

Lucía Estévez Costa, Marta Estévez  
Grossi, Laura José Moreno Cidrás,  
Marta Ríos Fernández y  
Noelia Surribas Díaz  
marta.estevez.grossi@gmail.com

Universidade de Vigo  
(Recibido 4 octubre 2010/  
Received 4th October 2010)  
(Aceptado 1 mayo 2011/  
Accepted 1st May 2011)

# Comentario traductológico del doblaje de *Hércules* (1997)

*TRANSLATION STRATEGIES USED IN  
DUBBING HERCULES (1997) INTO SPANISH:  
A CASE STUDY*

## Resumen

El objetivo de este trabajo es recopilar las técnicas traductológicas más usuales que se utilizan a la hora de enfrentarse a las características y dificultades propias de la traducción para el doblaje. Para ello, hemos analizado la traducción al español de España de la película de Disney, *Hércules* (1997), comparándola con su original en inglés. Con este propósito, nos hemos guiado por algunos autores de referencia, como Martínez (2008), Chaume (2004) o Agost (1999). Así, nuestro análisis se compone de un breve marco teórico, seguido de una exposición de los principales problemas de traducción audiovisual y las estrategias tomadas por la traductora para cada uno de ellos a través de algunos ejemplos comentados.

**Palabras clave:** Hércules, traducción, doblaje, análisis.

## Abstract

This paper aims to serve as a compilation of the most commonly used translation strategies in dubbing, which presents particular characteristics and difficulties. For this purpose, we have analysed the translation of the Disney film *Hercules* (1997) into Spanish from Spain, comparing it with the original English version. Bearing this in mind, we have based our article on the theoretical frame provided by some reference authors, such as Martínez (2008), Chaume (2004) or Agost (1999). Thus, our analysis comprises a brief presentation of the above mentioned theoretical frame, an enumeration of the main audiovisual translation problems and the strategies chosen by the translator in each case illustrated by some explained examples.

**Key words:** Hercules, translation, dubbing, analysis.

## 1. Introducción

*Hércules* se estrenó en EE. UU. en el año 1997. A pesar de que no obtuvo el mismo éxito que otras películas de Disney de la década de los 90, sí recibió buenas críticas y generó unos ingresos de 99 millones de dólares en los EE. UU. y de algo más de 250 millones de dólares a nivel mundial. Su traducción al español de España corrió a cargo de la traductora Sally Templer, que cuenta con una amplia lista de películas traducidas, entre ellas *Garfield: la película*, *La milla verde* o *Shrek*.

Como su propio nombre induce a pensar, *Hércules* es una comedia épica basada en el mito griego de Hércules, aunque con algunas modificaciones. En esta versión cinematográfica, Hércules nace siendo un dios inmortal. Sin embargo, su futuro se ve truncado cuando Hades, dios del Inframundo,

intenta hacerlo mortal para después asesinarlo. Por desgracia para Hades, este plan falla parcialmente y Hércules, a pesar de perder su inmortalidad, conserva su fuerza divina. Toda la trama se basa en el intento de recuperar su inmortalidad y volver al lugar de donde pertenece, el Olimpo; para ello, debe demostrar que es un héroe verdadero.

Con este trabajo pretendemos identificar, analizar y comentar los problemas y estrategias más usuales en la traducción para el doblaje de los documentos audiovisuales en la combinación inglés español. Decidimos escoger una película del género infantil y juvenil puesto que, además de dificultades generales de traducción para doblaje presenta peculiaridades propias del género, que condicionarán las decisiones acerca de la traducción.

Hemos dividido este trabajo en los siguientes apartados: referentes culturales, equivalencia funcional, humor, caracterización de personajes, presencia de varias lenguas, oralidad prefabricada, problemas del canal musical y visual, intervencionismo. Finalmente, realizamos un breve repaso de los errores y aciertos más destacables desde nuestro punto de vista.

## 2. Referentes culturales

Los referentes culturales o "culturemas", según los teóricos funcionalistas como Vermeer y Nord, son fenómenos sociales de una cultura X que son considerados relevantes por los miembros de esta cultura y que, cuando se comparan con fenómenos sociales correspondientes en la cultura Y, se encuentra que son específicos de la Cultura X, (Nord, 1997: 34). Así pues, estos referentes culturales pueden estar más o menos explícitos en el texto y son de diversa naturaleza: relacionados con el entorno físico, historia, realidad político-económica, valores y creencias, normas de comportamiento, gestos, etc. De este modo, el traductor deberá contar con un amplio bagaje cultural para ser capaz de reconocer y comprender estos referentes culturales y decidir qué procedimiento o estrategia emplear: conservarlos, intentar traducirlos de una manera más o menos literal o adaptarlos por completo.

En la película en cuestión, algunos de estos referentes culturales son compartidos en la cultura origen (CO) y la cultura meta (CM), puesto que se trata de la tradición mitológica griega; por ejemplo, para la traducción de los nombres propios se recurre a la existente. Sin embargo, muchos otros no se comparten, ya que se trata de inequivalencias sociales y culturales entre la CO y la CM que, como bien señala Díaz Cintas (2003: 247), representan uno de los obstáculos más difíciles de superar en la práctica traductológica.

### 2.1 Referentes culturales compartidos en la CO y CM

[Hércules y Fil están a punto de llegar a Tebas, una ciudad muy grande].

V.O.: Phil: One town. A million troubles. The one and only Thebes. The big olive itself. If you can make it there, you can make it anywhere.

V.D.: Fil: Una ciudad. Un millón de problemas. Tebas, la única. La mismísima gran aceituna. Si triunfas allí, triunfarás en cualquier parte.

En esta intervención se hace un guiño a la expresión *The Big Apple* ("La Gran Manzana"), usada para referirse a Nueva York. Una vez más, se usan expresiones y referentes adaptados al contexto griego. La traducción de la traductora nos parece muy acertada porque sigue la misma línea que el original.

### 2.2 Referentes culturales no compartidos en la CO y CM

[Hércules acaba de vencer al Guardián del Río, quien minutos antes estaba molestando a Megara].

V.O.: Phil: Rein it in, rookie. You can get away with mistakes like those in the minor decathlons, but this is the big leagues!

V.D.: Fil: Tranqui novato. Puedes cometer errores así en los decatlones menores, ¡pero esto es la Primera División!

En los EE. UU., *the big leagues* hace referencia a un grupo de equipos dentro de un deporte profesional, especialmente béisbol, que compiten para conseguir el premio más alto. En España el deporte más popular por excelencia es el fútbol y la máxima categoría de la Liga española de fútbol es La Primera División de España. Creemos que la estrategia domesticadora de la traductora ha sido acertada, pues La Primera División es un perfecto equivalente funcional de *big leagues*.

[Hércules llega al acantilado donde hay unos niños (Pena y Pánico disfrazados) atrapados bajo unas rocas].

V.O.: Panic: We're suffocating! Somebody call IX-I-I!

V.D.: Pánico: ¡Nos estamos asfixiando! ¡Que alguien llame al I-X-I!

En EE. UU. el número de teléfono para emergencias es el 9-1-1, escrito IX-I-I en números romanos. Esto le aporta humor a la escena, pues la antigüedad de la numeración romana contrasta con el hecho de que en aquella época aun no había teléfonos. En España el número de teléfono para emergencias es el 1-1-2, escrito en números romanos I-X-II. No sabemos por qué la traductora ha decidido dejarlo en tan solo I-X-I, quizás le sonase demasiado repetitivo a nivel oral decir "I-I" seguido.

[Hay dos niños atrapados en un acantilado, Megara pide auxilio a Hércules y todo el mundo sale corriendo hacia el lugar del accidente. Mientras tanto Fil corre detrás de ellos, pero se queda atrás].

V.O.: Phil: I'm right behind ya, kid! Whoo! I am way behind ya, kid. I got a fur wedgie.

V.O.: Fil: (corriendo): Te voy siguiendo, ¡chico! ¡Whoo! Estoy muy lejos, chico. Tengo el trasero lleno de pelusa.

El término *wedgie* en inglés presenta una dificultad traductológica, pues no tenemos tal concepto en la realidad española. Se trata de un término informal que denomina la acción de apretarse a uno entre las nalgas la ropa interior (generalmente los calzones), esto puede verse producido de forma casual o puede ser intencionado, por ejemplo cuando vemos en la películas estadounidenses que a uno le tiran del calzoncillo hacia arriba.

Como en nuestra realidad no tenemos esa idea, la elección de la traductora nos parece acertada, pues al fin y al cabo, conserva el fin humorístico. No sería correcto intentar traducirlo guiándonos por el significado del verbo *to wedge*, que significa "apretar", pues llegaríamos a algo como "apretón", término que designa algo muy diferente en español. Tampoco sería adecuado hacer uso del término "calzón chino", expresión que comparte el mismo significado que *wedge* en español de México, pero que es completamente desconocida en el español de España.

[Hércules y Fil están a punto de llegar a Tebas, una ciudad muy grande].

V.O.: Phil: One town. A million troubles. The one and only Thebes. The big olive itself. If you can make it there, you can make it anywhere.

V.D.: Fil: Una ciudad. Un millón de problemas. Tebas, la única. La mismísima gran aceituna. Si triunfas allí, triunfarás en cualquier parte.

En esta intervención se hace un guiño a la expresión *The Big Apple* ("La Gran Manzana"), usada para

referirse a Nueva York. Una vez más, se usan expresiones y referentes adaptados al contexto griego. La traducción de la traductora nos parece muy acertada porque sigue la misma línea que el original.

[Tras el ataque de las chicas enloquecidas, Fil y Hércules traman un plan de escape para que Hércules pueda huir].

V.O.: Phil: There he goes! On the veranda!

V.D.: Fil: ¡Allí está, en la terraza!

En este caso con la traducción se cambia o distorsiona el lugar donde supuestamente se iba a esconder Hércules ya que "veranda" sería literalmente "veranda" o sino "galería" y no "terraza". Además, en este caso funcionaría mejor "veranda" puesto que el personaje de Fil se encuentra en frente de la cámara y se puede apreciar que pronuncia claramente una bilabial /b/ y no una oclusiva /t/.

[Una vez que ya han desaparecido por completo las chicas enloquecidas, se ve que Megara entró con ellas para hablar con Hércules].

V.O.: Hercules: I am no hero...

Megara: Sure you are. Everybody in Greece thinks you're the greatest thing since they put the pocket in pita.

V.D.: Hércules: Ya no soy un héroe...

Megara: Claro que sí. Todo el mundo en Grecia cree que eres el mejor hallazgo desde el paté de aceitunas.

Cuando Megara dice *pocket in pita* está haciendo referencia a ese típico "bocadillo" con influencia árabe que incluye carne, verduras y salsas. Puede ser que la traductora de la película decidiera cambiarlo por "paté de aceitunas" porque consideró que el pan de pita y, por lo tanto, las pitas no eran muy conocidas en España cuando se estrenó esta película en el año 1997. Ahora, sin embargo, es muy posible que se entendiera esa comparación sin necesidad de cambiar por otro producto.

No obstante, la opción que escogieron, aunque sí que mantiene relación con la historia puesto que tanto el pan de pita como las aceitunas se conocen y son muy comunes en Grecia, no es muy acertada puesto que el paté de aceitunas es bastante desconocido en España, incluso se podría decir que más desconocido que el pan de pita. Por lo tanto, se tendría que buscar otro producto de Grecia pero que también sea conocido en España y que a la vez encaje en la historia, quizá el yogur griego.

[Después de hacer novillos todo el día, Hércules y Megara pasean por el jardín. Megara intenta sonsacarle cuáles son sus debilidades].

V.O.: Hercules: No. I'm I'm afraid I'm, uh, fit as a fiddle.

V.D.: Hércules: No, me... me temo que estoy más sano... que una manzana.

En cuanto a la expresión inglesa *fit as a fiddle* se utiliza para referirse a alguien que está rebosante de salud por lo que traducirlo por "más sano que una manzana" está muy bien, ya que así no se pierde gracia, aunque también se podría decir "estoy como un roble".

### 3. Equivalencia funcional

Entendemos por equivalencia funcional un tipo especial de adecuación que se produce cuando la función comunicativa del texto origen se mantiene constante en el texto meta (Reiss y Vermeer, 1996: 125). De este modo, el único objetivo de esta técnica es elegir el contenido frente a la forma,

el sentido frente al estilo, la equivalencia frente a la identidad (Nida, 1986: 32) y nunca dejarse llevar por una equivalencia estrictamente lingüística que podría originar problemas de comprensión en la cultura meta<sup>1</sup>.

En esta película existen diversos ejemplos de equivalencia funcional muy similares entre sí que no hemos considerado oportuno reflejar en este trabajo porque resultaría muy redundante; en cualquier caso, a continuación se aportan algunos ejemplos de equivalencia funcional.

[Tras hacer novillos con Megara pasean los dos por el jardín y ella hace que se cae].

V.O.: Megara: Sorry. Weak ankles.

Hércules: Oh yea? Well, maybe you better sit down for a while.

Megara: So, uh, do you have any problems with things like.. this?

Hércules: Uh...

Megara: Weak ankles, I mean.

Hércules: Oh. Uh, no. Not really.

Megara: No weaknesses whatsoever? No trick knee?

Hércules: Uh-

Megara: Ruptured... disks?

V.D.: Megara: Lo siento, tobillos flojos.

Hércules: ¡Oh! Ya. Tal vez sea mejor que te sientes un rato.

Megara: ¿Y tú? ¿Tú tienes algún problema con estas cosas?

Hércules: Eeeh...

Megara: Digo, con los tobillos flojos.

Hércules: Oh. No, lo cierto es que no.

Megara: ¿Ninguna debilidad en absoluto? ¿Ni huesos dislocados?

Hércules: Eh.

Megara: ¿Ni meniscos gastados?

Quizá la opción de "tobillos flojos" no sea muy acertada, pero en la escena encaja bien porque con una opción más larga sería difícil conseguir la sincronía fonética o, incluso, la isocronía; además, cambiar la parte del cuerpo tampoco es posible porque Megara le ensaña el pie a Hércules.

En cambio cuando el original dice *trick knee* y se traduce por "huesos dislocados" sería aceptable pero realmente a lo que se está haciendo referencia es a la ruptura de menisco que es como tradujeron la segunda frase *ruptured disks* cuando aquí realmente sería hernia de disco. No tiene mayor importancia puesto que lo único que interesa saber es que Hércules no ha sufrido ningún tipo de ruptura o daño, es decir que no tiene debilidades. Sin embargo sí que hay que destacar que en la última opción de la traducción "meniscos gastados" no consigue una buena sincronía labial del personaje y se debería buscar algo que se adecuara mejor puesto que se ve claramente como Megara pronuncia *disks*.

1 Es ilustrativo el caso del lenguaje soez presente en muchos documentos audiovisuales de actualidad. Anjana Martínez hace un estudio de la traducción del argot en *South Park*: MARTÍNEZ, A. 2004. "La traducción del argot en *South Park*", en RUZICKA, V., C. VÁZQUEZ y L. LORENZO (eds.). *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*. Vigo: Asociación Nacional de Investigación de Literatura Infantil y Juvenil. 127-149.

[Tras despedirse de Megara, Hércules se sube a Pegaso con Fil, pero Fil se cae del caballo al chocar con una rama y se despierta después de un rato al quedarse semiinconsciente].

V.O.: Phil: That kid's gonna be doin' laps for a month.

V.D.: Fil: Ese chico va a hacer flexiones durante un mes.

La frase *doing laps* se refiere a dar vueltas corriendo principalmente en la pista de atletismo o hacer largos en la piscina. Por lo tanto, no es una traducción correcta de la frase pero que sí es adecuada y encaja dentro del contexto puesto que "hacer flexiones" es más conocido en nuestra cultura como un posible castigo que dar vueltas en una pista. Además esta opción quedaría excesivamente larga y no "entraría en boca" del personaje.

#### 4. El humor

El humor es sin lugar a dudas uno de los aspectos más complicados de la traducción, cualquiera que sea su modalidad, "ya que implica un esfuerzo imaginativo y una creatividad especial, así como una competencia lingüística muy extensa" (Agost, 1999: 108). Para profundizar en él, tomaremos como referencia el estudio llevado a cabo por Juan José Martínez Sierra en su libro *Humor y traducción: los Simpson cruzan la frontera*<sup>2</sup>. Como Martínez bien explica (2008: 15), el humor es un concepto complejo que depende de la vinculación del individuo con el ámbito cultural que lo rodea. Así (Martínez, 2008: 94, 95), el proceso de socialización o *enculturización* al que estamos sometidos desde el momento en que nacemos condicionará nuestra concepción del humor, de ahí que cada sociedad e incluso distintas generaciones de una misma conceptualicen el humor de manera diferente. Sin embargo, la presencia de los canales visual y acústico –que a priori podrían parecer más un obstáculo que una ventaja– sumados a la cada vez mayor familiaridad con la cultura de origen –la estadounidense–, hacen que el abismo humorístico disminuya, facilitando así en cierta medida la labor traductora.

A pesar de todo, sigue existiendo polémica en torno a la traducibilidad o intraducibilidad de un texto o fragmento humorístico. Al igual que Martínez (2008: 125), no vamos a entrar en discusión, simplemente resaltaremos que el texto que nos atañe es buena prueba de que se traduce, y mucho. Si bien es cierto que al pasar por el proceso de traducción a veces el efecto humorístico es susceptible de perderse, en otras ocasiones también puede llegar a incrementarse. Como explica Zabalbeascoa en la obra de Díaz Cintas (2003: 254), "el traductor tendrá que establecer una escala de prioridades que subyacerá al proceso traductor y, dependiendo de esa jerarquía de prioridades, se mantendrá lo más fiel posible a la codificación lingüística del original, en detrimento, quizá, del impacto humorístico o, por el contrario, se distanciará de la formulación lingüística en la búsqueda de una solución humorística capaz de conseguir que la audiencia meta se ría".

A continuación analizaremos las estrategias tomadas por la traductora en algunos casos concretos para demostrar cómo, en la mayoría de las ocasiones, el humor se puede conservar, adaptar e incluso mejorar. Para este análisis utilizaremos la clasificación de los elementos humorísticos de

2 Léase también FUENTES LUQUE, A. 2005. "La recepción de la traducción audiovisual: humor y cultura". En CHAUME, F., SANTAMARÍA, L. y ZABALBEASCOA, P. (eds.) *La Traducción Audiovisual: Investigación, Enseñanza y Profesión*. Granada: Comares. 139-151.

Martínez (2008: 153) propuesta a partir de la clasificación de Zabalbeascoa (1996 a: 251-255 en Martínez, 2008: 139). De este modo, podemos discernir dos tipos de chistes: chistes simples (formados por elementos no marcados, elementos sobre la comunidad e instituciones, elementos de sentido del humor de la comunidad, elementos lingüísticos, elementos visuales, elementos sonoros o elementos gráficos) y chistes compuestos (formados por dos o más tipos de elementos).

#### 4.1 Chistes formados por elementos no marcados

También denominados "chistes internacionales o binacionales" por Zabalbeascoa, son aquellos que se basan en elementos que no son exclusivos de una cultura o comunidad concreta sino que las dos culturas (origen y meta) los comparten y por lo tanto no es necesario alterarlos a la hora de traducirlos.

[Una vez que ya han desaparecido por completo las chicas enloquecidas, se ve que Megara entró con ellas para hablar con Hércules].

V.O.: Megara: It's all right. The sea of raging hormones has ebbed.

V.D.: Megara: Tranquilo. El mar de hormonas rugientes ha menguado.

Vemos que en este ejemplo se juega con la asociación de las hormonas a un estado marítimo, figura que funciona perfectamente en la cultura española y que por lo tanto puede mantenerse sin problemas. Sin embargo, la frase "el mar de hormonas rugientes ha menguado" constituye una traducción literal en la que se pueden destacar dos apreciaciones: la primera, el cambio de matiz o incluso mala traducción de *raging* por "rugiente" cuando sería más bien "furioso" referido a personas o "embravecido" referido al mar; opción esta última que encajaría a la perfección en este contexto. En cuanto a la segunda apreciación, hay que comentar que el mar no mengua puesto que la colocación correcta sería con luna; es la luna la que mengua y no el mar. En todo caso, se podría decir que las mareas menguan, aunque se expresaría mejor con el verbo "bajar". Por lo tanto, esta frase se podría haber traducido como: "Tranquilo, ya ha bajado la marea de hormonas embravecidas", conservando el mismo chiste del original y adaptando simplemente la frase a las convenciones/colocaciones lingüísticas del español.

#### 4.2 Chistes formados por elementos sobre la comunidad e instituciones

Denominados por Zabalbeascoa "chistes de cultura e instituciones nacionales". Son aquellos que se basan en elementos propios de la cultura o comunidad de origen y que en muchos casos requerirán una adaptación.

[Megara le cuenta a Hades que la razón por la que no pudo convencer al Guardián del Río fue que Hércules se metió en el camino].

V.O.: Megara: Hercules. He comes on with this big, innocent farm boy routine but I could see through that in a peloponnesian minute.

V.D.: Megara: Hércules. Venía de granjero inocente y grandote pero lo calé en menos que canta una musa.

La expresión acuñada en la LO es en realidad *in a New York minute*, muy conocida y que refiere

al frenético ritmo de vida de la población neoyorquina. Esta expresión se utiliza en este caso contextualizada en la Grecia Antigua, de ahí el adjetivo *peloponnesian*. Se crea así un chiste en la CO mediante la alteración de una expresión que caracteriza un rasgo propio de esta cultura pero que, sin embargo, se ve aplicado a otra distinta, más antigua e incluso extinta. Evidentemente, la estrategia seguida no podía ser otra que la adaptación, ya que, aunque no es difícil intuir su trasfondo, tal expresión nos resulta ajena. Por este motivo, nos parece muy acertada la decisión de utilizar la conocida "en menos que canta un gallo", adaptándola no solo al contexto griego sino al de la trama de la película en cuestión, en la que las musas cantan todo el tiempo.

#### 4.3 Chistes formados por elementos de sentido del humor de la comunidad

También "chistes de sentido del humor nacional" según Zabalbeascoa; son aquellos propios de una cultura en los que se hace referencia a elementos propios tradicionales o que resultan polémicos.

[Los titanes llegan al Olimpo y Litos abre las puertas tirándoles una piedra gigante].

V.O.: Hades: Oh, chihuahua.

V.D.: Hades: Qué pedrada.

En este caso, vemos que el humor reside en el uso de la expresión mexicana *chihuahua*, muy consolidada en Estados Unidos para indicar rasgos dialectales y a menudo usada como eufemismo. Creemos que la opción de traducción escogida para el doblaje es probablemente una consecuencia de la falta de uso de esta expresión en España y de la necesidad de "meter en boca". A pesar de la evidente pérdida humorística al eliminar la referencia racial, consideramos que la opción final es una buena opción, ya que va acorde con la imagen (se ve que ha sido una piedra lo que ha abierto las puertas) y porque, en cierto modo gracias a la entonación a la entonación del actor de doblaje, mantiene el eufemismo original y con ello la comicidad de la escena.

#### 4.4 Chistes formados por elementos lingüísticos

Aquellos en los que el humor reside en las particularidades de la lengua, como la polisemia, la homofonía, etc., y que habitualmente identificamos como "juegos de palabras". Al ser dichos rasgos diferentes en cada lengua, a menudo los juegos de palabras presentan retos traductológicos que ponen a prueba la creatividad e ingenio de los traductores.

[Hércules quiere jugar al *freesbee* con un grupo de chicos pero estos lo rechazan porque es diferente].

V.O.: Boy 1: What a geek!

Boy 2: Destructo-boy!

Boy 3: Maybe we should call him "Jerkules".

V.D.: Chico 1: Qué chico raro.

Chico 2: ¡Destructo-chico!

Chico 3: Quizá debíamos llamarle "Tóntules".

En este ejemplo podemos apreciar la habitual facilidad del idioma inglés para crear neologismos: tenemos, por un parte, *Destructo-boy* y, por otra, *Jerkules*. La diferencia principal entre uno y otro es que el primero es un apelativo en cierto modo acuñado y el segundo no. En el caso de *Destructo-*

boy, podríamos más bien hablar de un referente cultural, ya que redirige al cómic *Destructo Boy! and Spillerella: We Are Who We Are!* creado por Howard Shapiro y que trata el tema del *bulling* (del inglés *bullying*) o violencia en las aulas. Sin embargo, nos parece también interesante tratarlo como un mero giro lingüístico. Para este término, la traductora optó por utilizar el mismo proceso de creación léxica, dando lugar en español a "Destructo-chico", una opción totalmente válida. Si bien se pierde la referencia intertextual (como no podía ser de otra manera), algo que quizás podría ser interesante adaptar por el hecho de que Hércules está sufriendo el mencionado *bulling*, si se mantiene la burla hacia el personaje, quien por su condición de semi-dios cuenta con una fuerza sobrehumana que dificulta su interacción con el resto de la gente. En cuanto al término *Jerkules*, resultante de la unión de *jerk*, que significa "imbécil, gilipollas" y Hércules, tenemos en español "Tóntules". Observamos que nuevo se ha reproducido acertadamente la estrategia de creación léxica, quizás suavizando un poco el resultado pero, en todo caso, manteniendo un juego de palabras que funciona perfectamente en español.

[Filoctetes le cuenta a Hércules cómo fracasaron todos los aspirantes a héroes a los que entrenó].

V.O.: Phil: But that furshlugginer heel of his! He barely gets nicked there once and - kaboom!

V.D.: Fil: ¡Pero ese trastolímpico talón suyo! apenas un toquecito y... ¡catapún!

En el original aparece la palabra "furshlugginer", término acuñado por los escritores de la revista *MAD* a mediados del siglo XX probablemente proveniente del yidis que significa literalmente "basura destrozada" y que se utiliza en inglés como adjetivo peyorativo. Para la traducción de este elemento, la traductora optó por crear un neologismo *ad hoc* que contuviera algún elemento de la cultura griega, léase "trastolímpico". Nos parece una opción buena y muy creativa, ya que la referencia al lenguaje utilizado por una revista es, en este caso, irrelevante; además cumple a la perfección con el objetivo humorístico del uso de la palabra original.

#### 4.5 Chistes formados por elementos visuales

Todos aquellos que tienen su base en la imagen. Como apunta Chaume (en Lorenzo y Pereira, 2000: 69 y 70), los textos audiovisuales como el que nos atañe pertenecen a un género en el que "la información no verbal juega un papel sumamente relevante", motivo por el que es primordial "entender el texto como un todo"; esto es, "analizar la información transmitida por ambos canales de comunicación, [...] evaluar la influencia de la narración visual sobre la narración verbal y viceversa". Esto es especialmente importante cuando se trata del humor, ya que si bien en muchos casos nos veremos condicionados por la imagen a la hora de reformular chistes en LM, también en muchos otros será la propia imagen la que nos dé la clave para un humor efectivo y natural.

[Hércules acaba de rescatar a Megara del río de la muerte y convertirse en dios por su heroica hazaña. Al salir Hades le pide que interceda por él ante Zeus y Hércules le pega un puñetazo que lo manda al río de la muerte].

V.O.: Hades: Taxi! I don't feel so good. I feel a little...

V.D.: Hades: ¡Taxi! No me encuentro muy bien. ¿Quién ha tirado de la cadena?

Podemos ver que la última parte de la intervención de Hades en español se distancia bastante del original. En este caso, la traductora, consciente de la importancia del canal visual, sobre todo al ser

una película infantil, ha aprovechado la comicidad de la escena y ha explotado al máximo el humor propio del personaje insertando una frase que ironiza aún más el momento. En comparación, la frase original no contaba con una gran carga semántica y, desde luego, ni la mitad de humor; puesto que es una película pensada para niños consideramos que la estrategia adoptada es una muy buena opción.

[Después de liberar a los titanes, Hades les indica hacia dónde dirigirse para enfrentarse a Zeus pero retiene al ciclope para asignarle otra misión].

V.O.: Hades: Hold it, bright eye. I have a special job for you, my optic friend.

V.D.: Hades: Un momento, ojo chispeante. Tengo un trabajito especial para ti, mi óptico amigo.

En este ejemplo, sin embargo, vemos que la traducción reproduce literalmente el guión original. Siguiendo en la línea de cohesionar contenido visual y verbal en favor de un humor efectivo y natural, consideramos que quizás se podría haber buscado una expresión más idiomática que "ojo chispeante" que haga también mención al ojo, que es lo que se busca, aprovechando además que en pantalla ni siquiera se ve la cara del personaje cuando pronuncia esas palabras. Una opción sería por ejemplo: "Un momento, ojo saltón".

## 5. Caracterización de los personajes

En las películas infantiles, como en la mayoría de material audiovisual ficticio, se tiende a atribuir a cada personaje una personalidad propia, a menudo estereotipada, que se refleja en su comportamiento, sus movimientos y la lengua que utiliza. Es esta última, o más bien sus variaciones, las que de nuevo ponen a prueba la pericia del traductor. Como explica Agost (1999: 119), "la variación lingüística es una consecuencia de dos tipos de variedades: en primer lugar, las variedades de uso (campo [temas], modo [oral y visual] y tenor [fomalidad]); en segundo lugar, las variedades de usuario (temporal, geográfica, social, idiolectos [particularidades del habla de cada individuo])". Siguiendo estos matices, toda traducción llevará consigo un proceso de identificación de las variedades de uso y usuario asignadas a cada personaje y su consecuente adaptación.

### 5.1 Caracterización de Hades

El personaje de Hades es sin duda el más prolífico en cuanto a rasgos idiolectales. Se caracteriza especialmente por el uso de apócope, un lenguaje coloquial, la ironía y la sátira, sutilmente aderezados con vocativos cariñosos y diminutivos, así como por continuos juegos de palabras que resaltan las cualidades de sus congéneres.

[Tras la canción que canta Megara en la que declara su amor por Hércules, aparece Hades para hablar con ella].

V.O.: Hades: Hey, what's the buzz, huh, Meg? What is the weak link in the Wonderboy's chain?

Megara: Get yourself another girl. I'm through.

Hades: I'm sorry. Do you mind runnin' that by me again? I must have had a chunk of brimstone wedged in my ear or something.

Megara: Then read my lips! Forget it!

Hades: Meg, Meg, Meg, my sweet deluded little minion. Aren't we forgetting one teensy weensy, but ever so crucial little, tiny detail? I own you.

V.D.: Hades: ¿Qué está pasando, eh, Meg? ¿Qué eslabón flojea en la cadena del Fortachón?  
 Megara: Encárgaselo a otra chica. Yo me retiro.  
 Hades: Ja. Disculpa. Vuelve a ponerme esa cinta. Se me habrá atascado un pedazo de azufre en mi oreja o algo así.  
 Megara: Pues lee mis labios. ¡Olvidalo!  
 Hades: Meg, Meg, Meg, mi dulce y engañada pequeña secuaz. No nos olvidamos de un diminuto, pequeñito, chiquitín, pero muy crucial detalle. ¡Yo soy tu dueño!

La expresión *what's the buzz* significa *the current gossip* y resulta algo informal, por lo tanto la traducción dada en la versión doblada no es muy adecuada ya que se pierde este toque de informalidad que caracteriza a Hades; además se podría haber traducido por otras expresiones que se adecuen más al significado, como por ejemplo: "¿Qué se rumorea, eh Meg?", "¿Cuál es el chisme?", "¿Qué me cuentas?" o incluso más coloquial y por tanto no tan adecuada "¿Qué se cuece?". Sin embargo, a la hora de traducir la frase *do you mind runnin' that by me again*, la traductora acertadamente ha optado por vuelve a ponerme esa cinta, que aporta al diálogo el carácter cómico y socarrón apropiado. Cabe destacar la traducción de *deluded* por "engañada", la cual consideramos un pequeño error puesto que su significado sería "crédulo o ingenuo", que encaja mucho más con la historia y el contexto; así como las traducciones de *in my ear* y *read my lips* por "en mi oreja" y "lee mis labios" respectivamente, ambas tachadas como calcos y que deberían, en su lugar, haberse adaptado como "en la oreja" y "léeme los labios" para ser totalmente correctas, aunque probablemente se hizo así para meter en boca de los personajes. Finalmente, resaltar la traducción de *teensy-weensy tiny detail*, la cual consideramos bastante lograda ya que mantiene bien la gracia, ya sea por la entonación que le da el actor de doblaje o por la retahíla de adjetivos sinónimos en diminutivo.

[Fil se marcha disgustado y enfadado dejando a Hércules solo. Finalmente aparece Hades].

V.O.: Hades: Geez Louise! What got his goat, huh? Baboom. Name is Hades, Lord of the Dead. Hi. How ya doin'?

Hércules: Not now, okay?

Hades: Hey, hey, I only need a few seconds and I'm a fast talker, all right? See, I've got the major deal in the works. A real estate venture, if you will. And Herc, you little devil you, may I call you Herc? You seem to be constantly getting in the way of it.

V.D.: Hades: Cuernos y cascos. Está como una cabra, ¿no? ¡Alejó! Me llamo Hades, señor de los muertos. ¿Cómo te va?

Hércules: Ahora no, ¿quiere?

Hades: Eh, eh. Solo necesito unos segundos y hablo muy deprisa, ¿de acuerdo? Verás, tengo un gran negocio entre manos, o mejor dicho, una inversión arriesgada y Herc, eres un diablillo, ¿puedo llamarte Herc? Según parece no dejas de interponerte en mi camino.

La expresión *geez Louise* se utiliza en los mismos contextos que *Jesus Christ*, solo que es menos "fuerte". Por lo tanto, la traducción está evocando la mítica "rayos y centellas" o "rayos y retruécanos" que tanto se utilizaba en los cómics, por lo que consideramos la solución "cuernos y cascos" graciosa y muy acertada, por hacer referencia a los cuernos y cascos que tiene Fil (un sátiro). Del mismo modo, la expresión *to get one's goat*, literalmente "cogerle a alguien la cabra" que en sentido figurado significa "provocar irritación, enfado o disgusto" causa un efecto cómico al referirse a Fil. La solución en español "está como una cabra" adapta a la perfección la expresión idiomática inglesa y recrea tanto el lenguaje

coloquial como el efecto humorístico sin ningún tipo de pérdidas. No se puede decir lo mismo del *baboom* que se convierte en "alejó", una expresión algo ñoña y ya desfasada. Finalmente, resaltar el "¿como te va?", expresión de nuevo coloquial adecuada, y el hecho de que por regla se mantienen los apócope y diminutivos que Hades tanto prodiga, y que sin duda son su rasgo más diferenciador.

## 5.2 Caracterización de Megara

Estamos ante un personaje que se caracteriza por ser muy elocuente y ocurrente y así se comprueba en el siguiente ejemplo, donde se puede ver que la traductora supo mantener esta caracterización e incluso llegar a mejorarla.

[Hércules y Megara siguen en el jardín y están a punto de darse un beso cuando aparece Fil montado en Pegaso].

V.O.: Phil: All right! Break it up! Break it up! Party's over! I been lookin' all over this town!

Megara: Calm down, mutton man! It was all my fault.

V.D.: Fil: ¡Está bien! ¡Ya basta!, ¡ya basta! Se acabó la fiesta. Te he estado buscando por toda la ciudad.

Megara: Cálmate, pata de cordero. Ha sido todo culpa mía.

En este caso la traducción es mucho más graciosa que el original ya que se perdería humor si se intentara traducir esta frase por algo más similar a la versión inglesa como por ejemplo "hombre cordero"; sin embargo la expresión "pata de cordero" es mucho más gráfica en este contexto y hasta incluso más ofensiva, que es en cierto modo lo que pretende Megara.

## 5.3 Caracterización de Zeus

Zeus se caracteriza por utilizar expresiones que contienen referencias a los elementos meteorológicos, ya que él es el gobernante del cielo.

[Zeus le revela a Hércules la verdad sobre su pasado].

V.O.: Zeus: Hey, you wanted answers, and by thunder, you're old enough to know the truth.

V.D.: Zeus: Querías respuestas, y por todos los truenos, ya tienes edad para saber la verdad.

## 5.4 Caracterización de Cíclope

Se puede observar que, en el caso del cíclope, se ha optado sistemáticamente por elaborar mucho más el discurso en español de como lo estaba en el original, traicionando la caracterización del personaje como "algo tonto", que es lo que nos induce a pensar su forma de expresarse en inglés.

[El cíclope coge a Hércules con una mano].

V.O.: Cíclope: Me bite off head!

V.D.: Cíclope: ¡Te arrancaré la cabeza de un mordisco!

## 5.5 Caracterización de Hermes

A pesar de ser el dios de los literatos y los poetas, Hermes deja un poco que desear a la hora de expresarse: suele optar por un lenguaje desenfadado y coloquial que casa muy bien con la voz dinámica y aguda que le han puesto en español y que asociamos a Woody Allen.

[Tras el beso final entre Hércules y Megara, Hermes da paso a la canción de clausura de las musas].

V.O.: Hermes: Hit it, ladies.

V.D.: Hermes: Canten, señoras.

Observamos que se ha perdido totalmente la caracterización del personaje y se ha preservado la obstinación del español por un lenguaje políticamente correcto que tiene su expresión máxima en el uso de la tercera persona de plural a modo de cortesía. Quizás venga esto motivado por el uso de *ladies* en el original; sin embargo, esta es una palabra muy común y el hecho de que vaya acompañada de la expresión *hit it* hace evidente la informalidad del discurso. Por esto, creemos que bien se podría haber aplicado otra política y haber rematado la escena con una última expresión más fresca y alegre acorde con la situación. Así, proponemos opciones como: "dadle, chicas", "vamos, chicas", "adelante, chicas" o "a cantar, chicas", entre otras opciones.

## 6. Presencia de varias lenguas

Con "presencia de varias lenguas" nos referimos a la situación en que dentro de la misma película, en nuestro caso Hércules, un personaje habla en una lengua diferente a la del video original. Esto puede conllevar problemas para los traductores, en especial cuando el personaje habla en una lengua que coincide con la lengua de llegada.

La presencia de varias lenguas dentro del texto origen ha sido un tema tratado muy en profundidad por Agost (1999: 131.139), puesto que cuando esto ocurre, las soluciones dadas pueden resultar desconcertantes para el espectador y, por lo tanto, este se da cuenta de que hay una pluralidad lingüística que se encubre con la traducción. Según Lorenzo (2000: 23, 24), para evitar que el espectador sea consciente de esto se suelen aportar tres soluciones: se substituye por otra lengua (en el caso del español se suelen utilizar el italiano o el portugués, debido a su proximidad); o bien se utiliza una única lengua de llegada para el doblaje, lo que conlleva una menor caracterización de ese personaje para diferenciarlo del resto; o bien se deja sin traducir alguna de las lenguas del original y, en la mayor parte de las ocasiones, se ayuda a su comprensión mediante subtítulos.

[Hércules lucha por primera vez contra un monstruo real y va ganando. Su entrenador, lo felicita].

V.O.: Phil: Nice work! Excellent!

V.D.: Fil: ¡Buen trabajo! ¡Excellent!

La traductora en este caso optó por hacer uso del francés como equivalente funcional del italiano (que suena igual que el español). Por tanto, nos parece una buena opción, si bien se podría haber conservado el italiano si el actor de doblaje hubiera imitado el acento típico de esta lengua.

## 7. Oralidad prefabricada

Para Chaume (2004: 168-185) el texto audiovisual y su traducción son "un discurso oral prefabricado, pensado, elaborado según unas convenciones determinadas, en una palabra, controlado". Por tanto, un texto audiovisual, y también su traducción, es un discurso elaborado por escrito que a la hora de ser oralizado tiene que parecer espontáneo, convincente y adecuado. Así, según Agost (1999: 122) "cuanto más espontáneo pretenda ser un texto más se acercará al código oral". Entonces, este discurso prefabricado compartirá numerosas características con el discurso oral espontáneo, al que pretende imitar, pero también cuenta con características propias del lenguaje escrito.

Resulta de gran dificultad imitar el discurso de lenguaje oral, puesto que, como bien explica Chaume (2004: 174), "por convención, el traductor no se puede permitir emular el registro coloquial del texto origen en todos los niveles [nivel prosódico, morfológico, sintáctico y léxico-semántico]". Es decir, a la hora de traducir, hay que tener en cuenta una serie de restricciones, como por ejemplo el empleo de la lengua estándar y según Chaume (2004: 174): "una política lingüística muy pro-teccionista, especialmente en el caso del español, en donde no se justifica la prohibición del uso de los recursos mencionados [supresión de consonantes intervocálicas, caída de ciertas vocales átonas, metátesis propias del registro coloquial, vocales epentéticas e iniciales de apoyo], por ser una lengua suficientemente normalizada y normativizada"<sup>3</sup>.

Por lo tanto, cuando se traduzca un discurso de este tipo se pueden emplear estrategias como el empleo de frases más cortas, la yuxtaposición, amplio uso elipsis y deícticos, así como de clichés y alguna redundancia y dubitaciones pero de forma no excesiva. Así, como declara Chaume: "si el traductor ha sabido reflejar el registro coloquial, e incluso vulgar, mediante otros mecanismo, no deberíamos poner objeción alguna a su traducción".

[Hades se inclina sobre la cuna de Hércules para darle su particular chupete cuando este lo agarra por el dedo y casi se lo rompe].

V.O.: Sheesh! uh, powerful little tyke.

V.D.: ¡Caray! Sí que tiene fuerza el enano.

Es una buena opción de traducción ya que *sheesh* es un eufemismo de *Jesus*, al igual que "caray" lo es de "carajo", además de que los dos son ampliamente usados en sus respectivas lenguas.

[Hércules está intentando luchar contra el ciclope, pero está en desventaja sin su fuerza sobrehumana, por lo que el ciclope le está dando una buena paliza].

V.O.: Phil: Come on, kid, come on. Fight back. Come on, you can take this bum. This guy's a pushover, look at him.

V.D.: Fil: Venga, chico. Vamos, pelea. Puedes vencer a ese pasmao. Ese tipo está acabado, mírale.

Merece destacar el uso de una de las estrategias que Chaume mencionaba, la supresión de la consonante intervocálica en "pasmado", dando lugar a "pasmao" y que refleja un realidad muy presente en el nivel oral y el registro característico del personaje.

## 8. Problemas del canal musical: canciones y rimas

En la mayoría de los filmes la banda sonora original se suele mantener en el texto meta. Sólo se sustituye por una versión en la lengua de destino en casos muy concretos, como pueden ser los

---

3 Véase también el apartado número 3 (*Credible dialogues: adapting to a prefabricated oral register*), página 79 del siguiente artículo: CHAUME VARELA, F., 2007. "Quality standards in dubbing: a proposal", en *TradTerm*, revista del Centro Inter-departamental de Tradução e Terminologia FFLCH-USP, número 13. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo. 71-89 y BAÑOS PIÑEIRO, R. 2004-2005. "La oralidad prefabricada en los textos audiovisuales: estudio descriptivo-contrastivo de *Friends* y *Siete vidas*", en *Forum de Recerca*, número 10 (Decenes Jornades de Foment de la Investigació), Universitat Jaume I. En línea: <<http://www.uji.es/bin/publ/edicions/jfi10/trad/6.pdf>>.

dibujos animados, en especial los de la factoría Disney. Así pues, más que de traducción, deberíamos hablar de adaptación, ya que en estos casos la labor de la traductora/el traductor consiste en presentar una traducción borrador, únicamente de la letra, que luego será ajustada y musicará algún un profesional de la canción (Chaume, 2004). Debemos mencionar que las canciones de *Hércules* del TM recogen la mayor parte de las ideas del TO.

Esta misma "técnica" se empleó para la traducción de la rima que exponemos a continuación. Las moiras, cuando hablan, lo hacen en verso rimado y, por consiguiente, también aparecen problemas de traducción, puesto que hay que seguir manteniendo esta forma de hablar de alguna manera. La traductora vuelve a basarse en los conceptos generales del TO y los traslada creando una rima muy acertada.

<p>In 18 years precisely the planets will align ever so nicely. The time to act will be at hand, unleash the Titans, your monstrous band. Then the once-proud Zeus will finally fall and you, Hades, will rule all! A word of caution to this tale, should Hercules fight, you will fail.</p>	<p>Dentro de dieciocho años exactamente los planetas se alinearán muy lindamente. Habrá llegado la hora de actuar y entonces los titanes deberás soltar Entonces el muy orgulloso Zeus caerá y tú, Hades, sobre todos gobernarás. Aconsejo cautela en esta historia, si Hércules lucha, tú no tendrás gloria.</p>
---	---

## 9. Problemas del canal visual

Como ya se ha comentado con anterioridad, una de las mayores problemáticas que presentan los textos audiovisuales es, precisamente, el hecho de que el texto está subordinado a la imagen y la información no verbal que se deriva de ella desempeña un papel importantísimo. Así, con el fin de trasvasar dicha información no verbal a la lengua meta, el traductor puede recurrir a técnicas que acerquen al receptor a la cultura de origen (lo que constituiría una extranjerización: se le permite a nuestro público aprender sobre la otra cultura) o bien a técnicas de creación discursiva que aclaren la información no verbal desconocida (Chaume, en Lorenzo y Pereira, 2000: 76). Esta tarea debe realizarse conservando siempre la cohesión entre imágenes y palabras: precisamente aquí es donde radica una de las más grandes dificultades de la traducción de los textos audiovisuales<sup>4</sup>. A continuación ofrecemos varios ejemplos que ilustran las diferentes técnicas que la traductora empleó cuando la imagen y también los primeros planos condicionaban su elección de traducción.

[Tras destruir Hércules un edificio, un hombre que tiene la cabeza metida en un ánfora lo reprende a este y a su padre].

V.O.: Man: This is the last straw, Amphitryon!

V.D.: Hombre: ¡Esto ya es el cooolmo, Anfitríón!

En el original dice la palabra *straw* cuando consigue zafarse del ánfora en un primer plano, viéndose

4 Para más información acerca de la sincronización en el doblaje consúltese MATAMALA, A., 2010. "Translation for dubbing as dynamic texts. Strategies in film synchronisation". En *Babel, revue internationales de la traduction / international journal of translation*, volumen 56 número 2. Fédération internationale des traducteurs / International Federation of Translators. John Benjamins Publishing Company. 101-118.

claramente como pronuncia una "o" en un golpe de voz. La solución de la traductora es muy acertada, ya que se utiliza una unidad fraseológica equivalente que además contiene el fonema / / en la última sílaba; como antes de pronunciar esta sílaba el hombre tiene la cabeza dentro del ánfora, el actor de doblaje puede alargar la primera sílaba sin problemas.

[Filoctetes no cree que Hércules sea hijo de Zeus].

V.O.: Hercules: It's the truth!

Phil: P-lease!

V.D.: Hércules: ¡Pero es cierto!

Fil: ¡Por-fa!

Consideramos que esta opción de traducción ha sido un acierto por dos razones. En primer lugar, en el video se ve claramente cómo Filoctetes da dos golpes de voz para pronunciar *please*, así que utilizando el acortamiento *por fa* se consigue que la expresión tenga dos sílabas. En segundo lugar, es coherente con la caracterización que se hace del personaje, informal y llena de abreviaciones y diminutivos.

[Filoctetes está entrenando a Hércules, este lanza unos cuchillos y casi le da a Filoctetes].

V.O.: Phil: Rule 96: Aim!

V.D.: Fil: Regla 96: jeh!

En este caso queremos pensar que la traductora se ha visto completamente supeditada a la imagen y no que haya sido un error de traducción al confundir el sustantivo o verbo con una interjección. La palabra *aim* es monosílaba, no así su traducción literal al castellano "puntería" o "apuntar". Podría haberse utilizado la estrategia de aprovechar que Filoctetes está fuera de pantalla para que empiece entonces a hablar y dejar la última sílaba para cuando se haga el cambio de plano:

"Fil: Regla 96: ¡punterí-a!"

"Fil: Regla 96: ¡apun-ta!"

[Hades está furioso porque sus planes no están saliendo como él quiere, por eso se desahoga rompiendo vasijas].

V.O.: Hades: Pull!

V.D.: Hades: ¡Plato!

Aquí Hades está jugando a una especie de "tiro al plato" con vasijas griegas. Probablemente la traductora ha pensado en este juego y por eso ha traducido *Pull!* por "¡Plato!". Creemos que se sobreentiende que está jugando al susodicho juego, pero, como se ven vasijas, la traducción debería ser fiel a la imagen. Proponemos: "Hades: ¡Vasija!"

## 10. Intervencionismo

Podemos definir los intervencionismos como una manipulación de la traductora o traductor sobre el texto por diferentes motivos, ya sean políticos, morales, para buscar la aceptabilidad entre el público, para conseguir compensaciones humorísticas, etc.

Los intervencionismos en la traducción audiovisual tienen un efecto mayor que en cualquier otra modalidad de traducción, puesto que, debido a que forman parte de los medios de comunicación de masas, tienen una difusión mucho mayor. Esta situación se agrava cuando nos encontramos ante este tipo de estrategias en material doblado, ya que, al transmitirse el texto de forma oral, este es mucho más efímero; además, al no poder contrastar la información con el original, no se puede saber si realmente la traducción que se ofrece es fiel o ha sufrido alguna alteración. Es bien sabido que este es el principal motivo por el que los dictadores solían (y suelen) utilizar el doblaje frente al subtítulo para poder manipular mejor al público mediante, como indica Agost (1999: 102, 103), la distorsión de los diálogos.

Los tres tipos de intervencionismo existentes son la omisión, la adición y la alteración del texto. En la película de *Hércules* hemos encontrado ejemplos de este último<sup>5</sup>.

[Fil le explica a Hércules los motivos por los que no quiere entrenar a otro héroe].

V.O.: I trained enough turkeys who never came through

V.D.: Probé con mil torpes, fue siempre una cruz

En este fragmento podemos ver un ejemplo de alteración del texto. En inglés *turkey*, además de "perteneciente a Turquía" significa "algo malo, persona estúpida o tonta"; ya que eso no es así en español, desgraciadamente en la traducción no se puede mantener esa ambigüedad, perdiéndose de esa forma el guiño al público adulto (la necesaria remisión a la consabida enemistad histórica entre turcos y griegos), o bien el matiz de torpes. La traductora optó por la primera opción, pero la segunda también sería muy válida (aunque menos políticamente correcta).

[Hermes llega volando a la fiesta de bienvenida de Hércules y trae un ramo de flores para Hera].

V.O.: Hermes: Yeah, you know, I had Orpheus do the arrangement. Isn't that too nutty?

V.D.: Hermes: Ya sabes, le pedí a Orfeo que hiciera los arreglos. Qué cursilada, ¿eh?

Con este ejemplo nos encontramos de nuevo ante un caso de intervencionismo mediante la alteración del texto para conseguir un efecto cómico.

La expresión *nutty* significa "idea de locos", para un espectador español, que algo sea una idea loca no transmite la intención de "cursilada" que la traductora implica que ocurre, siguiendo la moral predominante española, cuando un hombre se encarga de los arreglos florales.

No debemos olvidar, sin embargo, que mediante esta estrategia no se está haciendo un simple trasvase de lo expresado en lengua inglesa, sino que transmite y perpetúa una visión sexista de los roles de género que no es para nada aconsejable y entra en contradicción con los valores de igualdad que se le deben inculcar a las niñas y niños, principales receptores de esta película<sup>6</sup>.

5 Para más información acerca del intervencionismo y la censura consultar PASCUA, I. y GARCÍA, M. P. 2006. "Censura y traducción para niños", en RUZICKA, V., C. VÁZQUEZ y L. LORENZO (eds.). *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*. Vigo: Asociación Nacional de Investigación de Literatura Infantil y Juvenil. 31-46 y MIQUEL CORTÉS, C. "Traducción y (auto)censura: el caso de Kill Bill en España y latinoamérica". En *Forum de Recerca*, número 10 (Decenes Jornades de Foment de la Investiració), Universitat Jaume I. En línea: <<http://www.uji.es/bin/publ/edicions/jfi10/trad/1.pdf>>.

6 Para profundizar en la transmisión de valores en la literatura infantil en general, análoga a la que se da en los documentos audiovisuales, consúltese LÓPEZ ROPERÓ, M. L., 2009. "Multicultural children's literature and values education". *AI-*

## 11. Errores

En general, los errores de traducción presentes en la modalidad audiovisual son compartidos con otras modalidades. Sin embargo, esta presenta la complicación añadida de estar subyugada al canal visual y a la inmediatez del mismo. Asimismo no debemos olvidar que la traducción audiovisual tiene una mayor difusión entre el público general y, por tanto, constituye una puerta abierta a la entrada de expresiones provenientes de otros idiomas, fundamentalmente del inglés (Díaz Cintas, 2003: 278). Precisamente queremos dedicar este apartado a los calcos que hemos podido localizar en la presente película.

Debemos decir que existen un gran número de calcos ya asentados en nuestra sociedad; por este motivo se han editado numerosos libros de estilo para su utilización en los medios de comunicación que constituyen una fuente de referencia (Díaz Cintas, 2003: 279, Casas, 1997-1998: 2) y que, por tanto, dificultan la tarea de trasvase de determinadas expresiones por parte de la traductora o traductor; no obstante, consideramos que esto no debería de ser excusa que impidiese a la traductora o traductor la correcta identificación de la posible fuente de error y evitarlo.

En el presente apartado presentaremos dos ejemplos por considerarlos más representativos:

### 11.1 Calco sintáctico

[Fil está eufórico y feliz por Hércules, que ha acabado con el monstruo Hydra].

V.O.: Phil: Ya did it, kid! Ya did it! You won by a landslide!

V.D.: Fil: ¡Lo hiciste, chico! ¡Lo hiciste! ¡Has ganado por unas cuantas cabezas!

Un rasgo morfosintáctico que se observa a menudo en el español de las películas y programas audiovisuales traducidos es la vasta presencia del verbo "hacer", con expresiones del tipo "sí, lo hice" del inglés *yes, I did*, como se menciona en la obra de Díaz Cintas (2003: 279).

Como podemos observar en este caso concreto, la traductora se ha dejado llevar por la alta presencia de este tipo de expresiones en inglés, pero que no se corresponde con la lengua meta. Así pues, en español, para evitar este calco tan extendido, deberíamos optar por opciones como: "¡Lo has logrado!" o "¡Lo has conseguido!". Además, cabe mencionar que en español tenderíamos a usar, ante este tipo de casos, otro tiempo verbal: el pretérito perfecto compuesto.

### 11.2 Calco léxico

[Hércules les cuenta a un grupo de vecinos que es un héroe y que los puede ayudar. El problema es que no tiene ninguna experiencia como tal y por esta razón los vecinos se ríen de él. Fil trata de convencerlos de que el chico es realmente un héroe].

V.O.: Phil: This kid is a genuine article.

V.D.: Fil: Este chico es un artículo genuino.

Genuine article constituye una expresión ya fijada en inglés y es propia de un registro informal; no ocurre lo mismo en español. Habría que buscar alguna expresión que comparta el mismo significado en nuestra lengua o, en su defecto, un equivalente funcional, por ejemplo: "este chico es (un héroe) auténtico/fantástico".

## 12. Aciertos

No nos parecía justo finalizar este comentario traductológico sin dedicar un apartado a las que consideramos como buenas opciones de traducción o aciertos de la traductora, ya sea por haber sabido salvar la situación o haber fomentado el carácter humorístico de la escena.

Debido a las limitaciones espaciales del presente artículo, solo proporcionaremos un par de ejemplos aunque, por supuesto, esta película cuenta con muchos más aciertos.

[Hércules llega corriendo a toda velocidad al mercado con el carro de paja, tropieza con unos trabajadores y los tira al suelo].

V.O.: Worker 1: Hey, watch where you're goin'!

Worker 2: Sunday driver!

V.D.: Trabajador 1: ¡Mira por donde vas!

Trabajador 2: ¡Gamberro!

En este caso, encontramos un "error" en la versión original ya que en inglés *Sunday driver* se refiere, de manera despectiva, a un conductor que circula despacio (el equivalente de nuestro "dominguero"). No obstante, Hércules va a toda prisa con el carro, por lo que cabría utilizar otra opción que refleje la velocidad y el descuido como, por ejemplo, "fitipaldi". Consideramos que la elección de "gamberro" es correcta, ya que transmite el enfado del personaje y a la vez es más neutra que "fitipaldi".

[Parte de la canción de la canción *One last hope / Solo quiere ser un héroe*].

V.O.: Phil: I've been out to pasture, pal, my ambition gone, content to spend lazy days and to graze my lawn (...)

V.D.: Fil: Yo iba de un lado a otro sin ilusión, ocioso paciando hierba con gran fruición (...)

Consideramos la traducción de este fragmento de la canción especialmente lograda porque se consigue una rima consonántica entre los dos versos utilizando expresiones de un registro más elevado, equivalente al de la palabra *pasture* en el original, como son "ocioso" y "fruición".

[Fil advierte a Hércules de que tenga cuidado con la gente de Tebas, cuando aparece un contrabandista para venderles relojes].

V.O.: Smuggler: You wanna buy a sundial?

V.D.: Contrabandista: ¿Quieres comprar un solex?

En el original no existe ningún elemento humorístico en el diálogo, tan solo en la imagen. En cambio, en la traducción se optó por crear un neologismo *ad hoc* de la unión de la palabra "sol" (pues se trata de relojes de sol) y la conocida marca de relojes *Rolex*, que obviamente consigue introducir con éxito un elemento humorístico mejorando el original.

[Después de que Hades y Hércules cierren el trato, finalmente se queda sin fuerza y descubre, mediante Hades, que Megara era una engatusadora].

V.O.: Hades: You may feel just a little queasy, it's kinda natural. Maybe you should sit down. Now you know how it feels to be just like everybody else. Isn't it just peachy? Oh! You'll love this. One more thing. Meg, babe. A deal's a deal. You're off the hook. By the way, Herc. Is she not, *like*, a fabulous little actress?

V.D.: Hades: Puede que te sientas un poquito mareado, es bastante normal, tal vez tendrías que sentarte. Ahora sabes lo que siente al ser como todos los demás. ¿No te resulta... super guay? Te encantará este pequeño detalle, Meg, pequeña, un trato es un trato. Estás libre. Y por cierto, Herc, ¿no crees que una fabulosa y gran actriz?

En este caso, cabe resaltar la traducción de *peachy*, que sería algo así como genial o *unusually fine*, como "super guay" ya que al ser una película para niños hace mucha gracia y además se adapta a la perfección a la boca del personaje, cuya cara vemos en primer plano.

## **Conclusión**

Queremos resaltar que, ante todo, este trabajo pretende ser un análisis y no una crítica, ya que como la propia película demuestra la calidad del doblaje en España es elevada. Esto se debe en gran parte a la tradición con la que cuenta y a la meticulosidad de los profesionales que participan en este proceso.

Debemos tener en cuenta que la traducción audiovisual en general y el doblaje en particular se caracterizan por un proceso en el que intervienen sobre el texto varios agentes; por este motivo la versión que proporcione la traductora o traductor pocas veces será la definitiva. Esto repercute de forma directa en los traductores, que ven como se manipula indiscriminadamente su trabajo sin que puedan hacer nada al respecto.

Como hemos podido observar a lo largo del presente trabajo este tipo de traducción se encuentra subordinada a la imagen, de ahí la importancia de considerar el texto como un todo, compuesto por el canal visual, sonoro y lingüístico. A pesar de que, como es el caso que nos atañe, las películas de dibujos animados precisan de un ajuste menos exigente (sincronía labial) debido a una gesticulación facial menos detallada, las nuevas tecnologías permiten crear diseños cada vez más realistas, lo que requiere ajustes cada vez más precisos.

En líneas generales, podemos observar que en este doblaje priman dos claras estrategias de traducción: la domesticación y la neutralización, ambas muy utilizadas en películas destinadas al público infantil; también es muy usual que aparezcan guiños al público adulto en este género. En el caso de esta película, hay muchos referentes compartidos por la cultura origen y la cultura meta, ya que desarrolla un mito propio de la cultura greco-romana. Sin embargo, podemos observar estrategias de domesticación para adaptar determinados referentes culturales no conocidos en la cultura meta y conseguir, de este modo, una mayor aceptabilidad. Asimismo, son patentes las estrategias de neutralización en el registro que utilizan los personajes porque el español es una lengua mucho más normativizada que el inglés.

Para finalizar, queremos hacer un breve balance de las pérdidas y ganancias que supone esta traducción para con el original. Si bien es cierto que todo proceso traductológico implica ciertas pérdidas (de contenido, humorísticas, etc.), consideramos que la mayoría de los casos estas se ven compensadas. Así, en numerosas ocasiones, se consigue mejorar la versión inglesa gracias a la creatividad de la traductora.

## Bibliografía:

- AGOST, R., 1999. *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.
- ARAÚXO ARIAS, Xesús, 2007. *O humor na tradución audiovisual: estudo dos procedementos de adaptación (inglés-galego) en películas de animación*. (Trabajo de fin de carrera – Universidad de Vigo). Disponible para consulta en la biblioteca de la Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad de Vigo.
- ÁVILA, A., 1997. *El doblaje*. Madrid, Ediciones Cátedra, S. A.
- BAÑOS PIÑEIRO, R. 2004-2005. "La oralidad prefabricada en los textos audiovisuales: estudio descriptivo-contrastivo de *Friends* y *Siete vidas*", en *Forum de Recerca*, número 10 (Decenes Jornades de Foment de la Investigació), Universitat Jaume I. En línea: <<http://www.uji.es/bin/publ/edicions/jfi10/trad/6.pdf>>.
- CASAS TELLO, S., 1997-1998. "Calcos lingüísticos y fraseológicos en el lenguaje audiovisual: el caso de Pulp Fiction". En *Forum de Recerca*, número 3 (Terceres Jornades de Foment de la Investigació), Universitat Jaume I. En línea: <<http://www.uji.es/bin/publ/edicions/jfi3/calcos.pdf>>.
- CHAUME VARELA, F., 2004. *Cine y traducción*, Madrid, ed. Cátedra.
- CHAUME VARELA, F., 2007. "Quality standards in dubbing: a proposal", en *TradTerm*, revista del Centro Interdepartamental de Tradução e Terminologia FFLCH-USP, número 13. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo. 71-89.
- CHAVES GARCÍA, M. J., 2000. *La traducción cinematográfica: el doblaje*. Huelva, Servicio de publicaciones de la Universidad de Huelva.
- DEL RÍO, R. 2001. "Problemática del subtítulo y el doblaje en la traducción cinematográfica", en PASCUA, I. (coord.). *La traducción. Estrategias profesionales*. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. 219-228.
- DÍAZ CINTAS, J. 2003. *Teoría y práctica de la subtitulación Inglés-Español*. Barcelona, ed. Ariel Cine.
- FUENTES LUQUE, A. 2005. "La recepción de la traducción audiovisual: humor y cultura". En CHAUME, F., SANTAMARÍA, L. y ZABALBEASCOA, P. (eds.) *La Traducción Audiovisual: Investigación, Enseñanza y Profesión*. Granada: Comares. 139-151.
- GARCÍA, F. 2005. "Técnicas de traducción aplicadas a la adaptación cinematográfica: nuevos horizontes para la traductología", en *TRANS. Revista de traductología*, número 9. 21-35.
- LÓPEZ ROPERÓ, M. L., 2009. "Multicultural children's literature and values education". *AILIJ* (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y juvenil) número 7 (1), 83-97.
- LORENZO, L. 2005. "Funcións básicas das referencias intertextuais e o seu tratamento na tradución audiovisual", en *Quaderns. Revista de Traducción*, número 12. 133-150.
- LORENZO, L. y PEREIRA, A., 2000. *Traducción subordinada (I). El doblaje (inglés-español/galego)*. Vigo: Servicio de publicaciones de la Universidad de Vigo
- LORENZO, L. y PEREIRA, A., 2001. "Doblaje y recepción de películas infantiles", en PASCUA, I. (coord.). *La traducción. Estrategias profesionales*. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. 193-203.
- MARTÍNEZ SIERRA, J. J., 2008. *Humor y traducción. Los Simpson cruzan la frontera*. Castelló de la Plana, Publicacions de la Universitat Jaume I.
- MARTÍNEZ, A. 2004. "La traducción del argot en *South Park*", en RUZICKA, V., C. VÁZQUEZ y L. LORENZO (eds.). *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*. Vigo: Asociación Nacional de Investigación de Literatura Infantil y Juvenil. 127-149.
- MATAMALA, A., 2010. "Translation for dubbing as dynamic texts. Strategies in film synchronisation". En *Babel, revue internationales de la*

- traduction / international journal of translation*, volumen 56 número 2. Fédération internationale des traducteurs / International Federation of Translators. John Benjamins Publishing Company. 101-118.
- MIQUEL CORTÉS, C. "Traducción y (auto)censura: el caso de Kill Bill en España y latinoamérica". En *Forum de Recerca*, número 10 (Decenes Jornades de Foment de la Investiració), Universitat Jaume I. En línea: <<http://www.uji.es/bin/publ/edicions/jfi10/trad/1.pdf>>.
- NIDA, E. A. y TABER, Ch. R., 1986. *La traducción: teoría y práctica*. Madrid, Ediciones Cristiandad.
- NORD, C., 1997. *Translating as a purposeful activity: functionalist approaches explained*. Manchester: St. Jerome.
- PASCUA, I. y GARCÍA, M. P. 2006. "Censura y traducción para niños", en RUZICKA, V., C. VÁZQUEZ y L. LORENZO (eds.). *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*. Vigo: Asociación Nacional de Investigación de Literatura Infantil y Juvenil. 31-46.
- REISS, K. Y VERMEER, H. J., 1996. *Fundamentos para una teoría funcional de la traducción*. Torrejón de Ardoz, Madrid: Akal, D.L.