

Seminari Permanent 2017-2018

Sessió de presentacions de les línies de recerca d'Àsia Oriental, Cognició en traducció i interpretació y Traducció audiovisual

Presentation of research fields: East Asia Studies, Cognitive Processes in Translating and Interpreting and Audiovisual Translation and Media Accessibility

Professora: Alba Serra

Día: dijous 28 de març a les 15,00 hores.

Aula 207

Javiera Reyes Navarro

The role of visual kei in the formation of individual and collective identities among Chilean fans

This project focuses on the reception of *visual kei* in Chile and the personal relationship that its fans have with this Japanese music movement. As its members grow older and media coverage lessens, events organized by fans themselves remain one of the only avenues to maintain the coherence of the scene. These followers find in *visual kei* the opportunity to take ownership of their image and its public projection. The research is based on work done directly with participants of Santiago de Chile's *visual kei* scene. Personal and group interviews, together with an online poll and observant participation, are analyzed through the subcultural lens to understand the special appeal that this Japanese style poses for Chilean fans, while exploring notions of identity and belonging in a subcultural setting that was brought forward by the internet age and Japan's popular culture expansion.

María del Valle Guerra

El impacto de las industrias culturales de Asia Oriental en América Latina. Estudio de caso de los grupos musicales Mayday (China) y SuperJunior (Corea del Sur)

Los elementos culturales relativos al ámbito musical tanto de China como de Corea tienen una clara incidencia en América Latina. Ejemplo de ello son los grupos SuperJunior (Corea) y MayDay (China) quienes han traspasado fronteras y transmiten un mensaje con elementos propios de su cultura aún en lugares lejanos como lo es la Argentina.

Los citados elementos son asumidos por los seguidores de los conjuntos quienes emulan o sólo las letras y los bailes sino además el modo de vida de ellos.

Para la Tesis, se ha elaborado el proyecto de investigación y recopilado la información para su análisis. Se presentarán entonces los resultados alcanzados a la fecha.

Belén Agulló

Subtitles for the deaf and hard-of-hearing in immersive environments

Immersive media such as virtual reality or 360° content are increasingly present in our society. However, immersive content is not always accessible to all, and research within the field of Audiovisual Translation and Media Accessibility is needed on how to cater for the needs of diverse users. This dissertation is built in relation to the European project Immersive Accessibility, funded by a European Commission's Horizon 2020 programme. The goal of the project is to integrate access services in emerging immersive media, such as 360° videos. The main focus of this research is to study the reception of different types of subtitles for the deaf and hard-of-hearing (SDH) strategies in 360° videos, and also how these strategies impact on the level of immersion of viewers.

Kei Matsushima

La cultura de la risa: Estudio comparativo sobre el humor en las producciones audiovisuales japonesas y españolas

La hipótesis de partida de esta investigación es que, a pesar de la distancia existente entre la cultura japonesa y la española, las temáticas humorísticas de las producciones audiovisuales de ambos países son considerablemente similares, aunque la reacción que suscitan en la audiencia es distinta. A fin de validarla me propongo desarrollar los siguientes objetivos:

- 1) Identificar y analizar los temas recurrentes en las producciones audiovisuales humorísticas japonesas y españolas actuales, considerando especialmente los elementos culturales presentes en su formulación.
- 2) Comprender de qué manera se vinculan esos temas a la comicidad estándar en sus producciones audiovisuales y explorar las características que integran la idea del humor en ambas sociedades.
- 3) Formular una reflexión sobre el lugar que ocupan las producciones audiovisuales de contenido humorístico en la construcción de imaginarios culturales distintivos en cada sociedad.

Para desarrollar estos objetivos, realizaré un análisis comparativo de las producciones audiovisuales cómicas en España y Japón, observando específicamente los programas de televisión junto con otras producciones como materiales auxiliares.

Minerva Terrades

Romance in Japanese TV Dramas. Affect, Gender and Topos in Fuji TV Getsuku Dramas of the 1990s

This thesis analyses how romance has been imagined, crafted and diffused through the most popular Fuji TV television dramas of the 1990s, the so-called *getsuku* dramas. The first part of the thesis engages in a debate regarding the occurrence of the affective turn in Japan. Affect will be key in analysing how romance relates to media and to our social imaginary and collective memory. After a presentation of the state of the art of

television dramas in Japan, the second part of the project will be devoted to a detailed anthropological analysis of fourteen *getsuku* dramas, which will be regarded both as affective institutions as well as sources of daily practices of romance, which shape people's imaginary, relationships and identities. Finally, the diachronic analysis of romance will enable to make sense of the complex processes, inconsistencies and negotiations that are involved in the forging of gendered identities in 1990s Japan.

Luyao Liu

Estudio cognitivo de la traducción de metáforas en la poesía del español al chino:

Pablo Neruda y Federico García Lorca

La metáfora es una figura retórica de inagotable atracción que muchas veces incluso dificulta el entendimiento de la poesía. Pero su traducción plantea problemas de gran complejidad al traductor y, esta dificultad se agudiza, cuando se trata de lenguas histórica y culturalmente muy alejadas, por ejemplo, en el caso de la lengua española y la china. Por ello, entendemos que es un campo de indudable interés y proponemos indagarlo desde un enfoque cognitivo, además de la metodología inductiva-deductiva y la descripción empírica.

Nuestro objetivo de este discurso consiste en disertar la traducibilidad de metáforas en la traducción literaria al chino, que básicamente comprende los logros del primer capítulo de la tesis. La presentación está compuesta de cuatro subtemas.

Primero, vamos a hablar así de las discrepancias del término "metáfora" en la lengua española y en la china, como de las divergencias de los significados metafóricos que llevan las mismas ideas respectivamente en dichas dos lenguas. Segundo, discutiremos sobre la cuestión de la traducibilidad e intraducibilidad de metáforas literarias del español al chino, bajo el marco teórico de Dagut (1976) y Toury (1980). Tercero, expondremos las diferentes modalidades de equivalencia que establecemos en esta transposición interlingüística, aplicando concretamente a nuestro caso el fundamento teórico de Nida (1964 y 1969) y Rabadán (1991), después de valorar los factores que ponen límites a la transposición literal de dos lenguas referidas.

Al final, además de las estrategias tradicionales para traducir las figuras teñidas de un claro matiz cultural, propondremos la resolución de la equivalencia parcial e incluso nula en la traducción metafórica desde español al chino, recurriendo a la disciplina cognitiva, basándonos en un corpus vaciado de metáforas procedentes de poesías nerudianas y lorquianas. Pero como la indagación sistematizada del último subtema se ubica en los capítulos futuros, aquí solo lo formulamos para ilustrar un poco.

Anita Fidyka

In this presentation, I will discuss my ongoing PhD research, which centers on the question of implementing audio description in spherical videos. Audio description (AD) is an access service that renders audiovisual content accessible for persons with sight loss, and those who may benefit from an additional verbal description of the visuals. Spherical videos – called also 360° or omnidirectional videos – are an emerging media

format, which differs from standard two-dimensional films in terms of storytelling. This medium is interactive, allowing users to follow the main story that develops in the linear way, and to look around the surrounding scene by head movements. To guide AD users effectively inside the 360° sphere, a new approach for producing AD is needed. I will begin my presentation by outlining the characteristics of the 360° videos. Then, I will present the state-of-art of audio description in immersive content. Finally, I will discuss the studies conducted last year with professional audio describers and end users in relation to AD in this media format, and offer some final remarks.