



---

**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Grado en Traducción e Interpretación

TRABAJO FIN DE GRADO

Una aproximación aplicada del *TQA-III*: análisis  
y evaluación de la calidad del doblaje del DVD  
de *Aladdín* (1992) al español de España y al  
francés de Francia

Presentado por Sara Hernández Rodríguez

Tutelado por Purificación Fernández Nistal

Soria, 2015

## Contenido

<b>1.</b>	<b>Introducción</b> .....	<b>1</b>
<b>2.</b>	<b>Objetivos</b> .....	<b>3</b>
<b>3.</b>	<b>Metodología y plan de trabajo</b> .....	<b>4</b>
<b>4.</b>	<b>Marco teórico</b> .....	<b>5</b>
<b>4.1.</b>	<b>Problemas de la traducción audiovisual</b> .....	<b>5</b>
<b>4.2.</b>	<i>Translation Quality Assessment</i> .....	<b>9</b>
<b>4.2.1.</b>	<b>Pragmática contrastiva</b> .....	<b>13</b>
<b>4.3.</b>	<b>Traducción audiovisual</b> .....	<b>15</b>
<b>4.4.</b>	<b>El doblaje</b> .....	<b>17</b>
<b>4.4.1.</b>	<b>El doblaje en Disney</b> .....	<b>19</b>
<b>5.</b>	<b>Antecedentes del estreno de <i>Aladdín</i></b> .....	<b>22</b>
<b>5.1.</b>	<b>En la literatura</b> .....	<b>22</b>
<b>5.2.</b>	<b>En la pantalla</b> .....	<b>24</b>
<b>6.</b>	<b>La película <i>Aladdín</i></b> .....	<b>26</b>
<b>7.</b>	<b>Presentación del TO, del TM1 y del TM2</b> .....	<b>31</b>
<b>7.1.</b>	<b>Introducción</b> .....	<b>31</b>
<b>7.2.</b>	<b>Presentación del TO</b> .....	<b>38</b>
<b>7.3.</b>	<b>Presentación del TM1 (FR)</b> .....	<b>40</b>
<b>7.4.</b>	<b>Presentación del TM2 (ES)</b> .....	<b>41</b>
<b>8.</b>	<b>Análisis y resultados</b> .....	<b>41</b>
<b>8.1.</b>	<b>Introducción</b> .....	<b>41</b>
<b>8.2.</b>	<b>La traducción de los nombres propios</b> .....	<b>43</b>
<b>8.3.</b>	<b>La traducción de los alimentos</b> .....	<b>45</b>
<b>8.4.</b>	<b>La traducción de los apodos</b> .....	<b>46</b>
<b>8.5.</b>	<b>La traducción de los títulos nobiliarios</b> .....	<b>48</b>
<b>8.6.</b>	<b>La traducción de las onomatopeyas e interjecciones</b> .....	<b>49</b>
<b>8.7.</b>	<b>La traducción de los insultos</b> .....	<b>50</b>
<b>8.8.</b>	<b>La traducción de las expresiones idiomáticas</b> .....	<b>51</b>
<b>9.</b>	<b>Conclusiones</b> .....	<b>53</b>
<b>10.</b>	<b>Referencias bibliográficas</b> .....	<b>56</b>

<b>11.</b>	<b>Apéndices.....</b>	<b>64</b>
<b>11.1.</b>	<b>Ficha técnica en las tres lenguas (EN, FR y ES).....</b>	<b>64</b>
<b>11.2.</b>	<b>Transcripción del guión en inglés .....</b>	<b>64</b>
<b>11.3.</b>	<b>Transcripción del guión en francés de Francia .....</b>	<b>64</b>
<b>11.4.</b>	<b>Transcripción manual del guión en español de España .....</b>	<b>64</b>

## RESUMEN

Existen varios modelos de *Translation Quality Assessment* (House 1997) que tienen relevancia en los Estudios de Traducción. El presente TFG aborda esta problemática con un enfoque aplicado, es decir, a partir de la evaluación de la calidad del doblaje de una de las películas de animación con mayor impacto en el marco internacional de los últimos años, como lo es *Aladdín* (1992). Para ello, nuestro TQA tiene en cuenta las características de la traducción audiovisual desde la vertiente pragmática para centrarnos en evaluar la problemática de traducir los referentes culturales: nombres propios, alimentos, apodos, títulos nobiliarios, onomatopeyas, insultos y expresiones idiomáticas.

Con todos los datos extraídos de la salida de este producto y el análisis y la evaluación de la calidad del doblaje del DVD de *Aladdín* al español de España y al francés de Francia presentamos las conclusiones detalladas que dan fe de la calidad del producto.

## PALABRAS CLAVE

- ❖ Análisis y evaluación de la calidad de las traducciones (TQA)
- ❖ *Aladdín*
- ❖ Doblaje
- ❖ Traducción audiovisual

## ABSTRACT

There are several approaches to Translation Quality Assessment (House 1997) that have relevance for Translation Studies. Our *TFG* deals with this problematic in an applied way; in other words, the evaluation of the quality of dubbing of one of the major impact children's animation movies in the international framework in recent years, i. e. *Aladdin* (1992). In order to achieve our aim, our approach of TQA embraces the characteristics of audiovisual translation from a pragmatic perspective so as to focus on evaluating the challenges of translating the cultural values as represented in: proper names, food, nicknames, nobility titles, onomatopoeic sounds, insults and idioms.

With all the data obtained from this product and the analysis and assessment of the quality of the dubbing of *Aladdin's* DVD to the Spanish (Spain) and to the French (France), we have detailed a list of conclusions that attest the quality of the product.

## KEY WORDS

- ❖ Translation Quality Assessment (TQA)
- ❖ *Aladdin*
- ❖ Dubbing
- ❖ Audiovisual translation

## 1. Introducción

El Trabajo Fin de Grado (en lo sucesivo TFG) que presentamos se enmarca dentro de la disciplina de los Estudios de Traducción, y más concretamente, en lo que se denomina *Translation Quality Assesment*.

La elección del tema, *Análisis y evaluación de traducciones (TQA) III: TO en EN y sus respectivos TMs en ES y FR (aplicación textos fílmicos)*, se fundamenta en el deseo de realizar un trabajo centrado tanto en la lengua B como en la C, francés e inglés respectivamente. Por otra parte, nos pareció fascinante el hecho de poder analizar una de las películas más famosas de Disney de nuestra infancia. De este modo, nos causó gran interés la idea de sumergirnos en un ámbito de la traducción en el cual no estamos inmersos durante la titulación y, de esta manera, completar nuestra formación en el Grado de Traducción e Interpretación que venimos realizando en la Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad de Valladolid.

A partir de la elección de este tema hemos decidido fijar nuestro trabajo en el análisis y la evaluación de la calidad del doblaje de los diferentes referentes culturales de una película de animación de gran éxito internacional para todo tipo de público, pero especialmente orientada a niños cuya franja de edad oscila considerablemente porque, aunque esté pensada para los más pequeños de la casa, los adultos también se divertirán viéndola en compañía de sus hijos. La lengua de origen de nuestro trabajo será el inglés y las lenguas metas serán el español de España y el francés de Francia.

La elección del material de estudio en esta investigación se debe a un interés personal por analizar la idea que transmite la película a los receptores en las diferentes culturas. Tras haber realizado una selección de varias opciones de textos filmográficos, finalmente decidimos elegir un documento audiovisual, el DVD de la película de animación *Aladdín* (1992).

En este trabajo, partimos de una explicación teórica que explica: cuáles son los problemas específicos de la traducción audiovisual, qué principios fundamentan la evaluación y el análisis de las traducciones desde el enfoque de la pragmática contrastiva, qué entendemos por traducción audiovisual y qué es el doblaje (incorporamos el caso particular del doblaje en Disney). Posteriormente, incluimos los antecedentes que encontramos tanto en la literatura como en la pantalla al estreno de la película de Disney que nutrieron

la imaginación de sus creadores y los pasos y datos anteriores al estreno de *Aladdín*. A ello le suceden los datos comerciales que hemos extraído de la salida del producto en cada país. A continuación, procedemos a analizar y evaluar los resultados de los referentes culturales. Posteriormente, establecemos una serie de conclusiones sobre la calidad del producto que estarán relacionadas con el impacto de esta película de animación en cada uno de los países de las lenguas de trabajo. Por último, aparecerán las referencias bibliográficas utilizadas para elaborar nuestro TFG. Todo lo anterior se ha desarrollado respetando los parámetros que delimitan la extensión prevista para el TFG.

Con todo ello, deseamos comprobar en qué medida el doblaje hacia el español de España y hacia el francés de Francia cumple su función de forma correcta dentro de los márgenes espacio-temporales en los que nos encontramos, es decir, comprobaremos cómo ha sido la calidad del doblaje en cada uno de los países receptores de la traducción.

## 2. Objetivos

Durante la realización de un TFG conviene establecer una serie de directrices y objetivos que deseamos abordar para centrar el fin que perseguimos con el tema escogido para esta investigación. El marco universitario nos ayuda a centrar los objetivos de forma clara en dirección a nuestra titulación. Las competencias y habilidades que debemos interiorizar a lo largo de la carrera son también objeto de interés, por tanto, en este trabajo también desgranamos las competencias y los objetivos de una forma perfectamente entramada, que se conecta a la perfección con nuestro campo de conocimiento.

Así pues, hemos acordado una serie de objetivos que nos guiarán en la presente investigación:

- ❖ Conocer las propuestas teóricas de análisis y evaluación de traducciones audiovisuales y sus pertinentes estudios relacionados con el doblaje
- ❖ Aprender las características del texto audiovisual
- ❖ Advertir qué problemas entraña la traducción audiovisual
- ❖ Profundizar en el texto que analizamos teniendo en cuenta el impacto en los diferentes países de las lenguas de trabajo
- ❖ Conocer las diferentes técnicas de la traducción audiovisual
- ❖ Localizar qué estrategias dentro del doblaje se utilizaron en las diferentes lenguas y culturas de trabajo
- ❖ Desarrollar la capacidad de poner en práctica los conocimientos y competencias adquiridos durante el grado
- ❖ Usar correctamente todas las lenguas de trabajo. Identificar la variación lingüística y discernir entre registros, lenguajes especializados, jergas y dialectos, con el fin de aplicar todos estos conocimientos al ámbito académico y profesional
- ❖ Conocer los niveles de análisis de lenguaje y la comunicación en sus vertientes aplicadas

### 3. Metodología y plan de trabajo

El plan de trabajo que hemos decidido aplicar es el siguiente:

- ❖ Conocer los problemas específicos de la traducción audiovisual en el doblaje
- ❖ Presentar y desarrollar el marco teórico en el que fundamentaremos y explicaremos el análisis y la evaluación que abordaremos en este trabajo
- ❖ Explicar qué se entiende por traducción audiovisual
- ❖ Profundizar en la modalidad del doblaje y el doblaje en Disney
- ❖ Conocer toda la información previa al estreno de la película

La metodología que seguiremos es la siguiente:

- ❖ Presentación del Texto Origen (TO):
  - Presentación de la versión meta en francés (TM1)
  - Presentación de la versión meta en español (TM2)
  - Búsqueda de los guiones y segmentación de *Aladdín* en EN, FR y ES
- ❖ TQA: Análisis y evaluación de los referentes culturales plasmados en:
  - Nombres propios
  - Alimentos
  - Apodos
  - Títulos nobiliarios
  - Onomatopeyas
  - Insultos
  - Expresiones idiomáticas

## 4. Marco teórico

En este apartado, profundizaremos en los problemas particulares de la traducción audiovisual, presentaremos las bases teóricas en las que nos fundamentamos para elaborar este trabajo de análisis y evaluación de la calidad en el doblaje de esta película en las diferentes lenguas, definiremos el concepto de traducción audiovisual (TAV), nos centraremos en la modalidad del doblaje e incluiremos un apartado dedicado al doblaje en Disney.

### 4.1. Problemas de la traducción audiovisual

Las películas son los textos audiovisuales cinematográficos por excelencia. Para el traductor, residirá un especial interés en los aspectos ligados al guión (fase de traducción) y la relación entre la palabra y la imagen. Hay que tener en cuenta que no siempre el traductor trabaja en las mejores condiciones, ya que el material que se le encarga traducir encierra imagen, palabra y sonido. Lo ideal sería trabajar con una copia del guión original y la película en versión original. Si el traductor solo dispone de la copia del guión o de la película en versión original puede correr el riesgo de mal interpretar aquello que solo lee o escucha. Por tanto, una falta de soporte visual o de soporte textual implica una posible pérdida de matices y de información necesaria para realizar una traducción con garantías. En la actualidad, el traductor trabaja con el ordenador y, una vez finalizada la labor, devuelve el material recibido junto con una copia de la traducción en versión digital y otra en versión impresa. Generalmente, el traductor no busca sincronismo visual y se limita a ser fiel al contenido, como si se tratase de la traducción de una novela. Aunque no es lo habitual, no sería descabellado que el propio traductor abordara este problema y realizara el ajuste porque son textos que nacen para ser interpretados, locutados, doblados, etc. En el doblaje se propondrán una serie de adaptaciones que salven las diferencias culturales, pero siempre respetando el contenido original, para que resulte natural en la lengua de llegada. Más tarde, se harán las modificaciones pertinentes para que el adaptador ajuste en boca la traducción y, de este modo, el actor de doblaje pondrá su voz al personaje cuando lea la traducción con las modificaciones pertinentes.

Los aspectos relacionados con la sincronía del contenido que nos plantearían problemas serían: variaciones culturales, acentos, dialectos, presencia de diversas lenguas y elementos gráficos.

Para los estudios de doblaje son numerosos los problemas ocasionados por los acentos del original y decidir si debe haber una equivalencia en la versión doblada. Otro problema nos surgirá si dentro del original se recurre a otras lenguas y, entre ellas, se encuentra la lengua meta. Otro de los problemas para conseguir adecuación entre la sincronía visual y el contenido lo constituyen los elementos gráficos que aparecen en pantalla, ya que supone una evidencia de que el TO no está en nuestra LM. Después, se llevarán a cabo los ajustes necesarios para que las palabras coincidan con los movimientos labiales de los personajes. Para llegar a esta sincronía visual es necesario considerar otros aspectos relacionados como la sincronía fonética, la isocronía o la sincronía quinésica.

La sincronía fonética también se denomina sincronía labial y consiste en la armonía entre la articulación de vocales y consonantes de la boca de los personajes que visualizamos en la pantalla con el sonido que nos llega. Algunos autores piensan que esta sincronía es secundaria, puesto que cuando se ve una película se disfruta de ella en conjunto y uno no se limita a leer los labios de los personajes. Con el doblaje de los dibujos animados las dificultades descienden de forma considerable, pero es crucial cuando el personaje aparece en primer plano. Lo que ocurre en la isocronía lo podríamos clasificar como limitación de espacio, ya que supone que si las frases son largas o breves en el original y la versión traducida «no cabe» o «se pasa» habrá que modificarlas y esto puede alterar el sentido, por ejemplo, por omisión o explicación. La dificultad dependerá de las lenguas de trabajo porque si traducimos del inglés al español veremos que el inglés es mucho más sintético que el español. Otro de los escollos es la interpretación de los gestos porque hay culturas que no saben interpretar gestos de la vida cotidiana que, para cualquier nativo, son fáciles de descifrar. Se suele recurrir a una voz en *off* que explique lo que sucede o ayude a comprender los gestos. En otras ocasiones, el personaje no aparece en la pantalla o de espaldas para dar libertad al traductor y al ajustador con la elección de las palabras y con el intervalo de tiempo. La labor del traductor en la mayoría de los casos no concibe la sincronía fonética ni la isocronía porque sabe que no será la versión definitiva,

es consciente de que su trabajo será un borrador sobre el cual se basará el ajustador para llegar a una versión definitiva que comprenda todos los problemas anteriormente citados. Otro factor que se influye en la traducción es el económico, ya que el traductor cobra por minutos de película. Además, no recibe las mismas compensaciones económicas ni la misma consideración profesional que el papel desempeñado por el ajustador, ya que su sueldo y reconocimiento es mayor y goza de derechos de autor.

Por otro lado, diferenciamos entre una película destinada a proyectarse en las salas de cine y una serie de televisión porque la motivación, el tiempo y el sueldo varían considerablemente y, por ende, el resultado de la traducción también. El proceso de doblaje es extremadamente complejo y el resultado es el fruto de una labor en equipo, en la que se incluye el eslabón del traductor, entre otros. Por desgracia, este trabajo del traductor no goza de reconocimiento público, aunque cada vez más podemos ver en los créditos la mención a cada uno de los participantes que lo hacen posible.

Si bien es cierto que con la experiencia se adquieren habilidades que hacen que la labor traductora resulte más fácil y se desarrolle en menos tiempo, existen una serie de obstáculos que añadimos a los mencionados anteriormente. Hasta ahora hemos hablado del ruido, los acentos, la banda sonora, el recurso de lenguas extranjeras, la imagen, la sincronía entre imagen y palabra, la limitación de espacio y el lenguaje no verbal. A estos problemas añadimos: el ruido cultural, los juegos de palabras, las referencias culturales ajenas a la cultura meta, los tabúes, el humor, los estereotipos, etc.

Conviene centrarse en los aspectos que van a ser objeto de evaluación en este trabajo. Hemos decidido analizar el doblaje de los aspectos culturales de *Aladdín* mediante los guiones del doblaje de las diferentes lenguas de trabajo. Mediante una definición algo más personal de referente cultural, vendríamos a decir que «cualquier rasgo característico de cualquier ámbito de una cultura y, por ende, de su sociedad que hace que ésta se diferencie de otra; desde lo más particular, como puede ser una canción popular, una fiesta nacional, una expresión local o un personaje famoso, hasta lo más general, como puede ser la forma de entender la moda o la manera de relacionarse con otros». De este modo, creemos pertinente analizar: los nombres propios, los alimentos, los apodos, los títulos nobiliarios, las onomatopeyas, los insultos y las expresiones idiomáticas. Asimismo, se buscarán a lo largo de la película

varios ejemplos de cada uno de los aspectos culturales que entrañan problemas para el traductor y, de acuerdo, con el marco teórico en el que nos basamos analizaremos cada caso detectando qué estrategia de traducción se utilizó en cada uno para finalizar en su evaluación.

Es evidente que existen muchos más elementos culturales que presentan problemas en la traducción. Todos esos aspectos propios de una cultura (gastronomía, mitología, unidades de medida, etc.) son los elementos que separan a una sociedad de otra. El primer obstáculo que se presenta en la traducción de estos aspectos es la duda de si habría que mantenerlos o adaptarlos. Las soluciones posibles vendrán determinadas por la importancia de aquellos elementos en el texto. La toma de decisiones cambiará en función del contexto y del cliente. Independientemente del encargo, el traductor debe tener un amplio dominio de los aspectos socioculturales que rodean una lengua de partida y de llegada porque hay países en los que el dominio de lenguas extranjeras está muy por encima de algunos países.

Las estrategias de traducción son aquellas que el traductor utiliza conscientemente para resolver los problemas que encuentra durante el proceso y poder mejorar su eficacia según el encargo. Según Agost (1999: 100-102), de entre las estrategias principales podemos destacar cuatro: la adaptación cultural, la traducción explicativa, la supresión de las referencias y la no traducción. La adaptación cultural o domesticación consiste en sustituir los elementos de la cultura de partida por otros equivalentes en la cultura de llegada. En la traducción explicativa se opta por evitar que el receptor de la versión doblada no comprenda la referencia, es decir, la referencia del TO pasará al TM mediante una breve explicación. Cuando se decide utilizar la supresión de las referencias es porque el espectador de la versión doblada no las comparte y se utiliza para neutralizar las diferencias. Por último, otra estrategia, pero la menos recomendable, es la no traducción. Esta opción puede provocar la incompreensión por parte del espectador.

Los problemas en los que nos vamos a centrar son los que residen en la traducción de los referentes culturales, ya que desde el punto de vista de los Estudios Descriptivos de Traducción resultan elementos fundamentales de investigación porque las conclusiones que obtengamos nos permitirán concluir la calidad de las traducciones. Dentro de los referentes culturales, podríamos incluir la traducción del humor, que no solo puede aparecer relacionado a los

juegos de palabras, sino que también puede relacionarse con los estereotipos como un componente cultural. Las diferentes culturas tienen sentidos del humor diferentes, es decir, se ríen ante situaciones distintas. Como ocurre con la traducción de los referentes culturales, la solución no es ni única ni fácil, pero con la dificultad añadida de que no necesariamente en una misma cultura todos los individuos coinciden en el humor.

#### **4.2. Translation Quality Assessment**

Como ya hemos visto, el texto audiovisual es muy complejo y heterogéneo, por eso, resulta difícil de clasificar. En este apartado, presentaremos las bases teóricas y los fundamentos en los que nos hemos basado para llevar a cabo este trabajo de análisis y evaluación de traducciones. Tal y como ya habíamos establecido, el campo en el que nos centraremos en este trabajo es el análisis y la evaluación de la calidad del doblaje del DVD de *Aladdín* (1992) y su traducción al español de España y al francés de Francia, lo que Juliane House denomina *Translation Quality Assessment (TQA)* (1977).

La primera edición del libro de J. House se publicó en 1977, la segunda edición llegó en 1981 y la tercera en 1997. Su principal interés era dotar de unas bases científicas a las críticas de traducción, ello establecería un nuevo campo de investigación dentro de los EDT.

El modelo de J. House está basado en la equivalencia. Así pues, el objetivo de la traducción debe ser el de transmitir y preservar el contenido semántico, pragmático y textual del TO para remplazarlo con equivalentes en el TM. La equivalencia está determinada mediante la comparación de las funciones de los textos con los que trabajemos. Una vez analizados los niveles sintácticos, léxicos y textuales que corresponden a la situación en la que ambos vayan a funcionar y, en esa misma línea, las decisiones tienen que ver con el uso de la lengua. Este modelo se define gracias a un perfil textual que se fundamenta en las siguientes dimensiones: canal, participación, papel social y campo. La equivalencia se obtiene cuando el perfil textual del TO y TM coincide, es decir, cuando cada significado situacional de cada una de las dimensiones es el mismo. La autora habla de *covert translation* cuando el TM adquiere la posición de «segundo original» y éste mantiene el perfil textual del TO. Sin embargo, también habla de *overt translation* que vendrían a ser los textos cuya

transferencia funcional idéntica no sería posible por ciertos aspectos culturales muy dispares entre la cultura origen y la cultura meta.

Los EDT se han denominado bajo otros nombres que se fundamentan en el método de trabajo desarrollado y en aspectos relacionados con la investigación. En contextos francófonos resulta habitual el uso de *Traductología*. Proviene del contexto anglófono la denominación *Estudios de Traducción*, cuya acuñación del término refiriéndose al área de conocimiento se la debemos a James Holmes, que en los años setenta lo defendió en los congresos de Lingüística Aplicada<sup>1</sup>.

Si profundizamos en los Estudios de Traducción por excelencia, observamos que consisten en ser una formación estrechamente relacionada con los resultados de la investigación y que se pueden clasificar en tres campos fundamentales: la teoría de la traducción, el análisis lingüístico-textual y la crítica y evaluación de traducciones.

El presente trabajo se centra en el último campo anteriormente nombrado: la crítica y evaluación de traducciones, que es una de las bases tanto académica como profesional.

Para enmarcar nuestro objeto de estudio debemos partir de la idea de que no existe un estándar único y absoluto de calidad en traducciones, simplemente nos limitamos a traducciones que cumplen su función en la lengua meta, con mejor o peor fortuna (Sager, 1983: 121, mencionado en Rabadán y Fernández, 2002: 24). Con ello, nos referimos a que no existe ningún modelo único de traducción perfecta, no se ha inventado ningún patrón que pueda seguirse pieza por pieza para lograr la traducción canónica porque la traducción no es como las ciencias exactas, ya que existen posibilidades innumerables de traducciones que encontraríamos como definitivas en cualquier clase de traducción. Dicho lo cual, cada alumno realizaría una traducción diferente al resto de un mismo TO, puede que todas válidas, pero el profesor determinaría en qué medida cumplen todas ellas su función. El proceso de evaluación que sigamos en nuestros resultados será la clave para llegar a entender las causas de por qué la traducción de un producto

---

<sup>1</sup> Holmes, James S. (1972) "The Name and Nature of Translation Studies", presentado en el Third International Congress of Applied Linguistics, Copenague, 21-26 de agosto de 1972. Editado en Holmes (1988), p. 67-80, y recogido en Venuti, L. *The Translation Studies Reader*. 2a ed. London: Routledge, 2005. p.172 - 185.

audiovisual alcanzó un éxito rotundo o un fracaso estrepitoso y de cómo ese resultado se ha traducido en un impacto determinado dentro de la cultura de llegada. Ante este hecho, estaremos mirando la misma foto (mensaje), pero el marco utilizado en cada cultura variará en color, tamaño, textura y forma para trasladar todas las sensaciones que produce en la cultura de partida, pero bajo la forma natural de la cultura de llegada.

No obstante, existen al menos dos caminos de aproximación a la evaluación de las traducciones: el que considera «el grado de corrección con que el traductor ha sido capaz de resolver los problemas técnicos de trasvase de códigos lingüísticos» y aquel en el que se pretende «emitir un juicio de valor sobre la calidad del producto terminado, en tanto que forma parte del sistema cultural de la lengua de llegada» (Chamosa, 1997: 36, mencionado en Rabadán y Fernández, 2002: 24). Esta clasificación encierra una contradicción, ya que el análisis que se desarrolla para realizar la traducción no está conectado con el producto final como objeto textual independiente, dado que es un proceso anterior que tiene como objetivo solucionar los problemas a los que se enfrenta el traductor durante el proceso de traducción. Pero, si vamos más allá, el objetivo común de ambos es analizar si el producto final se ajusta a las normas y al concepto de traducción correcta vigente (Hermans, 1991, mencionado en Rabadán y Fernández, 2002: 24). Nos referimos a la idea de traducción correcta vigente porque la lengua está viva y va evolucionando con el tiempo. Por eso, es necesario adecuar las traducciones tanto en virtud de su extensión diacrónica (temporal) como diatópica (espacial).

En el presente trabajo nos centramos en la calidad del producto ya terminado, por tanto, nos inclinamos por el segundo método de aproximación. Dejaremos a un lado los rasgos lingüísticos que posee la traducción porque, si solo analizásemos estos rasgos, desviaríamos nuestro análisis hacia un objetivo que quiere dar razón del componente semántico referencial de la traducción (Rabadán y Fernández, 2002: 25).

Si nos centráramos solamente en los aspectos lingüísticos, no estudiaríamos los aspectos culturales porque no podríamos llegar más allá de los propios resultados semánticos de cada una de las palabras que forman la traducción y no evaluaríamos el mensaje global del texto. Por tanto, en nuestro Trabajo Fin de Grado no es oportuno limitarnos a un análisis puramente

lingüístico, si bien resulta de gran utilidad durante los años de formación para que el estudiante empiece a entrar en contacto con la traducción.

En nuestro análisis y evaluación establecemos las siguientes etapas que presentamos de la siguiente forma:

- ❖ En primer término, presentamos toda la información previa al estreno de la película
- ❖ Presentamos una descripción del TO elegido desgranando los aspectos que tengan relación con él y las funciones que se desean transmitir a los destinatarios
- ❖ Para analizar el resultado que obtuvo la traducción, presentaremos todos los datos de los que disponemos para determinar el éxito alcanzado en la versión meta 1 (FR)
- ❖ Después, procederemos a presentar la versión meta 2 (ES) teniendo en cuenta los mismos parámetros que en el apartado anterior para su análisis y evaluación
- ❖ En quinto lugar, profundizaremos en el texto eligiendo algunos de los parámetros culturales más sensibles para el análisis y la evaluación que desarrollaremos a lo largo del estudio (Traducción de nombres propios, apodos, títulos nobiliarios, etc.)
- ❖ Por último, desarrollaremos una serie de conclusiones que culminarán con el análisis y la evaluación que dejarán al descubierto la calidad de las traducciones en base a los casos extraídos del guión del doblaje de cada lengua

Dada la complejidad y la relatividad del concepto de traducción unido a las diferentes propuestas de cada modelo, establecemos unas etapas previas de descripción y comparación que nos otorguen los datos necesarios que diseñarán nuestros fundamentos para valorar (Rabadán, 1991: 193 y ss., mencionado en Rabadán y Fernández, 2002: 25).

Si antes de nuestro análisis y evaluación no determináramos los puntos que fuéramos a seguir ni los pilares en los que nos basáramos para dicho fin, nuestra evaluación se limitaría a opiniones «subjetivas e impresionistas» propias de una crítica tradicional, a lo que Newmark (1988: 185, mencionado

en Rabadán y Fernández, 2002: 25) denomina *The large taste area* (Rabadán y Fernández, 2002: 25).

En nuestro TFG iremos más allá de la crítica tradicional y abrazaremos la perspectiva de la pragmática contrastiva y la evaluación que propone.

#### 4.2.1. Pragmática contrastiva

Según el modelo de análisis que J. House nos proporciona, se trata de un estudio que va más allá del análisis contrastivo desde el enfoque lingüístico tradicional, el cual se desarrolló a comienzos de los años setenta, para poder realizar un análisis comparativo a nivel discursivo. Pero antes de entender el modelo que seguiremos es necesario entender el término «pragmática» que ocupa en este contexto. Por un lado, la «pragmática» se relacionaría con el poder que tienen los usuarios de un lenguaje para transmitir un mensaje y no con lo que el lenguaje es capaz de transmitir por sí solo. Sin embargo, también podemos tener en cuenta otras definiciones como la de Hernández Sacristán (1999: 24, mencionado en Olza, 2005: 82) que propone tener en cuenta los aspectos culturales que pueden estudiarse en relación con el lenguaje.

En la última definición radica una gran pieza de interés para nosotros y que podemos colocar a la perfección dentro de nuestro puzle, ya que como traductores sentimos que la lengua forma parte del conjunto dentro de la red comunicativa y no la tratamos como si de un elemento aislado se tratase. Además, compartimos que cada cultura tiene una cosmovisión diferente y ésta influye cuando se transmite un mensaje que estará dotado de carga lingüística y no lingüística.

Partiendo de estas definiciones se han desarrollado numerosos estudios basados en la pragmática contrastiva o intercultural en dos pares de lengua. Un ejemplo de ello es el análisis llevado a cabo por Blum-Kulka (1996b: 192, mencionado en Olza, 2005: 86) donde se compara la misma situación comunicativa de realizar una petición en inglés australiano, hebreo y español de Argentina en la que destacaba que en hebreo se optaban por formas impersonales mientras que en las restantes se optaba por utilizar peticiones que estaban orientadas al oyente. Como vemos el acto de habla durante una comida como es el hecho de «pedir sal» era idéntico en las tres lenguas, sin embargo los efectos que tendrían en el interlocutor de otra lengua serían

diferentes porque lo es el punto de vista sobre cómo se debe formular una petición en cada una de las culturas. De este breve, pero gráfico ejemplo podemos derivar el peso que tiene la pragmática contrastiva orientada a la traducción.

La proliferación de este tipo de estudios ponen de relieve las semejanzas y diferencias entre las diferentes culturas, lo cual beneficia a los traductores, ya que deben estar al corriente de los comportamientos culturales habituales en las lenguas de trabajo para no errar en sus traducciones, reproducir imágenes estereotipas y provocar malentendidos entre el público receptor. Estos estudios le sirven al traductor de documentación porque le aportarán un conocimiento más profundo, especialmente en lo que se refiere a las diferencias.

J. House creó un modelo de evaluación de traducciones cuyas bases se encuentran en la teoría pragmática del uso de la lengua en pragmáticas culturales, es decir, un análisis de pragmática contrastiva. Este modelo concibe que la traducción es una práctica social, pero también cultural, en la que se reemplaza un texto en la lengua origen por otro equivalente en la lengua meta. Cuando decimos que el texto ha de ser equivalente nos referimos a que éste debe cumplir la misma función que desempeñaba en la cultura origen, sin perder matices o derivar en otra función.

En este análisis se evaluará la traducción conectada al TO y al contexto situacional en cada una de las culturas que rodean a los textos. Además de eso, habrá que determinar las funciones del texto en lo que J. House denominó los niveles *Language, Register and Genre*. Dentro de *Register* se encuentran tres ramas que J. House pasó a llamar *Field, Tenor and Mode*, es decir, Campo, Tenor y Modo. El *Fiel* se corresponde con el análisis del origen temporal, geográfico y social del autor proyectado en el texto, ya que en un texto encontraremos la influencia del autor. El *Tenor* engloba al autor y su papel que ocupa en la sociedad, pero también al destinatario. Por otro lado, también se contempla la relación existente entre ambos, incluso los personajes ficticios del texto así como su actitud social. Finalmente, el *Mode* se refiere al canal de transmisión del texto (que puede ser oral y escrito) y al grado de participación permitido entre el autor y los destinatarios.

A partir de este marco teórico y teniendo en cuenta los cambios culturales y los aspectos del análisis y la evaluación de traducciones nos dispondremos a desarrollar nuestro TFG. Vamos a aplicar a este marco teórico las limitaciones que nos permitan realizar un análisis y una evaluación dentro del periodo de tiempo y de dedicación propios del TFG que nos ocupa y no de una investigación más a largo plazo. Esta es la razón por la que hemos decidido analizar una película de animación de impacto considerable en los países de las lenguas de trabajo con las que trabajamos.

### 4.3. Traducción audiovisual

El primer acontecimiento importante en los estudios de la traducción audiovisual fue la aparición de un número monográfico dedicado a la traducción del cine en la revista de la FIT Babel en 1960. En 1972, Holmes pone las bases de una nueva disciplina en una ponencia durante el Tercer Congreso Internacional de Lingüística Aplicada, que denominó *Translation Studies* o Estudios de Traducción. El campo de la nueva disciplina que la constituye lo componen, desde la perspectiva descriptiva, “*all research activities taking the phenomena of translating and translation as their basis or focus*” (Holmes, 1988: 71, mencionado en Venuti, 2004: 184). Holmes divide esta disciplina en dos variantes: una pura y otra aplicada. Dentro de los objetivos que persigue la primera, nos centramos en el objetivo descriptivo que Holmes denomina *Descriptive Translation Studies (DTS)*, ya que la descripción de textos audiovisuales traducidos a otra lengua y, por tanto, a otro contexto sociocultural forma parte de este estudio. Dentro de los EDT, las investigaciones pueden ir enfocadas al producto (describir y comparar textos ya traducidos), a la función y al proceso. Estas tres ramas de investigación se complementan, por tanto, no son independientes unas de otras.

En nuestra investigación, nos centraremos en la que está orientada al producto, que se percibe como resultado final de la traducción, pero no perderemos de vista ni la finalidad ni el proceso que ha sido necesario para llegar a ese producto.

Los estudios de la traducción audiovisual tienen su origen en el estudio de la traducción cinematográfica. Sin embargo, la incorporación de la traducción para televisión y vídeo llevó a la denominación de *traducción audiovisual*. Esta modalidad de traducción incluye varias técnicas: doblaje,

subtitulado, *voice-over*, traducción simultánea, narración y *half-dubbing*. La técnica depende del tipo de género que se desee traducir. Entre los géneros audiovisuales podemos destacar: ficción, publicidad, documentales, reportajes, telediarios, etc.

De entre todas las técnicas utilizadas en traducción audiovisual, nos encargaremos de analizar la calidad del doblaje de *Aladdín* en las tres lenguas de trabajo, ya que al ser una película de animación orientada a niños es la técnica ideal para que les llegue el mensaje.

Posteriormente, la denominación de *traducción para la pantalla* (*screen translation*) fue un paso más allá al incluir el monitor del ordenador en los programas multimedia y permitir su extensión a la localización de productos informáticos, multimedia y juegos de videoconsola.

Pese a la crisis económica, la traducción audiovisual es un campo que está creciendo. En parte, este hecho se debe al aumento de la demanda y la oferta de productos audiovisuales. Con la globalización y los avances tecnológicos, cada vez más, todo está conectado y los servicios de esta modalidad se abren hacia nuevas posibilidades de mercado. Por ejemplo, gracias a la emisión por satélite podemos escoger entre escuchar la versión original de una película o su versión doblada.

Los productos audiovisuales se sirven de señales auditivas (música, ruido, efectos, narración y diálogos) y de señales visuales (imágenes, texto narrativo, subtítulos) para transmitir un mensaje. Uno de los principales rasgos de la traducción audiovisual es que el texto audiovisual está supeditado a la imagen para la que fue creado. Esa característica propia de este tipo de textos encierra un problema para la traducción, ya que habrá que atender a muchos más aspectos que a ser fiel a un mensaje originado en otra lengua.

En contraste con otro tipo de traducción, la traducción audiovisual debe prestar atención a los códigos del canal visual y del acústico, entre otros. Para traducir un mensaje es preciso ser fiel a su información y lo que eso conlleva, es decir, evitar las incoherencias entre el texto y la imagen proyectada en la pantalla. Un problema de comprensión puede derivar en un error de traducción, por tanto, todo debe funcionar a la perfección para evitar que se produzca. A ese texto se le añaden imágenes y sonidos.

El traductor de este tipo de textos debe conocer no solo el léxico sino que además debe estar atento a la actualidad, nombres, citas, bromas, tener memoria histórica del país, saber cómo se comportan los diferentes grupos sociales y saber qué registro utilizar dependiendo de la situación.

El proceso traductológico es una constante toma de decisiones, que planteará mayor problemática cuanto más libre o artístico sea el texto. La intensidad comunicativa junto con la naturaleza conversacional del texto audiovisual hace que, debido a su corta duración, se confeccione todo un mundo en un breve periodo de tiempo. En este *mundo artificial* los guionistas utilizan todas las posibilidades lingüísticas y culturales. A veces, persiguen que el espectador perciba una doble lectura. Por tanto, el traductor sabrá captar el objetivo del texto y por qué se utilizó esa palabra y no otra semejante. Después de descodificar toda esa información en la lengua origen deberá codificarla de nuevo buscando situaciones similares en la lengua meta. El traductor no traducirá a su antojo lo que mejor le parezca, de igual modo, no pretenderá ser el guionista ni el escritor de la obra, aunque domine ambas profesiones.

El perfil del traductor de películas tiene sus peculiaridades, pero la primera diferencia que encontramos comparándolo con el traductor de otro tipo de textos es que, en la traducción audiovisual, se traduce un texto para ser interpretado o hablado. Digamos que, *mutatis mutandis*, es un trabajo a caballo entre la traducción y la interpretación. Este traductor debe sentir curiosidad y tener ganas de aprender, ser cinéfilo, con formación, ser un espectador activo, que analice lo que ve y escucha, que maneje correctamente la información (saber a dónde acudir y cómo gestionarla). Tener conocimientos amplios y dispares de los diferentes géneros audiovisuales, tener un conocimiento exhaustivo tanto de la lengua y la cultura materna como de la lengua y la cultura de sus lenguas de trabajo.

#### **4.4. El doblaje**

En 1926, surgió el cine sonoro y comenzó a proyectarse en países donde los espectadores no entendían lo que se decía. Por esta razón, fue necesario hacer que los personajes hablaran el mismo idioma que los espectadores. La opción de leer letreros resultaba incómoda e incluso difícil, así que algunas productoras decidieron sonorizar las películas en el

idioma del país al que se iban a exportar. Asistimos así al nacimiento del doblaje.

Al principio solo se doblaba al español, inglés, francés, alemán e italiano, aunque el número de idiomas ha ido multiplicándose con el tiempo.

En España, el primer doblaje tuvo lugar en 1929 en Barcelona, aunque, tras la Guerra Civil, se generalizó. Desde 1940, todas las películas que se proyectaban en nuestro país debían doblarse al español, lo que también ayudaba a la censura de los diálogos. Los años dorados del doblaje en nuestro país empezaron en 1953 y terminaron en 1985 porque se crearon estudios de doblaje y, allí, trabajaban personas que provenían del mundo del teatro, del cine y de la radio. Con la televisión, el doblaje se ha ido incrementando, mientras que la calidad se ha visto perjudicada.

En sus inicios, para doblar una escena los actores debían memorizar sus frases para grabarlas, pero ya no se podían borrar. Así que si alguien se equivocaba era necesario desechar ese fragmento y volver a empezar. La razón la encontramos en que se trabajaba con material fotográfico, no digital. Con los años, la práctica ha evolucionado y actualmente se trabaja por *takes*, es decir, se fragmentan las escenas de la película de modo que en cada uno de los *takes* no se supere un número determinado de renglones por actor. Cada actor tiene la posibilidad de grabar sus intervenciones por separado. Una vez que han terminado la grabación, el encargado de realizar las mezclas une las voces y las ajusta a la imagen. Esta técnica de doblaje ha agilizado mucho el trabajo, aunque también hay quien lo critica porque resulta más «mecánico» que «artístico». Debemos tener en cuenta que la oralidad del doblaje ha sido «prefabricada» porque se trata de un texto trabajado con anterioridad, que interpretarán posteriormente los actores.

En lo que respecta a la técnica del doblaje, existen unos pilares básicos que el ajustador debe considerar si desea lograr un buen resultado. Es necesario ser consciente de los movimientos, es decir, si la boca del personaje que habla aparece en pantalla o no. En el caso de que aparezca, es necesario ajustar las palabras a los movimientos de la boca, sobre todo, si es muy evidente o si tenemos un primer plano. No tienen que coincidir todos los movimientos, pero sí que es conveniente hacer coincidir las

vocales abiertas (a, e, o), las consonantes bilabiales (f, v) e interdental (b, m, p) con la imagen, ya que es cuando más se abren o cierran los labios.

Otros aspectos importantes en el doblaje son los tiempos y la imagen, ya que si el personaje da la espalda no vemos los movimientos de la boca y eso dará una ventaja a la traducción para alargar o acortar la intervención en otro idioma. Como vemos la traducción está supeditada a los tiempos y a la imagen.

Actualmente, el doblaje en España sigue siendo la primera opción para la mayoría porque casi todos los cines proyectan las películas dobladas y las cadenas de televisión siguen la misma línea con las series y los documentales. Solo en ciudades relativamente grandes, podemos encontrar salas de cine en las que las películas se proyectan en la versión original subtitulada. Esta opción es, sin embargo, más accesible hoy en día, ya que todos los DVD incluyen, al menos, la versión original y subtítulos en español.

#### 4.4.1. El doblaje en Disney

Debemos señalar que, desde sus inicios, todos los cortometrajes hablados de los estudios Disney que se estrenaron en países no anglófonos estaban doblados. Este hecho parece lógico. Disney optó por esta modalidad y no por la versión original subtitulada porque sus producciones iban principalmente destinadas a un público infantil que no alcanzaba el nivel de lectura necesario. El primero del que se tiene constancia en España es el cortometraje de *Los tres cerditos* (1933).

La producción multilingüe que se empleaba consistía en grabar la misma película en diferentes idiomas. Principalmente se utilizaron las mismas lenguas que aparecían en el subtítulo. Sin embargo, los estudios franceses Des Reservoirs no tuvieron en cuenta que la mezcla de acentos provocaba rechazo a ambos lados del Atlántico. De lo que sí que estaban seguros era que el doblaje permitía difundir una película en diferentes idiomas en un breve espacio de tiempo, por tanto, suponía una solución fácil, rápida y económica.

No hemos tenido acceso a la propia política de Disney, pero podemos decir que le importa mucho el resultado final de sus películas. Disney no deja nada al azar y cuenta con su propia plantilla de profesionales. La prueba la encontramos en algunas de sus películas clásicas.

El primer largometraje de Disney que se dobló al español latino fue *Blanca nieves y los siete enanos*. Este largometraje se estrenó en Buenos Aires el 23 de mayo de 1938, solo seis meses después del estreno en versión original (el 21 de diciembre de 1937). Los estudios a los que encargó el doblaje de sus tres películas posteriores fueron Sono Films, en Argentina. Desde 1937, sin embargo, el encargado de traducir, adaptar y dirigir los doblajes fue el mexicano Edmundo Santos. En 1943, Disney decidió trasladar el centro de doblaje a Estados Unidos, con Edmundo Santos como director. Santos también trabajó de asesor especialista en la cultura hispanoamericana, supervisor y traductor-adaptador hasta su fallecimiento en 1977.

En 1949, Santos fue a México como representante de Disney, para buscar la voz de Cenicienta. Finalmente, se grabó todo el doblaje en los estudios Churubusco y, gracias a su calidad y al éxito alcanzado en taquilla, se realizó allí la grabación de la versión doblada al español.

Posteriormente, Santos creó su propio estudio de grabación, Grabaciones y Doblajes Internacionales, S.A., donde también llevó a cabo el redoblaje de algunas películas de la etapa anterior. Tras su muerte, los estudios siguieron haciéndose cargo del doblaje de las películas Disney hasta *Mulán* (1998). Desde entonces el doblaje hispanoamericano lo realiza DAT-Doblaje Audio Traducción, S.A.

En 1991, asistimos a un acontecimiento importante. Desde ese año, se empezaron a comercializar dos versiones dobladas al español de las películas Disney. De este modo, *La Bella y la Bestia* se comercializó con una versión realizada en México para toda Hispanoamérica y otra en España para nuestro país. Es decir, cambiamos de un «español neutro» a los «doblajes localizados» con acentos y elementos culturales propios del país al que se destina el doblaje. En 1992, *Aladdín* se dobló al español de México y

al español de España. *Los increíbles* (2004) de Disney se dobló al español en cuatro versiones: en español neutro, en español de México, en español de Argentina y en español de España. A partir de ahí, *Chicken Little* (2005), *Cars* (2006) y *Ratatouille* (2007) se comercializaron con distintas versiones para México, Argentina y España. Las películas más recientes, como *Enredados* (2010) o *Frozen* (2013), se doblan en dos versiones del español, más concretamente, el español de México y el español de España.

## 5. Antecedentes del estreno de *Aladdín*

La película de animación *Aladdín* no nace de la nada, sino que toma referencias que se originan en la literatura oriental y en el cine que, a su vez, toma como punto de partida uno de los cuentos más famosos de la literatura oriental, *Las mil y una noches*, recopilación de cuentos anónima. Antes de empezar con el análisis y la evaluación que nos ocupa en este TFG es necesario conocer las raíces y las ideas que sirvieron de inspiración a todo el equipo que trabajó duramente para que, uno de los clásicos de Disney, fuera posible convertirse en realidad, alcanzar el éxito internacional y proyectarse en las diferentes salas de cine.

### 5.1. En la literatura

Comencemos por el antecedente más alejado en la Historia, se trata del cuento mágico de *Las mil y una noches*. Es uno de los libros más fascinantes de la literatura universal. Su texto íntegro narra fábulas de animales, historias de amor, relatos de crímenes, literatura de viajes, cuentos de carácter didáctico, etc. Dicen que todas esas historias de índole muy variopinta están formadas por el antiguo libro persa *Los mil mitos*. El compilador y traductor al árabe se cree que fue Abu abd-Allah Muhammed el Gashigar, un cuentista que vivió en el siglo IX. La historia más conocida es el relato cuya protagonista es Scheherezade, ya que es el inicio de los demás relatos. Esta historia parece haber sido agregada con posterioridad, en el siglo XIV. La primera compilación arábiga moderna fue elaborada con materias egipcias y se publicó en El Cairo en 1835.

El libro estaría clasificado en tres grupos de relatos en los cuales se describe de forma fantástica la India, Persia, Siria, China y, por último, Egipto. El libro de *Las mil y una noches* se tradujo por primera vez al francés, por Antoine Galland, en 1704, aunque era una adaptación a los gustos occidentales de la época. Una de las traducciones que alcanzó mayor magnitud fue la del polifacético Richard Francis Burton.

El libro es un compendio de varias temáticas y géneros, ya que son cuentos encadenados, es decir, la historia de uno te lleva a la historia del siguiente y así sucesivamente. No debemos olvidar que las historias van encadenadas porque es la ingeniosa Scheherezade la narradora de todas, la que se ve obligada a contar nuevos relatos para salvar su vida día a día.

De entre todos los relatos, Disney se inspiró en el de *Aladino y la lámpara maravillosa* para elaborar la película. En la recopilación de cuentos este capítulo narra la historia de un hombre que era sastre y trabajaba duramente en una ciudad de la China. Este sastre tenía un hijo llamado Aladino que solo se interesaba por jugar con los muchachos del barrio. Un día, el sastre murió y la madre de Aladino tuvo que vender lo poco que tenía para sobrevivir durante una temporada. Cuando el dinero se agotó, la madre se puso a hilar algodón. Aladino siempre estaba fuera de casa y solo volvía para comer, así transcurrieron los años hasta que cumplió 15 años. Era un muchacho muy hermoso, con buen porte, ojos negros y tenía aspecto de seductor. Un día en la plaza, un hombre extranjero se le acercó y le confesó ser su tío. El hombre se presentó ante la madre de Aladino y le contó que hacía muchos años que se había ido al extranjero, pero un día se puso a pensar en su hermano y emprendió el viaje y, al ver a su sobrino, lo reconoció al instante. A la mañana siguiente, se apresuraron a las afueras de la ciudad. En ese lugar el tío ordenó a Aladino que buscara leña para hacer una hoguera. Cuando hubo encendido el fuego, el tío echó unos polvos y recitó unas palabras incomprensibles para Aladino, de pronto, la tierra tembló y en el suelo se abrió un agujero, en el fondo se podía ver una losa de mármol con una argolla de bronce. Aladino debía sacar un tesoro al que solo él podría acceder y, una vez lo sacara, lo repartirían a partes iguales. El hombre le ordenó que no se detuviera ante los demás tesoros, pero que buscara una lámpara de cobre y se la entregara. Antes de bajar al agujero, el hombre le dio un anillo a Aladino para que se sintiera a salvo. Aladino cogió la lámpara y se detuvo en un jardín cuyos árboles tenían como frutas piedras preciosas de todos los tamaños, formas y colores, se llenó las ropas con esas frutas tan maravillosas sin saber el valor de cada una de las piedras preciosas. Como Aladino iba tan cargado no podía darle la lámpara porque iba dentro de sus ropas con todas las frutas de colores. El tío resultó no ser quien decía ser y en realidad era un mago. La losa se cerró y el mago interpretó que Aladino quería quedarse con la lámpara, pero como no podía arrebatársela ni levantar la losa se marchó. En ese momento, Aladino empezó a restregarse las manos y, con ellas, frotó el anillo. De él salió un enorme *efrit*<sup>2</sup> y pidió inmediatamente que le sacara de la cueva. Cuando llegó a casa, le contó lo sucedido a su madre, reveló la verdadera identidad del hombre extranjero y

---

<sup>2</sup> En persa significa «genio».

le mostro todo lo que llevaba en el interior de su ropa. Aladino se dispuso a vender la lámpara vieja de cobre para poder comer. Su madre se puso a limpiarla para obtener el mayor precio posible, pero, al instante, apareció un *efrit* espantoso. Aladino pidió comida, pero nunca abusaron del poder del *efrit*. Un día, Badrú'l-Budur, la hija del Sultán visitó el mercado y Aladino se enamoró. Cuando llegó a casa le dijo a su madre que no descansaría hasta casarse con la bellísima Princesa, que le llevase las preciosas frutas de colores tan apreciadas al Sultán y pidiera la mano de su hija en matrimonio. El Sultán recibió a la madre de Aladino y quedó maravillado, pero no se contentó y pidió más riquezas. Gracias al *efrit*, Aladino consiguió tener la bendición del Sultán, pero quiso construir un palacio al lado del palacio del Sultán. Así pues, le pidió al *efrit* tan laborioso trabajo. Al día siguiente el palacio estaba construido y no le faltaba ni el más mínimo detalle, por eso, se celebró la boda ese mismo día. Después de la boda, un mercader ambulante se acercó a palacio bajo el pretexto de cambiar lámparas viejas por lámparas nuevas, la Princesa reparó en la lámpara de su esposo y decidió conseguir una nueva para su esposo. El mercader ambulante era el mago farsante que se hizo pasar por tío de Aladino y cuando obtuvo la lámpara ordenó al *efrit* que transportara el palacio de Aladino y a sí mismo a su país. Aladino volvió, pero había desaparecido su palacio y, con él, su esposa. Recurrió entonces al *efrit* del anillo para que le llevara al lugar donde estaba su esposa. Una vez que se reencontraron, su mujer le contó lo sucedido y que cada tarde el mago, que nunca se deshacía de la lámpara, la visitaba para seducirla. Aladino pidió al *efrit* del anillo unos polvos soporíferos para envenenar al mago. Aladino salió de su escondite, recuperó la lámpara, la frotó y ordenó que transportara el palacio a China de nuevo. En un abrir y cerrar de ojos el palacio volvió a su lugar para que ambos pudieran vivir juntos felices durante muchos años.

## 5.2. En la pantalla

En cuanto a los antecedentes en el campo cinematográfico nos encontramos con varias películas que parten de la historia de *Las mil y una noches*. Empezaremos citando, aunque brevemente, las películas de mayor a menor antigüedad.

Comenzamos con la película estadounidense *The Thief of Bagdad* (1924, *El ladrón de Bagdad*, en español). Dirigida por Raoul Walsh, la película

cuenta la historia de un hábil ladronzuelo que roba en las calles de Bagdad. Un día entra en el palacio del Califa con intención de robar, pero allí ve a la Princesa y se enamora de ella. Aprovechando que se celebrará una audiencia de pretendientes que quieren conseguir su mano, este ladrón llevará a cabo un plan para raptarla.

La siguiente película es también de origen estadounidense y tiene el mismo título, solo que es del año 1940 y sus directores son Ludwig Berger, Michael Powell y Tim Whelan. Esta película narra la historia del califa Ahmed que, con la ayuda del ladronzuelo mendigo Abu, se enfrentará al malvado Visir que le arrebató el poder y le dejó ciego en aras de conseguir el amor de la hija del Sultán de Barosa.

La película italiana *Il ladro di Bagdad* (1961, *El ladrón de Bagdad*, en español) dirigida por Arthur Lubien y Bruno Vailati también recreó la historia del ladrón que superó mil peligros y aventuras para encontrar la rosa azul, objeto con el que podrá casarse con la hija del Sultán de Bagdad.

En 1992 también se estrenó *Aladdín*, pero, puesto que es nuestro objeto de estudio, profundizaremos más adelante en los aspectos previos a su estreno para que nos ayuden a conocer todos los detalles que inciden en el producto que tenemos entre manos.

Por último, destacamos *El zapatero y la princesa*, película estadounidense de dibujos animados inspirada, una vez más, en la misma fuente de inspiración de la que venimos hablando *Las mil y una noches*. Estuvo dirigida por Richard Williams bajo el título *The Thief and the Cobbler* (1993, *El zapatero y la princesa*, en español). En 1968, Richard Williams empezó a trabajar en esta película de animación. En principio, estaba dirigida a un público adulto, no tenía diálogos y tenía que hacer frente a muchos problemas. Después de casi 20 años de esfuerzo, Williams tenía solo 20 minutos de película. Finalmente, en 1990, Warner Bros financió el proyecto y le dio salida internacional. Cuenta la historia de la amistad entre un ladrón, más bien diríamos de un cleptómano que roba todo a su paso, y un joven zapatero que trabaja duramente para vivir. Al final, el zapatero es condenado por las fechorías del ladrón, pero hay muchas más amenazas que quieren destruir al Sultán. Gracias al amor que siente el zapatero por la princesa y viceversa, consiguen salvar al pueblo de la desgracia.

## 6. La película *Aladdín*

En este apartado incluimos todo el trabajo previo y los cambios que marcaron el destino de la película de animación que tenemos por objeto de estudio. Hablamos en este apartado del trabajo previo al estreno de la película en su país de origen y en el resto de países meta. Incluimos un apartado de esta magnitud en parte para tomar conciencia de todo el esfuerzo colectivo que supone desarrollar una película de animación y, por otra parte, porque es necesario este tipo de documentación para el equipo de traducción que emprende la labor de trasvasar este mensaje visual en movimiento a las diferentes culturas, en este trabajo al francés y al español. En la traducción audiovisual existen una serie de condicionantes por parte del cliente, en este sentido Disney establece los parámetros del encargo para que el traductor sepa a qué atenerse. Como en cualquier otro campo, la documentación es clave para que la traducción se realice con garantías y, en este sentido, conviene conocer hasta el más mínimo detalle para ser fiel a la historia, a los personajes, al guión, en definitiva, al producto final; eso sí, teniendo en cuenta que el proceso de traducción y la toma de decisiones por parte del cliente marcarán y guiarán la labor traductológica.

El equipo creativo de Glen Keane fue el que rediseñó al personaje principal, Aladdín, porque no querían caer en el error de que su resultado fuese el de un héroe acartonado, que no fuera lo que llamamos un «príncipe azul». En sus inicios Aladdín era casi un niño, pero cuando Jeffrey Katzenberg, uno de los animadores, se puso a trabajar pensó que era demasiado pequeño para que Yasmín se fuera con él. Su deducción fue que Tom Cruise y Julia Roberts pegaban juntos, así que necesitaban un Tom Cruise. Por ello, Keane se inspiró en las facciones físicas de los actores Michel J. Fox y Tom Cruise y en los movimientos del rapero Stanley Kirk Burrell, más conocido como M.C. Hammer. Además de ser demasiado joven, el personaje principal era muy flaco y también era difícil de dibujar. Jeffrey decidió que debía tener más aspecto de héroe para que pareciera que podía conseguir estar con la princesa. Por otro lado, los autores y productores Ron Clements y John Musker no querían perder el aspecto juvenil y expresivo del que partían. La historia contaba que Aladdín tenía pocas posibilidades de triunfar en la vida por ser un chaval pobre, un ratero que había crecido en la miseria. Por ello, decidieron que debía aprender a ser él mismo y a apreciarse, aunque tenían miedo de ir demasiado lejos.

Desde el aspecto técnico nunca se habría hecho la película, ya que los artistas no responden a los números o al dinero, sino que tienen que explicarles el por qué para que entiendan y crean en por qué haces lo que haces. En las reuniones habituales se tocaban muchos temas y había que tomar muchas decisiones por eso el 90 % era inspiración (animar a hacer lo que fuera necesario) y el 10 % restante era pura información. Keane estaba de acuerdo en que Aladdín por fuera parece seguro de sí mismo, pero que, en su fuero interno, se siente inseguro. Sorprendentemente las cosas empezaban a avanzar, el director tenía treinta y tantos y, al mirar atrás, asegura que menos mal que había sido así porque empleaba mucha energía para trabajar tantas horas. Al principio, ni él mismo sabía a qué se enfrentaba, aparentaba estar tranquilo en las reuniones, pero en su cabeza ocurría todo lo contrario. A pesar de los problemas las cosas seguían su curso: los guiones gráficos, el primer borrador, la animación en limpio y el color final. En animación, hacen falta 24 dibujos por segundo. Solo unos segundos en pantalla son el resultado de un mes de trabajo. Y antes de eso deben pasar las hojas para hacerse a la idea de cómo quedará en la pantalla y revisar si algún movimiento queda torpe o desentona.

Como ya mencionamos anteriormente, *Las mil y una noches* o *Las noches de Arabia* es una colección de cuentos orales recopilados entorno al año 1000. En 1704, Antoine Galland realizó una traducción libre de *Las noches de Arabia* y eso se convirtió en el texto que actualmente conocemos como *Las mil y una noches*. *Aladdín* es muy diferente de la historia original, ya que hay una serie de variaciones muy llamativas respecto a la obra original:

- ❖ No hay alfombras mágicas.
- ❖ El Gran Visir no es un malvado, sino un interesado que quiere que la princesa se case con su hijo, no con él.
- ❖ Aladdín tiene padres. Más tarde, pierde a su padre, pero su madre permanece con él durante toda la historia y actúa de mediadora entre su hijo y el palacio. A diferencia de la versión de Disney, Aladdín no tiene padres, por tanto, es un hombre hecho a sí mismo que se convierte en alguien usando la lámpara mágica para conseguir su sueño, que no es otro que casarse con la Princesa.

- ❖ El genio da a Aladdín un número ilimitado de deseos. A diferencia de que Disney lo acota a tres deseos.
- ❖ El genio no desea ser libre. En la versión de Disney, existe tal deseo por parte del genio, como uno de los valores americanos que se proyectan en su personaje.

La historia se presta muy bien para ser una película de animación por ser una historia mágica porque, precisamente, para Disney los elementos clave del cine son: la magia, la fantasía y su aspecto romántico.

Se hizo una proyección de la película en su forma primitiva que no estaba animada y nadie le prestó atención. Así que todo se desmoronó, todos temían que no se terminase el proyecto y se cancelase la película. El ambiente no podía ser más deprimente porque la planificación y los guiones gráficos ya estaban hechos. La idea de empezar todo de nuevo era desalentadora, pero hubo que reaccionar rápidamente y pensar todo de nuevo, casi toda la película, aunque el calendario de producción era el mismo. Se enfrentaban así a una situación intensa que necesitaba una actuación de urgencia. En ocho días reestructuraron la historia y todos los dibujantes gráficos organizaron una reunión para revisar toda la trama y que Jeffrey diera el visto bueno. A partir de ahí, Ted Elliot y Terry Rossio, ambos guionistas, se introdujeron como parte del proceso de animación para revisar la historia y ponerla en imagen real (*story reels*) para tener una idea de la película final. En abril de 1991, los guionistas creyeron oportuno sacar nuevas ideas y lo primero que decidieron fue deshacerse de la madre de Aladdín. Concretaron que lo mejor era limitar los deseos a tres en vez de que los deseos fueran ilimitados, tal y como ocurre en el relato original. Fueron muy contundentes con la limitación de los deseos, con la incorporación de los nuevos guionistas todo fue tomando forma, con los nervios a flor de piel, pero al final todo salió bien porque todo empezó a encajar. Después, volvieron al problema inicial de rediseñar al personaje principal.

Como ya hemos adelantado, en sus orígenes Aladdín era un crío, tanto era así que el doblador de Aladdín afirmó que en uno de los planos parecía que el personaje tenía unos 12 años, edad poco adecuada para estar con una princesa. En principio tenía unos 15 años, tal y como ocurre en la literatura, pero después acabó teniendo unos 18 años.

Si hablamos del binomio Yafar y Yago enseguida afirmamos que tienen personalidades bien distintas, aunque piensan de la misma manera porque, en el fondo, son iguales. Yafar es más meloso y sofisticado. En cambio, Yago es basto, vulgar, pesado y exasperante.

Hay miles de dibujos que no llegaron a aparecer en la película, pero que influyeron en su aspecto. Ya había artistas trabajando en el desarrollo de la película cuando Ron y John empezaron a trabajar. Ambos descubrieron muchas imágenes que ya habían sido exploradas y que les influyeron en la creación. Entre ellas, una imagen de una versión del palacio del Sultán, ya que tenían un estilo caricaturesco que les gustó. El estilo predominante era exagerado y estaba muy marcado, lo cual creaba un universo muy realista, pero muy fantástico a la vez. Algunos dibujos eran muy simples en cuanto a diseño, pero la gran sensación la producía el color, la textura y los juegos de luces y sombras. Al hacer la ciudad de Agrabah se reflexionó mucho en cuanto a la ubicación donde estaría el palacio. Una posibilidad fue que estuviera en el centro de la ciudad, cuanto más rico eres más cerca vives del palacio y en las afueras es donde viven los pobres y es ahí donde se encuentra la casucha de Aladdín. El palacio del Sultán se alzaba en el aire, lo cual incidía en que Aladdín vivía en «el fondo de la pirámide» dentro del sistema de clases de Agrabah. El Sultán era rico y era el único que podía permitirse tener agua, el agua allí se equipara al petróleo en occidente por su valor. Bill Perkins, director artístico, era especialista dibujando mapas que ayudaron a que los maquetadores diseñaran los fondos y que éstos tuvieran un sentido de continuidad. Hans Bacher y Francis Glebas influyeron en la creación visual. Hans hizo las primeras imágenes del jardín de la Princesa, que trasladaban una sensación de frescura en un lugar tan caluroso. Por su parte, Francis hizo los personajes y los fondos que se utilizarían en la secuencia «un mundo ideal». Otra de las imágenes más destacadas era la cueva de las maravillas que fue la que más impacto tuvo en el diseño final.

En la fase de producción, se disponen a diseñar el aspecto del color en la película. Con una barra de coloración que forma un mapa del color de toda la película, que empieza desde el desierto con tonos tostados y dorados acercándose al palacio blanco inmaculado, después la cueva de las maravillas en azul y continúa hasta el final. Eso es esencialmente el color de la película. La nota de color no es la misma para todos los personajes. Podemos distinguir

entre los malos, que están dentro del espectro del color rojo y también cerca del fuego, lo cual refuerza la idea de maldad relacionada con el fuego y el calor, ya que en el desierto el calor es sofocante y cruel. Y, por otro lado, el azul que representa el agua que tiene un valor incalculable en este contexto. Como la lámpara simboliza el bien, la sala de la lámpara en la cueva es toda azul. Allí mismo, se encuentra la sala de tesoro en tonos dorados y rojos porque no es necesariamente un lugar bueno. Por tanto, esas dos ideas antagónicas se representan a través de los colores. Bill Perkins, director artístico, hizo lo que se denomina el «estudio de valores», dibujos en blanco y azul o en blanco y negro, que representan las luces y las sombras y que transmiten dramatismo a la Disney. (1992). [imagen]. Recuperado de: <<http://joursdepersonajes.blogspot.com.es/>>

imágenes que marcan el contraste en el palacio son cuando el Sultán gobierna y cuando Yafar lo toma y cambia la decoración. Una de las reglas de la película es evitar las líneas rectas. Esta pauta se aprecia en el diseño de personajes y paisajes fondo, es una característica. Bill analizó cómo representar a cada personaje con formas curvas simples desde un punto de vista gráfico. Así todos tienen formas curvilíneas como se puede ver en la película. Richard Vander Wende también diseñó una paleta de colores para los personajes y los fondos. Según su esquema el rojo se remite a maldad y el azul a bondad.

Ya hemos visto que la imagen de Aladdín sufrió cambios y se pulió hasta conseguir una imagen más mayor y heroica, pero no fue el único que mutó. En el caso de Abú, sus creadores querían que fuese muy mono. Lo que Aladdín y Abú comparten es que ambos llevan el mismo fez, que es lo que crea entre ellos una conexión. Yasmín también cambió mucho y tuvo varios estilos, edades y formas. Se pensó que fuera más joven y dulce. Sus creadores querían que tuviera el pelo largo, negro y cautivador. Su modelo de color final tiene una iluminación neutra. Las personas en la vida real normalmente tienen siete cabezas y media de altura, tal y como Lisipo se regía para esculpir el canon de belleza y conseguir establecer la altura. En este caso, la princesa tiene cinco cabezas y media, que son las proporciones que tienen las caricaturas. Bill diseñó los aposentos de la Princesa intentando dar la impresión de que Yasmín era un pájaro en una jaula dorada. Para ello, incluyó el dosel para que pareciera una jaula. La alfombra mágica fue todo un reto de animación, pues era un rectángulo al que había que dar vida, personalidad y que cambiara de estado de ánimo. Su actitud se transmite gracias al diseño del tejido, el

contorno, los pliegues y todo lo que hace que pareciera viva. En cuanto a Yafar, también se tuvo en cuenta el trabajo anterior que se había realizado, pero se hicieron variaciones jugando con la maldad vertical, austera y majestuosa. Es un personaje que siempre va muy erguido, nunca corriendo o dando saltos. Con Yago intentaron equilibrar los graznidos y su manera de asentir. El actor de doblaje Gilbert Gottfried tiene cualidades de loro en la voz y supo meterse muy bien «en las plumas» de este personaje. Ante la pregunta de si un loro debía o no tener dientes, la respuesta fue deductiva porque si un loro tenía voz también debía tener dientes. Finalmente, el genio también pasó por un proceso de exploración y evolución porque es un personaje fantástico y había muchas formas de representarlo. Estudiando los dibujos anteriores, unos parecían demasiado cómicos, otros demasiado siniestros y malvados y otros llevaban demasiada ropa. Intentaron buscar una forma visual para demostrar que había sido liberado, ya que un cambio tan importante debía manifestarse en la pantalla de alguna forma, así pues, vieron que sus brazaletes podían tratarse de esposas y que una vez libre, éstas desaparecerían.

## 7. Presentación del TO, del TM1 y del TM2

### 7.1. Introducción

El texto fílmico es un producto industrial que tiene unas características especiales ya mencionadas anteriormente. La RAE propone en una de las acepciones de *película* la definición de «cinta de celuloide que contiene una serie de imágenes fotográficas que se proyectan en la pantalla de un cinematógrafo o en otra superficie adecuada». Si buscamos en la misma fuente una definición más concreta encontramos que la *película de dibujos animados* se define como «los que se fotografían en una película sucesivamente, y que al ir recogiendo los sucesivos cambios de posición imitan el movimiento de los seres vivos». Una película de animación se compone de planos, escenas, secuencias, montajes, tiempos, personajes, etc. Como vemos es un trabajo muy laborioso que se produce antes del propio trabajo traductor.

El cine es una imagen móvil tanto visual como conceptual que maneja diferentes tipos de códigos: el código fílmico y el cinematográfico. El primero se refiere al texto fílmico y el segundo a la materialidad de la película, apartados, registro, producción y aspectos técnicos. El código fílmico se basa en una historia con un argumento (explícito) y una diégesis (implícito), ambos constituyen un resultado, como los claros y las sombras en un lienzo que, cada uno a su manera, forman parte del resultado visual y conceptual de lo que percibimos. Pero, además de eso, el código fílmico también se nutre de: el relato, los gráficos (elementos de texto escrito), el sonido (música, ruido, voces), lo visual (imágenes) y la narración (mensaje: quién dice, qué dice y cómo se dice).

En el apartado de antecedentes ya hablamos de las fases de la película y los cambios que se produjeron mientras el equipo trabajaba en la creación de la misma. En este apartado lo que hacemos es presentar los datos que nos ayudan a medir la magnitud y el impacto en cifras en los diferentes países de las lenguas de trabajo. Un año después de su estreno en EEUU, *Aladdín* se tradujo a diferentes lenguas para que se estrenara en: Brasil, Filipinas, Australia, Argentina, Perú, Corea del Sur, Hong Kong, Japón, Alemania, España, Reino Unido, Dinamarca, Suecia, Francia, Grecia, Países Bajos, Finlandia, Hungría, Irlanda, Italia y Portugal.

Tuvo el honor de ser la película más taquillera del año, logrando recaudar 504 millones de dólares en todo el mundo. Como curiosidad, apuntar que fue la primera película animada en introducir personajes y elementos diseñados por ordenador. La entrada a la cueva de las maravillas o la persecución que se produce en su interior son un claro ejemplo.

En la película se pueden apreciar varios «cameos» de personajes de Disney como Bestia de *La bella y la bestia*, Sebastián el cangrejo de *La Sirenita* cuando Genio busca la receta de cómo hacer un príncipe, Pinocho cuando Genio piensa que Aladdín le miente en su promesa de usar el tercer deseo para liberarlo y Goofy en el gorro que Genio lleva en la secuencia final de la película.

Esta película de Walt Disney ha generado una considerable controversia por su imagen pro-occidental de Aladdín y Yasmín. Por otro lado, los personajes eran calvos con turbante y todos los villanos eran caricaturas árabes. En general, los personajes que aparecen en la película no dan la sensación de ser

de fiar, los ladrones o incluso la guardia que se ocupa de la protección del Sultán a veces abusan de su posición y tratan mal al pueblo.

Agrabah se muestra como una ciudad que alberga mucha gente que trabaja duro para salir adelante, por ejemplo, los comerciantes del bazar. Las casas viejas y humildes contrastan con la imagen blanca del palacio, en la que no falta ningún detalle.

Otro valor que se extrae de la película es que nada es lo que parece ser, que las apariencias engañan porque lo que no parece más que un ladronzuelo en el caso de Aladdín, resulta ser un diamante en bruto. En esta película se incentiva la idea de que los sueños pueden cumplirse.

Una idea menos positiva que observamos es la protección excesiva hacia la Princesa, ya que debe casarse de inmediato, como si no pudiera decidir por sí misma si desea casarse o no. Más adelante, cuando conoce a Aladdín, éste no ejercerá una protección excesiva, es decir, observamos que se preocupa por su bienestar como cualquier persona enamorada se preocupa por su pareja.

Otro conflicto surgió tras las protestas de la American-Arab Anti-Discrimination Committee (ADC), en relación con las letras en uno de los versos de la canción de apertura «Noches de Arabia». La letra original acerca de la configuración de la película decía «Where they cut off your ear if they don't like your face» fue censurado y cambiado a «Where it's flat and immense and the heat is intense» para las versiones posteriores de vídeo en 1993 y para el nuevo lanzamiento de banda sonora.

Los personajes principales de la película son los siguientes:

- ❖ Aladdin (FR: Aladdin; ES: Aladdín): es el personaje principal de la película. Es un muchacho joven y atractivo. Lleva unas ropas muy harapientas, va descalzo y en la cabeza lleva un fez<sup>3</sup>. Siendo muy joven perdió a sus padres y tuvo que apañárselas como pudo para seguir adelante. Siempre tuvo el vacío familiar, aunque gracias a su inseparable amigo Abú no se siente tan solo. Vive en una choza que se cae a pedazos, pero tiene unas

---

<sup>3</sup> Un tocado masculino extendido desde el siglo XIX por varios países, especialmente Turquía y el Norte de África. El nombre proviene de la ciudad de Fez (Marruecos), donde se elaboró el tinte, elaborado a base de bayas color carmesí, se convirtió en un símbolo de modernidad, ya que era una forma de igualdad social para todos los hombres que lo llevaban.

maravillosas vistas de la ciudad y del palacio. Su día a día consiste en robar para comer mediante trucos en los que Abú le ayuda y burlar a la guardia que siempre le persigue por estos hechos delictivos. A pesar de ser un ladrón sin posibles económicos ni formación posee una mente abierta y mucho ingenio. Tiene un gran corazón porque aunque no tenga nada siempre está dispuesto a compartirlo. Este ejemplo lo observamos cuando, tras haber robado una barra de pan, Aladdín ve a unos niños hambrientos que buscan entre las basuras y se acerca a ellos sin dudar ni un segundo para darles el pedazo que tiene en la mano, sin preocuparle todos los peligros que corrió por conseguirlo y quedarse sin probar bocado. Se preocupa por los demás, especialmente por los más desamparados o los que están en problemas. Otro rasgo de este personaje es la mente positiva y soñadora que le ayuda a afrontar la vida y la creencia de que algún día todo le irá mejor. Por otro lado, es un personaje que tiene carácter y miedo de mostrarse tal y como es en realidad. Miente a Yasmín porque no se siente digno de ella presentándose ante ella como un muchacho pobre. Su mayor deseo es agradar a la Princesa y que a ésta no le falte de nada para que puedan ser felices, visitar el mundo y vivir como ellos quieran.

Personaje	EN	FR	ES
Aladdín	Scott Weinger	Paolo Domingo	Ángel de Gracia

- ❖ Abu (FR: Abu; ES: Abú): es un mono que lleva un chaleco fino y un fez, como Aladdín. Es su mejor e inseparable amigo y siempre está dispuesto a organizar alguna triquiñuela para robar. Es un mono, por eso, no suele articular palabra, pero sus gestos lo dicen todo por él porque es muy expresivo. Le cuesta mucho compartir las cosas y siempre está cegado por las cosas brillantes de valor. No se conforma con cualquier cosa y esto lo observamos cuando Aladdín tiene dos manzanas, una de la da a

la Princesa y a la otra le da un mordisco y el resto se la da a Abú. Ante eso, Abú no quiere la manzana mordida y quiere a toda costa apropiarse de la manzana intacta. Sin embargo, otro rasgo de este personaje es el miedo ante cosas que no entiende, la curiosidad ante todo y la fidelidad que experimenta por Aladdín. El ejemplo lo vemos cuando va a rescatarle a las mazmorras, pero no sin antes reprocharle que se la jugó por la Princesa y es que Abú siente un poco de celos porque Yasmín acapara toda la atención del joven y, cuando está con ella, es como si el mundo se detuviese.

Personaje	EN	FR	ES
Abú	Frank Welker	Frank Welker	Frank Welker

- ❖ Genie (FR: Génie; ES: Genio): Genio vivió durante años en un diminuto espacio en la lámpara mágica hasta que Aladdín lo despertó y le pidió tres deseos: primero, Aladdín deseó ser un príncipe; después, Genio salvó a Aladdín de ahogarse; y por último, Aladdín deseó de corazón la libertad del genio. Durante el transcurso de la película, Aladdín se gana un hueco en el corazón del genio y llegan a ser muy buenos amigos. Genio es un personaje muy ruidoso que nunca se calla o se está quieto. Continuamente está hablando y siempre está dispuesto a ayudar a Aladdín. Su mayor deseo es conseguir la libertad, ser su propio amo para no tener que servir a nadie más. Tras su liberación, se fue rápidamente a conocer mundo, pero sus poderes no fueron los mismos grandes poderes de cuando estaba en la lámpara.

Personaje	EN	FR	ES
Genio	Robin Williams	Richard Darbois	Yosema Yuste

- ❖ Carpet/Magic carpet (FR: Tapis volant; ES: Alfombra mágica): como objeto que es no tiene don de la palabra, pero eso no le impide comunicarse con el resto de personajes. Es un objeto que, aunque no habla, está vivo y, como tal, tiene sentimientos y se relaciona con los demás personajes. Es muy valiente y curiosa y siempre está ahí cuando la necesitan. Aladdín confió en ella desde el primer momento.

Este personaje no tiene voz en la película, por tanto, no necesita ser doblado por un actor.

- ❖ Jafar (FR: Jafar; ES: Yafar): Yafar es el visir real, la mano de confianza del Sultán. Es alto, de tez morena, extremadamente delgado y tiene un gran turbante negro con una pluma y un rubí. Se viste con una capa con hombreras y unos zapatos antiguos. Tiene una perilla retorcida y sus ojos son amenazadores. Lleva un bastón con forma de cobra que le sirve para hipnotizar al Sultán. Yafar es un psicópata, capaz de destruir a cualquiera que se entrometa en sus planes. No obstante, esconde su verdadera personalidad sádica y retorcida bajo la máscara de un hombre respetuoso y obediente. Yafar es frío, manipulador, cruel y no siente aprecio por nadie. Desprecia al genio, al que considera muy por debajo de él y no valora los favores de su fiel amigo Yago. Tampoco duda en enviar a una muerte segura al torpe de Gazeem. Además de eso, es muy impulsivo y hará lo que sea por conseguir el poder. También pretende que Yasmín se case con él, aunque este deseo es solo lujuria. Por lo general se muestra bastante cómico y atrevido, lo que humaniza mucho su personaje.

Personaje	EN	FR	ES
Yafar	Jonathan Freeman	Féodor Atkine	Joaquín Muñoz

- ❖ Iago (FR: Iago; ES: Yago): Es un loro vulgar y mal educado, considerado un peligroso villano junto con su amo Yafar. ES

envidioso, gruñón, parlanchín, cruel y traicionero. Algunas de las ideas malvadas vienen de Yago, aunque luego es siempre el que hace el trabajo sucio por miedo de Yafar.

Personaje	EN	FR	ES
Yago	Gilbert Gottfried	Eric Métayer	Javier Pontón

- ❖ Jasmine (FR: Jasmine; ES: Yasmín): es la hija del Sultán de Agrabah. Su único en el palacio es Rajá. La ley dicta que debe casarse con un príncipe antes de su próximo cumpleaños. Yasmín se niega rotundamente a elegir un pretendiente porque para casarse quiere estar enamorada. Como nunca le han dejado salir del palacio, una noche decide escaparse para conocer el bazar y, una vez allí, conoce a Aladdín que, sin conocerla, se ofrece a ayudarla. Ella se queda maravillada de la vida que lleva aquel muchacho, que es libre para tomar sus propias decisiones. Aunque Aladdín piense que si no es bajo la apariencia de un príncipe no tendrá posibilidades, lo cierto es que se enamoró de la persona dulce y sencilla que conoció en el bazar. La Princesa tiene todo al alcance de la mano, no es feliz y se siente prisionera y sola en una jaula de oro. Tiene un espíritu aventurero y aprende con facilidad. Otro rasgo es su fuerte carácter y perseverancia en sus ideas, no le gusta que le oculten cosas.

Personaje	EN	FR	ES
Yasmín	Linda Larkin	Magali Barney	Marta Barbará

- ❖ Sultan (FR: Sultan; ES: Sultán): es la máxima instancia en Agrabah. Es un hombre muy gracioso y familiar que en todo momento está pendiente de su única hija, Yasmín. Solo quiere lo mejor para su hija, pero no se da cuenta de que esa fuerte

protección es lo que hace que su hija se sienta infeliz. Respeta la ley y quiere que su hija se case para que esté en buenas manos cuando él no esté. Le encantan los cachivaches y los juguetitos en su tiempo libre y no se da cuenta de la influencia que ejerce Yafar sobre su persona. Al final se muestra como un hombre comprensivo porque cambia la ley para que su hija pueda casarse con quien ella elija y sabrá reconocer el mérito de ese muchacho que arriesgó su vida por devolverle la estabilidad al Sultán.

Personaje	EN	FR	ES
Sultán	Douglas Seale	Teddy Bilis	Manuel Lázaro

- ❖ Rajah (FR: Rajah; ES: Rajá): el tigre que fue durante muchos años el único amigo de Yasmín. No habla, pero se ve en sus gestos su estado anímico. Parece agresivo, pero en el fondo es muy cariñoso una vez que te has ganado su confianza.

Personaje	EN	FR	ES
Rajá	Frank Welker	Frank Welker	Frank Welker

Ante este éxito no solo se produjeron en el país de origen dos películas más en los cuatro años siguientes al estreno de la primera película, sino que también se diseñaron videojuegos, series de dibujos animados, libros y cómics. Algunos de estos productos los encontramos detallados en el apartado TM1 (FR) y fueron traducidos a las diferentes lenguas de trabajo.

## 7.2. Presentación del TO

Fue en EEUU donde se creó la película de animación, *Aladdín*. La productora que se hizo cargo fue Walt Disney Pictures que destinó al proyecto 28 000 000 dólares. Pese a todas las dificultades, la película, de 87 minutos de duración, se estrenó el miércoles 25 de noviembre de 1992. Solo en EEUU

consiguió recaudar 217 350 219 dólares. Rápidamente empezó a traducirse a las diferentes lenguas. En los Premios Óscar de 1992, estuvo nominada por la mejor canción original "Friend Like Me", por la mejor edición de sonido y por el mejor sonido. En ese mismo año, *Aladdín* fue ganadora de dos premios Óscar por la mejor banda sonora y por la mejor canción original "A Whole New World". Estuvo nominada en los premios BAFTA de 1993 por la mejor música original y por los mejores efectos visuales.

En la esfera internacional, el DVD de *Aladdin* va por su edición diamante (2013).

A raíz de la película, se crearon videojuegos, series de animación, libros y cómics que se exportarían a los demás países tal y como ocurrió con la película. Además, también se construyeron atracciones y todavía hoy se siguen representando musicales basados en la película.

Tal fue el éxito, que en 1994 se estrenaría *The Return of Jafar*, famosa por ser la primera secuela producida por Disney de alguna de sus películas. Y en 1996, se estrenaría la tercera película *Aladdin and The King of the Thieves*.

En EEUU se crearon los siguientes videojuegos:

- *Aladdin* de Sega, juego de plataformas de Mega Drive, disponible en Master System, PC, Game Boy y NES (1993)
- *Aladdin*, juego de plataformas de Capcom, solo para Super Nintendo (1993)
- *Disney's Aladdin in Nasira's Revenge* (1998)
- *Aladdin: Disney's Aladdin in Nasira's Revenge*, juego de plataformas editado por Disney Interactive y Argonaut Games para PC y PlayStation (2000)
- *Kingdom Hearts*, videojuego que mezcla el mundo de Final Fantasy (Square Enix) y el de Disney (2002)
- *Aladdin Chess*, juego de ajedrez editado por JoWood Productions (2005)

- *Kingdom Hearts 2*, videojuego (2006)

Secuencias televisivas:

- *Hercules and the Arabian Nights* de Phil Weinstein (1998)
- *Disney's House of Mouse* de Tony Craig, Robert Gannaway y Rick Schneider (2001)

Repercusión en libros y cómics:

- *The Return of Aladdin* de John Blair Moore, cómics en dos partes (1993)
- *Aladdin* de Alex Simmons, Leslie McGuire, Michael Teitelbaum, Emily Jones, Page McBrier, Joanne Barkan, Yakovetic, Phil Ortiz, Brooks Campbell, Kenny Thompkins y Raymond Zibach, colección de 6 libros
- *Disney's Aladdin* de Bobbi J.G. Weiss, cómic (1994)
- *Aladdin* de David Riguard, Richard Hoover, Edouardo Savid, Lee Nording, Dan Slott, Bobbie J.G. Weiss, Jack Enyart, Martin Powell, Oprah Casseys y Buzz Dixon, colección de 11 cómics (1994-1995)
- *On the road* de Pat McEown, Dave Rawson, cómic (1995)
- *Faking Thunderbirds* de Edouardo Savid y Buzz Dixon, cómic (1996)

### 7.3. Presentación del TM1 (FR)

En Francia, la película se estrenó el miércoles 24 de noviembre de 1993. Su impacto lo vemos en el número de entradas que se vendieron, aproximadamente 7 308 092. Los mismos productos originarios en EEUU llegarán a Francia.

En 2009 se fundó una organización sin ánimo de lucro en París bajo el nombre de *Projet Aladin*. Está compuesta por veinte personas con diferentes nacionalidades, que pertenecen a culturas distintas y que profesan las existentes religiones. Todas ellas buscan el diálogo, el entendimiento mutuo, la justicia y la fraternidad humana. En su página oficial explican su denominación exponiendo que *Aladin* significa un puente entre culturas. Además, la lámpara

del genio aparece como un símbolo de la luz y el conocimiento, pero también de oscuridad e ignorancia. La esperanza de que un poder mágico destruya los mitos y las supersticiones que se presentan, entre otras barreras infranqueables.

#### **7.4. Presentación del TM2 (ES)**

A España llegó el viernes 19 de noviembre de 1993. Se vendieron aproximadamente unas 4 108 340 entradas y se recaudó 1300 millones de pesetas. A España también llegaron los mismos productos que a Francia a través de videojuegos, cómics y series de dibujos animados.

## **8. Análisis y resultados**

### **8.1. Introducción**

En este apartado estudiamos algunos de los aspectos que definen el color cultural del TO que, si los analizamos en detalle, nos permiten concluir la calidad de las traducciones. Hemos decidido abarcar los diferentes elementos culturales más importantes, ya que no hemos podido analizar la obra en su totalidad. Así pues, analizaremos los siguientes referentes culturales de *Aladdín*:

- ❖ Nombres propios: deberemos diferenciar entre los nombres que carecen de carga semántica y los que se pueden asociar semánticamente a la cultura o a la historia en un determinado contexto.
- ❖ Traducción de los alimentos: las bebidas, los productos, las comidas y la forma de elaboración son elementos léxicos que

están anclados a la cultura de un país. Según Peter Newmark, los considera «the most sensitive and important expression of national culture; food terms are subject to the widest variety of translation procedures» (1988: 97, mencionado en Duro, 2001: 107).

- ❖ Apodos: dentro de los apodos podemos incluir los apodos cariñosos o despectivos y las deformaciones de un nombre propio hechas adrede por algún personaje.
- ❖ Títulos nobiliarios: los cargos sociales o títulos nobiliarios son importantes porque trasladan la idea de estatus, de pertenencia a una clase social que goza de algún tipo de reconocimiento dentro de una cultura.
- ❖ Onomatopeyas: el uso de onomatopeyas es otro aspecto muy característico de una cultura, por tanto, el cambio de una cultura a otra cambia la grafía y el sonido que percibimos de los animales, de las máquinas y de otros sonidos cotidianos.
- ❖ Insultos: además de los insultos dentro de esta categoría incluiríamos los tacos, el vocabulario tabú y el sarcasmo. El vocabulario tabú, los tacos e insultos son elementos del lenguaje que suelen conllevar connotaciones negativas asociadas a actitudes que culturalmente se catalogan como «ofensivas», «de mala educación» o «inapropiadas». La forma que tenemos de insultar difiere considerablemente de una lengua a otra, como la concepción de aspectos considerados tabú no son compartidos por todos los países. Resultan un elemento relevante para el análisis y la evaluación en nuestro trabajo porque las distinciones entre lo que se considera un lenguaje aceptable o inaceptable están fuertemente ligadas a la cultura en la que se emplea, ya que la ideología también se conecta con la cultura y en ella podemos observar qué elementos del lenguaje se consideran positivos o negativos (E. Leach 1994, mencionado en Martínez, 2009: 2). En el caso español, los insultos que utilizamos se servirían de referencias a: animales, deficiencias psíquicas o físicas, religión, escatología y sexo.

- ❖ Expresiones idiomáticas: las expresiones idiomáticas o los refranes son indudablemente un pozo de sabiduría popular de cada cultura porque significa la forma de decir con palabras lo que se percibe visualmente o mentalmente. En definitiva, suponen una gran carga semántica que comparten los miembros de un país o de una localidad, pues es la forma de ver el mundo. Como sabemos existen infinidad de expresiones que de una lengua a otra van a ser diferentes o que puede que ni siquiera existan en otra lengua.

## 8.2. La traducción de los nombres propios

EN	Welcome to Agrabah.
FR	Bienvenus à Agrabah.
ES	Bienvenidos a Agrabah.

Agrabah es el topónimo imaginario donde se sitúa esta mágica historia. Como es una ciudad que no existe en la realidad no habría tenido ningún sentido ponerle un nombre diferente en cada lengua. Sin embargo, observamos que el nombre de la ciudad creada por Disney es una decisión muy acertada. Su nombre está inspirado en el Taj Mahal situado en Agra (India). Este monumento a menudo se confunde con un palacio, pero, en realidad, se trata de un mausoleo que combina elementos de Persia, India y estilos arquitectónicos musulmanes. Por tanto, es un nombre evocador de esas culturas. En este primer caso se ha optado por la no traducción. Se ha conservado la misma escritura y no se ha producido adaptación fonética, es decir, las tres lenguas pronuncian la primera *a* como si estuviera acentuada.

EN	City of mystery, of enchantment, and the finest merchandise this side of the river Jordan, on sale today, come on down!
FR	Cité de la magie noire, de l'enchantement, et des plus belles marchandises de ce côté du Jourdain en solde aujourd'hui, profitez-en.
ES	Ciudad de misterio y de encantamiento, donde encontraréis las

	mejores rebajas a este lado del río Jordán.
--	---

La traducción de los nombres propios a veces resulta complicada para el traductor. En este caso, se trata del nombre de un río muy conocido por estas tres culturas de trabajo que nace de la confluencia de tres ríos en Israel y desemboca en el Mar Muerto. En este caso, tiene claras referencias bíblicas que cuentan que fue allí donde Jesús fue bautizado. Tanto en francés como en español, solo irá en mayúsculas Jordán porque el nombre común genérico río no forma parte del nombre geográfico completo. En este ejemplo la traducción ha sido equivalente, ya que el nombre de este río existe y se utiliza en cada una de las lenguas.

EN	This is the famous Dead Sea Tupperware.
FR	C'est le célèbre tupperware de la Mer Morte.
ES	Es el famoso <i>tupperware</i> del Mar Muerto.

En este caso, tenemos el nombre del mar en el que desemboca el Río Jordán. En francés y en español, el Mar Muerto se escribe con mayúscula inicial porque el nombre común genérico que acompaña al nombre propio geográfico forma parte del nombre completo. Se ha utilizado la traducción existente que se utiliza en cada lengua. Si existiese una traducción, pero no se utilizara en la cultura de llegada no sería conveniente utilizarla, ya que podría crear confusiones.

Como hemos visto en este caso de los nombres propios, podríamos reducir las pautas que se siguen para traducirlos en dos. Los nombres propios que tienen tradición en las culturas metas se traducirán según la traducción oficial que utilice la cultura meta. Sin embargo, los nombres propios que no tengan tradición en las culturas meta no tendrán traducción oficial, por tanto, conservarán la misma denominación, aunque puede que su pronunciación cambie.

### 8.3. La traducción de los alimentos

EN	Try this, your taste buds will dance and sing.
FR	Essayez ça ! Vos papilles vont danser et chanter !
ES	Prueben estos melones y sus papilas gustativas bailarán extasiadas.

En este caso que analizamos observamos que el TO y el TM en francés son versiones idénticas, ya que ambas suprimen el alimento que el mercader vende. En el TM en español vemos que la traducción se aleja más del original, aportando el alimento que aparece en pantalla que, por forma y color, bien puede corresponderse con un melón. Por tanto, en la traducción al español se ha recurrido a una fruta utilizada en el país meta. Aunque lo que más correspondería con las tradiciones culinarias árabes sería hablar de cítricos como: el limón, la naranja, el pomelo, la lima, la naranja o la mandarina. Sin embargo, por el color y el tamaño que apreciamos en la pantalla no se correspondería con ninguna de estas frutas.

EN	Sugar dates, sugar dates and figs! Sugar dates and pistachios!
FR	Des dattes, des belles dattes et des figues, des belles dattes et des pistaches ma jolie !
ES	Dulces dátiles, tengo higos sabrosísimos y ricos pistachos...

En el TO observamos que hace referencia al sabor dulzón de los dátiles para venderlos y llega a repetir lo mismo en tres ocasiones. En francés, la característica que destaca de los dátiles es su belleza visual, como ocurría en inglés, la repetición casi se replica, pero con la salvedad de que en francés la primera vez que menciona los dátiles no destaca ninguna característica. En el TM en español no encontramos esta repetición, se suprime esa repetición y se destaca una característica de cada producto, lo cual en nuestra cultura resulta muy natural porque resalta la calidad gustativa de cada producto para venderlos todos. Los tres productos son evocadores de la cultura árabe en la que se ambienta la historia.

EN	Fresh fish! We catch them, you buy them!
FR	Poissons frais ! Sitôt pêchés, sitôt vendus !
ES	¡Pescado fresco!, listo para comer.

En el TO y el TM en francés volvemos a observar coincidencias, ya que el francés sigue la misma línea que el TO. En la versión español, se aleja de esa traducción tan literal del francés diciendo que está tan fresco y recién cogido que se encuentra en el momento idóneo para consumirlo con todas sus propiedades. El pescado es un producto propio de los lugares costeros, por tanto nos hace pensar en una ubicación próxima al Mediterráneo, por tanto, la historia estaría localizada en el lado izquierdo del río Jordán (Israel).

#### 8.4. La traducción de los apodos

EN	You are a worthless Street rat. You were born a street rat, you'll die a street rat, and only your fleas will mourn you.
FR	Hmm ! Et toi, tu n'es qu'un vaurien, un malfrat ! Tu es né pour être un vaurien, tu mourras en vaurien ! Et il n'y aura que tes puces pour te pleurer !
ES	Eres una sucia rata callejera, naciste rata callejera y morirás siendo rata callejera y solo tus piojos te echarán de menos.

En la traducción de los apodos vamos a tener mucho cuidado porque como analizamos, en este caso, este apodo despectivo se utiliza a lo largo de toda la película. En el TO se le llama a Aladdín despreciable rata callejera, es decir, hace referencia al valor que representa su persona para la sociedad. En francés, la traducción es más libre llamándolo sinvergüenza y malhechor. En español se retoma la idea de rata callejera, pero se le añade cómo es o qué aspecto tiene la persona. Parece que en español es un poco redundante apodar a Aladdín sucia rata callejera porque la imagen de rata callejera ya incluye que es una persona desaliñada, que no está pulcro y que incluso olería mal. En otro momento, si se ha traducido como despreciable rata callejera. Pero si observamos el instante en el que el príncipe Ahmed se dirige a Aladdín

de ese modo comprendemos que después de empujarlo al barro es una decisión acertada decantarse por utilizar el adjetivo *sucia* en este caso.

EN	With all due respect, your rottenness, couldn't we just wait for a real storm?
FR	Avec tout le respect que je vous dois, votre Pourriture, est-ce qu'on pourrait pas attendre une vraie tempête ?
ES	Con todo el respeto, Bajeza, ¿no podríamos esperar una tormenta de verdad?

Una vez más observamos que la traducción francesa es literal y sigue muy de cerca al original. Sin embargo, la versión española se inclina por hacer un juego de palabras con Alteza para referirse al Sultán y Bajeza para referirse a Yafar. Además de este hábil truco, en español una bajeza es una cualidad de ruin que nos indica la inferioridad o un hecho vil, precisamente cualquiera de estas acepciones se corresponden con el malvado Yafar.

EN	Good night, my handsome prince.
FR	Bonne nuit, mon tendre Prince...
ES	Buenas noches, mi Príncipe...

En este último caso que analizamos el apodo es cariñoso. En el TO se destaca la cualidad física que engalana este apodo. En la versión francesa, se destaca la cualidad psíquica al añadir que es tierno o cariñoso. En español, se suprime la característica que destaca el original con la intención de neutralizar. En español, el apodo príncipe evoca a un joven apuesto cuyo comportamiento es un modelo, es decir, si no realizamos ningún rasgo este apodo hace referencia a todas las características positivas que se le quieran atribuir sin centrarse en ninguna de ellas.

## 8.5. La traducción de los títulos nobiliarios

EN	I assure you, your Highness, it won't happen again.
FR	Rassurez-vous, votre Altesse, cela ne se reproduira pas.
ES	Os aseguro Alteza que no volverá a ocurrir.

En este caso, tanto la traducción en francés como la traducción en español son literales en la estructura de la frase. Esta denominación se repite a lo largo de la película para referirse al Sultán. Además de eso, observamos que el tono que acompaña a este cargo es serio y marca distancia tratándole de usted.

EN	When I am a queen, I will have the power to get rid of you.
FR	Quand je serai Reine, j'aurai enfin le pouvoir de me débarrasser de vous.
ES	Cuando sea Reina tendré el poder necesario para deshacerme de ti.

En el TO el título nobiliario tiene sus equivalentes en las respectivas culturas metas. Un dato que va más allá del propio título es el claro ejemplo de una frase condicional formulada por distintas culturas que, como observamos, tiene sus particularidades. Además de ello, observamos la diferencia en el tono en francés y en español. En francés trata de usted, pero en español es más cercano.

EN	Why certainly, your Majesty. Allow me.
FR	Bien sûr votre Majesté ! Permettez-moi...
ES	Desde luego que sí, Majestad, permitidme.

Este título nobiliario se ha traducido al francés y al español por su equivalente en las respectivas lenguas. Como ya observamos en el primer ejemplo de este apartado los títulos Alteza y Majestad corresponden a la forma de dirigirse al Sultán y, al igual que ocurrían en el primer ejemplo, el Sultán es tratado de usted tanto en francés como en español.

## 8.6. La traducción de las onomatopeyas e interjecciones

EN	What's coming to you! Awk!
FR	Le momento venu ! Ah, ah !
ES	Arr, ¡tu merecido! Arr.

En este caso, los sonidos del mismo animal son diferentes en cada lengua porque cada cultura percibe los sonidos de una forma distinta y, en ese sentido, la forma de escribir ese sonido variará. En el ejemplo vemos cómo carreteaba el loro en cada una de las lenguas de trabajo.

EN	Meow.
FR	Groar...miaou ?
ES	Miau.

En este ejemplo, tenemos el sonido del maullido de un gato. Cuando Yafar toma el poder se encarga de deshacerse de sus enemigos, en el caso de Rajá, el tigre se convierte en un gatito. Ese cambio solo se aprecia en francés porque oímos el gruñido del tigre y, a continuación, el maullido perplejo de Rajá que no da crédito a la transformación que ha sufrido. En este caso, por espacio y tiempo se podía haber hecho lo mismo en las tres lenguas, pero como observamos en el original y en la traducción en español solo percibimos el maullido.

EN	Mind if I kiss the monkey? Oh, hairball.
FR	Euh, je peux embrasser le singe ? Smtch ! Beuark, ouh, il est poilu, hein !
ES	¿Puedo besar al mono? Muahhh ¡agggg, qué asco de pelos!

Nuestra siguiente onomatopeya que vamos a analizar es el sonido de un beso. En el TO no se reproduce este sonido. Sin embargo, en francés y en español deciden añadir no solo el sonido del beso sino también el sonido que expresa que algo es desagradable. En francés, se utilizaría *smack* y en español

podríamos utilizar tanto *mua* como *muac*. En francés para expresar asco sería *beuark* y en español podríamos poner *aj* o *puaj* (Fundéu: 2015).

### 8.7. La traducción de los insultos

EN	That's him?!?! That's the clown we've been waiting for ?
FR	Hein ? C'est ce type-là ? Quoi c'est ce clown qu'il faut qu'on attrape ?
ES	Ese, ese es el baboso que estamos buscando...ahhh...

En esta película observamos que hay muchos insultos. En este primer ejemplo, observamos que Yago, que es muy criticón, en inglés y en francés llama a Aladdín payaso y a este insulto le acompañan frases interrogativas. Sin embargo, en español la traducción adaptada es baboso, que va acompañado del sarcasmo y de la ironía por parte del loro. En español payaso es alguien que carece de seriedad; en cambio, un baboso es alguien tonto o simple.

EN	Look what we have there, men. A street mouse.
FR	Ha ha ! Regardez les amis ! Une souris des sables ! Ha !
ES	Jajaja, fijaos en esta mocosa...es una ratita callejera.

En este ejemplo, observamos una diferencia entre el apodo que los guardias reservan a Aladdín llamándole *street rat* y el insulto hacia Yasmín llamándola *street mouse*. En francés también se reproduce el mismo insulto, se hace una traducción más fiel al TO. Sin embargo, en español se aparta del original porque añade otro insulto y no solo utiliza el diminutivo *ratita* para diferenciarlo de cuando se refiere a Aladdín, sino que la trata de mocosa. El personaje que dice estas palabras es el guardia que siempre va tras Aladdín y quiere apresarlos a toda costa. No es extraño que trate así a la Princesa que va disfrazada de aldeana porque su personaje utiliza la fuerza y se comporta de forma agresiva con otros personajes que considera inferiores a él.

EN	Oh, my head. We're trapped. That two faced son of a jackal!
----	---

FR	Oh, ma tête ! On est pris au piège ! Oh le traître, le fils de chacal !
ES	Mi cabeza, estamos atrapados, ese anciano traidor hijo de un chacal.

En el último ejemplo, observamos que Aladdín insulta a Yafar que iba disfrazado de anciano cuando ve que les ha tendido una trampa y piensa que se ha llevado la lámpara. Pero, después de insultarle, Aladdín dice que sea quien sea se ha ido con lo que venía buscando. Por eso, en este contexto está traducido literalmente en las tres lenguas, porque en todas dice que le ha engañado con un tono enfadado, pero, poco después, por la frase siguiente y el tono empleado parece que no le guarda rencor. Solo en español añade el adjetivo *anciano*.

### 8.8. La traducción de las expresiones idiomáticas

EN	And now, esteemed <i>effendi</i> , we feast! All right!
FR	Ah, à présent, honorable <i>effendi</i> , c'est la fête, bon appétit ! Hiiiiin !
ES	Y ahora estimado efendi, llegó la hora del festín.

En este caso, llamar efendi a alguien es, entre los turcos, disponer de un título honorífico. Por eso, Aladdín llama así a Abú, con todo el respeto de una persona respetada en la cultura donde se ambienta la película, por tanto, ambas versiones mantienen dicha expresión. Después de haber burlado a la guardia habían robado una barra de pan y se disponen a comérsela. La expresión que utiliza después se ha adaptado a cada cultura de llegada. Con esta última frase observamos el aprecio que le tiene a Abú y las ganas que tenían de comer. Sin embargo, Aladdín no llegará a probar ese pan y se lo dará a dos niños que están hambrientos.

EN	Save your breath, lagoon. Faster!
FR	Épargne ta salive, lagoon, plus vite, j'ai dit !
ES	Cierra el pico, acelera.

En este caso, la expresión «cierra el pico» en este contexto se presta muy bien porque es Yafar y se lo dice a Yago que es un loro, por tanto, es cómico emplear una frase idiomática con sentido literal en este contexto. El TO propone que reserve su aliento, que no hable para ir más deprisa. En francés, la traducción es literal, ya que va en la misma línea. La traducción española es más creativa y libre que en francés, que podría haber utilizado otras expresiones como «ferme-la», «tais-toi» o «gardez la langue dans votre poche», en cualquier expresión seguimos tratando al loro como una persona.

EN	Oh, boy, he's gone nuts. He's cracked.
FR	Oh, manquait plus que ça ! Voilà qu'il craque ! Il a les plombs qui pètent !
ES	¡Canasta! ¡Ya está, se le aflojaron los tornillos!

En este último ejemplo que analizamos observamos que en francés la traducción es más libre y utiliza el verbo «craquer» que significa «desmoronarse» o «rendirse ante los encantos de alguien» y la expresión idiomática «il a pété les plombs» para decir que se volvió loco. En español, la traducción se adapta a lo que diríamos en una situación así, por ejemplo otra opción hubiera sido «ha perdido el juicio», «ha perdido un tornillo» o «ha perdido la cabeza».

## 9. Conclusiones

Gracias a la realización de este Trabajo Fin de Grado ha sido posible profundizar en el campo de análisis y evaluación de la calidad de traducciones dentro de la disciplina de *Estudios de Traducción*.

Por un lado, hemos aprendido la relevancia que tiene analizar el producto final para evaluar la calidad porque no debemos tener en cuenta solamente las bases lingüísticas de la traducción, ya que la finalidad que persigue el texto es clave para que el público acepte la traducción en su cultura meta.

De este modo, reparamos que el conocimiento cultural que el traductor debe poseer, tendrá que ser muy amplio, tanto en la lengua de origen como en la lengua de llegada. Otra máxima que el traductor respetará es la función que encierra y persigue el contenido del mensaje original para que éste llegue correctamente a sus destinatarios.

Pero ahí no acaba todo, además de lo comentado anteriormente el traductor cuenta con las características que le ofrece la traducción audiovisual y conoce al público al que se destina el texto para que cumpla su función y toda la información se reciba a la perfección. En esta película de animación el destinatario es doble porque, aunque va enfocado a un público infantil, el público adulto también disfrutará con el producto y, por ende, con la doble lectura.

Además, hemos comprendido que es vital delimitar un marco teórico en el que enmarcar, dirigir y aplicar el análisis y la evaluación con conocimientos y estudios realizados con anterioridad. Como punto de partida, hemos tomado las bases teóricas que se fundamentan en la perspectiva pragmática para acotar nuestro trabajo, dentro de la traducción audiovisual, en los aspectos culturales.

En el proceso industrial intervienen muchos profesionales, por tanto, hemos llegado concluido que el producto final no es fruto solamente de la labor del traductor, sino que es la labor de un trabajo en equipo. La distribuidora procura elaborar un texto del que intentará sacar el máximo beneficio y, para ello, recurre a un amplio abanico de profesionales: guionistas, traductores, ajustadores, actores, revisores, etc. Como vemos, en la evaluación el responsable final de la traducción está difuso.

De este modo, para este TFG hemos gestionado un gran volumen de documentación y hemos tenido en cuenta todos los datos que definen el producto para que toda la documentación posible nos sirviera de ayuda para establecer un análisis y una evaluación de la calidad fundamentada.

Gracias a la realización de este TFG nos hemos encontrado con un valioso trabajo en equipo previo y posterior a la traducción, en el que cada profesional aporta su granito de arena para dar lo mejor de sí. Por lo tanto, la traducción de esta película de animación es una labor más, pero no menos importante ni costosa, que añadiríamos a esta cadena de duro trabajo; una tarea compleja que posee muchas luces y sombras, que el traductor interpretará para trasvasarlas en el código correcto para el público pensado. No se trata solo de trasvasar unas palabras de una lengua a otra, sino de conseguir trasvasar por medio de las palabras unos valores y unas referencias a través de las canciones y los diálogos, todo ello, siendo fieles a las características de la traducción audiovisual. El traductor se preocupa por perseguir la misma función del TO, respaldado por las imágenes, y tomar decisiones coherentes durante toda la película para que el destinatario no considere extraño ni rechace su TM.

Por otro lado, en nuestro análisis y evaluación de la calidad hemos tenido dificultad en localizar los guiones de la película en las tres lenguas de trabajo. Por esta razón, la transcripción de los diálogos del guión al español de España es manual. Para ello, nos basamos en las otras transcripciones encontradas en Internet en las demás lenguas para poder llevar a cabo nuestro trabajo.

Según todo lo anterior, aunque existan diferencias entre las distintas culturas observamos que no hemos apreciado errores en la transmisión de los valores originales de la película en las versiones francesa y española y que ambas cumplen su función para con el destinatario.

De este modo, con este análisis y evaluación de la calidad apreciamos que las versiones dobladas al español de España y al francés de Francia han sido aceptadas correctamente por su público y que han cumplido su función. Gracias a los datos encontrados y al impacto de este producto hemos podido afirmar que tanto el público español como el francés han comprendido y han

aceptado el producto final. Como vemos, la calidad va directamente unida a la aceptación por parte de los receptores de cada país.

El impacto en las diferentes culturas refleja que el deseo de éxito esperado se ha conseguido e incluso que ha sido mayor. Como ya hemos visto, esta película de animación tuvo que hacer frente a numerosos problemas y, gracias a la labor de un maravilloso equipo de profesionales, se consiguieron resolver todos los obstáculos que se iban presentando con esfuerzo y cooperación.

Con esto, los datos objetivos son la razón del éxito alcanzado en cada país (p. 37-39). Tal fue el impacto en las culturas meta que esta película sirve y alimenta proyectos que recrean la misma idea, ya sea haciéndose un hueco en un parque temático, protagonizando musicales o proyectos sociales.

Después de haber analizado los principales referentes culturales, partiendo del guión de doblaje de la película y sus versiones dobladas al español de España y al francés de Francia, llegamos a la conclusión de que se ha optado por una traducción adaptada a la cultura meta y al lenguaje infantil. En el caso de la elección de los insultos, observamos que la traducción al español es un poco más apartada y libre que la versión francesa.

## 10. Referencias bibliográficas

*Actas del XIV Congreso Internacional de ASELE*. Diana Berber et al. Burgos: CVC, 2003. p. 859-869. [en línea] Disponible

en:<[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/14/14\\_0860.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/14/14_0860.pdf)> [Fecha de consulta: 17 de abril de 2015]

AGOST, R. *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel, 1999. ISBN: 84-344-2838-5

Ajuntament de Barcelona. *Aladdín y El rey león*. [en línea] Disponible en:

<<http://barcelonacultura.bcn.cat/es/menu-familiar/aladdin-y-el-rey-leon>> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]

Aladdin Projet. *The Aladdin Projet*. [en línea] Disponible en:

<<http://www.projetaladin.org/en/home.html>> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]

Allocine. *Aladdin*. [en línea] Disponible en:

<[http://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=8640.html](http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=8640.html)> [Fecha de consulta: 20 de enero de 2015]

APPTS. *The Name and Nature of Translation Studies*. Amsterdam: University of

Amsterdam, 1972. [en línea] Disponible en: <[\[mediazione.com/wp-\]\(http://www.universita-mediazione.com/wp-content/uploads/2012/02/Materiale\_Prof\_Donadio\_31\_01\_2012.pdf\)](http://www.universita-</a></p></div><div data-bbox=)

[content/uploads/2012/02/Materiale\\_Prof\\_Donadio\\_31\\_01\\_2012.pdf](http://www.universita-mediazione.com/wp-content/uploads/2012/02/Materiale_Prof_Donadio_31_01_2012.pdf)> [Fecha de consulta: 10 de abril de 2015]

ARIZA, M. Consideraciones acerca de la traducción de los elementos culturales en el doblaje de los dibujos animados. Italia: Universidad de Urbino, 2013. [en línea]

Disponible en:

<[http://www.mercedesariza.com/pubblicazioni/consideraciones\\_acerca\\_de\\_la\\_traducccion.pdf](http://www.mercedesariza.com/pubblicazioni/consideraciones_acerca_de_la_traducccion.pdf)> [Fecha de consulta: 15 de abril de 2015]

ATRAE. La traducción audiovisual. [en línea] Disponible en: <[http://www.atrae.org/la-](http://www.atrae.org/la-traducccion-audiovisual/)

[traducccion-audiovisual/](http://www.atrae.org/la-traducccion-audiovisual/)> [Fecha de consulta: 28 de febrero de 2015]

BERNAL, M. A. *La traducción audiovisual*. Alicante: Universidad de Alaicante, 2002.

ISBN: 84-7908-675-0

BOLAÑOS, S. Reseña de "Translation Quality Assessment. A Model Revisited". de House

Juliane. Forma y Función [en línea] 2002, (diciembre) [Fecha de consulta: 18 de

- mayo de 2015] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21901510>> ISSN 0120-338X
- Burtoniana. *Sir Richard Francis Burton*. [en línea] Disponible en: <<http://burtoniana.org/>> [Fecha de consulta: 24 de febrero de 2015]
- CARDONA, E.C. *Análisis del texto cinematográfico*. [en línea] Disponible en: <<http://es.slideshare.net/ellacarolina/anlisis-del-texto-cinematografico>> [Fecha de consulta: 10 de febrero de 2015]
- CHAUME, F. *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra, 2004. ISBN: 84-376-2136-4
- CHAVES, M. J. *La traducción cinematográfica: el doblaje*. Huelva: Universidad de Huelva, 1999. ISBN: 84-95089-47-5
- CINeol. *Aladdín*. [en línea] Disponible en: <[http://www.cineol.net/pelicula/1562\\_Aladdin](http://www.cineol.net/pelicula/1562_Aladdin)> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]
- CLEMENTS, R. y MUSKER, J. *Aladdín*. [DVD] EEUU: Walt Disney Pictures, 1992. Edición Especial – 2 discos (1993)
- CLEMENTS, R. y MUSKER, J. *Aladdín*. [DVD] EEUU: Walt Disney Pictures, 1992. Edition musicale exclusive (2002)
- COLAIZZI, G. *El acto cinematográfico: género y texto fílmico*. [en línea] Disponible en:<<http://www.raco.cat/index.php/Lectora/article/viewFile/205418/281342>> [Fecha de consulta: 12 de febrero de 2015]
- Decine21. *Aladdín*. [en línea] Disponible en: <<http://decine21.com/peliculas/aladdin-6289>> [Fecha de consulta: 17 de enero de 2015]
- DE FELIPE, M. “Revisión del concepto de norma en los estudios de traducción”. *Hermēneus* [en línea] 2004, núm. 6, p. 59-74. [Fecha de consulta: 10 de abril de 2015] Disponible en: <<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1027636>>. ISSN: 1139-7489
- Diario las Américas. *Broadway cierra el año más exitoso de su historia*. [en línea] Disponible en:<[http://www.diariolasamericas.com/5051\\_america-latina/2868547\\_broadway-cierra-el-ano-mas-exitoso-de-su-historia.html](http://www.diariolasamericas.com/5051_america-latina/2868547_broadway-cierra-el-ano-mas-exitoso-de-su-historia.html)> [Fecha de consulta: 10 de febrero de 2015]

Diseño de personajes con la tía Tania. *¿Qué es el diseño de personajes?* [en línea]  
Disponible en: < <http://joursdepersonajes.blogspot.com.es/> > [Fecha de consulta:  
16 de febrero de 2015]

DISNEY, W. *Cuentos Disney*. [en línea] Disponible en:  
<<http://disney.peliculasyjuegosonline.com/2009/05/cuentos-disney.html>> [Fecha  
de consulta: 10 de febrero de 2015]

DISNEY, W. *Informemos de Disney. Los clásicos*. [en línea] Disponible en:  
<[http://informemosdedisneyclasicos.blogspot.com.es/2010/08/aladdin-  
1992.html](http://informemosdedisneyclasicos.blogspot.com.es/2010/08/aladdin-1992.html)> [Fecha de consulta: 25 de enero de 2015]

DISNEY, W. *La base de datos de los doblajes Disney*. [en línea] Disponible en:  
<<http://www.doblajedisney.com/>> [Fecha de consulta: 17 de enero de 2015]

Disney Mania. *10 curiosidades de "Aladdin"*. [en línea] Disponible en:  
<[http://adisneymaniac.blogspot.com.es/2013/07/10-curiosidades-sobre-  
aladdin.html](http://adisneymaniac.blogspot.com.es/2013/07/10-curiosidades-sobre-aladdin.html) > [Fecha de consulta: 19 de febrero de 2015]

DISNEY, W. *The Walt Disney Animation Studios*. [en línea] Disponible en:  
<<http://www.disneyanimation.com/studio/our-films>> [Fecha de consulta: 15 de  
enero de 2015]

DISNEY, W. *The Walt Disney Company*. [en línea] Disponible en:  
<<http://thewaltdisneycompany.com/>> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]

DURO, M. *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra, 2001.  
ISBN: 84-376-1893-2

EcuRed. *Las mil y una noches*. [en línea] Disponible en:  
<[http://www.ecured.cu/index.php/Las\\_mil\\_y\\_una\\_noches](http://www.ecured.cu/index.php/Las_mil_y_una_noches)> [Fecha de consulta: 24  
de febrero de 2015]

EFE. *Aladdín*. [en línea] Disponible en:  
<[http://elpais.com/diario/1994/01/06/cultura/757810806\\_850215.html](http://elpais.com/diario/1994/01/06/cultura/757810806_850215.html)>  
[Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]

Farodevigo. *El cine infantil, al servicio de la política exterior de EEUU*. [en línea]  
Disponible en:<[http://www.farodevigo.es/sociedad-cultura/2008/11/16/cine-  
infantil-servicio-politica-externo-eeuu/274246.html](http://www.farodevigo.es/sociedad-cultura/2008/11/16/cine-infantil-servicio-politica-externo-eeuu/274246.html) > [Fecha de consulta: 10 de  
febrero de 2015]

- Filmaffinity. *El ladrón de Bagdad*. [en línea] Disponible en:  
<<http://www.filmaffinity.com/es/film605611.html>> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]
- Filmaffinity. *El ladrón de Bagdad*. [en línea] Disponible en:  
<<http://www.filmaffinity.com/es/film148269.html>> [Fecha de consulta: 24 de febrero de 2015]
- Filmaffinity. *El ladrón de Bagdad*. [en línea] Disponible en:  
<<https://www.filmaffinity.com/es/reviews/1/396249.html>> [Fecha de consulta: 24 de febrero de 2015]
- Filmaffinity. *El zapatero y la princesa*. [en línea] Disponible en:  
<<http://www.filmaffinity.com/es/film463373.html>> [Fecha de consulta: 24 de febrero de 2015]
- Filmaffinity. *Las mil y una noches (TV)*. [en línea] Disponible en:  
<<http://www.filmaffinity.com/es/film191858.html>> [Fecha de consulta: 24 de febrero de 2015]
- Foster on Film. *The thief of Bagdad (1940)*. [en línea] Disponible en:  
<<http://fosteronfilm.com/fantasy/thiefbagdad.htm>> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]
- GIMENO, S. *El reparto del musical de 'Aladdin' en Broadway rinde un emotivo homenaje a Robin Williams*. [en línea] Disponible en:  
<<http://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18520798/>> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]
- Hablemos de Disney. *Aladdin*. [en línea] Disponible en:  
<<http://hablemosdedisney2.mforos.com/search/?q=aladd%EDn&all=1&u=&f=0&x=1>> [Fecha de consulta: 19 de febrero de 2015]
- HOLMES, J. S. (1972) "The Name and Nature of Translation Studies". En: Venuti, L. *The Translation Studies Reader*. 2a ed. London: Routledge, 2004. p. 180–192.
- HOUSE, J. "A Model for Assessing Translation Quality". *Meta: Translators' Journal*, 1977, vol 22, núm. 2, p. 103-109.
- HOUSE, J. *Translation Quality Assessment: A model revisited*. Tübingen: Narr, 1997. [en línea] Disponible en: <[http://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV\\_Sevilla.pdf](http://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV_Sevilla.pdf)> [Fecha de consulta: 19 de febrero de 2015]

- HOUSE, J. "Pragmatics and Translation". En: Fernández P. & Bravo, J. M.: *Pathways of Translation Studies*. Valladolid: Centro Buendía, Universidad de Valladolid, 2001. p. 57-77.
- LAVADO, A. 'Aladdín' cumple 20 años desde su estreno en salas. [en línea] Disponible en: <<http://www.ecartelera.com/noticias/12312/aladdin-cumple-20-anos-desde-estreno-salas/>> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]
- MARTÍN, C. "Traducción de los referentes culturales n el doblaje de la serie 'Érase una vez... el hombre' al español". [en línea] *Entre culturas*. 27 marzo 2009, núm. 1, p. 261-273. Disponible en: <<http://www.entreculturas.uma.es/n1pdf/articulo13.pdf>>. ISSN: 1989-5097
- MARTÍNEZ, G. *Vocabulario tabú, tacos e insultos en la subtitulación cinematográfica: el cine de Ventura Pons subtitulado al inglés*. [en línea] 2009. Disponible en:<[http://filcat.uab.cat/ct/XXIVAJL/Interlinguistica/Encuentro%20XXIV/Martinez\\_Garrido\\_REVF.pdf](http://filcat.uab.cat/ct/XXIVAJL/Interlinguistica/Encuentro%20XXIV/Martinez_Garrido_REVF.pdf)>[Fecha de consulta: 10 de abril de 2015]
- MAYORAL, R. *Traducción audiovisual, traducción subordinada, traducción intercultural*. [en línea] Disponible en:<[http://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV\\_Sevilla.pdf](http://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV_Sevilla.pdf)> [Fecha de consulta 15 de abril de 2015]
- Mecd. *Boletín de películas extranjeras con mayor número de espectadores*. [en línea] Disponible en: <[www.mecd.gob.es/cultura-mecd/dms/mecd/.../47-BolPelExtran.pdf](http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/dms/mecd/.../47-BolPelExtran.pdf)> [Fecha de consulta: 09 de febrero de 2015]
- MEL, C. *Esquema para análisis de películas*. [en línea] Disponible en: <[http://es.slideshare.net/bleichermond/gua-para-analisis-de-pelculas?next\\_slideshow=1](http://es.slideshare.net/bleichermond/gua-para-analisis-de-pelculas?next_slideshow=1)> [Fecha de consulta: 10 de febrero de 2015]
- LUQUE, L. *Los culturemas: ¿unidades lingüísticas, ideológicas o culturales?* [en línea] Disponible en: <[http://elies.rediris.es/Language\\_Design/LD11/LD11-05-Lucia.pdf](http://elies.rediris.es/Language_Design/LD11/LD11-05-Lucia.pdf)> [Fecha de consulta: 10 de mayo de 2015]
- OLZA, I. "Hablar es también cuestión de cultura. Introducción a la pragmática contrastiva o intercultural". *Universidad de Navarra*, 2005. p. 81-101. [en línea] Disponible en:<[http://portal.utpa.edu/utpa\\_main/daa\\_home/coah\\_home/modern\\_home/hiper texto\\_home/docs/Hiper1Olza.pdf](http://portal.utpa.edu/utpa_main/daa_home/coah_home/modern_home/hiper texto_home/docs/Hiper1Olza.pdf)> [Fecha de consulta: 15 de abril de 2015]
- ORREGO, D. "Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital". *Mutatis Mutandis*. [en línea] 2013, vol 6, núm. 2, p. 297-320. [Fecha de

consulta: 16 de abril de 2015] Disponible en:

<<http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/mutatismutandis/article/view/17081>>. ISSN: 2011-799X

PALACIO, A. *Traducción subordinada (I). El doblaje (inglés- español/galego)*. Vigo: Servicio de publicaciones, 2000. ISBN: 84-8158-167-4

Perfectamente imperfecta. *Aladdín*. [en línea] Disponible en:

<<https://perfectamenteimperfecta.wordpress.com/2010/08/11/aladdin-2/>> [Fecha de consulta: 17 de enero de 2015]

PHAM, T. "House's functional-pragmatic model of translation assessment and implications for evaluating English-Vietnamese translation quality". *VNU Journal of Foreign Studies*. [en línea] 2013, vol 29, núm. 1, p. 56-64. [Fecha de consulta: 16 de abril de 2015] Disponible en:

<[http://dl.vnu.edu.vn/bitstream/11126/6495/1/TC\\_02450.pdf](http://dl.vnu.edu.vn/bitstream/11126/6495/1/TC_02450.pdf)>

Prohibido criticar. *Curiosidades de Aladdin*. [en línea] Disponible en:

<<http://prohibidocriticar.blogspot.com.es/2010/10/curiosidades-de-aladdin.html>> [Fecha de consulta: 20 de febrero de 2015]

RABADÁN, R. y FERNÁNDEZ, P. *La traducción inglés-español: fundamentos, herramientas y aplicaciones*. Valladolid: ITBYTE, 2002. ISBN: 84-9773-010-0

ROMERO, G. Guión musical de *Aladdín*. [en línea] Disponible en:

<<http://tesorodlos cuentos.webs.com/apps/blog/show/41217425-guion-musical-de-aladdin>> [Fecha de consulta: 17 de enero de 2015]

Sensacine. *Aladdin*. [en línea] Disponible en:

<<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-8640/reparto/>> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]

Sensacine. *Aladdín*. [en línea] Disponible en:

<<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-8640/>> [Fecha de consulta: 23 de enero de 2015]

Tajmahal. *Welcome to the Official Website Of Taj Mahal*. [en línea] Disponible en:

<<http://www.tajmahal.gov.in/Spanish/home.html>> [Fecha de consulta: 2 de marzo de 2015]

Teatro Calderón. *Aladín, un musical genial*. [en línea] Disponible en:

<<http://www.tcalderon.com/program/principal/teatro/aladin/>> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]

The art of Disney. *Aladín*. [en línea] Disponible en:

<<http://artofdisney.canalblog.com/archives/2010/01/09/16390292.html>> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]

The Walt Disney Company. *Aladín: the complete script*. [en línea] Disponible en:

<<http://www.lionking.org/scripts/aladdin.script>;  
<http://www.fpx.de/fp/Disney/Scripts/Aladdin.txt>> [Fecha de consulta: 17 de enero de 2015]

The Walt Disney Company. *Aladín, información sobre la producción*. [en línea]

Disponible en:

<<http://web.archive.org/web/20090113125420/www.geocities.com/TheTropics/shores/2611/texto2.html>> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]

Universidad de Granada. *La lingüística de Contrastes o Contrastiva*. [en línea]

Disponible en: <[http://www.ugr.es/~aideli/lineacontrastiva\\_main.htm](http://www.ugr.es/~aideli/lineacontrastiva_main.htm)> [Fecha de consulta: 16 de abril de 2015]

20minutos. *Ránking clásicos Disney – 1937/ 2011*. [en línea] Disponible en:

<<http://listas.20minutos.es/lista/ranking-clasicos-disney-1937-2011-327273/>>  
[Fecha de consulta: 09 de febrero de 2015]

Vezoul. *Aladín, le script*. [en línea] Disponible en: <<http://vezoul.free.fr/aladdin.html>>

[Fecha de consulta: 17 de enero de 2015]

VILLALÓN, E. *Aladín*. [en línea] Disponible en:

<<http://web.archive.org/web/20090104073113/http://www.geocities.com/thetropics/shores/2611/index-espanol.html>> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]

Wiarbu. *Aladín*. [en línea] Disponible en:

<<http://hablemosdedisney2.mforos.com/1651155/9744315-clasico-aladdin-1992/>> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]

Wikia. *Aladín (Marvel Comics)*. [en línea] Disponible en:

<[http://disney.wikia.com/wiki/Aladdin\\_%28Marvel\\_Comics%29](http://disney.wikia.com/wiki/Aladdin_%28Marvel_Comics%29)> [Fecha de consulta: 10 de febrero de 2015]

Wikia. *Aladdín (personaje)*. [en línea] Disponible en:

<[http://es.disney.wikia.com/wiki/Aladd%C3%ADn\\_\(personaje\)](http://es.disney.wikia.com/wiki/Aladd%C3%ADn_(personaje))> [Fecha de consulta: 10 de febrero de 2015]

Wikia. *Aladdín*. [en línea] Disponible en:

<[http://es.aladdinespanol.wikia.com/wiki/Wiki\\_Aladdin\\_Espa%C3%B1ol](http://es.aladdinespanol.wikia.com/wiki/Wiki_Aladdin_Espa%C3%B1ol)> [Fecha de consulta: 17 de enero de 2015]

Wikia. *Disney infinity 2.0*. [en línea] Disponible en:

<[http://es.disney.wikia.com/wiki/Disney\\_INFINITY\\_2.0](http://es.disney.wikia.com/wiki/Disney_INFINITY_2.0)> [Fecha de consulta: 10 de febrero de 2015]

Wikia. *Personajes de Aladdín*. [en línea] Disponible en:

<[http://es.disney.wikia.com/wiki/Categor%C3%ADa:Personajes\\_de\\_Aladdin](http://es.disney.wikia.com/wiki/Categor%C3%ADa:Personajes_de_Aladdin)> [Fecha de consulta: 10 de febrero de 2015]

Wikipédia. *Aladdín, bande originale du film*. [en línea] Disponible en:

<[http://fr.wikipedia.org/wiki/Aladdin\\_%28bande\\_originale\\_du\\_film%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/Aladdin_%28bande_originale_du_film%29)> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]

Wikipedia. *Aladdín*. [en línea] Disponible en:

<<http://es.wikipedia.org/wiki/Aladd%C3%ADn>> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]

Wikipédia. *Aladdin*. [en línea] Disponible en:

<[http://fr.wikipedia.org/wiki/Aladdin\\_\(film,\\_1992\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Aladdin_(film,_1992))> [Fecha de consulta: 15 de enero de 2015]

Wikipedia. *John Tillman (Lacrosse)*. [en línea] Disponible en:

<[http://en.wikipedia.org/wiki/John\\_Tillman\\_%28lacrosse%29](http://en.wikipedia.org/wiki/John_Tillman_%28lacrosse%29)> [Fecha de consulta: 28 de febrero de 2015]

ZABALBEASCOA, P., SANTAMARIA, L. y CHAUME, F. *La traducción audiovisual: investigación, enseñanza y profesión*. Granada: Comares, 2005. ISBN: 84-8444-996-3

## **11. Apéndices**

- 11.1. Ficha técnica en las tres lenguas (EN, FR y ES)**
- 11.2. Transcripción del guión en inglés**
- 11.3. Transcripción del guión en francés de Francia**
- 11.4. Transcripción manual del guión en español de España**