

Seminario Permanente 2017-2018

Sesión de presentaciones de investigación sobre Traducción audiovisual y tradumática

Profesora: Paula Igareda

Martes 6 de marzo 15,30 horas, Aula 106

Lin Liang

Análisis contrastivo de la traducción científico-técnica del castellano al chino con enfoques terminológicos-A la vista en el caso de petróleo

En la actualidad, debido a la vertiginosa velocidad con la que el conocimiento científico-técnico influye en la época de globalización, los mencionados idiomas que servían de lingua franca ya no pueden cubrir las necesidades de intercambio internacional en ciertos campos científico-técnicos de la situación de la China actual. Ahora, la ciencia y la tecnología han adquirido nuevos lenguajes especializados que requieren una comunicación satisfactoria del nuevo conocimiento. No obstante, el proceso de realizar una traducción científico-técnica no consiste únicamente en traducir terminología, ya que ésta raramente supera el 10-20% (Newmark, 1981) de las traducciones. Además, en muchos casos no solamente basta con estudiar el texto como algo teórico sino que hace falta procesarlo en la práctica. En la presente investigación, tomaremos datos terminológicos y corpus procedentes de diferentes diccionarios del campo petrolífero del inglés y chino, español y chino, francés y el chino, terminología interactiva Europea6 como texto fuente para realizar la investigación. La universalidad de los términos científico-técnicos de este campo deberá mitigar los problemas mencionados.

Luo Dong

La Localización de Videojuegos en China: Estudio de caso de League of Legends

Resumen: China se ha convertido en uno de los mercados más grandes del mundo para las distribuidoras de videojuegos. Para entrar en el mercado de videojuegos chino es imprescindible hacer una buena localización. Por lo tanto, nuestra tesis doctoral analizará el mercado de videojuegos chino y los ajustes lingüísticos, técnicos y culturales que se llevan a cabo durante el proceso de localización de videojuegos al chino mediante el estudio de casos reales. Además, se analizará en profundidad el caso de la localización del videojuego League of Legends (2009) al mercado chino centrándonos especialmente en las técnicas de traducción aplicadas así como la recepción de los jugadores chinos de dichas traducciones.

Hong Zhang

El uso de la traducción automática chino>español en la didáctica del español.

Mi presente trabajo consiste en el análisis crítico y contrastivo de los errores que se cometen en la traducción automática de chino al español. El propósito de esta investigación es hacer una lista de los problemas más comunes de la traducción automática. Por un lado, se hará un experimento dos tipos de diferentes niveles de los estudiantes chinos de español, al analizar los resultados, se preparará un manual para la didáctica; por otra parte se probará este manual con otro grupo de los estudiantes chinos de español para verificarlo. Se corregirán las traducciones automáticas siguiendo las recomendaciones de la industria para posesición. Por medio de esta posesición, se podrá elaborar una lista preliminar de los errores más habituales en traducción automática de chino al español ya sean errores semánticos, léxicos, sintácticos, morfológicos, ortográficos y otros errores del español. En el futuro la autora utilizará los tipos de error identificados en este trabajo para elaborar materiales didácticos para aprender español con actividades de traducción automática.

Siyu He

La traducción amateur del español al chino: Estudio de caso de los fansubs de la serie El Ministerio del Tiempo.

El fenómeno de la traducción hecha por *fans* se remonta a la década de 1980, cuando los norteamericanos querían traducir los dibujos animados del japonés al inglés. Cabe mencionar que este fenómeno ha tenido un gran desarrollo en China durante los últimos 20 años. Nos parece muy interesante el fenómeno de la subtitulación hecha por aficionados y hemos decidido investigar este tema. Hay productos audiovisuales traducidos por fans de gran calidad, pero también hay otros que tienen errores tipográficos, de comprensión, de traducción, etc. Para delimitar el ámbito de estudio, hemos decidido centrarnos en la traducción amateur en China. En cuanto al corpus, hemos decidido analizar la traducción hecha por fans al chino de la serie *El Ministerio del Tiempo* (2015-actualidad), sobre todo nos concentraremos en el lenguaje coloquial y el lenguaje soez, las glosas emergentes y los comentarios *online*.