolle que o revisase. Pola súa banda, para o texto 2 empregouse a aplicación *Subtitle Legends*, de tal xeito que o alumnado puidese ver os textos directamente en pantalla e co contexto. Participaron nesta proba 19 alumnos e os resultados foron os seguintes:

	Erros no texto	Alumnos que atoparon todos	Media de erros atopados
Texto 1	10	15	83,5 %
Texto 2	10	19	100 %

A pesar de tratarse de textos sinxelos e erros previsiblemente doados de distinguir, o alumnado tivo problemas para a identificación de varios problemas na versión tradicional. Sobre todo, os problemas de segmentación dos subtítulos pasáronse por alto no formato tradicional en papel, pero chamaron máis atención á hora de velos directamente en pantalla. Trátase de pequenas probas experimentais para determinar as posibilidades educativas da aplicación, pero a primeira toma de contacto suxire que o alumnado presta máis atención ao seu traballo e se mostra máis interesado cando o texto se lle mostra de forma máis interactiva e dinámica.

## 5. Conclusións

*Subtitle Legends* aínda está na súa fase beta, pero xa se presenta como unha ferramenta moi prometedora, sobre todo grazas ao seu editor para que o profesorado cree os textos que considere máis axeitados para a formación específica ou as temáticas que se estean a tratar na aula. Os resultados prácticos

observados na súa aplicación nas aulas de posgrao demostran que o interese e a atención do alumnado aumentan ao presentárselle un mesmo exercicio dun xeito máis dinámico e atractivo. Do mesmo xeito, a simulación do proceso de traballo dun profesional autónomo resulta especialmente interesante para o alumnado, ademais de ser unha práctica moi útil para que vaian collendo unha serie de automatismos e competencias que van máis aló da propia práctica da tradución. En xeral, a experiencia coa aplicación foi moi boa e seguirá a ser empregada en futuros anos, coa esperanza de axudar o alumnado a prepararse mellor para o mundo profesional e de, ao mesmo tempo, obter novos datos sobre o funcionamento formativo da aplicación.

### Referencias bibliográficas

- AGOST, R. 2005. «Competencia traductora y objetivos de aprendizaje: la cultura, punto de partida». En YUSTE FRÍAS, J. e ÁLVAREZ LUGRÍS, A. (eds.) *Traducción & Paratraducción*. Vigo: Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo.
- BARTHES, R. 1973. *Le plaisir du texte*. París: Éditions du Seuil.
- CALVO-FERRER, J. R. 2017. «Educational games as stand-alone learning tools and their motivational effect on L2 vocabulary acquisition and perceived learning gains». En *British Journal of Educational Technology*, 48(2), p. 264-278.
- CALVO-FERRER, J. R., BELDA MEDINA, J. R., TOLOSA IGUALADA, M., FERRIZ BLANQUER, D., PASTOR SEGURA, A., DURÁN SÁNCHEZ, A. J. & SUÁREZ SIRERA, L. 2019. *Subtitle Legends*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10045/102407>.
- CALVO-FERRER, J. R., BELDA MEDINA, J. R., TOLOSA IGUALADA, M., FERRIZ BLANQUER, D., PASTOR SEGURA, A., DURÁN SÁNCHEZ, A. J. & SUÁREZ SIRERA, L. 2019. *Subtitle Legends Content Creator*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10045/102330>.
- CALVO-FERRER, J. R., BELDA MEDINA, J. R., CAMPOS-PARDILLOS, M. Á., CRUZ DELGADO, R., FOX, L., MARTÍN AVI, M., [...] YUS RAMOS, F. B. 2019. «Análisis del efecto del aprendizaje basado en videojuegos en la mejora de la competencia traductora». En ROIG-VILA, R., ANTOLÍ MARTÍNEZ, J. M., LLEDÓ CARRERES, A. & PELLÍN BUADES, N. (eds.) *Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2018-19*. Alacante: Universidad de Alicante, Instituto de Ciencias de la Educación.
- COLLER, B. D. D. & SCOTT, M. J. J. 2009. «Effectiveness of using a video game to teach a course in mechanical engineering». *Computers & Education*, 53(3), p. 900-912.
- FRASER, J. 1996. «The Translator Investigated: learning from translation process analysis». *The Translator*, 2/1, p. 65-79.
- GENETTE, G. 1987. *Seuils*. París: Seuil.
- KIRALY, D. 1995. *Pathways to Translation. Pedagogy and Process*. The Kent State University Press.

- KRINGS, H. P. 1986. *Was in den Köpfen von Übersetzern vorgeht. Eine empirische Untersuchung der Struktur des Übersetzungsprozesses an Fortgeschrittenen*. Tübinga: Gunter Narr.
- LÖRSCHER, W. 1991. *Translation Performance, Translation Process, and Translation Strategies. A Psycholinguistic Investigation*. Tübinga: Gunter Narr.
- MAYO, M. J. J. 2007. «Games for science and engineering education». *Communications of the ACM*, 50(7), p. 31-35.
- MARTÍNEZ SIERRA, J. J. 2004. *Estudio descriptivo y discursivo del humor en textos audiovisuales. El caso de los Simpson*. Tesis de doctorado no publicada. Castelló: Departamento de Traducción y Comunicación de la Universidad Jaume I.
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. E CALVO-FERRER, J. R. 2017. *Videojuegos y [para] traducción: aproximación a la práctica localizadora*. Granada: Comares.
- PACTE. 2003. «Building a Translation Competence Model». En ALVES, F. (ed.) *Triangulating Translation: Perspectives in process oriented research*. Amsterdam: John Benjamins.
- PYM, A. 2004. *The Moving Text. Translation, Localization and Distribution*. Amsterdam: Rodopi.
- TOLOSA IGUALADA, M., CALVO-FERRER, J. R., DÍAZ JORGES, B., MARTÍNEZ-GARRIDO, G., PINA MEDINA, V. M., SANDERSON PASTOR, J. D., VERDÚ SANCHÍS, I. M. 2019. «Análisis del efecto de la competencia lingüística en la detección de errores en subtitulación». En ROIG-VILA, R., ANTOLÍ MARTÍNEZ, J. M., LLEDÓ CARRERES A. & PELLÍN BUADES, N. (eds.) *Memorias del Programa de Redes-13CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2018-19*. Alacante: Universidad de Alicante, Instituto de Ciencias de la Educación.
- TOURY, G. 1991. «Experimentation in Translation Studies: achievements, prospects and some pitfalls». En TIRKKONEN-CONDIT, S. (ed.) *Empirical Research in Translation and Intercultural Studies: Selected papers of the TRANSIF Seminar, Savonlinna, 1988*. Tübinga: Gunter Narr. Pp. 45-66.
- WILSS, W. 1989. «Towards a Multi-facet Concept of Translation Behavior». *Target*, 34/1, p. 129-149.
- WONG, W. L., SHEN, C., NOCERA, L., CARRIAZO, E., TANG, F., BUGGA, S., [...] RITTERFELD, U. 2007. «Serious video game effectiveness». En *Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology*. Nova York, NY, USA: ACM. Pp. 49-55.
- YUSTE FRÍAS, J. 2006. «Traducción y paratraducción de la literatura infantil y juvenil». En LUNA ALONSO, A. e MONTERO KÜPPER, S. (eds.) *Traducción e política editorial da literatura infantil e xuvenil*. Vigo: Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo.

- YUSTE FRÍAS, J. 2008. «Pensar en traducir la imagen en publicidad: el sentido de la mirada. PLP Pensar La Publicidad». *Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias*, Vol. II, n.º 1, p. 141-170.
- YUSTE FRÍAS, J. 2011. «Traducir para la pantalla: el traductor entre el texto y la imagen». En DI GIOVANNI, E. (ed.) *Diálogos intertextuales 5: Between Text and Receiver: Translation and Accessibility*. Berna: Peter Lang. Pp. 57-88.