

La traducció de productes d'animació per a doblatge en català

Anna Matamala

Universitat Autònoma de Barcelona

Traduir productes audiovisuals d'animació no és una pràctica uniforme a la qual es puguin atribuir una sèrie de característiques exclusives, sinó que l'etiqueta «animació» fa referència únicament a la tècnica de creació feta servir i, en conseqüència, engloba productes molt diversos. L'animació es pot traduir mitjançant qualsevol de les modalitats de traducció audiovisual que coneixem i cada modalitat comporta reptes particulars. En aquest article, ens centrarem en el doblatge de l'animació, la modalitat principal ja que un nombre molt important de productes d'animació van destinats al públic infantil i fins i tot en països subtítuladors se solen doblar. Basant-nos en la nostra experiència, estudiarem aquesta pràctica des de dues perspectives: (i) d'una banda, resumirem els reptes associats amb les condicions de treball i el tipus de productes –combinació lingüística i materials disponibles, destinataris, coherència interna i externa, i

Anna Matamala és llicenciada en Traducció i Interpretació per la Universitat Autònoma de Barcelona i doctora en Lingüística Aplicada per la Universitat Pompeu Fabra. Actualment és professora lectora de la Facultat de Traducció i Interpretació de la UAB, on imparteix classes de traducció audiovisual i coordina el Màster en Traducció Audiovisual presencial (www.fti.uab.es/audiovisual). És traductora i lingüista homologada per TVC, i s'ha dedicat a la traducció d'audiovisuals durant més de deu anys.

tipus de suport– i, de l'altra, (ii) descriurem dificultats específiques relacionades amb aspectes lingüístics i d'ajust.

1. Reptes principals: condicions de treball i tipus de producte

1.1. *Combinació lingüística i materials disponibles*

La combinació lingüística, i molt especialment els materials disponibles, són elements que poden condicionar la traducció: es pot donar el cas que un traductor hagi de treballar amb un guió traduït a una llengua coneguda i la imatge en una llengua que desconeix. Així, la popularitat del manga ha fet, per exemple, que algunes sèries d'animació japoneses s'hagin traduït al català mitjançant una traducció escrita a l'anglès o al castellà. Sovint la qualitat lingüística d'aquestes traduccions no és gaire elevada i la tasca del traductor es complica perquè no solament té la dificultat d'anar seguint la imatge amb un guió deficient sinó que moltes vegades també ha de millorar la traducció intermèdia. Vegeu, per exemple, el fragment (1), de la sèrie *Kiteretsu*, que es va doblar al català a partir d'una imatge en japonès i d'un guió escrit en castellà.

(1)

Cap. 46: **Tomates de Korosuke son deliciosos.**

KITERETSU: (OFF) ¡Ya estoy en casa! /(CP) ¡Mamá! (ON) Tengo hambre. ¿Qué hay de merienda? ¿Um?

KOROSUKE: Mamá ha salido un momento.

KITERETSU: ¿No ha dejado la merienda?

KOROSUKE: ¡Es ésta!

KITERETSU: ¿Esa cosa es la merienda?! (OFF) Más bien se parece a un árbol de Navidad.

KOROSUKE: Quitad el pañuelo y ya lo verás.

KITERETSU: ¡Ah! ¡Por fin se han vuelto rojos!

KOROSUKE: (RISA) (OFF) Me ha costado mucho para cuidarlo. Tenía que esconder de Gorila.

KITERETSU: Oye, Korosuke, ¿por qué no los guardamos para la cena?

KOROSUKE: Cuán buena idea. Será una cena estupenda.

GORILA: (OFF) Hola, vengo de la verdulería Yaohachi.

KOROSUKE: (G) Es Gorila.

KITERETSU: ¡Escóndelo, Korosuke!

GORILA: (G) ¡Hola! ¡He traído el pedido!

KITERETSU: Ho-hola, Gorila. ¡¿Por qué has entrado por la puerta trasera?!

GORILA: Mis padres me han educado rigurosamente. Cuando reparto los pedidos hay que entregarlos por la puerta trasera. ¡¿Verdad que ya es la hora de merendar?!

KITERETSU: (G) Ya nos la hemos tramado.

KOROSUKE: Has llegado tarde.

GORILA: ¡Mentirosos! Kiteretsu, sé que hoy te ha tocado la limpieza de la aula y acabas de llegar. ¿Um? ¿Um? Huele a tomate.

KOROSUKE: Aquí no hay ningún tomate.

GORILA: (OFF) Sí, estoy seguro de que hay tomate aquí.

KITERETSU: ¡Ahh! No es buena educación abrir la nevera de otra casa.

KOROSUKE: ¡¿Tus padres no te han educado rigurosamente?!

GORILA: Qué extraño. Sin lugar a duda hay un olor a tomate. ¿Um? ¡Apártate! ¡Ahh! ¡Tomates!

GORILA: ¡Kiteretsu! ¡¿Por qué me has engañado hasta ahora?! ¡¿A caso quieres que nuestro negocio se hunda?!

KITERETSU: No te exageres, son unos cuantos tomates y nada más.

1.2. *Destinatari i clients*

Un segon element fonamental és el destinatari del producte d'animació. Sovint s'ha relacionat el cinema d'animació amb un

públic infantil, però no sempre és així: pot anar adreçat a infants d'edats molt diverses, a joves o a adults; també hi ha productes amb diferents lectures segons qui els vegi i cinema d'animació destinat exclusivament a majors de 18 anys. És feina del traductor adonar-se de quin deu ser el destinatari ideal i tenir-lo present a l'hora de crear la traducció. Vegem-ne dos exemples ben diferents: a (2) hi reproduïm la primera escena d'un episodi de la sèrie *Petals*, en què els pètals protagonistes veuen que ha aparegut una bota al seu jardí i no saben què és. A (3), en canvi, hi veiem un fragment de *South Park* en què el contingut no s'adreça a infants.

(2)

IMP: Wakey, wakey. Come on. Wake up, Boronia!

IMP: Boronia.

BORONIA: Beat it, Imp.

IMP: Hey!

BORONIA: Oh!

IMP: Bougie, Notsy, Poppy!

IMP: Get up!

IMP: Look at that! Look!

BOUGIE, NOTSY, POPPY: Oooh!

BORONIA: Wow, let's check it out!

Escena 2

IMP: What do you think it is?

NOTSY: It's very big.

POPPY: Do you think it's alive?

BORONIA: There's only one way to find out! Let's wake it up.

BOUGIE: I think we should leave it alone.

BORONIA: It just looks like something Jeffrey dragged in to me!

POPPY, NOTSY IMP: Jeffrey!

POPPY: Quick, run!

IMP: Let's hide.

NOTSY: Help.
BOUGIE: Look, if we stay away from this thing, we'll stay out of trouble. Okay!
BORONIA: Okay.

(3)

MRS. CARTMAN: Be careful, Eric. The woods can be very dangerous.

CARTMAN: Okay, Mom.

KYLE: Ready to go hunting, Cartman?

STAN: Yeah, my Uncle Jimbo says we gotta get up there early.
Right Uncle Jimbo?

JIMBO: That's right, Stanley. Animals are much easier to shoot in the morning.

MRS. CARTMAN: Here hon, I packed you some cheesy poofs and happy tarts.

JIMBO: Don't worry Mrs. Cartman, we'll take good care of him. I brought my old war buddy Ned to keep things safe.

NED: Hello, Mrs. Cartman. How are you today?

MRS. CARTMAN: Be sure to use lots of bug spray, and if you have to poo-poo, don't wipe with poison ivy.

CARTMAN: Dude, that's sick mom.

MRS. CARTMAN: And I know it can get scary up in those woods, but just remember, mommy's not far away.

CARTMAN: Drive, Drive!

MRS. CARTMAN: You give your mommy a kissy.

CARTMAN: Drive the car damn-it, drive!

KYLE: Don't get scared up in the mountains Cartman.

CARTMAN: Shut up, I'm not scared of nothing.

STAN: Maybe your mom can give me a kiss too, Cartman.

KENNY: (Maybe she'll suck my dick)

JIMBO: Oh, ho, that's disgusting.

CARTMAN: You piece of crap, I'll kill you!

JIMBO: That's the spirit boys, let's get that testosterone flowin'.

CARTMAN: Eeeh!

JIMBO: Now boys, boys, ah-I need to get serious for a minute. I want you to understand a few basic rules of hunting, since this is your first time. First, don't ever walk with your gun unless the safety's on. Second, don't shoot anything that looks human, and third, never spill your beer in the bullet chamber.

STAN: Uh, Uncle Jimbo, we don't drink beer.

JIMBO: You what?!?

NED: Moh Yeah, that's right, I don't think eight year old kids drink beer, mmm.

KYLE: I like chocolate milk.

JIMBO: Well, we'll be doing plenty of drinking on this trip; After all, hunting sober is like ... fishing ... sober. It sure will be nice to get out of the city for a while, away from civilization.

A vegades també trobem productes destinats a un públic infantil amb referències que un públic adult pot interpretar de manera diferent, el que Shavit (1986, *apud* O'Connell 2003) anomena textos ambivalents, com ara la pel·lícula *Aladdin*. Aquesta producció és precisament la que estudia Zabalbeascoa (2000), que demostra que en el que ell anomena un «fons blanc» apareixen «pics negres» («*topos negros*»), és a dir, referències adreçades a adults. Alguns exemples observats en aquest film són imitacions de famosos, de les seves veus o cares, un palau que recorda el Kremlin, i una sèrie de frases i expressions que fan pensar en altres situacions o registres (per exemple, «Call me Al», una cançó de Paul Simon, o «You marry the shrew», referència a Shakespeare).

No solament és clau el destinatari sinó també el client que rebrà les traduccions, i és que els criteris poden ser diversos i un mateix producte d'animació doblat al català pot tenir traduccions diferents segons l'emissora. Així, Bassols *et al* (1995) analitzen la influència

dels criteris dels clients en els doblatges al català central i al valencià de les sèries *The Flintstones*, *The World of Peter Rabbit* i *The Ninja Turtles*. Segons aquests investigadors, la llengua de TVC és força formal perquè a l'emissora hi ha una voluntat de seguir la normativa, mentre que Canal 9 opta per acostar la llengua a la parla del carrer, recuperant elements del doblatge previ en castellà si és necessari (traducció de noms propis, expressions recurrents). Des del nostre punt de vista, els criteris de TVC han evolucionat al llarg dels anys i ara es busca més una llengua adequada que no pas normativa, tenint sempre present que qui dicta el tipus de traducció és fonamentalment el text original. Ara bé, una altra qüestió entra en joc: la televisió ha de tenir una funció didàctica des d'un punt de vista lingüístic? Les opinions són diverses, però, segons O'Connell (2003), en el cas de llengües minoritàries, el doblatge de textos audiovisuals pot jugar un paper clau en «*the development and maintenance of endangered and possibly impoverished linguistic skills*». I hi afegeix: «*In view of the high prestige and penetration of audiovisual material in minority language communities (which may be geographically scattered), it is particularly important that dubbers working in minority languages do not view their mission purely as the provision of light entertainment. In this respect, there is also much to be learnt from translators of children's books, who (despite low pay and status) tend to have a well developed sense of the vocational importance of their work in the overall context of the education of the younger generation of minority language speakers.*» La controvèrsia està servida i d'opinions n'hi ha per a tots els gustos.

Tornant al tema de les versions d'un mateix producte en diverses variants d'una llengua, Valero (2006) s'endinsa en els inicis del doblatge a les Illes Balears: explica que els primers productes doblats han estat dibuixos animats, concretament *Doraemon* i *Labella Maia*, seguits de *Corrector Yui*, *Totally Spies*, *Foofur* i *Rantaró*, *s'al·lot ninja*, i es pregunta si cal doblar productes en diverses variants d'una mateixa llengua. En el seu treball compara la versió de TV3 i la

d'IB3 de les cançons de dos dibuixos animats (*Doraemon* i *Corrector Yui*) i analitza un fragment dels dibuixos animats *Doraemon* per veure les diferències, i conclou que són versions relativament properes.

Fora dels circuits comercials, podem trobar-nos que els destinataris o clients no siguin emissores públiques sinó comunitats d'usuaris en què persones que no tenen necessàriament formació en traducció audiovisual creen doblatges, subtítols o traduccions de còmics. Ferrer Simó (2005) estudia el cas dels *fansubs* –versions subtítulades no oficials de productes d'animació, generalment japonesa, que es distribueixen per Internet, generalment abans que se'n faci la distribució comercial– i de les *scanlations* –versions traduïdes de còmics en què s'ha escanejat la versió original i s'ha modificat amb un programa de maquetació per introduir-hi la traducció d'un aficionat en la llengua meta– i apunta que no se solen seguir criteris traductològics i hi ha tot un seguit de particularitats que les allunyen de traduccions que consideràrem adequades: així, per exemple, sovint es deixen les onomatopeies en original, hi ha múltiples referències culturals i noms sense adaptar, calcs lèxics i sintàctics, errors de traducció i fins i tot notes explicatives a la pantalla. Pel que fa als *fandubs*, es tracta de doblatges no professionals fets per aficionats, que s'encarreguen de la traducció i de posar-hi veu. Els fragments de cançons solen atreure l'atracció d'aquests aficionats, que creen versions en la llengua meta i la canten.¹

1.3. *Coherència interna i externa*

Un tercer factor que sol tenir implicacions importants en la traducció d'animació és el que podríem anomenar coherència. D'una banda, és fonamental que hi hagi coherència interna al llarg

1 En català hem vist que hi ha *fansubs* disponibles a webs com fansub.animelliure.net o a www.catsub.net, i que es troben *fandubs* a YouTube (només cal posar «fandub» i «català» i n'apareixen diversos, sobretot de cançons).

de la sèrie, cosa que no sempre és fàcil d'aconseguir tenint en compte les condicions de programació actuals. Sovint el ritme és tan trepidant que són diversos els traductors que s'han d'implicar en un mateix projecte, ja sigui en una mateixa temporada o en temporades diferents. Això fa necessari establir uns criteris clars que puguin anar seguint els diversos traductors i que permetin crear un producte coherent pel que fa a tractaments, expressions recurrents o traducció de noms propis, entre d'altres. Per exemple, a la sèrie *Bear in the Big Blue House* es repetien una sèrie d'expressions i de cançons, i els traductors ens vam haver de coordinar per saber si ja s'havien traduït i no proposar dues traduccions diferents que podrien despistar els infants. En aquest sentit, els lingüistes juguen un paper clau ja que són ells els que tenen la perspectiva global del producte i poden ajudar a augmentar-ne la coherència interna.

D'altra banda, sovint no hi ha temps de veure uns quants episodis abans d'emprendre la traducció, i això pot donar lloc a interpretacions errònies. Així, a la mateixa sèrie *Bear in the Big Blue House* apareixia un ós de peluix anomenat Ojo que durant uns quants episodis es va considerar mascle i en realitat era femella, i Rabbit, que va ser en Conillet fins que vam descobrir que es tractava d'una femella i vam haver de canviar el nom pel de Conilleta. En aquest sentit, Internet pot ser una bona font de consulta i ens pot permetre preveure alguns d'aquests problemes, tot i que no sempre és tan fàcil en el cas dels personatges secundaris.

Com veiem, doncs, un aspecte interessant vinculat a la coherència interna però també a l'externa, és a dir, a la relació amb elements externs és la traducció de noms propis. En relació amb la coherència interna, cal unificar els noms dels personatges al llarg d'una sèrie i també cal tenir en compte la relació amb la imatge, fonamental en tot producte audiovisual. Així, per exemple, Santo Bugito, que donava nom a una sèrie d'animació i feia referència al poble on transcorria l'acció, es va haver de deixar igual perquè

sovint apareixia en primer pla el rètol d'entrada al poble. El nom era molt significatiu ja que els protagonistes eren insectes (*bugs*) i vivien a la frontera entre els Estats Units i Mèxic, per la qual cosa es barrejaven sovint trets lèxics castellans en la parla dels personatges i també en els noms propis. En canvi, sí que vam poder traduir la Carmen Formíguez (Carmen de la Antchez) o el Sr. Arna (Mr. Mothmeyer). De la mateixa manera, també vam traduir els noms dels protagonistes de la sèrie *Pètals*. Boronia, Poppy, Bougie (de «*bougainvillea*») i Notsy (de la flor «*forget-me-not*» però amb la característica que era un pètal que ho oblidava sempre tot) feien referència a quatre flors diferents i es van traduir per Ruda, Rosella, Buga i Nomoblidis. En el darrer cas es va donar prioritat al tret que el pètal ho oblidava sempre tot, i no es va recórrer a la forma pròpia d'aquesta flor en català.

De vegades són factors externs els que decideixen la traducció o no traducció dels noms propis. D'una banda, i prioritàriament, el marxandatge, és a dir, el fet que es venguin productes associats amb una producció cinematogràfica o televisiva, habitualment a escala internacional, amb un nom únic. De l'altra, es pot donar el cas que algunes produccions audiovisuals derivin d'obres literàries en què els noms ja estiguin traduïts. Si no hi ha limitacions relacionades amb el marxandatge, els traductors normalment recorren a la traducció tradicional. Això és el que va passar en la sèrie *Simsala Grimm*, amb contes com ara *Rumpelstiltskin*, que es van traduir per la forma *Saltacatrec* mantenint la forma proposada a *El gran llibre dels contes* de Barcanova; el problema és que de vegades les obres escrites ens donen dues versions diferents: així, *The Goose Maiden* tant es troba traduïda com *L'ocatera* a les *Rondalles de Grimm* traduïdes per Carles Riba com *La pastora d'oques* a *Mil any de contes* de l'editorial Baula.

Un treball interessant sobre la traducció dels noms propis en el cinema d'animació és el de Borràs (2006), que estudia un corpus de 24 pel·lícules d'animació doblades de l'anglès al català i conclou

que la majoria d'antropònims i topònims es tradueixen mitjançant un nom propi diferent de l'original, el qual pot mantenir o no el significat de l'original, mentre que la segona estratègia més freqüent és deixar el mateix nom propi que l'original, aplicada generalment a topònims i antropònims que no són significatius. En el cas dels noms propis significatius, Borràs observa que la majoria de topònims i antropònims de les pel·lícules d'animació infantil estudiades –amb les excepcions flagrants de *Chicken run: evasió a la granja* i *Atlantis: l'imperi perdut*– s'han adaptat al públic català de manera total o parcial, cosa que permet que la traducció provoqui pràcticament el mateix efecte en el destinatari final català que en el de parla anglesa. Pel que fa als motius que expliquen la traducció o no traducció dels noms propis significatius, s'apunten els factors següents: (a) es tradueixen els noms que fan referència a un tret físic o de comportament del personatge o a les característiques físiques del lloc; (b) es reproduïxen les formes catalanes dels topònims que la tenen; (c) el marxandatge afecta la traducció dels noms propis, sobretot quan es comercialitzen productes a escala mundial amb un mateix nom; (d) hi ha antropònims que no es tradueixen per tradició o per la gran semblança entre la llengua de partida i la llengua meta, i finalment hi ha casos en què l'ajust condiciona la no-traducció.

2. Aspectes lingüístics i d'ajust

2.1. Aspectes lingüístics

Podem parlar d'un llenguatge propi de l'animació? El llenguatge de l'animació infantil és menys complex? No creiem que es pugui parlar d'un tipus de llenguatge propi de l'animació ni que sigui menys complex sinó que hi ha una gran varietat de registres lingüístics que el traductor, igual com faria en productes que no fossin d'animació, ha de saber reproduir. Comparem els exemples (4), (5) i (6). El primer correspon a l'episodi 9 de

la sèrie *Xiaolin Showdown*, el segon pertany a la sèrie *Bear in the Big Blue House* i el darrer prové de l'episodi 31 de la sèrie *Hey, Arnold!*

(4)

Context: pista de bàsquet. L'Omi és un monjo molt posat i en Jermaine l'acaba de vestir de manera diferent.

JERMAINE: Now that's what I'm talkin' about! Omi, player, player!
I knew you had it in ya!

OMI: Am I, as you say, «Bling-Blinging»?

JERMAINE: Definitely.

OMI: Jermaine, while I enjoy «representing», I must not let it divert me from my quest.

(5)

BEAR: Wow! I bet you smell this good all the time. Well, as you can see, we've had a very busy day here at the Big Blue House and you're just in time for the best part – Ojo, Pip and Pop, Tutter and Treelo are all sleeping in the living room tonight and you're just in time for the bedtime story. I love a bedtime story at the end of the day, don't you! And then (YAWN) it's off to bed for this old Bear...

ALL BUT BEAR: Bear! Bear! We're ready for our story!? Story, story story!!

BEAR: Okay, okay. Are you ready for one of Bear's super-duper bedtime stories?

all but bear: Yeah...Bear...We can't wait...come on... tell us a great one, Bear...

(6)

GERALD: Arnold! Would you look at those beautiful blades! I'd do anything to get 'em. Galvanized traction,

advanced brake technology, quick snap release buckle straps, adjustable dual density wheels!

ARNOLD: What exactly does all that mean?

GERALD: I have no idea. But Arnold, they're the best roller blades money can buy.

ARNOLD: So how you gonna pay for 'em?

GERALD: No. Read this: Look at this.

ARNOLD: «Earn big bucks selling the Super-duper Wacko Watch.»

GERALD: This is it, Arnold!

ARNOLD: Aren't those «earn big bucks» ads kind of a rip-off, Gerald?

GERALD: That Super-duper Wacko Watch is my ticket to the best blades in the neighborhood!

GERALD: Now all you have to do is co-sign this Dad and I can start making money.

MR. JOHANSEN: Are you sure you can handle this kind of responsibility? Wouldn't you rather mow lawns or sell newspapers.

GERALD: No, Dad that's small change. I could earn big dollars selling watches.

MR. JOHANSEN: Yeah, but watches. I don't know Gerald it's hard work being a salesman.

GERALD: Look, Dad, you gotta give your son some growing room!

MR. JOHANSEN: Well, it would be good to learn the value of a dollar, Gerald. Are you sure you're going to handle this kind of responsibility.

GERALD: No problemo, Dad.

A (4) el problema era el joc amb un registre col·loquial que el protagonista no domina: al llarg de la sèrie Omi, un monjo budista, parla un registre més formal però per congeniar més bé amb

la resta de companys intenta imitar el parlar i fa servir expressions col·loquials, de vegades de manera errònia –en comptes de dir «bling-bling» en el sentit de «*fashionable, attractive*», diu «*bling-blinging*»– o de vegades en construccions de registres barrejats –quan combina «*representing*», expressió argòtica que significa «ser fidel als propis ideals o cultura», amb una expressió del tipus «*I must not let it divert if from my quest*». A (5) el llenguatge no presenta una gran complexitat i és interactiu: el personatge, un ós de peluix enorme, s'adreça al públic infantil que mira la sèrie, amb molts elements apel·latius («*don't you?*», «*I bet you smell this good all the time*», «*as you can see*»). Finalment, a (6) el llenguatge és molt més informal, amb expressions del tipus «*earn big bucks*», «*super-duper wacko watch*» o «*no problemo*». En resum, la variació és molt gran i, igual com passaria en produccions que no fossin d'animació, cal que el traductor reproduïxi el registre de l'original: això vol dir que si l'original presenta una gran riquesa de vocabulari –cas que se sol donar en produccions britàniques amb una clara voluntat didàctica–, la traducció haurà de fer el mateix.

Hi ha productes infantils que creen un llenguatge propi o que repeteixen contínuament unes mateixes expressions: és el cas de *The Hoobs*, que tenen tot un seguit de fórmules expressives (www.channel4.com/learning/microsites/H/hoobs/dictionary/sub2.shtml) que van obligar el traductor adaptador Lluís Comes i el lingüista David Arnau a desenvolupar el seu propi *Hubcionari*, com expliquen a Brossa (2008). De vegades no es tracta únicament d'expressions sinó de fragments repetits, com ens vam trobar a *Bear in the Big Blue House*: així, i només per posar un exemple dels múltiples que vam trobar, l'ós sempre li diu a la Luna «*Hey, Luna, would you sing the "Goodbye Song" with me before you go?*» abans de cantar la mateixa cançó de comiat.

Tot i que no és un fenomen exclusiu de l'animació, es pot donar el cas que hi hagi escenes rimades, cosa que obliga el traductor a

esmolrar l'enginy i rimar el text procurant que no es perdi significat. Lorenzo i Pereira (1999) consideren que el vers és un recurs artístic al servei de la memorització perquè els infants retenen millor els discursos rimats. Ho exemplifiquen amb el cas de la *Blancaneu i els set nans* de Walt Disney, que conté molts fragments rimats. No saltres ho hem pogut constatar en múltiples produccions, com ara *The Black Cauldron* («*Hen Wen from you I beseech knowledge/ that lies beyond my reach/ troubled thoughts beyond your heart/ pray you now those thoughts impart*») o el fragment del conte *Snow White and the Seven Knights* que reproduïm a (7) i que ja havíem inclòs a Comes i Matamala (2002).

(7)

With his suite, the Tsar departed. The Tsaritsa, so tenderhearted, at the window sat alone, wishing he would hurry home. Not a sign of her beloved. Nothing but the snow flakes hurried, heaping drifts upon the lea. Earth was as white as white could be. Nine long months she sat and waited. Kept her vigil unabated. Then from God on Christmas Eve, she a daughter did receive. Next day, early in the morning, love and loyalty rewarding... home again from travel far, came at last the father-Tsar. One fond glance at him she darted. Gaspd for joy with thin lips parted. Then fell back upon her bed and by prayer time was dead.

Finalment, encara en el vessant lingüístic, també és molt freqüent trobar interjeccions i recursos expressius, com es pot veure a l'exemple (8), de la sèrie *Loggerheads*.

(8)

SKEGGI:	It's not a funny story! It's supposed to be scary, you purile pilchard! Whhrrrr!
ROLVO:	Scary? How can you be scared of something that doesn't exist.
ERIK:	Ohhhhhh! Oh er! Ahhh! Um! Ahhh!

FRODI: And once again, the annual cod-throwing competition
has come down to two contestants, Gissur the Pale...

GISSUR: He he!

FRODI: ... and Bjorn the Red.

BJORN COUGHS

BJORN LAUGHS

GISSUR: Dah!

BJORN LAUGHS

BJORN: Tickle, tickle!

GISSUR: Dahh!

BJORN: ARGGGHHH!

GISSUR: Yessss!

Cada llengua té els seus recursos expressius, com bé fan notar Cuenca (2002:3209) o el portal de Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals ÉsADir (esadir.cat/traducidoblatge/expressivitat/recursos?searchterm=recursos%20expressius&Criteri=Global), i cal buscar les interjeccions pròpies de la llengua d'arribada. A més a més, en el cas de l'animació, la profusió d'aquest tipus d'unitats en determinats productes fa que s'hagin de cercar recursos expressius propis i s'hagi de distingir els elements que es poden vehicular mitjançant el símbol d'ajust (G) –que indica que l'actor ha d'emetre un so no lingüístic–, els que es poden indicar específicament amb símbols del tipus (PLORA) o (RIU), i els que són propis de la llengua i cal transcriure («buff», «uix!», «ui, ara!», «ui, ui, ui»), defugint calcs («guau», «oh-oh»).

2.2. Estratègies d'ajust

Segons Comes i Matamala (2002) l'ajust en el cinema d'animació està lligat al tipus d'emissor i a la tipologia cinematogràfica. En relació amb el primer element, diferencien productes amb narrador en *off*, amb narrador en *off* i intervencions de personatges i titelles, mentre que fent referència al segon parlen de clàssics d'animació,

sèries més elaborades, sèries per a adults i animació digital. De manera resumida, nosaltres considerem que es podria establir una classificació triple bàsica:

- a) *Productes exclusivament amb narradors en off*: en aquests casos, la banda de so original on hi ha la narració se substitueix per la narració traduïda. En aquest tipus de productes, pròxim als contes, l'ajust es limita a controlar aproximadament la durada de la intervenció (isocronia) i, sobretot, la relació amb la imatge.
- b) *Personatges en pantalla (combinats o no amb narradors en off) que obren i tanquen la boca com si parlessin*: si hi ha un narrador en *off*, s'apliquen les mateixes restriccions que en l'apartat anterior, però en el cas dels personatges que obren i tanquen la boca, simulant que parlen, cal respectar estrictament la durada de la intervenció i també la relació amb la imatge i amb els moviments corporals. Pel que fa a la sincronia labial, el ventall de productes és molt variat i es poden trobar des de titelles que només obren i tanquen la boca fins a dibuixos que marquen les os i les us, per exemple, i aleshores cal sincronitzar aquestes vocals. Tampoc no es poden oblidar els moviments corporals que puguin fer, ja que això marca també l'ajust.
- c) *Animació digital*: un cas totalment diferent és l'animació digital en què es recreen digitalment els moviments reals dels llavis. En aquests casos, cal procurar aconseguir la sincronia de la mateixa manera que si es tractés d'un producte amb actors de veritat.

2.3. Les cançons

Tot i que tampoc no són exclusives del cinema d'animació, les cançons sí que hi tenen sovint una presència destacada. A més, a diferència de la ficció amb actors reals, les cançons se solen traduir

per a doblatge, ja sigui perquè van destinades a un públic infantil ja sigui perquè el client considera que cal doblar-les per la rellevància argumental. En determinades produccions adreçades a la gran pantalla o quan cal adaptar cançons per a les caretes de sèries d'animació, se solen contractar lletristes, però moltes vegades el traductor ofereix una traducció en brut que s'encarrega d'adaptar l'ajustador o el mateix traductor.

Segons Comes (2002), adaptar una cançó comparteix molts elements amb l'adaptació de poemes, ja que cal mantenir la mètrica, el ritme i la rima. Per la seva banda, Shilcock (2007), partint d'un marc teòric basat en el concepte de prioritats i restriccions de Zabalbeascoa (1996), estudia minuciosament la traducció de dues cançons de la pel·lícula *Shrek* al català i al castellà, i conclou que els factors cabdals són el canal visual (sincronització), el canal musical (mètrica, ritme i rima), el discurs (intertextualitat, relació amb la trama i adequació) i el canal acústic (llenguatge controlat, no complex i breu). A partir de la nostra experiència, coincidim amb aquests autors i considerem que els elements clau són:

- a) la relació amb l'argument: tot i que els altres factors obliguen moltes vegades a allunyar-se lleugerament del contingut de la cançó, cal mantenir els elements fonamentals que estan relacionats amb l'argument del producte d'animació;
- b) la relació amb la imatge: és indispensable disposar de la versió audiovisual per poder sincronitzar la traducció amb les accions o imatges que es veuen a la pantalla. A l'exemple (8) veiem una cançó que formava part d'una sèrie que es va traduir com *Les coses de casa* en què cada cançó feia referència constant a les accions que passaven a la imatge;
- c) el nombre de síl·labes o mètrica: cal comptar les síl·labes de l'original i intentar mantenir-les a la traducció perquè el text final es pugui cantar amb facilitat;

- d) l'accentuació per estrofes: a banda de la mètrica, l'accentuació és fonamental i cal procurar mantenir-la;
- e) la rima: amb l'ajuda de la imaginació i també de diccionaris inversos o de la rima, cal procurar mantenir la rima en la traducció.

(8)

O aspirador bem tentava/ Aspirar o tapete/ Mas o tapete fugia/ Parecia um diabrete// O tapete escondia-se/ Debaixo do sofá/ E depois era um castigo/ Para ele sair de lá// O tapete foi devagar/ E para trás da cristaleira/ Chocou contra a parede/ Ia partindo a chaleira// O esperto do aspirador/ Aproveitou a ocasião/ Aspirou o tapete/ Naquela estanha situação// Mas muito satisfeito/ Com o trabalho realizado/ O aspirador deitou-se/ E dormiu sossegado

3. Conclusions

En conclusió, en aquest article hem explicat els reptes principals del cinema d'animació, agrupats en dos grans blocs: (i) condicions de treball i tipus de producte, i (ii) aspectes lingüístics i d'ajust. En realitat, com hem anat repetint, molts elements no són exclusius d'aquest gènere, com tampoc no ho són altres aspectes que hem passat per alt però que també poden tenir rellevància com ara la traducció de referències culturals o l'humor (Hernández-Bartolomé i Mendiluce-Cabrera, 2004; Martínez Sierra, 2005).

Abans de concloure, voldríem esmentar que, si bé ens hem centrat en la traducció d'animació per a doblatge, no es poden menystenir altres pràctiques com ara la subtitulació de programes infantils d'animació com a eina per millorar l'aprenentatge lingüístic (Karamitoglou 2001, Van de Poel i D'Ydewalle 2001), i la subtitulació per a sords i l'audiodescripció per a cecs com a eines per fer accessibles productes d'animació. En aquest sentit, TVC ha començat a audiodescriure no solament «La Gran Pel·lícula» dels

divendres sinó també els dibuixos animats *L'hotel Zombi* i és capdavantera en la subtitulació per a sords, també d'animació. De la mateixa manera, els únics suports de l'animació no són la televisió, el DVD i el cinema, sinó que també són presents en videojocs o a Internet, per esmentar dos exemples. En resum, enfrontar-se a productes d'animació requereix habilitats molt diverses dels traductors audiovisuals per la gran varietat de característiques que poden presentar.

Bibliografia

- BROSSA, L. «L'art de traduir a la tele», *CatTV*, suplement de l'*Avui*, 26-I-2008, ps. 6-7.
- BASSOLS, M.; DOLÇ, M.; PALOMA, D.; RICO, A.; SANTAMARIA, L.; SEGARRA, M. i TORRENT, A. M. «Adapting Translation for Dubbing to the Customer's Requirements: The Case of Cartoons», a Gambier, Y. (ed) *Communication Audiovisuelle et Transferts Linguistiques/ Audiovisual Communication and Language Transfer*. Sint-Amansberg: FIT, 1995, ps. 410-417.
- BORRÀS, E. *La traducció dels noms propis a les pel·lícules infantils d'animació*. Treball de recerca del Màster de Traducció Audiovisual, UAB, 2006. Manuscrit inèdit.
- COMES, L. *La traducción y/o adaptación de los temas musicales*. Mòdul en línia per al postgrau virtual de traducció audiovisual. Barcelona: UAB, 2002.
- COMES, L.; MATAMALA, A. *La traducción de cine de animación*. Mòdul en línia per al postgrau virtual de traducció audiovisual. Barcelona: UAB, 2002.
- CUENCA, M. J. «Els connectors textuais i les interjeccions», dins SOLÀ, JOAN *et al.*, coord., *Gramàtica del Català Contemporani*, Barcelona, Empúries, 2002a, ps. 3.173-3.237.
- FERRER SIMÓ, M. R. «Fansubs y Scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales», *Puentes*, 6, 2005, ps. 27-43.
- HERNÁNDEZ-BARTOLOMÉ, A. I.; MENDILUCE-CABRERA, G. «Este traductor no es un gallina: el trasvase del humor audiovisual en *Chicken Run*», *Translation Journal*, 8:3, 2004. [Disponible electrònicament a accurapid.com/journal/29audio.htm. Consulta: 25 de febrer de 2008.]
- KARAMITOGLOU, F. «The Choice to Subtitle Children's TV Programmes in Greece: Conforming to Superior Norms», a GAMBIE, Y. i GOTTLIEB, H. (eds.) (*Multi media Translation*. Amsterdam/Filadèlfia: Benjamins, 2001, ps. 189-198.
- MARTÍNEZ SIERRA, J. J. «Un acercamiento descriptivo y discursivo a la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de *Los Simpson*», *Puentes*, 6, 2005, ps. 53-60.
- O'CONNELL, E. «What Dubbers of Children's Television Programmes Can Learn from Translators of Children's Books?», *Meta*, 48:1, 2003. [Consultable

electrònicament a www.erudit.org/revue/meta/2003/v48/n1/006969ar.html.

Data de consulta: 23 de febrer de 2008.]

LORENZO, L.; PEREIRA, A. M. «Blancanieves y los siete enanitos, radiografía de una traducción audiovisual: la versión cinematográfica de Disney en inglés y en español», a *El Cine: Otra dimensión del discurso artístico*. Vol, 1., 1999, ps. 469-483.

SHILCOCK, J. J. *Priorities and Restrictions in the Translation of Song Lyrics in Children's Films*. Treball de recerca del Màster Oficial de Traducció, Interpretació i Estudis Interculturals: Traductologia, 2007. Manuscrit inèdit.

VALERO, M. *L'inici de la traducció audiovisual en català a les Illes Balears*. Treball de recerca del Màster de Traducció Audiovisual, 2006. Manuscrit inèdit.

VAN DE POEL, M.; D'YDEWALLE, G. «Incidental Foreign-Language Acquisition by Children Watching Subtitled Television Programs», a GAMBIER, Y. i GOTTLIEB, H. (eds.) *(Multi)media Translation*. Amsterdam/Filadèlfia: Benjamins, 2001, ps. 259-273.

ZABALBEASCOA, P. «Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies», *The Translator*, 2:2, 1996, ps. 235-257.

—«Contenidos para adultos en el género infantil: el caso del doblaje de Walt Disney». A Ruzicka, Veljka *et al.* (eds.) *Literatura infantil y juvenil: tendencias actuales en investigación*. Vigo: Universidade de Vigo, 2000, ps.19-30.