

ISSN: 1579-9794

**La traducción de léxico especializado en el cine de superhéroes: estudio de *Avengers: Infinity War* de Marvel Studios**

**The Translation of Specialised Lexicon in Superhero Movies: Study of *Avengers: Infinity War* by Marvel Studios**

ROBERT SZYMYŚLIK  
rszy1@upo.es  
Universidad Pablo de Olavide

Fecha de recepción: 30 de octubre de 2018

Fecha de aceptación: 26 de septiembre de 2019

**Resumen:** El presente trabajo representa un análisis traductológico de una obra audiovisual perteneciente al género superheróico. En él se toma como base el estudio del trasvase de diferentes muestras de léxico especializado. El largometraje elegido para ello es *Avengers: Infinity War* (*Vengadores: Infinity War* en España) de Marvel Studios, una de las películas de esta clase más destacadas de los últimos años y que ha conseguido críticas positivas tanto por parte de especialistas como del público. Este estudio se ha realizado mediante una comparación de extractos de la versión original del guion de la película (redactado en la lengua inglesa) y los diálogos de llegada doblados a la lengua española, traducidos por Quico Rovira-Beleta. Los diferentes ejemplos seleccionados de este largometraje se expondrán acompañados de su contexto de procedencia tanto en su forma originaria como traducida y se llevarán a cabo análisis sobre cada uno de ellos por medio de un sistema de comparación contrastiva diseñado específicamente para este trabajo. Tras esto, se extraerán conclusiones acerca de las exigencias de documentación que muestra cada caso concreto, las técnicas de traducción que se han utilizado para trasladar el contenido entre lenguas y, por último, se estudiará la funcionalidad de cada uno de los equivalentes presentados en el nuevo contexto sociocultural.

**Palabras clave:** Léxico especializado, Marvel Studios, superhéroes, traducción audiovisual, traducción para el doblaje

**Abstract:** The following paper consists of the translation analysis of an audiovisual work belonging to the superhero genre, based on the study of the transference of different samples of specialised lexicon. The chosen movie to undertake this objective is *Avengers: Infinity War* (*Vengadores:*

---

*Infinity War* in Spanish) by Marvel Studios, one of the most renowned films of this kind produced in recent years and that has received positive reviews from specialists as well as from the audience. The study has been completed by comparing the original version of the movie script (written in the English language) and the target dialogues transferred into Spanish, translated by Quico Rovira-Beleta. The different chosen examples from this movie will be exposed along with their contexts of origin both in their original and their translated forms and each of them will be analyzed by means of a contrastive comparison system specifically designed for this paper. After that, conclusions will be drawn about the documentation requirements of each specific example, the translation techniques that have been used to transport the content between the involved languages and, last but not least, the functionality in the new sociocultural context of each of the presented equivalents will be assessed.

**Keywords:** Audiovisual Translation, Marvel Studios, Specialised Lexicon, Superheroes, Translation for Dubbing.

---

## INTRODUCCIÓN

Este trabajo se centra en el análisis traductológico de un largometraje cinematográfico ubicado en el género de superhéroes. Sus objetivos principales son los siguientes: la observación de las características esenciales de esta clase de narraciones audiovisuales, el examen de la complejidad del contenido que muestran a los receptores (que se encuentra relacionado con múltiples campos de especialidad) y la comprensión de las exigencias a nivel de documentación y de selección de procedimientos de traducción que supone el transporte intercultural de una obra de estas características.

La composición elegida para llevar a término este análisis traductológico entre la lengua inglesa y la española es *Avengers: Infinity War* (*Vengadores: Infinity War* en España), presentada por Marvel Studios. Fue elegida a causa de su complejidad lingüística y conceptual, su intensidad dramática y su relevancia fundamental en el ámbito del cine superheroico en los últimos años.

### 1. LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL Y *AVENGERS: INFINITY WAR*

*Avengers: Infinity War* representa un largometraje cinematográfico, por lo que los procesos asociados a su transferencia entre lenguas recaen en el seno de la traducción audiovisual. Esta modalidad traslativa posee unas características, singularidades y exigencias particulares que determinan en grado sumo los mecanismos y estrategias que pueden aplicarse a cada encargo. Asimismo, en el caso del cine superheroico, se detectan requisitos adicionales durante la traducción, como se verá a continuación.

Algunas de las dificultades esenciales de la traducción audiovisual derivan de la propia naturaleza de los productos culturales con los que se trabaja en esta esfera. Estos contienen datos de tipo multimedia que llegan a los receptores a través de canales de información diferentes, predominantemente el sonido y la imagen, a pesar de que pueden identificarse otros que revisten una importancia fluctuante para los traductores, como la música y el ruido (Metz, 1974, p. 58). Estas vías de comunicación albergan contenido conceptual y narrativo que llega a los destinatarios mediante un dispositivo tecnológico de forma simultánea (Chaume y Agost, 2001, p. 15).

Debido a esta naturaleza polimorfa, la audiovisual representa un tipo de traducción subordinada: se vincula a aquellos encargos en los que

---

aparecen diferentes canales de datos, todos ellos con capacidad para determinar la funcionalidad de las opciones de traducción escogidas en casos concretos (Mayoral *et al.*, 1988, p. 362).

Esta clase de composiciones gozan de una popularidad ingente en la actualidad gracias a la difusión de los medios de comunicación de masas y a la facilidad de acceso a productos multimedia. También influye el hecho de que, debido a factores como la globalización y la fusión de los mercados mundiales, el trasvase de productos audiovisuales muestra una gran actividad en la época presente, derivada de la necesidad de diseminar este tipo de obras a contextos socioculturales dispares (Díaz y Anderman, 2009, p. 20).

Desde un punto de vista técnico, la información que muestran las composiciones audiovisuales frecuentemente sigue el patrón, las estructuras y normas de la comunicación oral. Estos datos se manifiestan en un guion y, tras su trasvase a otra lengua, pueden exponerse al público meta por medio de procedimientos como el doblaje, el subtitulado o una combinación de ambos procesos. Esta elección variará en función de los rasgos del producto, de los requisitos del encargo de traducción o de las preferencias de cada entorno cultural de destino (Bernal, 2002, pp. 43-8).

No obstante, estas son únicamente las características generales de los productos audiovisuales. Cada encargo de traducción específico puede verse condicionado por variables que dificulten el traslado de la información al poseer una influencia conceptual e incluso lingüística destacada, tales como la iconografía visual que puede aparecer en pantalla. Su transferencia funcional puede determinar la eficacia de los datos meta en su conjunto. Por estas razones, es recomendable considerar un producto audiovisual como un ente indivisible cuyas partes siempre están interrelacionadas (Bernal, 2002, p. 43-8).

Entre los condicionantes más comunes que tienen que afrontar los profesionales, que derivan de la naturaleza audiovisual de los productos procesados, pueden citarse las siguientes (O'Shea, 1996, p. 240; Hurtado, 2009, p. 74): restricciones temporales y exigencias de sincronización labial durante el doblaje; la necesidad de adaptar el guion meta a factores como la entonación, los gestos y los movimientos de los personajes en la pantalla; restricciones espaciotemporales en el subtitulado y la necesidad de recoger en la traducción el contenido semántico de elementos socioculturales visuales que pueden aparecer en la obra y condicionar el guion y la trama.

Según Chaume (2018, pp. 1-2), en las obras audiovisuales sujetas a traducción y en las que se añade sonido nuevo puede conservarse o sustituirse el texto audiovisual originario. En el caso del *dubbing* o

«doblaje», se eliminan los diálogos originales y se sustituyen por otros en la lengua meta, al contrario de lo que ocurre, por ejemplo, cuando se aplica el *voice-over* o «voz superpuesta», en el que se mantiene la banda sonora originaria.

En estos supuestos, los traductores atienden especialmente a restricciones de espacio y tiempo y a la sincronía labial. Esta última, entendida como el «grado de coincidencia entre las palabras que pronuncia el personaje y los movimientos labiales que pueden observarse en la pantalla» (Talaván *et al.*, 2016, p. 166), es en ocasiones incompatible entre lenguas: este factor limita las opciones traslativas de determinados elementos léxicos y de ciertas estructuras sintácticas (especialmente cuando las expresiones meta requieran un mayor número de sílabas en comparación con los datos de origen). Como se verá más adelante en este análisis, este hecho requerirá la aplicación de estrategias específicas para garantizar la funcionalidad de la información en el nuevo contexto sociocultural.

En el caso de las películas (como *Avengers: Infinity War*), el canal fundamental de comunicación es el doblaje en el contexto español (Martínez, 2004, p. 19). Es por esta razón que, para llevar a cabo el análisis traductológico de este largometraje se ha optado por estudiar la traducción destinada a esta modalidad de comunicación audiovisual.

## 2. MARVEL COMICS, MARVEL STUDIOS Y *AVENGERS: INFINITY WAR*

La película *Avengers: Infinity War* es una de las últimas iteraciones de la transposición de las historias desarrolladas en el seno de Marvel Comics, que supone el traslado de personajes y tramas desde el medio del cómic al formato del largometraje. La compañía Marvel Comics nació en el año 1939 bajo el nombre Timely Comics, en una era en la que el género de los superhéroes era muy popular. En esta época temprana aparecieron algunos de los personajes que acompañarían a la empresa hasta el día de hoy, tales como Antorcha Humana, Hombre Submarino o Capitán América (Britannica, 2019).

Durante los años cincuenta, las historias de este tipo disminuyeron en popularidad en Estados Unidos y la empresa canceló muchas de las cabeceras superheroicas y cambió su nombre por Atlas Magazines, que puso el foco en otros tipos de narraciones, como el terror o la ciencia ficción. Ya en la década de los sesenta, la empresa obtuvo su título actual, Marvel Comics, y sus directores y autores se volcaron por completo en el género de los superhéroes y crearon lo que se conoce como Universo Marvel, un

---

compendio de narraciones interconectadas impulsado por el éxito de personajes como los Cuatro Fantásticos, el Increíble Hulk o Spider-Man. Ya en el siglo XXI, las historias de Marvel Comics se han vuelto multimodales y comprenden además productos culturales como videojuegos y juguetes (Britannica, 2019).

Su rama televisiva y cinematográfica, Marvel Studios, que surgió a finales de los años noventa, durante una época de dificultades económicas para Marvel Comics, ha conseguido conquistar a público y crítica y ha obtenido grandes éxitos con películas como *The Avengers* de 2012, *Guardians of the Galaxy* de 2014 y la película sobre la que versa este trabajo, *Avengers: Infinity War* (Britannica, 2019). *Avengers: Infinity War*, traducida como *Vengadores: Infinity War* en España, fue estrenada en el año 2018 y representa uno de los capítulos finales de una historia que abarca 10 años de películas y que reúne a un gran número de personajes procedentes del Marvel Cinematic Universe (Marvel, 2019), razones que causan que esta película sea idónea para llevar a cabo un estudio de tipo traductológico.

### 3. METODOLOGÍA

Para realizar el estudio traductológico de *Avengers: Infinity War* se ha seguido el método de análisis contrastivo de obras traducidas. Este sistema de comparación traslativa se basa en la contraposición de las obras tanto en su vertiente originaria como en su manifestación trasladada a otra lengua, lo que muestra los pasos intermedios que se han seguido para configurar la nueva manifestación final de un producto cultural, por ejemplo.

Este sistema es muy útil para comprender los procesos de traducción que pueden utilizarse para construir la versión meta de encargos con unos requisitos delimitados, como es el caso del cine de superhéroes. Este constituye un campo en el que aparecen obras que presentan una complejidad destacada y que exigen el uso de estrategias de transferencia divergentes para elaborar un discurso de recepción funcional en el contexto al que va destinada cada obra traducida.

De acuerdo con Lambert y Van Gorp (1985, p. 52), los estudios traductológicos contrastivos son especialmente beneficiosos para comprender el contacto entre culturas a través de la esfera lingüística. Sirven para ver cómo se pueden producir intercambios de conocimientos y de contenido artístico entre entornos socioculturales dispares.

De acuerdo con Hoey y Houghton (1998, pp. 47-49), tras el establecimiento de un *common ground* o *tertium comparationis*, esto es, de

un paradigma de comparación, los estudios contrastivos pueden utilizarse para aportar explicaciones para problemas específicos encontrados durante el desempeño de un encargo de traducción. De la misma manera, pueden utilizarse para comprender las diferentes formas que existen de afrontar problemas específicos en una traducción.

En este trabajo, el paradigma de comparación que subyace al análisis se centra en los elementos léxicos localizados en la película *Avengers: Infinity War* que muestran exigencias especiales desde el prisma de su comprensión y de los requisitos de investigación y documentación necesarios para entender estos constituyentes de la obra. Asimismo, se relacionaría con la complejidad del procesamiento lingüístico necesario para proporcionar equivalentes funcionales en la lengua meta para cada uno de ellos.

Respecto de la estructura y la configuración de los estudios de esta clase, diversos académicos del campo de la Traductología han expresado sus reflexiones acerca de estos factores. Toury analizó los pormenores técnicos de los exámenes contrastivos y concluyó que, para incrementar al máximo la eficacia de las contraposiciones traslativas de este tipo, era necesario utilizar segmentos limitados de los productos observados. Cada estudio se debería llevar a cabo de forma detallada para obtener una base teórica que permita extraer conclusiones extrapolables a la totalidad del discurso estudiado (1980, pp. 112-113). Valero coincide con esta opinión y asegura que para llevar a término un análisis así es recomendable «aislar determinadas porciones mínimas de contenido para su procesamiento intelectual» (2007, p. 129). Toury (2004, p. 122) especificó también lo que puede considerarse un extracto adecuado de los discursos de procedencia y de llegada: para llevar a cabo un estudio contrastivo de un fragmento delimitado, es necesario emplear «un segmento del texto meta que no deja fuera de sus límites ningún rastro de la solución a un problema de traducción». Las unidades mínimas de análisis empleadas para estudiar *Avengers: Infinity War* son las intervenciones de diversos personajes en las que aparece contenido que, por su estructura o por las áreas de conocimiento a las que está unido, requiere procedimientos de documentación y traducción especializados para producir equivalentes funcionales.

En lo referente a la estructura general del estudio, se sigue el pensamiento de Munday, quien asegura que *there is no set model for the analysis of [...] translations* (2016, p. 157). Por ello, en este trabajo se utiliza un sistema propio que usa como directriz principal la conclusión de Venuti (Munday, 2016, pp. 155-6) sobre los análisis contrastivos: lo ideal en estos

---

casos, según este autor, es un *analysis of extracts of ST-TT pairs in order to assess the translation strategy prevalent in a given context*.

En este caso, las *ST-TT pairs* son aquellos ejemplos de la producción que muestran requisitos excepcionales de documentación, procesamiento lingüístico o de modificación funcional para que el público receptor pueda asimilar al mismo tiempo la trama y los conceptos contenidos en la narración y unir estos datos con el universo conectado de Marvel Comics y Marvel Studios. Se ha realizado un vaciado integral del contenido de *Avengers: Infinity War* siguiendo la máxima metodológica expresada anteriormente. Después se han seleccionado los ejemplos más relevantes para este trabajo desde un prisma interlingüístico y se ha estudiado cada caso concreto para observar las dificultades inherentes al trasvase de cada muestra de la película. Por último, se han examinado las estrategias aplicadas durante su traducción y la funcionalidad de los equivalentes propuestos por el traductor de los diálogos de este largometraje, Quico Rovira-Beleta.

Los segmentos estudiados se muestran en párrafo aparte del análisis general y se exponen acompañados del contexto en el que se localizan para facilitar su comprensión. Cada extracto dispone de un código que permite su identificación como fragmento de la película de origen o del producto meta (OO para la Obra Original y OM para la Obra Meta) y que también incorpora la franja de tiempo en la que puede encontrarse cada ejemplo en *Avengers: Infinity War*: OO/01:07:54-01:08:25, por ejemplo.

#### 4. ANÁLISIS TRADUCTOLÓGICO DE LA PELÍCULA *AVENGERS: INFINITY WAR* DE MARVEL STUDIOS

El presente análisis se basa en la observación de elementos léxicos especializados presentes en la película *Avengers: Infinity War* de Marvel Studios. Como se ha expresado anteriormente, los ejemplos han sido seleccionados, tras un vaciado integral de la obra, en base a su interés para la comprensión de la complejidad del trasvase de este tipo de composiciones. Este factor se ha valorado desde el punto de vista de la terminología propia que posee el universo ficticio de Marvel Comics y Marvel Studios y del léxico procedente de campos de especialidad reales que aumentan la profundidad de estas narraciones. El propósito principal es observar las exigencias que supone este hecho para el traslado interlingüístico de las películas localizadas en el marco de estas obras interconectadas, tanto desde un prisma conceptual y narrativo como técnico, relacionado con los requisitos especiales de la traducción audiovisual.

De manera concreta, para este examen se han empleado los diálogos que aparecen en este largometraje tanto en su vertiente original (compuestos en la lengua inglesa) como la versión meta del guion (escrita en español) destinado para el doblaje, realizada por Quico Rovira-Beleta. Los primeros ejemplos incluidos en el análisis se localizan en el siguiente fragmento:

OO/00:03:54-00:04:04: "Well, for one thing, I'm not Asgardian. And for another... we have a Hulk."

OM/00:03:54-00:04:04: «–Bueno, por un lado, yo no soy asgardiano y, por otro, tenemos a Hulk».

En este fragmento es visible, en primer lugar, una alusión a la localización mitológica Asgard (adaptada a las necesidades narrativas de los cómics de Marvel) bajo la forma de un gentilicio, *Asgardian*. Se trata del hogar de los dioses de la mitología nórdica (Sechi, 1998, p. 35) y, tanto en la lengua inglesa como en la española, se utiliza de la misma forma.

Este contenido implica una doble exigencia de documentación: por un lado, al tratarse de información procedente de los mitos nórdicos reales, es necesario comprobar la terminología empleada en este contexto y contrastar los equivalentes que se utilizan en esta disciplina para denominar las realidades y conceptos recogidos en esta tradición. Por otro lado, al tratarse de una reelaboración ficticia, es posible que algunos datos mitológicos hayan sido adaptados para cumplir con los requisitos de la ficción que se pretende transmitir. Por ello, el proceso anterior de documentación puede complementarse con una comprobación del uso de estos términos en el universo ficticio de Marvel Comics, tanto en la lengua de origen (en este caso, el inglés) y la lengua de llegada, el español. Sobre la base de la información presentada anteriormente, se puede concluir que el equivalente «asgardiano» es funcional, ya que respeta la estructura originaria del término y el uso en español de este elemento mitológico.

En segundo lugar, en este extracto se alude al personaje llamado Hulk, *alter ego* de Bruce Banner (Marvel, 2019). El análisis del guion meta muestra que se ha utilizado este término de manera invariable en español, sin ninguna clase de procesamiento lingüístico, a pesar de que este hecho puede suponer una falta de información para los receptores meta: el sustantivo *hulk* puede traducirse como 'mole' o 'gigantón' al español (Oxford Dictionaries, 2019). Sin embargo, en la vertiente editorial de las historias de Marvel Comics traducidas al español, es posible detectar que se utiliza este término sin modificaciones lingüísticas, como se ve en la línea de cómics titulada *El Inmortal Hulk* (Panini Comics, 2019). Por tanto, el equivalente mostrado en la versión meta de *Avengers: Infinity War* mantiene la

coherencia con el nombre propio Hulk en la manifestación escrita de estas historias, por lo que es funcional en este contexto. En el extracto siguiente aparece una gran cantidad de información relevante para este estudio:

OO/00:07:29-00:07:55: "*Almighty Thanos... I, Loki, prince of Asgard... Odinson... the rightful king of Jotunheim... [...] do hereby pledge to you my undying fidelity...*"

OM/00:07:29-00:07:55: «–Todopoderoso Thanos... yo, Loki, príncipe de Asgard... hijo de Odín... legítimo rey de Jotunheim... [...] desde este momento te prometo mi fidelidad inmortal...».

Este ejemplo contiene una gran cantidad de componentes procedentes de la mitología nórdica, que fue reelaborada y reinterpretada por los autores de Marvel Comics e incorporada a su universo ficticio. El primer elemento que muestra todos estos rasgos es Loki, el nombre de un personaje de este universo de cómics y, además, de una figura mitológica (Sechi, 1998, p. 164). En este caso, como se trata de un nombre propio sin componentes que impliquen características del personaje o directamente traducibles (especialmente entre el inglés y el español), el equivalente empleado es eficiente.

Posteriormente, en este extracto aparece de nuevo el término Asgard, que fue analizado anteriormente en este estudio y puede concluirse que el equivalente que se usa en el diálogo meta es funcional. El siguiente componente procedente de los mitos nórdicos es Jotunheim. De acuerdo con Crossley-Holland, se trata de la tierra de los gigantes, de donde procede Loki en los mitos (1996, p. 276). Esta localización es usada de manera semejante en las historias de Marvel Comics, tanto en la lengua de llegada como en la de destino (Panini Comics, 2019). Por lo tanto, el equivalente que aparece en la película es eficaz en este contexto ficticio.

El siguiente concepto que procede de la mitología nórdica y que fue posteriormente reelaborado utilizando el lenguaje superheroico es *Odinson*. Se trata de un derivado de Odín, el dios supremo de la mitología nórdica (Sechi, 1998, p. 198). En estos mitos, existe el apelativo *son of Odin* (Crossley-Holland, 1996, p. 37), mientras que en los cómics de Marvel se emplea el término *Odinson* (Arnold, 2011, p. 194). En ambos casos, debido a las singularidades del español, no es posible construir un único término compuesto que contenga todos los elementos a los que se refiere el título *Odinson*, por lo que en esta película, como ocurre en diferentes obras sobre mitología nórdica (Sechi, 1998, p. 274), es funcional emplear «hijo de Odín» en este contexto.

Asimismo, es posible ver en este segmento el nombre propio de un personaje perteneciente al universo ficticio de Marvel Comics y el principal

antagonista de los héroes en esta película: Thanos. Se trata de uno de los villanos más poderosos que aparece en estas historias, también conocido como *Mad Titan* (Marvel, 2019). En las versiones traducidas al español de los cómics en los que aparece, su nombre se usa de manera inalterada (Panini Comics, 2019). Esto se debe al hecho de que no posee ningún elemento que muestre contenido semántico que deba ser explicitado en la lengua de llegada, por lo que la opción que se detecta en la película meta es adecuada. El siguiente ejemplo, que muestra un nivel de especialización destacado, aparece en el extracto recogido a continuación:

OO/00:11:37-00:11:42: *"I'm glad you brought this up, 'cause it's nothing. It's just a housing unit for nanoparticles."*

OM/00:11:37-00:11:42: «–Me alegra que saques el tema, solo es una unidad para albergar nanopartículas».

En este caso, se trata de un término que tiene vínculos con la dimensión de la ciencia y la tecnología procedentes del mundo real y que no se corresponden con ninguna noción ficticia exclusiva del universo desarrollado en las películas de Marvel Studios o las obras de Marvel Comics. En primer lugar, se analiza el elemento léxico *nanoparticles*. Esta denominación alude a los componentes fundamentales utilizados en la nanotecnología y se definen como *atomic and molecular aggregates which are generally smaller than tens of nanometers* (Jelinek, 2015, p. 1).

El equivalente aceptado en la lengua española en los círculos científicos es «nanopartículas» (Barrero, 2006, p. 38). Puede verse en la versión meta de *Avengers: Infinity War* que se ha empleado una opción eficiente para trasladar este componente desde la lengua inglesa.

Este término se complementa con la construcción original *housing unit*, que en la película describe un dispositivo para contener este material diseñado por el personaje llamado Iron Man (alias de Tony Stark), que es conocido en este universo ficticio por utilizar armaduras tecnológicamente avanzadas. En esta película, *housing unit for nanoparticles* representa el contenedor en el que se encuentra almacenada la armadura que utiliza en esta película, compuesta de nanopartículas. En los diálogos meta aparece la alternativa «unidad para albergar nanopartículas», que resulta efectiva en este contexto al comprender la totalidad de la carga léxica y semántica que posee el término originario. Asimismo, permite a los espectadores comprender esta realidad ficticia en la versión de llegada de la película. Los siguientes componentes del guion de *Avengers: Infinity War* seleccionados son analizados a continuación:

OO/00:12:56-00:13:19: *"The Big Bang sent six elemental crystals... hurtling across the virgin universe. These Infinity Stones each*

---

*control an essential aspect of existence: Space, Reality, Power, Soul, Mind, and Time."*

OM/00:12:56-00:13:19: «-El Big Bang lanzó seis cristales elementales viajando a través del universo virgen. Cada una de estas Gemas del Infinito controla un aspecto esencial de la existencia: Espacio, Realidad, Poder, Alma, Mente y Tiempo».

En primer lugar, en este extracto es posible detectar un componente científico-técnico, perteneciente concretamente al campo de la astronomía, que evidencia la voluntad de cimentar los elementos narrativos de esta historia sobre teorías científicas reales, lo que aumenta el valor especulativo de este relato cinematográfico. El término es Big Bang, una de las teorías actuales que explican el origen del universo. El equivalente empleado en el guion meta de *Avengers: Infinity War* es «el Big Bang», que corresponde a la forma que adopta este concepto científico en la lengua española (Sanromá, 2016, p. 3).

Las historias de Marvel Comics y Marvel Studios han reinterpretado este concepto y lo han adaptado a sus necesidades y tramas ficticias. De acuerdo con estas narraciones, este acontecimiento cósmico dio origen a seis artefactos poderosos que se relacionan con diferentes facetas del universo y de los seres que lo habitan y que tienen una importancia fundamental en *Avengers: Infinity War* y en el resto de películas producidas por Marvel Studios. Estas realidades son conocidas en los cómics y películas como *Infinity Stones* y cada una de ellas está unida a una dimensión diferente.

El equivalente de estos conceptos que puede encontrarse en la versión meta de este largometraje es «Gemas del Infinito». Resulta llamativo el cambio en el sustantivo empleado en esta denominación sintagmática: el sustantivo *Stones* se ha convertido en «Gemas» en la lengua española. Esta modificación se debe al empleo de este término en español en las obras traducidas de Marvel Comics: en ellas se ve el equivalente «Gemas del Infinito» para trasplantar esta realidad entre culturas y lenguas (Panini Comics, 2019). Por ello, la decisión tomada por el traductor en este caso es funcional.

En el extracto siguiente, se ven juegos de palabras realizados con algunos nombres de superhéroes citados en la película que plantearon exigencias notables para su traslado entre la lengua inglesa y la española:

OO/00:14:16-00:14:25: "And I swore off dairy... but then Ben & Jerry's named a flavor after me..." / "Stark Raving Hazelnuts." / "Not bad." / "A bit chalky." / "A Hunk of Hulk of Burning Fudge is our favorite." / "That's a thing?"

OM/00:14:16-00:14:25: «–Y yo juré que nada de lácteos, pero le pusieron mi nombre a un helado, así que... / –Cucurucho de Starkciatella. / –No está mal. / –Un poco empalagoso. / –Nuestro favorito es el Increíble Hulkolate. / –¿Eso existe?».

El primer de ellos es *Stark Raving Hazelnuts*. En este juego de palabras se ha empleado el apellido del personaje llamado Tony Stark (nombre real de Iron Man). El segundo es *A Hunk of Hulk of Burning Fudge*, en el que se utiliza el término Hulk, analizado anteriormente. Utilizando esta información como base, en el guion original de la película se han construido los nombres ficticios de helados, como recoge el fragmento incluido anteriormente en esta parte del estudio.

A causa de la necesidad de mantener la funcionalidad, de las restricciones de tiempo y de las exigencias de establecer una sincronía labial, fue necesario modificar estos títulos. De esta manera, se ha utilizado en español el equivalente «cucurucho de Starkciatella» en el primer caso, en el que se emplean los términos «cucurucho» y «stracciatella» fusionados con el apellido del personaje ficticio en cuestión, Stark. Para la segunda denominación, se ofrece el término «el Increíble Hulkolate». Aquí se ha utilizado el epíteto que acompaña comúnmente al nombre del personaje, el Increíble Hulk (Panini Comics, 2019) y el nombre principal se ha unido al vocablo «chocolate». Teniendo en cuenta que el objetivo de estos términos era mostrar ideas en un tono jocosos y el mantenimiento de los datos originarios no era prioritario, estos equivalentes cumplen su función adecuadamente en la versión meta de *Avengers: Infinity War*.

Se puede localizar el siguiente ejemplo sujeto a análisis en este segmento de la película, vinculado a la realidad tecnológica estudiada en el fragmento expuesto anteriormente:

OO/00:20:27-00:20:30: "Where'd that come from?" / "It's nanotech, you like it? A little something I..."

OM/00:20:27-00:20:30: «–¿De dónde ha salido eso? / –Es nanotecnología, ¿te gusta? Es una cosita...».

Aquí se ve de nuevo el empleo de terminología científico-técnica real para aportar profundidad a la historia y al universo ficticio descrito en *Avengers: Infinity War* y a las narraciones globales de Marvel Studios y Marvel Comics. Se trata del término *nanotech*, un tipo de tecnología utilizada también por el personaje Iron Man para crear su armadura de combate en esta película. Es un concepto procedente de la realidad externa a las narraciones: de acuerdo con Johnson (2006, pp. 9-20), el término *nanotechnology* o *nanotech* se refiere a la disciplina que trabaja con elementos de un nanómetro de envergadura.

Debido a que sus rasgos ficticios son mínimos y se basa ampliamente en teorías científicas aceptadas en el mundo real, es necesario realizar un proceso de documentación exhaustivo para comprender esta noción y localizar un equivalente efectivo tanto para el contexto narrativo audiovisual en el que se emplea como en cualquier ámbito científico-técnico en el que se utilice en la lengua española. En el guion meta se detecta la opción «nanotecnología». Este equivalente es utilizado en manuales científicos que hablan de esta disciplina (Serena, 2010, p. 8), por lo que resulta funcional para este contexto narrativo.

El siguiente ejemplo recogido en este análisis representa una realidad ficticia del universo desarrollado en las obras de Marvel Comics y Marvel Studios y exige procedimientos traslativos específicos debido a su naturaleza y configuración:

OO/00:31:36-00:31:47: "We need to stop Thanos, which means we need to find out where he's going next." / "Knowhere." / "He must be going somewhere." / "No, no. Knowhere? It's a place, we've been there, it sucks."

OM/00:31:36-00:31:47: «-Tenemos que parar a Thanos, hay que averiguar adónde irá a continuación. / -A Sapiencial. / -Eso suena muy bien. / -No, no. ¿A Sapiencial? Es una estación, hemos estado, una cutrez».

El caso de estudio concreto en este fragmento es *Knowhere*. Se trata de una localización ficticia que aparece en *Avengers: Infinity War* y que representa un compuesto de las voces inglesas *know* y *where* y que crea un juego de palabras con respecto al vocablo inglés real *nowhere*. En las viñetas de Marvel Comics trasladadas al español, este lugar ficticio se denomina «Sapiencial» (Panini Comics, 2019). Esta opción deriva probablemente de la imposibilidad de confeccionar un compuesto similar en la lengua española que contenga todos los elementos de la denominación originaria y que, al mismo tiempo, sea adecuada para un contexto artístico como en el que se sitúan estas historias. «Sapiencial» es la opción que aparece en la versión de llegada de los diálogos de esta película, por lo que esta opción es acertada y concuerda con el equivalente acuñado previamente que aparece en las historias relatadas en los cómics de esta compañía.

Además, en este extracto es posible ver que el término *Knowhere* ha dado lugar a un juego de palabras más amplio en las oraciones provenientes de los diálogos de esta escena. Debido a su parecido con el adverbio inglés *nowhere* (especialmente en su pronunciación), uno de los

personajes pronuncia la oración *He must be going somewhere* al no conocer la existencia de *Knowhere*.

En la lengua española, Rovira-Beleta ha modificado el juego de palabras al ser imposible utilizarlo directamente a causa del traslado de *Knowhere* como «Sapiencial». Debido a la necesidad de cambio para que se mantenga el matiz cómico en este pasaje derivado de la confusión con la denominación de este lugar, la oración original *He must be going somewhere* se ha sustituido por «Eso suena muy bien» en español. Este juego de palabras no tiene un gran impacto sobre la trama ni contiene información elemental para comprender el argumento, por lo que su transformación a «Eso suena muy bien» es funcional.

En el siguiente extracto, podemos encontrar más denominaciones de personajes ficticios de las historias de Marvel Comics y Marvel Studios que han exigido procedimientos de traslado diferentes a la lengua española:

OO/00:54:17-00:54:20: "Who's Scott?" / "Ant-Man." / "There's an Ant-Man and a Spider-Man?"

OM/00:54:17-00:54:20: «-¿Quién es Scott? / -Ant-Man. / -¿Hay un Ant-Man y un Spider-Man?».

Durante la conversación que recoge este segmento de *Avengers: Infinity War* se habla acerca de dos superhéroes, específicamente de Ant-Man, *alter ego* de Scott Lang, y de Spider-Man, nombre en clave de Peter Parker (Marvel, 2019). En la película meta, los dos equivalentes trasladan directamente estas denominaciones desde la lengua inglesa sin ninguna clase de modificación lingüística. En el caso de Ant-Man, en las obras traducidas al español de Marvel Comics se utiliza el equivalente «Hombre Hormiga» (Panini Comics, 2019). No obstante, no se emplea este equivalente probablemente debido a las exigencias de la traducción audiovisual y la necesidad de amoldarse a las restricciones de tiempo y la sincronización labial. Asimismo, en la película en solitario del personaje (estrenada en 2014), ya se utilizaba el nombre Ant-Man (Corporación de Radio y Televisión Española, 2019), por lo que esta decisión también es coherente con las anteriores apariciones de este personaje en este universo cinematográfico compartido. En el caso de Spider-Man, tanto en las películas de Marvel Studios como en las obras de Marvel Comics en español se emplea la misma opción sin traducir (Panini Comics, 2019), por lo que esta decisión resulta funcional.

Los siguientes ejemplos poseen una naturaleza tanto mitológica como especializada y pueden encontrarse en el siguiente fragmento extraído de *Avengers: Infinity War*:

OO/01:08:25-01:08:29: "You'll know when we're close. Nidavellir's forge harnesses the blazing power of a neutron star. It's the birthplace of my hammer... it's trule awesome."

OM/01:08:25-01:08:29: «-Lo sabrás cuando estemos cerca. La forja de Nidavellir aprovecha el poder abrasador de una estrella. Es donde nació mi martillo... es formidable».

El primero de estos términos proviene de la mitología nórdica: se trata de la denominación Nidavellir, la cual, de acuerdo con los textos nórdicos, correspondía a la tierra oscura en la que habitaban los enanos (Porterfield, 2007, p. 26). En la lengua española, es posible emplear la denominación sin ningún tipo de modificación al no disponer de morfemas que puedan ser interpretados alternativamente en esta lengua. Por ello, el equivalente que se detecta en la versión meta de la película es funcional y transmite adecuadamente esta realidad mitológica y ficticia a los espectadores de llegada.

El segundo término que aparece en este segmento y que pertenece a la dimensión exterior a la narración es *neutron star*. Procede del campo de la astronomía y no se corresponde con una realidad creada dentro de las historias de Marvel Comics o Marvel Studios. El cuerpo celeste *neutron star* (o «estrella de neutrones» en español) surge en los casos en los que «durante el colapso de una supernova la presión de degeneración de los neutrones frena el colapso» (Rojas, 2012, p. 108).

En este caso, en la manifestación de llegada de *Avengers: Infinity War* aparece el equivalente «estrella», en el que no se incluye la especificación de la naturaleza de esta realidad astronómica. Este hecho probablemente se deba a las restricciones propias de la traducción audiovisual, tales como la sincronización labial o la limitación del tiempo de dicción. Sin embargo, no se pierde información vital para la trama de esta forma.

El siguiente ejemplo se refiere a un arma ficticia del universo de Marvel Comics y Marvel Studios y puede localizarse en este extracto de *Avengers: Infinity War*:

OO/01:17:58-01:18:15: "It's a mold. A king's weapon [...]." / "Did it have a name?" / "Stormbreaker." / "That's a bit much."

OM/01:17:58-01:18:15: «-Es un molde del arma de un rey [...]. / - ¿Tenía nombre? / -Destructor de Tormentas. / -Ahí te has pasado».

Aquí se ve el término Stormbreaker, el nombre de un arma destinada para el personaje llamado Thor. Se trata de un compuesto en la lengua

inglesa que une los vocablos *storm* y *breaker* para construir una denominación que se relaciona con los poderes de Thor, el dios del trueno de la mitología nórdica (Sechi, 1998, p. 258). En español frecuentemente no es posible diseñar compuestos de la misma forma que en la lengua inglesa que mantengan un nivel adecuado de elaboración artística y que contenga al mismo tiempo todos los elementos que muestran los términos originarios.

En este caso, se puede ver que se ha construido un neologismo mediante la técnica de la sintagmación: «Destructor de Tormentas». Además de contener todos los datos que transfiere la denominación en la lengua inglesa, esta opción es coherente con el término que se utiliza en las obras trasvasadas al español publicadas por Marvel Comics (Oeming y Berman, 2009), por lo que es perfectamente funcional.

En el siguiente fragmento, se localiza otro nombre en clave de un superhéroe que ha sido trasladado tomando en consideración una gran variedad de condicionantes a la lengua española:

OO/01:19:18-01:19:24: "All right, just get over here, please. Mr. Lord, can you get your folks to circle up?" / "Mr. Lord... Star-Lord is fine."

OM/01:19:18-01:19:24: «-Vale, acercaos, por favor. Señor Lord, ¿puede pedir a su gente que forme un círculo? / -"Señor Lord". Star-Lord me vale».

Se trata del término Star-Lord, nombre superheroico de Peter Quill (Marvel, 2019). La traducción de esta denominación, como de otras vistas anteriormente en este estudio, está supeditada a su uso previo en las publicaciones de Marvel Comics, con las que es necesario mantener una coherencia terminológica. En este caso, el equivalente usado, que traslada este término sin modificaciones lingüísticas, es funcional, ya que en los cómics publicados antes del estreno de *Avengers: Infinity War* ya se empleaba este nombre inalterado (Panini Comics, 2019).

El siguiente fragmento muestra un elevado nivel de especialización científico-técnica, lo que aumenta la complejidad de su trasvase entre las lenguas involucradas en la traducción de *Avengers: Infinity War*:

OO/01:28:59-01:29:12: "The structure is polymorphic." / "Right, we had to attach each neuron non-sequentially." / "Why didn't you just reprogram the synapses to work connectively?" / "Because we didn't think of it."

OM/01:28:59-01:29:12: «-La estructura es polimórfica. / -Sí, tuvimos que unir cada neurona de forma no secuencial. / -¿Y por

---

qué no reprogramaron las sinapsis para trabajar conectivamente? /  
–Porque no se nos ocurrió».

En la escena de la que proceden estos diálogos se incluye una gran cantidad de léxico científico-técnico, relacionado con el estudio de las estructuras cerebrales de un personaje en concreto, Visión, que representa un ser sintético creado mediante ingeniería biológica. El primer término estudiado de este fragmento es *polymorphic*. Este representa un adjetivo que posee un alto nivel de especialidad, utilizado en el ámbito de la neurología: es posible encontrar el término *polymorphic neurons* en manuales de esta disciplina (Andersen *et al.*, 2007, p. 174). En este supuesto, el equivalente empleado, «polimórfica», es eficiente, pues aparece en manuales de neurología redactados en la lengua española (Benítez, 2009, p. 206).

El siguiente componente de este fragmento que puede exigir un proceso de documentación especializado durante el trasvase de su información es *non-sequentially*. Este adverbio se refiere a la falta de ordenación por secuencias de la estructura neuronal del personaje denominado Visión. El equivalente propuesto («de forma no secuencial») es eficiente, pues se puede encontrar en obras dedicadas al estudio del cerebro y a la neurología (Melo, 2010, p. 146) y permite comprender el sentido de esta parte del guion.

Posteriormente, se puede localizar en este extracto el sustantivo *synapses*. De acuerdo con Hall (2016, p. 578), el término *synapse* se corresponde con *the junction point from one neuron to the next*, por lo que se encuentra relacionado con la descripción de la estructura cerebral del personaje en la película. En la versión meta de *Avengers: Infinity War*, encontramos la opción «las sinapsis». El término «sinapsis» es invariable en español, por lo que se emplea de la misma manera tanto en singular como en plural, como puede verse en Lafarga (1994, p. 15): «en la inmensa mayoría de las sinapsis de los vertebrados la transmisión de información se realiza por medio de un agente químico [...]». Por ello, es posible concluir que el equivalente empleado en la película es funcional.

## CONCLUSIONES

Tras realizar este estudio traductológico contrastivo de la película *Avengers: Infinity War*, se observa que la traducción de composiciones audiovisuales ligadas al género de superhéroes muestra unas exigencias destacadas. Muchos de estos requisitos se relacionan con las singularidades de la modalidad creativa en la que aparecieron originalmente

estas historias, los cómics, como aquellos publicados por Marvel Comics. Puede citarse como condicionante destacado el empleo de una terminología propia tanto en la lengua inglesa (en la que predominantemente están escritos estos productos culturales) como en la lengua de llegada, en este caso el español. Se trata de un contenido multimodal que es necesario mantener para conservar una visión unificada entre las obras literarias y sus iteraciones en el mundo del cine.

Asimismo, en ocasiones (debido a los vínculos intensos que existen entre estas historias y géneros literarios como la fantasía o la ciencia ficción) se recurre a conocimientos procedentes de las áreas reales de la ciencia, de la técnica o de cualquier otro campo de conocimiento para aportar solidez a la especulación que se realiza en el seno de estas narraciones. Este hecho amplía aún más la complejidad de las estrategias de traducción que es necesario aplicar para diseñar una versión meta funcional de estos productos.

Respecto a la traducción de *Avengers: Infinity War* (*Vengadores: Infinity War* en España), se ha detectado que la prioridad del traductor, Quico Rovira-Beleta, ha sido mantener la coherencia entre la película y las narraciones publicadas por Marvel Comics, en la que previamente han aparecido diversos conceptos y realidades que se mencionan en este largometraje. Este factor ha proporcionado un producto conceptual y terminológicamente cohesionado. Asimismo, este profesional ha realizado una extensa labor de documentación en una gran cantidad de áreas de conocimiento (tales como la mitología nórdica o la esfera científico-técnica real) con el objetivo de utilizar equivalentes adecuados tanto para este universo de ficción como para los campos de especialidad ajenos a esta narración de la que proceden estos conceptos.

*Avengers: Infinity War* es un producto cultural multidimensional que ha demostrado resultar idóneo para un estudio traductológico de este tipo. Este hecho se debe a su complejidad argumental, la gran carga conceptual (tanto real como ficticia) que muestra y los requisitos de documentación exhaustiva que exige a los profesionales que afrontan su trasvase intercultural. Como se ha podido ver anteriormente, su estudio puede proporcionar conclusiones muy útiles para comprender las necesidades de documentación aplicadas a la traducción al enfrentarse a esta clase de encargos, el empleo de técnicas y procedimientos especializados de traducción centrados en el mantenimiento del potencial evocativo de una historia y puede proporcionar datos beneficiosos para el avance de campos como la traducción audiovisual, la traducción literaria y los Estudios de traducción en su conjunto.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andersen, P. et al. (2007). *The Hippocampus Book*. Oxford, Inglaterra: Oxford University Press.
- Arnold, M. (2011). *Thor: Myth to Marvel*. Londres, Inglaterra: A&C Black.
- Barrero, Ripoll, A. (2006). *Generación de nanopartículas de estructura compleja por medios electrohidrodinámicos*. Sevilla, España: Universidad de Sevilla.
- Benítez Burraco, A. (2009). *Genes y lenguaje*. Barcelona, España: Editorial Reverté.
- Bernal Merino, M. Á. (2002). *La traducción audiovisual*. Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante.
- Chaume, F. y Agost, R. (Eds.) (2001). *La traducción en los medios audiovisuales*. Castellón de la Plana: Publicaciones de la Universitat Jaume I.
- Chaume, F. (2018). Is Audiovisual Translation Putting the Concept of Translation Up Against the Ropes?. *Journal of Specialised Translation*, 30, pp. 84-104.
- Crossley-Holland, K. (1996). *The Penguin Book of Norse Myths*. Londres, Inglaterra: Penguin.
- Díaz Cintas, J. y Anderman, G. (Eds.) (2009). *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Basingstoke, Inglaterra: Palgrave Macmillan.
- Encyclopaedia Britannica, Inc. (2019). *Encyclopedia Britannica*. Londres, Inglaterra: Encyclopaedia Britannica, Inc. Recuperado de <https://www.britannica.com/>.
- Feige, K. (Productor) y Russo, A. y Russo, J. (Directores) (2018). *Avengers: Infinity War* [cinta cinematográfica]. Nueva York, Estados Unidos: Marvel Studios.
- Hall, J. E. (2016). *Guyton & Hall Textbook of Medical Physiology*. Filadelfia, Estados Unidos: Elsevier.
- Hoey, M. y Houghton, D. (1998). Contrastive Analysis and Translation. En M. Baker y K. Malmkjaer (Eds.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (pp. 45-49). Londres, Inglaterra, y Nueva York, Estados Unidos: Routledge.

- Hurtado de Mendoza Azaola, I. (2009). Translating Proper Names into Spanish: The Case of Forrest Gump. En J. Díaz Cintas (Ed.), *New Trends in Audiovisual Translation* (pp. 70-82). Bristol, Inglaterra: Multilingual Matters.
- Jelinek, R. (2015). *Nanoparticles*. Boston, Estados Unidos: De Gruyter.
- Jiménez, J. (2015). El Hombre Hormiga. El primer Vengador. Madrid, España: Corporación de Radio y Televisión Española. Recuperado de <http://www.rtve.es/rtve/20150716/hombre-hormiga-primer-vengador/1179081.shtml>.
- Johnson, R. L. (2006). *Nanotechnology*. Minneapolis, Estados Unidos: Lerher Publications Company.
- Lafarga Coscojuela, M. Á. (1994). *Biología celular de la neurona y de la sinapsis*. Santander, España: Universidad de Cantabria.
- Lambert, J. y Van Gorp, H. (1985). On Describing Translations. En T. Hermans (Ed.), *The Manipulation of Literature* (pp. 50-63). Londres, Inglaterra: Routledge.
- Martínez, X. (2004). Film Dubbing: Its Process and Translation. en P. Orero (Ed.), *Topics in Audiovisual Translation* (pp. 3-8). Ámsterdam, Países Bajos: John Benjamins Publishing Group.
- Marvel (2019). *Marvel.com*. Nueva York, Estados Unidos: Marvel. Recuperado de <https://www.marvel.com>.
- Mayoral Asensio, R., Kelly, D. y Gallardo, N. (1988). Concept of Constrained Translation. *Non-linguistic Perspectives of Translation*. *Meta*, XXXIII (3), pp. 356-367.
- Melo Florián, A. (2010). *Cerebro, mente y conciencia*. Nueva York, Estados Unidos: Internal Medical Publishing.
- Metz, C. (1974). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. Chicago, Estados Unidos: Chicago University Press.
- Munday, J. (2016). *Introducing Translation Studies. Theories and Applications*. Londres, Inglaterra: Routledge.
- Oeming, M. y Berman, D. (2009). *Stormbreaker: The Saga of Beta Ray Bill*. Nueva York, Estados Unidos: Marvel Comics.
- O'Shea, B. (1996). Equivalence in Danish News Subtitling from Northern Ireland. *Perspectives: Studies in Translatology*, 4 (2), pp. 235-254.

- 
- Oxford University Press (2019). Oxford Dictionaries. Oxford, Inglaterra: Oxford University Press. Recuperado de <https://www.oxforddictionaries.com>.
- Panini Comics (2019). Panini Comics España. Bolonia, Italia: Panini Comics. Recuperado de <https://comics.panini.es>.
- Porterfield, J. (2007). *Scandinavian Mythology*. Nueva York, Estados Unidos: Rosen Central.
- Rojas Peña, I. (2012). *Astronomía Elemental Vol. II: Astrofísica y astrobiología*. Valparaíso, Chile: USM Ediciones.
- Sanromá Lucía, M. (2016). *El Big Bang*. Barcelona, España: UOC.
- Sechi Mestica, G. (1998). *Diccionario Akal de Mitología Universal*. Madrid, España: Akal.
- Serena Domingo, P. A. (2010). *La nanotecnología*. Madrid, España: CSIC.
- Talaván Zanón, N., Ávila Cabrera, J. J. y Costal Criado, T. (2016). *Traducción y accesibilidad audiovisual*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Toury, G. (1980). *In Search of a Theory of Translation*. Tel Aviv: Porter Institute.
- (2004). *Los estudios descriptivos de traducción y más allá. Metodología de la investigación en Estudios de Traducción*. Madrid, España: Cátedra.
- Valero Garcés, C. (2007). *Modelo de evaluación de obras literarias traducidas*. Berlín, Alemania: Peter Lang.