
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Ortega Paredes, Laura; Andreu, Maribel, dir. Principales problemas de traducción en el doblaje italiano-español. 2015. (1202 Grau en Traducció i Interpretació)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/146989>

under the terms of the  IN COPYRIGHT license

PRINCIPALES PROBLEMAS DE TRADUCCIÓN EN EL DOBLAJE ITALIANO-ESPAÑOL

103698 – Trabajo de fin de grado

Grado en Traducción e Interpretación

Curso académico 2014-2015

Estudiante: Laura Ortega Paredes

Tutora: Maribel Andreu

15 de junio de 2015



Facultad de Traducción e Interpretación

Universidad Autónoma de Barcelona

Título: Principales problemas de traducción en el doblaje italiano-español

Autor: Laura Ortega Paredes

Tutor: Maribel Andreu

Centro: Facultad de Traducción e Interpretación

Estudios: Grado en Traducción e Interpretación

Curso académico: 2014-2015

Palabras clave

Doblaje, italiano, referentes culturales, dialectos, escenas multilingües, juegos lingüísticos, iconicidad, interjecciones, gestualidad.

Parole chiave

Doppiaggio, italiano, referenti culturali, dialetti, scene multilingue, giochi linguistici, interiezioni, gestualità.

Resumen

La traducción para doblaje resulta especialmente complicada debido a las restricciones causadas por la cohesión entre el texto y la imagen. En el presente trabajo trataremos ciertos problemas generales de traducción cuya dificultad se ve acentuada en el caso del doblaje y también otros problemas propios de este tipo de traducción. Trabajaremos con la combinación italiano-español, por lo que algunos de los problemas a tratar serán problemas específicos de esta lengua.

Riassunto

La traduzione per il doppiaggio risulta specialmente complessa a causa delle restrizioni causate dalla coesione tra il testo e la immagine. Nel presente lavoro, tratteremmo dei problemi generali di traduzione, la cui difficoltà viene incrementata nel caso del doppiaggio e anche altri problemi concreti di questo tipo di traduzione. Lavoreremmo con la combinazione italiano-spagnolo, per questo motivo, alcuni dei problemi trattati saranno problemi specifici dell'italiano.

Aviso legal

© Laura Ortega Paredes, Cerdanyola del Vallés, 2015. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autora.

Avviso legale

© Laura Ortega Paredes, Cerdanyola del Vallés, 2015. Tutti i diritti riservati.

Nessun contenuto di questo lavoro può essere oggetto di riproduzione, comunicazione pubblica, diffusione e/o trasformazione, in modo parziale o totale, senza il permesso o l'autorizzazione della sua autrice

ÍNDICE

Presentación	4
Motivaciones y objetivos.....	4
Estructura del trabajo.....	4
I. Introducción a la traducción audiovisual	6
Un poco de historia	6
El doblaje en España.....	6
Producción audiovisual italiana en España	7
II. El doblaje	8
Dificultades.....	8
III. Problemas relacionados con la información verbal.....	10
1. Referentes culturales	10
Ejemplo 1: extranjerización	12
Ejemplo 2: domesticación	12
Ejemplo 3: neutralización	13
2. Dialectos.....	14
Ejemplo 1: dialecto por marcas personales	17
Ejemplo 2: dialecto por lenguaje artificial.....	17
3. Escenas multilingües	20
Ejemplo 1: malentendidos.....	20
Ejemplo 2: come si dice...?	21
4. Problemas lingüísticos.....	23
4.1. Rimas	23
Ejemplo de rima 1.....	23
Ejemplo de rima 2.....	24
4.2. Asonancia	24
Ejemplo de asonancia 1.....	24
Ejemplo de asonancia 2.....	25
4.3. Dobles sentidos	25
Ejemplo de doble sentido 1.....	26
Ejemplo de doble sentido 2.....	26
IV. Problemas relacionados con la información no verbal	28
1. Iconicidad	28
Ejemplo 1: cinésica general	30
Ejemplo 2: texto en pantalla	31

2.	Comunicación no verbal.....	32
2.1.	Paralenguaje.....	32
2.1.1.	Interjecciones	33
	Caso 1: <i>oh</i>	33
	Caso 2: <i>eh</i>	34
	Caso 3: <i>eh sí</i>	35
2.2.	Cinésica.....	35
2.2.1.	La gestualidad italiana.....	36
	Ejemplo 1: gesto que expresa homosexualidad	39
	Ejemplo 2: <i>mano a carciofo</i>	40
	Ejemplo 3: gesto ofensivo	40
	Conclusiones	43
	Bibliografía.....	44
	Fuentes citadas.....	44
	Fuentes consultadas.....	46
	Material audiovisual analizado.....	47

PRESENTACIÓN

Motivaciones y objetivos

La rama de la traducción que me ha resultado siempre más atractiva ha sido la de la traducción audiovisual, así que cuando llegó el momento de elegir un tema para el trabajo tuve claro que sería sobre este ámbito. Por otro lado, no me apetecía realizar un trabajo sobre la traducción del inglés-español, ya que existen numerosos trabajos con esta combinación. Sin embargo, sobre mi lengua C, el italiano, no se encuentran tantos estudios, especialmente en el ámbito audiovisual. Es más, a menudo siento que el italiano es una lengua infravalorada. Yo misma he debido escuchar comentarios como: «¿Para qué estudias italiano?», «¡Pero si el italiano es muy fácil!», «¡Tendrías que estudiar otras lenguas más difíciles o con más futuro!». Es verdad que a veces traducir el italiano puede resultar más sencillo que traducir otras lenguas, debido a la similitud de las palabras y de las estructuras gramaticales, pero también acarrea dificultades que no existen en otra lengua. De hecho, después de vivir un año en Roma y viajar por Italia, pude experimentar en mi propia piel problemas de comunicación relacionados con la gestualidad, con los dialectos o con algún referente cultural. Esto hizo que me cuestionara qué ocurriría si estos problemas aparecieran en una película, donde el espectador no tiene la oportunidad de frenar a los personajes para pedirles explicaciones, como ocurre en la vida real.

Así pues, fueron mi interés por la traducción audiovisual y mi pasión por la lengua italiana las motivaciones básicas que me llevaron a elegir este tema. El presente trabajo nos ofrece una visión panorámica sobre los principales problemas de traducción para el doblaje en la combinación italiano-español. No pretende ser en ningún momento un estudio exhaustivo de la materia, sino un estudio general que nos permita identificar una serie de problemas básicos, establecer un marco teórico sobre ellos y analizarlos desde una perspectiva práctica, mediante el comentario de ejemplos reales.

Los objetivos de este trabajo son tres: en primer lugar, plasmar las dificultades añadidas que presenta la traducción para el doblaje con respecto a otras ramas de la traducción; en segundo lugar, orientarnos a través de la teoría y la práctica para poder solucionar problemas de traducción en el futuro, sirviéndonos de las estrategias mencionadas; y por último, demostrar que el italiano es una lengua con dificultades propias y que la idea preconcebida del italiano como lengua fácil es errónea.

Estructura del trabajo

En este trabajo hemos dividido los problemas en dos categorías: aquellos relacionados con la información verbal y aquellos relacionados con la información no verbal. En el primer grupo hemos analizado los problemas a la hora de traducir referentes culturales, dialectos, escenas multilingües y juegos lingüísticos, analizando en esta última categoría el caso de las rimas, de la asonancia y de los dobles sentidos. En cuanto a los problemas relacionados con la información no verbal, hemos comenzado con una introducción sobre iconicidad general, tratando temas como el texto en pantalla y cuestiones más genéricas. A continuación, nos hemos centrado en

la comunicación no verbal y en sus dos sistemas principales, el paralenguaje y la cinésica¹, analizando en cada uno de los ámbitos las interjecciones y la gestualidad italiana, respectivamente.

Algunos de estos problemas también existen en otros tipos de traducciones, como la literaria, es el caso de los juegos lingüísticos o de los referentes culturales, aunque al verse condicionados por la imagen en el doblaje se incrementa su dificultad. Otros de estos problemas son propios del doblaje, son todos aquellos relacionados con la información no verbal. Y entre todos estos, algunos son propios del italiano o especialmente difíciles en el caso del italiano: es el caso de la gestualidad italiana y de los dialectos, dada la complicada situación lingüística de Italia.

Si bien nuestro trabajo examina diversos problemas en términos generales, cabe destacar que muchos de los ejemplos utilizados corresponden a escenas cómicas. Esto tiene una fácil explicación, y es que el humor es uno de los principales problemas que el traductor debe enfrentar, pues todas las dificultades mencionadas se acentúan cuando están envueltas en una broma o en un diálogo cómico. En muchas ocasiones el traductor se ve obligado a alejarse del contenido original para poder mantener el mismo efecto.

¹ También escrito «quinésica» o «kinésica». En este trabajo utilizaremos siempre el término «cinésica», salvo en citaciones, por ser el aceptado oficialmente por la Real Academia.

I. INTRODUCCIÓN A LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

Inicialmente se conocía a esta rama de la traducción como *film translation* o *screen translation*, equivalentes anglófonos que se quedan cortos respecto al término «traducción audiovisual», proveniente de los países de lenguas románicas (*traduction audiovisuelle*, *traduzione audiovisiva*, etc.), que permite englobar todas las modalidades de transferencias lingüísticas que utilizan simultáneamente los canales acústico y visual para construir y producir un mensaje.

Un poco de historia

La traducción audiovisual (TAV) se remonta a los inicios del cine, siendo el doblaje y la subtitulación las prácticas que tuvieron un origen más temprano y todavía hoy, las más utilizadas. Este tipo de traducción ha sido necesaria desde que los medios audiovisuales irrumpieron en nuestras vidas y, dado el rápido avance de las nuevas tecnologías, se encuentra en continua evolución: recientemente hemos presenciado el nacimiento y auge de nuevas modalidades como la audiodescripción para ciegos o la subtitulación para sordos, entre otras.

La traducción audiovisual surge a raíz de la distribución de películas en diferentes países, que precisa la elaboración de versiones traducidas y adaptadas para los nuevos espectadores. A pesar de la existencia de diversos tipos de traducción audiovisual, como ya hemos mencionado, para el gran público ésta se limita al doblaje y la subtitulación. Así pues, el resultado ha sido la división de los países europeos en dos grupos: los que utilizan mayormente el doblaje (*dubbing countries*) y los que utilizan mayormente la subtitulación (*subtitling countries*). La orientación hacia una u otra opción se debe principalmente a motivos económicos (debido a los elevados costes del doblaje respecto a la subtitulación, que hacen que solo resulte rentable en circunstancias en las que los beneficios sean proporcionados a los gastos) así como a motivos histórico-culturales y políticos. De hecho, los países en los que prevalece el doblaje, como Italia, Alemania, Francia o España, suelen ser países en los que el Estado ha intentado proteger la lengua nacional, motivo por el cual en muchos casos, el doblaje se impuso tras la Primera Guerra Mundial.

El doblaje en España

En España, aunque empezó a desarrollarse con más fuerza a partir de la Guerra Civil, podemos considerar 1932 como el año en el que nace la industria del doblaje. Industria que ha crecido y evolucionado a lo largo de los años junto con el crecimiento de la industria del cine y un consecuente mayor número de estrenos, y con la aparición de nuevos y numerosos canales de televisión.

Somos un país claramente doblador y, además, podemos presumir, en términos generales, de ofrecer gran calidad. Aunque cada vez se aprecia más la subtitulación, parece difícil que ésta llegue a imponerse por encima del doblaje: sería muy difícil acostumbrar a un gran público que desde siempre ha escuchado las películas dobladas y que se sentiría extraño escuchando otro idioma e incómodo leyendo los subtítulos. De hecho, según el Ministerio de Cultura, el 85% de las películas extranjeras que se estrenan en España están dobladas.

Producción audiovisual italiana en España

La situación del cine italiano en nuestro país ha cambiado a lo largo de los años o tal vez deberíamos decir que es el cine italiano y su situación en el mercado internacional lo que ha cambiado.

En 1912, el cine italiano, con 717 producciones, era el más potente del mundo. Así pues, ya era admirado, pero fue tras la Segunda Guerra Mundial, con la aparición del neorrealismo, cuando se convirtió en referente mundial. Durante las décadas de los 60 y los 70, consideradas las épocas de oro del cine italiano, se produjeron y se exportaron gran cantidad de películas. Incluso en la década de los 80 podemos hablar de un nuevo movimiento de renovación, pero más adelante el cine italiano entró en declive y todavía hoy no ha conseguido recuperar la fama que tuvo anteriormente. Pocas son las películas que consiguen hacerse un hueco en los Festivales o distribuirse por Europa o EEUU.

Por otro lado, encontramos las series televisivas. En este ámbito también importamos pocos productos italianos, ya que el panorama actual lo dominan las series españolas, en auge, y las series americanas. Es extraño encontrar series de otros países. Aun así, la 2 se ha encargado desde 2013 de emitir las famosas series Don Matteo, El comisario Brunetti, A un paso del cielo y El Comisario Montalbano.

II. EL DOBLAJE

En este trabajo nos centraremos únicamente en una rama de la TAV, el doblaje. Empezaremos con la definición del diccionario de la Real Academia Española:

En el cine o televisión, operación en la que se sustituye la parte hablada por su traducción en otra lengua.

Esta definición tal vez se quede un poco corta. Tras haber contrastado diversas definiciones más específicas, la de Chaves parece una opción más apropiada:

Consiste en reemplazar la banda de los diálogos originales por otra banda en la que esos diálogos aparecen traducidos a la lengua término y en sincronía con la imagen. Se intenta seguir lo más fielmente posible el original desde un punto de vista temporal, respetando el fraseo y el movimiento de los labios de los actores (Chaves, 1999:44).

Como vemos, aparte de las dificultades que conlleva de por sí una traducción, hay que sumarle la sincronía con la imagen. Aunque normalmente es el ajustador el que se encarga de modificar el texto para que encaje con el movimiento labial de los actores, la longitud de las frases es una limitación para el traductor, así como cualquier cosa que esté ocurriendo en la escena y que pueda influir en el diálogo.

Son muchas las partes que forman el proceso de doblaje y muchos los profesionales que intervienen, pero el traductor es especialmente importante, ya que es el primer eslabón de la cadena, el encargado de mantener unos diálogos fieles al original y que sean verosímiles. Para ello, el traductor deberá enfrentar numerosos retos.

Dificultades

Cuando hablamos del doblaje y de sus dificultades, tenemos que tener siempre en cuenta:

El acuerdo tácito que se establece entre los emisores y los receptores de los textos audiovisuales y que permite que los espectadores entren en una sala de cine sabiendo que lo que disponen a ver no es real, pero que lo vivirán como real (Chaume, 2000:73).

Con esto en mente, debemos realizar una traducción que no rompa este acuerdo, es decir, que resulte natural y comprensible para el espectador, para lo cual tendremos que respetar una serie de características.

La característica básica de una traducción para el doblaje es la oralidad. Cuando traducimos el diálogo de una película tenemos que tener en cuenta que unos actores de doblaje se encargarán de reproducirlo, es decir, escribimos un texto no para ser leído, sino para ser hablado, interpretado. Por lo tanto, nuestro texto debe mantener las características del lenguaje oral: debe sonar natural y fluido, para que llegue a los oídos de los espectadores como un diálogo verosímil. Tal vez parezca algo obvio, pero no siempre es algo fácil de conseguir: existen numerosas críticas y estudios sobre la oralidad prefabricada del doblaje, y en Italia incluso existe un término para denominarlo: *il doppiaggio*.

Otra característica a tener en cuenta es el predominio del lenguaje visual sobre el escrito. La imagen es fundamental en la traducción para el doblaje, tanto que si se contradice con el texto, se le otorga preferencia. Es de vital importancia que imagen y diálogo se complementen

y concuerden. A la hora de traducir no podemos olvidar jamás lo que sucede en pantalla, es más, nos puede ayudar a enfocar nuestra traducción, por ejemplo, si nos encontramos con una parte del diálogo poco clara.

Son numerosos los problemas que el traductor audiovisual puede encontrar a la hora de realizar una traducción para doblaje, por lo que en este trabajo resultaría imposible abarcálos todos. Algunos de ellos son: traducción de los nombres propios, de los dialectos, de la metáfora, del humor, de formas de tratamiento, del multilingüismo, de la estilística y la retórica, de los registros, de la terminología, de la fraseología, de los elementos culturales, de los elementos pragmáticos, etc. Varios de éstos los encontramos también en otro tipo de traducciones, pero el hecho de estar influenciados por la imagen en el doblaje, incrementa la dificultad. En cuanto a las series, hemos de tener en cuenta que es necesario mantener una homogeneidad de criterios a lo largo de todos los capítulos y seguir siempre las mismas estrategias de traducción.

III. PROBLEMAS RELACIONADOS CON LA INFORMACIÓN VERBAL

1. Referentes culturales

Al traducir un guion audiovisual, no solo estamos traduciendo diálogos, sino también cultura. Debemos concebir el texto como un producto cultural y no como una secuencia de signos para traducir:

While a text presents itself as an autonomous reality with an end in itself, it masks cultural belief, value and customs systems that may occasionally profoundly influence an audience's reading of settings, situations or the words spoken (Borghetti, 2011:13)².

En el caso de un producto audiovisual, el espectador recibe información por diversos canales, por lo que no todo depende de nuestra traducción. Por consiguiente, el traductor debe analizar el vídeo como una entidad compleja y ser consciente de los diferentes aspectos que influencian el texto a traducir y la impresión del espectador, es decir, todo tipo de lenguaje semiótico y no verbal: desde los gestos corporales y expresiones faciales de los personajes hasta la música de fondo y los movimientos de la cámara. Una vez situado el guion en su contexto, que incluirá diversos tipos de información cultural de forma más o menos sutil, debemos identificar las marcas culturales concretas que aparecen en nuestro texto y que tendremos que traducir. Esto es a lo que llamamos referentes culturales.

Explicado más claramente, consideramos un referente cultural todo aquel elemento relacionado con una cultura concreta, por ejemplo, un personaje, una canción, un lugar o una tradición; son elementos perfectamente reconocibles para el espectador original de la película, pero seguramente desconocidos para alguien de otra cultura o país, es por eso que resulta especialmente difícil traducirlos. El traductor debe conocer bien tanto la cultura de partida como la cultura meta para poder identificar estos referentes y decidir qué hacer con ellos.

Cuando encontramos un referente cultural en un texto audiovisual, la dificultad es doble, pues no tenemos la posibilidad de insertar explicaciones a pie de página o en un paréntesis, como ocurre en la traducción escrita. Debemos elegir una técnica de traducción adecuada atendiendo a las características concretas de cada caso. Las dos técnicas más básicas son dejarlo o adaptarlo.

Estas dos opciones corresponderían a los dos famosos conceptos empleados por Venuti: extranjerización y domesticación. El primer método consiste en realizar una traducción cuyo foco está en la cultura de origen, prefiere mantener un estilo menos natural pero más fiel al original, el resultado es una traducción con la apariencia de una traducción y no de un original. El segundo método, la domesticación, tiene la cultura meta como base, por lo tanto persigue un lenguaje natural y fluido, comprensible para el destinatario, el resultado es una traducción con apariencia de un original. En el doblaje, el objetivo principal es que no se perciba que es un doblaje (recordemos el acuerdo tácito), por lo tanto esta estrategia parece la más adecuada. Aun así, todo depende del caso concreto al que nos estemos enfrentando.

Si decidimos no modificarlo, es decir, usar una estrategia de extranjerización, corremos el riesgo de que los espectadores no entiendan el mensaje y no se mantenga el mismo efecto

²El número de página corresponde a la versión en línea.

que en la cultura original, pues desconocen el elemento cultural al que se hace referencia. Esto podría arruinar la verosimilitud de la obra, ya que el público se sentiría perdido ante un elemento completamente desconocido.

Si decidimos adaptarlo, es decir, usar una estrategia de domesticación, encontramos muchas formas de hacerlo:

- Adaptación cultural total: traducir el referente por algún elemento similar conocido en la cultura de llegada. Se trata de una opción más familiarizante que podría crear un choque cultural y alejar al espectador de la realidad de la película.
- Adaptación cultural intermedia: traducir el referente por un elemento que sea conocido tanto por la cultura de la versión original como por la cultura de la traducción, esta suele ser una opción bastante buena y verosímil, pero no siempre fácil de conseguir.
- Traducción explicativa: traducir el referente por un elemento explicativo. Por ejemplo, si se nombra a un cocinero muy famoso en Italia, traducirlo por «el famoso cocinero» o un elemento similar.

Finalmente, si ninguna opción nos convence, podemos eliminar el referente cultural (neutralización). Podemos usar esta técnica siempre que el referente no sea de importancia para el resto de la película o de la escena y mantengamos el mismo efecto del original. Modificamos la frase donde aparece el referente sin alejarnos demasiado del original, de modo que la nueva versión también encaje con lo que está ocurriendo en la escena. Este es un caso bastante común, ya que en el género audiovisual la información suele tener un efecto funcional, por ejemplo si se trata de una broma, lo que se quiere transmitir es el efecto cómico, no la información en sí. Esto nos da mayor libertad a la hora de cambiar el texto.

Elegir una opción u otra depende de varios factores, por ejemplo, la importancia del referente en la trama o el público a quien va dirigida la obra. No es lo mismo una película infantil, donde tendremos que adaptar todas las expresiones para que los niños las comprendan, que el cine de autor, donde los espectadores apreciarán la máxima fidelidad posible al original. Pero sobre todo, la elección de una estrategia u otra dependerá de cada caso en particular.

Debemos tener en cuenta que nuestra decisión no es solo una cuestión lingüística o de estilo, casos en los que podemos contemplar gran cantidad de soluciones sin que ninguna sea errónea o afecte en gran medida al espectador. En este caso lo que traducimos es cultura y por tanto, según la opción elegida, el espectador de la cultura meta tendrá una percepción u otra de la cultura original. Dicho en otras palabras:

The choice, the type of strategy used will impact on TC perception of the SC, preserving “local color”, perpetuating (positive or negative) stereotypes, undermining or highlighting cultural specificities, possibly even creating cross-cultural misunderstanding (Ramière, 2006:156).

Por este motivo, como traductores debemos ser muy cuidadosos. En ocasiones, tendremos que enfrentarnos a decisiones de carácter ético y asumir el papel de mediadores entre dos culturas. En respuesta a esta responsabilidad, muchos optan por la ya mencionada estrategia de extranjerización que, aunque puede romper el acuerdo tácito entre emisores y receptores antes mencionado, reduce el riesgo de dominancia ideológica por parte de la cultura meta.

Tal vez esta información resulte sorprendente o exagerada, pero la verdad es que existen numerosos estudios sobre la relación de la traducción en general, y del doblaje en particular,

con la ideología. Solo hace falta que tomemos como ejemplo el caso de España durante el franquismo: en aquella época se prohibió la emisión de películas en versión original y obviamente, todas aquellas que llegaban a la pantalla utilizaban un doblaje tremadamente domesticador (y cuando era necesario, incluso censurador).

Por último, acabaremos el apartado con una serie de ejemplos que nos permitirán observar las estrategias comentadas puestas en práctica.

Ejemplo 1: extranjerización

En la película *Ex*, encontramos una escena en la que aparece el famoso grupo de música pop italiano Jalisse. Uno de los protagonistas ha llevado a su novia a uno de sus conciertos y ella se burla de la situación, ya que es un grupo de música ligera y no puede creerse que hayan ido hasta una ciudad tan lejana para verlos (el motivo real es que el ex novio está amenazando a su pareja, y por eso él intenta alejarse de la ciudad con cualquier excusa). En este caso, si solo se hubiera nombrado el grupo, tal vez la estrategia más adecuada hubiera sido una de adaptación cultural intermedia, es decir, sustituir el grupo Jalisse, desconocido para el espectador español estándar, por otro grupo italiano que fuera famoso aquí también. Sin embargo, en la escena aparecen los cantantes en directo, por lo que es imposible modificar el referente y se ha optado por dejarlo tal cual (extranjerización). Puede funcionar, pues aunque el espectador no sepa quiénes son Jalisse, se entiende por el contexto y la situación (el chico sacando a la novia de la ciudad con la excusa de ir a un concierto de calidad cuestionable).

Ejemplo 2: domesticación

El siguiente ejemplo aparece en la película *Scusa ma ti chiamo amore*. La escena consiste en una clase de literatura, donde están estudiando al poeta Leopardi y un alumno lo compara con el jugador de fútbol Totti.

Original: —Parlami di questo parallelismo che hai fatto, interessante, tra la natura matrigna di Giacomo Leopardi e questa melanconica sofferenza di Francesco Totti.

—E che, cioè quello che penso no, è che comunque è normale che Leopardi magari scriveva delle poesie d'amore un po' strazianti, perchè quando uno c'ha il difetto fisico, tipo lui che era gobbo, è normale che sei più cupo, no? (...). E' certo, che non l'ha vista la faccia di Totti prima del mondiale, subito dopo l'infortunio? (...) Era serio, sembrava triste. Insomma professore, magari non ha scritto «A Silvia», però a me la caviglia rotta di Totti mi fa pensare alla gobba di Leopardi.

Doblaje: —Háblame de ese paralelismo tan interesante que has hecho entre la naturaleza cruel de Giacomo Leopardi y ese melancólico sufrimiento de Luis Figo.

—Quiere que diga lo que pienso, ¿no? Bueno, Es normal que Leopardi a veces escribiera poesías de amor un poco desgarradoras, porque cuando tienes un defecto físico como él, que tenía joroba, es normal que seas un hombre triste (...). Es como ver la cara de Figo cuando fallaba un gol, un poema, ¿verdad? (...)

Estaba serio, parecía un zombi. En fin, profesor, quizás no escribió «A Silvia» pero a mí la cara de Figo me hace pensar en la chepa de Leopardi.

Como vemos, en la versión doblada el referente ha sido completamente domesticado: es una adaptación cultural total. Se ha sustituido un famoso jugador de fútbol italiano, Totti, por un famoso jugador de fútbol español, Luis Figo. De esta forma la broma se mantiene, no se corre el riesgo de que el espectador español no la entienda por desconocer quién es Totti. Además, en la versión doblada se ha añadido un doble sentido utilizando la expresión «su cara era un poema» que, aunque no aparece en el original, resulta cómico y muy acertado para el tema. Además, debemos considerar que esta película está dirigida a un público adolescente, factor que muy probablemente ha influido a la hora de decantarse por este tipo de técnica.

Ejemplo 3: neutralización

El ejemplo que veremos a continuación también aparece en *Scusa ma ti chiamo amore*, aunque corresponde a un caso de neutralización:

Original: —Ma chi pensa ora ai 40? Per me la vita è adesso.

—Ma chi sei, la figlia di Claudio Baglioni?

Doblaje: —Sí, ¿pero quién piensa ahora en los 40? Para mí la vida es ahora.

—¿Qué es, el título de una canción?

Como vemos, el referente se ha eliminado pero la broma se ha mantenido. En lugar de adaptar el referente sustituyendo a Claudio Baglioni por un cantante español, como ocurría en el caso anterior, se ha decidido neutralizar el referente y crear una broma diferente siguiendo la misma línea cómica. Resulta una solución perfectamente aceptable.

Esta misma estrategia se ha utilizado en la siguiente escena de *Jhonny Stecchino*. El protagonista finge tener una minusvalía que consiste en agitar la mano derecha fuertemente sin parar y se queja de que ya no puede escribir, leer, etc.:

Original: —Posso fare solo lo zabaione.

—Cosa?

—Lo zabaione, quello che si rompe le uova e poi si cominciano a sbattere così. Quello mi viene bene. Faccio dolci dalla mattina alla sera.

Doblaje: —Solo hay una cosa que hago bien, batir huevos.

—¿Cómo?

—Lo que le digo, primero casco los huevos y luego empiezo a batirlos. Se me da bastante bien. Elaboro repostería desde la mañana hasta la noche.

El *zabaione* es un postre típico italiano: una crema hecha a base de yema de huevo, azúcar y vino dulce. Si bien este postre también es conocido como sabayón o sambayón, seguramente por ser popular en la cocina argentina y uruguaya, se ha preferido neutralizarlo y sustituirlo por la acción que se describe: batir huevos.

2. Dialectos

La mayor parte de los textos audiovisuales está compuesta por diálogos y en ellos podemos encontrar todo tipo de variedades lingüísticas: registros, jergas, lenguaje en desuso y, obviamente, dialectos. La enciclopedia Treccani define los dialectos del siguiente modo:

Sistema linguistico di ambito geografico o culturale limitato, che non ha raggiunto o che ha perduto autonomia e prestigio di fronte a un altro sistema divenuto dominante e riconosciuto come ufficiale, col quale tuttavia, e con altri sistemi circostanti, forma un gruppo di idiomi molto affini per avere origine da una stessa lingua madre.

Si bien en España consideramos el andaluz o el murciano dialectos del español, es decir, modos de hablar el español con ciertas peculiaridades concretas, en Italia la situación es mucho más compleja. Por supuesto, existen dialectos equiparables a estos casos, digamos que son dialectos con ciertas marcas pero comprensibles, sin embargo, también hay muchos otros que distan tanto del italiano estándar que pueden resultar prácticamente incomprensibles para un ciudadano italiano de otra región, pues tienen una gramática y un léxico propio. Todas estas variedades hacen de Italia uno de los países con mayor diversidad lingüística de Europa.

Para tener una perspectiva más clara, conviene distinguir entre los dialectos como tal, autónomos con respecto al italiano, y las variedades regionales, que derivan de una influencia mutua entre el italiano estándar y el dialecto de una determinada región. Las principales variedades regionales del italiano son el italiano septentrional, el italiano central, el italiano romano y el italiano meridional.

Con italiano regionale ci si riferisce a quella varietà della lingua connessa a fattori diatopici e dovuta al fatto che la lingua si è diffusa su comunità che erano generalmente dialettofone. I diversi dialetti parlati nella penisola hanno condizionato l'italiano frammentandolo, suddividendolo in varietà che risentono del sottofondo dialettale (Marcato, 2002:91).

No es de extrañar que en la mayoría de películas italianas encontramos elementos dialectales más o menos marcados. Pocas películas están grabadas enteramente en dialecto y las que lo están, suelen distribuirse con subtítulos en italiano, de hecho:

Lo que se llama uso del dialecto en el cine es muchas veces uso de un italiano regional, a veces popular, aunque con puntas dialectales verdaderas y enunciados plurilingües, que imitan el dialecto en la pronunciación, en la entonación y con formas típicas de la morfosintaxis y del léxico (Mantarro, 2010:159).

El hecho de que las películas italianas mantengan hasta cierto punto las variedades diatópicas, refleja la realidad lingüística italiana, creando un toque de diversidad especial que difícilmente se podrá mantener en la versión doblada, pues la situación en nuestro país es diferente. Por este motivo, en la mayoría de los casos estas marcas se eliminan en el doblaje. Cuando toda la película se desarrolla en una misma área geográfica la pérdida no es tan grave, el problema podría ser solucionado al considerar el dialecto como una lengua sin mayores connotaciones sociales y por lo tanto, se traduciría a la lengua estándar, pero cuando conviven dos dialectos o un dialecto y la lengua estándar, la pérdida es mayor, ya que el modo de hablar del personaje nos da una información extra (de dónde es) que no se mantiene en el doblaje. Además, lo más probable es que el uso del dialecto tenga otras funciones aparte de la de indicar la procedencia del hablante, por lo que se convierte en un elemento imprescindible, que debe estar reflejado en el doblaje para mantener el efecto del original.

A menudo se dice que la traducción de los dialectos es simplemente una tarea imposible, pues no existe un equivalente válido, sin embargo sí podemos encontrar un equivalente funcional: debemos identificar la función comunicativa que cumple el dialecto en el texto (texto audiovisual o película, en nuestro caso) y elegir la estrategia de traducción de acuerdo a ello.

Skopos theory focuses above all on the purpose of the translation, which determines the translation methods and strategies that are to be employed in order to produce a functionally adequate result (Munday, 2001:79).

De hecho, utilizar la teoría del *skopos* de Vermeer es tal vez la base más válida para traducir textos audiovisuales en general y no solo respecto a los dialectos, pues recordemos que lo más importante es mantener el acuerdo tácito con los espectadores de que lo que verán no es real pero lo vivirán como si lo fuera. Y con este objetivo en mente (*skopos*) traduciremos el guion, siempre y cuando sea coherente y fiel al original dentro de unos límites.

Veamos ahora las principales funciones de los dialectos en un texto audiovisual (Caprara, 2009:93):

- Uso jergal del lenguaje.
- Marcador de contrastes entre las diferentes clases sociales.
- Espejo que refleja la cultura local.
- Acto de transmisión de la memoria.
- Medio de transmisión del juego cómico.

Como vemos, el dialecto puede tener usos muy diferentes dentro de la película: reflejar el sentimiento de unión de un pueblo, caracterizar a un personaje, usarse a modo de imitación o de mofa, causar malentendidos, diferenciar clases sociales, etc. Una vez identificada la función del dialecto en su contexto, tenemos varias opciones para traducirlo:

- Dialecto por dialecto. Esta opción, defendida por algunos traductores pero rechazada por la mayoría, consiste en sustituir el dialecto del texto original por un dialecto existente en la cultura de llegada. Muchos critican esta estrategia por producir una excesiva naturalización lingüística y cultural del texto original y así, causar un choque cultural en el espectador: ¿qué sentido tendría, por ejemplo, que el sur de Italia estuviera lleno de andaluces? El resultado sería artificial y forzado. Otro problema que plantea esta solución es cómo elegir el dialecto que sustituiría al original, si atendiendo a la geografía física (uno del sur por otro del sur o uno del norte por otro del norte) o atendiendo a la geografía humana, eligiendo aquel dialecto cuyos hablantes tuvieran más en común con los hablantes del original respecto al país de origen (por ejemplo, tanto en España como en Italia el sur tiene fama de ser más abierto, por lo que coincidiría con la geografía física, sin embargo en el caso de Portugal la situación está invertida). Ciertamente, nunca podría encontrarse un equivalente suficientemente válido, por lo que Rabadán (1991:112) descarta esta estrategia:

La configuración geográfica, y por lo tanto, dialectal, de dos países y dos lenguas no son equiparables.

- Dialecto por estándar (neutralización). Es la técnica más utilizada, consiste en cambiar el dialecto del original por la lengua estándar, ajustándose a la normativa lingüística tanto a nivel fonético como morfosintáctico. De esta manera, se oculta la peculiaridad del texto original, lo que puede suponer una gran pérdida. Es una solución considerada sencilla y

segura, pues no corre el riesgo de ser artificial, ¿pero hasta qué punto es fiel? No refleja la variedad del original, cuyo uso seguramente tenga una finalidad concreta.

- Dialecto por registro. Como hemos dicho, una de las funciones del dialecto es distinguir clases sociales, ya que la caracterización espacial de los personajes estará siempre ligada a su caracterización social. Por lo tanto, una opción es traducir el dialecto por un registro marcadamente coloquial. Puede hacerse de un modo más convencional, usando un habla informal y sin violar las normas, pero de este modo tal vez apenas llegue a ser percibido, ya que probablemente el resto de los personajes de la película, aunque no hablen en dialecto, hablarán en un registro coloquial y la diferencia no se notará. Otra opción es violar la norma lingüística, obteniendo resultados más marcados. Sustituir un dialecto por un registro es una estrategia aceptada y que suele dar resultados bastante buenos, aunque, por el lado negativo, puede influir en la visión despectiva de los dialectos, que los considera marca de ignorancia y atribuye su uso a las clases sociales más bajas. En Italia este fenómeno se conoce como *dialettofobia*:

Il mito puristico che vede il dialetto come deviazione, errore, corruzione, incultura (De Mauro e Lodi, 1993:8).

Como hemos visto, esta estrategia consiste en cambiar una variedad diatópica de la lengua por una diastrática/diafásica, pero también existen otras opciones parecidas. Imaginemos una película donde solo los personajes más mayores o ancianos utilizan el dialecto. En este caso podría ser una buena opción sustituir el dialecto por una variedad con marcas diacrónicas, mediante el uso de arcaísmos y expresiones en desuso. De nuevo podemos observar la importancia de la función del dialecto en cada caso concreto como clave para guiarnos hacia la mejor solución.

- Dialecto por lenguaje artificial. Se trata de crear una variedad subestándar pero que no sea un dialecto concreto, es decir, traducir los elementos dialectales con marcas no dialectales, pero traducirlos. Esta opción nos sirve para casos en los que diversos personajes hablan dialecto y este es un elemento imprescindible para la transmisión del mensaje, principalmente se trata de casos en los que el dialecto tiene fines cómicos. La versión convencional sería un lenguaje con rasgos léxicos sencillos de percibir, que no sean atribuibles a ninguna zona geográfica concreta. La versión más transgresora violaría las normas a nivel ortográfico, gramatical y léxico y el resultado sería más radical. Además, también se imitarían las cualidades fonológicas del texto de origen o se adoptarían otras. Esta técnica puede correr el riesgo de falta de autenticidad, por usar características estereotipadas o estilizadas con las que ningún espectador se pueda identificar, sobretodo en el caso de querer crear un dialecto nuevo para sustituir el del original.
- Dialecto por marcas personales. Cuando es solo un personaje el que habla dialecto, podemos usar alguna caracterización menor para diferenciarlo del resto, como la repetición de una coletilla al hablar, la pronunciación o algún otro rasgo similar. También nos sirve esta estrategia cuando el dialecto no lo habla un personaje sino que hace una imitación a modo de burla o interpretando a una tercera persona no presente, en este caso podemos modificar la pronunciación y la modulación de las palabras.

En los textos escritos, también existe la posibilidad de realizar la traducción al español estándar y añadir «dijo en dialecto» tras la intervención del personaje, probablemente el recurso más utilizado y aceptado por los traductores: podemos observar de nuevo las limitaciones del doblaje respecto a otros métodos de traducción.

Por último, algunos ejemplos para ilustrar lo explicado. Tras haber visualizado una cantidad considerable de filmografía y haber detectado marcas dialectales del siciliano, salentino, napolitano, *romanaccio*, toscano y lombardo, hemos podido comprobar que la tendencia general es neutralizar el dialecto. En ningún caso se han mantenido las marcas dialectales y por ello, podemos afirmar que el dialecto solo se traduce cuando cumple una función específica marcada, aparte de la de expresar origen. Ese es el caso de los ejemplos presentados a continuación.

Ejemplo 1: dialecto por marcas personales

En la siguiente escena de la película *Ex*, se hace referencia a un cura de Puglia, región en la que habitualmente se habla en dialecto, y a continuación se imita su modo de hablar:

- Original: —Quale? Quello Pugliese?
- Quello che diceva: «allora se qualcuno deve dire qualcosa parli adesso oppure taccia per sempre». (*imita el dialecto*)
- Ecco, appunto, amore, il matrimonio non è uno spettacolo di cabaret, dai.
- Doblaje: —¿Ese que hablaba raro?
- Que decía: «Si alguno de los presentes tiene algo que decir que hable ahora o calle para siempre». (*habla de forma extraña*)
- No te ofendas, cariño, pero una boda no es un espectáculo de cabaret.

Para el espectador español, el término *pugliese* (referente cultural) resultaría desconocido, ya que seguramente no conozca la geografía italiana a ese nivel, por lo que se ha sustituido por «que hablaba raro» (neutralización del referente). Funciona, ya que el espectador lo entiende sin problemas y se mantiene el sentido. Lo importante es la imitación de su modo de hablar. Obviamente, al hacer este cambio, no es necesario reproducir un dialecto como tal, simplemente al hacer la imitación se ha optado por usar una pronunciación especial: como si tuviera algo en la boca y no modulara bien. El efecto cómico se mantiene: ese cura habla raro (sea por el dialecto, sea por una característica propia) y por ese motivo no sería apropiado que oficiara la boda, ya que quedaría ridículo.

Ejemplo 2: dialecto por lenguaje artificial

La película *Benvenuti al Sud* podría ser objeto de un profundo estudio sobre la traducción de dialectos. En este trabajo no profundizaremos tanto, pero explicaremos las estrategias utilizadas en términos generales y veremos algunos de los ejemplos más interesantes. Esta película, adaptación italiana de la original francesa *Bienvenue chez les Ch'tis*, cuenta la historia de un milanés que se traslada al sur por trabajo. En el norte de Italia existen numerosos estereotipos sobre el sur, algunos de los que se mencionan en la película son: que hace un calor horrible, que es muy peligroso, que son todos bastante pobres y simplones y que no se les entiende al hablar. Toda la película gira en torno a los estereotipos y usa el dialecto como

detonante de malentendidos y situaciones cómicas de todo tipo, por lo que claramente resulta indispensable traducirlo.

Antes de analizar las estrategias utilizadas para traducir los dos dialectos que aparecen en la película, resumiremos brevemente la trama para entrar en contexto: como hemos dicho, un milanés se debe trasladar al sur por trabajo, como director de correos. Allí, le recibe Mattia, uno de los trabajadores napolitanos con quien más adelante entablará amistad.

Dialecto lombardo: aunque no está tan marcado, podemos encontrar varios elementos dialectales del norte en las pocas escenas que se desarrollan allí. Estas marcas se han neutralizado, pues no tienen una función específica. Así, por ejemplo, encontramos *ciaparatt o pirla* (dialecto lombardo) traducidos por un simple «gilipollas». En una escena, uno de los compañeros del protagonista habla con un marcado acento lombardo, mientras que en español se utiliza el estándar. Aunque es verdad que la función del dialecto aquí no es la misma que la que tendrá el napolitano durante la película, podemos observar el fenómeno antes mencionado sobre relacionar el uso del dialecto con una clase social más baja (en el original, se ve que también en el norte se usan marcas dialectales mientras que en el doblaje, éste se reserva para los napolitanos).

Dialecto napolitano: se ha optado por crear un lenguaje artificial a partir de expresiones coloquiales y una imitación del dialecto original. Mecanismos utilizados:

- Uso del «vos» en lugar del «usted»: en el dialecto napolitano no se utiliza el *lei* como tratamiento de formalidad, sino el *voi*, en el doblaje se ha mantenido esta característica con el *vos*, actualmente en desuso a modo de formalidad y usado en algunos países latinos pero familiarmente. A lo largo de toda la película se dirigen al protagonista utilizando la segunda persona del plural: *cosa avete, dove state, il posto vostro* e igualmente en el doblaje, «qué os sucede», «dónde estás», «vuestro sitio». Un caso interesante lo encontramos cuando la madre de Mattia, el napolitano, no entiende con quién habla el director milanés al tratarla de usted:

Director: Come sta?	D: Como está?
Madre: Eh?	M: ¿Eh, qué?
D: Dico lei...come sta?	D: Digo usted, ¿cómo está?
M: Lei...?	M: ¿Usted?
D: Lei...come si sente, lei.	D: Usted, que cómo está usted.
M: Ma cu chi parl' chist?	M: ¿Pero con quién habla este?
Hijo: Nu, sta parlann cu te mamma. È che mia mamma è abituata al voi, da queste parti non si usa il Lei.	H: Oh, está hablando contigo ma' , es que mamá está acostumbrada al vos, por aquí no se usa el usted.

La solución funciona, ya que el «vos» es un equivalente directo del *voi*, pero hay que tener en cuenta que en italiano *lei* también quiere decir «ella», por lo que la situación es más cómica. En italiano la mujer piensa que el director pregunta por otra persona, mientras que en español la mujer simplemente no entiende el término «usted», situación poco verosímil. La siguiente propuesta de traducción podría haber sido más adecuada:

¿Cómo está? / ¿Qué? / Que cómo está. / ¿Quien? / ¿Cómo quién? Que como está.

De esta manera seguramente se hubiera visto más claramente el fallo en la comunicación, sin darle el matiz de ignorante a la mujer por no conocer la palabra «usted», muy común en español.

- Palabras acortadas: en el napolitano tienden a acortar las palabras, rasgo que se ha copiado en el doblaje, «Tie' dolor de tripa?», «'nos días», «el nort'», «lue'», «taríamos mejor», sobre todo cuando habla la madre, típica mujer de pueblo que no conoce el italiano/español estándar y habla de modo más marcado que el resto. De hecho, incluso en una escena le explican al protagonista que «no es tan difícil hablar como nosotros, basta con quitar la última vocal de una palabra y ya está», por ejemplo mando a distancia se dice *manddd*, vaso se dice *vasss*. Aun así, esta técnica no se ha usado demasiado y en la mayoría de casos se ha cambiado al estándar: *'a colazió'*, *'a mozzaré'*, *Matti'*... por «el desayuno», «la mozzarella», «Mattia». Los traductores han optado por no arriesgar demasiado, tal vez temiendo que el resultado fuera incomprendible y falso, pero esto también ha causado situaciones sin sentido en las que en el original un personaje habla de modo que apenas se le entiende y el protagonista le mira con cara de desconcierto. En español el mensaje es bastante comprensible, por lo que un espectador puede entenderlo sin mayor problema y no tiene sentido que el protagonista esté tan confuso:

Mattia: Levatevi 'e scarp'.

M: Fueras los zapatos.

Director: Come?

D: ¿Qué?

Mattia: 'E scarp'. (señala los zapatos)

M: ¡Zapatos!

En el siguiente ejemplo, el hijo interpreta a su madre, que habla un dialecto mucho más marcado, en el doblaje se pierde el sentido de la interpretación ya que dicen casi lo mismo. Además, en italiano la forma *avere + da + verbo* no es correcta, pero en español tener + que + verbo sí lo es.

Madre: Ve l'avit'a mangià.

M: Tenéis que comer.

Hijo: Ve lo dovete mangiare.

H: Tenéis que coméroslo.

- Registro coloquial: se utiliza un léxico coloquial para sustituir palabras y expresiones en dialecto, «revolcón», «zurullo», «no me lo puedo ventilar», «andorga». También encontramos a veces apóopes del tipo «pa'» en vez de «para», la caída de la /d/ en el participio y a final de palabra: «coméh» (en vez de «comed»), «olvidaó» (en vez de «olvidado»), de la /r/ («diretóh» para sustituir el *direttò* dialectal en italiano) y de la /s/ («orejah», «nocheh»).
- Palabras inventadas: en algunas ocasiones se inventan palabras y expresiones, «chaparrera» (chaparrón), «que ya no se peina» (está muerto), «a darle un tiento» (picotear). O por ejemplo, para sustituir la recurrente expresión napolitana *jammjà*, se ha inventado la expresión «vapallá», fácilmente comprensible (va para allá / ve para allá) y que podría encajar con el significado. *Jammjà* se usa para expresar ánimo, algo así como «espabílate», «adelante», «venga», o en las palabras de Mattia en la película, «que os lancéis al vacío sin miedo».

3. Escenas multilingües

Vivimos en la era de la movilidad, donde fenómenos como la inmigración o el turismo son cada vez más comunes y masivos. La gente se mueve con facilidad de un país a otro por trabajo, ocio o estudio, característica que está remodelando nuestra sociedad y produciendo cambios demográficos. Como consecuencia, a menudo experimentamos situaciones en las que se mezclan diferentes lenguas y culturas. El mundo audiovisual, como espejo de nuestra sociedad, también ve reflejada esta realidad y por lo tanto, en una misma película podemos encontrar diversas lenguas.

Cuando aparece una de estas lenguas adicionales se le denomina tercera lengua, siendo la primera la lengua principal de la versión original y la segunda, la lengua meta del doblaje. Si bien se observa una tendencia general a doblar la película íntegramente a la lengua meta, hemos de considerar que el multilingüismo cumple una función concreta. Tanto si un personaje habla otro idioma como si habla el idioma original con un acento marcado y de modo incorrecto, la solución más generalizada parece ser traducirlo todo al español estándar. Esta estrategia provoca una gran pérdida de información, ya que elimina matices y destruye parte de la caracterización de un personaje, como ocurría con los dialectos. Además de una función estética, el uso de diversas lenguas en un texto audiovisual refleja la realidad multicultural en la que vivimos, que puede traer problemas de comunicación entre las personas, problemas de comprensión que pueden resultar angustiosos o, a menudo, cómicos.

Es este tipo de casos, precisamente, los que presentan mayores complicaciones. El problema resulta mucho mayor cuando la tercera lengua es la misma que la lengua meta. Es decir, cuando en una escena se habla español e italiano y estamos doblando al español. Cuando esto ocurre, si traducimos de modo literal, podemos dar lugar a situaciones absurdas e inverosímiles, en las que dos personas que hablan el mismo idioma en el doblaje no consigan entenderse. Sin embargo:

It can also be argued that this entire muddle is part of the suspension of disbelief so typical of dubbing, and universally accepted in dubbing countries (in cinema it refers to the spectator's ability or desire to ignore, distort or underplay realism in order to feel more involved with the film) (Chaume, 2012:133).

Aun así, podemos usar diferentes estrategias para no crear este tipo de situaciones. Una de ellas consiste en sustituir la tercera lengua, en este caso el español, por otro idioma, normalmente de la misma familia, como el portugués o el francés. No obstante, esta opción solo es válida cuando no se menciona de dónde es el personaje o dicha información no es relevante y cuando no hay signos visuales que muestren su origen.

A continuación, veremos algunas escenas donde conviven el italiano y el español y analizaremos la estrategia elegida para su traducción.

Ejemplo 1: malentendidos

En la siguiente escena de *Manuale d'amore 2*, una pareja italiana ha ido a una clínica de inseminación en Barcelona. El doctor, en un fallido y cómico intento por hablar italiano, les habla en una mezcla de español e italiano que causa un par de confusiones:

- Original: —Questo è un giorno molto importante per *vosotros*, eh. Perché *dentro de treinta y seis horas vamos* a fare il pick up, e tu, caro Franco, *vas a fare la mostra*.
- La mostra sarebbe?
- Hmm, *masturbation*. Per catturare il *semen*.
- (...)
- Es muy importante* che tu venga per la *mostra* in un *estato físico optima*, eh, me raccomando. Tutto deve stare *perfecto*. Basta un male di *garganta* perché...
- Eh?
- Si, la *garganta*, la gola.
- Doblaje:
- Este es un día muy importante para vosotros, porque dentro de treinta y seis horas vamos a hacer la extracción y tú, querido Franco, donarás la muestra.
- ¿Cómo doy la muestra?
- Hmm... masturbándote. Para obtener el semen.
- (...)
- Es muy importante que tú vengas para la muestra en un estado físico óptimo, eh. Te lo recomiendo. Todo tiene que estar perfecto. Basta un simple dolor de garganta para que...
- ¿Qué?
- La garganta, que no cojas anginas.

Por una parte, toda la comicidad del doctor hablando lo que popularmente se conoce como «itañol» o *itagnolo* ha desaparecido y por otra, la expresión facial y los gestos del doctor, que intenta hablar despacio, vocalizando y gesticulando para representar lo que dice, quedan tal vez demasiado exagerados en español. Aun así, las soluciones elegidas son acertadas, ya que al tener lugar la historia en Barcelona, no era factible cambiar la nacionalidad del doctor. Como vemos, para solucionar el problema de la primera confusión, causada por la palabra *mostra*, que no es equivalente a «muestra» en español, se ha modificado la respuesta del marido, que en vez de preguntar qué es, pregunta cómo la debe dar. En la segunda confusión, el marido no sabe qué quiere decir «garganta» en español y es su mujer la que interviene para explicárselo. La solución en español ha sido añadir «que no cojas anginas». De este modo, la confusión del marido no es por el término *garganta* sino por no entender qué tiene que ver la *garganta* con la muestra de semen.

Ejemplo 2: *come si dice...?*

Este ejemplo aparece en la misma película, *Manuale d'amore 2*, en otra de sus historias. Cecilia es una chica española que ha ido a trabajar a Italia, aunque habla italiano bastante bien, obviamente tiene acento y a veces no le salen las palabras:

Original: —Ti volevo chiedere scusa, io ho un *defecto*, non riesco mai a stare zitta, no mi faccio mai...come si dice?

—I fatti miei.

—Sí, i *cazzi miei*.

Doblaje: —Quería pedirte disculpas, tengo un defecto, nunca sé cuándo he de callar, ni eso de morder... ¿cómo se dice?

—Morderse la lengua.

—Sí, no sé morderme la lengua.

Un problema que puede aparecer al doblar una película donde el origen del personaje es importante, ya que no habla la lengua del país de modo correcto, es el que acabamos de observar, que alguien nos pregunte cómo se dice algo porque no lo sabe o no lo recuerda.

En este ejemplo, el traductor ha elegido muy acertadamente solucionar el problema mediante una frase hecha. Las frases hechas, aunque sean de conocimiento popular, muchas veces se nos pueden borrar de la mente y, aunque seamos hablantes nativos del idioma, podemos tener problemas para recordarlas. Aunque esta opción permite que la escena sea del todo verosímil, omite el juego cómico del original, cuando Cecilia recuerda lo que quería decir y utiliza *i caazzi miei*, más vulgar que la opción propuesta por su amigo.

4. Problemas lingüísticos

Con problemas lingüísticos nos referimos a todos aquellos que surgen no por lo que se dice sino por las palabras con las que se dice. Es decir, todos aquellos juegos del lenguaje que utilizan unas palabras concretas para crear un efecto particular, normalmente por motivos estilísticos o cómicos. Se trata de casos especialmente problemáticos, pues las palabras, que son el elemento en el que se basan, cambian al realizarse la traducción.

En este apartado nos hemos centrado en tres tipos de problemas lingüísticos: las rimas, los juegos de palabras por asonancia y los juegos de palabras por doble sentido. Esta vez, hemos decidido abordar el tema desde una perspectiva más práctica, basándonos en los ejemplos y en su correspondiente análisis, ya que al tratarse de las palabras en sí mismas, cada caso es completamente diferente y un marco teórico no hubiera sido suficientemente comprehensivo.

4.1. Rimas

No únicamente los traductores de poesía se ven ante el problema de la traducción de rimas. Las rimas pueden aparecer en una película como recurso estilístico, cómico, en refranes, juegos de palabras, etc. y son de vital importancia, pues será la rima la que le dé un efecto especial a ese mensaje, algo que no podemos obviar. Por lo tanto, mantener la rima se debe considerar el criterio central a la hora de traducir, siempre teniendo en cuenta que no podemos sacrificar la información si ésta es relevante.

Ejemplo de rima 1

En la siguiente escena de *La Tigre e la Neve*, el protagonista está con sus hijas en la habitación, donde ha entrado un murciélagos. Después de que su hija lo llame «murciélagos horrible» (*pipistrellaccio* en el original), el padre le explica que así se ofende y que debe usar el lenguaje de la poesía. Después, para convencer a sus hijas, les da otro ejemplo explicándoles que un día cuando estaba en el baño entró una araña y consiguió que se marchara gracias a sus palabras:

- Original: —Pipistrello, sei così bello, alla tua destra, c'è la finestra.
—(...)
—Io gli ho detto: caro ragno, esci dal bagno, ed è uscito, eh!
—E se incontri un topo?
—Topo, ci vediamo dopo, e te ne vai.

Doblaje: —Murciélagos, oh murciélagos, si haces filigranas, a la derecha están las ventanas.
—(...)
—Y le dije: sal araña, si sigues ahí, este no se baña, y el arácnido salió, ija!
—Y si me encuentro un ratón, ¿qué le digo?
—Ratón, sal del rincón, y te vas.

Como hemos podido observar, en los tres casos se han buscado alternativas que permiten mantener la rima. También se han mantenido los elementos principales: murciélagos, araña y ratón, es decir, a partir de la palabra en español, en todos los casos bastante diferente de la original en italiano, se ha buscado otra palabra que rimara y que mantuviera también el sentido final del mensaje (echar a los animales).

Ejemplo de rima 2

La siguiente escena pertenece a la película *Il mostro*. La mujer ha perdido un pendiente y lo busca debajo de la cama, dice que es su pendiente favorito, porque se lo regaló su tía, que le dijo:

Original: —Quest'orecchino non vale parecchio, ma se lo perdi, perdi un orecchio.

Doblaje: —Este pendiente tiene pareja y si lo pierdes, pierdes la oreja.

En este caso ha sucedido lo mismo: se le ha dado prioridad a la rima y a partir del elemento principal, la oreja, se ha creado un mensaje diferente. Mientras que en la versión original el pendiente no es muy caro, en la versión española, el pendiente tiene pareja. Esta información no es relevante, ya que lo que queremos es mantener el efecto estético.

4.2. Asonancia

En los siguientes ejemplos se juega con la asonancia, es decir, con la similitud de los sonidos de algunas palabras que pueden llevar a confusión y a interpretaciones erróneas. Cuando los idiomas cambian, las palabras cambian y la asonancia desaparece, obligando al traductor a buscar nuevas alternativas.

Ejemplo de asonancia 1

Esta escena corresponde a *Benvenuti al Sud*. El director va hacia Castellabate en coche y habla por primera vez con Mattia, el empleado que le irá a recoger. De nuevo, el dialecto también forma parte de la broma, ya que es lo que crea la equivocación por asonancia:

Original: —Ci vediamo stasera, d'accordo?

—Allora v'aspett.

—Come, scusi?

—Dicevo, allora v'aspett.

—La sciarpetta?

Doblaje: —Nos vemos esta noche, ¿de acuerdo?

—Sus'peraré.

—¿Cómo dice?

—Digo que sus'peraré.

—¿Qué se operará?

La sciarpetta, bufanda pequeña, es un elemento que está totalmente fuera de lugar en el diálogo, es decir, no guarda relación con lo que se está diciendo, simplemente por la asonancia con *v'aspett*, el director, que no entiende nada, se confunde. Por lo tanto, no es importante mantenerlo en el doblaje, mientras que sí es importante mantener la confusión y por tanto la broma. En este caso se ha jugado con la similitud entre la forma inventada «sus'peraré» (recordemos que el inventar esta forma corresponde al problema causado por el dialecto) y «se operará», elemento que también está fuera de lugar en el diálogo.

Ejemplo de asonancia 2

A continuación, otro ejemplo de juego de palabras por asonancia. En la siguiente escena de *Manuale d'amore 2*, se juega con la similitud entre *nonna* y Mona, cuando una pareja discute sobre cómo llamar a su hija. La gracia está en que el padre, al masturarse para la muestra de la inseminación *in vitro* decidió utilizar una imagen de la Mona Lisa y por eso le entra un ataque de risa que, obviamente, su mujer no comprende:

Original: —Mi piacerebbe tanto dargli il nome di mia nonna.

—E come si chiamava tua nonna?

—Nonna Lisa.

—Come?

—Nonna Lisa.

Doblaje: —Me gustaría que se llamase como mi abuela.

—¿Y cómo se llamaba tu abuela?

—Mona Lisa.

—¿Cómo?

—Mona Lisa.

El juego de palabras por asonancia no se ha podido mantener y se ha recurrido a explicitar directamente el nombre «Mona Lisa», posiblemente por no haber encontrado otro nombre alternativo que mantuviera la asonancia. El problema está en que la madre, al no entender de qué se ríe su marido, se muestra sorprendida y le pregunta si no le gusta el nombre. Esta reacción es normal considerando que el nombre para la hija no tiene nada de extraño, Lisa. Sin embargo, suena bastante insólito y jocoso que la madre quiera llamar Mona Lisa a su hija, por lo que su reacción de sorpresa parece no encajar completamente con esta versión.

4.3. Dobles sentidos

Multitud de juegos lingüísticos están basados en la homonimia, un fenómeno de gran importancia, ya que afecta a la comunicación y a la evolución del lenguaje. Son palabras

homónimas aquellas palabras iguales o semejantes formalmente que tienen diferentes significados y orígenes. Es decir, una misma palabra con dos significados diferentes. En estos casos, el chiste juega con la ambigüedad o la multiplicidad de sentido de determinadas palabras.

Ejemplo de doble sentido 1

En la siguiente escena de *Mine Vaganti*, un grupo de amigos homosexuales discuten entre ellos sobre quién parece menos gay, ya que deben fingir ser heterosexuales ante la familia de su amigo que todavía no ha salido del armario.

Original: —Guarda che se ti chiamano il principe del foro non è perché sei bravo in tribunale.

Doblaje: —Oye, si dicen que eres bueno con la porra no es porque te ocupes de los criminales.

En este ejemplo se juega con el doble significado de la palabra *foro* en italiano que por una parte quiere decir tribunal y por otra, orificio, en este caso, el ano. Además, la expresión *príncipe del foro* se refiere al abogado más famoso de un determinado tribunal. Obviamente, la broma de forma literal es imposible de mantener en español, ya que la palabra «*foro*», si bien sí puede asociarse con un tribunal, no tiene ningún significado como orificio ni con otra cosa que pudiera relacionarse a los homosexuales. Muy acertadamente se ha decidido cambiar la broma por completo utilizando el término «*porra*», que tiene una acepción sexual y al mismo tiempo está relacionado con el ámbito de la justicia, más concretamente con los policías, pero que funciona igualmente, ya que muchos abogados se encargan de casos criminales (aunque no sea mediante el uso de la porra).

Ejemplo de doble sentido 2

A continuación, veremos otro caso similar. Para comprender esta escena de *Jhonny Stecchino*, será necesario un poco de contexto. Dante, el protagonista de la película, resulta ser idéntico a un gánster de Sicilia. Ha viajado allí engañado por la mujer de éste, que pretende que lo maten por error al confundirlo con su verdadero marido, Jhonny. Así pues, se crean numerosos equívocos a lo largo de la trama, ya que Dante nunca se entera de lo que realmente está ocurriendo. En este caso, Dante ha robado un plátano de la frutería y justo inmediatamente alguien ha comenzado a dispararle. Dante acude a comisaría asustado y sorprendido de que robar un plátano sea algo grave en Palermo, así que se lo entrega a los policías. Poco después, se encuentra con un juez que dice conocer toda su historia y se produce una divertida conversación a dos bandas donde nuestro protagonista habla del robo del plátano, mientras que el juez se refiere a la verdadera historia de Jhonny, aparentemente relacionada con las drogas. En un cierto punto de la conversación, ocurre lo siguiente:

Original: —Io comunque...Giudice Bernardino, è tutto a posto. Perchè ora, eh...io...io ho ridato tutto a loro.

—A chi?

—Ai carabinieri. Sì, mi hanno detto che la riconsegnano loro.

—Stai fresco! Se ti consegnano... Quelli dividono, spartiscono. Che lí, caro mio, è un «magna magna» generale.

—Se la mangiano loro?

Doblaje: —Sin embargo ahora, señor juez Bernardino, todo está arreglado, porque ahora les he devuelto la mercancía.

—¿A quién?

—A los carabineros. Sí, me han dicho que ellos se lo devolverán.

—Estás en un buen lío, no entregan nada, acaban dividiéndolo, irepartiéndoselo! Aquí, querido amigo, todos suelen comer de lo mismo.

—¡Así que se lo comerán ellos!

El original juega con la palabra *mangiare*. Usa la expresión *mangia mangia* (*magna magna* en dialecto), que suele hacer referencia a la corrupción política, en el sentido de que todos se aprovechan de cualquier cosa por su propio interés, para poder seguir el equívoco del plátano. Así, Dante piensa que habla de que se van a comer el plátano en lugar de devolvérselo al frutero, cuando el juez está hablando, presuntamente, de la droga. En español, resultaba difícil encontrar una expresión que mantuviera el verbo «comer», necesario para el malentendido. La solución ha sido «todos comen de lo mismo», una expresión no tan común en español como otras con el mismo significado, pero que permite mantener perfectamente el juego de palabras.

IV. PROBLEMAS RELACIONADOS CON LA INFORMACIÓN NO VERBAL

1. Iconicidad

Como hemos comentado previamente, una de las mayores dificultades de la traducción audiovisual viene dada por la interacción entre los códigos visual y sonoro, motivo por el cual los textos multimedia pueden considerarse un género paradigmático o género de géneros.

El funcionamiento entre imagen y palabra, la interacción de los dos sistemas de significación del complejo texto audiovisual, se manifiesta en términos de cohesión y de coherencia entre las dos narraciones simultáneas, la visual y la verbal, de modo que el traductor se ve obligado a poner en práctica estrategias de traducción capaces de transmitir no sólo la información que contiene cada narración, sino el sentido que irrumpen vigorosamente como fruto de su interacción (Chaume, 2000:70).

Sin embargo, la información no verbal, a pesar de jugar un papel de suma importancia, es a menudo descuidada en la traducción, no siempre por elección consciente del traductor sino por motivos ajenos al acto de la traducción.

Así pues, en una película aparecen multitud de signos que el espectador por sí mismo descifraría, muchos de los cuales no son competencia del traductor (tipos de planos, escenografía, etc.). El traductor solo entrará en juego cuando alguno de estos signos, normalmente por motivos culturales, no sea comprensible para el espectador de la cultura meta.

Para situarnos en contexto, empezaremos con la definición de «signo» y su clasificación según Peirce, considerado el padre de la semiótica moderna:

Defino el signo como cualquier cosa que, por un lado, está determinada por un objeto y, por otro, determina una idea en la mente de una persona, de tal modo que esta última determinación, que llamo el interpretante del signo, es por ello mediáticamente determinado por ese objeto (Peirce, 1908:482).

Peirce establece tres tipos de signos:

- Indicios (o índices): mantienen una relación de contigüidad con el objeto denotado, sin describir la naturaleza de dicho objeto. Un ejemplo sería la relación entre el fuego y el humo, o la dirección del viento indicada por una veleta.
- Iconos: reproducen la forma del objeto del que son signo, con el que guardan una relación de semejanza. Por ejemplo, las imágenes o las onomatopeyas.
- Símbolos: su relación con el objeto del que son signo es puramente convencional. Por ejemplo una bandera o una señal de tráfico.

También cabe tener en cuenta los códigos gráficos, es decir, aquella información escrita transmitida por el canal visual. En contadísimos casos se sustituye una imagen del texto original por una imagen de la cultura meta, estrategia utilizada más comúnmente en el cine clásico para sustituir, por ejemplo, un primer plano de una carta escrita o un letrero. Actualmente, cuando encontramos uno de estos casos, en los que aparece un texto en pantalla (carteles, noticias de periódicos, etc.) se opta por la narración en voz en off de la

traducción de dicho texto, su subtitulación o por último, la no traducción, según la relevancia del texto para la historia o por otros motivos.

Por su parte, los índices no se traducen a no ser que el significado connotado sea específico de la cultura de origen y se corra el riesgo de perder dicha información. Lo mismo ocurre con los iconos y los símbolos: el traductor debe determinar si el signo pertenece exclusivamente a la cultura de origen y no a la cultura meta y concluir si es recomendable una explicitación o no.

Los microsignos culturales aparecen en un filme de manera motivada, el director pretende con ellos conectar con su comunidad cultural, que los descodificará de acuerdo con su conocimiento previo y los dotará de significado completo según el contexto en que aparezcan (Chaume, 2004:230).

Como vemos, la cultura juega de nuevo un papel muy importante tanto en la película original como a la hora de decidirnos por una estrategia de traducción u otra.

Según Chaume (2000:73), la información icónica se puede manifestar de diversas maneras:

- a) Sin ninguna información verbal complementaria que explique el signo icónico.
- b) Con una explicación verbal o texto paralelo (oral o escrito) que complemente o explique el significado del signo icónico.
- c) Con una explicación verbal o texto paralelo que (intencionadamente o no) viole su significado convencional.

En el primer caso, desde un punto de vista lingüístico, se hablaría de elipsis. Desde un punto de vista comunicativo, se hablaría de sustitución semiótica. Como norma general, estos signos no tienen por qué ir acompañados de una explicación en la traducción, no debemos explicitar algo que el autor quería que permaneciera implícito. Sin embargo, podemos afirmar que cuando un signo icónico transmite aquello que se ha decidido omitir verbalmente, el autor no quiere ocultarnos información, simplemente la transmite por otro medio y llega plenamente al espectador del texto de origen. Por lo tanto, hay que considerar que la solución de utilizar la misma elipsis lingüística en lengua meta, sin explicitar el signo, podría comportar una pérdida de información en el espectador de lengua meta (por motivos culturales, etc.). Así pues, si el traductor determina que una explicación del signo no verbal es necesaria, deberá centrarse en cómo traducirlo y en dónde colocar la traducción. Ésta tendrá que ser muy breve, para no exceder los límites previstos por el ajuste, y deberá encajar en los movimientos bucales del personaje.

En el segundo caso, el signo aparece acompañado de una explicación o de un texto paralelo que hace referencia a éste. La misma información se transmite a través de dos canales de comunicación, se trata de una recurrencia semiótica. La traducción resultará un poco más sencilla que en el caso anterior, ya que disponemos del espacio de la explicación del signo en el original para colocar la nuestra en lengua meta, normalmente respetando el grado de cohesión de la explicitación original.

El tercer caso presenta de nuevo una hazaña para el traductor. Se trata de los casos en los que la explicación lingüística que acompaña al signo no se corresponde con la explicación convencional de éste. Esta violación intencionada de una máxima conversacional se denomina implicatura y normalmente sus fines son irónicos. En este caso, también hablaremos de recurrencia semiótica, solo que uno de los elementos se usa en sentido figurado.

La recurrencia semiótica es, quizá, uno de los mecanismos de cohesión más interesantes para el traductor de textos audiovisuales. No es demasiado aventurado sostener que se trata de uno de los casos que ofrecen mayores retos para la traducción y que exigen que el traductor despliegue su mayor potencial creativo. La recurrencia o cohesión semiótica es, a mi entender, una de las piedras angulares de la traducción audiovisual (Chaume, 2004:240).

Como en el caso anterior, el traductor dispone del espacio de la explicación en lengua de origen para colocar la explicación en lengua meta, solo que esta vez deberá usar su creatividad para encontrar alguna fórmula que mantenga la implicatura y el efecto del original, pues lo más probable es que una traducción literal no funcione.

A continuación analizaremos un par de ejemplos, el primero es un caso de cinésica general y el segundo, de texto en pantalla.

Ejemplo 1: cinésica general

Como hemos visto, cuando los códigos visual y lingüístico interactúan, los problemas aumentan. En el caso de una broma ilustrada en pantalla, la versión doblada deberá adaptarse a aquello que se muestra en la escena, aunque se deba adaptar la broma o incluso cambiarla. Este ejemplo, que constituye un caso de recurrencia semiótica, aparece en la película *Benvenuti al Sud*, recordemos que esta película juega sobre todo con los dialectos. En la escena, el director de correos milanés acaba de llegar al pueblo napolitano de Castellabate, con el coche golpea sin querer a Mattia, que ha ido a darle la bienvenida. Éste cae al suelo y al levantarse dolorido dice algo que el director no entiende, por ser dialecto, aunque piensa que es por otro motivo:

- Original: —Si è slogato anche la mascella?
—L'asciella? (*levanta el brazo señalando la axila*)
Doblaje: —¿Se ha dislocado el maxilar?
—¿La axila?

En el original se juega con las palabras *mascella* (mandíbula) y *asciella* (axila), lo que en el doblaje ha sido sustituido por los términos «maxilar» y «axila». En este ejemplo se unen dos problemas: la interacción de los dos códigos y un juego de palabras por asonancia, por lo que resulta especialmente difícil encontrar una solución mejor. Si la imagen no condicionara la traducción, se podría haber inventado una broma nueva, por ejemplo con otras dos partes del cuerpo, sin embargo, el hecho de que Mattia señale la axila mientras pregunta *L'asciella?* no deja lugar a la creatividad, como mucho disponemos del término alternativo «sobaco». Por otro lado, parte de la broma reside en que la confusión se da por el modo de hablar de Mattia, que el director asocia a que se le ha dislocado la mandíbula, por lo que también es un elemento importante. Acertadamente se ha elegido el término «maxilar», que si bien pertenece a un registro un poco elevado para una conversación coloquial, mantiene el sentido y la broma lingüística lo máximo posible.³

³Profundizaremos en la cinésica más adelante, pero nos centraremos en el caso concreto de la gestualidad italiana y por tanto, hemos creído más conveniente añadir este ejemplo en el apartado sobre iconicidad.

Ejemplo 2: texto en pantalla

Este ejemplo aparece en el capítulo 5 de la quinta temporada de *Don Matteo*, titulado «L'ultimo enigma». En la escena Don Matteo está hablando con un profesor apasionado por los enigmas. El profesor tiene algún tipo de enfermedad y aparentemente, ha cambiado a su enfermera. Don Matteo le pregunta por la anterior enfermera peruana Marlene. El profesor decide escribirle un enigma para que lo averigüe, en ese momento, aparece en escena un primer plano del trozo de papel donde lo ha escrito: N A (AAAAAAA) X I L P U.

Original: —Ene, a, tante a, per, il, per, u. Natante per il Perú! Questa è facile: Marlene è tornata a casa in nave.

Doblaje: —Ene, a, paréntesis, a, por i, por u. Se ha ido a Perú. Está en italiano. Marlene vuelve a su país natal.

Resulta bastante difícil encontrar una traducción buena para un caso así, ya que no podemos modificar la imagen y el enigma en español no funciona. Se ha optado por añadir que «está en italiano» para justificar que en español no tenga sentido, aunque cuando Don Matteo lo lee lo hace en español, por lo que no resulta demasiado convincente.

2. Comunicación no verbal

La comunicación no verbal desempeña un papel muy importante en nuestras vidas y, por lo tanto, también es un elemento significativo en el cine, que nos puede causar problemas a la hora de traducir.

A menudo se considera el lenguaje verbal el único medio de comunicación, sin embargo, existen numerosos elementos que utilizamos constantemente para confirmar, negar, enfatizar, o dar un doble sentido a nuestras palabras:

La mayoría de la comunicación se da a un nivel no-verbal: el cómo se dice algo es más importante que lo que se dice (Argyle, 1978)⁴.

Según Mehrabian (1972)⁵, comunicamos el 7% mediante el canal verbal, el 38% mediante el canal paralingüístico y el 55% mediante la cinésica.

Es lo que Fernando Poyatos (1994, I: 130-140) denominó «la triple estructura básica del discurso humano: lenguaje, paralenguaje y kinésica», que permite que la comunicación sea completa y efectiva. La deficiencia en uno de los sistemas de esta triple estructura dificulta y empobrece la consecución de los objetivos comunicativos.

Aunque el paralenguaje y la cinésica son considerados los sistemas básicos o primarios de la comunicación no verbal, por estar implicados directamente en cualquier acto de comunicación humana, existen otros dos sistemas reconocidos, que se consideran secundarios o culturales: el proxémico, que trata la organización y percepción del espacio social y personal, y el cronémico, que consiste en la concepción, estructuración y uso del tiempo.

2.1. Paralenguaje

El paralenguaje es, como su propio nombre indica, aquello que está más allá de las palabras (para-lenguaje). Es decir, todo aquello que acompaña al lenguaje, como el tono de voz, la vocalización, la entonación en el discurso, hablar pausado o deprisa, los silencios, etc. También se consideran paralenguaje las imitaciones, las onomatopeyas, las interjecciones, las exclamaciones o incluso la risa.

Generalmente, será el director de escena quien se encargue de la mayor parte de la información paralingüística contenida en un texto audiovisual, pues su misión es orientar a los actores para que interpreten los diálogos de forma correcta y fiel, es decir, reproduciendo un suspiro o pronunciando una cierta frase en un tono burlón, por ejemplo. Por lo que respecta al traductor, deberá marcar en el texto los silencios narrativos y algunos otros elementos, pero este proceso, por pertenecer a una parte más técnica del proceso de doblaje, tampoco nos interesa en nuestro trabajo. En resumen, como norma general, el paralenguaje no se traduce, pues muy raramente crea problemas de comprensión en el público meta:

Paralanguage is not usually accompanied by a verbal explanation in audiovisual texts (unlike literary texts, for example). Linguistic competence allows the audience to fully understand the communicative and pragmatic values which each independent sound contains (Chaume, 1997:321).

⁴ Citado en Betti, 2007:2 (versión en línea). No aparece información sobre el número de página de la fuente original.

⁵ Citado en Antúnez Pérez, 2006. No aparece información sobre el número de página de la fuente original.

Sin embargo, hay un aspecto del paralenguaje que merece la pena mencionar: es el caso de las interjecciones.

2.1.1. *Interjecciones*

Las interjecciones son signos lingüísticos de significado expresivo que funcionan como enunciados independientes. Podemos distinguir entre interjecciones propias o primarias, improprias o secundarias y onomatopéicas. Las propias son aquellas que se usan únicamente como interjecciones (*boh, ehi, uffa...*) mientras que las impropias son palabras de otras categorías gramaticales que pueden ser usadas como interjecciones (*forza!, sul!, evviva!...*). Por último, las onomatopéicas representan o imitan sonidos naturales (*tic tac, bau bau...*). De acuerdo con su función, se pueden dividir principalmente en dos grupos: emotivas o apelativas.

Las interjecciones son diferentes en cada idioma y además, una misma interjección puede ser usada en otro idioma con un significado diferente, por lo que debemos estar atentos para no cometer calcos.

Asimismo, numerosas interjecciones tienen un significado vago e impreciso, que varía y que adquieren según el contexto en el que son utilizadas. Como consecuencia, una misma interjección puede desempeñar un amplio número de funciones y transmitir mensajes muy diferentes.

En conclusión, un elemento aparentemente sencillo como son las interjecciones, que a primera vista no suponen ningún reto para el traductor, pueden provocar muchos más problemas de los que nos imaginamos y dar lugar a traducciones erróneas, como comprobaremos en los ejemplos que siguen a continuación. En este apartado, hemos decidido dividir los ejemplos según la interjección a la que correspondan. Así pues, hemos analizado tres interjecciones diferentes: *oh, eh* y *eh sí*.

Caso 1: *oh*

De acuerdo con la explicación de la enciclopedia Treccani: «*Oh* esprime una vasta gamma di sentimenti, tra cui meraviglia, rabbia, dolore, desiderio, tristezza, sorriso o riso (allora la forma è per lo più ripetuta: *oh oh*), ma serve anche per richiamare l'attenzione». En español, la misma interjección también adquiere gran cantidad de usos: asombro, admiración, pena, dolor, alegría, escarnio, indignación, percepción agradable e intuición de problemas («oh, oh»).

Podemos observar que muchas de estas funciones coinciden en italiano y en español, aunque no todas, un caso que puede generar traducciones erróneas es el uso de *oh* en italiano con función apelativa:

Original: —Oh! Avete visto Carlo?

Doblaje: —¡Oh! ¿Habéis visto a Carlo?

En este ejemplo de *L'ultimo bacio*, el traductor ha incurrido en un calco erróneo, que queda forzado y extraño, ya que en español esta interjección no se utiliza para llamar la atención. La

interjección equivalente en este caso hubiera sido «eh», solución usada en la mayoría de los casos. Otra opción es utilizar la fórmula «oye», como en el siguiente ejemplo de *Jhonny Stecchino*:

Original: —Oh! Ma a me non me lo portano il gelato?

Doblaje: —¡Oye! ¿A mí por qué no me traen el helado?

Caso 2: *eh*

El caso de la interjección *eh*, la más utilizada en italiano, también es un caso paradigmático. «*Eh* indica una vasta gamma di sentimenti, tra cui rimprovero, disapprovazione, speranza, esortazione, meraviglia, anche nella forma raddoppiata *eh eh*» (Enciclopedia Treccani). Uno de los usos de la interjección *eh* en italiano no compartidos con el español, es el de afirmación:

Original: —Glielo dovrei dire, vero?

—Eh!

Doblaje: —Debería decírselo, ¿verdad?

—Sí.

En el ejemplo anterior, de la película *Ex*, se ha sustituido la interjección *eh*, por «sí». Cuando se utiliza esta interjección a modo de afirmación, suele servir para enfatizar e indicar evidencia. Una solución que hubiera marcado mejor este matiz hubiera sido la fórmula «pues sí», si la sincronía labial lo permitiese. Otra buena solución hubiera sido «claro», como ha decidido usarse en el siguiente ejemplo de *Jhonny Stecchino*:

Original: —Giel'hai chiesto?

—Eh! Giel'ho chiesto più di mezz' ora fa.

Doblaje: —¿Se lo has pedido?

—¡Claro! Se lo he pedido hace más de media hora.

Por último, para que veamos la gran variedad de alternativas a la hora de traducir esta interjección, un ejemplo que aparece en *Scusa ma ti chiamo amore*. Están hablando de unas sandalias:

Original: —Sono brutti?

—Eh! Non si possono vede'.

Doblaje: —¿Son feas?

—Pues... no son una maravilla.

El *eh* se ha sustituido por un «pues...» que no cumple exactamente la misma función, ya que no es enfático sino que es un modo de evitar decir que sí directamente. Como vemos, aunque el sentido se mantiene, cambia bastante el tono del mensaje. En la versión italiana se enfatiza lo feas que son las sandalias tanto con la interjección *eh*, como con el mensaje que la

acompañan: *non si possono vede'*. Básicamente, el amigo le está diciendo que las sandalias son horribles sin ningún tapuzo. Sin embargo, en la versión española, el tono es totalmente diverso, el «pues» dubitativo para iniciar la frase y la construcción «no son una maravilla» (indicar que algo no es bueno, en lugar de afirmar lo malo que es), dan la sensación de que el amigo evita decirle bruscamente lo feas que son.

Caso 3: *eh sí*

Las interjecciones pueden ser univerbales, como las que hemos visto hasta ahora, o pluriverbales: *eh già*, *eh si*, *ah no*... En el ejemplo que exponemos a continuación, citado por Zamora y Alessandro (2013:74), se ha traducción erróneamente la interjección *eh sí*.

- Original:
- Ecco oceano!
 - Ma quale oceano? Questo é il mediterraneo.
 - Eh si... mediterraneo, arrivo!
- Doblaje:
- ¡Allá vamos océano!
 - Pero bueno, qué océano ni qué... ¡esto es el mediterráneo!
 - Ah sí... mediterráneo, voy, ¿qué más da?

En este caso, *eh sí* expresa indiferencia, al personaje le da igual que se trate del mar o del océano, él lo que quiere es bañarse. Se correspondería con *ma chi se ne frega?*, es decir, «¿y qué más da?» o «¿a quién le importa?». Sin embargo, la traducción elegida en español, «ah sí», indica algo totalmente diferente. La interjección «ah», la segunda más utilizada en español, tiene también numerosas interpretaciones. Vázquez Veiga (2003:188 y ss.) identifica cuatro usos principales: recuperación de la información, ocurrencia repentina, apercibimiento y acuse de recibo. En este caso, se trata de la primera opción, recuperación de la información, el personaje recuerda que están en el Mediterráneo y no en el océano. Como vemos, es una interpretación completamente diferente de la original. Como bien indican Zamora y Alessandro, es posible que el traductor haya optado por la forma interjectiva debido a las restricciones del doblaje, como la sincronía y el ajuste labial, sin embargo, al utilizar una interjección que no es equivalente con la original se produce una falta de sincronía cinética: en la versión doblada, la expresión facial y los gestos del personaje no se corresponden con lo que expresa mediante la interjección. Su propuesta es utilizar la forma «¿y qué?», que sirve para expresar indiferencia y no debería suponer problemas de sincronía para sustituir al original *eh sí*.

2.2. Cinésica

La cinésica es, junto con el paralenguaje, el principal sistema de comunicación no verbal del ser humano. Según la RAE, es la «disciplina que estudia el significado expresivo de los gestos y de los movimientos corporales que acompañan los actos lingüísticos». Podemos distinguir varios

tipos de gestos, aunque los que de verdad nos interesan son los simbólicos, que trataremos en el próximo apartado.

Vi sono tipi diversi di gesti: gesti deittici, con cui si indica un oggetto o una persona con l'indice o con la mano aperta; iconici (dal gr. eikón «immagine»), che raffigurano nell'aria la forma o imitano i movimenti di un oggetto, un animale, una persona; batonici (dal fr. bâton «bastone»), in cui le mani si muovono ritmicamente dall'alto in basso per scandire ed enfatizzare le sillabe accentate in una frase; simbolici o emblematici, che in una determinata cultura hanno un significato e una traduzione, in parole o frasi, culturalmente condivisa (Poggi:2010).

En cuanto al doblaje, una gran parte de signos cinésicos, al ser compartidos por la cultura occidental dominante y por tanto, comprendidos por los espectadores de casi todo el mundo, no necesitan explicitación: el espectador entiende qué quiere decir el personaje de pantalla con un determinado gesto, movimiento o expresión. Sin embargo, hay ocasiones en las que sí resulta necesario explicitar el sentido de algunos de estos signos, ya sea porque su comprensión es necesaria para la trama, porque su significado es fundamental para la intención final de la traducción o porque no entenderlos rompería el acuerdo tácito del sueño cinematográfico mencionado previamente. En todo caso, es el movimiento o gesto el que condiciona la traducción.

Al igual que en la clasificación anterior sobre los modos de transmitir información icónica, podemos identificar tres maneras de transmitir los signos cinésicos en los textos audiovisuales:

- a) Mostrar el signo sin explicaciones lingüísticas. La audiencia lo tendrá que descodificar o interpretar según el contexto, la situación y su cultura y conocimiento del mundo.
- b) Mostrar el signo cinético acompañado de una explicación lingüística, es decir, haciendo referencia a ese signo con palabras. La interacción de los gestos y el lenguaje está estrechamente cohesionada, por lo que la mayoría de los casos serán de este tipo. Se tendrá que buscar términos en lengua meta cuya realización vaya acompañada de los mismos movimientos que efectúa el personaje de pantalla en el texto de origen.
- c) Mostrar el signo cinético acompañado de una explicación que viola intencionadamente su significado.

2.2.1. *La gestualidad italiana*

Cada cultura posee un código de expresión corporal diferente y es por eso que en algunos casos podríamos tener problemas a la hora de descodificar un signo cinético perteneciente a otra cultura. En el caso de la italiana, como es bien sabido, la gestualidad es muy importante, variada y está presente en todos los contextos. Aun así, la frecuencia con la que se usan los gestos varía dentro de la propia Italia: se gesticula mucho más en el sur que en el norte, siendo en Nápoles y Sicilia donde más gestos se crean y se utilizan.

In Italia (in particolare nella macroarea dialettale centro-meridionale, ma anche nella comunità di emigrati italiani meridionali all'estero) l'utilizzo dei mezzi espressivi del corpo ha un ruolo cruciale nella comunicazione (...). Il comportamento cinesico degli italiani è guidato da alcune regole di comportamento e da una serie di giudizi di valore che, dalla sfera psicologica più

profonda, emergono inconsciamente in superficie attraverso la lingua del corpo (Diadori, 1999:6)⁶.

Vemos a los italianos dominados por el gesto y es cierto, pues el gesto forma parte de su identidad, relacionado con una libertad expresiva frente a algunos tabúes emocionales que todavía existen en otras culturas, como la anglosajona. En este sentido, españoles e italianos tenemos mucho en común: nuestras culturas son culturas de contacto, por lo que aspectos como la mirada o el contacto físico entre los interlocutores se interpretan del mismo modo. Sin embargo, y aunque los españoles también gesticulamos bastante más que otras culturas, podría decirse que los italianos son los «reyes» de la gestualidad.

La comunicazione orale è in se stessa uno spettacolo. Il discorso è costellato di gesti elaborati, che beneficiano della tradizione dell'opera. In qualsiasi regione del paese gli italiani parlano con le loro mani. Movimenti delle mani, delle braccia e delle spalle veloci, agili ed espressivi contribuiscono a dar enfasi e sincerità alle parole pronunciate e alla mimica del viso. Un uomo che si trova al mercato e sta pensando di comprare del pesce è capace di svuotare una tasca immaginaria quando gli viene detto il prezzo e di andarsene senza dire una parola. (Gannon, 1997:87)

Entre su largo elenco de gestos encontraremos muchos que son iguales a los nuestros o fácilmente comprensibles, pero también encontraremos otros cuyo significado puede ser más difícil de interpretar y que son los que verdaderamente nos interesan en este trabajo, pues son los casos en los que seguramente el traductor deba intervenir.

Isabella Poggi, experta en gestualidad, ha llegado a identificar hasta 250 gestos que los italianos usan en conversaciones del día a día. Como vemos, la lista es muy extensa y no es el objetivo de este trabajo ni elaborar un elenco exhaustivo ni realizar un análisis profundo de estos gestos. Sin embargo, hemos considerado oportuno mencionar algunos gestos que, en el caso de aparecer en un texto audiovisual, podrían crear problemas para el traductor.

Tras comparar diversos gestos desde la perspectiva de la cultura italiana y española, los hemos dividido en tres categorías:

- a) Gestos que son iguales en ambas culturas o son fácilmente comprensibles.
- b) Gestos que tienen significados diferentes y pueden crear confusión.
- c) Gestos que no existen en una de las dos culturas (no se pueden descodificar).

No supone ningún problema interpretar los gestos de la categoría (a), por ejemplo, «tengo hambre» (mano en el estómago), «estás loco» (dedo que golpea la sien o gira sobre sí mismo), «no lo sé» (se levantan los hombros), etc.

Los gestos de la categoría (b), por otro lado, pueden llevar a malentendidos entre dos interlocutores (uno español y otro italiano) o provocar que un espectador español se quede confundido al observar una escena donde aparezca dicho signo. Es el caso del gesto de apiñar los dedos de una mano y abrirlos y cerrarlos, en español este gesto quiere decir «muchas gente», mientras que en italiano, aparte de tener ese mismo significado, también quiere decir «miedo», sobre todo si se usa una sola mano.

Por último, la categoría (c) es seguramente la que más problemas nos cause. Afortunadamente, la mayoría de los gestos van acompañados por un mensaje verbal, por lo

⁶El número de página corresponde a la versión en línea.

que, aunque el espectador no entienda qué está haciendo el actor con sus manos, entenderá el sentido gracias a lo que dice. ¿Pero qué ocurriría si se usara uno de estos gestos sin explicación alguna? Es algo perfectamente factible y que ocurre a menudo en las conversaciones italianas, ya que realmente estos gestos no necesitan más información, por lo que si ocurriera en una escena cinematográfica, el traductor poco podría hacer, especialmente si el actor en esos momentos tiene la boca cerrada. Entre los gestos en español que no existen en italiano encontramos el de «ser un caradura» (golpearse la mejilla) y el de «estar a dos velas» (deslizar los dedos índice y corazón desde los ojos hacia abajo). Estos dos gestos, además, representan dos expresiones que tampoco existen en italiano, por lo que incluso siendo acompañados por la explicación verbal, crearían un gran conflicto a la hora de traducir. De todos modos, en este trabajo nos centramos en la traducción del italiano al español y no al revés, así que veamos más detenidamente algunos gestos italianos que nos causarían problemas semejantes:

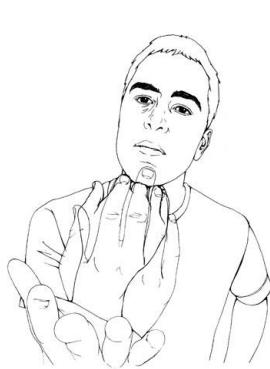


Figura nº1

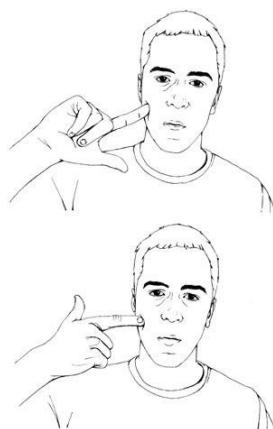


Figura nº2



Figura nº3

- Figura nº1: *Non me ne importa nulla* = ¿a quién le importa?

Colocamos el dorso de nuestra mano bajo la barbilla y lo desplazamos hacia fuera hasta que la palma quede hacia arriba.

Este gesto se utiliza para expresar que algo no nos interesa lo más mínimo, que no nos importa, por lo tanto, puede considerarse ofensivo según la situación. A menudo se acompaña de expresiones como *ma chi se ne frega* o *non me ne frega un cazzo*, pero también es habitual encontrarlo sin explicitación verbal, especialmente cuando se usa a modo de respuesta.

- Figura nº2: *Buono* = muy bueno, delicioso.

Colocamos el índice en nuestra mejilla y lo giramos.

Este gesto se utiliza principalmente para indicar que una comida está muy buena, pero también puede usarse como signo de aprobación para otro tipo de cosas, al igual que el gesto compartido por la cultura española de llevarse los dedos apiñados a la boca y besarlos.

Imaginemos una escena en la que un hombre acaba de comerse un plato de espaguetis, mira a su acompañante y sin decir ni una palabra realiza este gesto. Sería un difícil caso de elipsis lingüística.

- Figura nº3: *Perfetto* = perfecto.

Unimos el dedo gordo y el índice creando un círculo hacia arriba y desplazamos de nuestra izquierda a nuestra derecha. Como en los casos anteriores, es posible que este gesto aparezca sin un mensaje verbal que lo acompañe. Nos encontramos ante el mismo tipo de problema.

Estos son solo tres ejemplos que nos permiten imaginar la gran dificultad a la que podríamos enfrentarnos al traducir una película italiana y que hemos creído conveniente ilustrar, ya que ha resultado imposible disponer de suficiente filmografía como para encontrar suficientes ejemplos reales.

Aparte de este tipo de gestos, con un significado concreto, encontramos otros gestos con significados más ambiguos o variados, utilizados a menudo para reforzar lo que decimos o dar un matiz concreto al mensaje. Son dos principalmente los que observamos en numerosas conversaciones a diario y que han llegado a ser una señal de identidad de los italianos.

Un altro gesto che è in qualche modo l'emblema della gestualità italiana, tanto da essere riconosciuto dagli stranieri come il gesto italiano per eccellenza, è quello della mano a borsa o mano a carciofo (Poggi, 2010).

Este famoso gesto consiste en mover la mano arriba y abajo, con los dedos apiñados de modo que se tocan las puntas. Este gesto puede tener lecturas diversas pero que guardan relación entre ellas, una de pregunta (*che vuoi?, che dici?, e allora?*) y otra de crítica o valoración negativa (*ma che dici?, niente affatto, non sono d'accordo*). Un gesto muy similar e igualmente extendido es el de mover las manos de arriba abajo a altura del pecho, con las palmas pegadas como en forma de oración.

Obviamente, estos gestos característicos no se traducen, sino que marcan la procedencia de la película, el espectador nunca olvida que está viendo a actores extranjeros. Sin embargo, si el uso del gesto surge de la necesidad del personaje de incrementar el tono de lo que dice, el traductor puede tenerlo en cuenta y realizar lingüísticamente esas afirmaciones, enfatizando verbalmente el mensaje.

Por último, demostraremos mediante tres ejemplos, cada uno sobre un gesto diferente, que la gestualidad italiana es uno de los problemas de más difícil solución en el ámbito del doblaje italiano-español.

Ejemplo 1: gesto que expresa homosexualidad

En la siguiente escena de *Manuale d'amore 2*, un padre discute con su hijo homosexual, al que todavía no ha aceptado. Debemos saber que en italiano existe un gesto para expresar homosexualidad que consiste en golpearse el lóbulo de la oreja con el dedo índice o, a veces, con toda la mano, como ocurre en este caso:

Original: —E ci diceva: «Ma voi lo sapevate che il vostro figlio è finocchio?» E faceva così con la mano. (*hace el gesto*)

Doblaje: —Y nos dijo: «Pero bueno, ¿vosotros no sabéis que vuestro hijo es mariquita?»
Y hacia así con la mano.

Como se puede observar, la escena pierde sentido en español. Un espectador de la versión doblada no entenderá qué es lo que el hombre hace con la mano y por qué es relevante. En un caso como éste resulta casi imposible encontrar una solución suficientemente fiel.

Ejemplo 2: *mano a carciofo*

A continuación veremos un ejemplo citado por Chaume (2004:269), que aparece en la película *Pensavo fosse amore, invece era un calesse*. En esta escena, Tommaso ha ido a ver a un amigo que llora porque su mujer le ha dejado. Amedeo, que ha sido quien ha llamado a Tommaso, le pide que se vaya, porque el amigo tiene vergüenza. Tommaso realiza el célebre gesto *mano a carciofo*, para quejarse de la situación: Amedeo le ha pedido que fuera y ahora que ha llegado quiere que se vaya.

Original: —Puoi andare? Si vergongna.

—Si vergogna? Ma, ma che mi hai chiamato a fare? Vieni, vieni, poi questo si vergogna. (*hace el gesto*)

Doblaje: —¿Puedes marcharte? Le da vergüenza.

—¿Que me vaya? Pero, ¿por qué me has hecho venir? Tú mismo me has llamado, no lo entiendo.

El traductor ha decidido incrementar el tono de la respuesta añadiendo el adjetivo «mismo» al pronombre «tú». Como nos explica Chaume, «tú mismo» resulta más enfático que un simple «tú» y, en cierto modo, compensa el significado del gesto.

Ejemplo 3: gesto ofensivo

En este ejemplo analizaremos un gesto poco habitual y por lo tanto más problemático, ya que el traductor tendrá que documentarse correctamente para entender su significado. Para hacer este gesto, colocamos la mano apiñada hacia arriba y la giramos de izquierda a derecha. También se puede colocar la mano izquierda en el codo de la derecha, sujetándola, y en otra variante la mano mira hacia el frente y no hacia arriba. Este gesto parece ser bastante ambiguo y sin un significado claro. Tras consultar diversas fuentes, podemos concluir que se utiliza como burla hacia alguien, generalmente en modo ofensivo. Lo veremos más claro con el siguiente ejemplo de *Manuale d'amore* 2:

Original: —Hai litigato con quel peripichio dell'amico tuo? (*hace el gesto*)

Doblaje: —Te has peleado con ese payaso amigo tuyo?

En esta misma película aparece de nuevo el gesto, en este caso acompañado por la frase *quel coso buffo che tutte le sere ti metti al letto* (en el doblaje: «ese ser ridículo con el que duermes cada noche»). Estos dos casos, al tratarse de recurrencias semióticas, no suponen problemas

para el traductor, pues simplemente debe traducir el término usado en italiano que explicita el gesto.

Sin embargo, el siguiente caso resultará mucho más complicado, ya que se trata de una elipsis lingüística. Esta escena aparece en el capítulo 4 de la quinta temporada de *Don Matteo*, «Falso d'autore». En ella, los policías están hablando sobre un cuadro que ha sido robado y discuten la posibilidad de que haya sido puesto a la venta en el mercado negro o de que el ladrón haya podido quedárselo:

- Original: —Ma diciamo la verità, un ladro che rischia il carcere per tenersi quel quadro?
(hace el gesto)
- Questo è *Bagnanti sulla battigia?* (imita el gesto)
- Non ho fatto così.
- Come ha fatto? Mi faccia vedere.
- Ma lei rischierebbe il carcere per un quadro così? (repite el gesto)
- Io non sono un ladro, no farò mai il ladro e quindi no...
- Doblaje: —Pero puede ser verdad, un ladrón que se arriesga a ir a la cárcel por quedarse el cuadro.
- ¿Esto significa *Bañistas en la orilla*?
- Yo no he hecho eso.
- ¿Cómo lo ha hecho? Quiero verlo.
- ¿Y si se arriesga a ir a la cárcel por un cuadro así?
- Yo no soy un ladrón, no soy un ladrón, así que no...

Como vemos, no hay ninguna información verbal que explice el gesto. Lo que el personaje nos quiere decir es que el ladrón tiene que ser bastante tonto para arriesgarse a ir a la cárcel por quedarse un cuadro como ese y que por tanto, es bastante improbable que sea eso lo que haya ocurrido. Esta información implícita, se transmite en la versión original a través del gesto, pero también a través de la elección léxica y el tono de voz del personaje. En español, la escena ha cambiado completamente. No sólo la información del gesto no se ha explicitado en ningún momento sino que además, la elección léxica y el tono afirmativo usado por el personaje hacen que el mensaje sea totalmente diverso: puede ser verdad que el ladrón se haya arriesgado a ir a la cárcel por quedarse el cuadro, es una teoría del todo probable. Tal vez, la elección del traductor se haya debido a la imposibilidad de transmitir la información gestual, pensando que si traducía de modo literal la versión italiana, el resultado quedaría incompleto. En mi opinión, no hubiera sido así, ya que construcciones como: «Pero seamos sinceros, ¿un ladrón que se arriesga a ir a la cárcel por un cuadro así...?» ya dan a entender lo que uno quiere decir, es fácil intuir el final de la frase que se ha omitido. Otra opción hubiera sido explicitar el gesto de forma más directa: «Aunque tendría que ser muy tonto si se arriesga a ir a la cárcel por un cuadro así».

Para finalizar, comentaremos una estrategia que puede ser útil en casos como éste. Cuando el gesto no nos transmite una información indispensable y nos crea grandes problemas a la hora de traducir, podemos modificar el texto para mantener la función. El ejemplo anterior reflejaba una escena cómica, pero toda esa comicidad se ha perdido en la versión doblada. Utilizando las opciones propuestas, se habría mantenido mejor el efecto cómico, pero aun así, el espectador seguiría sin entender qué es lo que sucede en pantalla, qué es ese gesto que el personaje está haciendo al referirse al cuadro. Se rompería el acuerdo tácito que tantas veces hemos mencionado. Así pues, analicemos la siguiente propuesta de traducción:

—Pero seamos sinceros, ¿un ladrón que se arriesga a ir a la cárcel por un cuadro así...?
—¿Esto es *El tiburón al acecho*?

En esta versión se ha decidido cambiar por completo el nombre del cuadro. Dada la posible similitud entre el gesto que realiza el personaje y una aleta de tiburón, hemos modificado el significado del gesto de modo que ahora funciona como imitación de lo que ocurre en el cuadro. Precisamente, la respuesta del personaje preguntando si ese gesto se refiere al cuadro, funciona muy bien: la gracia está en que la similitud entre el gesto y la aleta de tiburón no es muy clara y por lo tanto la imitación es mediocre.

Como vemos, este tipo de estrategia puede ayudarnos en algunos casos y por ese motivo hemos creído oportuno comentarla. Sin embargo, en este caso concreto no hubiera sido posible utilizar la opción propuesta, ya que a lo largo del capítulo aparece el cuadro en escena y son claramente unos bañistas en la orilla de la playa.

CONCLUSIONES

Tras haber estudiado diversos tipos de problemas desde un punto teórico, tanto para entender bien la materia que se trataba como para contrastar las diversas estrategias de traducción habituales, y sobre todo, tras haber visualizado una buena cantidad de películas con un ojo analítico a la busca de elementos problemáticos y haber analizado la versión doblada en español, se puede afirmar que los objetivos iniciales del trabajo se han conseguido.

Me gustaría destacar dos conclusiones principales: en primer lugar, la dificultad de la traducción para el doblaje. Como se ha mencionado numerosas veces en este trabajo, la cohesión entre imagen y texto es la principal restricción en la traducción para doblaje, que la convierte en un tipo de traducción considerablemente complicada. Se podría pensar que la traducción audiovisual es un tipo de traducción sencilla por tener un lenguaje oral normalmente no muy técnico ni específico, como ocurre en otras ramas de la traducción, pero como hemos comentado, incluso mantener esta oralidad puede ser un reto.

En segundo lugar, me gustaría comentar la dificultad del italiano. Ha quedado demostrado que el italiano presenta una serie de dificultades propias que no existen en otra lengua y que en mi opinión, destacan especialmente en el ámbito del doblaje. Por ejemplo, la cinésica causa diversos problemas a la hora de doblar una película sea cual sea la lengua de partida, pero dudo que pueda crear tantos problemas como en el caso del italiano, ya que la gestualidad italiana no tiene parangón y es una parte esencial de su cultura. También la situación lingüística italiana, compleja por su diversidad, se refleja en los textos audiovisuales, y aunque muchas otras lenguas tienen variedades dialectales, no suelen estar al mismo nivel que Italia. De hecho, no solo importante es su variedad dialectal sino el modo en el que influye en el cine, si bien en los programas de televisión suelen optar por una variedad lo más estándar posible, el cine se caracteriza por utilizar marcas dialectales que enriquecen la película.

Además, tal y como se ha mencionado en los objetivos del trabajo, se ha elaborado un marco teórico para cada tipo de problema, acompañado por diversos ejemplos que ilustraban las explicaciones teóricas. De este modo, se han expuesto diferentes tipos de estrategias de traducción para cada caso y se han podido observar ejemplos reales de éstas. En algunos casos estos ejemplos resultaban acertados, mientras que en otros no resultaban del todo convincentes o cambiaban por completo la escena original. Personalmente, este trabajo me ha permitido ampliar mis conocimientos sobre la traducción audiovisual y me ha ayudado a desarrollar una visión crítica de cara a comentar diferentes traducciones. Además, he aprendido a analizar material, atendiendo al detalle para identificar problemas: he descubierto lo que es ver una película desde una perspectiva totalmente diferente del resto de espectadores: la perspectiva del traductor.

Aparte de las habilidades que acabo de mencionar, estoy convencida de que el tiempo invertido en este trabajo también dará sus frutos en el futuro, ya que podré utilizar los conocimientos aprendidos de un modo práctico. De la misma manera, me gustaría que este trabajo pudiera ayudar a cualquier estudiante que necesite orientación a la hora de elegir una u otra estrategia de traducción o que simplemente quiera entrar en contacto con la traducción audiovisual para el doblaje y con la lengua italiana.

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes citadas

- “Cinésica” [en línea]. En: *Diccionario de la Lengua Española*. Real Academia Española, 2014. Disponible en: <<http://lema.rae.es/drae/?val=cin%C3%A9sica>> [Consulta: 08/06/2015]
- “Dialecto” [en línea]. En: Treccani, la cultura italiana: vocabolario. Istituto della Enciclopedia Italiana Giovanni Treccani, 2015. Disponible en: <<http://www.treccani.it/vocabolario/dialecto/>> [Consulta: 09/06/2015]
- “Doblaje” [en línea]. En: *Diccionario de la Lengua Española*. Real Academia Española, 2014. Disponible en: <<http://lema.rae.es/drae/?val=doblaje>> [Consulta: 07/06/2015]
- ANTÚNEZ PÉREZ, Isabel. “Aproximación al paralenguaje: Análisis de casos en Harry Potter and the Philosopher’s Stone” [en línea]. *Tonos: Revista Electrónica de Estudios Filológicos*. 11 Julio 2006, nº XI. Disponible en: <<https://www.um.es/tonosdigital/znum11/estudios/3-paralenguaje.htm>> [Consulta: 30/05/2015]
- ARGYLE, Michael. *Social Interaction*. Bristol: J.W. Arrowsmith Ltd., 1978.
- BETTI, Silvia. “Comunicación no verbal y gestualidad: ‘El cómo se dice es más importante que lo que se dice’. Estudio contrastivo español e italiano”. *Cuadernos de Italia y Grecia*. 6 diciembre 2007, nº6, pp. 57-69. Ministerio de Educación y Ciencia, Conserjería de Educación y Ciencia, Embajadas de España en Italia y Grecia, 2007. También disponible en línea: <http://www.contrastiva.it/baul_contrastivo/dati/barbero/Betti_cuadernos_italia_gre.pdf> [Consulta: 09/06/2015]
- BORGHETTI, Claudia. “Intercultural Learning Through Subtitling: The Cultural Studies Approach”. En: INCALCATERRA, L. et al (eds.): *Audiovisual Translation: subtitles and subtitling: theory and practice*. New trends in translation studies, Vol. 9. Oxford, Bern, Berlin, Bruxelles, Frankfurt, New York, Wien: Peter Lang, 2011, pp. 111-137. También disponible en línea: <http://www.academia.edu/4827382/Intercultural_Learning_Through_Subtitling_The_Cultural_Studies_Approach> [Consulta: 01/06/2015]
- CAPRARA, Giovanni. “Multilingüismo, variedades dialectales y traducción: el fenómeno Andrea Camilleri” [en línea]. *AdVersus*. Diciembre 2009, nº 16-17, pp. 85-137. Disponible en: <<http://www.adversus.org/indice/nro16-17/articulos/05VII-1617.pdf>> [Consulta: 02/03/2015].
- CHAUME, Frederic. *Cine y traducción*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2004.
- . “Translating non-verbal information in dubbing”. En: POYATOS, Fernando (ed.). *Nonverbal Communication and Translation: New perspectives and challenges in literature, interpretation and the media*. Amsterdam, Philadelphia: Benjamin Translation Library, 1997, pp. 315-326.

- _____. “Vínculos de cohesión entre la narración verbal y la narración visual en la traducción de textos audiovisuales”. En: LORENZO, L., PEREIRA, A.M., (eds.). *Traducción subordinada (I), El doblaje (inglés-español/gelego)*. Vigo: Universidade de Vigo, 2000, pp. 69-84.
- _____. *Audiovisual Translation: Dubbing*. Manchester; Kinderhook: St. Jerome Publishing, 2012.
- CHAVES, María José. *La traducción cinematográfica: el doblaje*. Huelva: Universidad de Huelva, 1999.
- DE MAURO, T.; LODI, M. *Lingua e dialetti*. Roma: Editori Riuniti, 1993.
- DIADORI, Pierangela. “Comunicazione non verbale nell’insegnamento dell’italiano a stranieri in prospettiva interculturale”. En: *Lettori e oltre...confine: Atti del corso di aggiornamento per lettori di italiano all'estero organizzato dal MAE, dal MPI e dall'Università per Stranieri di Siena (Siena, 11-15 ottobre 1999)*. Firenze: Aida, 1999, pp. 69-109. También disponible en línea: <<http://www.siena-art.com/Diadori/Testi/08dNV.pdf>> [Consulta: 08/06/2015]
- GANNON, Martin J. *Global-mente: metafore culturali per capire 17 paesi*. Milano: Baldini&Castoldi, 1997.
- MANTARRO, Chiara. “Traducir el cine, traducir el dialecto: estudio lingüístico de la película Romanzo Criminale” [en línea]. *EntreCulturas*. 27 diciembre 2010, nº2, pp. 157-178. Disponible en: <<http://www.entreculturas.uma.es/n2pdf/articulo10.pdf>> [Consulta: 12/03/2015]
- MARCATO, Carla. *Dialetto, dialetti e italiano*. Bologna: Il Mulino, 2002.
- MEHRABIAN, Albert. Nonverbal Communication. Chicago: Adeline-Atherton, 1972.
- MUNDAY, Jeremy. *Introducing Translation Studies: Theories and Applications*. London, New York: Routledge, 2001.
- PEIRCE, Charles S. *Extractos de las cartas a Lady Welby*. EP 2, 1908.
- POGGI, Isabella. “Gesti” [en línea]. En: *Treccani, la cultura italiana: Enciclopedia dell’Italiano*. Istituto della Enciclopedia Italiana Giovanni Treccani, 2010. Disponible en: <[http://www.treccani.it/enciclopedia/gesti_\(Enciclopedia_dell'Italiano\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/gesti_(Enciclopedia_dell'Italiano)/)> [Consulta: 08/06/20015]
- POYATOS, Fernando. *La comunicación no verbal*. Madrid: Istmo, 1994.
- RABADÁN, Rosa. *Equivalencia y traducción*. León: Universidad de León, 1991.
- RAMIÈRE, Nathalie. “Reaching a Foreign Audience: cultural Transfers in Audiovisual Translation” [en línea]. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation*. Julio 2006, nº6, pp. 152-166. Disponible en: <http://www.jostrans.org/issue06/art_ramiere.pdf> [Consulta: 01/06/2015]
- VÁZQUEZ VEIGA, N. *Marcadores discursivos de recepción*. Santiago de Compostela: Servicio de Publicaciones de la Universidade de Santiago de Compostela, 2003.

ZAMORA, Pablo; ALESSANDRO, Arianna. “Unidades fraseológicas periféricas, marcadores discursivos e interjecciones: consideraciones pragmáticas y discursivas en la traducción italiano-español”. En OLZA, Inés; MANERO RICHARD, Elvira (eds.). *Fraseoprágmatica*. Berlín: Frank&Timme, 2013, pp. 49-83.

Fuentes consultadas

- “Interiezioni primarie” [en línea]. En: *Treccani, la cultura italiana: Grammatica dell’Italiano*. Istituto della Enciclopedia Italiana Giovanni Treccani, 2012. Disponible en: <[http://www.treccani.it/enciclopedia/interiezioni-primerie_\(La-grammatica-italiana\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/interiezioni-primerie_(La-grammatica-italiana)/)> [Consulta: 08/06/2015]
- CHAUME, Frederic . “El canal de comunicación en la traducción audiovisual” en EGUILUZ, F. et al (eds.). *Transvases culturales: literatura, cine, traducción*. Vitoria: Universidad del País Vasco, 1994, pp. 13-147.
- DEL ÁGUILA, María E.; RODERO ANTÓN, Emma. *El proceso de doblaje: take a take*. Salamanca: Publicaciones Universidad Pontificia, 2005.
- DONADIO, Rachel. “When Italians Talk, Hands and Fingers do the talking” [en línea]. En: *The New York Times*. New York: The New York Times Company, 30 Junio 2013. Disponible en: <<http://www.nytimes.com/2013/07/01/world/europe/when-italians-chat-hands-and-fingers-do-the-talking.html?smid=pl-share&r=1>> [Consulta: 08/06/2015]
- IZQUIERDO MERINERO, Sonia. “La comunicación no verbal en la enseñanza del español como lengua extranjera” [en línea]. En: *Lengua y cultura en la enseñanza del español para extranjeros: Actas del VII Congreso Internacional de ASELE (Almagro, 1996)*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 1998, pp. 271-275. Disponible en: <http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/07/07_0269.pdf> [Consulta: 08/06/2015]
- LEÓN GÓMEZ, Magdalena. *Signos no verbales españoles e italianos: estudio contrastivo* [en línea]. Madrid: Liceus, 2009. Disponible en: <http://www.liceus.com/cgi-bin/aco/Memoria_Magdalena_Leon.pdf> [Consulta: 08/06/2015]
- LUQUE DURÁN, J. D. “Los juegos lingüísticos: fallos comunicacionales, humorismo verbal y reflexión metalingüística” en LUQUE TORO, L. (ed.). *Léxico español actual II*. Venezia: Librería Editrice Cafoscarina, 2007, pp. 91-126. También disponible en línea: <http://arca.unive.it/bitstream/10278/297/1/Atti-6-5s-Luque_Duran.pdf> [Consulta: 15/05/2015]

MAGAZZINO, Raffaele. *La traducción de las interjecciones en el habla juvenil audiovisual en contrastividad entre español e italiano* [en línea]. Tesis doctoral. Bologna: Università di Bologna, 2008. Disponible en: <http://amsdottorato.unibo.it/1162/1/magazzino_raffaele_tesi.pdf> [Consulta: 3/06/2015]

MARTÍNEZ SIERRA, Juan José (coord.). *Reflexiones sobre la traducción audiovisual. Tres espectros, tres momentos*. Valencia: Universitat de València PUV, 2012.

PEIRCE, Charles S. *Obra lógico-semiótica*. Madrid: Taurus, 1987.

PEREGO, Elisa. *La traduzione audiovisiva*. Roma: Carocci, 2005.

SOLER-ESPIAUBIA, Dolores. "Lo no verbal como un componente más de la lengua" [en línea]. En: *Actas del Programa de Formación para el Profesorado de Español como Lengua Extranjera (Múnich, 2004-2005)*. Múnich: Instituto Cervantes de Múnich, 2005, pp. 194-217. Disponible en: <http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/munich_2004-2005/07_soler.pdf> [Consulta: 08/06/2015]

VULLO, Luca. *La voce del corpo* [en línea]. Ondemotive, 2011. Disponible en: <<http://www.lavocedelcorpo.com/>> [Consulta: 08/06/2015]

Material audiovisual analizado

BENIGNI, Roberto. *Il mostro / El monstruo* [película]. Italia, Francia: IRIS film, Melampo Cinematografica, La SeptCinéma, UGC Images, 1994.

———. *Jhonny Steccino / Jhonny Palillo* [película]. Italia: Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica, Penta Film.

———. *La tigre e la neve / El tigre y la nieve* [película]. Italia: Melampo Cinematografica, 2005.

BRIZZI, Fausto. *Ex / Ex, todos tenemos uno* [película]. Italia: Italian International Film, 2009.

MINIERO, Luca. *Benenuti al sud / Bienvenidos al sur* [película]. Italia: Medusa Film, Cattleya, 2010.

MOCCIA, Federico. *Scusa ma ti chiamo amore / Perdona si te llamo amor* [película]. Italia: Medusa Film, Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica, 2008.

MUCCINO, Gabriele. *L'ultimo bacio / El último beso* [película]. Italia: Fandango, Medusa Film, 2000.

OLDIONI, Enrico. "Falso d'autore" / "Falso cuadro" [capítulo de serie televisiva]. En: *Don Matteo*. Capítulo 4 de la quinta temporada. Italia: Lux Vide, RAI Fiction, 2006.

———. "Ultimo enigma" / "El último enigma" [capítulo de serie televisiva]. En: *Don Matteo*. Capítulo 5 de la quinta temporada. Italia: Lux Vide, RAI Fiction, 2006.

OZPTEK, Ferzan. *Mine Vaganti / Tengo algo que deciros* [película]. Italia: Fandango, Rai Cinema, 2010.

TROISI, Massimo. *Pensavo fosse amore invece era un calesse / El amor no es lo que parece* [película]. Italia: Esterno Mediterraneo Film, Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica, 1991.

VERONESI, Giovanni. *Manuale d'amore 2 (capitoli successivi) / Manuale d'amore 2 (corregido y aumentado)* [película]. Italia: Aurelio De Laurentiis & Luigi De Laurentiis, 2006.