

El tratamiento del multilingüismo en traducción audiovisual: el caso del cine de animación infantil y juvenil

Lorena Hurtado Malillos & Carmen Cuéllar Lázaro
Universidad de Valladolid
lorena.hurtado@uva.es; carmen.cuellar@lesp.uva.es

Fecha de recepción: 30.06.2018
Fecha de aceptación: 30.10.2018

Resumen: El presente artículo explora las estrategias de traducción y las combinaciones de lenguas utilizadas en la traducción del fenómeno del multilingüismo en películas de animación infantil y juvenil. Después de algunas reflexiones teóricas generales sobre el cine de animación infantil y juvenil así como sobre el estado de la investigación sobre su traducción, se presenta el análisis descriptivo de un corpus de varias escenas originales con presencia de fenómenos de multilingüismo extraídas de películas de animación, que han sido estrenadas recientemente con éxito. A partir de este análisis, se realiza un estudio comparativo de su traducción a los contextos meta alemán, francés, español, español hispanoamericano y portugués, según el caso, con el objetivo de definir los fenómenos, procedimientos de traducción y adaptaciones lingüísticas más habituales utilizados en el tratamiento del multilingüismo en las películas dirigidas a este sector de edad.

Palabras clave: multilingüismo, traducción audiovisual, cine de animación, cine infantil y juvenil, estudios descriptivos de traducción.

The treatment of multilingualism in audiovisual translation: the case of animated films for children and young people

Abstract: This article explores the translation strategies and language combinations used in translating the phenomenon of multilingualism in animated films for children and young people. First, some general theoretical considerations on animated films for this audience are presented, as well as some notes on the state of research of the translation of this type of films. The analysis will be followed by a descriptive study of a corpus of several original scenes showing multilingualism phenomena, taken from animated films with recent box office success. Subsequently, a comparative study of its translation into the German, French, Spanish, Latin American Spanish, and Portuguese target contexts, according to the case, will be carried out with the aim of defining the most common phenomena, translation procedures and linguistic adaptations used in dealing with multilingualism in films aimed at this age group.

Key words: multilingualism, audiovisual translation, animation film, films for children and young people, descriptive translation studies.

Sumario: 1. El medio audiovisual, ¿un nuevo capítulo de la literatura infantil? 2. El cine de animación infantil y juvenil: entre el género y el lenguaje cinematográfico. 3. La investigación sobre la traducción de cine infantil y juvenil. 4. El texto audiovisual multilingüe y su auge en el cine infantil: estrategias y posibilidades de traducción. 5. La traducción del multilingüismo en las películas de animación: análisis de casos. 5.1. Traducción de un segmento en L3 mediante transferencia o sustitución por una variedad de la L2. 5.2. Traducción de un segmento en L3 mediante una nueva lengua. 5.3. Traducción de un segmento en L3 mediante una estrategia de sobrecompensación. 5.4. Traducción de las referencias explícitas a una lengua. 5.5. Traducción de imágenes de contenido multilingüe. 6. Interpretación de los datos y conclusiones.

1. El medio audiovisual, ¿un nuevo capítulo de la literatura infantil?

Dado el desarrollo tecnológico y el tipo de vida actual, el medio audiovisual se ha convertido en un nuevo contador de historias y transmisor de cultura en nuestra sociedad. Los niños europeos pasan una media de más de 2 horas diarias frente a una pantalla, ya sea de televisión, ordenador, móvil o tablet¹. Así, películas, series y otro tipo de contenido audiovisual constituyen un elemento tan importante en la educación y el entretenimiento de niños y jóvenes como lo hace el soporte escrito.

Por ello, son cada vez más las voces entre los estudiosos de la literatura infantil² que abogan por unificar soportes e incluir los contenidos audiovisuales como un capítulo más de la literatura infantojuvenil. Siguiendo el mismo principio que con los cuentos ilustrados o las narraciones orales, la literatura infantil estaría constituida en sentido genérico por todo aquello que el niño lee, ve y escucha, independientemente de que tenga o no un carácter textual.

En este sentido, a comienzos de los años 90 ya se ponía de relieve que el cine para niños podía considerarse un nuevo capítulo de la literatura infantil:

¹ El informe *Kids TV Report* de EURODATA realizado en 2015 en los países de Alemania, Francia, Italia, Reino Unido y España revela que de media los niños europeos pasaron 1 hora y 59 minutos al día consumiendo contenido audiovisual. En este informe no fueron computadas las horas que los niños pasan frente a otro tipo de pantallas, por lo que el tiempo invertido podría ser bastante mayor.

² Cfr. Oittinen (1993: 37) y O'Connell (2003: 222-223).

el cine para niños se convierte [...] en un auténtico vehículo de la literatura infantil. El cine lleva a las pantallas cuentos tradicionales, historias de y para niños y cuando el soporte del personaje es excesivamente pesado inventa el dibujo animado, crea un propio lenguaje en el que se combina lo más tradicional de la literatura infantil: la historia y la ilustración (Cano, 1993: 54).

Veinticinco años después, nos planteamos si esta afirmación puede ampliarse al medio audiovisual en su totalidad.

De forma general y siguiendo la definición de literatura infantil proporcionada por Oittinen (2000:61) en el ámbito literario³, podemos definir el cine para niños como aquel diseñado para un público objetivo de tipo infantil y recibido y visionado como tal por este grupo de edad. En palabras de Brown (2017: online), "A children's film is one produced and widely received as such".

Además, de manera específica, existen una serie de rasgos identificados previamente por investigadores como O'Sullivan (2013), Alvstad (2010) o Clouet (2005) en la literatura infantil, que también caracterizan a las películas infantiles como conjunto y que pasamos a relacionar: ingenio y originalidad de la temática, se trata de historias que se desarrollan en un espacio de fantasía e imaginación y que en ocasiones poseen cierto grado de absurdo; adaptación al contexto cognitivo-comunicativo infantil, se abordan temáticas que el niño es capaz de procesar, jugando con lo que le es o no familiar; lenguaje orientado al público infantil, uso de una expresión clara y sencilla que resulte comprensible para el niño; fuerte protagonismo de los elementos visuales, interacción entre los niveles semióticos del audio y la imagen; empleo de la sonoridad (juegos de palabras, ritmo, rima, onomatopeyas) y el código musical como recurso expresivo; carácter lúdico y de entretenimiento; función didáctica, transmisión de un mensaje didáctico y moralizante; y dualidad del receptor, son textos que se dirigen al mismo tiempo a un público infantil y adulto con contenido y niveles de significado específicos para ambos grupos.

Antes de continuar avanzando, consideramos necesario explicar brevemente el concepto en torno al que se estructura nuestro trabajo: el cine de animación infantil y juvenil.

³ La investigadora finlandesa experta en traducción literaria infantil, Riitta Oittinen, establece que la categoría de literatura para niños puede aplicarse a: "literature [...] either [...] produced and intended for children or [...] literature read by children" (Oittinen, 2000:61).

2. El cine de animación infantil y juvenil: entre el género y el lenguaje cinematográfico

Como recoge *The Routledge Companion to Children's Literature* (2012: 143) en la entrada dedicada al cine de animación, las películas animadas tradicionalmente se realizaban mediante la técnica de la animación por capas o *cel animation*, en la que los personajes y objetos se dibujaban sobre hojas de acetato transparente, que eran fotografiadas fotograma a fotograma variando ligeramente su posición respecto a la toma anterior, con lo que se lograba crear la ilusión de movimiento al proyectar la sucesión de fotogramas a rápida velocidad.

Esta técnica ha sido sustituida en la actualidad por la animación digital, en la cual las ilustraciones son escaneadas a ordenador o realizadas directamente sobre dispositivos de entrada gráfica, y luego son procesadas digitalmente mediante programas de animación y diseño. De esta manera, se consigue generar imágenes en movimiento a partir de un número reducido de imágenes y crear escenas tridimensionales muy realistas.

La animación cuenta con una larga y rica trayectoria. Para comprender sus orígenes y la forma en que ha llegado a su posición actual, a continuación, realizaremos un breve recorrido por la historia de esta rama del cine.

Desde que en 1914, el dibujante Winsor McCay marcara el comienzo de la historia del cine de animación, creando *Gertie the Dinosaur*, primer cortometraje animado que incluía un personaje con personalidad propia; el mercado de la animación occidental estuvo monopolizado durante décadas por el poderoso gigante Disney.

No fue hasta los años 90, cuando tuvo lugar un nuevo paso evolutivo significativo en el desarrollo del cine de animación, con el surgimiento de la creación gráfica en 3D. El estreno de *Toy Story* (1995), primer largometraje generado completamente por ordenador, obra de los estudios Pixar, demostró que una película desarrollada informáticamente con esta nueva técnica podía igualar en éxito a las producciones tradicionales en 2D. Desde entonces, los triunfos no han dejado de sucederse. Son varios los largometrajes de animación que encabezan la lista *Box Office Mojo*⁴ de películas con mayor recaudación de toda la historia. Entre los 30 primeros

⁴ La lista *Box Office Mojo* perteneciente a la web de cine IMDb (Internet Movie Data base) es un ranking con las películas de mayor éxito de la historia a nivel mundial basado en el volumen total de ganancias en taquilla. La dirección web es la siguiente: <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>.

puestos, encontramos las películas: *Frozen* en el puesto 12º, *Minions* y *Despicable me* en el 16º y 27º respectivamente, *Toy Story 3* en el 23º y *Finding Dory* en el 29º.

Además, cabe mencionar las producciones de otros estudios que han seguido la estela de la animación en 3D como las películas *Antz* (1998) y la saga *Madagascar* (2005) de los estudios Dreamworks o la saga *Ice Age* creada por la Twentieth Century Fox, también de gran éxito.

La creación relativamente reciente por la Academia del cine de una categoría al mejor largometraje de animación en 2001, respalda la necesidad del desarrollo y promoción de una animación de alta calidad, en el seno de una forma de arte que continúa madurando.

Uno de los síntomas de la juventud de este cine es que, por su condición fuera del canon, hablar sobre cine de animación a menudo va unido a cierta polémica sobre su legitimidad en el campo cinematográfico y su consideración como género. El uso tradicional y más extendido del concepto de género cinematográfico, tal y como lo define Rasmussen (2006: 1) en su monográfico sobre el cine de terror, es el siguiente:

A film genre is made up of movies that contain recurring elements, from character types and settings to conflicts and themes. Western feature gunfighters and sheriffs. Horror films are populated by monsters and mad scientists. Spy movies portray clandestine warfare between nations [...]

Según esto, la animación en tanto entendida como conjunto de técnicas de dibujo y diseño gráfico aplicadas a la creación audiovisual iría mucho más allá, puesto que permite la producción de historias que se adaptan a cualquier género. Así lo deja patente el crítico cinematográfico, Jordi Costa (2011: 15) en el prólogo de su libro *Películas clave del cine de animación*:

La animación no es un género, es un medio, un lenguaje, una forma de expresión: en suma, [...] otro camino posible para una historia del cine alternativa — capaz de albergar todos los géneros, todos los registros temáticos, discursos simples y complejos, argumentos tanto dirigidos al público infantil como el adulto...

Por otra parte, hay teóricos discordantes⁵ que defienden que existen otros marcos de referencia además del género, como puede ser la técnica

⁵ La investigadora de cine europeo y profesora de la Universidad de la Sorbona, Raphaëlle Moine, es una de esas voces, quien afirma: "Mais le genre n'étant pas la seule catégorie de l'interprétation, les critiques [...] peuvent choisir ou non d'emprunter la médiation générique pour appréhender un film. Cela

fílmica utilizada. En este caso, la animación sí tendría consideración de categoría propia.

Realizadas estas consideraciones de tipo técnico y más allá de la categorización de la animación como un género o un lenguaje cinematográfico, creemos importante señalar que en el cine actual, ambas trayectorias, la del cine de imagen real y la del cine de imagen animada, han terminado confluyendo en una sola. Con el desarrollo de la animación digital, el medio cinematográfico ha dejado de tener una naturaleza exclusivamente fotográfica y cada vez son más los largometrajes que incorporan alguna técnica de animación por ordenador en su realización. *Stuart Little* (1999), *Alvin and the Chipmunks* (2007) o películas de ciencia ficción como *Maleficent* (2014), son algunos ejemplos de ello.

El que hasta ahora era “cinema’s bastard relative, its supplement and shadow” (Manovich, 2001: 298), se ha vuelto uno de sus componentes imprescindibles. En palabras de Gehman y Reinke (2005: 11): “Cinema has become animation. Animation has become cinema”.

3. La investigación sobre la traducción de cine infantil y juvenil

En los últimos años, la investigación en materia de traducción audiovisual en España ha comenzado a ampliar sus intereses hacia otras formas audiovisuales y tipos de destinatario más allá del cine estándar, creciendo así el número de investigaciones que estudian, entre otros, la traducción de productos audiovisuales enfocados a un público infantil y juvenil. Dentro de estas investigaciones, cabe destacar:

El apartado que Chaume (2004: 207) dedica en su obra *Cine y traducción* a la confluencia de códigos de significación (acústicos, visuales y texto en pantalla) en el dibujo animado. Su análisis demuestra cómo este tipo de textos explota especialmente la interacción del doble canal (acústico y visual) del formato audiovisual con el fin de crear juegos de palabras, dobles sentidos y otra clase de efectos cómicos. Esto lo convierte en un formato que por su subordinación a la imagen, resulta especialmente complejo de traducir y en el que en ocasiones es inevitable que se pierdan ciertos matices.

De igual modo, las investigaciones de Lorenzo y Pereira (1999) y Lorenzo (2008) sobre el tipo de lengua utilizada en los doblajes al español

explique [...] qu'un film puisse recevoir [...] plusieurs identités concurrentes: générique, auctorial, sérielle, technique...” (Moine, 2008:22).

de *Blancanieves y Pocahontas*, ponen de manifiesto cómo la búsqueda de la naturalidad en la lengua de llegada se establece como principal prioridad en la traducción de películas infantiles. El entretenimiento y la orientación al contexto meta prevalecen aún en los casos en que la fidelidad al texto origen se ve comprometida. Expresiones idiomáticas y referencias culturales sufren todo un proceso de adaptación cultural con el fin de que resulten familiares al espectador.

Por su parte, Zabalbeascoa (2000) profundiza sobre los diferentes niveles de significado presentes en las películas infantiles. Por la dualidad de su público, el cine infantil opera a dos niveles de significado al mismo tiempo, uno principal más literal dirigido al receptor infantil y otro secundario figurado que aflora tras este en determinados momentos de la historia dirigido a los acompañantes adultos. Así, a partir de un mismo contenido, los diversos grupos de edad decodificarán diferentes mensajes en función de su grado de conocimientos y maduración. Una adecuada traducción sería por tanto aquella que englobe a los diferentes receptores y sus niveles de comprensión.

Precisamente la respuesta del receptor, último eslabón del proceso y a menudo olvidado, ha sido otro de los aspectos que ha captado el interés de la investigación reciente con trabajos como el de Lorenzo y Pereira (2001) o De los Reyes (2015b), en los que se analiza el nivel de respuesta y comprensión del niño, como destinatario final, de este cine traducido.

Además de estas investigaciones fundacionales y prueba del creciente interés por el cine de animación en 3D para niños, en este periodo también hemos asistido a la proliferación de diferentes estudios de caso que abordan las particularidades y dificultades traductológicas más comunes de este tipo de productos: traducción del humor y los juegos de palabras (Hernández y Mendiluce, 2004), traducción de nombres propios⁶ (Borras y Matamala, 2008), traducción de referentes culturales e intertextualidad (Ariza, 2013), (Escorcia y Cerezo, 2016), traducción de canciones (Brugué, 2013), (De los Reyes, 2015a), traducción con restricción de imagen (González, 2011), estudios ideológicos y de género (Marrero, 2010), (Martínez, 2011) o traducción de lenguas cooficiales (Barambones, 2012), (Ariza, 2014), entre otros.

En este cuadro que poco a poco se va completando con nuevas e interesantes propuestas, hemos evidenciado una falta de estudios que respondan al presente multilingüe y multicultural en el que viven niños y

⁶ Para una visión más general del tratamiento del nombre propio en traducción audiovisual y traducción literaria, cfr. Cuéllar Lázaro (2014) y Cuéllar Lázaro (2016).

jóvenes hoy día así como que aborden la presencia del multilingüismo en el cine destinado a este segmento de la población. Con este trabajo buscamos abrir esta nueva vía en la investigación en traducción audiovisual en la que se estudie el tratamiento del multilingüismo en la traducción del cine infantojuvenil.

4. El texto audiovisual multilingüe y su auge en el cine infantil: estrategias y posibilidades de traducción

Hasta hace poco, el empleo del multilingüismo se restringía a la literatura y el cine de autor especializados. Sin embargo, en los últimos tiempos, el hecho de que las obras incluyan fragmentos en otras lenguas es una tendencia cada vez más popularizada, que ya ha llegado a la literatura y cine convencionales.

El informe “Linguistic diversity of feature films” publicado por la UNESCO recoge que en el periodo 2007-2009, se realizaron a nivel mundial un total de 44 películas multilingües, dentro del cine estándar para público adulto, produciendo la mayoría de países al menos una o dos películas de este tipo al año. La mayor parte de esta producción se concentró en el continente europeo, con Portugal y Reino Unido encabezando la clasificación. En estos países, hasta cinco películas del total anual fueron largometrajes en los que se hablaban varias lenguas. Tendencia que los datos recogidos por webs de cine como IMDb⁷ o proyectos como TRAFILM⁸ certifican que en la actualidad continúa en aumento.

Este mismo patrón comienza a reproducirse tímidamente en el soporte audiovisual dirigido a un público infantil y juvenil. Como afirma Kümmerling-Meibauer (2013: online) editora del volumen “Multilingualism and Children’s Literature” y teniendo en cuenta nuestro concepto generico

⁷ IMDb, acrónimo de “Internet Movie Database” es una web sobre contenido cinematográfico de referencia a nivel internacional que permite consultar información acerca de personajes y actores, producción, resúmenes de la trama, fechas de estreno y entre otros, idiomas utilizados en una película. Siendo cada vez más las producciones que incluyen dos o más lenguas en este apartado. La dirección web es la siguiente: www.imdb.com.

⁸ Tal y como lo explican sus creadores en la guía de uso de la herramienta, TRAFILM es una base de datos accesible en <http://gallery.trafilm.net/> cuyo objetivo es recopilar: “metadata and clips for as many instances of multilingualism and linguistic variation (aka L3) as possible, offering a full descriptive analysis of these L3-instances as they appear in audiovisuals: basically, fictional feature films and TV series”.

comentado inicialmente del medio audiovisual como un capítulo más de la literatura infantojuvenil:

[...] our global societies are more and more determined by heterogeneity, multilingualism, and multiculturalism. As a consequence, an increasing number of children speak different languages and are affected by diverse cultural traditions. Stimulated by educational and cultural studies, [...] publishers in the United States started to release bilingual and multilingual children's books [...] Even if multilingual children's books present just a small part of the entire children's book section in the USA and other countries, they constitute a seminal part of the modern book and media world.

El texto audiovisual es un tipo de texto de naturaleza polisemiótica que se caracteriza por transmitir la información de forma simultánea a través de dos canales de comunicación: el canal acústico y el canal visual. El contenido visual lo constituyen los componentes icónicos mostrados en las imágenes que se proyectan en pantalla. Mientras que el contenido acústico lo forman los diferentes diálogos, voces, música y efectos de sonido ambiente que se pueden escuchar a través del audio. El significado transmitido a través de ambos canales y su interacción es lo que otorga al texto audiovisual su propia idiosincrasia (Chaume, 2004: 167-222, 223-306). Dicho contenido audiovisual puede ser monolingüe o multilingüe, esto es, utilizar como medio de comunicación una única lengua o varias. Siendo este último, el caso del objeto de nuestra investigación, el género del cine multilingüe o *políglota* (Wahl 2005: online).

Si como fenómeno sociolingüístico el multilingüismo es definido como “la copresencia de dos o más lenguas en una misma sociedad, texto o individuo” (Grutman, 2009: 182); diremos por tanto que una película multilingüe es aquella que en su versión original contiene más de una lengua. Si bien su uso puede ser simplemente testimonial, ya que el mínimo requisito que establece el autor para considerar una película multilingüe como tal es la sola aparición de una palabra en otro idioma.

De esta manera, en los textos multilingües, además de la lengua principal o L1 encontraríamos una o varias L3, es decir, la otra lengua o lenguas habladas en el diálogo. Concepto que proponen Corrius y Zalbasbeascoa (2011:1) y que definen de la siguiente forma:

In addition to the two languages essentially involved in translation, that of the source text (L1) and that of the TT (L2), we propose a third language (L3) to refer to any other language found in the source text which is also embodied in the process of translating.

Hasta hace poco, el empleo de este rasgo en el discurso se restringía a la literatura fuera del canon y al cine de autor especializado. Sin embargo, en los últimos tiempos, que las obras incluyan fragmentos en L3 es una tendencia cada vez más popularizada, que ya ha llegado a la literatura y cine convencionales, incluyendo la literatura y el cine infantil y juvenil.

Los creadores audiovisuales incluyen el multilingüismo en sus películas con múltiples propósitos. Dore (2018: online) basándose en el estudio de Delabastita y Grutmann (2005:16) señala:

This multilingual inter-play can be used to convey conflict, character configuration, spatial opposition, mimesis, and suspense management. Most importantly, interlingual misunderstandings and mistranslations can be used for comic effect by bringing about what humour theorists would call an incongruity or conflict between different cognitive schemes.

En este contexto, se plantea entonces la cuestión de qué debería hacer el traductor audiovisual con estas lenguas extra que aparecen en el texto, qué tratamiento debería darles. El experto en literatura multilingüe, Knauth (2007: online) habla explícitamente de “multilinguisme non-traduisible” puesto que “le traduire dans une seule langue serait détruire un aspect vital du texte”. Sin embargo, la difusión de estas películas multilingües en otros países deja patente que el traductor en efecto cuenta con opciones alternativas para llevar a cabo la traducción de este género.

En el estudio anteriormente mencionado de Corrius y Zabalbeascoa (2011:126), estos autores proponen la siguiente tabla de operaciones para la traducción de segmentos L3:

Tabla 1: Operaciones para segmentos L3TO			
Operación	Segmento L3TM	Estatus L3TM	Posible resultado/ efecto
1 eliminar L3TO	∅	se pierde	Estandarización
2 repetir L3TO → L3TM (cuando L3TO ≠ L2)	L3TM = L3TO	se mantiene	La función o connotación puede cambiar
3 sustituir L3TO → L2, (cuando L3TO ≠ L2)	∅	se pierde	Invisibilidad de la L3 o L3 transmitida mediante alguna estrategia en la L2 (ej. acento, etiquetas)
4 repetir L3TO (cuando L3TO = L2)	(L3TM=L2)		Estandarización con o sin compensación.
5 sustituir L3TO (cuando L3TO ≠ L2 or L3TO = L2)	L3TM ≠ L3TO L2 L3TM ≠ L1 =	se mantiene	Función o connotación equivalente

Tabla 1: Operaciones para la traducción de segmentos L3TO.
(Traducción propia a partir del original inglés)

La primera opción sería la eliminación, la estandarización del texto meta (TM) suprimiendo en éste el fragmento en L3 presente en el original.

En cuanto a las estrategias propiamente dichas, se propone en segundo lugar la repetición⁹, transferir el fragmento en L3 del texto origen (TO) al texto meta (L3TO=L3TM), siempre que no exista coincidencia con la L2 (L3TO≠L2). En este caso, el status de la L3 se mantiene pero su connotación puede cambiar. Como recogen Voellmer y Zabalbeascoa (2012: 14)¹⁰, la relación lingüística L1-L3TO no siempre es equivalente a la que mantienen L2-L3TM, por lo que para lograr una misma connotación en ocasiones es recomendable recurrir en la traducción a una L3 diferente o a alguna variedad de la L2.

La tercera y cuarta operación consisten en sustituir la L3 por la L2 o transferirla cuando ambas coinciden (L3TO=L2), quedando el segmento en L3 camuflado en el resto del entorno. En los dos casos, el resultado es la invisibilidad de la lengua extranjera original. Si bien, siguiendo la teoría de la compensación de Heiss¹¹, la repetición o traducción a L2 puede hacerse bien a un lenguaje estándar o bien utilizar una estrategia de compensación: recurrir a una variedad lingüística dentro de la propia L2, o recrear la lengua extranjera en la L2 mediante la introducción en el discurso de los conocidos

⁹ Cuando la L3 es traducida mediante la técnica de repetición o transferencia, la modalidad de traducción audiovisual de doblaje para la lengua base o L1 se combina con el subtítulo de la L3 de modo que la audiencia pueda tener acceso al contenido de la intervención. Para un estudio sobre las formas de señalar la L3 en el subtítulo basado en los procedimientos utilizados en el subtítulo para sordos (SPS) puede consultarse: Hurtado Malillos (2017).

¹⁰ En el apartado "L3 and the question of function" de su trabajo, los autores proporcionan la siguiente explicación sobre la cuestión de la equivalencia L1-L3TO/L2-L3TM en el proceso de traducción: "For translation it is essential to establish the relation between L1 and L3ST, as it might be entirely different from the relation between L2 and L3ST (if L3ST≠L2). The particular function of L3ST could then be lost if unchanged (L3ST=L3TT). Translators might then consider a different L3TT that produces a similar effect or opt for some other rhetorical device [...], but this entirely depends on the meaning of L3ST for the ST" (Voellmer y Zabalbeascoa, 2012: 14).

¹¹ Heiss (2004 : 211) propone una serie de estrategias traductorales de tipo sintáctico, léxico, pragmático y fonético a aplicar en el texto meta como forma de compensar la pérdida de la L3: "A series of suitable means are available to characterise the various ways of speaking of the individual characters in a manner that makes them distinguishable from one another [...] Compensation can be made at a syntactic level (with pauses, interrupted sentences, anacoluthons, left and right shifting, etc.); at a lexical level (with the particular choice of words, neologisms, as well as class and age-specific vocabulary); and at a pragmatic level (with discourse markers, modal particles, false starts or other features of oral language). At a phonetic level it is possible to reproduce typical accents (for example, a German accent or various ethnic accents). Unfortunately it is inevitable that in all cases something of the atmosphere is lost".

como *tags* o etiquetas (palabras en la lengua original) o la asignación de acento.

La quinta y última operación se trata de la sustitución de la L3 original por una lengua extranjera diferente en el texto meta, ya sea porque L3TO y L2 coinciden (L3TO=L2) o buscando adaptar la relación L1-L3 al nuevo entorno lingüístico de la L2.

Pero la dificultad de la traducción del género multilingüe no sólo reside en la presencia de un fragmento en lengua extranjera en el texto audiovisual, sino en los cambios asociados que esta L3 produce en el diálogo más próximo. Fenómenos como referencias explícitas a un idioma, uso de ciertos tratamientos, presencia de traducción intradiegética o enseñanza de lenguas, etc. requieren asimismo adaptaciones en su formulación.

5. La traducción del multilingüismo en las películas de animación.

Análisis de casos.


A continuación, en la parte práctica de nuestro estudio, aplicaremos las nociones teóricas previas al análisis de algunos ejemplos de traducción para el doblaje de la L3 en películas infantiles y juveniles de animación¹². Para demostrar su variabilidad se compararán los resultados en diferentes contextos meta.

5.1. Traducción de un segmento en L3 mediante transferencia o sustitución por una variedad de la L2

La primera opción que se plantea ante la presencia de un fragmento en L3 en el texto de partida es su transferencia sino existe concurrencia de lenguas (L3=L2) o su traducción de forma monolingüe, recurriendo a una variedad lingüística de la L2. Así, ocurre, por ejemplo, en las siguientes escenas de *Toy Story 3* (2010) y *Río* (2011).

¹² Siguiendo la definición de De Higes (2014:88): "Se describen como obras audiovisuales plurilingües aquellos textos en los que aparece más de una lengua (viva, muerta o inventada)". El corpus recopilado para este trabajo se centra en el estudio de la traducción de la L3 como lengua natural. Si bien, cabe señalar que en el cine de animación infantil y juvenil, al igual que en el cine canónico convencional, también existe presencia de terceras lenguas inventadas o artificiales como el lenguaje minion, *Despicable me* (2010) y de lenguas antiguas con carácter ficticio, como en *Tadeo Jones 2* (2017) (juego de palabras del personaje de la momia y el doble sentido de su "lengua muerta").

En el primer clip perteneciente a la película *Toy Story 3* (2010), el muñeco de Buzz se desprograma y del modo inglés cambia a modo español.



L3 = L2				
EN	DE	FR	ES PEN	ES LAT
Fragmento español	Fragmento español	Fragmento español	Variedad diatópica: Andalus	Variante Español peninsular
- We gotta switch him back. - Well, how do we do that? - I don't know. That part's in Spanish.	- Er ist falsch gepolt. - Und wie polt man ihn richtig? - Das was da steht kommt mir spanisch vor.	- Va falloir qu'on recommence. - Mais comment on va faire? - J'en sais rien. Le reste est en espagnol.	- Dejadlo como estaba. - ¿Y cómo lo hacemos? - Y yo qué sé. No viene en las instrucciones.	- Hay que arreglar a Buzz. - ¿Qué dicen las instrucciones? - No lo sé. Esa parte está en japonés.
- Come on, el Buzzo.	- Komm mit, el Buzzo.	- Viens, el Buzzo.	- Ven conmigo, Buzz.	Camina, Manolete

Imagen 1: Fotograma y transcripción de los diálogos de *Toy Story 3* (2010).
Versión original (Inglés, izquierda)

Como hemos visto en la tabla de operaciones para segmentos L3TO anterior, una de las estrategias de traducción era traducir la L1 y repetir la L3, siempre que no exista coincidencia con la L2 (Repetir L3TO→L3TM, cuando L3TO ≠ L2). Siendo este el caso de los textos meta alemán y francés: la L1 inglés pasa a L2 alemán y L2 francés respectivamente y la L3 español neutro se transfiere.

En cambio, en los casos de los textos meta del español peninsular y español latinoamericano, en los que sí existe coincidencia de lenguas (L3TOes=L2es¹³), se recurre a un mecanismo por compensación utilizando diferentes variedades diatópicas de la L2 para los tramos en L3. La versión en español peninsular utiliza la variedad andaluza (aspiración de la –s, ceceo) y la versión en español latinoamericano hace lo propio con la variedad del español peninsular (terminaciones en –ao, apelativo tío).

Asimismo, las referencias alusivas a este fragmento en lengua extranjera en el texto conllevan una serie de adaptaciones cuando se vierten a otra lengua. La manera de llamar a Buzz que en los sistemas meta

¹³ La abreviatura “es” hace referencia a idioma español. En lo sucesivo, se emplearán las abreviaturas homólogas: “en” (inglés), de (alemán), fr (francés), es pen (español peninsular), es lat (español latinoamericano) y po (portugués).

en los que no existe coincidencia L3-L2 se españoliza como “el Buzzo”, retoma su forma estándar anglosajona en el caso del español peninsular “Buzz” y en el caso del español latinoamericano, que sustituía la L3 por la variedad peninsular, adopta la denominación sarcástica de “Manolete”, empleando una referencia taurina.

En cuanto a la referencia a la lengua española “I don’t know. That part’s in Spanish.”, en los sistemas alemán y francés es posible conservarla. Sin embargo, en los textos meta españoles, puesto que la L3 deja de ser una lengua extranjera y ahora resulta comprensible para sus personajes, son necesarias modificaciones, ya sea adaptando el contenido como en el caso del español peninsular “Y yo qué sé. No viene en las instrucciones.” o recurriendo a una nueva L3 como en el caso latinoamericano “No lo sé. Esa parte está en japonés”.

Una solución similar se aplica a la concurrencia L3-L2 portugués en la siguiente escena de la película *Río* (2011). A su llegada a Brasil, el guacamayo Blue se encuentra con una pareja de pájaros nativos que se dirigen a él en portugués. Al modo de un turista extranjero que no comprende el idioma, el personaje saca una guía de portugués de entre el plumaje y trata de comunicarse en la lengua del país, aunque finalmente utiliza el inglés.



EN	DE	FR	ES PEN	L3 = L2 PO
- E aí, tudo bom?	- E aí, tudo bom?	- E aí, tudo bom?	- E aí, tudo bom?	- E aí, tudo bom?
- Amh, oh wait, yeah, I... am not from here.	- Oh, ja, Ich... bin nicht von hier.	- Eh, alors, voyons, Je... ne suis pas d'ici.	- Eh, a ver, sí, Yo... no ser de aquí.	- *variedad brasileña de acento marcado* Hã, hã, Como é que estão as coisas parceiros?
- Hey, Nico. He's a tourist!	- Ey, Nico. Er ist ein Touri!	- Oh, Nico. C'est un touriste!	- Eh, Nico. ¡Es un guiri!	- Ei, Nico. Ele é turista!
- Funny, you don't look like one.	- Komisch, sieht sie gar nicht so aus.	- Ah ouais, t'as pas tellement l'air.	- Pues a mí no me lo parece.	- É mesmo? Não parece.

Imagen 2: Fotograma y transcripción de los diálogos de *Río* (2011)

En los diferentes contextos meta en los que la L3 es distinta a la L2 (L3 ≠ L2), la intervención en portugués se transfiere, mientras que la respuesta “I... am not from here” es traducida a las correspondientes lenguas de llegada. Sin embargo, en el caso del contexto meta portugués, en el que concurren ambas lenguas (L3T_{Opo}=L2T_{Mpo}), se recurre a una

solución alternativa. El segmento en L3 portugués original se mantiene, pero se inventa una respuesta diferente para el mismo. Aprovechando las diferencias entre la variedad europea de portugués y el portugués brasileño, Blue ya no contesta que él no es de ese país, sino que pregunta a sus homólogos cómo están: “Como é que estão as coisas parceiros?”, tratando de imitar la forma de hablar brasileña, país en el que se ambienta la película. Solución que permite conservar la lógica del desarrollo del resto del diálogo. Al notar su interlocutor que emplea la variedad local de una forma no natural, el animal nativo señala: “Ei. Ele é turista!”.

Sin embargo, la variedad elegida para la compensación no tiene porqué ser exclusivamente de tipo diatópico, variedad hablada en otro lugar, sino que también puede ser de tipo diafásico, empleo de un registro diferente. Este sería el caso del siguiente clip de la película *Madagascar 3* (2012).



		L3 = L2
EN	DE	ES PEN
- Pst, Señorita Bell-bottoms. Tenemos una problema grande.	- Pst, Señorita Schlaghose. Tenemos una problema grande.	- León <u>hippielongo</u> . Tenemos un problema grande.
- ¿Qué? ¿Qué grande problema?	- ¿Qué? ¿Qué grande problema?	- ¿Qué? ¿Qué clase de problema?
- What are we gonna do? - We'd better <u>vamos</u> , pronto.	- Was machen wir denn jetzt? - Am besten <u>vamos</u> , aber <u>pronto</u> .	- ¿Y qué vamos a hacer? - Mejor <u>nos abrimos</u> , pronto.

⦿⦿⦿⦿⦿⦿


Imagen 3: Fotograma y transcripción de los diálogos de *Madagascar 3* (2012)

En él, la L3 español se usa como lengua cómplice entre los personajes de Skipper, el líder de los pingüinos y Alex, el león para comunicarse que tienen un problema.

La versión alemana, al tratarse de una lengua diferente (L3TO ≠ L2), permite conservar esta función de la L3. Sin embargo, la versión española que de nuevo presenta la restricción de la coincidencia L3-L2, opta por sustituir dicha función por el empleo de una variedad lingüística de la L2, en esta ocasión, la variedad diafásica del lenguaje juvenil “León hippielongo, nos abrimos”, que se adecua al carácter “gamberro” del personaje.

5.2. Traducción de un segmento en L3 mediante una nueva lengua

Como hemos expuesto, existen casos en los que la L3 se adapta al contexto lingüístico de la L2 recurriendo a una variedad lingüística, ya sea diatópica o diafásica de la misma lengua y casos como los ejemplos mostrados a continuación en los que se recurre a una nueva lengua extranjera.



EN	DE	FR	L3 = L2 ES PEN
Welcome to Casa del Wild	Willkommen in der Casa del Wild	Bienvenue à la Casa Sauvage	Bienvenido a chez le Salvaje
- Mi casa es su casa.	- Mi casa es su casa.	- Mi casa es su casa.	- My house is tu casa.

Imagen 4: Fotograma y transcripción de los diálogos de *Madagascar* (2005)

En la siguiente escena, también de la saga *Madagascar*, en su primera película (2005), cuando Alex, el león, accede a la cabaña que sus compañeros han construido en la playa es recibido con comentarios de bienvenida y hospitalidad en L3 español, “Welcome to Casa del Wild. Mi casa es su casa”.

Dichos comentarios, conservables en los contextos meta en los que no existe coincidencia de lenguas (L3≠L2), son traducidos al contexto meta español utilizando una L3 diferente para evitar que su carácter multilingüe pase desapercibido. Primero recurriendo a la lengua francesa “Bienvenido a chez le Salvaje” y luego a la inglesa, con la mezcla de códigos “My house is tu casa”.

El mismo fenómeno se repite en otras dos escenas de la saga, esta vez en *Madagascar 2* (2008): la escena del accidente de avión y el anuncio de Gloria de su nueva cita.

En la escena en la que se produce el accidente, el grupo de pingüinos advierte que en el control de mandos del avión en el que viajan una luz roja ha comenzado a parpadear. Irónicamente, su modo de solucionarlo no es utilizar el manual para consultar el problema sino fundir la bombilla golpeándolo contra ella y así poner fin a la molestia causada, ignorando la

posible avería. Hecho esto, el capitán exclama: “Problema solved!”, utilizando una alternancia de código L3X *lengua en la que existe la palabra problema* -L1 Inglés. Dicho cambio de idioma podría interpretarse como una parodia de las soluciones provisionales y de baja calidad con las que tienden a solventarse los contratiempos en los países mediterráneos y/o hispanoamericanos.



EN	DE	FR	ES PEN	ES LAT
- Skipper, look!	- Skipper, hier!	- Commandant, regardez!	- Capitán, ¡mire!	- Skipper, ¡mira!
- Analysis.	- Zwischenbericht.	- Évaluation.	- Análisis.	- Análisis.
- It looks like a small incandescent bulb designed to indicate something out of the ordinary, like a malfunction. [...]	- Sieht aus wie eine Warnleuchte, die ungewöhnliche Vorkommnisse anzeigt. Zum Beispiel einen technischen Defekt.[...]	- On dirait une ampoule allumée qui clignote à fin de signaler une affaire pas normale, comme une panne.[...]	- Parece una bombilla incandescente. Diseñada para indicar algo inusual como una avería. [...]	- Parece un foco incandescente. Diseñado para indicar algo fuera de lo ordinario como una avería. [...]
- Right. Rico, manual. Problema solved.	- Also, gut. Rico, Handbuch. Problema finito.	- Bon. Rico, manuel. Problema resuelto.	- Bien. Rico, el manual. Problema resuelto.	- Bien. Rico, manual. Problema resuelto. [con acento inglés]

Imagen 5: Fotograma y transcripción de los diálogos de *Madagascar 2* (2008)

Las lenguas meta hacia las que se traduce deciden prescindir de esta alternancia de código y utilizar una sola L3 en la totalidad del segmento. Asimismo, como la palabra “problema” es común a varias lenguas de raíz latina, cada traductor opta por utilizar una L3 diferente en cada caso. Elección que al mismo tiempo se ve influenciada por los estereotipos existentes en cada país. La L2 alemán recurre a la lengua italiana para diferenciar el segmento, con el enunciado “Problema finito” mientras que la L2 francés recurre al idioma portugués con “Problema resuelto”. Dada la coincidencia de términos, el español peninsular decide traducirlo de forma monolingüe, invisibilizándolo por asimilación con el resto del texto. Finalmente, la versión en español latinoamericano opta por su parte, por una compensación mediante acento, intercambiando las funciones de L1 y L3. Si antes la frase era enunciada, supongamos, parcialmente en L3 español en un diálogo inglés ahora es pronunciada con acento inglés¹⁴ dentro de un diálogo con lengua base L2 español.

¹⁴ Este uso coincide con la connotación negativa asociada al acento no estándar identificada por Lippi-Green (1997) en su estudio sobre el cine infantil, *English with an Accent*. Según concluyó la autora, en

Por otro lado, en la escena en que Gloria anuncia que ella y el hipopótamo Moto Moto tienen una cita, ésta hace uso del verbo francés “parler” para expresar el dominio parcial de un idioma extranjero.



L3 = L2				
EN	DE	FR	ES PEN	ES LAT
- You're not gonna believe it but I got a date with Moto Moto. [...] You know what Moto Moto means?	- Das werdet ihr sowieso nicht glauben. Ich hab ein Date mit Moto Moto. [...] Wisst ihr was Moto Moto heisst?	- Vous allez jamais me croire mais j'ai un rencontre avec Moto Moto. [...] Vous savez que ça veut dire Moto Moto?	- No os lo vais a creer pero tengo una cita con Moto Moto. [...] ¿Sabes lo que significa Moto Moto?	- No lo van a creer pero voy a salir con Moto Moto. [...] ¿Sabes qué significa Moto Moto?
- Twins?	- Zwillinge?	- Jumeaux?	- ¿Gemelos?	- ¿Gemelos?
- It means hot hot.	- Das bedeutet heiss, heiss.	- Ça veut dire chaud, c'est chaud.	- No, caliente, caliente.	- Significa bueno, bueno.
- OK, when did you start parleying African?	- OK, seit wann parliest du den Afrikanisch?	- Dis donc toi, depuis quand tu spreche l'africain?	- Pero bueno, ¿desde cuándo chapurreas africano?	- ¿Ah sí?, ¿y tú desde cuándo parlas africano?

Imagen 6: Fotograma y transcripción de los diálogos de *Madagascar 2* (2008)

El uso de este verbo es posible mantenerlo en aquellas lenguas distintas a la L3 del término (L3TOfr ≠ L2) como es el caso del alemán o el español latino “Seit wann parliest du den Afrikanisch?”, “¿y tú desde cuando paras africano?”. Sin embargo, en el caso francés, como L3 y L2 confluyen (L3TOfr = L2fr), para diferenciar el término del resto del contexto y que al mismo tiempo el fragmento continúe siendo multilingüe, se utiliza el equivalente alemán “sprechen”. El español, por su parte, emplea la variante coloquial “chapurrear”.

Este mismo fenómeno de recurso a una nueva L3 tiene también lugar en la siguiente escena de la película *Alvin and the Chipmunks: The Road Chip* (2015). Miles y Simon utilizan la L3 español como lenguaje en clave para dejar claras las distancias y retarse entre sí, simulando conciliación ante la pareja angloparlante formada por Dave y Samantha.

los productos audiovisuales para niños, un acento foráneo es usado la mayoría de las veces en las historias para caracterizar a personajes malvados o científicos excéntricos.



EN	DE	FR	L3 = L2 ES PEN
- Gracias, David. Es muy generoso de tu parte ofrecernos tu casa.	- Gracias, David. Es muy generoso de tu parte ofrecernos tu casa.	- Gracias, David. Es muy generoso de tu parte ofrecernos tu casa.	- Thank you, Dave. That's very generous of you to open your home.
- That's really impressive. I actually don't speak Spanish .	- Das ist ja ziemlich beeindruckend. Eigentlich spreche ich gar kein Spanisch .	- Whoah, je suis très impressionné, en fait je ne parle pas l' espagnol .	- Vaya, es impresionante. La verdad es que no he entendido nada .
- He said that it's very generous of you to open your home. Yo también hablo español y no engañas a nadie con su rutina del muchacho bueno.	- Er hat gesagt, dass es grosszügig von dir ist, ihm dein Haus anzubieten. Yo también hablo español y no engañas a nadie con su rutina del muchacho bueno.	- Il a dit que c'était très généreux de ta part de les accueillir chez toi. Yo también hablo español y no engañas a nadie con su rutina del muchacho bueno.	- Dice que eres muy generoso al abrirles tu casa. I also speak English and you are not fooling anyone with your good boy routine.
- En realidad, los engañó a todos, nunca se imaginarían que voy a convertirte en mi sirviente personal.	- En realidad, los engaña a todos, nunca se imaginarían que voy a convertirte en mi sirviente personal.	- En realidad, los engaña a todos, nunca se imaginarían que voy a convertirte en mi sirviente personal.	- I am fooling everyone. They have no idea that I'm going to make you my personal servant.

Imagen 7: Fotograma y transcripción de los diálogos de *Alvin and the Chipmunks: The Road Chip* (2015)

El fragmento en L3 así como las referencias al mismo en el diálogo son conservables en los contextos meta alemán y francés. Sin embargo, en el texto español en el que existe coincidencia L3-L2 son necesarias adaptaciones. Para marcar el multilingüismo, en este último se realiza una traducción de tipo espejo, por la que en el texto meta se invierten los roles originales de L1 y L3. El inglés, lengua base en el texto origen, puesto que difiere de L3TO y L2 (L1 ≠ L3TO, L2), puede ser ahora utilizada en el nuevo contexto para hacer las veces de lengua extranjera. De este modo, al haberse producido un cambio de idioma de español a inglés en el segmento L3, las referencias al mismo requieren también modificaciones. La primera señalización “I actually don't speak Spanish” es traducida mediante una creación discursiva como “No he entendido nada” y la segunda “Yo también hablo español” es adaptada a la nueva L3 como “I also speak English”.

5.3. Traducción de un segmento en L3 mediante una estrategia por sobrecompensación

Otra de las estrategias de traducción del multilingüismo observadas es la traducción mediante sobrecompensación, esto es, la traducción en L3 de fragmentos presentes originalmente en el texto de partida como L1.

En la siguiente escena de la película *Río* (2011), los tucanes Eva y Rafael representan a una pareja de origen latinoamericano, reproduciendo los habituales estereotipos de personas pasionales y de familia numerosa. Además, en sus intervenciones, introducen alguna etiqueta en L3 español que así lo deja patente como “maraca” o “amigo”.



EN	DE	FR
-Attack!	-¡Ataque!	- À l'attaque!
- Hey! He's not a maraca! Stop shaking out! [...] Want me to call your mother? [...]	- Hey! Das ist keine Maraca! Hörst auf es zu schütteln! [...] Soll ich echt eure Mutter rufen? [...]	- Hé! C'est pas pour faire des maracas! Ne secouez pas! [...] J'appelle maman? [...]
- Call me for what?	- Du willst mich rufen, warum?	- T'appelles maman pour quoi?
-Eva, my love, I must take this young couple to see Luiz.	- Eva, meine liebste. Ich muss diese junge Paar zu Luiz bringen.	-Eva, mi amor, Je dois amener ce jeune couple voir Luiz.
- Luiz! You don't fool me for a second. You and your amigo just want to sneak off to Carnaval.	- Luiz! Du führst mich nicht an der Nase herum. Du und dein Amigo wollt doch nur rüber zum Karneval.	- Luiz! Tu me prends pour une grosse nouille? Toi et ton amigo , vous voulez aller tous au Carnaval.
- Oh, Carnaval! That magical time when I met the most beautiful bird in the world. I still remember the song that was playing when I first laid eyes on you.	- Oh, Karneval! Diese magische Zeit, da bin ich dem schönsten Vogel der Welt begegnet. Ich erinnere mich noch an das Lied, dass gespielt würde, als ich dich zum erstmal sah.	- Ah, le Carnaval! Souvenir magique de ma rencontre avec la toucane la plus glamourouse du pays. Je me souviens encore de cette chanson la première fois que j'ai posé les yeux sur toi, mi amor .
- OK. Take them to Luiz but hurry back. [...]	- Na gut. Dann bringen sie drüber zu Luiz aber kommt schnell zurück. [...]	- Ok. Amène-les voir Luiz, mais reviens vite. [...]
- Let's go quickly. Dont'look back. They sense fear.	- Nein, nicht umdrehen. Sie wittern Angst.	- Vámonos, vámonos. Ils sentent ta peur.

Imagen 8: Fotograma y transcripción de los diálogos de *Río* (2011)

Como en clips anteriores, en las versiones meta alemana y francesa, estas etiquetas pueden ser transferidas puesto que la divergencia L3-L2 así lo permite. Sin embargo, en este caso estas etiquetas son además también incrementadas con sobrecompensaciones en segmentos en los que el texto origen utiliza la L1 Inglés. El texto alemán traduce la exclamación “Attack!” de uno de los hijos de la pareja durante el juego como “¡Ataque!” y el texto francés introduce la exhortación y el apelativo en L3 “Vámonos” y “mi amor” frente a los originales “Let’s go” y “my love”. Añadiendo incluso este último un término en español en un lugar en que dicha información no figura en el texto original, quedando la frase “when I first laid eyes on you” traducida como “la première fois que j’ai posé les yeux sur toi, mi amor”. Esta traducción de la L3 mediante sobrecompensación es utilizada por el traductor audiovisual como una manera de reforzar el carácter del personaje y otorgarle comicidad. Sin embargo, cabe señalar que debe emplearse con prudencia puesto que llevada al extremo, puede llegar a alterar la percepción del espectador respecto a cómo originalmente había sido concebida la obra y sus personajes, traicionando por tanto la voluntad del autor¹⁵.

¹⁵ cfr. Díaz Cintas (2015), *Multilingüismo, traducción audiovisual y estereotipos*. Estudio sobre los cambios en la percepción de los personajes producto de la traducción del multilingüismo en *Vicky, Cristina, Barcelona*.

Asimismo, fenómenos más específicos como los casos de *señalización*, término propuesto por Mares (2003) y Bleichenbacher (2008: 24)¹⁶ para designar las referencias explícitas a una lengua dentro del texto, o aquellos casos de traducción intradiegética (autotraducción o presencia de la figura de un intérprete en pantalla), recurso identificado por Cronin (2009: 116)¹⁷, requieren en un marco de multilingüismo de un protocolo de traducción adaptado.

5.4. Traducción de las referencias explícitas a una lengua

El siguiente clip de la primera película de *Madagascar* (2008), representa un ejemplo de traducción de la señalización, esto es, los procedimientos para traducir la denominación de una lengua en un contexto multilingüe. En el fragmento, se pregunta si se sabe hablar un idioma en concreto para continuar la comunicación en ese idioma. El grupo de los pingüinos, pensando haber llegado a otro lugar del mundo, pregunta en alemán a Marty, la zebra, si sabe hablar inglés: "You, quadruped, Sprechen Sie English?".

¹⁶ Bleichenbacher (2008: 24) define la señalización de la siguiente forma: "Signalization: the replaced language is explicitly named in a metalinguistic comment".

¹⁷ Cronin (2009: 116) aplica el modelo de la narratología de Genette (1988) al estudio de la traducción en el medio audiovisual y diferencia dos clases de traducción intradiegética y extradiegética: "If there is no translator or means of translation to hand, the characters no longer have a way of interpreting and influencing events. [...] To cope with this reality, therefore, science-fiction cinema can have recourse to intra-diegetic or extra-diegetic translation techniques (Genette 1988). Intra-diegetic translation techniques are forms of translation contained within the narrative structure of the film. These would include, for example, the translation activities of C-3PO and the consecutive interpreting practice of Han Solo. Extra-diegetic techniques, on the other hand, are those which are extraneous to the narrative but are necessary if the audience is to understand what is going on. Subtitles are an example of an extra-diegetic translation technique".



EN	DE	FR	IT	ES PEN	ES LAT
- You, quadruped Sprechen Sie English?	- Du, Vierbeiner Sprechen Sie German?	- Toi, le quadrupède Sprechen Sie Newyorkais?	- Tu, quadrupede Sprechen Sie come me?	- Tú, cuadrúpedo Parlez-vous newyorkais?	- Tú, cuadrúpedo Do you speak español?
- I sprechen	- Na klar, spreche ich	- Je sprechen	- Io sprachen	- ¿Qué si parle qué?	- Yo lo speako

Imagen 9: Fotograma y transcripción de los diálogos de *Madagascar* (2005)

En su traducción a los diferentes contextos meta, la lengua que permitirá la comunicación ya no será el inglés, sino la lengua a la que esté doblada la película en cada caso. Así, las opciones de traducción que se plantean son adaptar la lengua de comunicación a cada contexto lingüístico o recurrir al uso de un hiperónimo¹⁸, término general que englobe las denominaciones específicas de los distintos idiomas.

La primera es la opción elegida en los casos alemán y español latinoamericano. Así, en el contexto meta, se pregunta por la nueva lengua de comunicación: en el contexto alemán por la lengua alemana “Sprechen Sie German?” y en el contexto español por la española “Do you speak español?”

La segunda es la estrategia utilizada en italiano con el hiperónimo “come me”, término que no hace referencia concreta a una determinada lengua y que permite mantener el sentido del diálogo. Francés y español peninsular, por su parte, utilizan el dialecto neoyorquino que tampoco implica conflicto de comprensión entre lenguas.

Asimismo, debe tenerse en cuenta la relación que se establece entre las lenguas en cada caso (Relación L1-L3TO vs. Relación L2-L3TM). Los traductores de francés e italiano asumen que su público está lo suficientemente familiarizado con la lengua alemana como para conservarla como L3. No actúan así los traductores español peninsular y latinoamericano que deciden que la L3 en el contexto meta sea una lengua

¹⁸ En el siguiente artículo de A. Grijelmo, el autor profundiza sobre el uso del hiperónimo “¿Habla usted mi idioma?” en el *dubbese*, modelo artificial de lengua utilizado en doblaje. Recuperado de: https://elpais.com/elpais/2013/10/04/opinion/1380884824_688208.html.

que resulte más familiar al oído del receptor como el francés o el inglés “Parlez- vous newyorkais?”, “Do you speak español?”.

5.5. Traducción del fenómeno de traducción intradiegética

El siguiente clip ejemplo asimismo perteneciente a la saga de películas *Madagascar* (2005), en su tercera entrega, muestra las soluciones propuestas para un caso de autotraducción.



EN	DE	FR	L3 = L2	
			ES PEN	ES LAT
- Now, are you sure about this? - I'm sure. [...]	- Und du bist dir da ganz sicher? - Ich bin sicher. [...]	- Attends, t'es sur de sur de sur? - Tout à fait sur! [...]	- ¿Seguro que quieres hacerlo? - Muy seguro [...]	- ¿Estás seguro de esto? - Estoy seguro [...]
- Sí, that means yes .	- Sí, das heißt ja .	- Sí, ça veut dire oui .	- Sí, por supuesto que sí .	- Sí, afirmativo .

Imagen 10: Fotograma y transcripción de los diálogos de *Madagascar 3* (2012)

En él, el león marino Stefano caracterizado como de origen italiano, responde autotraduciendo al inglés la expresión afirmativa italiana “Sì”, cuando se le pregunta si está seguro de querer ser propulsado con un cañón en uno de los números del circo. Esta autointerpretación puede mantenerse en las combinaciones de lenguas inglés→ alemán e inglés → francés pero a la hora de verterla al español, al coincidir L3 y L2, el proceso de traducción se pierde y se debe recurrir al uso de sinónimos “Sí, por supuesto que sí”, “Sí, afirmativo”.

Si bien, el origen foráneo del personaje es compensado introduciendo en otros puntos del diálogo algunos enunciados en italiano que no estaban presentes en el original inglés, “siempre he soñado con fare questo” (versión en español peninsular), “desde que era un león marino bambino” (versión en español latinoamericano).

La siguiente escena también de la misma saga, esta vez en su segunda entrega, muestra el caso del proceso de traducción de una L3 de

tipo visual como es la lengua de signos. En ella, se muestra al personaje del mono Phil, sordomudo, el único capaz de entender el lenguaje humano escrito, comunicarse en esta lengua.

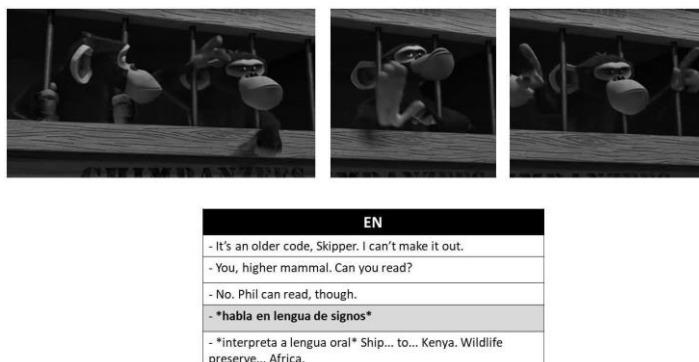


Imagen 11: Fotograma y transcripción de los diálogos de *Madagascar* (2005)

Al tratarse el segmento en L3 de una lengua visual y no auditiva a diferencia del resto, ésta constituye una restricción visual no modificable que va a ser visionada por los espectadores incondicionalmente. Por tanto, la solución de traducción pasa por su preservación (L3TO Lengua de Signos → L3TM Lengua de Signos), adaptando a las correspondientes lenguas de llegada su posterior interpretación a lengua oral.

5.6. Traducción de imágenes con contenido multilingüe

Otro punto importante que debemos considerar es que en este tipo de películas no sólo es multilingüe el contenido verbal acústico, el recurso del multilingüismo también está presente en el contenido visual que aparece en pantalla (texto escrito en rótulos, carteles, inscripciones, etc.).

En la película *Coco* (2017), el cartel que ven los espectadores en la escena en que Miguel se entera de que se va a celebrar un concurso de talentos, varía su forma en las versiones para los distintos países. El cartel que originalmente combinaba L1 inglés y L3 español es vertido al francés traduciendo la L1 (L1→L2) y transfiriendo la L3 (L3TO→L3TM), mientras que al alemán es vertido traduciendo la L3 (L3TO→L2), pero conservando la L1 inglés como lengua base. La transformación es incluso más evidente en una lengua meta con un alfabeto diferente como puede ser el chino, la cual convierte el contenido del cartel en monolingüe.



Imagen 12: Fotogramas de *Coco* (2017) con texto multilingüe integrado en la imagen

Este tipo de casos ya no sólo dependen del trabajo exclusivo del traductor, precisan del trabajo coordinado de traductor con dibujantes y diseñadores gráficos para ajustar las modificaciones en la imagen que implican estas variaciones lingüísticas en la traducción.

6. Interpretación de los datos y conclusiones

Según se desprende de la investigación realizada, podemos afirmar que el fenómeno del multilingüismo, tal y como muestra el diagrama a continuación, plantea una reactualización del concepto binario tradicional de traducción, que pasa de ser un trasvase único de un código lingüístico origen a un código lingüístico meta ($L1 \rightarrow L2$) a convertirse en un proceso compuesto de naturaleza múltiple ($L1+L3TO \rightarrow L2+L3TM$).

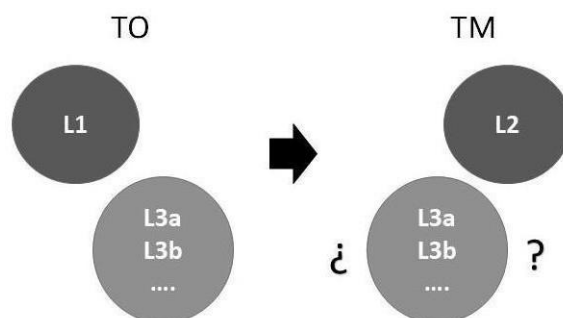


Imagen 13: Lenguas en la versión original y traducida de una película multilingüe

Asimismo, los casos estudiados nos permiten concluir que el resultado de la traducción del multilingüismo y los segmentos en L3 varía en cada situación y se ve determinado por las siguientes variables:

- (1) La función que el multilingüismo ejerce en el texto y su relevancia en la trama: sirve como ambientación, caracterización de un personaje, tiene una función humorística, de suspense, funciona como lengua cómplice, etc.
- (2) La combinación de lenguas implicadas (L1+L3) y la lengua meta hacia la que se vierte (L2): en el caso de coincidir L3 y L2, puede que la L3 se invisibilice por asimilación con el entorno o bien se recurra a la compensación mediante el uso de una variedad lingüística de la L2 o mediante una nueva L3, L3X; en el caso de no existir coincidencia L3-L2 y que la L3 pueda transferirse, se plantea la cuestión de si la relación lingüística existente entre L1 y L3TO y L2 y L3TM es o no equivalente y si son necesarias adaptaciones.
- (3) Los cambios sucesivos que la presencia de un segmento en L3 provoca en el resto del texto: presencia de referencias explícitas a un idioma, casos de traducción intradiegética o enseñanza de lenguas, empleo de tratamientos, etc. que deben ser ajustados.
- (4) Por último, entra en juego el factor imprevisible del trasfondo lingüístico personal de cada traductor y de su creatividad frente a la multiplicidad de lenguas.

Todo ello hace de la traducción del multilingüismo un tipo de traducción creativa y en continuo proceso de transformación, que debe comenzar a ser concebida como una forma válida más de ser fieles al texto origen.

Referencias bibliográficas

- ALVSTAD, C. (2010). Children's Literature and Translation. En Gambier, Y. and L. van Doorslaer (eds.), *Handbook of Translation Studies*, vol. 1. Amsterdam: John Benjamins, 22-27.
- ARIZA, M. (2013). Consideraciones acerca de la traducción de los elementos culturales en el doblaje de los dibujos animados. En Ruiz Miyares, L. et al. (eds.), *Actualizaciones en comunicación social*, Vol. I. Santiago de Cuba: Centro de Lingüística Aplicada, 240-244.
- _____. (2014): *Estudio descriptivo de las traducciones para doblaje en gallego, catalán, inglés e italiano de la película Donkey Xote (José Pozo, 2007) y propuesta preliminar teórico-metodológica para el análisis de la traducción de los textos audiovisuales de doble receptor*. Tesis Doctoral. Vigo: Universidade de Vigo.
- BARAMBONES ZUBIRIA, Z. (2012). *Lenguas minoritarias y traducción: La traducción audiovisual en euskera*. Colección TRAMA. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- BLEICHENBACHER, L. (2008). *Multilingualism in the Movies: Hollywood Characters and Their Languages Choices*. Tübingen: Francke.
- BORRÀS, E.; MATAMALA RIPOLL, A. (2008). "La traducció del noms propis en pel·lícules d'animació infantils". *Quaderns. Revista de Traducció*, 16, 283– 294.
- BROWN, N. (2017). *The Children's Film: Genre, Nation and Narrative*. New York: Columbia University Press.
- BRUGUÉ BOTIA, L. (2013). *La traducció de cançons per al doblatge i l'adaptació musical en pel·lícules d'animació*. Tesis Doctoral. Universitat de Vic, Barcelona.
- CANO CALDERÓN, A. (1993). El cine para niños, un capítulo de la literatura infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 18, 53– 57.
- CHAUME VARELA, F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- CLOUET, R. (2005). Algunas reflexiones sobre las referencias culturales y convenciones textuales en la poesía infantil española, inglesa y francesa. En Romana, M. L. (ed.), *Actas del II Congreso Internacional de la Asociación Ibérica de Estudios de Traducción e Interpretación*. Madrid, 9-11 de febrero de 2005. Madrid: AIETI, 912-924.
- CORRIUS GIMBERT, M.; ZABALBEASCOA TERRÁN, P. (2011). Language variation in source texts and their translations. The case of L3 in film translation. *Target*, 23(1), 113-130.
- COSTA, J. (2011). *Películas clave del cine de animación*. Madrid: Robinbook Ediciones.
- CRONIN, M. (2009). *Translation goes to the Movies*. London and New York: Routledge.

- CUÉLLAR LÁZARO, C. (2014). Los nombres propios y su tratamiento en traducción. *Meta*, 59, 360– 379.
- _____. (2016). Proper Names in Audiovisual Translation. Dubbing vs. Subtitling./Eigennamen in audiovisueller Übersetzung. Synchronisation vs. Untertitelung". *Namenkundliche Informationen (NI)*. *Journal of Onomastics*, 107/108, 117-134.
- DE LOS REYES LOZANO, J. (2015a). La traducción de canciones en el cine de animación. Estrategias y elecciones en las versiones española, francesa e italiana de "Let it go" [en línea]. *Savoirs en prisme*, 4. Disponible en Web: <https://savoirsenprisme.com/numeros/04-2015-langue-et-musique/la-traduccion-de-canciones-en-el-cine-de-animacion-estrategias-y-elecciones-en-las-versiones-espanola-francesa-e-italiana-de-let-it-go/>.
- _____. (2015b). *La traducción del cine para niños. Un estudio sobre recepción*. Tesis Doctoral. Universitat Jaume I, Castellón.
- DE HIGES ANDINO, I. (2014). *Estudio descriptivo y comparativo de la traducción de filmes plurilingües*. Tesis Doctoral. Universitat Jaume I, Castellón.
- DÍAZ CINTAS, J. (2014). "Multilingüismo, traducción audiovisual y estereotipos: el caso de *Vicky, Cristina, Barcelona*". *Prosopopeya: Revista de crítica contemporánea*, 9, 135– 161.
- DORE, M. (ed.) (en prensa). Multilingual humour in translation. *European Journal of Humour Research*. Disponible en Web: <https://www.jiaotongbakercentre.org/2017/12/28/cfp-european-journal-of-humour-research-special-issue-multilingual-humour-in-translation/>
- ESCORCIA SERRANO, D.; CEREZO MERCHÁN, B. (2016). *La traducción de referencias culturales e intertextuales en el doblaje: El caso de Inside Out*. Proyecto de Fin de Grado. Universitat de Valencia, Valencia. Disponible en Web: https://www.academia.edu/29341828/La_traducci%C3%B3n_de_referencias_culturales_e_intertextuales_en_el_doblaje_el_caso_de_Inside_Out.
- GEHMAN, C.; REINKE, S. (2005). *The Sharpest Point - Animation at the End of Cinema*. Ottawa: YYZ Books.
- GONZÁLEZ VERA, M. P. (2011). Translating Images: the Impact of the Image on the Translation of Disney's Alice in Wonderland into Spanish. *Miscelánea: A Journal of English and American Studies* 43, 33-53.
- GRIJELMO, A. *¿Habla usted mi idioma?* [en línea]. Madrid. *El País*, octubre 2013 [ref. de 26 de junio de 2018]. Disponible en web: https://elpais.com/elpais/2013/10/04/opinion/1380884824_688208.html.
- GRUPO DE INVESTIGACIÓN TRAFILM. (2018). *The TRAFILM Guide* [en línea]. *Repositori UPF*. Barcelona: UPF Departament de Traducció i Ciències

- del Llénguatge. Disponible en web: <https://repositori.upf.edu/handle/10230/28223>.
- GRUTMAN, R. (2009). Multilingualism. En Baker, M. y G. Saldanha (eds.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London: Routledge. pp. 182-185.
- HEISS, C. (2004): "Dubbing Multilingual Films: A New Challenge?". *Meta*, 49(1), 208-220.
- HERNÁNDEZ BARTOLOMÉ, A. I.; MENDILUCE CABRERA, G. (2004). Este traductor no es una gallina: el trasvase del humor audiovisual en *Chicken Run* [en línea]. *Linguax, Revista de Lenguas Aplicadas*. Disponible en Web: <https://revistas.uax.es/index.php/linguax/article/view/489/445>.
- HURTADO MALILLOS, L. (2017). Lenguas sin sonido. La representación del multilingüismo en el subtítulado para sordos. Un estudio aplicado [en línea]. *II Curso Del Signo al Símbolo. La utilización de signos no verbales en la comunicación*. Disponible en Web: <https://sites.google.com/view/signo/inicio?authuser=0>.
- Internet Movie Database (IMDB). <http://www.imdb.com>.
- KARSENTY, J. (2015). Kids TV Report. Trends & Hits in Children's Programming in France, Germany, Italy, Spain & the UK. *Eurodata TV Worldwide*.
- KNAUTH, K.A. (2007). Literary Multilingualism. General outlines and Western World. En Seligmann-Silva, M. et al. (eds.). *Comparative Literature: Sharing knowledges for preserving cultural diversity*. Oxford: UNESCO. Eolss Publishers, 41-64.
- KÜMMERLING-MEIBAUER, B. (2013). Multilingualism and Children's Literature. *Bookbird: A Journal of International Children's Literature* 51(3), iv-x.
- LIPPI-GREEN, R. (1997). *English with an accent: Language ideology and discrimination in the United States*. New York: Routledge.
- LORENZO GARCÍA, L. (2008). Estudio del doblaje al español peninsular de *Pocahontas*. En Ruzicka, V. (ed.). *Diálogos intertextuales*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 89– 106.
- LORENZO GARCÍA, L.; PEREIRA RODRÍGUEZ, A. M. (1999). Blancanieves y los siete enanitos, radiografía de una traducción audiovisual: la versión cinematográfica de Disney en inglés y en español. En Caramés Lage, J. L. et al. (eds.). *El cine: otra dimensión del discurso artístico, vol. I*. Oviedo: Universidad de Oviedo, 469-483.
- _____. (2001). Doblaje y recepción de películas infantiles. En Pascua Febles, I. (coord.). *La traducción. Estrategias profesionales*. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 193- 203.
- MANOVICH, R. (2001). *The Language of New Media*. Boston: MIT Press.

- MAREŠ, P. (2003). "Also: nazdar!": Aspekty textové vícejazyčnosti. Praha: Univerzita Karlova – Nakladatelství Karolinum.
- MARRERO FERNÁNDEZ, A. (2011). Cambios y continuidades en los estereotipos de género en el cine dirigido al público infantil: Shrek. En Garcí-Raffi, X. et al. (eds.). *Didáctica de la pantalla. Per a una pedagogia de la ficció audiovisual*. Alzira: Germania, 149-164.
- MARTÍNEZ GONZÁLEZ, E. (2011). Los mundos [teóricos] de Coraline: Psicoanálisis, Postfeminismo y Postmodernismo en el cine de animación". *Con A de Animación*, 1, 79-96.
- MOINE, R. (2008). *Les genres du cinéma*. Lassay-les-Châteaux: Armand Colin.
- O'CONNELL, E. (2003). What Dubbers of Children's Television Programmes Can Learn from Translators of Children's Books? *Meta*, 48(1-2), 222-232.
- OITTINEN, R. (1993). *I am me – I am other*. Tampere: University of Tampere.
- _____. (2000). *Translating for Children*. New York: Garland Publishing.
- O'SULLIVAN, E. (2013). Children's Literature and Translation Studies. En Millán, C. and F. Bartrina (eds.). *The Routledge Handbook of Translation Studies*. New York: Routledge, 451-463.
- RASMUSSEN, F. (2006). *Children of the Night: The Six Archetypal Characters of Classic Horror Films*. Jefferson, N.C.: McFarland.
- RUDD, D. (ed.). (2010). *The Routledge Companion to Children's Literature*. Abingdon and New York: Routledge.
- UNESCO Institute for Statistics. (2012). Linguistic Diversity of Feature Films. *UIS Fact Sheet*, 17. Montreal: UNESCO.
- VOELLMER, E.; ZABALBEASCOA TERRÁN, P. (2012). *Excuse me, but your accent is very unusual. The complexity of establishing third languages in Inglourious Bastards*. Trabajo de Fin de Máster. Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.
- WAHL, C. (2005). Discovering a Genre: The Polyglot Film". *Cinemascope*, 1, 1-8.
- ZABALBEASCOA TERRÁN, P. (2000). "Contenidos para adultos en el género infantil: el caso del doblaje de Walt Disney". En Ruzicka, V. et al. (eds.). *Literatura infantil y juvenil: tendencias actuales en investigación*. Vigo: Universidade de Vigo, 19-30.

Películas

Alvin and the Chipmunks: The Road Chip (2015); *Coco* (2017); *Despicable Me* (2010); *Madagascar* (2005); *Madagascar: Escape 2 Africa* (2008); *Madagascar 3: Europe's Most Wanted* (2012); *Río* (2011); *Stuart Little* (1999); *Tadeo Jones 2* (2017); *Toy Story 3* (2010).