

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y EDUCACIÓN

INSTITUTO DE LITERATURA Y CIENCIAS DEL LENGUAJE



**PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO**

**ANÁLISIS COMPARATIVO DEL DOBLAJE Y LA VERSIÓN ORIGINAL DE LOS
DIÁLOGOS DE LA PELÍCULA *COCO*: TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN Y
ADAPTACIÓN CULTURAL**

Proyecto de Titulación para optar al Grado Académico de
Licenciado en Lengua Inglesa y al Título
Profesional de Traductor Inglés-Español

Estudiante: Magdalena Paz Delpiano Andújar

Profesor Guía: Alejandro Torres Vergara

2018

Agradecimientos

Al profesor Alejandro Torres, quien me guio en este proceso con paciencia y dedicación. A mi madre, por incitarme a completar una carrera universitaria. A mis amigos y compañeros de carrera, por brindarme ideas y discusión durante este proceso, por acompañarme estos 5 años y hacer de la universidad un lugar más grato y de más que solo estudio. A Javiera, por su apoyo incondicional, paciencia infinita y disposición a escucharme y brindarme sus opiniones. A todos, muchas gracias.

Resumen

La presente investigación se realizó mediante la comparación de dos versiones de la película de Disney, *Coco* (2017): la versión original y la doblada al español. El objetivo principal consistió en reconocer cambios en la traducción de los diálogos de la película original, tomando en consideración los elementos en español presentes en la versión en inglés; se llevó a cabo mediante un análisis en paralelo de ambas versiones. Los objetivos específicos del estudio son, en primer lugar, reconocer los elementos en español en la película original; comparar la misma con su versión doblada; analizar la traducción o mantención de los elementos en español y comprobar si existen diferencias entre ellos luego de la traducción; por último, reconocer las estrategias de traducción utilizadas en casos particulares que hayan sido de importancia para la representación cultural o que simplemente hayan experimentado cambios importantes en el doblaje. Se concluye, finalmente, que la versión doblada al español cumple con el objetivo original de la película, que es representar la cultura mexicana lo mejor posible, esto, a través del lenguaje y del uso de técnicas de traducción como la particularización y la adaptación de elementos culturales, además de una tendencia a añadir diminutivos. Se reconoció, además, la eliminación de referencias a personajes bíblicos, como Dios y María en la traducción.

Palabras clave: traducción audiovisual; doblaje; representación cultural; técnicas de traducción

Abstract

This investigation is a comparative analysis between two versions of the Disney's film Coco (2017): the original version in English and the dubbed version into Spanish. The main aim of this study is to recognize changes in the translated version, taking into consideration the elements in Spanish included in the original movie in English; both versions will be analyzed in parallel. The specific objectives of the study are, firstly, to recognize elements in Spanish in the original film; to compare them with its dubbed version; to analyze the translation or preservation of the elements in Spanish, and, finally, to recognize translation techniques used in particular cases that are important for cultural representation or that were changed significantly in the dubbing. It was concluded that the Spanish dubbed version fulfills the original objective of the film, which is to represent the Mexican culture as accurately as possible through language; this is accomplished through the usage of translation techniques such as particularization and adaptation of cultural elements, as well as to a tendency to add diminutives. On the other hand, it was discovered that references to biblical characters, such as God and Mary, were eliminated in the translation.

Key words: audiovisual translation; dubbing; cultural representation; translation techniques

Índice

1. Introducción.....	1
2. Marco teórico.....	4
2.1 Traducción audiovisual.....	4
2.1.2 <i>Doblaje.....</i>	<i>6</i>
2.1.2.1 <i>Limitantes del doblaje.....</i>	<i>7</i>
2.1.2.2 <i>Limitantes culturales del doblaje.....</i>	<i>10</i>
2.2 Técnicas de traducción.....	13
2.3 La cultura a través de Disney.....	15
2.3.1 <i>Hegemonía de EE. UU en la industria audiovisual.....</i>	<i>15</i>
2.3.2 <i>Disney.....</i>	<i>15</i>
2.3.3 <i>Spanglish.....</i>	<i>17</i>
3. Marco metodológico.....	18
3.1 Tipo de investigación.....	18
3.2 Objetivo y preguntas de investigación.....	18
3.3 Corpus de análisis.....	20
3.4 Selección de unidades de análisis.....	21
3.5 Procedimiento de análisis.....	21
4. Análisis.....	22
4.1 Análisis versión en inglés.....	22
4.2 Análisis del doblaje.....	24
4.2.1 <i>Análisis de elementos en español en la obra original y su traducción.....</i>	<i>24</i>
4.2.2 <i>Análisis casos particulares.....</i>	<i>27</i>
4.3 Síntesis de resultados.....	34
5. Conclusión.....	35
Referencias.....	37

Glosario de siglas

DEM – Diccionario del Español de México

DRAE – Diccionario de la Real Academia Española

LATAM – Latinoamérica

LF – Lengua fuente

LM – Lengua meta

TAV – Traducción audiovisual

1. Introducción

La traducción audiovisual hoy tiene más relevancia que en el cualquier otro momento de la historia: a partir de los años 90 la sociedad pasó de utilizar el papel para todo, a utilizar pantallas para todo; junto con este cambio, el aumento de material audiovisual no ha hecho más que crecer exponencialmente, y junto con ello, la necesidad de traducirlo. La traducción audiovisual (desde ahora TAV) como concepto abarca cine, video y televisión; es decir, textos audiovisuales de todo tipo, como películas, series, documentales, etc. y en sus diversas modalidades. Las modalidades de la TAV son variadas y su uso dependerá de diferentes factores, como el tiempo, el presupuesto, la audiencia, el contexto sociocultural, entre otros. Las dos modalidades más utilizadas a nivel mundial son el doblaje y los subtítulos: el uso de ambos depende en gran parte del tipo de audiencia al que se dirige: por ejemplo, una película destinada mayormente a un público infantil deberá, de preferencia, ser doblada en lugar de subtitulada; como es el caso de los clásicos infantiles de Disney.

Disney se destaca por la cantidad de material que produce desde hace ya casi un siglo, y que llega casi a todos los rincones del mundo. Numerosas películas de *The Walt Disney Company* pretenden contar historias que ocurren en diferentes partes del mundo y en épocas remotas: en muchas de ellas se aborda la representación cultural a través de estereotipos y elementos culturales “exóticos” pero representativos a los ojos de la cultura estadounidense. Se representan a través de las imágenes, las bandas sonoras y el lenguaje: este último, se plasma en la mayoría de los filmes mediante palabras aisladas que puedan reconocerse fácilmente como propias de la o las culturas a representar (como saludos, por ejemplo) o, en muchas ocasiones, se utilizan con finalidades humorísticas.

La película *Coco* de *Walt Disney Pictures* y *Pixar Animation Studios*, se estrenó el 2017, y cuenta la historia de Miguel, quien sueña con ser un gran músico como su ídolo, Ernesto de la Cruz, a pesar de que en su familia la música está completamente prohibida desde hace generaciones. La historia ocurre en México, durante la celebración del Día de los muertos, es por esto que la película está cargada de elementos culturales y alusiones a la vida en México. El objetivo principal de los productores de la película era representar de la mejor manera posible la cultura de dicho país, sin que fuera ofensiva ni que estuviera cargada de estereotipos; para esto, hubo investigación y viajes a México por parte de la producción, para que la obra fuera lo más representativa posible en cuanto a la historia, la música, los colores y la trama. Por otro lado, en cuanto a la representación lingüística de la película, esta está llena de palabras y expresiones en español en la versión original en inglés, con el mismo objetivo: representar a cabalidad la cultura que hay detrás.

En esta obra se tomó una cultura completamente ajena a sus creadores, con festividades diferentes, música diferente, tradiciones y un idioma diferente, y se intentó plasmar de la mejor manera posible para un público que es mayoritariamente angloparlante. Por supuesto, como todas las grandes producciones de Disney, esta se tuvo que traducir a diferentes idiomas, entre ellos, el español. Como la historia es basada en México y su objetivo principal es la representación cultural, no se dobló al español ibérico, sino que el doblaje latino llegó a todos los países de habla hispana.

La historia de *Coco* es digna de analizar en cuanto a traducción respecta si se analiza desde el siguiente punto de vista: una cultura A (Estados Unidos, a través de Disney) tomó una cultura B (México) e intentó retratarla de la forma más completa posible en su propio idioma, es decir el inglés. Luego de crear la película en inglés, esta debe traducirse a diferentes idiomas, entre

ellos, el español, y en específico, el de Latinoamérica (LATAM); es decir, el filme debe traducirse al mismo idioma y hacia parte de la misma cultura que la obra original busca retratar.

A partir de esta lógica, surgen interrogantes con respecto a la traducción de la obra hacia el español LATAM, en primer lugar: ¿existen diferencias lingüísticas importantes en la traducción (doblaje) de los diálogos de la película?; en segundo lugar, ¿se traducen los elementos en español presentes en la película en inglés?; y finalmente, en el caso de encontrar diferencias ¿qué técnicas o estrategias de traducción se utilizaron?

En esta investigación se busca analizar comparativamente dos versiones de la película *Coco* (la versión original en inglés y la versión doblada) con el fin de reconocer diferencias lingüísticas que surgen a partir de la traducción de los diálogos, teniendo en cuenta, particularmente, los elementos en español que la obra original presenta. Se llevará a cabo mediante un análisis comparativo en paralelo de la obra doblada al español con su versión en inglés.

La organización de este trabajo consiste de una introducción al tema, seguido del marco teórico, en donde se expondrá la teoría que respalda el análisis y contexto de la investigación; se abordarán los temas de traducción audiovisual, con especial atención en el doblaje y sus características y limitantes; las técnicas de traducción según lo planteado por Hurtado Albir (2011), y que se utilizarán en la fase del análisis; se contextualizará la forma en que Disney suele retratar la cultura; finalmente, se abordará como subtema el *spanGLISH*, que forma parte fundamental de la película a analizar. En tercer lugar, se explica la metodología de la investigación, en donde se expone el tipo de investigación, las preguntas, el objetivo, los objetivos específicos y el corpus a analizar. En cuarto lugar, se presenta el análisis de este estudio, para finalizar con las conclusiones que surgen a partir de la investigación.

2. Marco teórico

2.1 Traducción audiovisual

Los inicios de la traducción audiovisual (TAV) se remontan a los inicios del cine; sin embargo, no fue hasta la época de 1950 y 1960 que se comienza a estudiar desde una perspectiva académica, aunque de manera preliminar; muchos de los trabajos acerca del tema nunca llegaron a publicarse y menos aún, llegaron al público general. Se publicaron algunos artículos acerca del doblaje, aunque con respecto a los subtítulos, el trabajo era lento y se centraba más en establecer las diferencias entre las dos modalidades (Díaz-Cintas, 2009).

A partir de los años noventa, la investigación de la TAV comienza su “época dorada”, la que ha ido en aumento a partir de entonces, y sobre todo desde el año 2000 en adelante, principalmente debido a una revolución digital a nivel mundial; pasamos de ser una sociedad que utilizaba mayormente el papel, a una que se centra en los productos audiovisuales, o en simplemente, pantallas (Orero, 2004). Pantallas de todo tipo rodean a la sociedad contemporánea: las imágenes forman una parte crucial de la vida de las personas y, por lo tanto, los productos y la industria audiovisual han experimentado un crecimiento exponencial (Díaz-Cintas, 2009, Díaz-Cintas y Remael, 2007).

Son variadas las denominaciones que se le da a la traducción de los productos audiovisuales, entre ellas *film translation*, *screen translation*, *multimedia translation*, comunicación cinematográfica, traducción para la pantalla, traducción subordinada, etc. Esta última denominación fue la más común en los ochenta y principios de los noventa en las publicaciones académicas, pero dejó de utilizarse debido a su connotación negativa (Díaz-Cintas y Remael, 2007). No obstante, Traducción Audiovisual engloba a un concepto más amplio que incluye el

cine, televisión y video (de los Reyes Lozano, 2015), y es la denominación que se utilizará a lo largo del presente trabajo.

Se definirá, entonces, TAV como la traducción que abarca cine, televisión o video, de textos audiovisuales de diversos tipos (películas, series, documentales, etc.) en sus diversas modalidades (Hurtado Albir, 2011), y cuya información traducible se presenta a través de dos canales que interactúan paralelamente: el visual y el acústico (Chaume, 2004).

Existen diferentes modalidades para traducir textos audiovisuales, entre ellas se encuentran:

- Voces superpuestas (*voice-over*): consiste en superponer la traducción oral a la pista de sonido original, que se emite a menor volumen y con un desfase de dos a tres segundos. Se utiliza en mayor medida para documentales, entrevistas, reportajes y otros textos de tipo informativo (de los Reyes, 2015).
- Doblaje: sustituye el audio original por el traducido y no hay alteraciones visuales. Se utiliza en la mayoría de los productos audiovisuales dirigidos a público infantil (de los Reyes, 2015).
- Subtítulos: consiste en añadir un texto escrito en pantalla de la traducción del diálogo en la lengua meta (LM) y se emite simultáneamente con el diálogo correspondiente en la lengua fuente (LF), sin alteraciones en la pista de sonido. Es la modalidad más común a nivel mundial, aunque se evita para producciones dirigidas a un público mayormente infantil (de los Reyes, 2015). Presenta restricciones de tiempo y espacio: dos líneas de subtítulos máximo, con un máximo de entre 37 y 41 caracteres por línea y un tiempo en pantalla de aproximadamente 6 segundos como máximo. La cantidad de caracteres por línea varía según cada compañía o canal, o si está destinado al cine o a la televisión (Díaz-Cintas y Remael, 2007), actualmente, la mayoría acepta un máximo de 42 debido al tamaño de las pantallas.

- Interpretación simultánea de películas: consiste en una traducción al momento de emitir los enunciados de la obra original (Hurtado Albir, 2011). Por lo general se utiliza en transmisiones en directo, ya sea por televisión o festivales de cine (de los Reyes, 2015).

Para cada una de estas modalidades existen convenciones con las que cumplir para que el producto alcance un mayor nivel de originalidad; cada una tiene sus propias implicancias. Elegir una de estas modalidades para la traducción de un producto audiovisual por parte de productoras, canales de televisión o encargados, dependerá en gran medida de la cultura en la que la obra estará inmersa y de la audiencia a la que está dirigida; debe considerarse, por ejemplo, si se trata de una película para niños de cierta edad, para toda la familia, para adultos, si se trata de videojuegos, documentales o conciertos: todo depende de la tradición cultural, de la audiencia a la que está dirigida la obra, del tipo de texto y de donde será reproducida (cine, televisión, teatro, festivales, etc.) (de los Reyes, 2015).

De todas las modalidades mencionadas, Díaz-Cintas (1999) considera las tres últimas como las principales; sin embargo, son el doblaje y la subtitulación las más importantes en la industria audiovisual. Debido a que la película a analizar es de animación y está dirigida a un público para todas las edades (principalmente el infantil), la modalidad más apropiada para traducirla es el doblaje. Es por este motivo, que se escogió esta modalidad a tratar en la presente investigación, y se atenderá con más detalle a lo largo del trabajo.

2.1.2 Doblaje

La modalidad de doblaje consiste, según Díaz-Cintas (2003), en reemplazar la pista de audio original con los diálogos de los personajes de una obra audiovisual, por una traducida a la lengua

meta, haciendo calzar en la mayor medida los sonidos emitidos con los movimientos de los labios de los personajes y el mensaje original; es decir, crear sincronía.

Existen tres tipos de sincronía que se deben tomar en cuenta en el proceso del doblaje: en primer lugar, de caracterización, esto implica que la voz del actor de doblaje y a la gesticulación del personaje o actor que aparece en pantalla deben estar en armonía; debe haber sincronía de contenido, lo que quiere decir que la traducción de la película o guion (es decir, la “nueva versión”) debe adaptarse al argumento de la obra (o sea, al texto original); y, finalmente, visual, que consiste en una armonía entre los sonidos y los movimientos articulatorios visibles en pantalla (Agost, 1999). Todo esto con el fin de crear la ilusión de que el personaje está realmente hablando en la LM.

El doblaje es, por lo tanto, una modalidad de traducción en la que no solo se debe tomar en cuenta el código lingüístico, sino que también el visual. Para lograr esta armonía, entonces, no basta solo con traducir un guion a la lengua meta, sino que el texto a traducir debe pasar por diferentes etapas, diferentes personas y debe cumplir los parámetros necesarios según indique el encargo de traducción; todas estas exigencias a cumplir son limitantes de esta modalidad de traducción, y se detallarán en el siguiente apartado.

2.1.2.1 Limitantes del doblaje

El medio en el que está inserto un texto audiovisual impone sus propias restricciones, ya sea por parte de un canal, una compañía de distribución o una cultura completa (Diaz-Cintas, 1999).

Como se mencionó anteriormente, una obra doblada a otro idioma debe cumplir con las exigencias de sincronía tanto lingüística como visual, y para esto, su traducción debe pasar por diferentes etapas y personas que se encarguen de cada una de ellas, como traductores,

adaptadores, un director de doblaje, actores, técnicos de sonido, etc. (Bosseaux, 2015). A continuación, se explicarán en detalle las etapas del doblaje y sus participantes a partir de lo expuesto por Anderson (2001):

1. Traducción: este proceso se inicia con el encargo de traducción, que en este caso viene de productoras, cadenas televisivas o empresas de publicidad. Si el encargo se entrega al estudio de doblaje, este se lo delega a un traductor parte del equipo, o bien, a uno externo. En algunas ocasiones el traductor puede recibir menos material que el necesario (ya sea una copia del guion o de la cinta original), lo que lo impediría realizar su trabajo de manera adecuada.

2. Ajuste: esta etapa se denomina también adaptación, la realiza el adaptador, que puede ser el mismo traductor del guion u otra persona encargada. Se trata, básicamente, de hacer calzar la traducción en las imágenes; debe tomarse en consideración los espacios, el movimiento de los labios de los personajes en pantalla y los tiempos de habla de los mismos. En esta etapa es común que también se revise el estilo del guion, la calidad lingüística y que exista coherencia entre palabra e imagen. Es en esta fase que se utilizan símbolos con el fin de ayudar en su trabajo a los actores y actrices de doblaje y también a los técnicos; a los primeros les indican, por ejemplo, qué tan largas son las pausas o una intervención que deban realizar; a los segundos, se les indica cómo mezclar la voz del personaje, por ejemplo, en caso de haber reverberación, eco, etc.

3. Dirección: fase a cargo del director de doblaje, quien se encarga de elaborar un plan de trabajo, elegir a los actores de doblaje y guiar a los mismos en la interpretación. Estos escuchan la versión original de la obra antes de interpretar su texto, con el fin de captar los matices de los actores o personajes originales.

4. Mezcla: los técnicos de sonido se encargan, en la fase final, de mezclar las diferentes pistas de sonido con las voces de los actores, la banda sonora, ambientes, manejar volúmenes, etc. y sincronizar todo con las imágenes para que exista coincidencia de silencios, inicios y pausas en el producto final (Mayoral, 2001).

El proceso de doblaje es, por lo tanto, largo y necesita de muchos agentes para que la traducción sea fiel tanto visual como lingüísticamente; es decir, para que un doblaje sea de calidad y respete la obra original, se deberá invertir dinero y tiempo debido a la cantidad de etapas e individuos que involucra (Pérez, 2011). Además, al reemplazarse la voz del actor original de la obra por uno de doblaje, se pierde la autenticidad del texto, ya que es visible a nivel de imagen que se está en presencia de una obra extranjera (y, por tanto, de una traducción) debido a la sincronía entre los movimientos de los personajes (sobre todo de la boca) y de lo que se escucha.

Además de respetar las limitantes antes mencionadas, una obra doblada, como cualquier traducción, debe tener en cuenta el contexto de la misma, es decir, en dónde será publicado, para qué público y las limitantes socioculturales que esto presenta.

A diferencia de los subtítulos, el doblaje como método de traducción de una obra audiovisual permite que el público mantenga toda la atención en la obra y no tenga que dividirla entre leer texto y ver las imágenes en pantalla; además, el proceso de la traducción no se complica tanto, ya que no se necesita reducir tanto el texto con el fin de que se cumpla con las limitantes de espacio y tiempo, ya que estas no son tan exigentes como en el caso de los subtítulos. Por último, no es necesario tener un alto nivel de literacidad para presenciar una obra doblada, es decir, es el método ideal para utilizar en películas infantiles, ya que se utilizaría el canal visual y auditivo para recibir la información, a diferencia de los subtítulos, para los que se necesita leer y prestar atención a las imágenes en pantalla al mismo tiempo.

Se atenderá a continuación las limitantes culturales que conlleva el doblaje.

2.1.2.2 Limitantes culturales del doblaje

Ya se ha establecido extensamente que la traducción audiovisual no puede ser estudiada sin considerar el contexto cultural en la que se encuentra inserta una obra, ya sea que se trate de una película, una comedia de situación o una serie animada: la cultura de fondo debe siempre tomarse en cuenta (Martínez, 2008).

El concepto de cultura se conforma por tres grandes dimensiones: en primer lugar, una dimensión comunicativa (lo que incluye el conjunto de sistemas de símbolos, signos, lengua, hábitat, alimentación, vestimenta, etc.); una dimensión de almacenamiento de conocimientos (incluye la ciencia, las creencias, la intuición, la contemplación, el conocimiento práctico, etc.) y, finalmente, una visión de mundo (abarca las religiones, las filosofías, ideologías, sistema de valores sobre “totalidades”). Todas estas dimensiones no se encuentran por sí solas, sino, asociadas entre sí (Bassand, 1981).

A lo largo de este trabajo, y a partir de lo planteado por Bassand (1981), se considerará cultura como el conjunto de las tres dimensiones mencionadas, es decir, de signos, lengua, valores, conocimientos, etc. que interactúan entre sí en una sociedad determinada.

Es primordial en esta instancia definir el concepto de *culturema*, que, en palabras de Nord es “un fenómeno social de una cultura X que es entendido como relevante por los miembros de esa cultura y que, comparado con un fenómeno correspondiente de una cultura Y, es percibido como específico de la cultura X” (Nord, 1997: 34).

Son, entonces, estos culturemas, elementos propios y característicos de una cultura específica presentes en un texto y que, debido a su especificidad, podrían causar problemas de traducción.

Todos estos elementos son de diferentes índoles y podrían, por ejemplo, estar relacionados con la ecología, lo material, lo social, lo religioso, lo paralingüístico, etc. Al pertenecer a categorías diferentes, estos presentan problemas diferentes para el traductor, dependiendo del tipo de contacto que exista entre la cultura de origen y la de llegada (Hurtado Albir, 2011).

Parte importante de una cultura es el lenguaje, y así como denomina todo lo que a ella rodea, hay elementos, objetos o personas que no se nombran, o que resultan incómodos dentro de determinados contextos. Estos temas “prohibidos” forman parte del lenguaje tabú que, a su vez, forma parte innegable del discurso cotidiano en diversos contextos, y es uno de los elementos del lenguaje que más varía con el tiempo, ya sea social o comunicativamente. Los elementos tabúes pueden organizarse en cinco categorías: sexo, religión, familia, denominaciones despectivas y escatología (referido a las creencias y doctrinas de la vida de ultratumba, y fluidos corporales) (Fuentes-Luque, 2015). Al ser parte fundamental de una cultura, no deben pasarse por alto al momento de enfrentar una traducción.

Un texto audiovisual representa culturalmente una parte del mundo a través del lenguaje y de las imágenes (Pettit, 2009), es por esto que, en una obra audiovisual doblada, es identificable a simple vista que se está en presencia de una cultura ajena a través de los movimientos de labios e imágenes en contraste con los diálogos (Fawcett, 1995). Es decir, los elementos culturales de una obra presentarían grandes problemas para el traductor y, aunque estos se adapten, será visible el contraste del diálogo con los gestos o expresiones faciales de los personajes en pantalla. Tomando esto en consideración, se deben realizar los cambios correspondientes en distintos niveles para crear una ilusión de autenticidad, es decir, que parezca que el texto fue escrito originalmente en la cultura y lengua de llegada (Baker, 2001) y que, al mismo tiempo, se respeten a cabalidad los elementos culturales, tanto de la cultura fuente, como de la cultura

meta. La manera de realizar dichos cambios en cualquier texto, es a través de las diferentes técnicas de traducción, que se detallarán más adelante.

Censura

La censura se percibe como un acto coactivo y forzoso, en el cual se bloquea y controla la interacción intercultural de distintas formas y se expresa a través de prácticas represivas culturales, estéticas, lingüísticas y económicas. Existe desde más o menos el año 399 a.C; sin embargo, no se sabe desde hace cuánto se utiliza en la traducción (Billiani, 2011). Estas dos prácticas se relacionan en gran medida y desde siempre se ha cuestionado hasta qué punto una traducción permitiría la libertad de circulación de ideas impuesta por una autoridad en una sociedad (Billiani, 2011). Para comprender mejor cómo se aplica la censura, se debe considerar el *habitus* del campo en el que circula, esto es, las percepciones, esquemas, pensamientos y acciones características de una cultura (Martínez García, 2017), según los agentes que pertenecen a la cultura en la que circula un texto (Billiani, 2008).

La censura o *toning down* es una práctica recurrente en la TAV, y consiste en eliminar o reemplazar elementos que podrían ser ofensivos para la audiencia; muchas veces, estos elementos son temas tabúes para el público al que va dirigido la obra. En Latinoamérica, es común que a los traductores se les exija que censuren o suavicen este tipo de elementos, como, por ejemplo, reemplazando palabras consideradas vulgares por otras más neutras. Sin embargo, esta práctica frente a temas o palabras consideradas “prohibidas” no siempre son impuestas al traductor, sino que, en algunos casos, son ellos mismos quienes se autocensuran, con el objetivo de “proteger a la audiencia” de temas o palabras que podrían ofenderlos (Scandura, 2004).

Una de las dificultades de traducir textos audiovisuales, entonces, es la censura, ya que a veces es impuesta según el encargo de traducción, la cultura en la que está inserta un texto, el público al cual está dirigido, o simplemente, es autoimpuesta por algunos traductores como medida preventiva y para “proteger a la audiencia”.

2.2 Técnicas de traducción

Durante el proceso de traducción, es común que se presenten problemas de diferente índole y en las distintas modalidades traductorales. Para la resolución de problemas, es importante que el traductor maneje estrategias y técnicas y que sepa utilizarlas adecuadamente. Estos dos términos evocan a conceptos diferentes que se ponen en práctica en diferentes etapas de la traducción, “las estrategias allanan el camino para encontrar la solución justa a una unidad de traducción; en la solución se plasmará una técnica en particular” (Hurtado Albir, 2011). Las estrategias de traducción, entonces, ayudan a facilitar el proceso y las técnicas se ponen en práctica para verlas plasmadas en el resultado.

En esta oportunidad, sin embargo, el foco serán las técnicas de traducción, que Hurtado Albir (2011) define como:

“un procedimiento, generalmente verbal, visible en el resultado de la traducción, que se utiliza para conseguir la equivalencia traductora, con cinco características básicas: 1) afectan al resultado de la traducción; 2) se catalogan en comparación con el original; 3) se refieren a microunidades textuales; 4) tienen un carácter discursivo y contextual; 5) son funcionales” (p. 268).

En la presente investigación se tomarán como referencia las técnicas planteadas por la misma autora, que surgen a partir de lo expuesto por distintos autores (Vázquez Ayora, 1977; Newmark, 1988; Nida, 1964; Taber, 1969; Molina, 1998; Margot, 1979; Delisle, 1993; por

nombrar algunos). Dentro de las técnicas principales están: adaptación, ampliación y compresión lingüística, amplificación, elisión, calco, compensación, creación discursiva, descripción, equivalente acuñado, generalización, particularización, modulación, préstamo, sustitución, traducción literal, transposición y variación.

A continuación, se definirán las técnicas a utilizar en la investigación, planteadas, como se mencionó antes, por Hurtado Albir (2011):

- Adaptación: un elemento cultural es reemplazado por otro propio de la cultura meta.
- Ampliación lingüística: se introducen elementos lingüísticos. Es una práctica común tanto en la interpretación consecutiva como en el doblaje.
- Calco: se traduce un sintagma o palabra extranjera de forma literal. Puede utilizarse tanto a nivel léxico como estructural.
- Descripción: se describe un término o expresión según su forma y/o función.
- Elisión: no se añaden elementos de información presentes en el texto fuente. Opuesto a la amplificación.
- Equivalente acuñado: se utiliza un término o sintagma que es reconocido como tal en la lengua meta, ya sea por uso lingüístico o por el diccionario.
- Generalización: se reemplaza un término o expresión por otro más general o neutro.
- Particularización: se reemplaza un término o expresión por otro más preciso o concreto.
- Préstamo: se toma una palabra o expresión de otra lengua; pueden ser de carácter puro (sin alteraciones) o naturalizado (se adapta a la grafía de la LM).
- Variación: se modifican elementos lingüísticos o paralingüísticos que afectan a elementos relacionados con la variación lingüística (cambios en el tono textual, estilo, dialecto social o geográfico, etc.).

2.3 La cultura a través de Disney

2.3.1 Hegemonía de EE. UU en la industria audiovisual

En cuanto a producir material audiovisuales trata, Estados Unidos está en primer lugar sin lugar a dudas: un gran porcentaje de los programas de televisión y películas que se consumen a nivel mundial son producidas en EE. UU, lo que resulta en un dominio casi por completo de la industria filmica a nivel mundial de su parte, y, por lo tanto, una hegemonía lingüística (Diaz Cintas, 2009).

El cine y las producciones audiovisuales son un espejo de la realidad, así como también, toman elementos de ella y los distorsionan o adaptan a su gusto, lo que se ve reflejado en las imágenes a través de estereotipos con respecto a las diferentes categorías sociales, como las minorías raciales, sexuales o religiosas, por ejemplo. La TAV permite acceder a este tipo de información a una audiencia de gran tamaño; el traductor, sin embargo, debe ser cuidadoso al momento de localizar diferentes identidades o estereotipos a las diferentes audiencias (Diaz Cintas, 2009).

2.3.2 Disney

La productora filmica más importante a nivel mundial es la estadounidense *Walt Disney Company*: se encuentra en el segundo lugar de mejor reputación a nivel mundial y es una de las mejores valoradas a nivel de mercado (Statista, s.f).

Sin duda una productora de tal nivel tiene espectadores de todas partes del mundo, de todas las edades, y, por lo tanto, una gran influencia sobre ellos. Es común ver que algunas historias de los filmes de Disney son ambientadas en lugares y culturas desconocidas y tiempos remotos: es el caso de *Hércules* (1997), *Pocahontas* (1995), *Mulán* (1998), *El jorobado de Notre Dame*

(1996), *La bella y la bestia* (1991), *Aladdín* (1992), y así muchos de sus clásicos infantiles (Di Giovanni, 2014).

Estas obras tienen como audiencia tanto a niños como adultos con un conocimiento de mundo que se desconoce, es por esto que las referencias a culturas exóticas deben ser representadas a través de referencias dentro de la película y, además, deben ser simples y sutiles en la mayoría de los casos. Para esto, en las diferentes películas de Disney, se seleccionan elementos exóticos, pero que son conocidos y “cercaños” a la cultura norteamericana, público principal de la productora filmica; ejemplos de estos son: la imagen de un *baguette* y de las calles de París en una historia que ocurre en Francia; la imagen de la Gran Muralla China y de flores de loto en una película basada en la cultura china; imágenes de museos, estatuas de mármol y dioses del Olimpo en una obra que se plasma en la antigua Grecia, etc. Todos símbolos de lugares lejanos, pero conocidos para el público general (Di Giovanni, 2014).

No solo con las imágenes se plasman culturas lejanas en los filmes de Disney, sino que también se utilizan estrategias lingüísticas para crear un equilibrio entre algo novedoso y lejano, con algo contemporáneo y habitual. Se insertan expresiones conocidas para el público meta con toques exóticos, es decir, elementos “novedosos” con el fin de que resulte en una referencia ni muy cercana, ni muy lejana. Un ejemplo para este caso sería la expresión “*hold on to your turbant!*” en lugar de “*hold on tight!*” en la película *Aladdín* (1992), una historia que se desarrolla en el medio oriente. Por otro lado, y a modo de compensación en caso de que las referencias sean muy lejanas para la audiencia, es una estrategia común de las películas de Disney incluir frases o expresiones que sean típicos de la cultura estadounidense, como, por ejemplo, el uso de expresiones coloquiales e idiomáticas como “*stop kidding around*”. Estas estrategias en la

mayoría de los casos se utilizan con finalidades humorísticas más que como forma de representación cultural (Di Giovanni, 2014).

En el caso de la película *Coco* (2017), obra a analizar en la presente investigación, se utilizan recursos muy parecidos a los ya mencionados, sobre todo con respecto a las imágenes y referencias culturales que puedan ser plasmadas en la pantalla. Por otro lado, con respecto a las estrategias lingüísticas, en la versión original de esta obra (en inglés) se utiliza como recurso el *spanglish*, que se abordará con más detalle a continuación.

2.3.3 *Spanglish*

La comunidad latina es una de las minorías más numerosas en los EE. UU, que no solo incluye a mexicanos, sin embargo, representan un grupo humano que crece cada día más y es, por ende, el más numeroso dentro de la comunidad hispana en Norteamérica. Con una tasa de inmigración en ascenso y una expansión de la comunidad latina, ocurre un choque no solo de culturas, sino que también un contacto importante entre lenguas (Rothman y Rell, 2005).

El choque entre culturas e idiomas, da como resultado la absorción de tradiciones e identidades de dos fuentes culturales, lo que se ve reflejado en el idioma; es decir: esforzarse por mantener las tradiciones e idioma de la cultura madre (México, en este caso) y al mismo tiempo, aculturarse a la cultura estadounidense, da como resultado una variante del idioma (Rothman y Rell, 2005).

El *spanglish* es una manifestación lingüística compleja que no permite entregar definiciones exactas, pero sí reconocer elementos característicos de ella. Se trata, a grandes rasgos, del empleo de una lengua salpicada de otra, lo que ocurre debido a la alternancia de códigos (entre inglés y español) y al encontrarse sumergido en una comunidad bilingüe; esto se refleja en el

uso de préstamos, calcos y mezclas aleatorias de los idiomas que producen transferencias gramaticales, lexicales y fonéticas (Betti, 2010).

La película a analizar narra una historia ocurrida en México, es por esto que en su versión original se incorporan elementos del español a lo largo de todo el filme, lo que se podría reconocer fácilmente como *spanglish*. Con la gran cantidad de hablantes del español en EE. UU e incorporando estos elementos de manera estratégica en los diálogos (para que sean entendibles según el contexto), estas adiciones no serían problema para el público general, aunque no sean hispanohablantes (Medina, 2017).

3. Marco metodológico

En la presente sección se expondrá el procedimiento metodológico utilizado en este trabajo. En primer lugar, se señalará el tipo de investigación y su alcance, seguido de las preguntas y objetivos de la investigación, para finalmente, exponer el diseño de la misma junto con una descripción del corpus a utilizar en el análisis, y el procedimiento del mismo.

3.1 Tipo de investigación

En esta investigación se realizará un análisis del doblaje de los diálogos de la película de Disney *Coco* (2017) en comparación con su versión original en inglés, tomando en consideración los elementos en español presentes en la versión original. Se trata de un estudio de enfoque cualitativo—en el cual se expondrán técnicas o tendencias en la traducción de la obra—y de alcance comparativo y descriptivo—ya que se busca comparar ambas versiones de la obra y describir diferencias y técnicas o tendencias en ellas.

3.2 Objetivo y preguntas de investigación

Preguntas de investigación:

- 1) ¿Existen diferencias lingüísticas importantes en la traducción (doblaje) de los diálogos de la película?
- 2) ¿Se traducen los elementos en español presentes en la película en inglés?
- 3) En el caso de encontrar diferencias: ¿qué técnicas o estrategias de traducción se utilizaron?

Objetivo:

En esta investigación se busca analizar comparativamente dos versiones de la película *Coco* (la versión original en inglés y la versión doblada) con el fin de reconocer diferencias lingüísticas que surgen a partir de la traducción de los diálogos, teniendo en cuenta, particularmente, los elementos en español que la obra original presenta. Se llevará a cabo mediante un análisis comparativo en paralelo de la obra doblada al español con su versión en inglés.

El objetivo general se llevará a cabo mediante los siguientes objetivos específicos:

- Reconocer los elementos en español presentes en la obra original, es decir, la versión en inglés.
- Comparar la obra original con la versión doblada al español latinoamericano.
- Analizar la traducción de los elementos previamente mencionados y reconocer diferencias o similitudes.
- Comprobar si es que existen otras diferencias en la traducción al español y que sean importantes a nivel lingüístico en la obra (si son elementos propios de la cultura mexicana, por ejemplo, o que denoten cambios drásticos entre una versión y la otra).
- En el caso de haber diferencias importantes entre una obra y otra, reconocer las estrategias o técnicas de traducción utilizadas.

3.3 Corpus de análisis

El corpus de análisis de la investigación consta de los diálogos originales de la película en inglés y de los diálogos doblados al español de Latinoamérica. Debido a la extensión de este trabajo, no se considerarán las canciones presentes en la obra.

La película *Coco* se estrenó en México en octubre del 2017 y en noviembre en casi el resto del mundo, incluyendo Estados Unidos (país de origen). Es la segunda película de Pixar en estrenarse antes en México y es la séptima en dar créditos a los actores de doblaje sustituyendo al elenco en inglés; la obra, además, llegó a España con doblaje latinoamericano, suceso que no ocurría desde 1991. Es la segunda película de Disney que incluye personajes que se autodoblan (Doblaje Wiki, s.f). A continuación, se incluye un cuadro con las voces originales y dobladas de los personajes más importantes:

Cuadro 1

Lista de los actores originales y de doblaje de los personajes

Personaje	Actor original	Actor de doblaje
Miguel	Anthony Gonzalez	Luis Ángel Gómez Jaramillo
Héctor	Gael García Bernal	
Ernesto de la Cruz	Benjamin Bratt	Marco Antonio Solís
Mamá Imelda	Alanna Ubach	Angélica Vale
Abuelita	Renée Victor	Angélica María
Mamá Coco	Ana Ofelia Murguía	Elena Poniatowska Amor
	Libertad García Fonzi	Rocío Garcel

		Lucy Hernández
Papá	Jaime Camil	César Costa
Mamá	Sofía Espinosa	
Papá Julio	Alfonso Arau	

3.4 Selección de unidades de análisis

Para seleccionar las unidades de análisis se comenzó por una revisión del guion en inglés, en donde se seleccionaron todos los elementos del diálogo que formaran parte del español—sin considerar nombres propios—y se organizaron en una tabla según lo que representaban, ya fueran saludos, nombres de elementos culturales, frases o relaciones familiares (papá, mamá, abuelita, etc.).

En un segundo paso, se visualizó la película con doblaje en español latinoamericano (LATAM) con el guion en inglés en paralelo para identificar diferencias importantes en la traducción o mantención de los elementos en español y otros cambios hechos, y se tomó nota de las mismas. Finalmente, se seleccionaron las más relevantes para la investigación y se organizaron en una tabla comparativa, en donde se muestra el segmento del diálogo original y su traducción al español. Una vez graficados los segmentos importantes en inglés y español, se realizó un análisis preliminar, con el fin de reconocer tendencias y técnicas en la traducción.

3.5 Procedimiento de análisis

Para comenzar el análisis, se seleccionaron todas las palabras en español presentes en el guion de la película original, y se organizaron en una tabla según las que más se repitieran.

Para analizar cada caso seleccionado, se utilizaron las técnicas de traducción propuestas por Hurtado Albir (2011), entre las principales, la adaptación, amplificación lingüística, elisión, generalización, particularización, equivalente acuñado y variación, así como también conceptos expuestos en el marco teórico de este trabajo, como la censura y atenuación del lenguaje,

Además, en el caso de necesitar comprobar si las variantes utilizadas correspondían al español de México, se utilizó el *Diccionario del español de México*, disponible en línea¹.

4. Análisis

En la presente sección se expondrá el análisis de ambas versiones de la película en función de los objetivos planteados en un principio. En primer lugar, se expondrán los resultados del análisis de la obra en inglés y, en segundo lugar, el análisis de la versión doblada de la obra con respecto a la versión original.

4.1. Análisis versión en inglés

Al visualizar la película en su versión original en inglés, se ve un claro uso de *spanglish* a lo largo de toda la obra, que se refleja tanto en el léxico de los personajes como en el acento; sin embargo, no se atenderá esto último en el presente trabajo.

A lo largo de la película se reconocen un sinnúmero de elementos en español que hacen referencia a diferentes elementos como, por ejemplo, la cultura mexicana y la familia, que son expresiones típicas del español de México y que son populares en el inglés o bien, que pueden entenderse según el contexto y la información que entregan las imágenes. Ejemplos de estos elementos son las relaciones de parentesco como mamá, papá, abuelita, tío y tía; elementos

¹ <http://dem.colmex.mx/>

culturales propios de México como la celebración del Día de los Muertos, tamales, ofrenda, alebrije, mariachi; expresiones como *¡Qué padre!*, *No manches*, *¡Ay Dios mío!*; expresiones de cortesía como señor/a, doña, por favor, gracias; entre otras como amigo, chamaco, familia, loco, perfecto, etc.

De todos los elementos en español presentes en la película en inglés, se expondrán los más importantes según el número de repeticiones a lo largo de los diálogos de la obra en el siguiente cuadro:

Cuadro 2

Palabras en español en la película con más repeticiones

Elemento en español	N ° de veces que se nombra en la película
mamá/mamita	38
papá	34
ofrenda	18
amigo	17
tía/o	14
chamaco	13
señor/a/es	13
mijo	11
gracias	11
alebrije	6
mariachi	6
abuelita	6

hola	6
Dios (mío)	4
niño	4

Se hizo una revisión de la versión doblada de la película tomando en cuenta estos elementos para comprobar si es que existen cambios luego de traducida la obra. Los resultados se exponen en el apartado siguiente.

4.2 Análisis del doblaje

La presente sección se dividirá en dos apartados: en el primero, se expondrán los casos particulares de elementos en español en la obra original que hayan sufrido cambios en la versión traducida, es decir, que no se hayan mantenido igual que en la versión original. En el segundo, se expondrán casos particulares en que se hayan utilizado técnicas específicas de traducción según lo planteado por Hurtado Albir (2011), y que hayan sido relevantes para la trama o adaptación cultural de la película.

4.2.1 Análisis de elementos en español en la obra original y su traducción

Caso 1

Versión en inglés	Versión doblada
Ofrenda <u>room</u> , vámonos.	A la ofrenda, vámonos.

En el primer caso a analizar, en la versión doblada al español se utiliza la técnica de elisión, en la que no se añaden elementos de información presentes en el texto, en este caso, la palabra

“room”. Si se considera la audiencia a la que va dirigida la obra en inglés, es posible que gran parte no comprenda de primera instancia lo que “ofrenda” significa; la palabra “room” da una pista al público sobre lo que se está hablando en el diálogo y permite entender el concepto por contexto; es por esto que se incluye en la versión en inglés 1 de las 18 veces que se nombra la palabra “ofrenda” a lo largo de la película. En el caso de la versión doblada, el público no tendría problemas al entender el concepto, por lo tanto, incluir la palabra “room” en esta versión no sería necesario.

Caso 2

Versión en inglés	Versión doblada
But my family still tells her story every year on Día de los Muertos -- the Day of the Dead...	Pero mi familia aún cuenta su historia cada año en el Día de los Muertos – o Día de Muertos, como le decimos aquí.

La técnica utilizada en la versión doblada al español es la de ampliación, que introduce elementos lingüísticos. En este caso, la frase “como le decimos aquí” se añade para tener dos versiones de la misma expresión y así mantener el paralelismo con la versión en inglés, que propone una traducción en el momento que se nombra el elemento en el diálogo; se podría suponer que se agregaron elementos lingüísticos para mantener la sincronía entre el movimiento de la boca del personaje y el diálogo, que es fundamental en la traducción para el doblaje, pero en este extracto de diálogo no se muestra el personaje que narra en pantalla, más bien, es una voz superpuesta. No obstante, se amplía debido a que a lo largo de la película se nombra la celebración de dos formas: como “Día de los muertos” y “Día de muertos”, y se agregó el elemento “como le decimos aquí” para que ambas opciones fueran válidas.

Caso 3

Versión en inglés	Versión doblada
Ay, Dios mío...	Ay, este muchacho...
Dios mío!	¡Uy, qué horror!
Ay! Santa María!	¡Ay, qué espanto!
Gracias, Dios mío!	¡Ay, qué bueno!

Se exponen 4 casos particulares presentes en la película. En la versión original en inglés, las figuras bíblicas, como Dios y María, se utilizan en expresiones en español que denotan efusividad, sorpresa, gratitud, etc. En la versión doblada, sin embargo, se eliminan todas las alusiones a personajes religiosos y se reemplazan por expresiones de carácter más general que mantengan el significado en el contexto.

Se está en presencia de una censura en la traducción del diálogo, a simple vista. Sin embargo, es poco probable que se hayan realizado estos cambios por respeto a la cultura mexicana y sus creencias—ya que cuenta una historia basada en México, uno de los países más católicos del mundo (Anónimo, 2017)—para el cual podría tratarse de un tema tabú o resultar ofensivo un sobreuso de elementos religiosos; ya que se trata de expresiones típicas del habla mexicana y de Latinoamérica en general, y mantenerlos cumpliría con la intención de la obra en inglés, que es retratar a una cultura en la mayor medida posible.

Por otro lado, el sitio web *Doblaje Wiki*², especializado en doblaje hispanoamericano, en la entrada de la película *Coco* (2017) nombra que existen políticas de doblaje por parte de Disney

² Información disponible en [http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Coco_\(pel%C3%ADcula_de_Disney/Pixar\)](http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Coco_(pel%C3%ADcula_de_Disney/Pixar))

que no permiten nombrar personajes bíblicos; sin embargo, esta información no se puede respaldar por completo, ya que cualquier persona tiene acceso al sitio y puede editar las entradas; además, no existen documentos o información en que se expongan las políticas de doblaje de la productora con respecto a este tema en una película para todo espectador; pero es la única razón que podría justificar la eliminación de las expresiones que aluden a personajes religiosos en la obra.

4.2.2 Análisis casos particulares

Caso 1

Versión en inglés	Versión doblada
I asked for a <u>shoe shine</u> , not your life story.	Solo pedí una <u>boleada</u> , no la historia de tu vida.
No more <u>shining shoes</u> .	La <u>boleada</u> quedó atrás.

La palabra a analizar en este caso es “boleada”. El Diccionario del español de México define el verbo bolear como: “limpiar y dar brillo y color a los zapatos, aplicándoles grasa; dar grasa”. Por otro lado, el DRAE define el mismo como: embetunar el calzado, limpiarlo y darle lustre. Además, cataloga su uso en México y Uruguay. Considerando que el doblaje de la película no llegará exclusivamente a México, sino que, a toda Latinoamérica y España, podría considerarse como una palabra problemática ya que quizás no es reconocible para todo el público, sobre todo el infantil. Sin embargo, el contexto en el que está inserta la expresión permite entender inmediatamente a lo que se refiere, ya que el personaje principal de la película (a quien se dirigen los diálogos) se dedicaba a lustrar zapatos. En este caso, las técnicas a utilizar en la traducción

son las de equivalente acuñado (porque una “lustrada” y una “boleada” significan lo mismo) y, además, particularización, ya que se trata de una palabra más precisa y típica del habla mexicana.

Caso 2

Escena en que dos personajes mantienen una conversación en una situación de apuro, en la cual uno de los personajes, Héctor (quien habla), no cree lo que le está diciendo Miguel (el personaje con quien tiene la conversación).

Versión en inglés	Versión doblada
Don't yank my chain, chamaco.	No te hagas el occiso, chamaco.

En este caso se está en presencia de una adaptación de dos elementos culturales. Por un lado, *yank (or pull) someone's chain* el diccionario Merriam-Webster lo clasifica como propio del inglés de EE. UU y lo define como: “to deceive someone in a friendly or playful way: play a joke on someone”. Por otro lado, *hacerse el occiso* es una frase idiomática típica del español mexicano que el DEM define como: “no querer darse por enterado de algo”. Ambas frases de uso informal. Si bien según su definición no significan exactamente lo mismo, el contexto de la película permite que ambas frases puedan utilizarse indistintamente sin cambiar drásticamente el significado de fondo.

Caso 3

Versión en inglés	Versión doblada
- Is Chicharrón around?	- ¿Y dónde está Chicharrón?
- In the <u>bungalow</u> .	- Está en el <u>jacal</u> .

La palabra “jacal” es de uso exclusivo en Honduras y México, y el DRAE lo define como “especie de choza” (s.f.), lo que no se aleja mucho del concepto “bungalow”, que se refiere a una casa pequeña, por lo general de un piso. En la traducción del doblaje, sin embargo, se utiliza la palabra jacal, como se mencionó antes, típica de México, y que el DEM define como: “Casa pequeña y humilde, generalmente de un solo cuarto, construida con adobe, carrizo u otros materiales semejantes y con techo de paja”. Se asemeja esta definición con el concepto de “bungalow” y se está en presencia de una técnica tanto de particularización como de adaptación cultural, debido a su uso exclusivo en el territorio mexicano; tiene concordancia, además, con la imagen que se muestra en pantalla.

Caso 4

Versión en inglés	Versión doblada
I don't care if I'm on some <u>stupid</u> ofrenda!	¡Me da igual si me ponen en su <u>absurda</u> ofrenda!
I don't want to see your <u>stupid</u> face, Héctor.	Aleja tu cara <u>insoportable</u> , Héctor.
I'm not gonna miss my one chance to cross that bridge 'cause you want to live out some <u>stupid</u> musical fantasy!	No voy a perder mi oportunidad de cruzar el puente porque tú quieres vivir una <u>absurda</u> fantasía musical.

En este caso se tomaron 3 situaciones particulares que ocurren en la versión doblada, y es la traducción de la palabra *stupid* al español. En los 3 ejemplos a analizar, se tradujo *stupid* como “absurda” (dos veces) e “insoportable”. Según el contexto de las situaciones, se está en presencia

de una particularización, ya que, en los 3 casos, *stupid* actúa para reforzar la intención del enunciado y no necesariamente como un insulto.

En el primer caso, no es la intención del hablante tratar de estúpida a la ofrenda familiar, sino, quitarle importancia; por eso el uso de “absurda” y no “estúpida”. En el segundo caso, se trata de una situación en que el hablante no quiere ver la cara del otro personaje (Héctor): el personaje en cuestión (Chicharrón) no está de humor para visitas, no quería ver la cara de nadie y la de Héctor le parece insoportable, por lo tanto, el uso de “insoportable” en lugar de “estúpida” es coherente. En último lugar, se menciona una fantasía musical; al llamarla “fantasía” el personaje le da la característica de inalcanzable y, por lo tanto, absurda: el adjetivo refuerza el hecho de que se trata de algo imposible.

Caso 5

Versión en inglés	Versión doblada
Oh, the mighty <u>Xolo dog</u> ... Guider of wandering spirits.	Oh, el poderoso <u>xoloescuintle</u> ... guía de los espíritus deambulantes.

Aquí se presenta un elemento altamente cultural: la raza de un perro mexicano llamado “xoloescuintle”. En la versión en inglés se le nombra como “xolo dog” y en la versión doblada se utilizan técnicas de elisión, porque se elimina el elemento que ayuda a entender que se está de hablando de un perro. Además, se utilizan las técnicas de particularización y adaptación, ya que se reemplaza un sobrenombre (porque se le dice comúnmente, y debido a su pronunciación, solo “xolo”) por el nombre original y en náhuatl (lengua nativa de México antes de la llegada del español), que significa “perro de Xólotl”. El xoloescuintle es de gran importancia en la

cultura mexicana³: se cree que es el guía de los espíritus al inframundo una vez que las personas mueren, y es, justamente el rol que cumple en la película; es por esto que la mejor manera de representarlo en la traducción es utilizando el nombre verdadero.

Caso 6

En la escena que se muestran los ejemplos, una mujer de edad avanzada se refiere a un computador como “devil box”.

Versión en inglés	Versión doblada
That <u>devil box</u> tells you nothing but lies!	¡Esa <u>chatarra</u> solo dice mentiras!
Tell this woman and her <u>devil box</u> that my photo is on the ofrenda.	Díganle a esta mujer y su <u>horrible máquina</u> que mi foto sí está en la ofrenda.

En estos dos ejemplos se presenta una atenuación del lenguaje en la versión doblada de la película, en donde “devil box”, que podría traducirse como “caja/máquina del diablo” o “caja maldita”, se presenta como “chatarra” y “horrible máquina”. Como se mencionó antes, no existen políticas de doblaje por parte de Disney accesibles al público, por lo que solo se puede concluir que se está en presencia de una palabra tabú referente a la figura del diablo y por eso se decidió atenuarla con expresiones más neutras y amigables para la audiencia infantil.

Caso 5

Versión en inglés	Versión doblada

³ Fue declarado patrimonio cultural y símbolo de la Ciudad de México el 2016. Información disponible en <http://www.excelsior.com.mx/comunidad/2016/08/12/1110619>

That you <u>murdered</u> Héctor... for his songs?	¿...que <u>eliminaste</u> a Héctor por sus canciones?
A minute ago, I thought I was related to a <u>murderer</u>	Por un minuto creí que tenía un <u>asesino</u> de pariente.
He tried to go home to you and Coco... but de la Cruz <u>murdered</u> him!	Trató de volver contigo y con Coco, pero de la Cruz lo <u>envenenó</u> .
That's for <u>murdering</u> the love of my life!	¡Eso es por <u>acabar</u> con el amor de mi vida!
And that's for trying to <u>murder</u> my grandson!	¡Y eso es por tratar de <u>acabar</u> con mi nieto!
you're just the guy who <u>murdered</u> him and stole his songs!	¡Tú eres el hombre que lo <u>asesinó</u> y robó sus canciones!
<u>Murder</u> ?	¿Cómo dijo?
Boo! <u>Murderer</u> !	¡Buh, sáquenlo!

En este caso a analizar se tomaron 8 extractos de diálogos que contenían la raíz “murder”, que en español se traduciría como “asesinar” o “asesino”. De los 8 ejemplos en inglés, solo 2 en español se traducen de forma literal y con la raíz “asesinar”; 3 veces se utiliza “eliminar”, una vez “envenenó”, y en otros 2 casos se reemplaza por expresiones menos explícitas: una se traduce por “¿Cómo dijo?” en lugar de “¿Asesino?” y otra por “¡Sáquenlo!” en lugar de “¡Asesino!”. Se atenúan expresiones que podrían resultar ofensivas o muy agresivas para la audiencia, con la excepción de dos casos: en el primero (“Por un minuto creí que tenía un asesino de pariente”) no es posible traducirlo de otra forma, ya que debe que existir sincronía entre el movimiento de la boca y la pista de audio, y para hacerlo calzar no puede reemplazarse como

en los otros casos utilizando un sinónimo, se tendría que hacer un cambio sintáctico mayor que puede no cumplir con los parámetros de tiempo e imagen de la escena. El segundo caso (“¡Tú eres el hombre que lo asesinó y robó sus canciones!”), se trata de un momento de tensión en la trama de la película, en este caso, la traducción de “asesinó” sería necesaria para crear el mismo impacto en la audiencia como lo tiene en la obra original; es decir, mantener la fuerza dramática de la escena.

Caso 6

Versión en inglés	Versión doblada
I wanna be <u>just like</u> him.	Quiero ser <u>igualito</u> a él.
I need a guitar, just for a <u>little bit</u> .	Necesito una guitarra solo por un <u>ratito</u> .
It'll just overwhelm your <u>blinky thingie</u> ⁴ .	No quiero sobrecargar su <u>aparatico</u> .
My daughter...	Mi hijita...

A lo largo de la versión original de la película se utilizan diminutivos en reiteradas ocasiones; dentro los más utilizados se incluyen nombres (como Miguelito, de la Cruzito y Rosita) y relaciones de parentesco (como abuelita y mamita). Como se ve en la tabla, al doblar la película al español LATAM, se añaden también diminutivos con la intención de acercar al público a la cultura que la película intenta representar. El uso de diminutivos en el lenguaje, principalmente de registro coloquial, es muy común en Latinoamérica, aunque México es el país en que más se utiliza (Troya, 2010); por esta razón, se añaden en algunas palabras los sufijos como -ito o -ita

⁴ Se refiere a un monitor de computador.

(los más comunes) y así, representar mejor el lenguaje latinoamericano, específicamente, el de México.

4.3 Síntesis de resultados

Luego de analizar ambas versiones de la película, se encontraron casos en donde se utilizaron las técnicas de elisión, ampliación, equivalente acuñado, particularización, adaptación cultural; se encontró una tendencia a la atenuación del lenguaje, la eliminación de referentes bíblicos y al uso de diminutivos.

En el análisis general de la traducción (es decir, con respecto a los casos del español en la película en inglés) se encontraron tan solo 3 casos relevantes para analizar, mientras que existen más número de casos particulares en la traducción que llaman la atención y que tienen más relevancia en la película para la representación cultural de la misma.

Como se aprecia en el análisis de casos particulares, muchos de los cambios ocurridos en la traducción para el doblaje de la película tienen como finalidad caracterizar la película aún más en cuanto al lenguaje: se añaden palabras y expresiones típicas del habla mexicana, como *hacerse el occiso*, *boleada* y *jacal*; esto a través de técnicas de traducción como la adaptación de elementos culturales, la particularización y la elisión. Se da además el uso de diminutivos, que ya se encuentran presentes en la obra original y se mantienen en la traducción, pero se añaden a estos otros elementos, que tienen como finalidad representar de mejor manera el habla mexicana.

Por otro lado, la traducción de la película presenta una tendencia a la atenuación del lenguaje, debido a la audiencia a la que se dirige, ya que se traducen palabras que pueden resultar agresivas

por otras más neutras, en lugar de traducirlas literalmente (caso 5). Se eliminan, además, todo tipo de referencias bíblicas o religiosas por políticas de doblaje de la compañía.

Estos resultados se atribuyen al tipo de audiencia de la obra y al contexto sociocultural en que está inserta y que, al mismo tiempo, busca representar en ambas versiones de la mejor manera posible.

5. Conclusión

El objetivo principal de esta investigación fue el de analizar dos versiones de la película *Coco* (2017): la original y la versión doblada al español LATAM, con el fin de reconocer diferencias lingüísticas en ambas versiones a partir de su traducción. El objetivo de la investigación surge a partir de un reconocimiento de elementos en español en la película original en su versión en inglés (el uso de *spanglish*), que, originalmente, buscaba representar a la sociedad mexicana de la forma más completa posible, incluyendo el lenguaje.

Para realizar el análisis fue necesario hacer una extensa revisión de bibliografía que tratara, en primer lugar, acerca de la traducción audiovisual y, en particular, del doblaje, que fue el foco en la presente investigación. En segundo lugar, se revisó bibliografía referente a las técnicas de traducción, que serían también útiles para el análisis de los casos. A medida que se realizó el análisis, surgen otros temas que deben incluirse en el marco teórico de la investigación, como lo es el lenguaje tabú, la censura y los temas relacionados con Disney y su papel como mediador cultural a través de sus películas.

Luego del análisis, se concluye que la versión doblada de la película cumple, al igual que la original, con la intención de representar el habla mexicana en la mayor medida posible, esto mediante la adaptación de ciertos elementos culturales, el uso de técnicas de traducción como

la particularización—en donde se añaden palabras de uso exclusivo mexicano—y el uso de diminutivos, que ya presentes en la obra original, se aumentan en cierta medida en el doblaje. Por otro lado, se reconoce una tendencia hacia la atenuación del lenguaje que podría resultar ofensivo para el público meta y una eliminación total de los referentes bíblicos, como son las expresiones que incluyen, por lo general, la palabra “Dios”, y que es típica del habla mexicana y de Latinoamérica.

La película doblada pudo haberse simplemente neutralizado como en cualquier otra película con doblaje para Latinoamérica, sin embargo, cumple a cabalidad con el propósito original de los productores, ya que se incluyen aún más elementos del español de México y existe una representación cultural más completa; lo que se respalda a partir de los casos expuestos anteriormente.

Al intentar llevar una obra realizada por una cultura A (EE. UU) acerca de una cultura B (México), “de vuelta” a la cultura que busca retratar, se está en presencia de un fenómeno que no ocurre muy seguido en la industria cinematográfica: se podría decir que es la “traducción de la traducción”, ya que originalmente, existió un tipo de traducción al intentar retratar a México a través de Disney de la manera en que se retrata en *Coco*. A partir de esta lógica, se espera que en investigaciones futuras se estudie más a fondo el proceso de traducción que hubo detrás de la película original—como las técnicas de traducción y la lógica y estrategias que hay para agregar ciertos elementos en español—y cómo esta podría considerarse como un doblaje en el mismo filme original.

Referencias

- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Editorial Ariel.
- Anderson, D. (productora) y Unkrich, L. (director). (2017). *Coco* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.
- Anónimo. (Sin fecha). *Coco* (película de Disney/Pixar). *Doblaje Wiki*. Recuperado de: [http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Coco_\(pel%C3%ADcula_de_Disney/Pixar\)](http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Coco_(pel%C3%ADcula_de_Disney/Pixar)).
- Anónimo, (2017). El Vaticano publica la lista de los diez países con más católicos. *Romereports*. Recuperado en junio del 2018 de: <https://www.romereports.com/2017/04/07/el-vaticano-publica-la-lista-de-los-diez-paises-con-mas-catolicos/>
- Baker, M. (2001). *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London: Routledge.
- Bassand, M. (Ed.). (1981). *L'identité régionale*. Saint Saphorin, Suiza: Editions Georgi
- Betti, S. (2010). Spanglish: ¿pseudolengua o identidad? *Estudios de Lingüística Aplicada* (ELA), 52(28), 29-54.
- Billiani, F. (2011). Audiovisual translation. En Baker, M y Saldanha, G. (Ed.), *Routledge encyclopedia of translation studies* (pp. 28-31). Londres y Nueva York: Routledge.
- Bolear. (s.f.). En *Diccionario de la Real Academia Española*. Recuperado de <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=5mtl8dl5mv48DH>
- Bolear. (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado de <http://dem.colmex.mx/moduls/Buscador.aspx>
- Bosseaux, C. (2015). *Dubbing, film and performance: Uncanny encounters*. Peter Lang AG.
- Chaume, F. (2004). Film studies and translation studies: Two disciplines at stake in audiovisual translation. *Meta: journal des traducteurs/Meta: Translators' Journal*, 49(1), 12-24.
- de los Reyes Lozano, J. (2015). *La traducción del cine para niños. Un estudio sobre recepción* (Tesis doctoral). Universitat Jaume I, Castellón de la Plana.

- Díaz- Cintas, J. y Remael, A. (2007). *Audiovisual translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Díaz-Cintas, J. (1999). *Dubbing or subtitling: The eternal dilemma*. Perspectives: Studies in Translatology, 7(1), 31-40.
- Díaz-Cintas, J. (2003). Audiovisual translation in the third millennium. En G. Anderman y M. Rogers (eds.), *Translation Today: Trends and Perspectives* (pp. 192-204). Clevedon: Multilingual Matters.
- Díaz-Cintas, J. (Ed.). (2009). *New trends in audiovisual translation*. Salisbury, Reino Unido: Multilingual Matters.
- Diccionario del Español de México (DEM) <http://dem.colmex.mx>, El Colegio de México, A.C., [Recuperado el 15 mayo de 2018].
- Fawcett, P. (1995). Translation and power play. *The Translator*, 1(2), 177-192.
- Fuentes Luque, A. (2015). *El lenguaje tabú en la traducción audiovisual: límites lingüísticos, culturales y sociales* en “E-Aesla”, Revista digital de lingüística aplicada. Recuperado de: <http://cvc.cervantes.es/lengua/eaesla/pdf/01/70.pdf>
- Hurtado Albir, A. (2011) *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.
- Jacal. (s.f.). En *Diccionario de la Real Academia Española*. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=MGxBrYt>
- Martínez, J. (2008). *Humor y traducción. Los Simpson cruzan la frontera*. Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Mayoral, R. (2001). *El espectador y la traducción audiovisual*. Universidad de Granada, España. Recuperado de: http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Espectador_y_TAV.pdf

- Medina, J. (2017). Pixar's Coco: 10 Things We Learned from Our Visit to Pixar!
<http://rmonline.com/news/pixars-coco-10-things-we-learned-from-our-visit-to-pixar/>
[Recuperado en mayo de 2018].
- Nord, C. (1997). *Translation as a Purposeful Activity*. Manchester, St. Jerome.
- Pérez, L. (2011). Audiovisual translation. En Baker, M y Saldanha, G. (Ed.), *Routledge encyclopedia of translation studies* (pp. 13-20). Londres y Nueva York: Routledge.
- Pettit, Z. (2009). Connecting Cultures: Cultural Transfer in Subtitling and Dubbing. En Diaz-Cintas, J. (Ed.), *New trends in audiovisual translation*. (pp. 44-57). Salisbury, Reino Unido: Multilingual Matters.
- Pull/yank someone's chain. (s.f.). En *Merriam-Webster*. Recuperado de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/pull/yank%20someone's%20chain>
- Rothman, J., y Rell, A. B. (2005). *A linguistic analysis of Spanglish: relating language to identity*. *Linguistics & the Human Sciences*, 1(3).
- Sanderson, J. D. (Ed.). (2001). *¡Doble o nada!: actas de las I y II Jornadas de doblaje y subtitulación de la Universidad de Alicante*. Universidad de Alicante.
- Scandura, G. (2004). *Sex, lies and TV: Censorship and subtitling*. *Meta: Translators' Journal*, 49(1), 125-134.
- Statista. *Walt Disney Company*, <https://es.statista.com/temas/3541/walt-disney-company/>,
[Recuperado el 02 de junio de 2018].
- Troya, O. (2010). Diminutivos en Latinoamérica: chiquitos pero... Recuperado de:
<https://www.fundeu.es/noticia/diminutivos-en-latinoamerica-chiquitos-pero-5976/>