



---

**Universidad de Valladolid**

**FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**

**Grado en Traducción e Interpretación**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**El doblaje en películas de animación: análisis práctico de  
las operaciones traductoras en el caso de *Gru, mi villano  
favorito***

**Presentado por Vanesa Águeda Maté**

**Tutelado por Ana M<sup>a</sup> Mallo Lapuerta**

**Soria, 2015**

# ÍNDICE

RESUMEN .....	4
ABSTRACT.....	4
INTRODUCCIÓN .....	5
Justificación .....	5
Objetivos.....	9
Metodología y plan de trabajo.....	11
Estructura del trabajo.....	13
1. EL DOBLAJE COMO MODALIDAD DE TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	15
1.1. La historia del doblaje .....	15
1.1.1. Los inicios del doblaje .....	15
1.1.2. El doblaje como elemento de censura .....	17
1.2. La traducción audiovisual.....	19
1.2.1. Modalidades de traducción audiovisual .....	20
1.2.1.1. Particularidades del subtitulado .....	20
1.2.1.2. Particularidades del doblaje.....	21
1.3. El texto audiovisual .....	22
2. EL DOBLAJE COMO PROCESO DE TRADUCCIÓN.....	23
2.1. Las fases del doblaje .....	23
2.2. Técnicas de traducción en doblaje.....	27
3. EL DOBLAJE EN PELÍCULAS DE ANIMACIÓN .....	30
3.1. Los personajes .....	30
3.2. El público .....	31
3.3. El lenguaje.....	33
3.4. El contenido .....	33
4. ANÁLISIS PRÁCTICO DE LA PELÍCULA DE ANIMACIÓN <i>GRU, MI VILLANO FAVORITO</i> .....	35
4.1. Contextualización del objeto de estudio .....	35
4.2. Análisis de las operaciones traductoras .....	37
4.2.1. Los insertos .....	37
4.2.1.1. Los intertítulos o discalías.....	37
4.2.1.2. Los títulos .....	38
4.2.1.3. Los subtítulos .....	39
4.2.1.4. Los textos .....	39

4.2.2. Los elementos culturales .....	49
4.2.3. Los juegos de palabras.....	51
4.2.4. Las canciones y los cuentos .....	55
4.2.4.1. Las canciones sin letra .....	56
4.2.4.2. Las canciones sin traducir .....	57
4.2.4.3. Las canciones dobladas .....	58
4.2.4.4. Los cuentos .....	60
4.2.5. Empleo de otras lenguas .....	64
4.2.6. Tratamiento de los acentos .....	66
4.2.7. Descenso del registro.....	67
5. CONCLUSIONES.....	70
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	76

## RESUMEN

El presente Trabajo Fin de Grado pretende abordar las operaciones traductoras que pueden llevarse a cabo en el proceso de doblaje de una película de animación destinada a un público infantil. Para cumplir dicho objetivo, en el marco teórico hemos analizado el doblaje como modalidad de traducción audiovisual, sus diferentes fases, así como los factores que debemos tener en cuenta para doblar este tipo de productos. Después de plasmar los fundamentos teóricos, hemos realizado un análisis práctico de la película de animación estadounidense *Gru, mi villano favorito* (2010), en el que hemos establecido las diferentes soluciones de traducción que abarcan los siete puntos de análisis que hemos estudiado. Las conclusiones que hemos extraído de dicho análisis se complementan con las respuestas que nos ha proporcionado el propio traductor del filme, gracias a las cuales hemos conocido de primera mano qué papel juega el traductor audiovisual en el proceso de doblaje.

Palabras clave: traducción audiovisual, doblaje, película de animación, público infantil, operación traductora.

## ABSTRACT

*Our study intends to address the translation operations that can be used in the dubbing process of an animated film aimed at a children's audience. To accomplish this objective, in the theoretical part we have analyzed the dubbing as an audiovisual translation mode, its different phases, and the factors that have to be considered in order to dub this type of product. After reflecting the theoretical foundations, we have conducted a practical analysis of the American animation film *Despicable Me* (2010). For this analysis, we have established different translation solutions covering seven points. The conclusions of the study are influenced by the answers provided by the translator of the film, thanks to which we have learned firsthand what role plays the audiovisual translator in the dubbing process.*

*Key words: audiovisual translation, dubbing, animation film, children's audience, translation operation.*

# INTRODUCCIÓN

## Justificación

Después de cuatro años de carrera, la última asignatura que hemos de llevar a cabo es el Trabajo Fin de Grado (en adelante TFG), en el que tenemos que demostrar los conocimientos y las habilidades que hemos adquirido durante el Grado de Traducción e Interpretación en el Campus Duques de Soria de la Universidad de Valladolid.

En el presente TFG denominado *El doblaje en películas de animación: análisis práctico de las operaciones traductorales en el caso de Gru, mi villano favorito* se engloba el estudio de traducción de las diferentes soluciones que se han aplicado al texto original de la película de animación *Despicable Me* (Coffin y Renaud: 2010).

La elección de la modalidad audiovisual se debe al gran interés que nos suscita dentro del mundo de la traducción, a pesar de no haber cursado ninguna asignatura relacionada durante estos cuatro años. Hemos optado por este TFG porque se trata de una oportunidad única para aprender sobre el ámbito audiovisual y la técnica del doblaje, ya que a pesar de no haber abordado este tema durante el grado, forma parte de nuestro día a día.

Tras tener asignado dicho TFG, la elección de la película de animación *Gru, mi villano favorito* (2010) se debe a que cumple con las diferentes dificultades que queríamos estudiar y de las que podemos extraer unas ideas claras a la hora de traducir un texto audiovisual de este tipo. Asimismo, el doblaje infantil nos parece un buen objeto de estudio, puesto que la traducción de los productos destinados a este público requiere una especial atención para saber transmitir el mensaje original de la manera más clara posible. De esta forma, queremos dejar constancia de la relevancia que tiene poseer un gran conocimiento tanto lingüístico como cultural de ambas lenguas para tratar de manera adecuada estos productos audiovisuales.

Asimismo, el hecho de tratar un área de traducción que no hemos estudiado durante la carrera nos ayudará a completar nuestra formación y a demostrar que sabemos aplicar las capacidades que hemos adquirido durante estos cuatro años. De esta forma, cabe destacar las asignaturas relacionadas con nuestras dos lenguas de trabajo, el español (lengua A) y el inglés (lengua B) y, en especial, las materias de traducción. Estas asignaturas constituyen el sustento perfecto para completar la gran variedad de materiales sólidos y argumentados con los que nos hemos documentado y llevado a cabo el presente trabajo de investigación.

Presentamos a continuación las competencias generales y específicas que están directamente vinculadas con la elaboración del TFG en esta carrera.

Las siguientes competencias generales se presentan en el Grado de Traducción e Interpretación y derivan directamente del Real Decreto 1393/2007 de 29 de octubre, de la Ley 3/2007 de Igualdad entre hombres y mujeres, de la Ley 51/2003 de No discriminación y accesibilidad de las personas con discapacidad y de la Ley 27/2005 de Cultura de la paz.

- G1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en el área de estudio (Traducción e Interpretación) que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

- G2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio – Traducción e Interpretación-.

- G3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.

- G4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

- G5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

- G6. Que los estudiantes desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

Por otro lado, exponemos las competencias específicas propias de este Grado de Traducción e Interpretación en las que se vincula el presente trabajo:

Durante la realización del TFG hemos analizado el texto audiovisual de un largometraje destinado a un público infantil<sup>1</sup> en las lenguas A (español) y B (inglés), hemos identificado los aspectos de este tipo de textos y hemos realizado un estudio. Estas tareas corresponden a las competencias:

- E1. Conocer, profundizar y dominar la lengua A/B/C/D de forma oral y escrita en los distintos contextos y registros generales y especializados.
- E4. Analizar y sintetizar textos y discursos generales/especializados en lengua B, identificando los rasgos lingüísticos y de contenido relevantes para la traducción.

También hemos aprendido el gran valor que alberga el conocer la cultura y la sociedad de los diferentes países que hemos tratado y la importancia de la traducción para saber transmitir los rasgos lingüísticos y los socioculturales de un idioma a otro, argumentos que se refieren a las competencias:

- E9. Reconocer la diversidad y multiculturalidad de la lengua A/B/C/D.
- E10. Conocer la cultura y civilización de las lenguas A/B/C/D y su relevancia para la traducción.
- E68. Reconocer el valor de la traducción como difusora de la cultura.

Asimismo, hemos sabido captar la relevancia de la comunicación tanto verbal como no verbal, puesto que tratamos con textos audiovisuales que se caracterizan por transmitir significados a través de dos canales: visual y acústico. Por consiguiente, se trata de la competencia:

- E22. Reconocer el valor de la comunicación verbal y no verbal.

Tras analizar los textos determinaremos las dificultades con las que nos podemos encontrar durante el proceso traductor y comentaremos las técnicas de traducción que se han aplicado para cada punto conflictivo, tarea que hace referencia a las siguientes competencias:

- E29. Reconocer los problemas y errores de traducción más frecuentes en la traducción general/especializada por medio de la observación y evaluación de traducciones.
- E30. Conocer las diferentes funciones textuales, agentes y factores relevantes en el proceso traductor.

---

<sup>1</sup> Hablamos de público infantil como destinatario principal. No obstante, como dejaremos constancia a lo largo del trabajo, también observaremos un público secundario (adolescente/adulto).

- E31. Conocer las principales técnicas de traducción y su aplicación en diferentes situaciones comunicativas.

De la misma forma, tenemos en cuenta que la lengua se encuentra en constante cambio y que las diferentes circunstancias reflejan la transformación y el desarrollo de la lengua. Por ello, hemos aprendido que no hay una única técnica de traducción para un texto en su conjunto, sino que cada problemática puede ser objeto de una decisión diferente a las demás:

- E53. Ser conscientes de la forma y grado en que las transformaciones sociales, políticas, económicas y culturales han influido en la evolución del lenguaje.
- E70. Sintetizar las distintas formas de traducción y comprender las actitudes de los traductores.

Para finalizar, con este TFG queremos evidenciar que hemos obtenido las destrezas y los conocimientos requeridos para llevar a cabo un buen trabajo de documentación y de análisis para conseguir un buen resultado académico y profesional:

- E8. Conocer y gestionar las fuentes y los recursos de información y documentación en lengua A/B/C necesarios para el ejercicio de la traducción general/especializada B/C.
- E47. Mostrar habilidades de gestión y de evaluación de la calidad de la información recabada y que servirá de sustento empírico de un proyecto de investigación.
- E49. Desarrollar la capacidad de aplicar los conocimientos y competencias adquiridos durante el grado sobre algún aspecto de la mediación lingüística a la práctica y a la investigación.



## Objetivos

Las competencias que hemos detallado en el apartado anterior están estrechamente relacionadas con los objetivos que hemos perseguido en el presente trabajo y que exponemos a continuación.

El objetivo principal del presente TGF se centra en analizar las diferentes operaciones traductoras empleadas en cada foco de dificultad estudiado en la película de animación *Gru, mi villano favorito* (2010), a saber:

1. Los insertos: Establecer los criterios a través de los cuales se decide el título de la película y determinar las soluciones que pueden llevarse a cabo si nos encontramos con textos que aparecen en pantalla a lo largo del largometraje.
2. Los elementos culturales: Estudiar las estrategias a las que podemos recurrir para solventar los problemas relacionados con los referentes culturales.
3. Los juegos de palabras: Determinar los aspectos que hay que tener en cuenta para que los juegos de palabras que se presenten en la cultura de llegada tengan el mismo efecto.
4. Las canciones y los cuentos: Establecer los rasgos que debemos conservar cuando se traduzcan canciones o historias rimadas.
5. El empleo de otras lenguas: Especificar las diferentes soluciones que podemos aplicar cuando nos encontremos con una película en la que hablan fragmentos en diferentes lenguas.
6. El tratamiento de los acentos: Conocer las soluciones que podemos llevar a cabo si dentro del filme se presentan personajes que poseen un acento característico.
7. El descenso del registro: Determinar los factores por los cuales en el texto traducido se presenta un vocabulario más coloquial que en la versión original.

No obstante, existe una serie de objetivos secundarios que deben de llevarse a cabo para completar esta finalidad principal y que son los siguientes:

- Conocer la historia del doblaje dentro de la traducción audiovisual y establecer los factores que han determinado su uso tradicionalmente y hoy en día.

- Definir el concepto de traducción audiovisual y describir las modalidades de traducción audiovisual más recurrentes: el subtulado y el doblaje.
- Definir el concepto de texto audiovisual y conocer sus dos canales de comunicación: el acústico y el visual.
- Exponer las fases del doblaje, determinar los factores que condicionan la decisión de doblar un producto y especificar los tipos de sincronismos.
- Analizar la técnica del doblaje como modalidad excepcional para comercializar las películas de animación y determinar los factores que condicionan los productos de animación.

## Metodología y plan de trabajo

Nuestro objeto de estudio aborda el análisis de las diferentes operaciones traductoras aplicadas a cada problema de traducción en la película de animación *Gru, mi villano favorito* (2010). Para completar la base teórica, nos pusimos en contacto con el traductor de dicha película, Kenneth Post, con el objetivo de justificar a través de una fuente fidedigna las diferentes soluciones llevadas a cabo. De esta forma, hemos aprendido de primera mano qué papel juega el traductor audiovisual en el proceso de doblaje.

Para realizar el presente trabajo, seguimos una serie de fases. En primer lugar, procedimos a la búsqueda de la documentación para desarrollar el marco teórico y recopilamos la información que nos sería útil para su elaboración. De esta forma, estudiamos el ámbito de la traducción audiovisual (TAV), las características esenciales del doblaje, así como los rasgos de esta técnica aplicados a las películas de animación.

Una vez recopilada y organizada toda la documentación en esta primera parte, desarrollamos un análisis práctico en función de lo aprendido en los fundamentos teóricos. Para cumplir con nuestro objetivo, visualizamos el filme varias veces tanto en la versión original (VO) como en la versión doblada (VD) y llevamos a cabo una clasificación de las problemáticas más destacables para analizar sus diferentes operaciones traductoras a través de tablas.

Desde el principio queremos hacer hincapié en que cada foco de dificultad analizado ha tenido sus propias soluciones. No obstante, también hemos organizado todo elemento que así nos lo ha permitido en función de las técnicas de traducción para el doblaje presentadas por Chaves (2000: 152-183). Hemos optado por esta autora porque establece su propia clasificación basándose en los planteamientos de diferentes autores como Vinay y Darbelnet (*Stylistique comparée du français et de l'anglais*, 1958), Newmark (*Manual de traducción*, 1992) y Vázquez (*Introducción a la traductología*, 1977).

A continuación, presentamos el modelo de tabla con el que hemos trabajado<sup>2</sup>:

PUNTO DE ANÁLISIS				
n.º	min	VO	VD	Comentarios

<sup>2</sup> En algunas ocasiones la disposición de esta tabla cambia en función de las necesidades de cada punto de análisis (se suprime el n.º o el min) y por razones de espacio (aparecen los comentarios en la parte inferior del fragmento en VO y VD).

- n.º: el número del elemento que tratamos en cada punto de análisis
- min: el minuto en el que aparece el elemento objeto de análisis
- VO: abreviatura que hace referencia al fragmento en versión original
- VD: abreviatura que hace referencia al fragmento en versión doblada
- Comentarios: apartado en el que exponemos las diferentes operaciones traductoras por las que se ha optado junto con nuestra opinión y propuesta

En las tablas enumeramos los ejemplos de cada punto de análisis en función del minuto en el que aparecen. En los cuadros en los que presentamos el fragmento en versión original (VO) y en versión doblada (VD), usamos negrita para destacar el elemento de análisis dentro del contexto. Del mismo modo, en los comentarios usamos cursiva para exponer nuestra propuesta y diferenciarla del resto de las aclaraciones.

Tras desarrollar el análisis práctico, llegamos a una serie de conclusiones basándonos primero en los objetivos secundarios, para seguidamente concluir con el objetivo principal del presente trabajo, en función de lo aprendido en el bloque teórico y a través de las explicaciones del traductor de dicha película, Kenneth Post.

## Estructura del trabajo

El presente TFG queda estructurado en una serie de bloques diferenciados que detallamos a continuación.

El apartado «Introducción» se divide en cuatro subapartados. En «Justificación» establecemos el contexto del trabajo, la relevancia de la temática y las competencias generales y específicas que se reflejan. En «Objetivos» exponemos el objetivo principal del trabajo, así como los objetivos secundarios que son imprescindibles para completar el primero. En «Metodología y plan de trabajo» explicamos los puntos que se han seguido para establecer el desarrollo del presente trabajo. Por último, en «Estructura del trabajo» indicamos qué organización presenta el mismo.

Los tres primeros bloques forman la fundamentación teórica que abarca tres secciones diferenciadas. El apartado «El doblaje como modalidad de traducción audiovisual» trata de la historia del doblaje desde sus inicios y de su concepción como elemento de censura. Detallamos también las características de la traducción audiovisual y sus dos modalidades más recurrentes: el subtítulo y el doblaje. Asimismo, estudiamos los rasgos más destacables del texto audiovisual. En el apartado «El doblaje como proceso de traducción» señalamos las diferentes fases de esta modalidad, así como las técnicas de traducción para el doblaje establecidas por Chaves (2000). Por último, el apartado «El doblaje en películas de animación» establece los factores que condicionan el cine de animación, como son las características de los personajes, el público destinatario, el lenguaje utilizado y el contenido de dicho producto.

En el bloque titulado «Análisis práctico de la película de animación *Gru, mi villano favorito*» presentamos el apartado «Contextualización del objeto de estudio», en el que incluimos la ficha técnica y un resumen explicativo de la trama con los personajes principales. Asimismo, en el segundo apartado denominado «Análisis de las operaciones traductoras», desarrollamos una clasificación de siete puntos de estudio, a saber: los insertos, los elementos culturales, los juegos de palabras, las canciones y los cuentos, el empleo de varias lenguas, el tratamiento de los acentos y el descenso del registro. Explicamos las características propias de cada problemática y llevamos a cabo su análisis en función de las soluciones que se han empleado. A través de tablas explicativas, exponemos cada fragmento en las versiones tanto original como doblada, comentamos la elección de cada estrategia y ofrecemos nuestra opinión y posible propuesta al respecto.

Después de desarrollar el análisis práctico, presentamos el apartado denominado «Conclusiones», en el que exponemos las reflexiones y consideraciones que extraemos del análisis práctico en función de los conocimientos teóricos adquiridos sobre el doblaje en películas de animación.

Por último, concluimos el trabajo con las referencias bibliográficas de todas las fuentes de información que nos han servido para documentarnos sobre el objeto de estudio y así poder confeccionar el trabajo.

Para completar el presente TFG, incluimos en «Anexos» la entrevista que le realizamos a Kenneth Post, el traductor de la película en cuestión.

# 1. EL DOBLAJE COMO MODALIDAD DE TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

## 1.1. La historia del doblaje

### 1.1.1. Los inicios del doblaje

La historia de la traducción audiovisual debemos abordarla dentro del contexto cinematográfico. A partir de esta explicación, debemos ser conscientes de que «la aparición de las diferentes soluciones traductivas en este medio fue el resultado de la conjunción de toda una serie de factores históricos, técnicos, culturales, políticos, sociales y económicos» (Chaves, 2000: 19).

En París nació el cinematógrafo y la proyección de las primeras películas, lo que desembocó en una revolución cultural y mediática muy importante para la humanidad. No obstante, esta repercusión tomó verdadero valor cuando se incorporó el lenguaje escrito a la representación icónica.

Hasta ese momento, a la vez que se proyectaba la película, observábamos al explicador que contaba lo que ocurría en pantalla al público que no era capaz de seguir los rótulos explicativos. A esta figura hay que sumarle la música interpretada por orquestas que aportaban la banda sonora a las películas de aquella época. Por tanto, hay que hacer una clara distinción entre cine sonoro (se producían sonidos) y cine hablado (se incluía lenguaje verbal). Se considera que el primer filme *hablado* es *El Cantor de Jazz (The Jazz Singer)*, que se estrenó en Nueva York en 1927. Se le denomina *part-talkie* (parcialmente hablada) para distinguirla de la primera *talkie* (totalmente hablada) que fue *The Lights of New York*, película estrenada en 1928 de la mano de Warner Brothers.

A medida que se desarrollaba el cine, iban surgiendo necesidades que había que cubrir. Con la llegada del cine sonoro la industria cinematográfica se encontró con las barreras lingüísticas que deformaban los buenos resultados obtenidos con el cine mudo. Como consecuencia, empezaron a surgir las primeras dificultades para difundir los productos en el panorama internacional: «El problema del cine sonoro creó una segunda torre de Babel, ya que frente al esperanto visual del cine mudo, se puso de manifiesto la diversidad de las lenguas» (Agost, 1999: 42).

De esta forma, los partidarios y los detractores consolidaban sus opiniones. Asimismo, debido a las dificultades de comprensión que se encontraba el público receptor,

muchos consideraban que el cine hablado no tenía futuro y que acabaría desapareciendo por completo.

En el cine mudo no se presentaba la barrera lingüística con tanta notoriedad, ya que los escasos intertítulos, que se insertaban para comunicar y desarrollar mejor la trama, se plasmaban en carteles traducidos a la lengua meta sin representar un coste muy elevado. El cine hablado, por su parte, se caracterizaba por unos límites geográficos concretos que desembocaban en la confrontación entre pueblos, culturas, costumbres e idiomas.

También Hollywood se vio perjudicado por la pérdida de mercado en los países no angloparlantes. Por tanto, ante esta situación, entre 1929 y 1932 los productos estadounidenses empezaron a buscar soluciones para adaptar las películas a los distintos públicos nacionales. Querían estrategias que cumplieran las expectativas del destinatario meta y al mismo tiempo que resultara rentable. Las siguientes propuestas se sucedieron y coexistieron por momentos.

En primer lugar nos encontramos con las versiones originales subtituladas. En un principio solo se subtitularon en francés, alemán o español, por lo que los países que no hablaban ninguna de esas tres lenguas se veían obligados a escoger una de ellas. El principal problema fue que millones de espectadores no sabían leer, por lo que desembocó en reacciones hostiles por parte del público.

Asimismo, se desarrollaron las adaptaciones, en las que se retocaban los productos para suprimir la abundancia de diálogos extranjeros. Se constituyó como una solución poco afortunada, ya que derivó en violentas protestas.

Aparecieron, igualmente, los primeros doblajes. En 1929 se dobló la película *Rio Rita* en español. Participaron actores hispanoamericanos y fue el primer intento de comercializar el *castellano neutro*<sup>3</sup>. No obstante la sincronización entre los gestos y la voz era deficiente, por lo que el público comienza a cuestionarse la veracidad del cine.

Se incorporaron entonces las versiones múltiples o multilingües. Esta técnica consistía en rodar repetidas escenas en diferentes lenguas con el mismo guión, decorado y modelo de trabajo. El 1929 se filmó en inglés y en alemán la primera versión multilingüe, *Atlantic*. Esta técnica desembocó en un rotundo fracaso por falta de calidad y rentabilidad. El fallo residía en la mediocridad, ya que según Izard (1992) no adaptaban los valores, los temas y los lugares a la cultura meta.

---

<sup>3</sup> El *castellano neutro* se trata de un dialecto artificial que tenía como objetivo aglutinar los acentos y los giros lingüísticos latinoamericanos más característicos (Ávila, 1997: 44).



Como podemos observar, para superar el problema lingüístico no bastaba con encontrar una solución técnica, sino que había que dar con una estrategia que tuviera en cuenta las necesidades de la cultura nacional receptora. Por tanto, el doblaje fue el resultado de este compromiso. En este momento entra en juego la técnica de la postsincronización o *dubbing* inventada por Edwin Hopking en los años treinta, que consiste en mejorar la calidad del producto al retocar voces impropias y así hacer que los gestos y los movimientos de los labios vayan en sincronía.

Los espectadores mostraban mayor preferencia por las películas estadounidenses con estrellas de Hollywood dobladas que por las versiones multilingües con actores de segunda clase. Por lo tanto, el doblaje fue el resultado final que produjo la vuelta a la supremacía de Hollywood, ya que en 1937 el 70% de las producciones procedían de Estados Unidos.

Aunque los primeros doblajes fueron faltos en cuanto a técnica y los espectadores los recibieron con mucha frialdad, los progresos en la sincronización fueron notables y la interpretación de los actores fue ganando credibilidad. En los años 50, nuestro país destacó por su excelente calidad en los productos doblados, lo que constituyó la época dorada para este sector.

### **1.1.2. El doblaje como elemento de censura**

Tradicionalmente se reparaba en que la elección entre una u otra modalidad venía condicionada por factores económicos, ya que los países con grandes industrias optaban por el doblaje y aquellos con menos recursos recurrían al subtítulado. No obstante, muchos estudios centran la causa principal en la ideología. De esta manera, la traducción es un elemento nacionalista y el doblaje se emplea como instrumento de censura.

El poder estadounidense que inundaba Europa hizo que las naciones con gobiernos dictatoriales implantaran políticas proteccionistas que restringían la entrada de filmes estadounidenses y establecieron el doblaje obligatorio. De esta manera, países como España, Francia, Alemania e Italia convirtieron el cine sonoro en un instrumento ideológico y doblaron la totalidad de las películas en lengua extranjera durante los años treinta y hasta mediados de los años cuarenta.

En el caso de España, la práctica del doblaje se consolidó con la conocida Orden franquista impuesta el 23 de abril de 1941, con la que se prohibía tanto el uso de las lenguas autonómicas como las extranjeras. Como explica Díaz (2001: 137), la prohibición del

subtitulado supuso un factor decisivo en los gustos del público, ya que «el hábito y la costumbre se han encargado de hacer de España terreno abonado para el doblaje».

Observamos, por tanto, la relevancia de esta técnica en nuestro país que siguió desarrollándose a lo largo de los años. En la década de los 50 empiezan a surgir las primeras televisiones y en los años 60, el sector audiovisual se hizo notar gracias a aquellas películas que volvían a doblarse, bien para mejorar el sonido o bien porque era muy antiguo.

A lo largo de estos años también se desarrollaron los telefilmes que se producían para emitirse únicamente por televisión, que en los años 70 fueron un éxito total que desembocó en la apertura de nuevos estudios en España. Con la llegada de la democracia, también se volvieron a doblar las películas de la época franquista para restaurar aquellos fragmentos que se habían censurado durante el régimen. Durante esta misma década, en España se introduce el *doblaje por ritmo*, técnica que consiste en leer el texto al tiempo que se sincroniza, en vez de memorizar el diálogo para después interpretarlo de manera sincrónica, que era como se había hecho hasta el momento.

En los años 80 y principios de los 90, aparecen las televisiones autonómicas junto a nuevas televisiones nacionales, lo que supone un espectacular incremento que hace que se instalen nuevos estudios de doblaje en otras comunidades. Por lo tanto, aumenta el número de personas que trabajan en este mercado y surge la segunda época dorada, conocida como el *boom* del doblaje.

No obstante, durante estos años la calidad disminuyó debido a la interpretación sin credibilidad y a la mala sincronización, aunque estos productos resultaron rentables a nivel económico gracias a que se doblaba una gran cantidad de material audiovisual con mucha rapidez, pero desembocaba en el deterioro de la calidad final.

La crisis del doblaje de los años 90 afectó a diferentes sectores debido a la saturación del gran número de estudios de doblaje que competían, a la reducción de horas de emisión de productos doblados a favor de los productos de producción propia, a las telenovelas sudamericanas y a la reposición de películas ya dobladas. Como consecuencia, se produjo en 1993 la *huelga de los cien días*, que enfrentó a trabajadores y empresarios.

No obstante, el panorama actual es optimista gracias al nacimiento de la TDT, a la proliferación del satélite y a la creación de nuevas cadenas nacionales, así como a la amplia industria del DVD. Por tanto, podemos declarar que nos encontramos en una nueva era positiva del apasionante campo de la traducción audiovisual.

## 1.2. La traducción audiovisual

La traducción audiovisual ha ido progresando a la vez que la industria audiovisual debido a los avances tecnológicos y a la rápida implementación de Internet. Como resultado de este cada vez mayor potencial tecnológico de la información y de la comunicación en la sociedad actual, el mercado de la traducción audiovisual (TAV) ha aumentado de manera considerable en los últimos años. En nuestro país, se trata de un ámbito relativamente nuevo, puesto que aunque esta actividad se desarrollara a la par que el cine, su estudio académico únicamente cuenta con varias décadas de existencia. En la actualidad, se encuentra en crecimiento gracias al trabajo de investigadores, estudiantes y profesionales, por lo que se ha convertido en una de las variedades de traducción más importantes a nivel internacional y con más futuro.

Agost (1999: 15) define traducción audiovisual como una «traducción especializada que se ocupa de los textos destinados al sector del cine, la televisión, el vídeo y los productos multimedia». Por tanto, se trata de todo ese conjunto de textos que se transmiten a través de variados soportes como son la gran pantalla del cine, el televisor, el ordenador, el reproductor de vídeo o el DVD.

Tradicionalmente también se ha llamado *traducción subordinada* a aquella que viene condicionada por el texto o por la cultura, lo que engloba al doblaje y a la subtitulación<sup>4</sup> junto a la traducción publicitaria y de cómics (Bernal, 2002: 12).

Igualmente se introdujo la denominación *traducción para la pantalla* (*screen translation*), que pretende recoger aquellos géneros que incluyen un monitor del ordenador, por lo que se extiende hasta la localización de productos informáticos, productos multimedia y videojuegos, según nos indica Mayoral (2001: 20).

Quizá la denominación más moderna sea la de *traducción multimedia*, que engloba la traducción cinematográfica y la localización, así como la traducción de ópera y de cómics (Chaume, 2004: 31).

También se presenta el concepto de *traducción cinematográfica* (Bravo, 2003: 237). Para comprender dicha denominación, cabe destacar que la cinematografía es una actividad industrial que se engloba dentro del ámbito de la industria del espectáculo o *show business*. El objetivo principal es obtener los mayores beneficios posibles, por lo que el valor artístico queda en un plano secundario.

---

<sup>4</sup> Algunos autores utilizan el término *subtitulación* (Agost, 1999; Bernal, 2002; Chaume, 2004), otros el de *subtitulado* (Chaves, 2000; Díaz, 2001).

### **1.2.1. Modalidades de traducción audiovisual**

Aunque en el presente trabajo nos centraremos en la técnica del doblaje, no está de más mencionar que existen diferentes modalidades de traducción audiovisual. Chaves (2000: 42-57) distingue entre doblaje, interpretación simultánea, narración, comentario libre y subtulado.

Sin embargo, las diversas modalidades se han ido modificando a lo largo del tiempo, ya que mientras unas han desaparecido (como las versiones multilingües), otras se han incorporado (subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos). Por tanto, gracias a las nuevas tecnologías desarrolladas durante este siglo se han ido añadiendo a esta lista muchas otras.

El doblaje y el subtulado son las modalidades más recurrentes y las que gozan de mayor preferencia en todo el mundo, como es el caso de España. Comentamos los rasgos más destacables de estas dos técnicas más usuales.

#### **1.2.1.1. Particularidades del subtulado**

El subtulado consiste «en ofrecer, generalmente en la parte inferior de la pantalla, un texto escrito que pretende dar cuenta de los diálogos de los actores así como de aquellos elementos discursivos que forman parte de la fotografía [...] o la pista sonora [...]» (Díaz, 2001: 23). Por tanto, el objetivo último es que los subtítulos estén sincronizados con la imagen y los diálogos.

La mayor dificultad radica en la necesidad de sintetizar las intervenciones al contar con un espacio para cada subtítulo de dos líneas con 40 caracteres cada una. Además, otro inconveniente es el tiempo de permanencia, puesto que se exige el equilibrio entre la frase del texto original y su correspondiente subtítulo. Se debe de tener en cuenta igualmente la velocidad de lectura del espectador, esencial para que pueda captar el mensaje completo y seguir la trama del filme sin dificultad alguna.

El subtulado es la modalidad por excelencia de Holanda, Bélgica, Noruega, Finlandia, Dinamarca, Suecia, Portugal, Grecia, así como de los países hispanoamericanos (excepto Brasil). En España, esta modalidad sobresale en el cine minoritario de arte y ensayo que se caracteriza por contar con unas salas más pequeñas y menos concurridas. No obstante, en los últimos años ha aumentado su demanda por parte de un público joven y con un nivel cultural elevado que tiene interés en aprender idiomas extranjeros y otras culturas.

### **1.2.1.2. Particularidades del doblaje**

El doblaje consiste en «la grabación de una voz en sincronía con los labios de un actor de imagen o una referencia determinada, que imite lo más fielmente posible la interpretación de la voz original» (Ávila, 1997: 17). El objetivo se centra en realizar sobre una obra audiovisual un cambio de idioma que posibilite la comprensión por parte del público destinatario. Por tanto, se debe reemplazar el componente auditivo, pero el conjunto de sincronismos debe mantenerse.

Esta técnica ha permitido que los productos extranjeros se transformen para crear materiales acordes con la realidad e ideología de la cultura meta y así adoptarlos como propios. Por lo tanto, ha hecho posible que las diferentes comunidades del planeta hayan podido conocerse entre ellas, además de observar sus diversos modos de vida y compartir sus experiencias.

Siempre se le ha juzgado como un arte imperfecto, a pesar de ser la técnica más extendida y la forma más cara de traducción audiovisual. Es habitual en los países de Europa occidental como Alemania, Francia, Italia, España y Gran Bretaña. No obstante, está ganando terreno en entornos en los que anteriormente no se consideraba como una opción válida.

De la misma forma, no podemos obviar el eterno debate que surge al comparar las ventajas y los inconvenientes que caracterizan a estas dos modalidades.

Partimos de la idea de que el doblaje y el subtítulo son dos sistemas culturales en controversia. El primero tiene como objetivo clave eliminar las influencias extranjeras y crear la ilusión de que un producto foráneo es nacional. Sin embargo, la subtitulación constata que la proyección en cuestión no es propia del país e incita a aprender nuevos valores, lenguas y culturas (Agost, 1999: 49-50). Chaume (2004: 307) declara que se trata de una falsa polémica, puesto que no tenemos que «evaluar subjetivamente las ventajas o los inconvenientes de cada modalidad, sino describir su razón de ser y su convivencia pacífica y enriquecedora en las diferentes culturas».

Con todo ello podemos observar que las circunstancias del pasado en relación con la elección de una u otra modalidad llegan a nuestros días y que los hábitos son muy difíciles de modificar. Si en un país doblador como España se empezara a emitir las versiones originales con subtítulos, se obtendrían unas pérdidas económicas muy elevadas. La misma situación ocurriría en Holanda si se doblasen los productos audiovisuales. En este sentido,

queda justificado usar una técnica en vez de otra en función de las costumbres e ideología que engloba una sociedad concreta.

A modo de conclusión, podemos declarar que ambas son técnicas indispensables y vitales para que una película, serie o documental tenga éxito en el mercado internacional. Consideramos, por tanto, que ambas pueden vivir en armonía y emplearse al gusto del espectador.

### **1.3. El texto audiovisual**

A lo largo de la historia, la traducción se ha relacionado con los textos orales o con los textos escritos. Sin embargo, desde hace unas décadas se nos presentan otros tipos de códigos, como son el musical o el visual, que dan lugar a textos más complejos que albergan más de un código. Dentro de este apartado podemos destacar la traducción publicitaria, la traducción musical o la traducción audiovisual (Agost, 1999: 8).

Para tratar el concepto de texto audiovisual, debemos ser conscientes de que no nos podemos quedar únicamente en un marco lingüístico. El texto audiovisual está compuesto de un conjunto de elementos tan unido e intrincado, que cualquier decisión que se tome en el proceso de traducción determinará el resultado final y la correcta transmisión del sentido original. Así lo defienden diferentes autores como Chaves (2000: 37):

*El texto audiovisual es [...] un todo constituido por códigos, canales, materias de expresión y sistemas de significación específicos. Por consiguiente es lógico pensar que cualquier modificación realizada en cualquiera de los niveles –verbal o no verbal, visual o acústico– afecta al sentido global del texto.*

Asimismo, Chaume (2004: 30) defiende que los textos audiovisuales aportan información mediante dos canales de comunicación:

*Estos textos [...] transmiten significados codificados de manera simultánea: el canal acústico (las vibraciones acústicas a través de las cuales recibimos las palabras, la información paralingüística, la banda sonora y los efectos especiales) y canal visual (ondas luminosas a través de las que recibimos imágenes, pero también carteles o rótulos con textos escritos, etc.*

Por consiguiente, podemos contemplar que la traducción audiovisual no solo se basa en un texto plano, sino que el conjunto que forma el sonido y la imagen busca la concordancia. Este texto escrito ha de parecer oral y espontáneo, ya que como afirma

Castro (2001: 268), se trata de «un texto que va a ser *interpretado, hablado*; un trabajo a medio camino entre la traducción y la interpretación». Por lo que podemos decir que estamos ante una oralidad prefabricada (Chaume, 2004: 168). Por tanto, el objetivo último de la traducción audiovisual será reescribir un guión que se muestre igual de verosímil que el texto de la lengua original.

## 2. EL DOBLAJE COMO PROCESO DE TRADUCCIÓN

### 2.1. Las fases del doblaje

El proceso de traducción empieza cuando la empresa compra un texto audiovisual y acaba cuando dicho texto se presenta a los receptores de la lengua meta. De esta forma, Del Águila y Rodero (2005: 24) distinguen las siguientes fases:

1. Traducción
2. Ajuste
3. Marcaje, pautado o *takeo*
4. Dirección
5. Producción
6. Doblaje en sala
7. Mezclas

En primer lugar debemos de tener en cuenta que se decidirá exhibir un producto doblado en función de su rentabilidad, la cual se verá condicionada por una serie de factores, según defiende Agost (1999: 30-34):

*-Factores técnicos:* Corresponden a aquellas situaciones en las que se persigue emitir enseguida la imagen grabada, por lo que el doblaje es impracticable y se soluciona con la introducción de subtítulos o con la interpretación simultánea. Ejemplo: un acto retransmitido en directo.

*-Factores económicos:* El hecho de doblar un producto audiovisual en una lengua de uso minoritario cuando ya se encuentra doblada en una lengua mayoritaria. Ejemplo: en el caso del catalán y del español.

*-Factores políticos:* En muchas ocasiones son los gobiernos quienes se encargan de decidir qué y cómo se dobla. Ejemplo: el caso de España durante el régimen franquista.

-*La función del producto*: Existen productos que no son susceptibles de ser doblados debido a que su finalidad será informar y captar el interés del público de un territorio o ámbito concreto. Ejemplo: aquellos destinados al aprendizaje de un idioma.

-*El destinatario*: En función del tipo de espectador se buscará doblar o subtítular un producto. Ejemplo: los niños requieren un doblaje de todo texto, mientras que en las filmotecas se disfrutan de las versiones originales subtítuladas.

Una vez tomada la decisión de doblar, comienza el proceso en el que entran en juego las tres figuras que guardan relación directa con los tres tipos de sincronismo que deben de mantenerse para alcanzar un trabajo de calidad (ibíd: 16).

-*Sincronismo de contenido*: Trata del equilibrio y coherencia entre el argumento del texto original y de la nueva versión en la lengua de llegada. Es tarea del traductor, que debe trabajar con una copia del guión original y con la versión en audio, ya que de esta forma el soporte visual garantizará una buena traducción.

-*Sincronismo visual*: Abarca la armonía entre los movimientos articulatorios que se ven y los sonidos que se oyen. Función que se le destina al ajustador, que se encarga de modificar palabras, cambiarlas de orden o reducir frases para hacer coincidir los diálogos traducidos con los movimientos de los labios de los personajes de la versión original.

-*Sincronismo de caracterización*: Consiste en la congruencia entre la voz del actor de doblaje y la gesticulación y rasgos del personaje en pantalla. Trabajo que le corresponde al director, que es el responsable de elaborar un plan de trabajo, seleccionar a los actores de doblaje, dirigir la interpretación fonética y artística, así como vigilar la dicción.

A continuación describimos las fases del proceso del doblaje que nos presentan Del Águila y Rodero (2005: 24).

En relación con la fase de traducción, remarcamos que hay que tener en cuenta la imagen y el sonido en todo momento, así como todos los elementos verbales y no verbales para no caer en el error de traducir partiendo exclusivamente del texto escrito. A continuación presentamos un cuadro con los diferentes sistemas de comunicación existentes en el texto fílmico que debemos traducir (Chaves, 2000: 102).



	IMAGEN	SONIDO
ELEMENTOS NO VERBALES	Planos, secuencias, movimientos, iluminación, puesta en escena	Ruido, acompañamiento musical
ELEMENTOS VERBALES	Textos escritos, genéricos <sup>5</sup>	Textos orales, diálogos, ruidos de la voz

Los diferentes sistemas de comunicación en el texto fílmico (Chaves, 2000: 102).

Dentro de la fase de ajuste, para la consecución del sincronismo visual previamente mencionado, Agost (1999: 65-68) tiene en cuenta tres tipos de sincronía.

1. *Sincronía fonética o labial*: Se trata de la armonía entre las vocales y las consonantes que percibimos en la pantalla y el sonido que producen.

2. *Isocronía*: Consiste en modificar una frase para que se pueda adaptar a la longitud de la oración original. Puede producirse una omisión o una explicitación, pero el sentido quedará alterado.

3. *Sincronía quinésica*: Radica en la traslación del significado de los diferentes gestos característicos de cada país. Para que el espectador comprenda en ocasiones se emplea una voz en *off* o se aprovecha que el personaje no aparece en pantalla o está de lado para explicitar dicho gesto.

La sincronización se va a exigir en función del medio y de las costumbres de los espectadores. En el cine se requiere un grado de sincronismo mayor que en la televisión debido al tamaño de la pantalla y a la calidad que se pretende en el producto final. De esta misma manera, en España se suele perseguir la adaptación de las labiales y la armonía en los principios y finales de las frases<sup>6</sup>.

Otro aspecto que se defiende para que el producto goce de una calidad máxima es que el traductor debe ser el ajustador del texto. Según explica Agost (ibíd: 61), «el proceso ideal de traducción es aquel en el que el traductor interviene también en el ajuste del texto, ya que ello garantiza una mayor fidelidad a la traducción inicial». No obstante, es complicado que esto suceda, porque el ajustador suele ser el director de doblaje.

<sup>5</sup> Chaves (2000) denomina genéricos al conjunto que forma el logotipo, el título de la película y los títulos de crédito.

<sup>6</sup> En nuestro país se considera que un sincronismo de caracterización de calidad gracias a una buena interpretación se traduce en que el público no preste tanta atención a la sincronía visual (Agost, 1997: 17).

El hecho de que no sean la misma persona, el traductor no suele fijarse en el sincronismo fonético ni busca coincidir la duración de las frases, ni tampoco pretende realizar un texto muy cuidado, puesto que sabe que se trata de un borrador sobre el que trabajará el ajustador más tarde para crear el definitivo que preste atención a la sincronía. Por tanto, junto a esta autora otros coinciden en que el traductor ha de poseer un perfecto conocimiento de la lengua de llegada además de dominar la técnica del sincronismo para así evitar los posibles errores que puede cometer un ajustador, ya que adapta el texto sin conocer la lengua de partida.

Respecto a la fase de marcaje, cabe destacar que es necesario lograr una interpretación natural, por lo que hay que tener en cuenta la velocidad de dicción. Por ello, nos encontramos con tomas o *takes* que es cada una de las fracciones en las que se divide el texto audiovisual mediante un pautado previo (Ávila, 1997: 155). Por lo que este hecho permite al actor interpretar sin cortes bruscos. Cada toma ha de tener un máximo de diez líneas, a cada personaje no se le puede asignar más de cinco seguidas y esta no puede superar los quince segundos.

Los avances técnicos han permitido la aparición del sonido magnético, por lo que atrás quedó el sonido en material fotográfico que imposibilitaba su aprovechamiento posterior si un *take* no era válido (ibíd: 32). Para comprobar cada toma grabada en este medio era necesario el tratamiento en el laboratorio, lo que retrasaba el proceso de manera significativa. Asimismo, la técnica actual es capaz de obtener grabaciones en diferentes pistas de sonido, lo que posibilita grabar por separado a cada personaje y beneficia la planificación de la convocatoria de los actores de doblaje y la calidad del sonido.

En la fase de producción la principal función es unir todos los eslabones de la cadena del proceso de doblaje. El estudio se encarga de contratar al traductor y de seleccionar al director que adaptará el texto. Asimismo, recibirá el reparto de las voces para convocar a los actores y realizar el calendario de trabajo.

En relación al doblaje en sala, se trata de la dramatización o del doblaje propiamente dicho de los actores en el estudio de grabación, que van a estar supervisados por el director y por un asesor lingüístico.

Por último, nos encontramos en la fase de las mezclas. El técnico de sonido será el encargado de concluir este proceso, ya que una vez grabadas las voces, se tienen que unir a la banda de efectos, que se denomina *soundtrack*. Igualmente, con el objetivo de suplir las deficiencias de la cinta original, pueden emplearse los diferentes sonidos ya grabados que contiene la biblioteca.

Por tanto, el doblaje es el conjunto de un trabajo en equipo. El objetivo último para conseguir un producto con un doblaje de alta calidad radica en la credibilidad y en la naturalidad. Para ello, se requiere crear la ilusión de que se está pronunciando un diálogo con coherencia en la lengua del texto meta.

## **2.2. Técnicas de traducción en doblaje**

Partimos de la aclaración de que la traducción se presenta como un doble acto de comunicación, donde «el traductor desempeña el papel mediador, siendo, al mismo tiempo, receptor del texto en lengua de partida y emisor de un nuevo texto en la lengua de llegada» (Chaves, 2000: 79). De esta forma, la tarea del traductor en doblaje es utilizar una serie de estrategias y métodos de trabajo para crear un texto en la lengua meta que sea fiel al texto original de manera que produzca en el receptor de la cultura de llegada el mismo efecto que se alcanzó en el público de la cultura origen.

En los siguientes párrafos presentamos las diferentes técnicas de traducción para el doblaje que nos presenta Chaves (ibíd: 152-183). Explica que al no existir estudios que traten de manera concreta las técnicas utilizadas en esta modalidad se basa en los planteamientos de diferentes autores como Vinay y Darbelnet (*Stylistique comparée du français et de l'anglais*, 1958), Newmark (*Manual de traducción*, 1992) y Vázquez (*Introducción a la traductología*, 1977).

A continuación detallamos las técnicas de dicha autora con las que vamos a trabajar en el apartado práctico para el análisis de *Gru, mi villano favorito* (2010), aunque, como ya hemos mencionado en el apartado «Metodología y plan de trabajo», algún foco de dificultad va a tener sus soluciones propias:

### *1. Traducción literal*

Esta técnica permite conservar la misma fonética visual que la lengua de partida, es decir, consigue mantener el equilibrio de la morfología y la sintaxis entre las lenguas de trabajo. Por lo tanto, la traducción literal a veces es la mejor solución en las situaciones en las que se requiere la traducción de forma. Solo de esta manera el espectador tendrá la sensación de que los actores de la versión original hablan su propio idioma, ya que hay que provocar al espectador un sentimiento de credulidad y verosimilitud. No obstante, a veces se corre el riesgo de llevarse a cabo una traducción demasiado literal y se mantienen estructuras o vocablos que son más propias de la lengua origen.

## 2. Traducción sintética<sup>7</sup>

Esta técnica consiste en sintetizar determinados elementos del texto original para crear enunciados más cortos en el texto meta con el objetivo de posibilitar la sincronización. Se trata de una técnica muy recurrente pero en la que debe respetar la fidelidad al sentido original. Se pueden suprimir palabras que no son necesarias para captar el texto en su conjunto, como pueden ser conectores o repeticiones, pero el compromiso entre sentido y sincronía es esencial para conservar la credibilidad y asegurar la comprensión en el espectador. Es esta técnica estriba la diferencia entre la realización de una traducción de cualquier texto y una traducción para el doblaje.

## 3. Ampliación

Se trata de una técnica cuya función es añadir elementos que no aparecían en el texto original. Gracias a la información que nos aportan las imágenes podemos crear unos enunciados en el texto meta más largos con el objetivo de no quedarnos con una oración más corta que en el original. Es necesario que estos elementos no afecten al sentido de la frase, ya que su fin es aclarar la imagen para que el espectador pueda comprender. Como es lógico, se trata de un procedimiento no tan recurrente como la reducción de texto.

## 4. Modulación

Se trata de una técnica con la que se obtiene enunciados más adecuados en la lengua de llegada. El objetivo puede ser acortar la frase para que concuerde con la longitud de la frase original o lograr que la oración suene lo más natural posible en la cultura meta. Por lo tanto, se va a llevar a cabo un cambio del punto de vista que desembocará en el desplazamiento del foco de atención: sustituir el continente por el contenido, reemplazar enunciados negativos por afirmativos y al revés, sustituir un segmento interrogativo por otro asertivo y viceversa o reemplazar frases pasivas por activas. El requisito clave es que no se contradiga el sentido en el enunciado original.

## 5. Transposición

Procedimiento que sustituye una categoría por otra con el objetivo de facilitar la reducción de los enunciados. Las diferentes clases de palabras pueden reemplazarse siempre que el mensaje no se vea alterado: adverbio por verbo, sustantivo o adjetivo, verbo

---

<sup>7</sup> Entendemos con esta explicación que la traducción sintética está más vinculada a la fase de ajuste que a la fase de traducción, por lo que en algunos casos utilizaremos la técnica de la omisión (Vázquez, 1977) al no encontrarse el elemento restringido al sincronismo visual.

por sustantivo o adjetivo, sustantivo por verbo, etc. Esta técnica puede combinarse con otras como la modulación, por lo que en determinados enunciados pueden presentarse ambas.

#### 6. *Equivalencia funcional o traducción de efecto*

Esta técnica tiene como función colocar unos elementos por otros que no constituyen en sí una traducción. Se pueden dar dos casos: Por un lado, nos encontramos con una palabra o grupo de palabras que se reemplaza por otros elementos que no restituyen el sentido del original, ya que su objetivo es que prime la longitud y la fonética para que sean similares a las del segmento original y así conservar el movimiento de los labios en pantalla. Por otro lado, encontramos fragmentos que se crean con la intención de que el espectador vea verosimilitud en una situación concreta. En este último caso, podemos mencionar la restitución de un nuevo ambiente en el texto meta porque en el *soundtrack* aparecen sonidos de la lengua original, por lo que se elaboran unos textos y se superponen a los originales subiendo el volumen.

#### 7. *Adaptación*

Es un procedimiento que tiene como objetivo sustituir un referente sociocultural de la lengua de partida por otra propia de la lengua de llegada. Podemos encontrarnos con realidades que no existen en la cultura meta, por lo que tenemos que crear situaciones que reflejen la misma idea, puesto que no podemos añadir notas a pie de página. Debemos buscar soluciones satisfactorias para que el público receptor de la versión doblada pueda comprender la trama en su totalidad, por lo que puede optarse por adaptar el texto utilizando referencias culturales de nuestro país como personajes de la vida pública española o instituciones nacionales.

#### 8. *Compensación*

Se trata de una herramienta fundamental que permite equilibrar la pérdida semántica que puede producirse en un texto original en otro punto del texto meta. Esta técnica, por tanto, posibilita conservar en la lengua meta unos elementos o matices concretos que caracterizan al texto de la versión original, aunque se coloquen en otro lugar a lo largo del texto meta. Con la compensación observamos un pequeño margen de libertad a la hora mantenerse fiel al original y dotar de verosimilitud el producto para el receptor meta. Igualmente, es importante mantener el color, ritmo y tono del texto original, dificultad añadida que no solo debe enfrentarse el traductor, sino todo el equipo. De esta forma, el actor del doblaje puede también compensar con su interpretación la ausencia de una peculiaridad o estilo en concreto.

### **3. EL DOBLAJE EN PELÍCULAS DE ANIMACIÓN**

El cine de animación no es el género cinematográfico más extendido en las salas de cine en España. La producción nacional es escasa y está poco extendida, pero a pesar de que este género siga siendo tan minoritario en relación con otros, su relevancia y presencia está incrementándose con los años (Hernández, 2005: 212).

La principal característica de los dibujos animados es que se doblan en todos los países, incluidos aquellos que defienden la técnica del subtulado por encima de cualquier otra modalidad. Las razones son evidentes, ya que la mayoría de los dibujos animados están destinados a un público infantil que todavía no sabe leer, no es capaz de seguir el ritmo de los subtítulos o no puede leer de manera continuada y atenta durante muchos minutos (Agost, 1999: 85).

La traducción para el doblaje del cine de animación va a estar condicionada por los diferentes factores que presenta según Hernández (2005: 212-213) y que detallamos a continuación:

#### **3.1. Los personajes**

Los personajes de los dibujos animados no se encuentran condicionados a tantas restricciones visuales como otro tipo de productos, puesto que los movimientos de los labios no están tan marcados y no es frecuente que aparezcan primeros planos. Por lo tanto, el traductor debe hacer especial hincapié en la isocronía, esto es, en la longitud de la frase, y en un aspecto plano, en la abertura y cierre de la boca del personaje (Agost, 1999: 86).

Además, todo actor de doblaje debe ser consciente de que no es lo mismo doblar un personaje de carne y hueso que a un dibujo animado. En el segundo caso nos encontramos una mayor dificultad, ya que es «un trabajo más creativo, hay que darle vida a un personaje que no la tiene» (Chaves, 2000: 137).

Esta dificultad se puede compensar por medio de una buena interpretación. No obstante, a veces las imágenes casi no dan tiempo para poder respirar, por lo que se necesita un gran esfuerzo pulmonar por parte del actor de doblaje. Por estas razones, son los trabajos más complicados de llevar a cabo y a la vez los menos reconocidos (Hernández 2008: 102).

No obstante, los dibujos animados también presentan ciertas ventajas: no nos encontramos con frases sin acabar o palabras sueltas y sin contenido porque también se

doblan. Como explica Agost (1999: 85), el doblaje de los dibujos animados no se considera que traicione la interpretación original, puesto que también se doblan en la versión original.

Asimismo, esta misma autora señala que cuando las películas se interpretan con actores estadounidenses famosos, las voces de las versiones dobladas también suelen llevarlas a cabo celebridades nacionales. No obstante, estamos de acuerdo con Hernández (2008: 102) que explica que «no todos los actores famosos son aptos para poner su voz a personajes de animación», ya que puede que no sean voces adecuadas y que quizá sea más apropiado llevar al estudio a los actores de doblaje habituales de nuestro país. Por lo tanto, se debe elegir un buen reparto.

Por su parte, Del Águila y Rodero (2001: 53) declaran que se suele escoger a los actores de doblaje españoles que ya han interpretado a los actores extranjeros en películas con personajes de carne y hueso para que los doblen también en las obras de dibujos animados.

En muchas ocasiones podemos observar que se piensa que hay que tener una voz agradable para dedicarse a esta profesión, pero no es necesario, ya que lo más importante es la dicción, es decir, la forma de hablar de cada individuo. Esta misma idea refleja Ávila (1997: 56) que explica que la cualidad principal que debe poseer una voz es la capacidad para imitar los tonos y las cadencias de otra previamente escuchada, de forma natural y creíble.

Con todo ello, llegamos a la afirmación de que en este tipo de productos suelen buscarse voces características y peculiares para doblar a ciertos personajes como voces chillonas, con tonos muy agudos o muy graves para dar vida a los muñecos<sup>8</sup>. De esta forma, para la técnica del doblaje de estos productos se elegirán a los actores que puedan cambiar con facilidad su registro y así puedan proporcionar varios matices.

### **3.2. El público**

Agost (1999:85) establece una clasificación entre la diversidad de dibujos animados que podemos encontrar. En primer lugar, hace una distinción entre los dibujos que tienen como receptor un público infantil y los que van destinados a un público adulto. Asimismo, podemos observar los dibujos animados en películas, que generalmente serán producciones para que se proyecten en el cine, y las series que se emiten por televisión. De esta clasificación podemos sacar cuatro combinaciones: películas para niños (*El Rey León*),

---

<sup>8</sup> Ávila (1997: 123) las denomina voces de tipos, clasificación que corresponde a timbres de mujeres y hombres alejados de lo que se entiende como voz agradable.

películas para adultos (*¿Quién mato a Roger Rabbit?*), series para niños (*Spiderman*) o series para adultos (*Los Simpson*).

Por su parte, Hernández (2008: 93) explica que tradicionalmente el cine de animación se vincula directamente con el público infantil. No obstante, también indica que esta idea no es del todo cierta respecto a los productos de animación que se distribuyen en nuestro país. Por tanto, la animación únicamente determina el formato de emisión, pero no tanto el contenido ni el receptor. Esta reflexión la contemplamos en España con productos que están originalmente destinados al público adulto pero que se emiten en horario infantil. Se debe principalmente a que los productos de animación para adultos no son habituales y no se consumen tanto, aunque se está experimentado un aumento en los últimos años.

A continuación presentamos una clasificación de los gustos infantiles según Yébenes (2002: 130-137) que se dividen en tres franjas de edad. En la primera encontramos espectadores de hasta tres años, etapa en la que priman los colores por encima de las formas. La segunda abarca a los niños de entre tres a nueve años, fase en la que se termina alcanzando cierta madurez infantil, aunque al principio se rechaza aquello difícil de asimilar. La última fase engloba al público entre diez y dieciséis años, que se aleja de los productos propiamente infantiles al pasar a la adolescencia y que tiende a preferir el género fantástico y la ciencia ficción. La mayoría de las obras exhibidas en la gran pantalla están dirigidas a un público intermedio, puesto que, «por una parte, adoptan ciertos guiños de inocencia para el público infantil, pero por otra parte, también introducen matices —generalmente relacionados con la intertextualidad— que tan sólo son captados por el público adulto» (Hernández, 2008: 95). Según esta misma autora, la causa primordial de esta mayor difusión es económica, ya que se suele buscar una mayor audiencia, que incluya a espectadores de varias franjas de edad, para incrementar las ganancias.

No obstante, el traductor de la película, Kenneth Post, nos explica que se trata más bien de un tema cultural (véase Anexo I<sup>9</sup>). Mientras que en España el cine de animación es casi exclusivamente para el consumo infantil, en otros países como Estados Unidos o Francia «el cine de animación no tiene por qué ser solo infantil, ya que existe una gran tradición de comics o novela gráfica. Es la temática de la película lo que determina el público, no el medio (animación o real)». De esta forma, establece que *Gru, mi villano favorito* es una película de consumo familiar, puesto que aunque tenga como prioridad el público infantil, también pretende entretener a los adultos que vayan con ellos al cine.

---

<sup>9</sup> Las respuestas de la entrevista que incluye el Anexo I complementarían la justificación de diferentes soluciones que se han llevado a cabo a lo largo del proceso de traducción.



### 3.3. El lenguaje

Partimos de la idea de que a la hora de traducir dibujos animados será necesario tener en cuenta el tipo de espectador al que vamos a dirigirnos. Según explica Lorenzo (2000: 24-25), si el público son niños muy pequeños se deberá utilizar un lenguaje sencillo con frases cortas, léxico básico y abundantes repeticiones; mientras que aquellos dibujos concebidos al menos con una doble recepción adulto/niño o los que van destinados totalmente a adultos deben contener los mejores recursos lingüísticos que pueda ofrecer el traductor para plasmar en el texto meta la ironía, los juegos de palabras o el humor que ofrece el texto original.

Esta misma idea refleja Ávila (1997: 110), que comenta que las frases cortas y el lenguaje sencillo que caracteriza a los guiones de los textos audiovisuales de los dibujos animados favorecen las tareas de sincronización, traducción y ajuste.

Podemos observar que en las películas dirigidas a niños se tiene que prestar una atención especial, ya que debemos de plasmar un lenguaje cuidado en la traducción. Así lo defiende Chaume (Del Águila y Rodero, 2005: 44):

*Hay como una especie de política lingüística específica para ese tipo de películas y lo que se procura es que no aparezcan tacos o que no aparezcan expresiones políticamente incorrectas, ya no sólo de lenguaje mal hablado, sino también alguna cuestión que fuera machista o racista; eso se procura obviar o dulcificar. [...] Si esa palabra te aparece en una película, según el contexto puedes irte a un registro más vulgar o puedes irte a un registro más suave, dependiendo del contexto; sin embargo, en las películas infantiles se va a evitar traducir esas palabras por los registros más vulgares.*

De esta forma, deducimos que el lenguaje tiene que amoldarse a las necesidades del público al que va dirigido. Como nuestro filme de análisis alberga la doble recepción, se deben respetar los matices que presenta el texto original en ambos casos.

### 3.4. El contenido

El contenido de las películas de animación va a estar determinado por el público, por lo que las características que van a conformar el producto se van a introducir en función del destinatario al que vaya dirigido.

Nos vamos a enfrentar a problemas de traducción que necesitaremos suplir no sólo gracias a una buena formación lingüística, sino también debemos conocer muy bien tanto la

cultura de la lengua origen como la cultura de la lengua meta para saber transmitir de manera adecuada el mensaje. El componente audiovisual va a restringir la traducción, por lo que la imagen y el texto van a tener que complementarse y no contradecirse.

De la misma forma, debemos ser conscientes de que un filme es la suma de diálogos, imágenes y música, pero no significa que sea un «texto homogéneo al que se le pueda aplicar en bloque una única solución traductiva, sino un todo susceptible de ser segmentado en unidades más pequeñas, pudiendo ser, cada una de ellas, objeto de diferentes operaciones traductoras» (Chaves, 2000: 34). En una película dirigida al público infantil el traductor buscará soluciones que conecten con su realidad y expresen fidelidad y naturalidad al texto meta. No obstante, como nos explica el traductor del filme, en última instancia será la distribuidora quien decida el método que se empleará para resolver todas estas dificultades.

Dicho esto, las cuestiones de contenido que se nos presentan y que trataremos en el apartado práctico son las siguientes:

1. Los insertos: ¿Qué se hace con el título de la película? ¿Qué solución podemos llevar a cabo si nos encontramos con textos escritos a lo largo del largometraje?
2. Los elementos culturales: ¿A qué estrategias podemos recurrir para solventar los problemas relacionados con los elementos culturales?
3. Los juegos de palabras: ¿Cómo podemos resolver los juegos de palabras para que tengan el mismo efecto en la cultura de llegada?
4. Las canciones y los cuentos. ¿Qué rasgos debemos mantener a la hora de traducir canciones o historias rimadas?
5. Empleo de otras lenguas: ¿Qué soluciones podemos hallar si se hablan diferentes lenguas en una misma película?
6. Tratamiento de acentos: ¿Y si se nos presentan personajes con un acento característico?
7. Descenso del registro: ¿Por qué se presentan en el texto meta vocabulario más coloquial que en la versión original?

## 4. ANÁLISIS PRÁCTICO DE LA PELÍCULA DE ANIMACIÓN *GRU, MI VILLANO FAVORITO*

### 4.1. Contextualización del objeto de estudio

*Gru, mi villano favorito* (2010) es una película de animación estadounidense de la productora Illumination Entertainment y de la distribuidora Universal Internacional Pictures que se estrenó en 2010 tanto en Estados Unidos como en España. Los directores son Pierre Coffin y Chris Renaud. El doblaje del largometraje tuvo lugar en los estudios de grabación TECNISON S.A. de Madrid, encargándose Kenneth Post de la traducción y José Luis Angulo del ajuste y de la dirección. La distribuidora para España fue Universal Pictures International Spain S.L.<sup>10</sup>.

El reparto lo forman *star talents* o personas famosas generalmente del ámbito artístico, que aunque no se dedican profesionalmente al doblaje, prestan su voz con el objetivo de publicitar la producción. Post nos explica que es decisión del departamento de *marketing* de la distribuidora y que «en grandes producciones como *Gru, mi villano favorito*, la idea de usar *star talents* suele venir impulsada desde Estados Unidos y en la oficina local se decide a quién usar dependiendo del presupuesto». De este modo, en la versión española colaboran los famosos Florentino Fernández y Ana de Armas.

A continuación vamos a realizar un resumen del filme presentando a los diferentes personajes para poner en contexto al lector y facilitar la comprensión del análisis.

Gru es un despreciable villano que disfruta haciendo el mal. Vive en una alegre y cuidada urbanización, pero su casa es de color negro con el césped amarillento. Debajo de la vivienda tiene un enorme escondite secreto repleto de diferentes armas y máquinas de destrucción. Dentro nos encontramos con los *minions*, sus fieles y entregados trabajadores que le ayudan con sus actos viles. De esta forma, planean llevar a cabo el mayor robo de toda la historia: hacerse con la luna. Con los planos para la construcción del cohete en la mano, Gru se dirige al Banco del Mal para obtener un préstamo, pero se lo niegan hasta que consiga el rayo menguante para poder empuñarlo y tenerla en su poder. Para ello, van a un laboratorio secreto en Asia Oriental, pero cuando está escapando con el rayo, Vector, un joven villano que se convertirá en su mayor rival, se lo termina robando. Gru pretende recuperarlo infiltrándose en su fortaleza, pero sus esfuerzos son inútiles porque la casa está llena de artilugios y armas, incluso hay un tiburón, que se lo impiden por todos los

---

<sup>10</sup> Información recopilada de la página web Eldoblaje.com. Recuperado el 7 de julio de 2015, de: <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=19839>.

medios. Sin saber qué más hacer, de repente observa cómo tres niñas huérfanas entran en la casa de Vector para venderle galletas. Por lo que se le ocurre una idea y decide adoptarlas para que le sirvan de ayuda en su misión. En el orfanato, propiedad de la señorita Hattie, conoce a Margo, Edith y Agnes. Margo es la hermana mayor que sobresale por su carácter responsable y sobreprotector, Edith es la más aventurera y curiosa y Agnes es la pequeña, una niña inocente y tierna que tiene una gran obsesión por los unicornios.

A la mañana siguiente de adoptarlas, Gru va con ellas a casa de Vector para que le entreguen las galletas que les ha pedido. No obstante, las galletas en realidad son robots que ha fabricado el doctor Nefario, un anciano científico que inventa lo último en armas e instrumentos. Las galletas disfrazadas de robot salen de las cajas sin que las vea Vector ni las niñas y abren un hueco en la pared para que Gru y varios *minions* puedan entrar, pero una vez están dentro los robots cierran el agujero y no les dejan salir. En varias ocasiones Vector está a punto de descubrirlos, pero finalmente consiguen escapar. Una vez está en casa, Gru expone otra vez su idea al banco, pero vuelven a negarle el préstamo, por lo que los *minions* deciden llevar a cabo una colecta y vender los objetos que tienen para poder poner en marcha el plan. A lo largo de los días, Gru empieza a encariñarse con las niñas, ya que pasa cada vez más tiempo con ellas e incluso visitan un parque de atracciones. Por lo que el doctor Nefario ve que las niñas son una distracción para Gru y decide llamar a la señorita Hattie para que vuelvan con ella al orfanato.

Llega el gran día y Gru se prepara para robar la luna. Una vez en el satélite, lo reduce hasta poder cogerlo con una mano. De repente, de uno de sus bolsillos aparece flotando la entrada para la obra de ballet que le habían dado las niñas semanas antes para que fuera a verlas bailar. Se da cuenta de que aún tiene tiempo, pero al llegar al estudio, la obra ya ha acabado. En la silla que le habían reservado encuentra una nota de Vector, que tiene retenidas a las niñas y le pide la luna a cambio. Gru se dirige a la fortaleza de Vector y le da la luna, pero este decide no dejarlas marchar. Vector activa una nave con la que escapa con las niñas y la luna, pero Gru, gracias a la ayuda del doctor Nefario y de los *minions*, logra abrir una compuerta de la nave de Vector y rescatar a las niñas. Finalmente, la luna vuelve a su estado natural porque los efectos del rayo menguante no son permanentes y van desapareciendo a un ritmo directamente proporcional a la masa.

En la escena final, están todos reunidos para ver a las niñas bailar la obra de ballet a la que no acudieron en su día. No obstante, un *minion* cambia la música y todos acaban bailando sobre la tarima felices una alegre canción.

## **4.2. Análisis de las operaciones traductoras**

Todos los materiales que hemos estudiado y todas las fuentes de las que hemos extraído la documentación nos han servido para crear unos puntos de trabajo que analizaremos en función de las operaciones traductoras que se han llevado a cabo en la película de animación *Gru, mi villano favorito* (2010). Como ya hemos mencionado en apartados anteriores, trataremos los insertos, los elementos culturales, los juegos de palabras, las canciones y los cuentos, el empleo de otras lenguas, el tratamiento de los acentos y el descenso del registro.

Antes de analizar cada punto de trabajo, presentaremos las características teóricas de cada problemática. Asimismo, como ya hemos explicado en el apartado «Metodología y plan de trabajo», a través de tablas incluiremos el número (n.º) y el minuto (min) de cada elemento de análisis, el fragmento en versión original (VO) y en versión doblada (VD), así como unos comentarios en los que detallaremos la solución elegida y nuestra propuesta si la consideramos más acertada.

### **4.2.1. Los insertos**

Los insertos son los códigos gráficos que transmiten lenguaje escrito. Chaves (2000: 60) los denomina indicios gráficos y los define como una serie de elementos verbales visuales que se presentan en el filme y que se han de traducir con el objetivo de que sean comprensibles para el receptor de la lengua meta. Chaume (2004: 282) los clasifica en intertítulos o didascalias, títulos, subtítulos y textos.

#### **4.2.1.1. Los intertítulos o discalías**

Los intertítulos o didascalias consisten en muestras textuales que sirven para integrar todo lo que presentan las imágenes. En el cine mudo se utilizaban como soporte lingüístico para el diálogo inexistente. Su función es explicar el contenido de las imágenes o situar especial o temporalmente el desarrollo de una acción. Las soluciones de traducción que nos propone dicho autor son la sustitución del intertítulo por otro en la lengua meta, el empleo de subtítulos, la narración de una voz en *off* y la no traducción.

A continuación vamos a comentar los intertítulos o discalías que aparecen en la película objeto de estudio, puesto que constituyen insertos que sitúan espacialmente el desarrollo de la acción. Expondremos nuestra opinión en relación a la estrategia empleada y presentaremos nuestras propuestas.

INTERTÍTULOS O DISCALIAS				
n.º	Min	VO	VD	Comentarios
1	18:41	<p><i>TOP SECRET RESEARCH FACILITY EAST ASIA</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	No se ha traducido	<p>En los dos insertos observamos la no traducción del texto. Puede deberse a que el significado se hace evidente a través del canal visual, puesto que en el primero observamos enseguida a personas asiáticas y en el segundo a Vector sentado en el sofá, además de varias V de color naranja en la entrada de la fortaleza. No obstante, creemos que en ambos casos una solución más acertada hubiera sido emplear una voz en <i>off</i> para que el público infantil comprendiera su significado. De esta forma, nuestras propuestas son:</p> <p>1. <i>INSTALACIÓN SUPER SECRETA DE INVESTIGACIÓN ASIA ORIENTAL</i> 2. <i>FORTALEZA DE VECTOR</i></p>
2	23:11	<p><i>VECTOR FORTRESS</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	No se ha traducido	

#### 4.2.1.2. Los títulos

Los títulos son las muestras textuales que aparecen al principio o al final de un texto audiovisual, como pueden ser el título de la película, la ficha técnica, el casting, las instrucciones para la utilización del filme o la marca del final. No todos siguen las mismas soluciones: el título se elige traducirlo o no en función del destinatario, la ficha técnica y el casting del principio no se traduce y las instrucciones sí suelen traducirse.

Según nos explica Castro (2001: 269), después del estreno de una película de dibujos animados es muy frecuente crear toda una serie de productos (ropa, videojuegos, material de papelería, libros, etc.) para los espectadores más pequeños. Por tanto, la decisión de un buen título es muy importante, ya que se trata de un nombre comercial para seguir obteniendo importantes beneficios económicos después del estreno de la película. De la misma manera, Chaves (2000: 72) explica que en España se suelen optar por títulos demasiados explicativos en comparación con soluciones más neutras y fieles a la versión

original. Determina que la razón fundamental es que el fin último es alcanzar el mayor lucro posible, por lo que la fidelidad al texto original queda en un segundo plano.

Partiendo de estas explicaciones, respecto al título de nuestra película, observamos que el original es *Despicable me*, mientras que en la versión doblada es *Gru, mi villano favorito*. Vemos que se ha rechazado por completo una traducción literal (*Despreciable de mí*). El traductor nos explica que «los títulos siempre los decide el departamento de *marketing* de cada distribuidora y no obedecen a ningún criterio específico. Simplemente ven la película y deciden». De esta forma, indica que si es un título complicado y largo, como ocurre en animación, se lo inventan. Por tanto, podemos decir que se trata de una traducción atractiva que atiende a razones de comercialización.

#### **4.2.1.3. Los subtítulos**

Como ya hemos mencionado, el subtulado consiste en «la incorporación de subtítulos escritos en la lengua de llegada en la pantalla donde se exhibe una película en la versión original» (Agost, 1999: 17). En la película que analizamos no aparece ningún inserto de este tipo, debido, principalmente, al público infantil.

#### **4.2.1.4. Los textos**

Los textos consisten en muestras gráficas que aparecen en la pantalla al pertenecer a la realidad de la película. Pueden ser diegéticos (forman parte de la historia narrada, por lo que su traducción o explicación es importante para seguir el hilo de la trama) o no diegéticos (no son esenciales en el desarrollo de la acción), por lo que su traducción no se requiere.

De esta misma forma, Post nos aclara que será decisión de la distribuidora determinar cuáles se traducen y de qué manera y precisa que la razón principal, además de la importancia para la trama, es tener en cuenta si la imagen se queda fija en el texto, puesto que de esa manera se constituye como un mensaje para el receptor y no como parte del decorado.

Las soluciones que propone Chaume (2004) para este tipo de insertos son las mismas que para los intertítulos o discalías: la sustitución del texto por otro en la lengua meta, el empleo de subtítulos, la narración de una voz en *off* y la no traducción.

En nuestro filme no se han empleado las dos primeras técnicas, por lo que solo veremos las dos últimas. No obstante, cabe destacar que nos encontramos con dos soluciones que no hacen referencia a ninguna de las cuatro mencionadas: son la inclusión del texto en las intervenciones de los personajes y el sonido procedente de la televisión entendido como inserto. La primera la presenta el propio traductor de la película:

«personalmente, soy muy enemigo de las cartelas. Distraen al espectador y muchas de ellas se sobreentienden. Lo mejor es incluir el inserto en el diálogo de uno de los personajes» y la segunda la abordan Del Águila y Rodero (2005). A continuación explicamos cada una de estas soluciones en diferentes apartados:

- La narración de una voz en *off*

Primero comentamos los textos que aparecen en pantalla y que se han traducido mediante una voz en *off*, por lo que son importantes para seguir la trama y constituyen un mensaje para el espectador al quedar la imagen fija en el texto. Chaume (2004: 290) explica que se prefiere insertar una voz en *off* para evitar la pérdida de información al público infantil, ya que no está acostumbrado a los subtítulos. De esta forma, el actor de doblaje pronuncia la traducción del texto original a la vez que aparece en pantalla como si fuera un narrador y el técnico de sonido graba la intervención en una pista nueva que mezcla con las demás al final del proceso.

A continuación, presentamos una organización de los textos que se narran a través de una voz en *off* en función de la técnica de traducción empleada partiendo de la clasificación de Chaves (2000: 152-183) que hemos presentado en el apartado teórico.

TEXTOS				
n.º	min	VO	VD	Comentarios
1	15:00	<p><i>BANK OF EVIL FORMERLY LEHMAN BROTHERS</i><sup>11</sup></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	<p><i>BIENVENIDO AL BANCO DEL MAL</i></p>	<p>Omisión<sup>12</sup> y ampliación</p> <p>Se ha suprimido la parte inferior del texto (información irrelevante para seguir la trama) y se ha añadido la palabra <i>bienvenido</i> (refuerza la escena). A nuestro parecer se trata de una buena traducción porque se tiene en cuenta al público infantil.</p>

<sup>11</sup> Compañía de servicios financieros de Estados Unidos que se anunció en quiebra en 2008. Por tanto, hace referencia a un elemento cultural que puede no ser conocido por el público infantil meta.

<sup>12</sup> En determinados casos mencionamos la técnica de la omisión (Vázquez, 1977) en vez de la traducción sintética. Consideramos que esta última está más vinculada a la fase de ajuste, por lo que al tratarse de insertos que se traducen mediante una voz en *off*, no están restringidos a la sincronía visual.



2	32:40	<p><i>FOOD WATER PEE PEE &amp; POO POO</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	<p><i>COMIDA AGUA PIPI Y POPÓ</i></p>	<p>Traducción literal</p> <p>Vemos lo que ha preparado Gru a las niñas para sus necesidades, lo que provoca un toque humorístico. Por tanto, nos parece adecuado traducir para que se comprenda el texto.</p>
3	44:30	<p><i>Loading... COOKIEBOTOS Version 1.7</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	<p><i>Cargando...</i></p>	<p>Omisión</p> <p>En este caso observamos que únicamente se ha traducido mediante una voz en <i>off</i> parte del texto que aparece en pantalla. Creemos que esta técnica no perjudica el hilo del mensaje, ya que viene apoyado por el canal visual.</p>
4	44:55	<p><i>TARGET ACQUIRED</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	<p><i>OBJETIVO LOCALIZADO</i></p>	<p>Traducción literal</p> <p>Consideramos acertada su traducción para que el público comprenda el texto y no se pierda al quedarse la imagen fija en el texto.</p>
5	1:00:22	<p><i>Swan Lake STEAL MOON!</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	<p><i>El lago de los cisnes ¡ROBAR LUNA!</i></p>	<p>Traducción literal</p> <p>Estamos de acuerdo en que se haya empleado esta técnica, ya que es relevante para seguir la trama (en ese mismo día las niñas tienen el recital de baile y Gru va a robar la luna).</p>

6	1:16:04	<p><i>MARGO, EDITH AND AGNES'S DAD</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	<p><i>PAPÁ DE MARGO, EDITH Y AGNES</i></p>	<p>Traducción literal</p> <p>Gru lee el papel que estaba en el sitio que le tenían las niñas reservado para que las viera actuar. Nos parece adecuada la traducción para comprender el inserto.</p>
7	1:16:20	<p><i>BRING THE MOON V</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	<p><i>TRAE LA LUNA</i></p>	<p>Omisión</p> <p>Se suprime la letra V, que corresponde al nombre de Vector. Puede que se haya optado por esta solución porque se entiende que hace referencia a este personaje, puesto que han aparecido varias V de color naranja en diferentes partes de su casa.</p>
8	1:05:26	<p><i>The Gru Family</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	<p><i>La familia Gru</i></p>	<p>Traducción literal</p> <p>Pensamos que la traducción es acertada, pero tampoco se perdería un dato relevante si no se explicara porque el árbol genealógico constituye un apoyo visual para que el receptor comprenda el texto.</p>
9	1:17:14	<p><i>HEAT SEEKING MISSILES</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	<p><i>MISILES SENSIBLES AL CALOR</i></p>	<p>Traducción literal</p> <p>Creemos que es necesaria la traducción para comprender las imágenes que se ven a continuación, puesto que Vector pulsa el botón y los misiles se dirigen directamente a Gru.</p>

10	1:17:55	<p><i>ESCAPE POD</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	<p><i>MÓDULO DE HUIDA</i></p>	<p>Traducción literal</p> <p>Consideramos que este inserto también se debe explicar porque, al igual que el anterior, tiene relación con la siguiente escena. Vector tiene a las niñas retenidas en su casa y para escapar de Gru, que ha ido a salvarlas, activa esta cápsula espacial.</p>
----	---------	--	-------------------------------	--

- La no traducción del texto

En los siguientes cuadros vamos a analizar los casos en los se ha optado por la no traducción del texto que aparece en pantalla en la versión doblada. Del mismo modo, intentaremos analizar y comprender cada situación.

TEXTOS				
n.º	min	VO	VD	Comentarios
11	5:58	<p><i>GRU! VILLAIN OF THE YEAR</i></p> <p><i>GRU STRIKES AGAIN!</i></p> <p><i>WHAT WILL HE DO NEXT?</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	No se ha traducido	<p>En esta imagen aparecen recortes de prensa enmarcados en la pared sobre las maldades que ha realizado Gru. Podemos entender que se haya optado por la no traducción porque se trata de mucho texto, pero cabe destacar que el público meta no va a captar la misma información que el original a través de la imagen. Por lo que proponemos, por ejemplo, traducir el primer texto mediante una voz en <i>off</i>:</p> <p><i>GRU! VILLANO DEL AÑO</i></p>


12	12:24 23:00 25:57	<p><i>Miss Hattie's HOME for GIRLS</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	No se ha traducido	<p>Creemos que hace falta que se traduzca este texto para saber desde el principio que las niñas son huérfanas, aunque lo descubramos con los diálogos que escuchamos enseguida. Aún así, nuestra propuesta es: <i>Residencia para niñas de la señorita Hattie</i>. Como aparece varias veces, sería suficiente explicarlo la primera vez a través de una voz en <i>off</i>.</p>
13	14:42	<p><i>BANK</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	No se ha traducido	<p>Con la no traducción de este inserto podemos decir que se ha considerado que el público infantil entiende la palabra BANK en su totalidad (BANCO). Creemos que su traducción no es necesaria, ya que además contamos con un cajero automático en la entrada como apoyo visual.</p>
14	23:41	<p><i>SECURITY ALERT</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	No se ha traducido	<p>Pensamos que sería más acertado que se insertara una voz en <i>off</i> (proponemos la traducción literal <i>ALERTA DE SEGURIDAD</i>), pero tampoco nos parece imprescindible porque la imagen viene acompañada de un sonido de alerta. Por lo que observamos un apoyo del canal acústico.</p>

15	45:23	<p><i>ENTRY</i> <i>DEFENSES</i> <i>PERIMETER</i> <i>VAULT DOOR</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	No se ha traducido	<p>Creemos que no se entienden todas las palabras, aunque sí el contexto global por los colores y los sonidos (apoyo del canal visual y acústico). Por lo tanto, optaríamos por explicar el inserto mediante una voz en <i>off</i>. Nuestra propuesta se aleja de la literalidad: <i>SISTEMA DE SEGURIDAD DESACTIVADO</i></p>
16	48:53	<p><i>GOODBYE</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	No se ha traducido	<p>Se ha considerado que el público infantil entiende la palabra (<i>ADIÓS</i>) al ser conocida a nivel internacional. Creemos que no hace falta traducirla porque el contexto refleja de forma clara que Gru quiere deshacerse de las niñas.</p>
17	49:15	<p><i>EXIT</i> <i>COME BACK SOON</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	No se ha traducido	<p>En este caso puede que no todo receptor comprenda estas palabras y que se requiera una traducción. Nuestra propuesta es traducir solo <i>EXIT (SALIDA)</i>, puesto que el resto de la información nos parece poco relevante y así no sobrecargamos la traducción.</p>
18	50:15	<p><i>TAKE HOME THE FUN!</i> <i>PHOTOS \$4.99</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	No se ha traducido	<p>Creemos conveniente traducir el inserto, ya que el receptor puede no entender las palabras (tal vez únicamente el precio de la foto). Por lo tanto, proponemos una traducción no literal que refleja el sentido original: <i>¿QUIERES TU FOTO?</i></p>


19	51:00	<p><i>READY</i> <i>LET'S GO!!!</i> <i>YOU LOSE</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	No se ha traducido	<p>Puede que no todos los espectadores comprendan el significado de estas palabras. Creemos que no se pierde el hilo gracias al contexto, pero optamos por traducir mediante una voz en <i>off</i> (por ejemplo, la del señor de la tómbola). De esta manera, proponemos:</p> <p><i>¿LISTAS?</i> <i>¡AHORA!</i> <i>HABÉIS PERDIDO</i></p>
20	1:00:42	<p><i>STABLE</i> <i>CRITICAL</i> <i>DANGER</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	No se ha traducido	<p>En este caso observamos tres palabras que no todo receptor puede entender. La no traducción no nos parece inadecuada, puesto que los colores que marcan el diferente estado de la máquina que está fabricando el doctor Nefario son un apoyo visual. Aún así, nuestra propuesta es:</p> <p><i>ESTABLE</i> <i>CRÍTICO</i> <i>¡PELIGRO!</i></p>
21	1:19:10	<p><i>I LOVE EVIL</i></p> <p>[Imagen que representa este inserto]</p>	No se ha traducido	<p>En esta imagen vemos la luna empequeñecida por el rayo menguante. Está volviendo a su estado natural y finalmente rompe la taza. Pensamos que la no traducción es una opción adecuada porque el mensaje es información secundaria que no altera el desarrollo de la trama.</p>

- Inclusión del texto en las intervenciones de los personajes

En los siguientes dos ejemplos se presenta una solución diferente a las propuestas por Chaume (2004): la inclusión del texto en las intervenciones de los personajes. Del mismo modo, detallamos la técnica de traducción en función de los planteamientos de Chaves (2000) que se presenta en cada caso. En redonda presentamos el inserto, en cursiva el diálogo<sup>13</sup> y marcamos en negrita el texto que vamos a tratar.


INCLUSIÓN DEL TEXTO EN LOS DIÁLOGOS				
n.º	min	VO	VD	Comentarios
22	13:48	<p>Box of SHAME</p> <p><i>“Yeah, we wouldn’t want to spend the weekend in the <b>Box of Shame</b>, would we? No.”</i></p> 	<p><i>-Sí... ¿No querréis pasaros con Penny la noche en la <b>caja de la vergüenza</b>, verdad? ¿No?</i></p>	<p>Traducción literal.</p> <p>En el diálogo original observamos que la señorita Hattie menciona la <i>caja de la vergüenza</i> (se lleva a cabo una traducción literal), pero no nombra a ninguna Penny, ya que solo cuando las niñas se van del vestíbulo vemos que dentro de una caja hay otra pequeña a la que se refieren con ese nombre. No obstante, en la versión doblada la señorita Hattie menciona a Penny, ya que les pregunta si quieren quedarse encerradas con ella en la caja por no conseguir una mayor venta de galletas. En este caso nos parece una solución acertada que completa las estrategias que ya hemos mencionado. Asimismo, como ya hemos señalado, el propio traductor nos explica que es la estrategia que mejor le parece.</p>

<sup>13</sup> Desde este cuadro en adelante, presentamos los diálogos en cursiva. Los fragmentos en inglés aparecen entre comillas inglesas y los de español con un guión. El objetivo es que quede bien diferenciada cada intervención, ya que en algunos casos conversan más de un personaje.

n.º	min	VO	VD	Comentarios
23	24:58	Miss Hattie's HOME for GIRLS  <i>"Good luck, little girls..."</i>  	-Buena suerte, <b>huerfanitas</b> <b>de la señorita</b> <b>Hattie...</b>	Modulación  En la versión original, tras la intervención de Gru, vemos el texto que corresponde a la libreta en la que las niñas apuntan las galletas que venden. En la versión doblada, vemos una modulación, ya que se produce un cambio de punto de vista al unir <i>HOME for GIRLS</i> (haciendo referencia al orfanato) con <i>little girls</i> (niñitas) que da lugar al diminutivo <i>huerfanitas</i> .

- Sonido procedente de la televisión como inserto

En el siguiente ejemplo se refleja un caso peculiar, puesto que Del Águila y Rodero (2005: 50) establecen que también entienden por inserto al sonido que procede de una televisión. Indican que en una escena en la que se da lugar este caso, el texto deberá doblarse para que no se escuche el sonido original por debajo de la traducción, aunque no sea relevante para la trama.

SONIDO PROCEDENTE DE LA TELEVISIÓN				
n.º	min	VO	VD	Comentarios
24	15:45	<i>"It's one small step for me...one giant leap for mankind."</i>  	-Es un paso <i>pequeño para</i> <i>el hombre, un</i> <i>salto de</i> <i>gigante para la</i> <i>humanidad.</i>	Traducción literal  En la versión original escuchamos el sonido que sale de la televisión y en la versión doblada se ha optado por traducirlo mediante una voz en off. Creemos que explicar la cita célebre es la mejor solución, puesto que así no se oye el sonido original y al público receptor le queda más claro qué se muestra en pantalla.



#### 4.2.2. Los elementos culturales

Los elementos culturales presentan problemas a la hora de traducir porque cada cultura tiene su idiosincrasia. Agost (1999: 99) indica que estos referentes son:

*Lugares específicos de alguna ciudad o de algún país; aspectos relacionados con la historia, con el arte y con las costumbres de una sociedad y de una época determinada (canciones, literatura, conceptos estéticos); personajes muy conocidos, la mitología, la gastronomía, las instituciones, las unidades monetarias, de peso y medida; etc.*

Esta misma autora explica que la solución a estos problemas estriba en dejarlo como en la versión original o aplicar una adaptación, por tanto, se elegirá la más adecuada en función de su importancia para el desarrollo de la acción. Es posible que muchas de estas referencias vengan de países o ámbitos determinados que se conozcan a nivel mundial, por lo que podrían mantenerse, ya que el referente cultural se comparte. Es el caso de marcas de productos internacionales o de personajes célebres.

El texto cinematográfico ostenta una naturaleza verbo-icónica, por lo que al traducirlo se convierte en un producto bicultural. La imagen, que es intocable para el traductor, representa una cultura concreta, mientras que la traducción del texto determina la cultura de la lengua meta. Por tanto, esta situación hace que el traductor se encuentre con problemas difíciles o imposibles de solventar (Bravo, 2003: 243). Como explica Castro (2002: 180), lo más importante para el traductor audiovisual no es dominar ambas lenguas (bilingüismo) sino ambas culturas. Establece que de esta única forma se pueden resolver las carencias.

En este apartado cabe destacar las dos estrategias de traducción que distingue Venuti (1995) que son la domesticación y la extranjerización<sup>14</sup>.

*La domesticación consiste en traducir siguiendo un estilo claro, fluido y aceptable para el receptor e la cultura meta (CM), anulando todas las posibles dificultades derivadas de su carácter extraño o extranjero. La extranjerización es el proceso contrario: traducir manteniendo este carácter extraño en el texto meta (TM) aun cuando ello suponga adaptar un estilo opaco, poco claro y de difícil comprensión para el receptor de la CM.*

---

<sup>14</sup> Cabe destacar que la domesticación equivale a la adaptación que presenta Chaves en sus técnicas de traducción (2000) y la extranjerización hace referencia a la no traducción de los términos del texto original. En los siguientes ejemplos trataremos con ambas clasificaciones.

Partiendo de estas estrategias, analizaremos los elementos culturales que se presentan en esta película y cómo se han traducido en la versión doblada. Marcaremos en negrita los elementos en cuestión dentro del contexto.

ELEMENTOS CULTURALES				
n.º	min	VO	VD	Comentarios
1	31:28	“When we got adopted by a bald guy, I thought this would be more like <b>Annie.</b> ”	-Al saber que nos adoptaba un calvo, creía que esto sería más como <b>Annie.</b>	Extranjerización  Se hace referencia a <i>Annie</i> (película que cuenta con varias versiones en los años 1982, 1999 y 2014 <sup>15</sup> ). Trata sobre una niña huérfana que huye del orfanato con la firme decisión de encontrar a sus padres. En su aventura encuentra a un hombre calvo multimillonario que la termina adoptando. La estrategia por la que se opta es la extranjerización, por lo que el traductor ha considerado que el público infantil entiende el referente.
2	1:05:07	“I like hime. He’s nice.” “But scary” “Like <b>Santa.</b> ”	-Me cae bien. Es simpático. -Pero da miedo. -Como <b>Papá Noel.</b>	Domesticación  En esta secuencia vemos a un personaje conocido a nivel internacional, pero que se conoce de otra forma en nuestro país. Sabemos quién es Santa Claus por la influencia que ejercen las películas estadounidenses en nuestra cultura. No obstante, en la versión doblada el traductor ha optado por una adaptación cultural y lo ha traducido por Papá Noel, lo que hace que se nacionalice el producto y no se vea un rasgo exótico.

<sup>15</sup> Señalamos que la versión más reciente (2014) es posterior a la película *Gru, mi villano favorito* (2010). Asimismo, las versiones cinematográficas están basadas en la tira cómica de *Little Orphan Annie* (1924), aunque realmente saltó a la fama con el espectáculo de Broadway (1977).

3	1:16:47	<p>“Mr. Gru!”  “Zip it, <b>Happy Meal.</b>”</p>	<p>-¡Señor Gru!  -Cierra el pico, <b>Happy Meal.</b></p>	<p style="text-align: center;">Extranjerización</p> <p>Este referente cultural es el nombre que recibe el menú infantil de McDonald’s, cadena de restaurantes de comida rápida estadounidense conocida a nivel mundial. Observamos que en la versión doblada no se ha traducido, puesto que también es una realidad en nuestro país. Consideramos que la extranjerización es una buena estrategia, ya que el público infantil lo va a comprender y no se pierde la carga humorística que se desprende. Asimismo, el propio traductor determina que, respecto a los elementos culturales, es fundamental buscar el equilibrio y que «si es algo conocido, es mejor dejarlo. Si no, es mejor obviarlo y explicar lo que es, no buscar un equivalente español».</p>
---	---------	---	--	--

### 4.2.3. Los juegos de palabras

Según nos señala Rodríguez (2001: 111), el juego de palabras «se basa en la singularidad semiótica que ciertos componentes léxicos adquieren en un texto determinado, en función de sus características fonéticas y gráficas, así como de sus significados».

Fuentes (2000: 18) en su tesis doctoral aborda el juego de palabras dentro del humor. Su definición es la siguiente:

*Uso ingenioso o humorístico de varias palabras, cuya formación o disposición hace que suenen parecidas, a pesar de tener significados diferentes, de forma que ofrecen dos o más posibles aplicaciones, alguna de las cuales entraña un valor humorístico, al crear una ruptura de las expectativas, de lo establecido, de la lógica gramatical, sintáctica, semántica, gráfica o fonética del enunciado.*

Por tanto, se trata de un gran desafío para el traductor de textos audiovisuales, puesto que tiene que reproducir y respetar la intención de cada término en la versión original. Por consiguiente, para impedir que se elimine el juego de palabras en el texto de llegada se debe buscar un equivalente que cumpla la misma función y que se ajuste a la cultura meta.

Otro factor a tener en cuenta son las restricciones del canal visual. Existen juegos de palabras que no presentan ningún aspecto visual que supedite en gran medida el texto a la imagen, por lo que el traductor dispone de mayor libertad para modificar los diálogos con el objetivo de mantener el efecto. Asimismo, pueden aparecer otros juegos de palabras cuya solución traductora será más difícil de alcanzar debido a la fuerte relación con la imagen en pantalla. Por tanto, se tendrá que realizar un trabajo más ingenioso para respetar la referencia del texto original. Como nos explica el traductor, hay que actuar según lo que nos permita la imagen para conseguir que funcione en la lengua meta. Destaca que para ello, «lo importante es mantener el registro del personaje».

Brehm (2005: 199) aconseja seguir dos medidas para la traducción de diálogos humorísticos con juegos de palabras implicados:

*1) Asegurar que donde se provocó una risa en las versión original, sobre todo entre actores que aparecen en la pantalla, también exista motivo de risa en la traducción doblada, y 2) evitar la práctica de poner «notas al pie de página» en boca de los actores de doblaje, es decir, huir del recurso de explicar los elementos humorísticos del original en vez de intentar conservar la gracia original.*

Con ello se pretende que el espectador no pierda el hilo del argumento y no identifique ninguna contradicción entre la imagen y el texto. Sin embargo, hay que señalar que en ciertas ocasiones el traductor no va a tener elección y se verá obligado a incluir una pequeña explicación o aclaración para evitar perder el juego de palabras, además del sentido primordial de la versión original.

A continuación explicaremos los tres juegos de palabras que aparecen en este largometraje y observaremos las soluciones que se presentan en función del canal visual. De la misma forma, marcamos en negrita el elemento analizado.

JUEGO DE PALABRAS			
n.º	min	VO	VD
1	21:35	<i>"Hey Gru, try this on for size!"</i>	<i>-¡Ey, Gru, creo que esto te viene grande!</i>
		Comentarios	
		<p>En este primer caso vemos que el juego de palabras se basa en una expresión idiomática. Podríamos traducirlo por su equivalente en español (por ejemplo, <i>prueba esto a ver si te conviene</i>), pero nos encontramos con las restricciones del canal visual, ya que justo en el momento en el que Vector lo dice, dispara el rayo menguante y hace pequeña la nave de Gru. Por lo tanto, se ha optado por una expresión de la lengua meta que respeta la consecuencia de esta acción gracias al adjetivo <i>grande</i>. Nos parece una traducción adecuada, ya que mantiene la relación con la expresión idiomática original y cumple con la limitación visual y el humor.</p>	

n.º	min	VO	VD
2	25:45	<i>"I'm going to need a dozen tiny remote control robot that look like cookies..."</i>	<i>-Voy a necesitar una docena de minirobots disfrazados de cookies.</i>
	/ 1:02:30	<i>"What?"</i> <b>"Cookie robots!"</b> <i>"What is this?"</i> <b>"Cookie... Oh, forget it!"</b>  <i>"Uh, question. What are these?"</i> <i>"A dozen <b>boogie robots</b>. Boogieee!"</i> <i>Look at this! Watch me!"</i> <i>"Cookie robots! I said <b>cookie robots!</b>"</i>	<i>-¿Eh?</i> <b>-Robots cookie.</b> <i>-¿Quién llama?</i> <b>-De galle... Va, déjelo.</b>  <i>-Eh, una pregunta. ¿Qué es esto?</i> <b>-Una docena de robots boogie.</b> <i>¡Boogieee! ¡Mírame, mire!</i> <b>-Robots cookie. Dije robots cookie.</b>

## Comentarios

En este caso nos encontramos con un juego de palabras en la versión original entre *cookie* y *boogie*. En esta escena Gru llama por teléfono al doctor Nefario y le encarga una docena de pequeños robots disfrazados de galletas. Se lo tiene que repetir porque no se entera de lo que le está pidiendo, por lo que interpretamos desde el principio que no lo ha entendido bien. Esta equivocación la observamos en el segundo texto, en el que el científico ha confundido el término *cookie* (galleta) con el término *boogie* (baile). Nos encontramos con un juego de palabras bastante complicado, ya que el canal visual en relación con estos términos está presente en varios fragmentos de las películas.

La estrategia por la que se ha optado ha sido no traducir los términos *cookie* y *boogie*, lo que puede suponer un problema de comprensión para los espectadores. Hay que destacar que, como vemos en el primer diálogo, Gru ha explicitado de manera breve el significado de *cookie*, ya que como el doctor Nefario no lo entendía, se aprovechó la intervención para añadir esta aclaración (*de galle...*). De todas formas, creemos que *cookie* es un término bastante conocido en nuestro país (incluso para el público infantil) y que más problemas puede dar el término *boogie*. Antes del segundo diálogo aparecen en escena los robots bailando este tipo de música, por lo que podemos deducir que este hecho visual ha podido ayudar a entender dicho término. Y así lo ha considerado el traductor.

Por consiguiente, se ha llevado a cabo una extranjerización, ya que no se ha traducido ninguno de los dos términos. Nos parece una solución adecuada, puesto que cumple con las restricciones visuales y con la función humorística de la versión original.

n.º	min	VO	VD
3	36:09	“ <i>And here, of course, is the new weapon you ordered.</i> ”	-Y aquí, cómo no, tenemos la nueva arma que me pidió.
		“ <i>No, no, no. I said <b>dart</b> gun. Not...ok.</i> ”	-No, no. Dije arma <b>fatídica</b> , no <b>fétida</b> . ¡Qué peste!
		Comentarios	
		Este juego de palabras también se ve fuertemente condicionado por el canal visual. El doctor Nefario le explica a Gru que ya está fabricada la nueva arma que le pidió. Dispara el gatillo y sale un ruidoso pedo que hace que un <i>minion</i> se desvanezca. A continuación explica que lo que le pidió fue una pistola de dardos, por lo que se confunde con los términos <i>dart</i> (dardo) y <i>fart</i> (pedo). En la versión doblada la solución por la que se opta es respetar la representación visual y jugar con los términos arma fatídica y arma fétida, por lo que se mantiene el juego de palabras a través de dos términos fonéticamente parecidos en español. Por tanto, podemos concluir que nos parece una solución acertada, puesto que respeta la sincronía entre el canal visual y el canal acústico.	

#### 4.2.4. Las canciones y los cuentos

A continuación vamos a analizar las canciones y los cuentos que aparecen en la película. Cabe destacar que el papel que va a jugar el traductor en relación con estos elementos dependerá del encargo concreto que se le ha dado.

En relación con las canciones, en primer lugar debemos distinguir entre la música instrumental y la música vocal. En relación con la música instrumental, el traductor poco trabajo puede llevar a cabo para adaptarla a los receptores meta, puesto que se mantiene igual. Por tanto, las emociones que despierta en un público u otro serán similares. En cuanto a la música vocal, se abre un gran debate sobre si se debe traducir a la lengua meta o si es más conveniente dejarla en la lengua de origen. Las canciones representan el código musical en los textos audiovisuales a través del canal acústico. Consideramos, por tanto, que se traducirá o no en función de una serie de factores, siendo el público destinatario el más importante.

Según explica Chaume (2004: 202), la banda sonora original siempre se mantiene en el texto meta y únicamente se sustituye por una nueva versión en la lengua meta cuando se trata de dibujos animados, de películas dirigidas a un público infantil o de programas de humor. No obstante, cuando se trata de películas que no van dedicadas a un público infantil, se suele recurrir al subtítulo para que no se pierda la información relevante. De esta forma, el objetivo de los subtítulos es respetar los ritmos musicales del original, además de las pausas. Sin embargo, no se exige la rima, la intensidad o el tono del texto original, ya que el aspecto que se pretende conseguir es la traducción del sentido (ibíd: 203).

Por consiguiente, podemos determinar que las canciones para los dibujos animados se doblan y las de los filmes y series de televisión con un público adulto se subtitan. A nuestro parecer, también consideramos que debe emplearse la técnica del doblaje para las canciones que se presentan en los productos destinados al público infantil, especialmente si las cantan personajes y desprenden un toque humorístico. No obstante, optaríamos por la no traducción cuando se tratan de canciones cuyo argumento no tiene relevancia para comprender la trama.

Para concluir este apartado, resaltamos la idea de Bernal (2002: 50) que explica que las canciones y los cuentos van a presentar una mayor dificultad en su traducción cuando se encuentren condicionados por los canales visual y acústico. Estas restricciones las vamos a observar especialmente en los dos cuentos que lee Gru a las niñas, ya que tienen dibujos y un texto rimado que aparece en primer plano.

A continuación, detallaremos las canciones que aparecen en nuestra película de análisis y cuál es la estrategia que se ha utilizado en cada composición. Cabe destacar que en ningún caso se ha optado por los subtítulos, solución que nos parece adecuada al tratarse de un producto infantil. Por tanto, únicamente veremos el uso del doblaje y de la no traducción en función de las características de cada composición, sin olvidarnos de las canciones que se nos presentan sin letra.

#### **4.2.4.1. Las canciones sin letra**

En primer lugar, presentamos las canciones que son instrumentales y que, por lo tanto, al no contener letra no suponen un problema a la hora de traducir. Incluimos el minuto en el que se presentan y realizamos un comentario al respecto.



n.º	min	CANCIONES SIN LETRA	Comentario
1	15:45	<i>Chica de Ipanema</i> (Joao Gilberto)	Escuchamos la música de esta canción brasileña en un recuerdo de Gru cuando es niño, que sueña con viajar a la luna cuando sea mayor.
2	1:25:10	<i>El lago de los cisnes</i> (Piotr Ilich Tchaikovsky)	Margo, Edith y Agnes bailan esta canción al final de la película porque Gru no asistió al recital, ya que estaba inmerso en su misión de robar la luna.

#### 4.2.4.2. Las canciones sin traducir

En la película encontramos diversas canciones en inglés que no se han traducido. Podríamos decir que se debe a que el contenido no es importante y no aporta información adicional a las imágenes para seguir la trama. No obstante, tal y como nos explica el propio traductor, respondiendo así a nuestra pregunta, «eso lo decide la distribuidora y suele depender más del dinero que de otra cosa». En nuestra película de análisis observamos tres composiciones conocidas a nivel mundial y tres que forman parte de la banda sonora, interpretadas por el famoso cantante Pharrel. A continuación, realizamos su análisis:

n.º	min	CANCIONES SIN TRADUCIR	Comentarios
1	1:20	<i>Sweet Home Alabama</i> (Lynyrd Skynyrd)	Esta canción no se traduce al tratarse de una composición conocida a nivel mundial. Asimismo, consideramos que no tiene importancia para comprender las imágenes.
2	4:10	<i>Despicable Me</i> (Pharrel)	La canción, que hace referencia al título de la película, habla de todo lo malo que es capaz de hacer Gru con tal de salirse con la suya. La letra guarda relación con las imágenes que vemos, pero no es fundamental para seguir la trama, ya que se compensa al tener una carga humorística.
3	34:15	<i>Boogie Fever</i> (Sylvers)	Además de tratarse de una película bastante conocida, las imágenes provocan las mismas sensaciones al público de partida como al de llegada, puesto que la letra no es esencial para comprender el sentido global.

4	49:00	<i>Fun, Fun, Fun</i> (Pharrel)	Podemos escuchar esta canción mientras las niñas y Gru están en el parque de atracciones. Consideramos que su traducción no es necesaria, puesto que no es tan importante la letra como el ritmo, que se disfruta igual en la versión original como en la doblada.
5	58:40	<i>Prettiest Girls</i> (Pharrel)	Esta canción cuenta todo lo que ha cambiado la vida de Gru desde que han llegado las tres niñas a su vida. Creemos que tampoco es necesaria la traducción de la letra, puesto que lo importante es el ritmo alegre que va acorde con las imágenes en pantalla.
6	1:26:00	<i>You Should Be Dancing</i> (Bee Gees)	Es la canción que cierra la película y que todos acaban bailando sobre la tarima. Estimamos que es adecuado que se haya optado por la no traducción porque se trata de una composición a nivel mundial y, además, a través de las imágenes se muestra el carácter humorístico.

#### 4.2.4.3. Las canciones dobladas

A continuación vamos a analizar la única canción doblada del largometraje<sup>16</sup>. Agnes la canta cuando las niñas se acaban de acostar mientras ella está jugando con su unicornio de peluche en la cama. Como la canta un personaje, consideramos que es necesario que se traduzca. La letra no representa una mayor dificultad, lo importante entonces es cuidar la isocronía, es decir, cuando empieza y cuando acaba cada frase. También creemos que es apropiada su traducción por el factor humorístico que constituye.

Como ya hemos mencionado, Post establece que traducir o no una canción es decisión de la distribuidora. El traductor traduce la letra y un letrista la adapta, por lo que suele distanciarse peligrosamente de la versión original. Asimismo, comenta que «si es una canción canturreada, no hace falta que haya letrista». Tal y como nos explica el mismo, es el caso de esta canción, puesto que el letrista solo se precisa si se trata de canciones completas, que suponen un presupuesto aparte. De la misma manera, comentaremos las diferentes técnicas de traducción que observamos según las propuestas por Chaves (2000).

<sup>16</sup> Señalamos que también se dobla la canción que aparece en los créditos finales. No obstante, no la analizaremos porque no se presenta en el desarrollo de la trama. Podemos precisar, tal y como lo establece Post, que se ha traducido con el objetivo de publicitar el filme y lograr mayores beneficios.

CANCIÓN DOBLADA		
Min	VO	VD
22:45	<p><i>Unicorns I love them Unicorns I love them Uni-Uni-Unicorns I love them!</i></p> <p><i>Uni-Unicorns I could pet one If they were really real... And they are! So I bought one So I could pet it And it loves me And I love it La, la, la...</i></p>	<p><i>Los unicornios me encantan Los unicornios me encantan Uni, uni, unicornios ¡Me encantan!</i></p> <p><i>Uni, unicornios Los podría acariciar Si fuesen de verdad... ¡Y lo son! Y lo voy a comprar Y luego a acariciar Él me quiere Y yo le quiero La, la, la...</i></p>
	Comentarios	
	<p>Analizaremos las más significativas a nuestro entender:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modulación al pasar del sujeto <i>I</i> en la versión original a <i>los unicornios</i> en la versión doblada y al anteponer el complemento directo en el texto meta (<i>I could pet one, los podría acariciar</i>).</li> <li>• Transposición al reemplazar adverbio + adjetivo en la versión original (<i>really real</i>) por una locución adverbial en la doblada (de verdad).</li> <li>• Ampliación al añadir el adverbio de tiempo <i>luego</i> en el texto traducido.</li> <li>• Traducción sintética al suprimir la conjunción <i>and</i> de la antepenúltima frase</li> </ul> <p>Cabe destacar dos rimas en la versión doblada que no se presentan en la original: entre las líneas seis y siete (<i>acariciar</i> y <i>verdad</i>) y entre las líneas nueve y diez (<i>comprar</i> y <i>acariciar</i>).</p> <p>Con todo ello, podemos decir que la traducción de esta canción respeta las rimas, las restricciones visuales y la isocronía de la versión original. Asimismo, refleja el sentido global de la canción y mantiene el ritmo a través del lenguaje coloquial y sencillo que se presenta en la versión original.</p>	

#### 4.2.4.4. Los cuentos

A continuación vamos a analizar los dos cuentos que presenta la película. En primer lugar, cabe destacar que son historias rimadas y que además aparecen dibujos que suponen una restricción visual. Por lo tanto, constituyen un problema de mayor dificultad para traducir que la canción. Hay marionetas que sirven para contar el cuento, por lo que se debe respetar la sincronía entre los movimientos de las marionetas y el texto que se lee. Es fundamental llevar a cabo modificaciones para conseguir las rimas en español, pero siempre que se refleje el sentido genérico del texto original, tal y como nos comenta el propio traductor.

En las dos siguientes tablas presentamos los cuentos en ambas versiones, así como las técnicas de traducción empleadas (Chaves, 2000):

CUENTOS			
n.º	min	VO	VD
1	1:03:00	<p><i>SLEEPY KITTENS</i></p> <p><i>Three little kittens loved to play; they had fun in the sun all day.</i></p> <p><i>Then their mother came out and said, "Time for kittens to go to bed."</i></p> <p><i>Three little kittens started to bawl, "Mommy, we're not tired at all."</i></p> <p><i>Their mother smiled and said with a purr, "Fine, but at least you should brush you fur."</i></p> <p><i>Three little kittens with fur all brushed said, "We can't sleep, we feel too rushed!"</i></p> <p><i>Their mother replied, with a voice like silk, "Fine, but at least you should drink your milk."</i></p> <p><i>Three little kittens, with milk all gone, rubbed their eyes and started to yawn.</i></p> <p><i>"We can't sleep, we can't even try." Then their mother sang a lullaby.</i></p>	<p><i>GATITOS DORMILONES</i></p> <p><i>Tres gatitos querían jugar y al sol se pusieron a disfrutar.</i></p> <p><i>Luego salió su madre a decir: «Es hora de irnos a dormir».</i></p> <p><i>Tres gatitos se pusieron a maullar: «Mami, no tenemos ganas de descansar».</i></p> <p><i>Su madre sonrió y dijo al ronronear: «Bueno, pero al menos el pelo os deberíais cepillar».</i></p> <p><i>Tres gatitos con el pelo cepillado dijeron: «No podemos dormir, nos hemos desvelado».</i></p> <p><i>Su madre replicó con una voz como la seda: «Bueno, pero al menos bebeos la leche que os queda».</i></p> <p><i>Tres gatitos la leche terminaron, los ojos se frotaron y bostezaron.</i></p> <p><i>«No podemos dormir, no sirve de nada». Entonces su madre les cantó una nana.</i></p>

		<p><i>“Good night kittens, close your eyes. Sleep in peace until you rise.</i></p> <p><i>Though while you sleep, we are apart, your mommy loves you with all her heart.”</i></p>	<p><i>«Buenas noches, gatitos, los ojos cerrad. Dormid en paz hasta el despertar.</i></p> <p><i>Y aunque al dormir estemos separaditos, vuestra mami os quiere con todo su corazoncito».</i></p>
		Comentarios	
		<p style="text-align: center;">Analizaremos las más significativas a nuestro entender:</p> <p>-Primera estrofa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampliación al añadir el nexos copulativo <i>y</i>.</li> <li>• Modulación y transposición al cambiar de orden y al reemplazar el pretérito perfecto por la perífrasis <i>poner a + verbo (had fun, se pusieron a disfrutar)</i>.</li> <li>• Traducción sintética al suprimir la locución adverbial <i>all day</i>.</li> </ul> <p>-Segunda estrofa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transposición al sustituir dos tiempos en pasado por la perífrasis <i>salir a + verbo (came out and said por salió a decir)</i> y al reemplazar el sustantivo <i>kittens</i> por el pronombre personal <i>os</i>.</li> </ul> <p>-Tercera estrofa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modulación al traducir <i>not be tired</i> por <i>no tener ganas de descansar</i>.</li> </ul> <p>-Cuarta estrofa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transposición al pasar de un sintagma preposicional (<i>with a purr</i>) a un verbo (<i>ronronear</i>) y del pronombre posesivo <i>your</i> por el determinante definido <i>el</i>.</li> <li>• Modulación al cambiar de orden el verbo y el complemento directo (<i>you should brush your fur, el pelo os deberíais cepillar</i>).</li> </ul> <p>-Quinta estrofa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modulación al traducir <i>we feel too rushed</i> por <i>nos hemos desvelado</i>, lo cual no tiene el mismo significado pero surte un efecto similar y se consigue la rima.</li> </ul>	

-Sexta estrofa:

- Modulación de la forma verbal (del modal *should drink* al imperativo *bebeos*).
- Transposición al traducir el posesivo *your* por el determinante definido *la*.
- Ampliación de la frase (*que os queda*) para conseguir la rima.

-Séptima estrofa:

- Transposición al reemplazar el sintagma preposicional *with milk all gone* por un verbo y un complemento directo (*la leche terminaron*) y al traducir el posesivo *their* por el determinante definido *los*.
- Modulación al cambiar de orden el predicado en la versión doblada (*rubbed their eyes, los ojos se frotaron*).
- Traducción sintética al omitir la perífrasis *start to*.

-Octava estrofa:

- Compensación al crear una frase nueva para conseguir la rima con la siguiente oración (*no sirve de nada y cantó una nana*).
- Ampliación al añadir el complemento indirecto *les* en la versión doblada.

-Novena estrofa:

- Modulación al cambiar de orden el complemento directo y el verbo (*close your eyes, los ojos cerrad*).
- Transposición al reemplazar *until you rise* por *hasta el despertar* para conseguir la rima asonante con la oración anterior (*los ojos cerrad*).

-Décima estrofa:

- Compensación al crear diminutivos con el objetivo de que se consiga una rima (*separaditos y corazoncito*), lo que refleja un lenguaje infantil.

n.º	min	VO	VD
2	1:23:00	<p><i>ONE BIG UNICORN</i></p> <p><i>One big unicorn, strong and free, thought he was happy as he could be.</i></p> <p><i>Then three little kittens came around and turned his whole life upside down.</i></p> <p><i>They made him laugh, they made him cry. He never should have said goodbye.</i></p> <p><i>And now he knows he can never part from those three little kittens that changed his heart.</i></p>	<p><i>UN GRAN UNICORNIO</i></p> <p><i>Un gran unicornio, fuerte y sagaz, se creía feliz como el que más.</i></p> <p><i>Hasta que tres gatitos entraron en su vida y pusieron todo su mundo patas arriba.</i></p> <p><i>Le hicieron reír y le hicieron llorar, pero nunca los debió abandonar.</i></p> <p><i>Y ahora lo sabe porque nunca más se pudo separar de los tres gatitos que cambiaron su corazoncito.</i></p>
Comentarios			
<p>Analizaremos las más significativas a nuestro entender:</p> <p>-Primera estrofa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compensación al sustituir el adjetivo <i>free</i> por <i>sagaz</i> en la versión doblada para que pueda rimar con la expresión <i>como el que más</i>.</li> </ul> <p>-Segunda estrofa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampliación al traducir <i>came around</i> por <i>entraron en su vida</i>.</li> <li>• Traducción literal entre las expresiones <i>turned his whole life upside down</i> y <i>pusieron todo su mundo patas arriba</i>.</li> </ul> <p>-Tercera estrofa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampliación al incluir un nexo copulativo (<i>y</i>) y otro adversativo (<i>pero</i>) y al incluir el complemento directo <i>los</i>, que alude a los gatitos.</li> <li>• Transposición al pasar de la expresión <i>say goodbye</i> al verbo <i>abandonar</i> para conseguir la rima.</li> </ul> <p>-Cuarta estrofa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampliación de una oración causal (<i>porque nunca más...</i>).</li> <li>• Transposición al reemplazar el demostrativo <i>those</i> por el determinante <i>los</i>.</li> <li>• Compensación al aparecer otra vez diminutivos para lograr la rima (<i>separaditos</i> y <i>corazoncito</i>), lo que refleja el lenguaje infantil.</li> </ul>			

#### 4.2.5. Empleo de otras lenguas

En determinadas ocasiones se presentan varias lenguas en la versión original, por lo que se dificulta el proceso de traducción para crear un producto en la lengua meta.

Del Águila y Rodero (2005: 50) explican que hay que decidir si traducir o subtítular un diálogo breve que se pueda presentar en una lengua distinta a la del resto de la película. Afirman que dependerá del contexto en el que se engloba y de la relevancia que posee dentro de la película para elegir una estrategia u otra.

Por su parte, Agost (2000: 50-53) declara que podemos encontrarnos con diferentes situaciones en relación con esta cuestión.

- *Utilización de una sola lengua de llegada.* El espectador intuye que existe más de una lengua en el original al percibir que hay algo que no funciona en la versión doblada. En estas situaciones podrían darse varias soluciones: utilizar el doblaje para la lengua mayoritaria y los subtítulos para la otra, doblar ambas lenguas en español con pinceladas que reflejen el origen de la persona o doblar todo el texto al español, lo que provocaría que se perdiesen los matices culturales y que no se representara la confrontación de culturas como en la versión original.

- *Dejar sin traducir alguna de las lenguas del original:* En algunas películas se ha optado por no traducir las secuencias en las que aparecía un idioma que no era el usual.

- *Sustituir una de las lenguas que coincide con la de llegada por otra:* Esta situación ocurre por ejemplo cuando aparece gente hispanoamericana en películas de habla inglesa. Una posible solución sería sustituirla por otra para mantener la diversidad lingüística, ya que conlleva una modificación del contenido. Por eso, se opta por reemplazar el español por otra lengua como el italiano o el portugués.

Vamos a analizar el fragmento en el que aparece otra lengua diferente a la usual en la versión original. En primer lugar, nos gustaría resaltar que respecto a las soluciones propuestas por las primeras autoras, descartamos la opción de subtítular el texto debido a que se trata de una película de animación destinada principalmente al público infantil. Por lo tanto, en relación con las tres situaciones que nos propone Agost, en la siguiente tabla vamos a analizar qué estrategia se presenta en la película. Del mismo modo, marcamos en negrita las oraciones clave.



EMPLEO DE OTRAS LENGUAS		
min	VO	VD
27:22 / 1:07:40	<p>"You are a beautiful woman. <b>Do you speak Spanish?</b>"</p> <p>"Do I look like I speak Spanish?"</p> <p>"You have a face <b>como un burro</b><sup>17</sup>."</p> <p>"Oh, well, thank you"</p> <p>"Oh, Miss Hattie. What are you doing here?"</p> <p>"I'm here for the girls. I received a call that you wanted to return them. And also, <b>I did purchase a Spanish dictionary.</b> I didn't like what you said."</p>	<p>-Es usted muy guapa. <b>¿Le gustan los juegos de palabras?</b></p> <p>-¿Es que tengo cara de que me gusten?</p> <p>-Tiene una cara <b>como un rucio</b>.</p> <p>-Uy, vaya, gracias.</p> <p>-Oh, ¡Srta. Hattie! ¿Qué hace usted aquí?</p> <p>-Vengo a buscar a las niñas. He recibido una llamada diciendo que usted quiere devolverlas. Y <b>he mirado el significado de la palabra rucio en el diccionario.</b> Detesto que me llamen burro.</p>
Comentarios		
<p>En la versión original observamos un fragmento en español, nuestra lengua de llegada. Al tratarse de una película destinada al público infantil y al no englobar gran importancia para comprender la trama, se ha empleado una única lengua. Se trata de la situación más acertada en nuestra opinión, pero la decisión se complica ya que entra en juego otro componente problemático: las restricciones visuales. Por lo tanto, hay que buscar una solución que respete el texto original.</p> <p>Gru ha ido a la residencia de la señorita Hattie para adoptar a las niñas con el objetivo de que le ayuden con su misión de robar la Luna. Ella está tramitando una serie de cuestiones para ver si es un padre adecuado, cuando Gru le pregunta si sabe hablar español. La señorita Hattie le responde si tiene cara de ello, a lo que Gru contesta en español que su cara es <i>como un burro</i>. Ella no lo entiende, pero le da las gracias. En la versión doblada, Gru le pregunta si le gustan los juegos de palabras y le dice que su cara es <i>como un rucio</i>, jugando con un sinónimo de burro. El público receptor se da cuenta de que la señorita Hattie no sabe lo que es un rucio, por lo que respeta el canal visual.</p>		

<sup>17</sup> En esta escena escuchamos música española de fondo mientras están hablando Gru y la señorita Hattie, por lo que se presenta una restricción del canal acústico.

Más adelante la señorita Hattie se presenta en la casa de Gru para llevarse a las niñas de vuelta a la residencia. En la versión original le explica que ha consultado un diccionario de español y que no le gusta lo que ha dicho sobre ella. En la versión doblada le dice que ha mirado en el diccionario lo que significa la palabra *rucio* y que detesta que le llamen *burro*. Por tanto, observamos que la decisión de optar por traducir el fragmento en español se debe a esta restricción visual, tal y como nos explica el traductor resolviendo así la cuestión que se nos planteaba. Por lo tanto, se lleva a cabo una traducción con la que se respeta la imagen y el tono humorístico de la escena original.

#### 4.2.6. Tratamiento de los acentos

Bravo (2003: 243) explica que los acentos y los dialectos no son elementos decorativos o toques de exotismo, sino factores que transmiten gran cantidad de información sobre el hablante y revelan su procedencia geográfica, clase social, educación, etc. No obstante, aclara que, aunque no se ha encontrado una solución satisfactoria, «la práctica traductora se ha decantado tradicionalmente por la nivelación de las diferencias acentuales y dialectales presentadas en los TO y su sustitución por el español estándar». Esta misma idea presenta Zaro (2001: 59) en relación con el cine de animación.

Como bien nos explica Templer (1995: 156), es importante solventar la dificultad de hacer hablar a unos personajes que se mueven en una cultura ajena a la del público receptor. Asimismo, declara que es necesario emplear un lenguaje que no choque en la realidad de llegada para no dar lugar a una ruptura entre las imágenes y lo que dice un personaje. De esta afirmación se deriva que uno de los problemas que más dificultades conlleva es la enorme mezcla étnica y social que convive en Estados Unidos y que tan a menudo se refleja en las producciones estadounidenses<sup>18</sup>.

En la siguiente tabla analizamos el acento característico del protagonista del filme y la solución que se ha empleado en la versión doblada:

---

<sup>18</sup> Consideramos que este problema se verá mucho mejor reflejado en las producciones con actores de carne y hueso, y no tanto en películas de animación.

TRATAMIENTO DEL ACENTO	
VO	VD
Acento característico	Nivelación
Comentarios	
<p>Observamos que en la versión original, Gru tiene un acento extranjero. Sin embargo, en la versión doblada se ha optado por la nivelación. Tal y como declara Post, esta decisión la toma la distribuidora, que intenta huir de los acentos excepto si son muy característicos. En nuestra opinión, consideramos que es la mejor opción teniendo en cuenta el destinatario y creemos que se ha hecho un excelente trabajo con este personaje, ya que el acento extranjero se ha visto compensado por una muy buena interpretación.</p>	

#### 4.2.7. Descenso del registro

Según nos explica Hernández (2004: 214), en los guiones de animación se suelen plasmar una gran cantidad de recursos lingüísticos que conforman un registro coloquial e informal. No obstante, en las versiones españolas podemos encontrarnos con una tendencia aún más marcada. La razón principal es que no solo se mantiene el registro coloquial donde se presentan en la versión original, sino que también se emplea en los casos en los que la versión original refleja un estilo neutro. También nos aclara que el descenso del registro se va a mostrar de diferentes maneras en función de la edad del público receptor y, de esta forma, se establecerá diversos guiños con los espectadores que sentirán que el producto se identifica con su realidad social. Esta autora analiza una serie de ejemplos (ibíd: 215):

*Mientras que para los más pequeños puede presentar juegos fonéticos que sean atractivos para el público infantil (como 'turrú' [...]), para el público juvenil es habitual plasmar palabras coloquiales o de moda típicas de este sector social (como 'plasta', 'tío' o 'mola'), o bien incluir alguna palabra tabú (sin caer en la obscenidad, como 'perder el culo').*

A continuación, vamos a detallar algunos ejemplos de descenso del registro que se presentan en esta película. El traductor únicamente nos explica la traducción que ha empleado en dos de ellos, pero ambos casos sirven para ilustrar lo que debe perseguirse en este tipo de texto audiovisual: «equilibrio entre *lip-synch*<sup>19</sup>, naturalidad y fidelidad al original».

<sup>19</sup> Sincronía labial, coincidencia entre la voz y los movimientos de los labios.

DESCENSO DEL REGISTRO VD				
n.º	min	VO	VD	Comentarios
1	29:05	"How do you remove <b>them?</b> "	-¿Cómo me quito a esta <b>lapa?</b>	Las niñas acaban de conocer a Gru y Agnes corre entusiasmada hacia él, le coge de la pierna y no le suelta. En la versión doblada Gru pregunta cómo puede quitársela de encima y utiliza la palabra coloquial <i>lapa</i> . Por consiguiente, con el descenso del registro se consigue un efecto humorístico.
2	47:47	"Down, <b>boy!</b> "	-¡Quieto, <b>merluzo!</b>	Gru ha ido a casa de Vector para quitarle el rayo menguante, pero cae por el conducto de ventilación y se queda colgando. Vector no le ve, pero el tiburón que nada por debajo del suelo de cristal sí. Se lanza varias veces para atraparle y Vector pide que se calme. En la traducción vemos un descenso de registro, ya que se pasa de <i>boy</i> (chico, muchacho) en la original a <i>merluzo</i> en la doblada, solución que también desprende un tono cómico.
3	50:40	"It's <b>easy!</b> "	-¡Está <b>chupado!</b>	Agnes ha visto un unicornio de peluche y le pide a Gru que se lo compre. Finalmente, este cede y le pregunta al señor de la caseta qué precio tiene, pero le dice que sólo puede conseguirlo si juegan y derriban la nave. En ese momento, oímos esta frase. Como podemos ver, se produce un descenso en el registro al pasar del adjetivo <i>easy</i> (fácil) a la expresión coloquial <i>estar chupado</i> . El traductor explica que con esta solución se ha pretendido ir más allá de la traducción literal, «pero a veces la animación te pide que seas así, siempre sin pasarte». En este caso determina que sí se ha pretendido conectar con el traductor.

4	52:40	“That was <b>awesome!</b> ”	-¡Eso <b>ha sido una pasada!</b>	Las niñas están disparando para intentar derribar el ovni y conseguir el unicornio. Se ve claramente cómo una bola le da, pero el señor dice que no. Entonces Gru decide jugar una última partida y derriba la caseta entera con una de sus armas. Agnes por fin tiene su peluche y Margo pronuncia esta frase. Vemos un descenso del registro, puesto que se pasa del adjetivo <i>awesome</i> (alucinante o increíble) a la expresión cotidiana <i>ser una pasada</i> .
5	1:17:47	“He <b>punched my shark!</b> ”	-¡Se <b>ha cargado a mi tiburón!</b>	Gru va a rescatar a las niñas que las tiene Vector retenidas en su casa. Después de sobrepasar varios obstáculos, da un puñetazo al tiburón que tiene Vector nadando alrededor de su fortaleza. En la traducción vemos una expresión menos formal que le da un toque de comicidad al pasar del verbo neutro <i>punch</i> (golpear o dar un puñetazo) a otro más coloquial ( <i>cargarse</i> ). Como nos explica el propio traductor, al ser diálogo coloquial no diríamos «ha golpeado a mi tiburón» y «le ha dado un puñetazo a mi tiburón» es muy largo, por lo que a veces se debe optar más por equivalencias que por traducciones.
6	1:20:10	“Jump? Are you <b>insane?</b> ”	-¿Saltar? ¿Estás <b>zumbado?</b>	Vector consigue escapar con las niñas en su nave. Gru va tras él y logra abrir una puerta del módulo para que las niñas salten y vuelvan con él. Sin embargo, hay una considerable distancia entre las naves, por eso Edith le pregunta si está loco por pedirles saltar. Vemos un descenso del registro al sustituir el adjetivo neutro <i>insane</i> (loco) por otro más coloquial ( <i>zumbado</i> ), que refleja un significado más cómico. En este ejemplo vemos de nuevo cómo se busca conectar con el espectador.

## 5. CONCLUSIONES

Tras haber analizado las diferentes operaciones traductoras que se presentan en nuestra película objeto de análisis, vamos a exponer las conclusiones que hemos extraído en función de los objetivos recogidos al principio del presente TFG. En primer lugar, expondremos las conclusiones relacionadas con los objetivos secundarios seguidas de las vinculadas al objetivo principal de nuestro trabajo.

En primer lugar, observamos que la historia de la traducción audiovisual no podemos entenderla sin relacionarla con el cine, puesto que a medida que se desarrollaba la industria cinematográfica comenzaron a surgir las primeras dificultades para difundir los productos audiovisuales a nivel internacional. Para sobrepasar las barreras lingüísticas, se dieron lugar a diferentes soluciones (como las primeras versiones subtituladas o las versiones multilingües), pero únicamente el doblaje terminó por encajar con los gustos de la cultura receptora. De la misma forma, esta técnica se empleó como instrumento ideológico por parte de los gobiernos dictatoriales de Europa que implantaron políticas proteccionistas e impidieron la entrada de productos hollywoodienses sin doblar. Esta situación ocurrió en España durante el régimen franquista, que se constituyó como un factor decisivo para que en la actualidad sea la modalidad de traducción audiovisual por excelencia. Por consiguiente, contemplamos que la técnica del doblaje ha pasado de ser una medida que se utilizaba como elemento de censura a un instrumento perfecto para que las distribuidoras cinematográficas, especialmente las estadounidenses, comercialicen sus productos en nuestro país.

Asimismo, establecemos que la traducción audiovisual trata del conjunto de textos que se transmiten a través de diferentes soportes como la gran pantalla del cine, el televisor, el ordenador, etc. Gracias a los avances tecnológicos, se han ido desarrollando nuevas modalidades a lo largo de los años. Sin embargo, en el presente trabajo mencionamos las dos más recurrentes, el doblaje y el subtulado, que han dado lugar a un gran debate que se ha ido avivando a lo largo de los años. Observamos que el primero tiene como finalidad eliminar las influencias extranjeras y crear la ilusión de un producto nacional, mientras que el segundo refleja la naturaleza foránea del producto e induce a conocer lenguas y culturas ajenas a la propia. No obstante, para comprender el motivo por el cual una modalidad sobresale más que otra, hemos aprendido que en primer lugar debemos de valorar las circunstancias del pasado y las costumbres arraigadas de cada país, ya que si se modificara la técnica más empleada, no sería rentable ni se aceptaría por todos de la misma manera.

De esta forma, determinamos que la traducción audiovisual se constituye como un medio de transmisión de cultura e ideología que influye en cada sociedad. No podemos negar que en ocasiones no hayamos sido conscientes de que los productos audiovisuales que consumimos son extranjeros. Sin embargo, contemplamos que el texto audiovisual tiene que pasar por un largo proceso de traducción para sobrepasar las barreras lingüísticas y poder consumirse en otra comunidad. Asimismo, percibimos que la característica fundamental del texto audiovisual es que transmite significados a través de dos canales de comunicación de manera simultánea: el canal acústico y el canal visual. Este hecho hace más difícil el trabajo del traductor, puesto que al constituirse como un conjunto de elementos verbales y no verbales que está estrechamente vinculado, la toma de una u otra decisión en el proceso de traducción puede afectar al sentido global del texto. Por tanto, estamos ante un tema de gran complejidad, puesto que el texto dialogado viene acompañado de imágenes dinámicas que dificultan su traslación a la lengua meta y condicionan la estrategia de traducción utilizada. Establecemos de esta manera que el doblaje es una modalidad que además requiere especial originalidad, imaginación y esfuerzo.

De igual modo, para llevar a cabo el proceso de doblaje, el texto audiovisual tiene que recorrer una serie de fases que son: la traducción, el ajuste, el marcaje (pautado o *takeo*), la dirección, la producción, el doblaje en sala y las mezclas. No obstante, en primer lugar se debe tener en cuenta una serie de factores que condicionarán la decisión de doblar un producto u optar por otra modalidad (técnicos, económicos, políticos, la función del producto y el destinatario). Asimismo, una vez elegida la opción de doblar, debemos ser conscientes de la importancia de mantener los tres tipos de sincronismos que nos presenta Agost (1999). El sincronismo de contenido trata del equilibrio entre el argumento del texto original y el texto meta (tarea que corresponde al traductor), el sincronismo visual se refiere a la armonía entre los movimientos articulatorios que se ven y los sonidos que se oyen (objetivo que debe cumplir el ajustador), y el sincronismo de caracterización consiste en la congruencia entre la voz del actor de doblaje y la gesticulación del personaje en pantalla (función que debe llevar a cabo el director). No obstante, diversos autores defienden que para crear productos de mayor calidad el traductor debe ser el ajustador del texto, pero que es complicado que ocurra porque este último suele ser el director de doblaje. Esta misma idea nos la explica Post, el traductor del filme, que determina que lo más importante es buscar el equilibrio y la fluidez del diálogo en castellano para que el espectador se identifique más. Sin embargo, afirma que esa situación difiere con los intereses de los directores que establecen el ajuste como lo más importante y en ocasiones recurren a expresiones, tiempos verbales y vocabulario que no se emplean en el día a día. Con esta idea contemplamos la gran lucha del traductor por intentar ajustar lo máximo posible las

sincronías para que el director de doblaje no intervenga en gran medida. Por consiguiente, determinamos que el proceso del doblaje se trata de un trabajo colectivo que busca la credibilidad, la naturalidad y la coherencia en el texto meta.

Así lo comprobamos con las películas de animación, que ostentan unas características propias que condicionan el proceso de traducción. En primer lugar, observamos que los dibujos animados tienen a doblarse en todos los países, incluso en los territorios que defienden la técnica del subtítulo por encima de cualquier otra modalidad. Las razones son obvias, puesto que estos productos en su mayor parte tienen como destinatario un público infantil que no puede seguir un buen ritmo de lectura. Otro punto que debemos analizar es el lenguaje, que dependerá del tipo de espectador al que vaya dirigido. Si es un público infantil, primará un lenguaje sencillo, básico y asequible, mientras que si tiene una doble recepción o si está destinado a un público adulto, se deberá conservar la ironía, el humor y los juegos de palabras que presente el original. Asimismo, otro aspecto a tener en cuenta, son los sincronismos. En relación con el sincronismo de contenido, debe buscarse la fidelidad al sentido original, la fluidez, la naturalidad y, especialmente, debe mantenerse el registro de cada personaje. Respecto al sincronismo visual, los personajes de los dibujos animados no están limitados a tantas restricciones visuales, ya que los movimientos de los labios no están tan marcados ni aparecen a menudo primeros planos. De esta forma, el traductor tendrá que hacer especial hincapié en la isocronía, es decir, en la longitud de la frase. Por último, el sincronismo de caracterización también es muy importante en el cine de animación, puesto que el actor de doblaje debe llevar a cabo una buena interpretación para dar vida a un personaje que carece de ella.

Una vez presentadas las conclusiones relacionadas con los objetivos secundarios, exponemos las extraídas respecto al objetivo principal de nuestro trabajo de investigación. La película de animación *Gru, mi villano favorito* (2010) se dirige principalmente a un público infantil, pero también va destinada a un público secundario (adolescente/adulto), puesto que se trata de una película de consumo familiar. Por lo tanto, se presenta un lenguaje claro y sencillo para los más pequeños, pero también diversos matices que solo un adulto puede entender.

A continuación vamos a exponer las conclusiones extraídas tras analizar los diferentes focos de dificultad encontrados en el largometraje objeto de nuestro estudio. El texto audiovisual es una suma de diálogos, imágenes y música, por lo que observamos la gran variedad de estrategias que se han llevado a cabo para respetar la función original.

1. En relación con los insertos destacamos el título de la película, los intertítulos o discalías y los textos. Consideramos que el título en la versión doblada alcanza el principal



objetivo: potenciar el producto y convertirlo en un nombre comercial. De la misma manera, para los intertítulos se ha optado por la no traducción, opción que consideramos menos adecuada en comparación con el uso de una voz en *off*. Respecto a los textos, podemos observar diferentes soluciones. De los 24 casos que hemos analizado (algunos incluyen varios fotogramas), diez de ellos se han explicado mediante una voz en *off*, once no se han traducido, dos están incluidos en las intervenciones de los personajes y uno lo constituye el sonido que procede del televisor. Observamos que la estrategia más utilizada es la no traducción, que puede deberse a que se consideran irrelevantes para la trama o porque su significado se refleja claramente en las imágenes gracias al apoyo del canal visual y acústico. Sin embargo, vemos que otros textos sí se han traducido a través del recurso de la voz en *off* o de la inclusión en el diálogo, con el objetivo de que los espectadores no pierdan el hilo del mensaje. Al tratarse de un público principalmente infantil, consideramos adecuado no haber empleado la técnica del subtítulo. En relación con las técnicas de traducción según la clasificación de Chaves (2000), los textos de la película analizada que aparecen en pantalla se han traducido a través de nueve traducciones literales, tres omisiones, una ampliación y una modulación (señalamos que en uno de los insertos se combinan la técnica de la omisión y la de la ampliación). Vemos que destaca la traducción literal, seguida de la técnica de la omisión. Para concluir, cabe destacar que el traductor optará por una estrategia u otra en función de la importancia del inserto, pero en última instancia va a ser la distribuidora quién tenga la última palabra para determinar qué insertos se traducen y de qué manera.

2. Respecto a los elementos culturales vemos la importancia que tiene la cultura y la sociedad para determinar la estrategia que mejor conviene en cada caso. Cuando optamos por la no traducción, es decir, por la extranjerización, suele deberse a que las referencias se comparten en ambos países. Mientras que cuando escogemos la adaptación cultural o, lo que es lo mismo, la domesticación, nacionalizamos dicha referencia al no conocerse en nuestro país. En esta película observamos tres elementos culturales, dos de ellos han optado por la primera y el otro por la segunda. Por consiguiente, podemos deducir que premia la extranjerización, resultado que puede deberse a la globalización actual.

3. Respecto a los juegos de palabras, el objetivo que se busca en el texto meta es plasmar otro juego de palabras que respete la función del texto. Alberga su complejidad, puesto que debe respetarse la risa que se produjo en la versión doblada, así como evitar explicar el elemento humorístico. En la película hemos hallado tres juegos de palabras, de los cuales uno es una expresión idiomática y dos son parónimos, es decir, palabras que suenan parecido. Los tres representan la función del humor, puesto que su solución requerirá de ingenio, pero a su vez tienen que respetar la armonía con la imagen. El primer

juego de palabras se ha conseguido solucionar a través de una expresión en la lengua meta que cumple con la limitación visual. En el segundo observamos la extranjerización, ya que se ha dejado los términos originales, pero se ha explicitado una de las palabras. El tercer juego de palabras se ha solucionado mediante una domesticación de los términos, puesto que se muestran dos palabras fonéticamente parecidas en la lengua meta. Por tanto, las tres soluciones respetan la función humorística y la armonía entre la imagen y el sonido.

4. En lo relativo a las canciones y los cuentos debemos de respetar las rimas, las restricciones visuales y la isocronía. Centrándonos en las canciones observamos que se han doblado o no se han traducido, pero los subtítulos se han descartado. Nos encontramos con nueve canciones dentro del largometraje de las cuales dos se presentan sin letra, seis se quedan sin traducir y únicamente una se dobla. La decisión de traducir o no depende de la distribuidora, en función de sus intereses económicos. Respecto a las canciones sin traducir, tres son conocidas a nivel internacional y las otras tres forman parte de la banda sonora. Además, en estas composiciones vemos que el argumento no es relevante para la trama y para comprender el sentido global, que las imágenes y el ritmo despiertan las mismas sensaciones a ambos públicos o que el carácter humorístico se muestra a través de las imágenes. En cuanto a la canción doblada, se traduce porque la canta un personaje y la letra representa una carga humorística que no debe perderse. Observamos que se ha mantenido la rima, el sentido global y la isocronía mediante dos modulaciones, una transposición, una ampliación y la creación de dos rimas inexistentes en el texto original. También se refleja el lenguaje infantil. En cuanto a los cuentos, lo más importante es destacar que su traducción se ve condicionada por los dibujos y el texto que aparece en primer plano. El objetivo es conseguir la rima sin que afecte al sentido genérico del original. Para ello, se han empleado diferentes técnicas de traducción: una traducción literal, tres traducciones sintéticas, siete ampliaciones, siete modulaciones, nueve transposiciones y cuatro compensaciones. De esta forma se mantiene la rima, el sentido y la longitud de las frases (isocronía) y se respetan las limitaciones visuales y los movimientos de las marionetas que se usan para contarlos.

5. En relación con el empleo de otras lenguas, en la versión original observamos un fragmento en español. Una posible solución hubiera sido subtitarlo, pero al tratarse de una película destinada al público infantil, dicha opción se ha descartado. Otra opción hubiera sido emplear una lengua diferente al texto original y al texto meta, como el portugués o el italiano, pero también se ha rechazado debido a una restricción visual: un diccionario de español. Por tanto, se ha optado por traducirlo todo a español y jugar con dos palabras de la lengua meta que cumplen con la función del texto original y respetan la limitación visual y el tono humorístico de la escena.

6. Respecto al tratamiento de los acentos, en el cine de animación se suele eliminar todo toque de exotismo y se reemplaza por un español estándar. No obstante, el acento es una característica propia del personaje que transmite una gran cantidad de información sobre su procedencia o clase social. En la película en versión original el protagonista tiene un acento extranjero y en la versión española se ha optado por la nivelación, es decir, se ha doblado en la lengua meta sin ningún acento distintivo. Asimismo, el acento extranjero inexistente en la versión doblada se ha visto compensado por una muy buena interpretación de este personaje.

7. En relación con el descenso del registro observamos que en la versión doblada se usan muchos más coloquialismos que en la versión original. Esta situación se debe a que no solo se conservan aquellos de registro informal en ambos textos, sino que también se convierten en informales muchos de los términos que en versión original se encuentran en estilo neutro. Al tratarse de un diálogo coloquial lo importante es buscar el equilibrio entre la sincronía labial, la naturalidad y la fidelidad al original. Por tanto, podemos establecer que este descenso del registro establece guiños con los espectadores y les atrae al sentirse identificados con su realidad social. De la misma manera, muchos constituyen elementos de humor en la cultura meta.

Para concluir, queremos señalar que las ideas que hemos expuesto en el presente trabajo pretenden dar a conocer de primera mano las diferentes decisiones que se toman en el proceso de traducción de un producto audiovisual, en concreto, en las películas de animación. No obstante, somos conscientes de la amplitud que abarca este campo y pretendemos que nuestras reflexiones puedan completarse con investigaciones futuras a través de un análisis más profundo de las problemáticas tratadas, así como de nuevos focos de dificultad.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.
- Agost, R. (2000). Traducción y diversidad de lenguas. En: L. Lorenzo y A. M. Pereira (eds.). *Traducción Subordinada (I). El Doblaje. (Inglés-español/galego)*. (pp. 49-67). Vigo: Servicio de Publicacións Universidade de Vigo
- Ávila, A. (1997). *El doblaje*. Madrid: Cátedra.
- Bernal, M. A. (2002). *La traducción audiovisual*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Bravo, J. M. (2003). La investigación en traducción audiovisual en España: los textos cinematográficos. En: M. A. García y E. Ortega, (eds.). *Panorama actual de a investigación en Traducción e Interpretación*. (pp. 235-252). Granada: Atrio.
- Brehm, J. (2005). Entre la espada y la pantalla. Restricciones y grados de dificultad en la traducción de juegos de palabras para el doblaje. En: P. Zabalbeascoa; L. Santamaría y F. Chaume (eds.). *La traducción audiovisual: investigación, enseñanza y profesión*. (pp. 189-200). Granada: Comares.
- Castro, X. (2001). El traductor de películas. En: M. Duro (coord.). *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. (pp. 267-298). Madrid: Ediciones Cátedra.
- Castro, X. (2002). Características del traductor audiovisual. En: J. M. Bravo (ed.). *Nuevas perspectivas de los estudios de traducción*. (pp. 175-186). Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Chaume, F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Chaves, M. J. (2000). *La traducción cinematográfica: El doblaje*. Huelva: Universidad de Huelva.
- Coffin, P. y Renaud, C. (2010). *Despicable me* [película]. Estados Unidos: Illumination Entertainment.
- Del Águila, M. E. y Roderó, E. (2005). *El proceso de doblaje take a take*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- Díaz, J. (2001). *La traducción audiovisual: el subtulado*. Salamanca: Ediciones Almar
- Eldoblaje.com. (2010). *Gru, mi villano favorito*. Recuperado el 7 de julio de 2015, de: <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=19839>.

Fuentes, A. (2010). *La recepción del humor audiovisual traducido: estudio comparativo de fragmentos de las versiones doblada y subtitulada al español de la película Duck Soup, de los Hermanos Marx*. Tesis doctoral inédita: Universidad de Granada. Recuperado el 20 de mayo de 2015, de: <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/32330/1/TesisFuentesLuqueA.pdf>.

Hernández, A. I. (2005). El cine de animación: un caso especial de traducción audiovisual. En: R. Merino; J. M. Santamaría y E. Pajares (eds.). *Trasvases culturales: literatura, cine, traducción 4*. (pp. 211-223). Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

Hernández, A. I. (2008). *La traducción audiovisual en el cine de animación: Análisis de la traducción de la oralidad por medio de los marcadores del discurso conversacionales*. Tesis doctoral no publicada: Universidad de Valladolid.

Izard, N. (1992). *La traducció cinematogràfica*. Barcelona: Generalitat de Catalunya.

Lorenzo, L. (2000). Características diferenciales de la traducción audiovisual (I). El papel del traductor para el doblaje. En: L. Lorenzo y A. M. Pereira (eds.). *Traducción Subordinada (I). El Doblaje. (Inglés-español/galego)*. (pp. 17-27). Vigo: Servicio de Publicacions Universidade de Vigo.

Martínez, A. (2012). Estrategias traductoras frente a los juegos de palabras: el doblaje de los hermanos Marx en España. En: M. A. Candel y E. Ortega (coords.), *Interculturalidad y traducción en cine, televisión y teatro*. (pp. 9-36). Valencia: Tirant Humanidades.

Mayoral, R. (2001). Campos de estudio y trabajo en traducción audiovisual. En: M. Duro (coord.). *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. (pp. 19-45). Madrid: Ediciones Cátedra.

Rodríguez, M. (2001). Subtitulado y doblaje como procesos de domesticación cultural. En: M. Duro (coord.). *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. (pp. 103-119). Madrid: Ediciones Cátedra.

Templer, S. (1995). Traducción para el doblaje. Transposición del lenguaje hablado (casi una catarsis). En: P. Fernández y J. M. Bravo. (eds.). *Perspectivas de la traducción inglés-español*. (pp. 153-165). Valladolid: Universidad de Valladolid.

Vázquez, G. (1977). *Introducción a la traductología*. Washington: Georgetown University Press.

Venuti, L. (1995) *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. Londres: Routledge.

Yébenes, P. (2002). *El cine de animación en España*. Barcelona: Ariel.

Zabalbeascoa, P. (2001). La traducción del humor en textos audiovisuales. En: M. Duro (coord.). *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. (pp. 251-263). Madrid: Ediciones Cátedra.

Zaro, J. J. (2001). Conceptos traductológicos para el análisis del doblaje y la subtitulación. En: M. Duro (coord.). *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. (pp. 47-63). Madrid: Ediciones Cátedra.