

RETOS DEL DOBLAJE EN PELÍCULAS DE ANIMACIÓN: ANÁLISIS DE LA TRADUCCIÓN DE LA PELÍCULA *ABOMINABLE*

Laura Montilla Ros

Eva Espasa Borrás

Trabajo final de grado

Grado en Traducción, Interpretación y Lenguas Aplicadas

Universitat de Vic – Universitat Oberta de Catalunya

27/05/2020

Resumen

El presente trabajo de final de grado pretende analizar los diferentes retos y técnicas traductológicas que se llevan a cabo en el proceso de doblaje de una película de animación dirigida a un público infantil. Para ello, en el marco teórico hemos analizado el cine de animación y sus características de traducción; el doblaje, las diferentes fases de producción y las restricciones que nos encontramos a la hora de adaptar la traducción. Finalmente nos hemos centrado en el doblaje dentro del género de la animación y sus características. Después de plasmar los fundamentos teóricos, hemos analizado los retos y las técnicas de traducción a los que se ha enfrentado el traductor Kenneth Post aportando ejemplos de la película *Abominable* (2019).

Palabras clave: película de animación, doblaje, traducción, retos traductológicos, técnicas de traducción.

Abstract

Our study aims to analyze the translation techniques and challenges that can be found in the dubbing process of an animated film intended for a child audience. Therefore, in the theoretical framework we have studied the animated film genre and its translation features; the dubbing, the production stages and the restrictions that must be followed when adjusting the translation. Finally, we have focused on animated genre dubbing and its characteristics. After reflecting the theoretical foundations, we have analyzed the translation challenges and techniques that the translator, Kenneth Post, has come across providing examples from the film *Abominable* (2019).

Key words: animated film, dubbing, translation, translation challenges, translation techniques.

Tabla de contenidos

Resumen	2
Abstract	2
Capítulo 1 - Marco teórico	4
1.1 Introducción	4
1.1.1 Objetivos	5
1.2 La animación en la traducción audiovisual	6
1.2.1 El cine de animación	6
1.2.2 Características de la traducción audiovisual en la animación	8
1.3 El doblaje	9
1.3.1 Fases del doblaje	10
1.3.2 Restricciones en el doblaje	11
1.4 El doblaje en películas de animación	12
Capítulo 2 - Metodología	15
Capítulo 3 - Parte práctica	20
3.1 Análisis práctico del doblaje de la película Abominable	20
3.1.1 Lenguaje	20
3.1.2 Juegos de palabras y de ideas	21
3.1.3 Insertos	24
3.1.4 Referentes culturales	28
3.1.5 Canciones	29
3.1.6 Empleo de otras lenguas	30
3.1.7 Descenso del registro	32
3.1.8 Nombres propios	35
3.1.9 Traducción sintética	36
3.1.10 Ampliación	37
3.1.11 Modulación	39
3.1.12 Equivalencia funcional	41
3.1.13 Adaptación	44
Conclusiones	45
Bibliografía	48
Anexo 1 - Información sobre la película Abominable	51

Capítulo 1 - Marco teórico

1.1 Introducción

Este trabajo de fin de grado consiste en el análisis de la traducción para el doblaje de la película *Abominable*, dirigida por Jill Culton en 2019 y traducida al español por Kenneth Post.

La traducción audiovisual cada vez tiene más impacto en la sociedad. Prueba de ello es el auge que han experimentado la gran mayoría de plataformas online, que estrenan a un ritmo ininterrumpido series, películas y documentales. A esto debemos sumarle la oferta tradicional de series y películas que se estrenan en la gran pantalla o en la televisión. Es por eso que en los últimos años la demanda de esta modalidad de traducción ha ido en aumento.

En este trabajo nos centraremos en el género de la animación. Este género, como veremos más adelante, ha ido evolucionando a lo largo de los años y cada vez la producción es mayor. Principalmente va dirigido a un público infantil, no obstante cada vez son más las películas que también tienen en cuenta a un público de edad más avanzada, manteniendo la sátira y los componentes interculturales en sus traducciones.

Este trabajo está dividido en dos partes principales. Por un lado, en el marco teórico estudiaremos el género de la animación y las características de traducción audiovisual dentro él. A continuación, nos centraremos en la modalidad del doblaje, las fases principales que comporta su proceso y las restricciones con las que se encuentra el traductor a la hora de adaptar el doblaje al medio audiovisual.

Por otro lado, después de visionar la película en versión original y en versión doblada al español, en la parte práctica analizaremos los retos traductológicos a los que se ha enfrentado el traductor y comentaremos qué estrategias ha usado para encontrar la traducción más fiel al guion original y, a su vez, a las imágenes.

1.1.1 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo se centra en analizar los retos traductológicos a los que se ha enfrentado el traductor a la hora de realizar el doblaje al español de la película *Abominable*. Para ello, realizaremos una comparación entre la versión original y la versión doblada analizando diferentes ejemplos en los que se usan distintas técnicas de traducción.

Sin embargo, para llevar a cabo dicho análisis es necesario hacer un estudio previo sobre los siguientes puntos:

- Analizar diferentes técnicas de traducción empleadas en el cine de animación.
- Comprender la importancia del doblaje como método de traducción audiovisual.
- Estudiar los diferentes retos traductológicos que uno se puede encontrar a la hora de hacer una traducción para el doblaje.

Una vez hecho el estudio a fondo de nuestro marco teórico, seremos capaces de analizar y comentar las diferentes técnicas de traducción usadas en la película en cuestión y conseguir nuestro objetivo principal.

1.2 La animación en la traducción audiovisual

En esta sección analizamos el cine de animación como un género específico dentro de la traducción audiovisual, estudiaremos los diferentes estilos y las características que presenta la animación a la hora de llevar a cabo su traducción.

1.2.1 El cine de animación

La palabra animación proviene del latín, del lexema *anima*, que significa *dar vida*. Por lo tanto al hablar de cine de animación hablamos de imágenes que no han sido rodadas sino dibujadas y del hecho de crear la ilusión de movimiento con dichos dibujos. Según el diccionario de la Real Academia Española, la quinta acepción de la palabra animación, con referencia al ámbito cinematográfico, es la siguiente: “en las películas de dibujos animados, procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos”. La creación de imágenes y la acción de juntarlas para crear dicha ilusión. Paul Wells (1998: 10) también añade que *“a working definition, of animation in practice, is that it is a film made by hand, frame-by-frame, providing an illusion of movement which has not been directly recorded in the conventional photographic sense”*. Las técnicas de animación se basan en la filmación paso a paso, moviendo el objeto o realizando infinidad de pequeños cambios que consiguen que el resultado final sea un todo continuado (Pereira Domínguez, 2005: 36-37). Con estas definiciones podemos hacernos a la idea de lo que es la animación pero no podemos centrar la definición en esto, porque el cine de animación va más allá de la creación de movimiento con imágenes.

Dentro del cine de animación nos podemos encontrar con diferentes estilos, según el proceso de creación de dicha animación. A continuación comentaremos los estilos más usados. A lo largo de la historia han ido evolucionando pero en el fondo siempre se siguen las mismas pautas. Primero nos encontramos con el dibujo animado, también llamado animación 2D o animación tradicional: consiste en dibujar cada una de las imágenes a mano para generar la ilusión de movimiento. Es una de las técnicas de animación más antiguas; se trata de interponer varias imágenes para crear un movimiento continuo y así darle vida a un personaje o imagen. Cuando el dibujo no es

hecho a mano, sino que se trata de muchos fotogramas seguidos, recibe el nombre de *stop motion*. El objetivo de esta técnica de animación también consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos gracias a la sucesión de imágenes fijas. El siguiente estilo es el de animación con recortes. La inventora de este estilo fue la directora de cine Lotte Reininger. El sistema es el mismo que en *stop motion* pero aquí se crea un personaje y se recorta para crear diferentes expresiones para que al cambiar de fotograma solo tengamos que cambiar el personaje recortado a otro según convenga. Después nos encontramos con la rotoscopia, una técnica de animación muy antigua que re-dibuja los fotogramas teniendo uno como referencia y así crear la naturalidad de movimiento en la imagen. También tenemos la animación limitada, estilo en el que se repiten muchos fondos y movimientos, lo que hace que el dibujo sea más imperfecto y se abaraten los costes. Y finalmente, la animación en 3D. Se realiza mediante un proceso llamado renderización, a través de un programa de ordenador generamos una imagen 2D a partir de un modelo en 3D.

Fernando Repullés (2016: 26-27) enumera y explica los diferentes elementos que necesita una película de dibujos animados para su elaboración. Dichos elementos son los siguientes:

- Guion. Es imprescindible contar con un guion para narrar la historia que queramos transmitir y hacer llegar a la audiencia. Conviene pensar las escenas, los personajes y las localizaciones donde ocurra cada secuencia.
- La historia en viñetas (*storyboard*). En la animación es muy importante cómo se verá cada escena, ya que hay que dibujarlas una a una pensando en los ángulos, los planos y los personajes. Esto forma parte de la información audiovisual que recibirá el público.
- Modelado y animación (*set-up*). Este componente le da realismo a la película de animación, cuando se crean los personajes, escenarios y se les da realismo a través de un programa de ordenador. Posteriormente, en la animación, se decide qué partes de los personajes se moverán y de qué manera, moldeando las figuras y aportando naturalidad o expresividad a las escenas.

- Montaje. En esta fase se unen todos los pasos anteriores para formar la película al completo. Aquí es donde se añade la banda sonora del filme.
- Visionado. En esta fase final, la película se presenta al público. Se suele hacer un estreno previo, para ver las reacciones y si tiene el recibimiento que se esperaba. Además, se prepara un tráiler para promocionarla y más tarde estrenarla.

Todos estos elementos forman parte de las peculiaridades del cine de animación, desde el dibujado a mano de las viñetas hasta su programación en ordenadores, pasando por los elementos que necesita una película animada para producirse.

1.2.2 Características de la traducción audiovisual en la animación

Según Pilar Yébenes (2002: 84), el género de la animación es minoritario en el cine español y la producción es escasa. A pesar de ello, este tipo de películas está evolucionando y cada vez hay más demanda, que se suple en parte con traducciones, especialmente de películas de animación infantil. En esta sección vamos a analizar las características y componentes básicos de la animación desde el punto de vista de la traducción audiovisual. Al final, sea como sea, obtenemos una película de animación. En este aspecto, cuando la película original se lleva a cabo en un idioma y cultura diferentes a los del lugar donde se proyectará, requerirá una traducción audiovisual. Dentro de este tipo de traducción, María José Chaves (2000: 42-57) distingue entre doblaje, interpretación simultánea, narración, comentario libre y subtítulo. Actualmente las modalidades más utilizadas son el doblaje y la subtitulación, pero si nos centramos en el cine de animación encontraremos que la modalidad más usada es el doblaje. Al tratarse de público infantil, es mejor recurrir al doblaje para un público lector que no sepa leer o todavía lea lentamente, ya que el subtítulo aparece un tiempo limitado en la pantalla y para un niño no es tiempo suficiente para entender el mensaje. De acuerdo con Hernández Bartolomé y Mendiluce Cabrera (2004: 6-7), existen varios componentes que hay que tener en cuenta a la hora de hacer la traducción.

El primer componente son los personajes. Al tratarse de dibujos animados no es tan complicado hacer el ajuste labial en el doblaje, ya que no está tan marcado el movimiento en los labios al hablar. Solo debemos tener en cuenta la isocronía, la longitud de la frase, para que el diálogo se ajuste a las imágenes y tengan igual duración. Además, al tratarse de personajes que no son de carne y hueso, cobra importancia el buen trabajo de los actores de doblaje al tener que expresar espontaneidad y realismo al texto meta, labor en la que participa el traductor.

El segundo componente es el público. El objetivo es que la película guste y se adapte al público al que va dirigido. “El traductor audiovisual deberá diferenciar entre el público más joven que está aprendiendo a hablar, el público infantil con capacidad lingüística asentada, y el público juvenil, puesto que los conocimientos y expectativas varían en gran medida y son determinantes en la traducción” (Hernández Bartolomé y Mendiluce Cabrera, 2004: 6). Además es importante que la película guste tanto al público infantil como al público adulto que suelen acompañarles. Es por eso que el cine incluye la sátira o diferentes referentes interculturales y es función del traductor mantener este tipo de contenido en la versión meta.

El tercer componente es el lenguaje. Como consecuencia de adaptar la película a su público potencial, el lenguaje también tendrá que ajustarse a estas franjas de edades. El traductor deberá usar un lenguaje que sea familiar al tipo de público al que vaya dirigido, un lenguaje natural y que esté de moda para que los niños lo conozcan y no le suenen raras o no conozcan algunas expresiones.

Asimilados estos componentes es el traductor quien debe tomar diferentes decisiones a la hora de hacer su traducción y adaptarla de la mejor manera que vea conveniente, de acuerdo con los requisitos y convenciones del equipo de doblaje.

1.3 El doblaje

Según Frederic Chaume (2013: 14) el doblaje, dentro de la traducción audiovisual, es una de las modalidades más antiguas. Se remonta a finales de los años 20 y se creó a partir de la necesidad de traducir y hacer llegar a otras lenguas las primeras películas sonoras que se hicieron. Rosa Agost (1999: 16) explica que el doblaje consiste en

reemplazar el diálogo de la lengua origen por una lengua de llegada y, a la vez, mantener el sincronismo entre la imagen y el texto del diálogo. Según Chaume (2004: 32) “el doblaje consiste en la traducción y ajuste de un guion [sic] de un texto audiovisual y la posterior interpretación de esta traducción por parte de los actores”. Más resumidamente, se trata de “sustituir la banda sonora de un texto audiovisual por otra banda sonora” (Agost, 1999: 58).

1.3.1 Fases del doblaje

Rosa Agost (1999: 61), presenta las siguientes seis fases principales en el proceso de doblaje en España:

- Traducción. Es una de las partes más importantes del proceso, el traductor recibe la película en versión original junto con los diálogos y debe traducirlos teniendo en cuenta el material audiovisual. El texto del guion debe ajustarse al máximo a lo que sucede en las imágenes para mantener la esencia y el mensaje que quiere transmitir el autor.
- Adaptación o ajuste. Consiste en modificar el guion, sin alterar el contenido, para que haya un sincronismo acústico y visual. Para ello, se modificarán palabras, se acortarán o alargarán frases, etc. para que se ajusten a los movimientos de los labios de los personajes.
- Marcaje, pautado y *takeo*. El marcado o pautado consiste en dividir el guion para su doblaje. Estas divisiones se llaman *takes*, tomas en castellano, y son pequeñas unidades de trabajo que facilitan la organización de los actores y técnicos.
- Dirección. Se contrata un director de doblaje o un traductor, que será el responsable de revisar la traducción y de escoger a los actores para hacer los doblajes. Él se encargará de dar las instrucciones necesarias para que hagan una buena interpretación oral. Los actores leerán el guion traducido y sincronizado con las imágenes bajo la supervisión del director y con la ayuda de los ingenieros de sonido. Finalmente, su tarea será asegurar que el doblaje

esté perfectamente sincronizado, garantizar que cada frase encaja en el tiempo en el que los personajes de ficción hablan.

- Mezclas. Un técnico de sonido es el encargado de juntar todos los *takes* doblados y la banda sonora para crear la película. Una vez hecha la mezcla se procede a hacer una revisión de las imágenes y sonido para detectar posibles fallos. Cuando esté todo corregido se envía al laboratorio donde plasmarán el resultado en soporte fotográfico con sonido óptico.

Una vez explicado el proceso del doblaje podemos destacar la cantidad de agentes que participan en esta labor. Es un proceso largo en el que el traductor deberá trabajar con otros profesionales para llevar a cabo el mejor doblaje con la mejor sincronización posible.

1.3.2 Restricciones en el doblaje

En el doblaje, como hemos visto, el traductor no solo traduce el texto a la lengua meta sino que lo adapta al medio audiovisual. Además, al llevar a cabo el ajuste, el traductor deberá cumplir con unas exigencias para que el producto final quede a la perfección. Dichas exigencias están relacionadas con la sincronía. Según Chaume (2004c: 41) existen tres tipos:

- Sincronía fonética: es la adaptación del texto traducido a los labios de los personajes animados. Se tienen en cuenta las consonantes bilabiales, labio-dentales y las vocales abiertas para que parezca más real el doblaje en primeros planos, que es donde se aprecia bien el movimiento de los labios.
- Sincronía cinésica: es la adaptación del guion a los movimientos corporales de los personajes.
- Isocronía: es la adaptación de las frases del guion traducido al tiempo que duran en el guion original, respetando los silencios y las pausas con mucha precisión. Es la sincronización más evidente, ya que no sería lógico escuchar hablar un personaje mientras no mueve los labios.

1.4 El doblaje en películas de animación

En el doblaje se deben seguir unas pautas o patrones en cuanto a la manera de hablar del espectador, en este caso público infantil. Es por eso que existen varias restricciones, criterios y normas que hay que respetar. Por eso, tenemos que tener claro que, aunque el traductor elabora un discurso para ser hablado, el lenguaje que utiliza debe de seguir unas pautas lingüísticas. Chaume (2004: 170) clasifica estas pautas lingüísticas en cuatro niveles diferentes.

Primero nos encontramos con el nivel prosódico, en el que se debe asegurar una pronunciación clara, evitando la supresión consonántica, la elisión en los enlaces intraoracionales, las cacofonías o la caída de las vocales átonas. En segundo lugar nos encontramos con el nivel morfológico, donde debemos crear palabras que tengan sentido al crear concordancias gramaticales. El tercer nivel se corresponde al nivel sintáctico que se refiere al uso correcto de conectores y de la eliminación de redundancias. Además, se deben evitar preposiciones incorrectas, el mal uso de las colocaciones, los titubeos y las vacilaciones. En el cuarto, y último nivel, encontramos el nivel léxico-semántico. Aquí recalamos que debemos evitar el uso de palabras ofensivas, vulgares o disonantes, al igual que los tecnicismos innecesarios que pueden dificultar la comprensión. Chaume nos indica que una buena alternativa es el uso de refranes o proverbios, siempre que no se usen solo en una zona geográfica en concreto. Si se cumplen todos estos niveles no se producirá un rechazo por parte de los espectadores, ya que el doblaje será correcto y aceptado.

En este caso, el doblaje va destinado a un público infantil y debemos prestar más atención a estos factores, ya que estos materiales que ven los niños tienen una función didáctica que contribuye a su desarrollo personal, cognitivo y social. Del mismo modo, Cristina García del Toro (2014) comenta que es importante que se le exija al traductor un determinado nivel de creatividad lingüística, por lo que se necesita conocer bien el registro infantil. Además apunta que los códigos lingüístico y visual interactúan entre ellos, por lo que podemos conseguir información adicional a partir de las imágenes y complementar las palabras. Con todas estas instrucciones debemos conseguir un doblaje atractivo para este tipo de público, en el que “las rimas,

repeticiones, onomatopeyas, neologismos, representaciones de sonidos de animales, etc., son parte consustancial del texto, cuando no el texto mismo” (García del Toro, 2014: 128).

Además, la venta de productos audiovisuales, la publicidad y las convenciones sociales tienen un papel fundamental que afecta el ámbito de la animación infantil. Siempre se procura obtener el mayor alcance posible de los productos, por lo que cada vez más se intenta seducir a un mayor número de espectadores, en este caso dentro del público infantil, a la vez que se intenta que los adultos también consuman dichos productos. Como apunta José Yuste Frías:

Publicidad y sociedad de consumo obligan, por una parte, a que los niños dejen de ser niños lo más rápidamente posible para que se conviertan en jóvenes consumidores cuanto antes, y, por otra parte, a que los viejos consumidores quieran seguir siendo eternamente jóvenes (Yuste Frías, 2006: 200).

El proceso de producción de películas de animación, en concreto con los dibujos animados, es el visionado de imágenes mudas diseñadas por ordenador y, a menudo posteriormente, se escribe un guion adaptado y ajustado a dichas imágenes (Chaume, 2004). A la hora de traducir dicho guion nos encontramos con una serie de particularidades: primero, como apunta Isabel Pascua Febles (2006: 34), tenemos que saber la diferencia entre traducir para cine o para televisión, ya que el cine supone un impacto social y económico mayor y además suele conllevar más tiempo. Y segundo, la sincronía labial de la que hemos hablado anteriormente también cambia porque no contamos con movimientos de labios reales y, por tanto, el grado de sincronía exigido será menor en función del grado de sofisticación de la animación. En imágenes más sencillas, el traductor o el ajustador solo tendrán que fijarse en la apertura y cierre de la boca de los personajes y en las restricciones de tiempo. Y por último, como los largometrajes no contienen sonido directo, la animación siempre sufre un proceso de doblaje independiente del país en el que se produce y a la lengua de origen.

Una vez explicadas las diferentes pautas que se siguen para conseguir un buen doblaje, veremos otros factores que indiquen en el doblaje de animación, según Josu Barambones (2009: 319):

- Canal de emisión: es importante diferenciar entre los productos cinematográficos y los destinados a televisión o diferentes plataformas web.

Las productoras de películas se aseguran de que estas tengan una calidad y realismo superior y los animadores perfeccionan al máximo cada detalle de movimiento de los dibujos. Sin embargo en series destinadas a otros medios de comunicación no invierten tanto al tener un presupuesto más ajustado.

- Técnica de animación empleada: dependiendo de la técnica que usemos, conseguiremos una sincronía mejor o peor. Por ejemplo, en animación 2D el movimiento labial de los personajes no es tan realista como en películas creadas en ordenador, donde el grado de realismo de los personajes es mucho mayor, como apuntábamos más arriba.
- Destinatario potencial: si suponemos que el principal espectador de películas de animación es infantil, no será tan importante la adaptación labial o la isocronía, ya que los niños no se suelen fijar en estos aspectos y se centran más en las imágenes o los movimientos de los personajes. Por eso, la sincronía cinésica tiene mayor importancia en productos dirigidos a un público infantil, ya que los gestos son lo que capta la atención de los niños y estos tienen que estar acompañados de una traducción coherente (Chaume, 2004c: 46).

Capítulo 2 - Metodología

En este trabajo analizamos el doblaje en películas de animación centrándonos en la película *Abominable*. En la parte práctica analizaremos los retos traductológicos a los que se ha enfrentado el traductor Kenneth Post aportando ejemplos de la película. A continuación comentaremos qué técnicas se han utilizado, que se analizarán en los siguientes retos:

- El lenguaje. Es importante adaptar el lenguaje según el público de llegada, en este caso público infantil, aunque, como hemos apuntado, en los últimos años las productoras de cine de animación quieren abarcar un rango de mayores edades y esto se nota en el vocabulario y las expresiones que encontramos en el guion. Según explica Lourdes Lorenzo (2000: 24-25), si el público al que va dirigido la película son niños se deberá utilizar un lenguaje sencillo con frases cortas, léxico básico y abundantes repeticiones; mientras que aquellas películas que vayan dirigidas tanto a adultos como a niños deben contener los mejores recursos lingüísticos para plasmar en el texto meta la ironía o el humor que ofrece el texto original.
- Juegos de palabras y de ideas. Como bien nos explica Fuentes Luque (2000: 59-61), los juegos de ideas son aquellas expresiones que no se basan en cambios ortográficos o fonéticos para dar ese toque de humor sino se intenta trasladar ese componente humorístico más allá de la palabra, mientras que los juegos de palabras usan las palabras de manera ingeniosa o humorística para que suenen o se escriban de forma parecida y que, a parte de tener coherencia gramatical, semántica y sintáctica, aporten humor.
- Los insertos. María José Chaves (2000: 60) los define como una serie de elementos visuales verbales que aparecen escritos en la película y se deben traducir para que el receptor de la película los entienda. Chaume (2004: 282) los clasifica en intertítulos, títulos, subtítulos y textos. Los intertítulos son rótulos con texto escrito que aparecen en la película, intercalados en la imagen, y son habituales en el cine mudo, antes de la aparición de la subtitulación. Con títulos nos referimos al título de la película, la ficha técnica, el casting, etc. Se debe tomar la decisión de traducir o no el título, ya que esta decisión, como nos

explica Xosé Castro (2001: 269), está relacionada con el *merchandising* (videojuegos, material de papelería, camisetas, etc.) y es una decisión importante. Por otro lado, Chaves (2000: 72) explica que normalmente en España se opta por escoger títulos muy explicativos en comparación con el original. Señala que el fin es obtener el mayor lucro posible a partir de un título que sea comercialmente atractivo, aunque se aleje del texto original. Otro elemento es el subtítulo, “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 este caso, la película se ha doblado, como hemos comentado anteriormente, ya que el público al que va dirigido es infantil. Y finalmente, los textos son muestras gráficas que aparecen a lo largo de la película donde hay algún cartel, periódico, etc., con texto escrito. En el mundo profesional es habitual denominar insertos solo a estos textos. Las soluciones que propone Chaume (2004) son la sustitución del texto por otro en la lengua meta, narración en voz en *off*, habitual en animación según Chaume (2004: 290) y la no traducción.

- Referentes culturales. Rosa Agost (1999: 99) define estos referentes como:

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.

Según Paula Igareda (2011: 14), cuando se traduce se está realizando una comparación intercultural, es decir, se comparan lenguas, culturas y sociedades y, por lo tanto, es necesario conocer en profundidad los aspectos socioculturales tanto de la cultura del texto original como los de la cultura del texto meta. En este caso, el objetivo del traductor es que el espectador comprenda los referentes culturales que aparecen en el original. En el apartado práctico veremos qué referentes culturales aparecen en la película y qué técnicas de traducción se han usado.

- Las canciones son otro elemento recurrente en las películas de animación. Según explica Chaume (2004: 202), la banda sonora original se mantiene en el texto meta y solo se sustituye por una nueva versión cuando se trata de películas dirigidas a un público infantil o de programas de humor. En general, si

una canción aparece de fondo no hay que traducirla. Sin embargo, si la canción forma parte de la narración de la película, como está relacionada directamente con el argumento, sí hay que traducirla. Lydia Brugué (2013: 200) nos recuerda que primero es el traductor quien hace una traducción literal de la letra para que luego el letrista haga la adaptación musical. Es ahí cuando hay que traducir letras, ritmos y rimas, manteniendo el sentido de la letra de la canción con la imagen que vemos en pantalla.

- Empleo de otras lenguas. En ocasiones aparecen varias lenguas en la versión original. En nuestro caso, la película está basada en una historia que sucede en China, los personajes son asiáticos y encontramos diferentes palabras y alguna frase en chino. Analizaremos si han decidido traducir o no estas palabras, María Eugenia del Aguila y Emma Roderó (2005: 50) nos recuerdan que se debe decidir si traducir o subtítular las frases o palabras que se presenten en una lengua distinta a la de la película. Esto depende del contexto en el que aparezcan y la relevancia que tengan en la película. En los proyectos Trafilm y MUFITAVi se ha abordado específicamente la traducción del multilingüismo en textos audiovisuales, prestando atención especial a su relevancia y a la eventual necesidad de comprensión por parte del público.
- Descenso del registro. Ana Isabel Hernández Bartolomé (2004: 214) afirma que “pese a que los guiones de animación suelen presentar numerosos recursos lingüísticos de registro coloquial e informal, en las versiones españolas encontramos que esta tendencia está aún más marcada”. En España se recurre a esta tendencia para mantener el estilo coloquial y también para cambiar en diversas ocasiones el estilo neutro del original. Dentro de este apartado podemos encontrar juegos fonéticos o palabras coloquiales o que estén de moda en el vocabulario del público infantil.
- Nombres propios. El traductor, al enfrentarse a este reto, debe tomar la decisión de qué hacer con los nombres propios que aparecen en el texto. Javier Aixelá (2000: 80), a partir de la propuesta de otros métodos de traducción de nombres propios de otros autores, creó su propia clasificación a partir de dos criterios principales, que son la conservación (que incluye varios métodos que mantienen de alguna manera la forma inicial del nombre) y la

sustitución (que incluye otros métodos que buscan otra solución a la forma original del nombre propio).

Además, Chaves (2000: 152-183) ofrece la siguiente clasificación de las diferentes técnicas de traducción usadas en el doblaje basándose en los estudios de los autores Vinay y Darbelnet (*Stylistique comparée du français et de l'anglais*, 1958), Newmark (*Manual de traducción*, 1992) y Vázquez (*Introducción a la traductología*, 1977). Dichas técnicas son:

- Traducción literal. Esta técnica, como bien indica su nombre, permite conservar la morfología y la sintaxis en la lengua de llegada. A veces, se puede correr el riesgo de que la traducción no sea idiomática al mantener estructuras que no son correctas o habituales en la lengua meta.
- Traducción sintética. Esta técnica consiste en resumir las frases del guion para conseguir una sincronización perfecta manteniendo siempre el sentido del texto original. En el doblaje el traductor debe ser fiel al sentido pero sobre todo a la sincronía.
- Ampliación. Se trata de añadir elementos que no aparecen en el guion original. Al traducir el guion debemos asegurarnos de que las frases no queden más cortas que en el original. Esta técnica se usa menos que la traducción sintética.
- Modulación. Técnica que se usa para crear frases en la lengua de llegada que sean más adecuadas para que suenen más naturales. Por lo tanto, se cambia el punto de vista de la frase, por ejemplo, al sustituir el continente por el contenido, cambiar enunciados negativos por positivos, reemplazar una frase interrogativa por una exclamativa o sustituir frases pasivas por activas.
- Transposición. Técnica que sustituye una categoría de palabra por otra sin cambiar el sentido. Por ejemplo, sustantivo y adjetivo, adverbio por verbo, sustantivo por verbo, etc. Es posible encontrar enunciados con esta técnica combinada con la modulación.

- Equivalencia funcional o traducción de efecto. A veces algunos elementos no se traducen y se ponen otros en su lugar que puedan explicar y darle sentido a la información del enunciado original. Existen dos casos: cuando se usa una palabra de longitud similar a la original con el fin de conservar la sincronía visual, o cuando se crean elementos que encajen en esa situación en concreto pero no se asemejen al original.
- Adaptación. Con esta técnica sustituimos referentes culturales y socioculturales de la lengua origen por otros de la lengua meta. Se deben buscar soluciones para que el espectador entienda la trama si aparecen situaciones que no son habituales para ellos.
- Compensación. Esta técnica ofrece la posibilidad de conservar en la lengua meta los detalles de diferentes formas de hablar o rasgos de la lengua origen. Es importante ser fiel al guion original y mantener el tono y el ritmo de los enunciados.

En la parte práctica nos basaremos en estas técnicas y retos traductológicos para llevar a cabo el análisis y aportaremos ejemplos de la película Abominable de cada uno. Sin embargo, no aportaremos ejemplos de traducciones literales ni de compensación, porque no son las estrategias más significativas de esta película. Para exponer los retos que hemos comentado utilizaremos las siguientes tablas:

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
Comentarios			

En ellas se encuentra el número de ejemplo dentro la sección en cuestión, el minuto del fragmento a comentar, el fragmento en versión original y en versión doblada al español y comentarios donde explicaremos el reto o la técnica que se haya usado para la traducción. En algún ejemplo hemos añadido una imagen para justificar que la traducción concuerda y tiene sentido con lo que ocurre en la escena.

Capítulo 3 - Parte práctica

3.1 Análisis práctico del doblaje de la película *Abominable*

En este capítulo, como hemos comentado anteriormente, llevaremos a cabo el análisis de la traducción para el doblaje de la película *Abominable*. Comentaremos qué soluciones ha usado el traductor a la hora de traducir diferentes fragmentos, por ejemplo, el lenguaje usado, el título de la película o los nombres de los personajes, si se han traducido o no los textos que encontramos a lo largo de la película, los referentes culturales, entre otros.

Para entrar en contexto, es necesario explicar brevemente la trama de la película. Esta trata sobre Yi, que descubre a un yeti en la azotea de su casa en Shanghái. El yeti, llamado Everest, se ha escapado del laboratorio del señor Bernis donde estaba encerrado. Junto con sus amigos, Jin y Peng, Yi ayuda a Everest a huir y todos juntos empiezan la aventura de reunir al yeti con su familia en la montaña más alta del mundo.

En el apartado Anexo 1 se encuentra un resumen más detallado de la película, además de una ficha técnica del filme original y la versión doblada al español.

3.1.1 Lenguaje

A lo largo del trabajo hemos comentado la importancia del lenguaje en películas dirigidas a un público infantil. Se deben usar frases cortas y claras y además usar un vocabulario que esté de moda y suene familiar al público. A continuación comentamos varias expresiones:

- El primer ejemplo ocurre cuando un grupo de amigos está paseando por la calle y de repente se quieren hacer una foto y todos gritan a la vez lo siguiente:

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
---------	--------	------------------	-----------------

1	00:06:13	- Selfie!	- ¡Selfi!
Comentarios			
Selfi es una palabra muy común hoy en día y empezó a usarse hace ya varios años, pero no fue hasta diciembre de 2018 que la RAE no la aceptó en su diccionario. En él podemos ver que significa autofoto y que la palabra proviene del inglés, <i>self</i> 'uno mismo'.			

- Los ejemplos 2, 3, 4 nos muestran varios ejemplos claros de cómo el traductor ha buscado palabras que usen los niños/jóvenes hoy en día y se puedan aplicar según el contexto. La traducción no corresponde a la traducción literal de la versión original, pero se ha encontrado una palabra equivalente que busca una reacción parecida del personaje que lo interpreta.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
2	00:25:19	- Oh my gosh!	- ¡Vaya tela!

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
3	00:51:46	- Sweet!	- ¡Qué molona!

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
4	01:17:48	- Cool.	- Guachi.

3.1.2 Juegos de palabras y de ideas

A continuación comentaremos los juegos de palabras y de ideas que nos hemos encontrado a lo largo de la película:

- El primer ejemplo ocurre cuando el Sr. Bernis está hablando con la doctora Zara sobre las serpientes que posee, que son únicas en su especie y a las que ya no da importancia porque lo único que le interesa en ese momento es recuperar al yeti. En la versión original dichas serpientes se llaman *whooping snakes*, de ahí el juego de palabras con *whooping belt*, al querer un cinturón hecho con la piel de estas serpientes.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
1	00:29:05	<ul style="list-style-type: none"> - They would make a lovely belt. - Mr. Burnish, they are one of a kind. - A one-of-a-kind whooping belt. A belt that goes “whoop”. Do I want that? I don’t know. 	<ul style="list-style-type: none"> - Valdrían para un cinturón. - Señor Bernis, son únicas en el mundo. - Un cinturón único en el mundo. Uno que haga “Uup”. ¿Es lo que quiero? No sé yo.

Comentarios

Como hemos comentado, en la versión original las serpientes se llaman *whooping snakes*, el cinturón que se quería hacer con estas serpientes se llama *whooping belt* y le dan el toque humorístico al decir ‘*A belt that goes “whoop”*’, ya que cuando aparecen las serpientes hacen el ruido *whoop* repetidamente. En el caso de la versión doblada, el nombre de las serpientes es serpientes ululantes. En este caso no pueden hacer el juego de palabras con el cinturón y buscan un equivalente funcional para no perder el sentido de la frase aunque no se corresponda con el original.

- El segundo ejemplo es un juego de ideas en el que se ha buscado trasladar el componente humorístico más allá de la palabra, en el concepto relacionado con ella. En este caso están Yi y Jin tumbados en el césped tranquilamente y los insectos solo molestan a Jin.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
---------	--------	------------------	-----------------

2	00:36:22	<ul style="list-style-type: none"> - How come they're only swarming me? - Maybe they are ladybugs. - Lady... Not funny. 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo es que solo vienen a por mí? - ¿Será porque les gustas? - Será porque... Muy graciosa.
---	----------	--	--

Comentarios

El juego de ideas está en el término *ladybugs* de la versión original con el hecho de que Jin es un ligón. A lo largo de la película se ve que es muy presumido y que le gusta a las chicas. Es por eso que Yi hace la broma jugando con la palabra "ladybug" (mariquita) y diciendo que quizá son "bichas en femenino" y por eso solo van a por él. En cambio en la versión doblada han optado por darle ese toque humorístico diciendo que les gusta también a las bichas, a los insectos, de acuerdo con la caracterización del personaje a lo largo de la película.

- En el tercer ejemplo comentamos otro juego de palabras. Este fragmento ocurre cuando están escapando de los guardaespaldas del señor Bernis y han encontrado un sitio seguro donde descansar. Entonces Peng le propone a Everest jugar a este juego:

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
3	00:37:21	<ul style="list-style-type: none"> - One, two, three, four. I declare a thumb war. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dos, cuatro, seis son pares, te declaro una guerra de pulgares.

Comentarios

Este es un claro ejemplo de juego de palabras basado en la fonética, ya que en la versión original y en la versión doblada se mantiene el juego de rimas. En la versión original primero se cuenta del uno al cuatro, creando así la rima entre *four* y *war*, ya que sus pronunciaciones son iguales /fɔr/ y /wɔr/. En cambio, en la versión doblada se cuentan solo los números pares del dos al seis y añadiendo la coletilla 'son pares' para mantener la duración de la frase en las dos versiones y así crear la rima con 'pulgares', ya que ambos acaban en *-ares*.

3.1.3 Insertos

En el apartado de metodología hemos estudiado los diferentes tipos de insertos que podemos encontrar. A continuación hemos seleccionado ejemplos de varios tipos de insertos que hemos encontrado a lo largo de la película y los hemos comentado.

- Título de la película

El traductor tiene muchas posibilidades para buscar el título idóneo para la película doblada. José Tomás Díaz Teijo (1997) comenta que la traducción más corriente es la que se limita a traducir literalmente el título de la versión original, pero esta nos puede traer problemas, ya que una misma palabra o expresión no siempre se refieren exactamente a lo mismo en ambos idiomas. Es por eso la traducción literal se usa en casos en los que el texto no nos presenta dificultades en el trasvase.

En nuestro caso, la película en versión original se llama *Abominable*, idéntica en su escritura al título de la versión doblada, *Abominable*. Se optó por traducir literalmente el título porque la palabra en inglés y español es la misma y no se pierde ni se añade información.



Por otro lado, en la versión latinoamericana, la traducción que se ha hecho del título en este caso es diferente: *Un amigo abominable*. Díaz Teijo también explica que es muy común encontrar títulos traducidos literalmente pero con información añadida a modo de explicación. En nuestra opinión, creemos que en este caso en la traducción latinoamericana se ha optado por incluir '*un amigo*' al título para recalcar que el yeti, protagonista de la historia, es bueno y se hace amigo de los protagonistas que le acompañan a lo largo de la historia.

- Textos

A continuación veremos qué se ha hecho con los textos que han aparecido a lo largo de la película, hemos adjuntado una imagen de la versión original y de la versión

doblada para analizar su estrategia de traducción, en forma de traducción del texto, subtitulación o no traducción.

- Este texto lo encontramos al principio de la película cuando el yeti se escapa del laboratorio donde lo tienen encerrado y al salir se encuentra con una valla eléctrica.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
1	00:01:56		
Comentarios			
<p>En este caso, como podemos observar en las imágenes, no se ha traducido el texto que aparece en el cartel y tampoco se han usado subtítulos. En el cartel aparece el texto <i>Warning. Electric fence!</i> en chino y en inglés. En nuestra opinión, creemos que en la escena, al tratarse de un recinto cerrado donde tenían capturado al yeti, dado el contexto, se entiende que es un cartel de alerta o aviso, y quizá por eso no han optado por añadir subtítulos con su traducción y porque queda claro en las imágenes.</p>			

- El siguiente texto lo encontramos en un cartel publicitario del monte Everest.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
2	00:03:53		

Comentarios

En este ejemplo también aparece el cartel en chino y en inglés con el texto *Visit Everest*. Tampoco se recurre a la traducción de este texto. Creo que se sobreentiende el significado del texto por las imágenes, además la palabra inglesa *visit* se asemeja bastante a su traducción ‘visitar’.

- El tercer ejemplo es la imagen de un mapa que ha creado la protagonista, Yi, con el viaje que quería hacer junto a su pare por China.



Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
3	00:09:28		

Comentarios

En este ejemplo podemos ver el texto en versión original *Our trip across China* y en la versión doblada vemos que se han añadido subtítulos, o insertos, según su denominación profesional habitual, con su traducción. En nuestra opinión, creemos que es bastante importante traducir este texto, ya que a lo largo de la película se menciona varias veces este viaje y si no se entiende en versión original podría confundir al espectador.

- El cuarto ejemplo es el cartel de una farmacia. En esta escena Yi va a la farmacia porque Everest se hirió al huir del laboratorio.

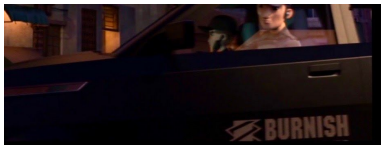
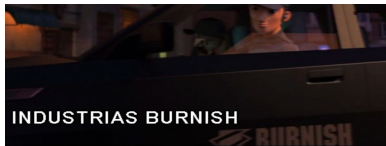
Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
---------	--------	------------------	-----------------

4	00:14:00		
Comentarios			
<p>En este caso también recurren a los subtítulos con la traducción del texto que aparece en el cartel. Creo que está bien añadir la traducción, aunque en este caso no es totalmente necesaria, ya que con las imágenes ya nos podemos imaginar donde ha ido Yi.</p>			

- El quinto ejemplo es dentro de la farmacia: Yi está buscando cosas para poder curar a Everest.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
5	00:14:02		
Comentarios			
<p>Aquí no se añade la traducción del cartel del producto que coge Yi: no es relevante porque no importa qué es lo que coge exactamente, ya sabemos que será algo para curar a Everest. Además en el cartel aparece el precio, que es lo único que podemos entender, con el símbolo de la moneda china, que es el yuan.</p>			

- El último ejemplo, lo vemos cuando pasa un coche de la empresa del señor Bernis con el nombre y el logotipo.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
6	00:20:56		
Comentarios			
<p>En este caso se ha optado por utilizar una vez más la subtitulación para añadir la traducción. En la imagen solo se ve Burnish pero en el subtítulo se puede leer 'Industrias Burnish'. Se ha añadido el subtítulo, ya que el texto aparece en pantalla no corresponde con la traducción que se ha hecho del nombre durante la película. El coche pertenece a la empresa del señor Bernis. En la versión original se llama Mr. Burnish, de ahí que la empresa se llame 'Industrias Burnish'. En esta escena no se debía considerar necesario invertir en volver a hacer la imagen para la versión doblada con el texto que le corresponde y han optado por subtítular el texto que aparece en el coche.</p>			

3.1.4 Referentes culturales


En este apartado comentaremos un par de ejemplos de referentes culturales que hemos encontrado. Se trata de una coproducción animada entre EE. UU. y China y además, la trama de la película sucede en China, así que es habitual encontrar referentes de su cultura.

- Yi, la protagonista, tiene varios trabajos para poder ahorrar y hacer el viaje por China. Al acabar uno de esos trabajos y en el momento de cobrar sucede esto:

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
1	00:05:10	<ul style="list-style-type: none"> - Money transfer? - Sorry, only cash 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Con la aplicación? - Solo efectivo
Comentarios			
<p>En China se usa la aplicación WeChat para todo. En una sola aplicación se tienen</p>			

todas las prestaciones que tenemos las personas occidentales en distintas redes: WhatsApp, Instagram, Facebook. Además, pueden realizar transferencias o pagos en restaurantes.

- Este ejemplo ocurre justo después del ejemplo anterior: es el momento en el que le pagan la jornada a Yi.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
2	00:05:13		
Comentarios			
<p>En China, por educación, cuando se entrega dinero a otra persona para pagar alguna cosa, se entrega como vemos en la imagen. Cogen los billetes desde los extremos y lo acercan a la otra persona para que lo coja desde el otro extremo.</p>			

3.1.5 Canciones

Como en todas las películas, *Abominable* también cuenta con su propia banda sonora, especialmente relevante en las películas infantiles. En este caso no contamos con ninguna canción que se haya traducido, pero explicaremos qué canciones se han escogido y el por qué.

Principalmente, la banda sonora de esta película se basa en 19 canciones compuestas por el compositor británico Rupert Gregson-Williams. Estas canciones no tienen letra y están compuestas exclusivamente para momentos específicos de la película.

Encontramos desde canciones que nos pueden crear añoranza, como cuando Yi enseña el viaje que quería hacer con su padre recientemente fallecido, hasta canciones para momentos de tensión como cuando intentaban capturar a Everest. Dentro de las 19 canciones cabe destacar una de ellas, que es la que toca la protagonista en violín varias veces a lo largo de la película. Esta canción se llama *The Leshan Buddha* y la toca la cantante y compositora Esther Anaya.

Aparte de estas composiciones, encontramos cuatro canciones más dentro de la banda sonora. La canción principal de la película es *Beautiful Life* de Bebe Rexha. Esta canción suena al final de la película y se compuso exclusivamente para la película. Su letra cuenta la historia de que su protagonista estaba perdido y lo han encontrado y lo maravilloso que es estar vivo. Es un guiño al guion de la película, como encuentran a Everest, lo salvan y hacen que vuelva a disfrutar de su vida. La segunda canción que suena a lo largo de la película es *Girl's Gotta* de Danger Twins. Esta canción suena cuando se enseña la cantidad de trabajos que tiene Yi para poder ahorrar y hacer el viaje de sus sueños. Explica que las mujeres tienen que hacer lo que tienen que hacer, y es como un grito a la mujer trabajadora y la que hace cosas diferentes que las mujeres del pasado, lo que encaja con el protagonismo femenino de la película. La tercera canción es *Dreams* de Phil Beaudreau, también compuesta exclusivamente para la película. La letra nos explica que los sueños que tenemos son los que nos hacen tirar hacia adelante y que aunque la vida sea una batalla la venceremos a pesar de los obstáculos que nos encontremos. Y la última canción, la más famosa fuera de la película, es *Fix You* de Coldplay. La versión de la película es diferente, ya que hay una parte tocada solo con el violín haciendo un guiño a la protagonista. La canción suena en una escena en la que no saben el camino hacia el monte Everest. Después de un largo viaje parece que se hayan perdido pero mientras suena la canción encuentran el camino, que es el significado de parte de la letra de esta canción.

3.1.6 Empleo de otras lenguas

Como hemos comentado en el subapartado anterior, al ser chinos los personajes principales y desarrollarse toda la trama de la película en China y al ser una coproducción chino-estadounidense, es coherente encontrar algún ejemplo de la presencia de la lengua china.

- Al principio de la película se toma un plano general de una calle transitada de China. Durante un instante se enfoca un puesto de comida ambulante y se escucha lo siguiente:

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
1	00:04:07	- Xièxiè	- Gracias
Comentarios			
En la versión original se escucha como una señora que compra comida para llevar le dice en chino <i>Xièxiè</i> al vendedor. En este caso el traductor ha optado por traducirlo y que se entienda que le estaba dando las gracias.			

- Este ejemplo aparece a lo largo de la película bastantes veces; por eso no hemos añadido el minuto en el que ocurre. A continuación comentaremos la decisión de no traducir la siguiente palabra:

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
2		- Nai Nai	- Nai Nai
Comentarios			
Nai Nai en chino significa abuela y a lo largo de la película Yi llama a su abuela Nai Nai, como si fuera su nombre. Creo que es interesante que no se haya traducido, aunque a veces sí que la llama abuela, pero se hace para evitar repeticiones. En este caso se sobreentiende que es su abuela: no hace falta saber que Nai Nai significa abuela para saberlo, y sin la traducción ya se entiende que es el nombre por el que llama a su abuela.			

- Este ejemplo ocurre cuando están viajando todos en tren y Peng le propone a Everest jugar a este juego:

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
2	00:53:43	- Jian Dao Shi Tou Bu	- Piedra, papel, tijera

Comentarios

En la versión original Peng se lo dice en chino y por el movimiento de las manos se ve que se trata de este juego tan famoso. En cambio en la versión doblada lo han traducido al español. Creemos que es una decisión acertada, ya que si se deja en versión original uno se tiene que fijar bien lo que hacen con las manos, pero si se traduce se entiende totalmente y no pierdes información al no prestar atención a las manos de los protagonistas en ese instante. Además, el traductor se asegura de que el público infantil comprenda la escena.

3.1.7 Descenso del registro

En este apartado analizaremos diferentes fragmentos donde se ha seguido la tendencia de mantener el estilo coloquial o de realzarlo y eliminar algunas frases neutras como comenta Hernández Bartolomé (2004).

- Este fragmento pertenece a una escena en la que Yi acaba su jornada de trabajo en un restaurante limpiando pescados y se cruza con un grupo de jóvenes que conoce.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
1	00:06:05	- What's this smell?	- ¿Qué es esta peste?

Comentarios

En este ejemplo vemos cómo se ha traducido *smell* por 'peste' en vez de por 'olor'. En la traducción vemos un descenso de registro, ya que 'peste' es una palabra más despectiva y es la finalidad que busca el traductor, referirse a Yi de forma despectiva por su olor.

- El siguiente fragmento ocurre cuando Jin se enfada con Yi por toda la aventura que están viviendo a escondidas de sus padres y por tener que mentirles.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
---------	--------	------------------	-----------------

2	00:27:58	- I'm so mad at you right now.	- Estoy super rallado contigo.
Comentarios			
Aquí vemos como se ha traducido <i>mad at you</i> por 'estar rallado' en vez de 'estar enfadado'. Este es un claro ejemplo del uso de palabras coloquiales o que estén de moda en el vocabulario del público infantil.			

- Este fragmento lo encontramos cuando Yi, Peng y Everest están escapando del señor Bernis y sus guardaespaldas, que están usando drones para seguirlos.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
3	00:44:22	- Yeah! Take that drones!	- ¡Bien! ¡Chupaos esa, pajarracos!
Comentarios			
En este caso el traductor ha decidido no traducir literalmente la versión doblada. En la traducción vemos un descenso de registro al referirse a los drones como pajarracos y además añade 'chupaos esa' para darle un tono cómico, ya que en la escena pierden de vista a los drones y estos se estrellan; lo chillan como cantando victoria.			

- Esta frase la dice la doctora Zara cuando descubren hacia donde van Yi, Peng y Everest y así podrán capturar a Everest.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
4	00:50:36	- We need to act fast if that kid is right and we find the yeti at the river tomorrow. Use many means possible to take him	- Hay que darse prisa si el niñato tiene razón y encontramos al yeti. Utiliza todos los medios necesarios para

		down.	cargártelo.
Comentarios			
En este ejemplo vemos como el traductor ha traducido <i>kid</i> por 'niñato' en vez de por 'niño' o 'chico'. Se ve un claro descenso de registro para realzar la rabia que tiene por dentro la doctora Zara por querer capturar de una vez por todas a Everest.			

- En esta escena, Yi, Peng y Everest se están escondiendo de la doctora Zara y los hombres que vienen a capturar a Everest. Disfrazan al yeti de yak para que no los reconozcan; un campesino ve un poco raro el aspecto de este yak y pasa lo siguiente:

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
5	00:55:04	- Hey, don't body-shame my yak.	- Eh, ¿está llamando gordo a mi yak?
Comentarios			
En este ejemplo vemos como el traductor ha querido dar un toque humorístico a la frase al descender el registro de la palabra <i>body-shame</i> , que significa avergonzar a alguien por su cuerpo, y traducirlo directamente por 'gordo'.			

- Este fragmento ocurre cuando ya están a punto de capturar a Everest y la doctora Zara, que se ha obsesionado bastante con el tema, decide que ella también va a actuar cogiendo un arma y diciéndole a los demás que da igual si se captura vivo o muerto.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
6	01:12:47	- I'll make sure the yeti's out.	- Le dejaré grogui de verdad.
Comentarios			
En la versión original se refieren a que la doctora se asegurará de eliminar/capturar al yeti, mientras que en la versión doblada vemos un descenso de registro al usar un			

vocabulario más coloquial y dándole un toque más humorístico al usar la palabra 'grogui'.

3.1.8 Nombres propios

A continuación veremos dos ejemplos de nombres propios y comentaremos qué criterios se han seguido en la traducción.

- El primer nombre que comentaremos es el del señor Bernis, el personaje que quiere capturar a Everest.

Versión Original	Versión Doblada
Mr. Burnish	Señor Bernis
Comentarios	
En este caso se ha querido conservar el nombre pero haciéndole algún pequeño cambio ortográfico. Según Franco Aixelà (2000) estaríamos hablando de una adaptación ortográfica, ya que partimos de grafías extranjeras al alfabeto latino. En este caso se ha cambiado la terminación <i>-sh</i> , común en inglés, a la terminación <i>-s</i> . Si la adaptación se hubiese quedado ahí habríamos obtenido el nombre de Burnis, pero en nuestra opinión se ha usado también adaptación fonética, ya que emplea la forma del término origen adaptándolo a la terminología propia de la lengua meta. En este caso cambia la vocal <i>u</i> por la vocal <i>e</i> , que se usa más en nombres propios de la lengua de llegada.	

- El segundo ejemplo es la traducción del nombre del jerbo de la doctora Zara.

Versión Original	Versión Doblada
Duchess	Duquesa
Comentarios	
En este ejemplo vemos que el traductor ha decidido traducir el nombre de forma literal. Al tratarse de un nombre que además tiene significado, la traducción literal se	

acerca a la palabra original; en nuestra opinión es un acierto la traducción.

3.1.9 Traducción sintética

En este subapartado comentaremos un par de ejemplos de esta técnica de traducción y veremos cómo ha resuelto el traductor este reto traductológico al resumir algunas frases del guion manteniendo siempre el sentido del texto original.

- Al final de la película Yi está en su casa con su abuela y su madre, Peng y Jin de repente llaman a la puerta y la abuela le dice lo siguiente a Yi:

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
1	01:22:07	- Why don't you get that?	- ¿Puedes abrir?
Comentarios			
La frase en versión original se usa mucho cuando suena el teléfono o el timbre de la puerta para referirse a si pueden abrir la puerta o si pueden coger el teléfono. En este caso se usa la técnica de traducción sintética resumiendo la frase a una frase simple y corta.			

- El siguiente fragmento ocurre cuando ya están todos en casa a punto de comer.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
2	01:22:35	- Everybody, dig in.	- ¡Todos a comer!
Comentarios			
En este caso creemos que se trata de traducción sintética, ya que la frase en la versión doblada el traductor ha preferido traducir <i>dig in</i> como 'a comer', que queda más resumido y más corto que la traducción literal que sería 'a empezar a comer'. Para mantener la duración de la frase lo que han hecho ha sido alargar la sílaba <i>-er</i>			

de la palabra 'comer' para que así quede más largo y ambas versiones estén sincronizadas.

- El último ejemplo de este subapartado ocurre cuando están comiendo todos juntos otra vez, Jin le da la razón a Peng sobre lo buenos que están los pastelitos de carne de Nai Nai.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
3	01:22:40	- Wow, I totally see what you mean about these pork buns.	- Ahora ya entiendo lo que decías, están buenísimos.
Comentarios			
A simple vista podemos observar que la versión doblada es más corta que la original. Además vemos que si se hubiese traducido literalmente la frase en versión doblada habría sido mucho más larga, algo como 'ahora entiendo lo que quieres decir sobre estos bollos de cerdo'. Se ha resumido un poco la frase, obviando la parte final de los bollos de cerdo, y se ha incluido una frase más corta que no altera el sentido de la misma.			

3.1.10 Ampliación

A continuación veremos ejemplos de la técnica de ampliación. Analizaremos cómo se han añadido elementos que no aparecen en el guion original para aportar más información.

- El primer ejemplo transcurre cuando, después de escaparse del señor Bernis y sus guardaespaldas, se suben a un camión para seguir huyendo. Dicho camión está lleno de latas de refresco y Peng y Everest se ponen a beber como unos locos. Después, pasa lo siguiente:

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
1	00:32:49	<ul style="list-style-type: none"> - Uh, oh. Guys, I gotta go. - Just hold it. - Oh, no, he's gotta go. 	<ul style="list-style-type: none"> - Oh, oh. ¡Chicos? Tengo que ir al baño. - Tendrás que aguantarte. - Oh, no, tiene que ir al baño.
Comentarios			
<p>Después de beber tanto ambos necesitan ir al baño. En la versión original no se dice en ningún momento 'ir al baño', ya que se sobreentiende que es lo que está pasando. En este caso el traductor creemos que no ha encontrado una frase tan corta como la de la versión original que tenga el mismo sentido y ha tenido que utilizar la técnica de ampliación para recalcar que tiene que ir al baño.</p>			

- Este fragmento ocurre cuando el señor Bernis le pregunta a Jin si ha entendido el plan que quieren llevar a cabo.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
2	00:45:12	<ul style="list-style-type: none"> - Right? Just nod. 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Vale? ¿Lo has entendido?
Comentarios			
<p>Como podemos observar, en la versión original el señor Bernis solo le dice <i>just nod</i>, como diciéndole que asienta con la cabeza si lo ha entendido. Pero en la versión doblada el traductor ha querido añadir la pregunta '¿Lo has entendido?' para recalcar que se refiere a eso. La frase queda un poco más larga que la original pero no pierde el sentido, solo añade información.</p>			

- El ejemplo sucede cuando Yi vuelve a casa después de la aventura y se reencuentra con su madre y su abuela. En este momento Nai Nai se dirige a Yi de la siguiente manera:

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
3	01:22:02	- Granddaughter	- Querida nieta.
Comentarios			
<p>En este caso, se ha usado la técnica de ampliación, ya que la traducción es más corta y se deben mantener los tiempos marcados. Es por eso que el traductor ha decidido añadir el 'querida' a la traducción de 'nieta', para que se ajuste en el tiempo con el original.</p>			

3.1.11 Modulación

En este subapartado veremos ejemplos de modulación, en los que se crean frases de llegada para que suenen más naturales, sin cambiar el sentido de la frase original.


- El siguiente ejemplo tiene lugar cuando Jin se quiere escapar del señor Bernis y sus guardaespaldas y tiene que escoger un medio de transporte, ya que cuentan con coches, camiones y motos.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
1	00:51:34	- SUV? Too loud.	- ¿Todoterreno? No, mucho ruido.
Comentarios			
<p>Aquí observamos como ha substituido la palabra <i>SUV</i>, <i>sport utility vehicle</i>, por 'todoterreno'. La traducción literal sería 'VUD', vehículo utilitario deportivo. En este caso cambia la palabra para que suene más natural, ya que en la cultura de llegada no se usa la traducción 'VUD' para referirse a este tipo de coches. Además, el factor de público infantil aquí juega un papel muy importante y creemos que el traductor escoge la palabra todoterreno porque es más fácil de comprender.</p>			

- Este fragmento corresponde a la escena en la que la doctora Zara anima al señor Bernis a seguir capturando al yeti.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
2	01:01:34	- Stay the course, sir.	- No se rinda, señor.
Comentarios			
<p>Como podemos observar, la traducción de la versión doblada no se asemeja a la traducción literal que haríamos, 'mantenga el rumbo, señor'. En este caso el traductor ha querido que suene más natural la manera en la que anima al señor Bernis y además, también se mantiene mejor la isocronía.</p>			

- Este ejemplo transcurre cuando el señor Bernis da la siguiente orden para que sus guardaespaldas disparen a Everest y así poder capturarlo.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
3	01:10:49	- Load tranq guns	- Cargar dardos.
Imagen		Comentarios	
		<p>En este ejemplo vemos como se aplica el reto traductológico de la modulación, ya que en vez de traducir literalmente la frase a 'cargar pistolas tranquilizantes', que es una frase muy larga, el traductor opta por una frase corta que define exactamente lo que está pasando en las imágenes, están cargando las pistolas con dardos.</p>	

- En esta escena podemos ver como la doctora Zara, que cada vez se la nota más nerviosa y desquiciada por querer atrapar a Everest, le chilla lo siguiente al señor Bernis.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
4	01:11:10	- Take the shot!	- ¡Dé ya la orden!

Comentarios

Como la doctora Zara quiere que el señor Bernis dé la orden de disparar, le grita esto al señor Bernis. En la versión original le dice que 'disparen', que dé la orden de disparar a sus hombres, que es justamente lo que plasma el traductor en la versión doblada.

3.1.12 Equivalencia funcional

En este subapartado veremos cómo se ha llevado a cabo este reto traductológico analizando algunos ejemplos en los que parte de la frase no se ha traducido y se pone otro elemento en su lugar que le dé sentido al enunciado original.

A veces algunos elementos no se traducen y se ponen otros en su lugar que puedan explicar y darle sentido a la información del enunciado original. Existen dos casos: cuando se usa una palabra de longitud similar a la original con el fin de conservar la sincronía visual, o cuando se crean elementos que encajen en esa situación en concreto pero no se asemejen al original.

- En este fragmento Nai Nai le está diciendo a Yi que nunca está en casa y siempre está ocupada haciendo otras cosas.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
1	00:15:17	- But, uh, busy, busy, busy.	- Pero estás muy, muy ocupada.

Comentarios

En este ejemplo el traductor ha eliminado gran parte de la frase y la ha substituido por una frase que tiene sentido y además tiene la misma duración que la de la versión original. Se pierde el tono recriminatorio por parte de la abuela, ya que el *busy, busy, busy* lo dice como si se lo echara en cara, pero no se pierde para nada el sentido de la frase. Además, es muy importante la sincronía fonética, ya que Nai Nai está en primer plano y cuando dice 'muy, muy ocupada' mueve la cabeza asintiendo, como si tuviera razón, que se corresponde a los momentos que dice

busy, busy, busy.

- Este fragmento ocurre cuando el señor Bernis se empieza a encariñar un poco con el jerbo de la doctora Zara, pero igualmente siempre tiene algo para criticar, como vemos a continuación:

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
2	00:48:29	- You're kind of cute, you know, in your own ugly, beady-eyed kind of way.	- Eres muy mona a pesar de esas orejas de soplillo que tienes.
Comentarios			
Como podemos observar, cambia totalmente la segunda parte de la frase. En la versión original intenta burlarse de los ojos tan pequeños, brillantes y feos que tiene, pero en la versión doblada el traductor va un poco más allá con la burla y crea una frase nueva, pero que sigue con el tono y sentido de la burla. Además, usa una expresión idiomática "orejas de soplillo".			

- En una escena que ya hemos comentado en el apartado de modulación, encontramos también el siguiente ejemplo. Jin tiene que escoger un vehículo para escapar y ahora se encuentra con un camión.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
3	00:51:38	- Transporter? No.	- Blindado? No.
Comentarios			
En este ejemplo ha usado esta técnica porque la traducción de <i>transporter</i> es bastante larga, camión transportador. En las imágenes también vemos un camión blindado de la seguridad del señor Bernis y por eso el traductor escoge cambiar la versión doblada pero esta sigue asemejándose a lo que se ve en pantalla.			

- Este fragmento ocurre cuando Yi y Peng están buscando a Jin para poder escapar juntos; lo ven de lejos y esto es lo que ocurre:

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
4	00:54:55	- We're gonna lose him.	- No puede oírme.

Comentarios

En este caso el traductor ha optado por cambiar totalmente la frase, ya que Yi y Peng estaban gritando para que los viera pero no les oye. Es por eso que creemos que en vez de traducirlo por 'lo vamos a perder', ha querido crear un nuevo fragmento que se asemeja a lo que pasa en las imágenes.

- Este quinto fragmento ocurre al final de la película, cuando están comiendo todos juntos y Yi se acuerda de lo mucho que le gustaban los pastelitos de carne a Everest, pero como Nai Nai y la madre no saben de qué están hablando dicen esto:

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
5	01:22:54	- Who? Who else like my buns?	- ¿Quién? ¿Quién hay más tragón que Peng?

Comentarios

Este ejemplo es un claro ejemplo de este tipo de reto traductológico porque el traductor ha cambiado toda la frase y no se asemeja a la original. La traducción tendría que ser '¿A quién más le gustan mis pastelitos?', pero como en ese momento Peng se está comiendo todos los pastelitos y la frase se adapta mejor a la duración de la original, el traductor le da un giro pero la frase sigue encajando en esta situación.

3.1.13 Adaptación

En este subapartado veremos como con esta técnica se sustituyen referentes culturales y socioculturales de la lengua origen por otros de la lengua meta.

- En esta escena es la primera vez que se nombran los *pork buns*: vamos a ver cómo ha traducido este término el traductor.

Ej. n.º	Minuto	Versión Original	Versión Doblada
1	00:33:29	- Nai Nai's pork buns with extra pork.	- Pastelitos de cerdo de Nai Nai con doble de cerdo.
Imagen		Comentarios	
		<i>Pork buns</i> es un plato típico de China, se trata de como unos panecillos/pastelitos rellenos y cocinados al vapor. La traducción que usamos aquí en España es de pastelitos al vapor rellenos y es la que se ha usado en este caso, sin añadir el 'al vapor' porque si no quedaría muy larga la frase	

Conclusiones

Al elaborar este trabajo hemos sacado una serie de conclusiones en lo que respecta a la traducción y el doblaje de películas de animación. En primer lugar, expondremos las conclusiones extraídas a partir del estudio previo, seguidas de las vinculadas al análisis de las diferentes técnicas de traducción que se han usado en la película *Abominable*.

Primero, hemos observado que el cine de animación es un género específico dentro de la traducción audiovisual, ya que hablamos de imágenes que no han sido grabadas sino dibujadas y con ellas se crea un efecto de movimiento para que parezcan reales. Encontramos muchos estilos para llevar a cabo el proceso de producción de la animación, pero hoy en día el más usado es el que se realiza a través de programas de ordenador, generando una imagen 2D a partir de un modelo en 3D, llamada la animación en 3D. Para elaborar la película tenemos que contar con un guion, convertir la historia en viñetas, modelarlas y animarlas y finalmente, hacer el montaje del filme. Siempre que la película original se lleva a cabo en un idioma y cultura diferentes a los del lugar donde se proyectará, necesitaremos una traducción audiovisual. A la hora de hacer la traducción tendremos que tener en cuenta varios componentes como los personajes, el público y el lenguaje. Actualmente las modalidades de traducción audiovisual más utilizadas son el doblaje y la subtitulación, pero al centrarnos en el cine de animación encontramos que la modalidad más usada es el doblaje.

Después, nos hemos centrado en el estudio del doblaje y sus características en el cine de animación. Principalmente hemos visto que el doblaje es el proceso de reemplazar el diálogo de la lengua origen por uno en la lengua de llegada, y a la vez, mantener el sincronismo entre la imagen y el texto. Con esto nos hemos dado cuenta de que participan muchos agentes en el proceso del doblaje, como el traductor, el adaptador o ajustador para conseguir el sincronismo visual, hacer el marcaje, pautado y creación de *takes*, contratar a un director de doblaje para que revise la traducción y finalmente un técnico de sonido para juntar los *takes* doblados y añadir la banda sonora. Como hemos visto, el traductor no solo traduce el texto a la lengua meta sino que lo adapta al medio audiovisual. Además, al llevar a cabo el ajuste, el traductor deberá tener en cuenta la sincronía fonética, la sincronía cinésica y la isocronía para que el producto final quede a la perfección. Asimismo, al centrarnos en el doblaje en el cine de

animación hemos visto que tenemos que tener en cuenta ciertos aspectos a la hora de hacer la traducción, ya que va dirigido a un público infantil y estos tienen una función didáctica que contribuye a su desarrollo personal, cognitivo y social. Por eso tendremos que tener en cuenta el vocabulario que usemos, tendrá que ser natural, sencillo y que se adecúe al vocabulario que usan los niños hoy en día, evitando el uso de palabras ofensivas, vulgares o disonantes. Además, no es tan importante la adaptación labial o la isocronía, ya que los niños no se suelen fijar en estos aspectos y se centran más en las imágenes o los movimientos de los personajes.

Finalmente, para llevar a cabo nuestro objetivo principal, hemos analizado y comentado diferentes fragmentos de la película según el reto o técnica traductológica que haya usado el traductor Kenneth Post. Primero hemos analizado los retos traductológicos. Hemos empezado por el lenguaje que se usa en la película, comprobado que se usan palabras que se adecúan al vocabulario infantil, palabras simples y frases cortas. Además, normalmente la traducción final no es la traducción literal de la versión original, sino una palabra equivalente. En los juegos de palabras y de ideas hemos visto claramente varios ejemplos donde se juega con la fonética de las palabras para dar ese toque humorístico a la escena y un juego de ideas en el que se busca trasladar el componente humorístico más allá de la palabra. Seguidamente, en los insertos hemos comentado cuales son normalmente las soluciones a la hora de traducir los títulos de las películas, en nuestro caso la película lleva el mismo nombre en la versión original y doblada, ya que tiene el mismo significado en ambas lenguas y no se decidió cambiar y poner otro nombre. No como en el caso de Latinoamérica, que sí decidieron añadirle una breve explicación al título, '*Un amigo abominable*'. En lo referente a los textos que aparecen a lo largo de la película, los insertos, vemos que la solución que han escogido ha sido la de añadir subtítulos en las escenas donde creían que era necesario y no han añadido nada en las que se entendía por contexto el significado. Después, en cuanto a referentes culturales, al ser una coproducción entre EE. UU. y China, es normal que encontrásemos diferentes rasgos de esta cultura, como la entrega de dinero de forma educada o la aplicación WeChat, que está tan integrada en su sociedad, en la que tienen todas las prestaciones que tenemos las personas occidentales en distintas redes sociales. En el caso de las canciones, hemos visto que se trata de 19 canciones compuestas por el compositor británico Rupert Gregson-Williams, adaptadas a cada situación en la que suenan. Además, encontramos cuatro canciones más, dos de ellas compuestas especialmente para la

película. En este caso no se ha traducido ninguna canción, ya que la letra no forma parte de la trama de la película. En la sección de empleo de otras lenguas hemos visto que también aparecen varios ejemplos y que en este caso los han traducido todos menos el nombre de la abuela, Nai Nai. Como hemos comentado, nos parece acertado haber traducido, por ejemplo, el juego de piedra, papel o tijera, porque así el traductor se asegura de que el público infantil comprende la escena. Por otro lado, en descenso del registro, hemos visto que sí que es verdad que se tiende a mantener el estilo coloquial y también a cambiar en diversas ocasiones el estilo neutro del original. En el caso de los nombres, hemos visto que para que el nombre del señor Bernis sonara más natural el traductor ha usado la adaptación ortográfica y fonética.

Por otra parte, las técnicas de traducción que hemos analizado han sido, para empezar, la traducción sintética, donde vemos que el traductor ha resumido algunas frases del guion manteniendo siempre el sentido del texto original. Hemos seguido con la ampliación, donde se han añadido elementos que no aparecen en el guion original para aportar más información, en todos los ejemplos vemos que el traductor no ha cambiado el sentido del original y además ha respetado la isocronía. En el apartado de modulación vemos que se crean frases de llegada para que suenen más naturales y lo más importante, sin cambiar el sentido de la frase original. En todos los ejemplos hemos visto que la traducción se ajusta a las imágenes y no hace que pierda el significado. Después, en equivalencia funcional, hemos visto que hay elementos que no se traducen y se ponen otros en su lugar que puedan explicar y darle sentido a la información del enunciado original. En algunos casos hemos examinado que se ha traducido por una palabra de longitud similar a la original con el fin de conservar la sincronía visual y en otros se han creado elementos que encajan en esa situación en concreto. Y por último, en adaptación hemos visto que el traductor ha querido simplificar la traducción de los famosos *pork buns*, plato típico chino, a 'pastelitos rellenos'.

Para concluir, queremos remarcar que las técnicas y retos traductológicos que hemos expuesto son parte de las muchas decisiones que se toman al traducir una película, concretamente, en las películas de animación.

Bibliografía

Aixelá, J. (2000). *La traducción condicionada de los nombres propios (inglés-español)*. Salamanca: Ediciones Almar.

Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.

Amido Lozano, M. T. (2016) "La traducción de referencias culturales para el doblaje. Un estudio sobre la recepción del cine de Almodóvar en Alemania." Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

Agost, R., Chaume, F., y Hurtado A. (1999) "La traducción audiovisual". En A. Hurtado (coord.) *Enseñar a traducir*. Madrid: Edelsa, pp. 182-195.

Barambones, J. (2009) *La traducción audiovisual en ETB-1: estudio descriptivo de la programación infantil y juvenil*. Tesis doctoral de la Euskal Herriko Unibertsitatea.

Brugué, L. (2013), *La traducció de cançons per al doblatge i l'adaptació musical en pel·lícules d'animació*. Tesis doctoral de la Universitat de Vic.

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.

Chaume, F. (2003) *Doblatge i subtitulació per a la TV*. Vic: Eumo.

Chaume, F. (2004a) *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra

Chaume, F. (2004b) "Film Studies and Translation Studies: Two Disciplines at Stake in Audiovisual Translation". *Meta: Journal des traducteurs/Meta: Translators' Journal*.

Chaume, F. (2004c) "Synchronization in dubbing: A translational approach", en Orero, Pilar (ed.) *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdam: Rodopi.

Chaves, M. J. (2000). *La traducción cinematográfica: El doblaje*. Huelva: Universidad de Huelva.

Culton, J. y Wilderman, T. (2019). Abominable [película]. Estados Unidos: DreamWorks Animation / Pearl Studio.

Del Aguila, M. E. y Rodero Antón, E., (2005), *El proceso de doblaje "take a take"*, España, Universidad Pontificia de Salamanca.

Díaz Teijo, J. T. (1997). La traducción en los títulos de películas del inglés al castellano: Procedimientos y resultados. Eds: Santamaría, J.M. et al. Vitoria: Departamento Filología Inglesa y Alemana. Universidad del País Vasco, pp. 131-141.

Eldoblaje.com. (2010) Abominable. Recuperado el 25/05/2020 de:
<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=56561>

Fuentes Luque, A. (2000), 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 de la Universidad de Granada.

García del Toro, C. (2014). "Traducir literatura para niños: de la teoría a la práctica". En Revista de traductología, núm. 18, pp. 123-137. Castellón: Universidad Jaume I.

Hernández Bartolomé, A. I. (2005) «El cine de animación: un caso especial de traducción audiovisual» en Merino, Raquel, José Miguel Santamaría y Eterio Pajares (eds.) *Trasvases Culturales: Literatura, Cine y Traducción* 4. Bilbao: UPV / EHU, p. 211-223.

Hernández Bartolomé, 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 convencionales. Tesis doctoral de la Universidad de Valladolid.

Hernández Bartolomé, A. I. y Mendiluce Cabrera, G. (2005) «New Trends in Audiovisual. Translation: The Latest Challenging Modes». *Miscelánea*, 31, pp. 89-103.

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 Publicacións Universidade de Vigo.

Martí Ferriol, J. L. (2006) An empirical and descriptive study of the translation method for dubbing and subtitling. Doctoral thesis at the Universitat Jaume I de Castelló de la Plana.

Navarro Brotons, M. L. (2017) "La traducción del humor en el medio audiovisual. El caso de la película de animación *El Espantatiburones* (Shark Tale)." Universidad de Alicante.

Repullés Sánchez, F. (2016). "La traducción de las películas de animación: Las producciones de la era post-Disney; una nueva era en los dibujos animados." (Tesis Doctoral) Universidad del País Vasco. Vitoria.

Trafilm. MUFiTAVi. Recuperado el 15/05/2020 de <http://trafilm.net/Projects/MUFiTAVi>

Trafilm. The Translation of Multilingual Films in Spain. Recuperado el 15/05/2020 de <http://trafilm.net/Projects/Trafilm>

Wells, P. (1998). *Understanding animation*. London: Routledge.

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

Yuste Frías, J. (2006). "Traducción y paratraducción de la literatura infantil y juvenil", pp.189- 201. En Alonso, A.L. y Montero Küpper, S. [eds.]. Traducción e Política editorial de Literatura infantil e xuvenil. Vigo: Servicio de Publicacións da Universidade de Vigo.

Anexo 1 - Información sobre la película

Abominable

- Resumen de la película:

Un yeti escapa de unos laboratorios en Shanghái, propiedad del empresario Bernis, que quiere demostrar la existencia de este animal al mundo. Mientras tanto, Yi es una joven que vive con su madre y su abuela, Nai Nai. Es una chipa muy ocupada y no pasa mucho tiempo con su familia o amigos, Peng, un niño amante del baloncesto, y Jin, un joven muy popular, guapo, ligón, dependiente de las tecnologías y las redes sociales. A Yi también le gusta tocar el violín, aunque esconde esta pasión, ya que su padre también era violinista y falleció hace poco.

Una noche, Yi se encuentra al Yeti en la azotea de su edificio, y le llama Everest. Cuando se da cuenta de que los helicópteros del señor Bernis lo están buscando, decide esconderlo y ganarse su confianza, le da de comer los pastelitos de su abuela y le cura sus heridas. Yi se da cuenta de que Everest debería de estar con su familia a la vez que el yeti ve que Yi quiere viajar por China. Cuando los agentes de seguridad del señor Bernis encuentran el escondite del yeti, este decide huir con Yi. Después de escaparse de ellos huyen de la ciudad en un barco que transporta latas de refresco, a ellos dos se les unen Peng y Jin, que estaban preocupados por Yi.

Todos juntos llegan un puerto al sur de China y el contenedor en el que estaban escondidos lo suben a un camión para transportarlo. Una vez en el camión, el contenedor se cae y acaban en un bosque perdidos. Allí es cuando Everest muestra los poderes que tiene, ya que puede hacer que las plantas de arándanos crezcan muchísimo. Mientras, el señor Bernis y la doctora Zara continúan buscando a Everest. Siguen el rastro del yeti y los encuentran en la región de Sichuan, pero gracias a los poderes de Everest los vuelven a perder de vista. Everest ha hecho crecer un diente de león y con él vuelan escapando del señor Bernis. En este momento Jin se queda atrás y lo capturan los agentes de seguridad del señor Bernis.

La doctora Zara desde el principio muestra un amor infinito hacia los animales, pero durante el transcurso de la película se ve como ese amor va cambiando. Jin se entera de las malas intenciones de la doctora y también se entera de que al señor Bernis le

apasionan los animales raros. Mientras tanto, Yi, Peng y Everest llegan al desierto de Gobi, luego viajan a una ciudad cerca del río Amarillo, donde el señor Bernis, gracias a la ayuda de Jin, les acorrala. Peng crea una estampida de yaks y consiguen despistarlos y con la ayuda de Jin, arrepentido de haber ayudado al señor Bernis, escapan a través del río. El señor Bernis y sus agentes les siguen en otra barca, pero gracias a la magia de Everest vuelven a escapar.

Finalmente, todos juntos consiguen llegar al Himalaya. Mientras están cruzando el puente para llegar a las montañas, los agentes del señor Bernis los atrapa para que no puedan escapar. El señor Bernis se queda muy impactado al ver que Everest está protegiendo a Yi, Jin y Peng y cambia de opinión acerca de capturar al yeti. La doctora Zara no comprende este cambio de actitud y obsesionada con capturar al yeti decide inyectarle un tranquilizante al señor Bernis y tomar el control. Cuando Yi trata de proteger a Everest, la doctora Zara la empuja para que caiga del puente. Es entonces cuando capturan a Peng, Jin y al yeti.

Sin embargo, Yi se coje a una cuerda y consigue subir otra vez al puente. Luego se pone a tocar su violín, el cual Everest había reparado mágicamente, para que Everest la escuchara y se pudiese liberar de la jaula. La doctora Zara intenta matar al yeti pero su ataque se convierte en una avalancha de nieve que acaba con todos los agentes del señor Bernis. Para proteger a Everest, el señor Bernis les ayuda para que puedan llegar al monte Everest y el yeti se reúna con su familia.

Finalmente, Yi, Peng y Jin vuelven a Shanghái gracias a la ayuda del señor Bernis y se reúnen con su familia. Al reencontrarse con su madre y con su abuela, Yi se da cuenta de que tiene que pasar más tiempo con la familia.

- Ficha técnica:

Título original: Abominable

Año: 2019

Duración: 97 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Jill Culton, Todd Wilderman

Guion: William Davies

Música: Rupert Gregson-Williams

Fotografía: Animation

Productora: Coproducción Estados Unidos-China; DreamWorks Animation / Pearl Studio. Distribuida por Universal Pictures
 Géneros: Animación. Fantástico. Aventuras. Comedia. Infantil | Monstruos. Amistad. Cine familiar. 3-D

- Ficha doblaje:

Título: Abominable
 Título original: Abominable
 Director: María Jesús Varona
 Traductor: Kenneth Post
 Ajustador: María Jesús Varona
 Estudio de grabación: TECNISON, S.A. (Madrid)
 Distribuidora para España: UNIVERSAL PICTURES INTERNATIONAL SPAIL S.L.
 Distribuidora original: UNIVERSAL INTERNATIONAL PICTURES
 Productora: DREAMWORKS ANIMATION
 Técnico de mezclas: Russell Heeks
 Técnico de sala: Julio Corrales

- Reparto de doblaje:

ACTOR ORIGINAL	ACTOR DE DOBLAJE	PERSONAJE
Chloe Bennet	Vera Bosch	Yi
Albert Tsai	Aitor Garrido	Peng
Tenzing Norgay Trainor	Jon Samaniego	Jin
Eddie Izzard	Roberto Martínez Cuenca	Burnish
Sarah Paulson	Olga Cano	Dra. Zara
Tsai Chin	María Jesús Varona	Nai Nai
Michelle Wong	Isabel Fernández Avanthay	Madre de Yi
Rich Dietl	Roberto Encinas	Jefe de los sicarios
(Desconocido)	Ricardo Escobar	Dave

(Desconocido)	Marta Górriz	Voces adicionales
(Desconocido)	Elena de Maeztu	Voces adicionales
(Desconocido)	Desirée Álvarez	Voces adicionales
(Desconocido)	Eugenio Roldán	Voces adicionales
(Desconocido)	Juan Navarro Torelló	Voces adicionales
(Desconocido)	Iván de Pedro	Voces adicionales
(Desconocido)	Nagore Germes	Voces adicionales
(Desconocido)	Jorge Peña	Voces adicionales
(Desconocido)	Diana Torres	Voces adicionales
(Desconocido)	Juan Alfonso Arenas	Voces adicionales