



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

DEPARTAMENTO DE LINGÜÍSTICA Y LINGÜÍSTICA APLICADA Y DE TRADUCCIÓN
UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO. EUSKAL HERRIKO UNIBERTSITATEA

TRASVASES CULTURALES:

Literatura
Cine
Traducción

4

Eds.: Raquel Merino
J. M. Santamaría
Eterio Pajares



La publicación de este volumen ha sido posible gracias al patrocinio de:

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
Departamento de Cultura de la Diputación Foral de Álava
Departamento de Educación, Universidades e Investigación del Gobierno Vasco
Departamento de Filología Inglesa y Alemana y de Traducción e Interpretación
Facultad de Filología y Geografía e Historia

© Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco
Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua

I.S.B.N.: 84-8373-707-8
Depósito Legal/Lege Gordailua: BI-327-05

Composición/Konposizioa: RALI, S.A.
Particular de Costa, 8-10 - 48010 Bilbao

Impresión/Inprimatzea: Itzaropena, S.A.
Araba Kalea, 45 - 20800 Zarautz (Gipuzkoa)

El cine de animación: un caso especial de traducción audiovisual¹

Ana Isabel Hernández Bartolomé

Universidad de Valladolid

1. Introducción

Habitualmente se ha considerado que las obras audiovisuales son productos de masas y, por ende, no presentan particularidades específicas en cuanto a la audiencia. Sin embargo, paulatinamente se observa una tendencia a definir y delimitar los públicos receptores, de manera que éstos se están perfilando como grupos sociales determinados con unas características específicas. Es decir, el *'broadcasting'* dirigido a las grandes masas se está convirtiendo en *'narrowcasting'* para públicos concretos (Gambier, en prensa). Como parte integrante del mundo audiovisual, la gran pantalla también está experimentando este fenómeno, en el que la clasificación por géneros juega un importante papel.

En este artículo nos vamos a centrar en el cine de animación, por lo que esbozaremos sus peculiaridades de cara a la traducción y delimitaremos algunos rasgos específicos a través de un análisis de ejemplos de películas recientes.

Partimos de la base de que «hoy resulta cada vez más evidente [...] que los géneros tienen identidades propias y que las películas pertenecientes a un género determinado comparten ciertas características fundamentales, entre las que se encuentra una determinada utilización del lenguaje, lo que naturalmente tiene gran importancia a la hora de abordar su traducción» (Bravo Gozalo, 2003: 245-246). Por lo tanto, es lícito pensar que el cine de animación tiene una entidad propia dentro de la traducción audiovisual (TAV). Quizá en parte no se haya estudiado porque la propia TAV «*is an area of study which is still in its infancy*» (Bravo Gozalo, 2002: 188) o tal vez porque este género tradicionalmente se ha

¹ Artículo realizado durante el disfrute de una beca de Formación del Profesorado Universitario otorgada por el Ministerio de Educación, Ciencia y Deporte de España, y adscrita a la Universidad de Valladolid.

relegado a un segundo plano dado que el componente infantil le resta rigurosidad, reflejándose incluso en los precios (Chaume Varela, 2004: 108).

2. El cine de animación

El género del cine de animación no es de los más extendidos en las salas de cine españolas. Si recurrimos a la cartelera, observamos que pueden pasar meses sin que tengamos constancia de largometraje alguno de este tipo (Yébenes, 2002: 84). La producción nacional es escasa y está poco extendida; en cuanto a la internacional, Disney-Pixar y DreamWorks son los principales productores.

Si atendemos al público, podemos observar que en la última década (años 1994 a 2003) el número de películas extranjeras de animación exhibidas en las salas de cine de nuestro país fue de 56, de las cuales 26 contaron con más de un millón de espectadores (El doblaje, 2004; MECD, 2004). ¿Qué significan estos datos? Que el objetivo de estas obras no es crear grandes hitos cinematográficos, sino lograr unos beneficios económicos notables, para lo cual recurren a todo tipo de *merchandising* (Bravo Gozalo, 2003: 237). Por tanto, la traducción no va a estar exenta de este componente industrial y, como consecuencia, ha de prestar atención a este factor para captar la atención del público meta. Es decir, el principio rector de la equivalencia no se va a situar en el nivel lingüístico, sino en el plano funcional (Vermeer, 1996).

Así pues, hay varios factores del cine de animación que van a repercutir de manera directa en su trasvase (Hernández Bartolomé y Mendiluce Cabrera, 2004b), como son:

- Los personajes. Su componente animado tiene dos consecuencias importantes de cara a la traducción. En primer lugar, los movimientos de los labios están menos marcados y no es habitual encontrar primeros planos, lo que permite un mayor margen de maniobra en la sincronía fonética (o ajuste labial) y en la isocronía (o ajuste a la duración de los enunciados). En segundo lugar, no son actores de carne y hueso, lo que les resta espontaneidad y caracterización, problema que se puede compensar por medio de una buena interpretación de los actores de doblaje y una elaboración adecuada del guión, tarea en la cual colabora el traductor de forma activa.
- El público. La mayor o menor adecuación al público meta repercutirá en la recaudación de taquilla. En nuestro país, tradicionalmente se ha asociado la animación al público infantil y no es habitual que esté enfocada a los adultos (Yébenes, 2002: 61), aunque desde los años 90 esta tendencia parece estar cambiando (2002: 127). Pero no todo el público joven es igual. De hecho, es la época de grandes cambios, por lo que se ha de diferenciar por edades. De esta forma, encontramos productos para niños de 7 a 12 años, y de 12 en adelante, cada uno de los cuales con unas necesidades y capacidades. Por su duración, los productos cinematográficos no suelen

estar dirigidos a los más pequeños (0 a 7 años), quienes pueden disfrutar de otro tipo de productos audiovisuales.

- El lenguaje. Como consecuencia del público al que van dirigidos, el lenguaje ha de amoldarse a las necesidades de cada franja infantil. Se suele buscar una audiencia adolescente, de manera que también se logre atraer a los jóvenes para aumentar la recaudación. Como en toda película, el guión es un elemento escrito que muestra oralidad, por lo que conviene que el tratamiento del lenguaje esté cuidado, parezca natural y esté adaptado a la audiencia, tarea en la que toma un papel primordial el traductor (Chaume Varela, 2004: 170). Tradicionalmente, Walt Disney ha sido la productora con mayor envergadura en el mundo de la animación, por lo que era la que marcaba las pautas. Hasta la aparición de *La bella y la bestia* (*The Beauty and the Beast*, 1991) los dibujos animados se doblaban en ‘español neutro’, es decir, «en un español inteligible para cualquier hispanohablante; libre de localismos y lo más neutro posible» (Castro Roig, 1996), e incluso se utilizaban los diversos acentos de países hispanohablantes para caracterizar a los personajes. Esta tendencia ya no es de aplicación y en la actualidad se realizan dos versiones localizadas: una para la península y otra para toda Hispanoamérica.
- El contenido. Una vez más, viene determinado por el público. Mientras que la televisión otorga mayor énfasis a las teleserías para los que empiezan a hablar, el cine no suele abarcar ese campo. No obstante, introduce otro tipo de contenidos combinados con la sátira o las referencias interculturales. Además, el contenido conceptual se elabora con esmero, puesto que este grupo rechaza todo lo que parezca infantil (Yébenes, 2002: 136).

3. Particularidades de la traducción del cine de animación

A continuación presentaremos algunos ejemplos que pongan de manifiesto los rasgos específicos del cine de animación. Queremos destacar que éstos han de tomarse con cautela, dadas las limitaciones de este estudio exploratorio. Los ejemplos están tomados de un corpus compuesto por tres películas de animación como son *Aladdin* (1992), *Chicken Run, evasión en la granja* (*Chicken Run*, 2000) y *Shrek* (2001), proyectadas en las salas de cine de nuestro país y que han gozado del favor del público. Representan características diferentes en cuanto a público, fecha de distribución y técnica de animación empleada, pero con el elemento común de que la traducción es un doblaje en español peninsular. Asimismo, se puede constatar que las traducciones parecen funcionar, puesto que las tres se encuentran entre las 25 películas extranjeras más vistas del año (MECD, 2004), de lo que se deduce que las resoluciones adoptadas para los problemas de trasvase son efectivas.

En cuanto a la metodología de análisis, hemos estudiado el corpus y destacado los casos que parecen más recurrentes y atípicos en la traducción de otros géneros cinematográficos. Una vez obtenidos los ejemplos, los hemos agrupado en bloques, que hemos incluido bajo tres epígrafes: 3.1 elementos lingüísticos, 3.2 elementos culturales; y 3.3 elementos audiovisuales. En cada uno de ellos hemos definido brevemente sus características e ilustrado las ideas por medio de ejemplos extraídos del corpus, cuya peculiaridad a destacar se encuentra subrayada. Pasemos, pues, al estudio de casos.

3.1. Elementos lingüísticos

A. Adición de diálogos

Son casos en los que la versión meta presenta diálogos en situaciones en que el original sólo contiene murmullo o sonidos de ambiente. Parecen ser recurrentes como compensación de elementos humorísticos o culturales en el guión original. La versión española permite escuchar frases perfectamente perceptibles y que no alteran la armonía semiótica del filme. Estos elementos parecen aportar naturalidad a la escena. El siguiente ejemplo es el final de una escena donde los protagonistas Ginger y Rocky discuten y, seguidamente, vuelven con el resto de las gallinas, que están deprimidas porque se dan cuenta de que si comen serán sacrificadas.

<i>Chicken Run (2000) - Chicken Run, evasión en la granja ...</i>	
Guión original inglés	Guión traducido español
ROCKY: Hey, if this is the way you show it, I hope you never care about me. GINGER: I assure you, I never will. ROCKY: Good! GINGER: Fine! <u>[ambient sound]</u>	ROCKY: Si es así como te preocupas, no te preocupes por mí. GINGER: Puedes estar tranquilo, nunca lo haría. ROCKY: Mejor. GINGER: Bien <u>GALLINAS: Oooy, ¡qué dura es la vida! ¡Tanto grano y no podemos tocarlo! Esta vida es un suspiro. ¡Qué triste estoy! ¡Qué lástima! No voy a probar ni un grano.</u>

B. Descenso del registro

Pese a que los guiones de animación suelen presentar numerosos recursos lingüísticos de registro coloquial e informal, en las versiones españolas encontramos que esta tendencia está aún más marcada. Esto se debe a que no sólo mantienen el registro coloquial donde se emplea en el original, sino que también se recurre a esta tendencia en casos en que el original muestra un estilo neutro. El descenso del registro puede tomar varias formas dependiendo de la edad:

mientras que para los más pequeños puede presentar juegos fonéticos que sean atractivos para el público infantil (como ‘tururú’ en el ejemplo), para el público juvenil es habitual plasmar palabras coloquiales o de moda típicas de este sector social (como ‘plasta’, ‘tío’ o ‘mola’), o bien incluir alguna palabra tabú (sin caer en la obscenidad, como ‘perder el culo’) para establecer guiños con la audiencia, que sentirá que el largometraje se identifica en cierta medida con su realidad social.

<i>Aladdin</i> (1992)	
Guión original inglés	Guión traducido español
GENIE: <u>No way!!</u> Oh does that feel good! I'm free! I'm free at last! I'm hittin' the road. I'm off to see the world! I—	GENIO: ¡ <u>Tururú!</u> Es maravilloso ser libre. Sí, ¡después de tanto! Sí, voy a hacer la maleta. Me voy de vacaciones a la playa...
<i>Shrek</i> (2001)	
PRINCESS FIONA: Yeow! Man, <u>that was annoyin'!</u>	FIONA: ¡liú! ¡Qué <u>plasta</u> de <u>tío!</u>
DONKEY: Man, <u>it's good</u> to be free.	ASNO: ¡ <u>Mola</u> sentirse libre!
SHREK: Right. This is the part where you <u>run away</u> . And stay out! Wanted. Fairy tale creatures?	SHREK: Y ahora viene cuando os toca salir <u>perdiendo el culo</u> . ¡Y no volváis más! Se buscan criaturas. Recompensa.

C. Tratamiento de los acentos

En muchas ocasiones las voces de los personajes transmiten gran parte del mensaje por medio del «ruido cultural», es decir, la información suprasegmental y paralingüística que conlleva el habla (Díaz Cintas, 2001: 184). Ejemplos de este ruido son la entonación o los acentos. Salvo extrañas ocasiones, en el cine de animación esta información tiende a lo que se denomina ‘nivelación’ (Zaro Vera, 2001: 59), es decir, la eliminación de los acentos y el doblaje al español peninsular neutro, tendencia observada en otras modalidades audiovisuales: «*matters to do with suprasegmental features, language variation and the communication of verbal and nonverbal elements were either eliminated by definition or swept under the carpet*» (Zabalbeascoa Terrán, 1997: 328). En el ejemplo que presentamos, Rocky tiene acento americano; Mac, escocés; y Ginger, británico. De este modo, el choque acentual entre Rocky y Mac es tan marcado que es posible concebir la situación de incompreensión, tan sólo salvada por la intermediaria Ginger. No obstante, en español todos tienen el mismo acento, con la única caracterización de la velocidad en el habla de Mac. Pese a que este hecho no impediría la comunicación en una situación normal, el público puede llegar a comprender que Rocky no entienda a Mac.

<i>Chicken Run (2000) - Chicken Run, evasión en la granja</i>	
Guión original inglés	Guión traducido español
GINGER: [...] We haven't even lifted off the ground. Why? MAC: Thrust. ROCKY: What? MAC: I went over my calculations, and I figured the key element we're missing is thrust. ROCKY: <u>I- I didn't get a word of that.</u> MAC: Thrust! Other birds like ducks and geese, when they take off, what do they have? Thrust. ROCKY: <u>I swear she ain't using real words.</u> GINGER: She said we need more thrust. ROCKY: Oh, thrust. Well, of course, we need thrust. Thrust and flying are like this. That's flying and that's thrust.	GINGER: [...] y ni siquiera hemos conseguido despegar del suelo. ¿Por qué? MAC: Potencia. ROCKY: ¿Qué? MAC: He repasado mis cálculos y he descubierto que el elemento que nos falta es la potencia. ROCKY: <u>No he entendido ni jota.</u> MAC: ¡Potencia! Otras aves como los gansos y los patos, ¿qué tienen para poder despegar? Potencia. ROCKY: <u>Pero, ¿qué le pasa en la boca?</u> GINGER: Dice que necesitamos más potencia. ROCKY: ¡Ah, potencia! Claro que necesitamos más potencia. La potencia y el vuelo van unidas. Esto es vuelo, esto es potencia.

D. Empleo de otras lenguas

En este caso el número de variantes se diversifica sobremanera. Como es de esperar, en algunas ocasiones se recurre a mantener la lengua extranjera en la versión española, opción que sería la más fiel al original y, en principio, la más lógica. No obstante, no es difícil encontrar casos en los que se ha alterado la lengua extranjera para resultar en cuatro supuestos que catalogaremos esquemáticamente atendiendo a los parámetros de lengua extranjera (L2), diferentes lenguas extranjeras (L2_n) o ausencia de lengua extranjera (Ø):

- a. L2 > Ø. La lengua extranjera se elimina y se sustituye por un texto neutro sin peculiaridades de habla, hecho que en principio facilita la comprensión por parte del público.

<i>Aladdin (1992)</i>	
Guión original inglés	Guión traducido español
GENIE: Ah, master— there are a few addendas, some <u>quid pro quo</u> —	GENIO: Lo siento, amo. Es imposible. Existen un par de <u>salvedades</u> que...

- b. L2₁ > L2₂. La lengua extranjera se sustituye por otra lengua extranjera, que puede ser correcta o explícitamente errónea. De este modo, el público se puede dar cuenta y se busca un efecto cómico derivado de la falta de inteligencia por parte de los personajes de animación.

<i>Chicken Run (2000) - Chicken Run, evasión en la granja</i>	
Guión original inglés	Guión traducido español
NICK: Or this beautiful little number, all the rage in the fashionable chicken coops of <u>Paris</u> . Simply pop it on like so, and as the <u>French hens</u> say. « <i>Voilà!</i> » FETCHER: That's <u>French</u> .	NICK: O este artefacto que es la última moda en los gallineros de <u>París</u> . Se lo incrusta en la cresta. Basta con colocárselo así, y <u>como dicen las gallinas francesas</u> . « <i>Prego!</i> ». FETCHER: <u>Francés</u> total.

- c. L2 (=ESP) > L2 (?ESP). La lengua extranjera imita al español. En este caso, la solución parece responder a la sustitución de dicha referencia al habla española por otra lengua más o menos comprensible para nuestro público meta, pero que siga mostrando su naturaleza extranjera. Como se observa en el siguiente ejemplo, se recurre a una falsa pronunciación italiana y al equívoco de lenguas ya mostrado en el ejemplo anterior como sustitución al espanglish.

<i>Chicken Run (2000) - Chicken Run, evasión en la granja</i>	
Guión original inglés	Guión traducido español
NICK: Yeah, and we— «Like a fish»? You stupid Norbert. Anyway, guv, here it is. El <u>merchandise</u> . FETCHER: That's <u>Spanish</u> .	NICK: «Como mon...» ¿Cómo mo-monos? Tú eres tonto, ¿hijo? A lo que vamos. Aquí está: la <u>mercanchía</u> . FETCHER: Puro <u>francés</u> .

- d. Ø > L2. El último caso de lenguas extranjeras es cuando no existe dicha lengua extranjera en el original, pero se inserta en español. Pese a no ser muy habitual, parece responder a un intento de compensación de la nivelación de los acentos. De este modo, se recurre a acentos estereotipados y fácilmente reconocibles por el público infantil para sacar partido de la imagen, es decir, se explotan los elementos no verbales e icónicos para compensar pérdidas en otras escenas de la obra. Mientras que en el ejemplo en inglés la nacionalidad se marca por la imagen (gorra de béisbol), en español se refuerza con la fraseología inglesa, así como un acento que entendemos como americano.

<i>Aladdin (1992)</i>	
Guión original inglés	Guión traducido español
GENIE: Allow me. (<u>He is now wearing a baseball cap</u> .) <u>Ten thousand years</u> in a cave of wonders ought to chill him out!	GENIO: Je, permítete. [<u>acento americano</u>] <u>Ladies and gentlemen</u> , atención. El genio está listo para lanzar la lámpara.

E. Inclusión de juegos fonéticos

El uso lúdico de la lengua se emplea como reclamo de atención del público. De este modo, los niños se fijan más en el juego verbal creado por la similitud fonética en detrimento del contenido.

<i>Shrek</i> (2001)	
Guión original inglés	Guión traducido español
MAGIC MIRROR: [...] Bachelorette number one is a mentally abused shut-in from a kingdom far, faraway. <u>She likes sushi and hot tubbing any time.</u> Her hobbies include cooking and cleaning for her two evil sisters. Please welcome Cinderella.	ESPEJO MÁGICO: [...] La solterita número uno es una reclusa, víctima de torturas psicológicas que vive en un reino muy lejano. <u>Le gusta el sushi y el jacuzzi.</u> Entre otros pasatiempos le gusta guisar y limpiar para sus dos hermanastras. Demos la bienvenida a ¡Cenicienta!

3.2. Elementos culturales

En cuanto al segundo gran eje de análisis, los elementos culturales, podemos encontrar cuatro opciones, que catalogaremos esquemáticamente atendiendo a la presencia de la cultura origen (CO), la cultura meta (CM) o la ausencia de elementos culturales (Ø):

- A. CO > CO. La cultura origen ajena al público se mantiene, caso no muy frecuente en este tipo de productos, ya que se corre el riesgo de que el público deje de prestar atención por no comprender la película. Esta falta de correspondencia en el trasvase es especialmente evidente en el caso de las canciones. Con frecuencia, la canción será muy conocida o portadora de connotaciones para el público origen, mientras que el público meta se tiene que conformar con una traducción literal. Por lo tanto, se pierde dicha carga connotativa y se produce un extrañamiento ante la canción por la ausencia de reconocimiento melódico por parte del público meta. En los ejemplos, el primero pertenece a ‘Friends’ de Bette Midler, una canción americana muy conocida, y el segundo a ‘On the road again’ de Willie Nelson, que es un clásico del *country*.

<i>Shrek</i> (2001)	
Guión original inglés	Guión traducido español
DONKEY: I'll tell you why. <i>'Cause I'm all alone.</i> <i>There's no one here beside me.</i> <i>My problems have allgone.</i> <i>There's no one to deride me.</i> <i>But you gotta have friends—</i>	ASNO: Te dire por qué. <i>Porque solo estoy.</i> <i>No hay nadie a mi lado.</i> <i>No habrá problemas hoy.</i> <i>De mí ya se han burlado...</i> <i>Pero tienes amigo...</i>
DONKEY: All right, that's what I like to hear, man. Shrek and Donkey, two stalwart friends, off on a whirlwind big-city adventure. I love it! <i>On the road again</i> Sing it with me, Shrek. <i>I can't wait to get on the road again.</i>	ASNO: Sí, señor. Me encanta oír eso, tío. Shrek y Asno, dos grandes amigos en una trepidante aventura en la ciudad. Me mola. <i>AL CAMINO VOY</i> Canta conmigo, Shrek <i>No puedo esperar,</i> <i>Al camino voy</i>

B. CO > Ø. La cultura origen se elimina, y en su lugar se incluye un elemento neutro que no defina el origen del texto ni altere la semiótica del filme.

<i>Chicken Run (2000) - Chicken Run, evasión en la granja</i>	
Guión original inglés	Guión traducido español
ROCKY: So... is it as good as you imagined? GINGER: No. It's better. Come on. I'll show you how <u>to play cricket</u> .	ROCKY: Bueno, ¿es tan bonito como lo imaginabas? GINGER: No. Es mejor. <u>Aquí seremos felices para siempre.</u>

C. Ø > CM. La inclusión de la cultura meta allá donde no hubiere ningún elemento cultural en el original; es decir, es un acto consciente de carpetovetonización del texto y creación de un objeto intercultural (ya que se plasman a la vez la cultura origen y meta).

<i>Shrek (2001)</i>	
Guión original inglés	Guión traducido español
DONKEY: Shrek! SHREK: What? It's a compliment. Better out than in, I always say. DONKEY: Well, it's no way to behave in front of a princess. PRINCESS FIONA: [Belches] Thanks. DONKEY: She's as nasty as you are.	ASNO: ¡Shrek! SHREK: ¿Qué? Es un cumplido. Yo digo: mejor fuera que dentro. ASNO: Eso no se hace delante de una princesa. FIONA: Gracias. ASNO: <u>¡Ahora vas y lo cascas!</u>

D. CO > CM. Por último, la sustitución de elementos de la cultura origen por elementos de la cultura meta.

<i>Shrek (2001)</i>	
Guión original inglés	Guión traducido español
LORD FARQUAAD: I've tried to be fair to you creatures. Now my patience has reached its end! Tell me or I'll— GINGERBREAD MAN: No, no, not the buttons. Not my gumdrop buttons. LORD FARQUAAD: All right then. Who's hiding them? GINGERBREAD MAN: Okay, I'll tell you. Do you know the muffin man? LORD FARQUAAD: The muffin man? GINGERBREAD MAN: The muffin man. LORD FARQUAAD: Yes, I know the muffin man, who lives on Drury Lane? GINGERBREAD MAN: Well, she's married to the muffin man. LORD FARQUAAD: The muffin man? GINGERBREAD MAN: The muffin man! LORD FARQUAAD: She's married to the muffin man.	LORD FARQUAAD: La piedad ha inspirado el trato que os he dado. Pero mi paciencia ya se ha agotado. Dímelo o te... HOMBRE DE JENGIBRE: ¡Los botones, no! Los botones de caramelo no. LORD FARQUAAD: ¿Entonces quién los esconde? HOMBRE DE JENGIBRE: De acuerdo. Os lo diré. ¿Conocéis vos... conocéis a Mamburú? LORD FARQUAAD: ¿Has dicho Mamburú? HOMBRE DE JENGIBRE: Sí, Mamburú. LORD FARQUAAD: Sí, me suena mucho Mamburú. ¿Mamburú se fue a la guerra? HOMBRE DE JENGIBRE: Sí, mire usted, mire usted qué pena. LORD FARQUAAD: No sé cuándo vendrá. HOMBRE DE JENGIBRE: Do re mi, do re fa.. LORD FARQUAAD: Si bien por la Pascua, mire usted...

En resumen, tres de las cuatro opciones suponen un acercamiento a la cultura meta en detrimento de la cultura origen, es decir, una naturalización (o *domestication* en términos de Venuti, 1995) lo cual facilita la descodificación del texto al público receptor y evita casos de internacionalización de la cultura. No obstante, esto puede crear interferencias culturales que desembocarían en la fusión de dos sistemas culturales distintos, fenómeno no deseable por la alteración estética que puede llegar a suponer (Bravo Gozalo, 2002: 205).

Como las películas de animación están dirigidas a un público muy específico dentro de cada país, las imágenes —que también son portadoras de cultura— suelen estar relacionadas con los cuentos infantiles. Por fortuna, dichas imágenes suelen ser comunes a la audiencia infantil, de manera que habitualmente no son fuente de problemas para el traductor.

3.3. Elementos audiovisuales

El último eje de análisis está relacionado con los elementos audiovisuales. Los enfoques tradicionales que sólo atienden al texto cinematográfico como lista de diálogos —y no al guión como parte integrante de un ‘macrosigno’ semiótico (Delabastita, 1989: 197)— no tienen razón de ser en la TAV, puesto que la información puede llegar por varios canales. Por eso el traductor ha de servirse de éstos para armonizar el lenguaje y transmitir el mensaje de la comunicación. «*Undoubtedly, the semiotic contribution of the image is invaluable, on many occasions actually taking precedence over the word*» (Díaz Cintas, 2001: 182). De hecho, en los casos en que uno de los códigos tiene que alterarse para que se establezca la comunicación —como ocurre en la audiodescripción (Hernández Bartolomé y Mendiluce Cabrera, 2004a)— los demás pueden llegar a remplazarlo, por lo que es lógico pensar que esa misma sustitución puede tener lugar como elemento compensatorio. Es decir, en la TAV hay que tener bien presentes tácticas de compensación no verbales (Díaz Cintas, 2001: 189; Zabalbascoa Terrán, 1997: 341). De este modo, es un recurso más o menos habitual en el cine de animación encontrar problemas de traducción que se solucionan recurriendo al componente icónico de la escena. Así, podemos encontrarnos con casos como el siguiente:

<i>Chicken Run (2000) - Chicken Run, evasión en la granja</i>	
Guión original inglés	Guión traducido español
NICK: Oh, oh, oh, this is a big job, miss. Oh, bigger than the others. No, no. This is gonna cost. GINGER: Same as always. One bag of <u>seed</u> . NICK: You call this pay? FETCHER: It's <u>chicken feed</u> . GINGER: What else could we give you? NICK: Eggs.	NICK: Oh, esto es mucho curro. Esto es un lío trrrremendo. Esto va a costar... un huevo. GINGER: Aquí sólo tenemos <u>pienso</u> . NICK: <u>Pienso</u> que no vale. FETCHER: <u>Pienso</u> lo mismo. GINGER: <u>Pensad</u> qué queréis. NICK: Huevos.

El guión original presenta la expresión ‘*chicken feed*’, coloquialismo que significa ‘una miseria’ o ‘calderilla’. Dado que en imagen podemos ver una bolsita con la comida de los pollos (significado literal de la expresión inglesa), el traductor ha resuelto la escena por medio de la referencia al pienso, repitiéndolo en varias ocasiones y sacando partido a su homonimia. En definitiva, ha sabido conjugar la problemática del guión con las imágenes y ha resuelto la situación de forma natural para que no choque al público.

4. Conclusiones

La inclusión de elementos ajenos al guión original no es por sí misma un elemento negativo; todo depende del prisma desde el que se enfoque. Si la prioridad de la traducción es la acogida del público, esta licencia puede ser válida. Si, en su lugar, optamos por una traducción literal del guión, en muchos casos la versión meta estará abocada al fracaso. Claro está que no podemos dejar completamente al margen el original y reescribir un nuevo guión a lo largo de toda la película; pero sí podemos salvar obstáculos en determinadas escenas particularmente problemáticas.

El estudio de los casos ha puesto de manifiesto ciertas peculiaridades que parecen propias del género de animación, que se manifiestan en estas tres esferas:

- El factor icónico, donde podemos extrapolar dos puntos clave: 1) las imágenes conllevan la mayor carga informativa, no sólo en la obra original, sino también como elementos de compensación recurrente en la traducción; y 2) la sincronía no necesita ser tan precisa por la naturaleza técnica de los productos.
- Los elementos lingüísticos y culturales, donde destaca la fácil asimilación de las referencias naturalizadas en el texto, quizá debido a la falta de especificidad geográfica de este tipo de películas y al tipo de audiencia al que van dirigidas. Esta naturalización tiene como consecuencia la familiarización con las expresiones y repercute en la acogida del público; es decir, el uso de expresiones ‘de moda’ sirve de elemento emotivo y atrae la atención de la audiencia.
- La recepción por parte del público, dado que los receptores no pueden expresar su desacuerdo con respecto a la versión original por dos motivos: 1) el producto que reciben está doblado, por lo que se elimina el elemento lingüístico original; y 2) los conocimientos que poseen sobre la lengua y cultura original son nulos o insuficientes para realizar un contraste. En definitiva, sólo pueden juzgar atendiendo a la versión meta, y como ésta intenta adaptarse a su realidad la aceptan como original.

Finalmente, estas peculiaridades derivan en una consecuencia clave: la mayor libertad de la que goza el traductor. Claro está que ha de mantenerse fiel al

original en la medida de lo posible y no recrear un guión completamente alejado del original; pero sí tiene mayor flexibilidad en el tratamiento de los posibles problemas de traducción, lo que se suele reflejar en un léxico más simple y coloquial, en definitiva, más cercano al público.

Bibliografía

- BASTOS DUARTE, E. (2001) «Reflexiones sobre el texto televisivo». *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica* 10: 149-163.
- BRAVO GOZALO, J. M. (2003) «La investigación en traducción audiovisual en España» en: García Peinado, M. A. & E. Ortega Arjonilla (dirs.) *Panorama actual de la investigación e interpretación* (vol. 2). Granada: Atrio: 235-252.
- (2002) «Translating the film dialect of Hollywood for dubbing» en: Bravo Gozalo, J. M. (ed.) *Nuevas perspectivas de los estudios de traducción*. Valladolid: Universidad de Valladolid: 187-213.
- CASTRO ROIG, X. (1996) «El español neutro» en: *Annual Conference of the ATA (American Translators Association)*, Colorado Springs, <<http://xcastro.com/neutro.html>> [consulta: 19-04-2004].
- CHAUME VARELA, F. (2004) *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- DELABASTITA, D. (1989) «Translation and mass-communication: film and T.V. translation as evidence of cultural dynamics». *Babel* 35 (4): 193-218.
- Doblaje, el* (2000) [en línea] Base de datos del doblaje en España, <<http://www.eldoblaje.com>> [consulta: 12-03-2004].
- DURO MORENO, M. (coord.) (2001) *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra.
- GAMBIER, Y. (en prensa) «Perception and Reception of Screen Translation» en: Actas del congreso internacional *In So Many Words: Language Transfer on the Screen* (Londres, 6-7 febrero 2004).
- HERNÁNDEZ BARTOLOMÉ, A. I. y MENDILUCE CABRERA G. (2004a) «Audesc: translating images into words for Spanish visually impaired people». *Meta* 49 (2): 264-277.
- y MENDILUCE CABRERA G. (2004b) «Este traductor no es un gallina: el trasvase del humor audiovisual en *Chicken Run*». *Linguax*, 2, <http://www.uax.es/publicaciones/archivos/LINTEI04_002.pdf>.
- MECD (Ministerio de Cultura) (2004) *Bases de datos de películas*, <<http://www.cultura.mecd.es/cine/jsp/plantilla.jsp?id=13>> [consulta: 12-03-2004].
- YÉBENES, P. (2002) *Cine de animación en España*. Barcelona: Ariel.

- VENUTI, L. (1995) *The Translator's Invisibility: History of Translation*. Londres: Routledge.
- VERMEER, H. J. (1996) *A Skopos Theory of Translation: Some Arguments for and against*. Heidelberg (Alemania): Textcontext.
- ZABALBEASCOA TERRÁN, P. (1997) «Dubbing and the nonverbal dimension of translation», in: Poyatos, F. (ed.) *Nonverbal Communication and Translation. New Perspectives and Challenges in Literature, Interpretation and the Media*. Amsterdam y Filadelfia: John Benjamins, 327-342.
- ZARO VERA, J. J. (2001) «Conceptos traductológicos para el análisis del doblaje y la subtitulación», in: Duro Moreno (coord.): 47-63.

Guiones de películas que componen el corpus

- Aladdin* (1992) Dir.: CLEMENTS, R. y J. MUSKER. Walt Disney Pictures, 90 minutos, VHS, color, versión original en inglés.
- Aladdin* (1992) Dir. de doblaje: LARA, A. Traductora: Stier, J. 90 minutos, VHS, color, versión doblada al español distribuida por C. B. Films.
- Chicken Run* (2000) Dir.: PARK, N. y P. LORD. Aardman Studios, DreamWorks, 84 minutos, DVD, color, versión original en inglés.
- Chicken Run, evasión en la granja* (2000) Dir. de doblaje: ANGULO, J. L. Traductor: Post, E. 84 minutos, DVD, color, versión doblada al español, distribuida por Warner Sogefilms, A.I.E.
- Shrek* (2001) Dir.: ADAMSON, A. y V. JENSON. DreamWorks, 90 minutos, DVD, color, versión original en inglés.
- Shrek* (2001) Dir. de doblaje: ABRIL, G. Traductora: Templer, S. 90 minutos, DVD, color, versión doblada al español, distribuida por United International Pictures.