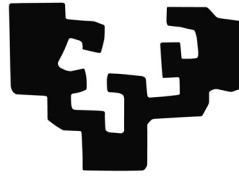


eman ta zabal zazu



Universidad Euskal Herriko
del País Vasco Unibertsitatea

Departamento de Filología Inglesa y Alemana,
y Traducción e Interpretación

TESIS DOCTORAL

**LA TRADUCCIÓN DE PELÍCULAS DE ANIMACIÓN: LAS
PRODUCCIONES DE LA ERA POS-DISNEY; UNA NUEVA ERA
EN LOS DIBUJOS ANIMADOS**

Realizada por:

Fernando Repullés Sánchez

Bajo la dirección de:

Dra. Raquel Merino Álvarez

Dra. Micaela Muñoz Calvo

Vitoria-Gasteiz 2015

RESUMEN:

La presente tesis muestra la importancia y desarrollo que han alcanzado los productos audiovisuales de la compañía Disney a nivel internacional y la relevancia que ha tenido en este auge la traducción audiovisual, tanto en el plano lingüístico como sociocultural. Las decisiones de traducción afectaron sin duda al producto final. Por lo tanto, la primera parte de este estudio se dedica a conocer adecuadamente el marco teórico de dicha traducción y su correspondencia con el género de la animación. En segundo lugar, se analiza la producción de los clásicos de la factoría prestando especial atención a los periodos posteriores a la muerte de su creador, Walt Disney (1901-1966): se crea un completo catálogo, dividido en tres eras, donde se hace un estudio macroestructural del producto en la lengua de origen (inglés) y su doblaje a la lengua meta (español y español de América). En tercer lugar, se crean unos parámetros de trabajo básicos con los que se hace un análisis microestructural de varias películas, elegidas en base a unos criterios justificados: se observan y comparan éstas, examinando los cambios que se han producido respecto al habla, la cultura, los textos escritos, las canciones y el humor. Finalmente, se extraen las conclusiones pertinentes como consecuencia de dichos cambios y se plantean posibles líneas de investigación en el futuro.

PALABRAS CLAVE: traducción audiovisual (TAV), animación, normas, restricciones, trasvase cultural.

ABSTRACT:

This doctoral thesis shows the importance and development, which the products from the Walt Disney Company have reached at an international level and how their audio-visual translation has influenced them at the linguistic, social and cultural background. The decisions taken by the translator actually affected the final product. Due to this, the first part of this study is devoted to acquire the necessary theoretical knowledge about audio-visual translation and its liaison with animation films. Secondly, the production of the factory is studied, paying special attention to the period following the decease of its founder, Walt Disney (1901-1966): a complete catalogue is created, then divided into three different eras and, finally, a macrostructural revision is carried out both in the source language (English) and the target language (Spanish and South American Spanish). Thirdly, basic study parameters are created and used in order to undertake a microstructural review of films selected under justified criteria: such films are observed and compared regarding their speech acts, culture, written texts, songs and humour. Finally, a number of conclusions are established from the analysis and feasible investigation outlines for the future are presented.

KEY WORDS: audio-visual translation (AVT), animation, norms, restrictions, cultural transfer.

LABURPENA:

Ondorengo tesiak Disney konpainiaren ikus-entzunezko produktuek nazioarteko mailan lortu duten garrantzia eta garapena adierazten du, baita goren aldi honetan ikus-entzunezko itzulpenak izan duen garrantzia, bai hizkuntzaren arloan, bai soziokulturean ere. Itzulpenaren erabakiek, dudarik gabe, azken emaitzan eragina izan zuten. Beraz, ikerlan honen lehen atala itzulpen honen alor teorikoa egoki ezagutzeari eta animazioko generoarekin duen elkarrekotasunari dagokio. Bigarrenez, faktoriako klasikoen ekoizpena aztertzen da, Walt Disney (1901-1966) sortzailearen heriotzaren ondorengo aldiei atentzio berezi bat jarritz: katalogo oso bat eratzen da, hiru arotan bereizia, bertan produktuaren makroegiturazko ikerketa bat egiten da, jatorrizko hizkuntzan (ingeleza) eta helburuzko hizkuntzara (gaztelania eta Amerikako gaztelania) duen bikoizketan. Hirugarrenez, oinarritzko ikerketa parametro batzuk ezartzen dira, justifikatutako irizpide batzuetan oinarriturik aukeraturiko pelikula batzuen mikroegiturazko ikerketa bat egiteko: behatu eta konparatu egiten dira, mintzamena, kultura, idatzizko testuak, abestiak eta umorean egin diren aldaketak aztertuz. Azkenik, aldaketa hauek dakartzaten ondorioak ateratzen dira eta etorkizunerako izan daitezken ikerketa lerroak proposatzen dira.

HITZ NAGUSIAK: ikus-entzunezko itzulpena, animazioa, arauak, murrizketak, kultura transferentzia

Agradecimientos

A mi familia: a mis padres porque me dieron estudios. A mi mujer, Ana, porque me apoyó siempre aun sabiendo que esta tesis me hacía dejarla sola muchas veces. A mis hijos, Alberto e Inés, porque no me encontraron siempre que me llamaban... Ya voy.

Al Dr. Rafael Blasco, porque me metió en este lío. Seguro que desde allá arriba se sentirá orgulloso de que al final haya terminado lo que él me hizo empezar mandándome a unos cursos de doctorado.

A mis directoras, la Dra. Raquel Merino y la Dra. Micaela Muñoz, porque me han demostrado que los kilómetros de distancia se pueden convertir en milímetros, siempre, con su confianza, apoyo y crítica constructiva. Todavía no he terminado de asimilar todo lo que he aprendido con vosotras en estos años. Lo que hay de bueno aquí también es obra vuestra.

Al Dr. Manolo Górriz, porque siempre ha tenido, y tiene, el enorme don de enderezar mis líneas torcidas.

A mis compañeros, todos, del proyecto de innovación AINA, porque me han ayudado a saber utilizar y aprovechar las nuevas tecnologías. En especial a la Dra. Piedad Garrido: muchos datos, muchas horas, muchas gracias.

A todos aquellos que me han ayudado en estos años y que seguro he olvidado mencionar. Que no estén vuestros nombres aquí sólo significa falta de memoria. Soy consciente de lo mucho que os debo a todos. Gracias.

A una filosofía de la vida que, como a Walt Disney, siempre me ha funcionado: trabajo, trabajo y trabajo.

Tabla de Contenidos

1.	INTRODUCCIÓN: el desarrollo de esta tesis.....	1
1.1.	Declaración de intenciones y objetivos.....	1
1.2.	Metodología	4
2.	LA TRADUCCIÓN Y LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	7
2.1.	Los estudios de traducción.....	7
2.2.	La Traducción Audiovisual (TAV).....	13
2.2.1.	Definición y conceptos básicos	13
2.2.2.	Contextos: la TAV como hecho de la cultura meta	19
2.2.2.1.	Texto origen y texto meta: vacíos, modelos y supuestas traducciones.....	19
2.2.2.2.	Contexto de recepción en la TAV	21
2.2.3.	El doblaje y la subtitulación.....	27
2.3.	Panorámica de la investigación en TAV	30
3.	LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA ANIMACIÓN	35
3.1.	El cine de animación: concepto y evolución	35
3.2.	La idiosincrasia del cine de animación	45
3.3.	La TAV en la animación. Un nuevo género	48
3.4.	El humor en la traducción audiovisual y de animación.....	51
3.4.1.	La traducción del humor	51
3.4.2.	La traducción del humor en los productos audiovisuales.....	53
4.	LAS ERAS DISNEY y POS-DISNEY	57
4.1.	ELABORACIÓN DEL CORPUS: programa y base de datos (cantidad y calidad).....	57
4.1.1.	Introducción: objetivos	57
4.1.2.	La base de datos: el programa A.I.N.A.	61
4.2.	ANÁLISIS MACROESTRUCTURAL	66
4.2.1.	El artista que creó escuela: Walt Disney (1901-1966)	66
4.2.1.1.	Los primeros doblajes	70
4.2.1.2.	¿Redoblajes o doblajes?: <i>Pinocho, Dumbo, Bambi y Blanca Nieves</i>	73
4.2.2.	Primera era pos-Disney (1966-1988)	74
4.2.2.1.	Estudios de doblaje	78
4.2.2.2.	Redoblajes y el extraño caso de <i>Canción del Sur</i> (¿redoblaje o censura?) .	82
4.2.3.	Segunda era Pos-Disney (1989-1999). El resurgir Disney: De <i>La sirenita</i> a <i>Fantasia</i> pasando por <i>Toy Story</i> . Michael Eisner, Frank Wells y PIXAR en 1995. El paso del dibujo 2D plano a la era digital	83

4.2.3.1.	Estudios de doblaje: Los Ángeles (EE.UU)	95
4.2.3.2.	Estudios de doblaje sudamericanos (México).....	95
4.2.3.3.	Estudios de doblaje españoles (varios estudios).....	104
4.2.3.4.	Estudios de doblaje: Redoblajes.....	112
4.2.4.	Tercera era pos-Disney (1999-2009): de la era digital a las tres dimensiones .	114
4.2.4.1.	Estudios de doblaje sudamericanos.....	123
4.2.4.2.	Estudios de doblaje españoles	129
4.2.4.3.	Estudios de doblaje: Redoblajes, <i>Blanca Nieves y los siete enanitos</i> y <i>La Bella durmiente</i>	135
4.3.	ANÁLISIS MICROESTRUCTURAL: LAS ERAS DISNEY y POS-DISNEY:	138
4.3.1.	LAS PELÍCULAS ELEGIDAS	138
4.3.2.	EL MÉTODO DE TRABAJO	140
4.3.2.1.	El buen doblaje.....	140
4.3.2.2.	Análisis del buen doblaje.....	141
4.3.3.	PRIMERA ERA (1966-1988):.....	150
4.3.3.1.	<i>El libro de la Selva</i> (1967). Un doblaje canónico de Edmundo Santos	150
4.3.3.1.1.	El habla de los personajes	151
4.3.3.1.2.	Los elementos de la cultura de origen	154
4.3.3.1.3.	Los insertos.....	156
4.3.3.1.4.	Las canciones.....	157
4.3.3.1.5.	El humor	159
4.3.4.	SEGUNDA ERA (1989-1999):	161
4.3.4.1.	<i>La Sirenita</i> (1989). La tradición casi continúa	161
4.3.4.1.1.	El habla de los personajes	161
4.3.4.1.2.	Los referentes culturales.....	165
4.3.4.1.3.	Los insertos.....	167
4.3.4.1.4.	Las canciones.....	168
4.3.4.1.5.	El humor	171
4.3.4.2.	<i>Toy Story</i> (1995). Multidoblaje y novedades.....	172
4.3.4.2.1.	El habla de los personajes	173
4.3.4.2.2.	Los elementos de la cultura de origen	176
4.3.4.2.3.	Los insertos.....	178
4.3.4.2.4.	Las canciones.....	179
4.3.4.2.5.	El humor	180

4.3.4.3.	<i>Fantasia 2000</i> (1999). Una experiencia video musical.....	183
4.3.5.	TERCERA ERA (1999-2009):	187
4.3.5.1.	Un ejemplo de la nueva pugna entre productoras en el nuevo estilo de humor: <i>Monstruos S.A.</i> (Disney, 2001) vs. <i>Shrek</i> (Dreamworks, 2001)	188
4.3.5.2.	<i>Chicken Little</i> (2005). Las novedades salen del cascarón.....	195
4.3.5.2.1.	El habla de los personajes.....	195
4.3.5.2.2.	Los elementos de la cultura de origen	197
4.3.5.2.3.	Los insertos.....	200
4.3.5.2.4.	Las canciones.....	201
4.3.5.2.5.	El humor	204
4.3.6.	Conclusiones del análisis microestructural	207
5.	REFLEXIÓN Y CONCLUSIONES FINALES.....	211
6.	BIBLIOGRAFÍA.....	225
7.	ANEXO I	239
7.1.	Listado Cine Animación Completo	
7.2.	Listado Películas Disney	
7.3.	Listado Películas Animación Disney (hasta 2009)	
7.4.	Listado Películas Animación Disney – Pixar	
7.5.	Listado Películas Animación Disney – Toons Studio	
7.6.	Listado Películas Animación sólo distribuidas por Disney (no producidas)	
7.7.	Listado Películas Disney (otras compañías)	
7.8.	Secuelas de clásicos (sólo video doméstico)	
7.9.	Tabla de eras Disney con películas seleccionadas y títulos de doblaje	
8.	ANEXO II	269
8.1.	Manual de Instalación	
8.2.	Manual de Usuario	
8.3.	Visibilidad y Resultados (I+D+i)	
8.4.	Licencias	

1. INTRODUCCIÓN: el desarrollo de esta tesis

1.1. Declaración de intenciones y objetivos

El gran volumen de productos audiovisuales que se traducen actualmente demuestra el importante papel que juega la traducción audiovisual en la comunicación internacional y, por tanto, la gran relevancia ideológica y política que tienen esos productos.

Esa relevancia, que implica poder y control, afecta al sistema de valores y nos lleva a preguntarnos sobre el punto de vista que adopta la traducción y sobre el modo en que la audiencia recibe un determinado producto audiovisual.

¿Qué tipo de significado se emite y por qué? ¿Cómo afectan las decisiones de traducción a la recepción del producto? La reacción de la audiencia –su percepción– es distinta según la proximidad de la cultura origen a la meta, según los diferentes grupos culturales...

En el proceso de traducción hay que tener en cuenta los contextos respectivos de producción, normas, reglas (Hermans, 1983; Toury, 1995), modelos de la lengua de origen (LO) y la lengua meta (LM), así como el contexto de recepción (Rabadán, 1991) y las expectativas que genera. De hecho, el tipo de audiencia –el espectador potencial– es un factor clave que condiciona el proceso de traducción y su recepción en todo tipo de traducción, pero todavía más si hablamos de estudios sobre doblaje y subtitulación (Díaz Cintas, 2001).

La traducción audiovisual es una modalidad de traducción con especificidad propia. La emisión simultánea de imagen, lenguaje verbal y sonido configura el significado del texto. Esta compleja interrelación semántica repercute en la traducción, cuya investigación necesita utilizar enfoques multidisciplinares (teoría de la traducción, *Film Studies*...) (Chaume Varela, 2001).

En este capítulo revisaré, de forma panorámica, la investigación que se ha publicado en el campo de la traducción de productos audiovisuales para continuar, en el siguiente, con el estado de la cuestión, concretamente en las películas de animación.

Mi investigación se centrará en las películas pos-Disney, ya que el estudio de su traducción y recepción no se ha abordado hasta la fecha.

Son varias las tesis doctorales que se han defendido en España sobre la traducción audiovisual. Algunas desarrollan modelos de análisis, como la de Martí Ferriol (2006), y otras se fijan en aspectos más puntuales, como el tipo de humor que aparece en la traducción audiovisual (Hernández Bartolomé y Mendiluce Cabrera, 2005). También las hay que se han fijado en la Walt Disney Company, como la de Iglesias Gómez (2009), pero no atienden tanto al conjunto de productos que surgen en la factoría Disney y coetáneas, y que abarca desde 1989 hasta la época actual. Tampoco hay muchos estudios sobre los aspectos nuevos de la traducción que aparecen con el formato digital, como la modernización de los cuentos clásicos o el cambio de dirección

en cuanto al público meta. Los productos audiovisuales ya no se dirigen tan sólo al público infantil, sino que muchos productos de animación audiovisual buscan que el filme llegue a dos tipos de audiencia –infantil y adulto– o, incluso, a tres –infantil, adolescente y adulto.

Las películas que van de 1967 a 2009 constituyen la era pos-Disney en la que el producto de animación va sufriendo cambios profundos. Dicha era constituye la acotación temporal que abarca el corpus de esta tesis: he tomado como referencia los productos de la factoría tras la muerte de Disney (1966) y su traducción, y los he comparado con los del mismo estudio en su declive (1967-1988), en su nuevo resurgir (1989-1999) y en la nueva era digital junto a otros filmes de nuevas productoras (1999-2009). Mi objetivo ha sido analizar en ellos un antes (la animación en 2D y su traducción entre 1967 y 1999) y un después (la animación digital y su traducción entre 1999 y 2009).

Para centrar el tema de estudio he tenido en cuenta la creciente aparición de nuevos productos de animación en las dos últimas décadas (1989-1999) y (1999-2009), así como el cambio en el monopolio productivo de los estudios Disney. También he observado el aumento y diversificación de estudios de doblaje que han aparecido paralelamente al nacimiento de otros productores de cine de animación, sobre todo los especializados en largometrajes de dibujos animados. He comprobado la aparición de los nuevos productos y nuevos estudios, tanto de doblaje como de traducción, en el gran número de páginas que se pueden encontrar mediante búsquedas en Internet¹.

El corpus que voy a utilizar en este estudio procede de una selección de películas animadas de la era pos-Disney que se comparan a distintos niveles. Desde que en 1966 desapareciera la cabeza visible de la productora, muchos fueron los intentos por cubrir el inmenso hueco dejado por Disney, incluidas las tentativas de su propio hermano, Roy O. Disney, y su sobrino, Roy E. Disney, que sumirían a la productora en la mediocridad, hasta que llegara Michael Eisner y comenzara lo que se ha dado en llamar la segunda edad de oro de la Disney, en la década de 1989 a 1999, con películas como *La sirenita* (1989), *La bella y la bestia* (1991), *Aladdin* (1992), *El Rey León* (1994) o *Pocahontas* (1995). Esta época culminaría poco después en la unión con Pixar y la producción conjunta del primer filme digital de la factoría Disney: *Toy Story* (1995). Es más: el éxito de taquilla de esta película, la aparición de otras productoras digitales y el gusto creciente del público por la animación digital llevarían, poco después, al cierre de la factoría en 2D (pese a seguir produciendo algunas películas más en este viejo formato). Desde entonces la Disney siguió esa nueva trayectoria del dibujo animado digital, en un intento de no quedarse atrás en la carrera por los primeros puestos de audiencia con otras productoras, como Dreamworks (*Shrek*, 2001) o la productora de la Fox, Blue Sky (*Ice Age*, 2002).

El corpus de esta tesis sirve para analizar, de forma descriptiva, la diferencia entre las películas de esta nueva década de apogeo (1989-1999) y la década siguiente, en que surge la

¹ <http://www.mcu.es/bibliotecas/CE/BibliotecasDigitales/Index.html>; <http://www.imdb.com>; o <http://www.eldoblaje.com>.

animación digital a la que finalmente Disney no tuvo más remedio que rendirse, según algunos críticos, o sumarse, según otros. Se analiza cómo se dirige el producto, tanto en dos dimensiones como en forma digital, al receptor original (de lengua inglesa y cultura anglosajona) y cómo se adapta al receptor meta (de lengua y cultura española). Este análisis pretende ayudar a conocer la evolución de los productos de la era pos-Disney hacia el mercado digital, así como la aparición y asentamiento de otros estudios de animación (similares al tipo Disney, aunque se hayan empeñado en desmarcarse de él) que provocaron una situación a la que nunca antes Disney había tenido que enfrentarse de manera tan clara: la competencia por un público que hasta entonces siempre habían considerado suyo en el mundo de la animación.

Así pues, realizo un estudio descriptivo de la traducción audiovisual en el terreno específico de los largometrajes animados. Comparo el corpus de películas elegido y también estudio su traducción y recepción en España. El análisis se lleva a cabo desde el punto de vista discursivo-lingüístico, cinematográfico, ideológico y cultural, señalando las diferencias y evidenciando las estrategias utilizadas por los traductores, que hacen de intermediarios entre dos lenguas y dos culturas diferentes, para intentar resolver los diferentes problemas de traducción.

Hay que tener en cuenta que las transformaciones a las que puede someterse un texto audiovisual no resultan de una conversión puramente lingüística, derivada de las exigencias de la película original, sino que están condicionadas, en gran medida, por las necesidades funcionales de la cultura receptora y por el propio traductor. Así, por ejemplo, determinadas situaciones jocosas que no se pueden trasvasar de la cultura anglosajona a la cultura española con una traducción literal, pues lo que a veces provoca risa en la cultura de origen (anglosajona) tiene poca o ninguna gracia en la cultura meta (española). Ya decía Diot (1989:84) "what makes one nation laugh is hardly what turns on another nation".

Hay otros factores que también considero aquí porque son importantes en la producción de una película animada. Un primer ejemplo es el estudio de cine donde se grabó: no es lo mismo el estilo de producción de un estudio como Disney (en los ochenta mayoritariamente centrado en las películas en dos dimensiones, donde los elementos lingüísticos juegan un papel fundamental) que el estilo de otras productoras como Pixar, dedicada enteramente al dibujo digital, que dan un papel protagonista no sólo a los elementos lingüísticos, sino también a otros elementos supralingüísticos (no menos importantes que los lingüísticos), como la gesticulación o el movimiento, que suelen atraer mucho al público, tanto de la lengua y cultura origen como de la lengua y cultura meta. Esta posibilidad de aproximación al mundo real, facilitada por el formato digital, llevaría en la década de los noventa a la misma productora Disney a buscar una fusión con la mencionada Pixar, tratando de cubrir un terreno en el que estaba claramente en desventaja con otras productoras nacientes en los Estados Unidos, como DreamWorks o Blue Sky.

Otro ejemplo es el trato de los personajes: mientras que Disney dedicaba sus esfuerzos al público netamente infantil, las nuevas productoras de los ochenta-noventa pretendían reorientar sus películas hacia un público más amplio, intentando expandir el rango de edad que habitualmente venían teniendo los largometrajes de dibujos animados, incluyendo no sólo aspectos infantiles, sino también adolescentes e, incluso, adultos para conseguir el éxito seguro en taquilla.

Finalmente, hay que tener en cuenta otras técnicas de *marketing*: el uso de actores famosos que ponen su voz y doblan a los personajes, para atraer así a sus seguidores incondicionales; la utilización de personajes estereotipados a los que se les añade un grado de modernidad, y algunos otros ejemplos, como el uso de expresiones muy específicas de la lengua meta para expresar la funcionalidad del lenguaje que no existe o se realiza de otra manera en la lengua de origen, y viceversa.

1.2. Metodología

Dentro de los Estudios de Traducción se han distinguido tradicionalmente dos grandes ramas (Holmes, 1975), en las que se puede enmarcar la metodología de trabajo y estudio: la rama descriptiva, *Descriptive Translation Studies*, y la rama teórica, *Theoretical Translation Studies* o *Translation Theory*.

Mi tesis doctoral se sitúa en el primero de estos marcos metodológicos, el de los Estudios Descriptivos de Traducción (Toury, 1995). Este trabajo realiza pues un estudio descriptivo de la traducción audiovisual en el terreno específico de los largometrajes animados, comparando las versiones originales y las traducidas, planteando asimismo la cuestión de su recepción en España.

Mi estudio analiza los aspectos más relevantes (humor, intencionalidad, público receptor...) de las películas pos-Disney y trata de evidenciar cómo se adaptan estos aspectos al nuevo mercado español y a la cultura española. Del mismo modo, se examinan las diversas modificaciones de estos aspectos (cómo cambia el humor con el paso del tiempo, por ejemplo, o cómo ayuda el dibujo digital en la intencionalidad).

El primer paso ha consistido en averiguar qué películas de animación se han traducido dentro del marco elegido de la era pos-Disney (a partir de 1966) y, más específicamente, en lo que se considera la segunda edad de oro (1989-1999) y el posterior periodo digital (1999-2009), en el que la productora empieza a tener competencia con otras surgidas entonces. Después se han seleccionado las películas de animación de esta productora, las cuales van a constituir el corpus del estudio. (En una primera aproximación, en las páginas www.eldoblaje.com y www.imdb.com se encontraron más de 400 productos de este género, tanto en formato 2D como en la más moderna versión digital).

En la presente tesis he creado un catálogo a partir de estos productos, con fichas de películas a partir del año 1989, donde aparecen los primeros trabajos de lo que denominamos “era pos-Disney”, hasta el 2008. Las fichas recogen tanto los productos de animación de los estudios Disney como los de los nuevos estudios dedicados al largometraje animado (fundamentalmente digital). Este catálogo incluye datos relativos al traductor, al ajustador, a los actores de doblaje, etc., y servirá de base para comparar, según las referencias de estas fuentes, las películas de animación que existen en total, y para conocer en qué años aparecen y se doblan, qué traductores figuran más veces y cuáles se dedican más al cine de animación en general, y, en particular, cómo traducen sus distintas películas.

En esta tesis realizo un análisis macroestructural y microestructural, tanto de las películas originales elegidas como de las versiones al castellano.

Para el análisis macroestructural he establecido el marco contextual: el contexto político, el contexto social, el contexto cultural del original y si la versión española es respetuosa con el contenido sociocultural de la obra, con su autor y con el contexto en que ha sido producida, cumpliendo con su función de intermediación entre la obra original y el público español. He estudiado también la recepción que dicha obra original tiene en la nueva cultura: a qué tipo o tipos de público va dirigida y si esto era así en el contexto original, si el mensaje que transmite contrasta o no con la cultura meta, etc. Finalmente, he analizado la percepción audiovisual y cómo ésta implica la adecuación de múltiples factores que pueden cambiar o no de la cultura original a la cultura meta. Así, en el caso de los dibujos animados, por ejemplo, el ajuste entre la imagen y el sonido que se hace en el doblaje no es tan estricto como el ajuste que se hace en otros productos audiovisuales, donde la correspondencia imagen-sonido debe ser mucho mayor. Valga como ejemplo el movimiento de los labios, que afecta y limita muchas veces la traducción del LO a la LM en películas con actores reales, mientras que no supone una limitación tan estricta en los dibujos animados, donde dicho movimiento no representa de una forma tan fidedigna la articulación específica de los sonidos.

En el análisis microestructural he tenido en cuenta los aspectos lingüísticos y supralingüísticos. Aspectos fundamentales en la comunicación audiovisual relativos a la selección de términos, registros, expresiones, sonidos, etc., que muchas veces afectan de manera definitoria a la traducción desde el producto de origen hasta el producto meta. De nuevo, he analizado si la mencionada traducción es respetuosa al trasladar dichos aspectos de la LO a la LM y el efecto que produce tal traslación en la nueva cultura. Determinadas expresiones que aparecen en la lengua inglesa (LO) no se traducen de manera exacta al español (LM) usando sonidos, palabras, frases o, incluso, estructuras más complejas que oscilan entre la literalidad y la adaptación, a veces total, cuyo significado termina teniendo muy poco que ver con la versión original, pero que busca traducir la funcionalidad del lenguaje. Es más, algunos marcadores suprasegmentales o prosódicos, que en la LO tienen un valor contrastado, no tienen una importancia tan elevada en la LM como es el caso el acento en la lengua inglesa, que marca el ritmo de la frase, mientras dicho ritmo viene marcado en el español por la distribución de las

sílabas. Así, una palabra que en una película en la LO se destaca exclusivamente gracias a recibir el acento del actor, en la traducción a la LM puede precisar a veces (que no siempre) el uso de una expresión completa que pueda expresar mejor el objetivo que en la LO tenía y que el acento de la LM no podía expresar tan fielmente. Otras muchas veces, sin embargo, la funcionalidad de dicho acento en la LO se podrá expresar sin problemas en la LM.

En definitiva, he estudiado una serie de productos audiovisuales concretos (los de la era pos-Disney) de los periodos (1989-1999) y (1999-2009), de un contexto concreto y los he sometido a sendos análisis (macroestructural y microestructural), con el fin de verificar qué han supuesto esos productos en el mundo de la traducción audiovisual, por un lado, y en el de la traducción de los dibujos animados, por otro. He intentado mostrar cómo realmente la era propuesta ha supuesto un cambio importante en la propia historia de la animación.

2. LA TRADUCCIÓN Y LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

La premisa básica de este estudio es observar y analizar la traducción siguiendo un método descriptivo y deductivo. Así, comenzaré hablando de la traducción en general para ir describiendo el fenómeno de la traducción audiovisual, en el presente capítulo, y terminaré llegando hasta la traducción audiovisual en la animación, en el capítulo 3. Todo lo cual colocará el corpus de la presente tesis y su estudio dentro del contexto adecuado.

2.1. Los estudios de traducción

Todo el mundo ha manejado una traducción alguna vez: la ha oído, la ha leído o la ha “visto”. Empero, muy pocos, aparte de los especialistas, se han detenido a considerar lo difícil y compleja que es y, quizás aún menos, a atisbar el ingente campo que abarca el hecho de usar la traducción, el hecho de convertirnos en traductores. ¿Qué significa, por tanto, el término “traducción”?

Diversos autores han manejado el concepto de traducción y han discutido sobre las distintas posibilidades que ofrece su práctica: si es posible hacerla de manera literal, de manera libre, de manera adaptada... O, incluso, hay quienes se plantean la posibilidad misma de la traducción. El propio término ha dado lugar a controversia: *traducción, interpretación, adaptación...* Algo similar ocurre con sus métodos y teorías, tan variadas como contrapuestas: traducción literal vs. libre; equivalencia formal vs. dinámica vs. funcional; extranjerización vs. domesticación... Finalmente, incluso las dimensiones que cubre presentan diferenciaciones claras en forma, contenido y amplitud: la dimensión pragmática, la dimensión semiótica, la dimensión comunicativa...

Si hablamos de la traducción en sí como un proceso inmerso en un contexto, Hatim y Mason (1990: 36-137) la consideran como una reflexión sobre los distintos factores que tienen lugar en la producción misma de dicha traducción, sobre los distintos factores que afectan al proceso de la traducción: es lo que ellos llaman la dimensión contextual (*contextual dimension*). Dentro de esta faceta se hallan incluidos otros tres aspectos/dimensiones que se han convertido en mención ineludible al estudiar cualquier tipo de traducción, en general, y la traducción audiovisual, en particular: la dimensión comunicativa, la dimensión pragmática y la dimensión semiótica (*communicative, pragmatic and semiotic*, respectivamente).

Siguiendo el orden en que Hatim y Mason las explican, encontraríamos primero la dimensión comunicativa (1990: 36-57) y las cuestiones fundamentales que se deben seguir para analizar este aspecto dentro de la traducción. De acuerdo con estos autores, partimos de la consideración establecida en los años sesenta y setenta por Michael Halliday (1971: 331) de que el lenguaje debe enmarcarse en una teoría funcional y, como tal, ser considerado como texto: "By a functional theory of language I mean one which attempts to explain linguistic structure, and linguistic phenomena, by reference to the notion that language plays a certain part in our lives; that it is required to serve certain universal types of demand."

Se trata de una teoría social del lenguaje, más conocida como sistémica-funcional y que hunde sus raíces en las teorías de B. Malinowski (1994) y de J. R. Firth (1935). El primero, hablaba de la influencia fundamental del contexto de situación y de la cultura a la hora de producir y recibir textos, así como a la hora de interpretar el mensaje que dichos textos intentan transmitir. Firth, por su parte, insistía en que el significado debe ser la razón primordial del estudio lingüístico, y en que dicho significado debe entenderse en términos de "función" y "contexto", en una postura que parecía desarrollar el término de contexto de situación de su colega de la Universidad de Londres, Malinowski. Proponía Firth distintos niveles del significado del lenguaje: fonológico, gramatical, posicional y situacional, alguno de los cuales, el fonológico por ejemplo, planteaba serios problemas a la hora de traducir y generó no pocas críticas sobre lo que sería o no traducible. En todo caso, dichos niveles no deberían ir más allá de marcar los límites de la traducción de palabras, ya que en el texto causan más problemas de los que resuelven.

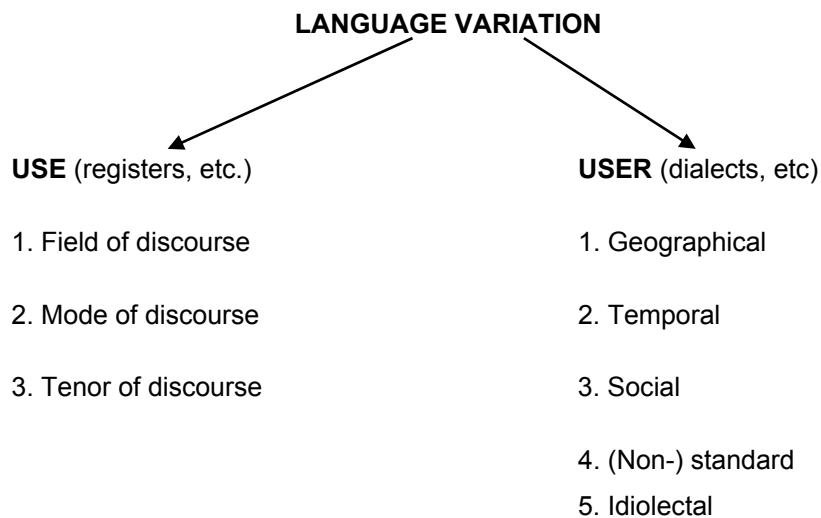
Llegados a este punto, nos encontramos con la noción de registro, que Catford (1965) justifica al hablar del concepto de "lenguaje total" o lenguaje en su totalidad (*whole language*), cuya amplitud es tal que, según este autor, precisaría de una categorización pormenorizada que pudiese así clasificar los "sub-lenguajes" o variedades del lenguaje que dicha concepción total del mismo comprende. Así, habría varias dimensiones que ayudarían a clasificar las variedades del lenguaje: el medio de transmisión (fónico, gráfico...), la dimensión formal (léxico-gramatical) y la dimensión paralingüística (las características extralingüísticas más destacables que hacen variar el lenguaje). En este mismo sentido, Halliday, McIntosh y Strevens (1964) reconocían dos dimensiones del lenguaje: la de la persona que habla o escribe, el usuario (*user*), y que, por tanto, crea variaciones, llamadas por Corder (1973) dialectos (*dialects*), y la del uso (*use*) que dicho usuario hace del lenguaje y que también crea una serie de variaciones llamadas registros (*registers*). Según ellos, no sería lo mismo utilizar una frase en un contexto formal que informal, dado que cada variedad de frase sería inducida por el uso, a la vez que cada una de esas frases podría usarse de distinta manera por personas con distinto origen y acento, viéndose entonces provocada la variación por el usuario.

Dependiendo, pues, de cada una de estas dimensiones, Hatim y Mason (1990: 39-54) consideran distintas variedades del lenguaje:

- a) De acuerdo al usuario (*user*) hay distintos dialectos (*dialects*) o variedades: geográfica o de lugar (*geographical dialect*); temporal o de tiempo (*temporal dialect*); la social (*social dialect*); la estándar o diferenciadora (*standard dialect*), y la idiosincrática o de variaciones personales por carácter, pensamiento o acción (*idiolect*).
- b) De acuerdo con el uso (*use*) nos hallamos ante varios registros (*registers*) o variedades del discurso que Halliday y otros (1964), Gregory y Carroll (1978), y otros autores han establecido: el campo del discurso, o de la función social del texto, que dificulta la traducción según sean más específicos los campos en las distintas lenguas (*field of discourse*) para Hatim y Mason (1990), (*purposive role*) para Gregory y Carroll (1978) o (*province*) para Crystal y Davy (1969); el modo del discurso, o de la

actividad lingüística oral o escrita (*mode of discourse* para Hatim y Mason (1999) o para Gregory y Carroll (1978), y el tenor del discurso o de relación emisor-receptor más formal o informal (*tenor of discourse* o *personal tenor*) para Hatim y Mason (1990). Existiría una variedad más que añadir al (*personal tenor*) de Hatim y Mason, y es que para Gregory y Carroll (1978:53) se debería tener en cuenta la función para la que se usa el lenguaje en cada situación (persuadir, exhortar, etc.) y que ellos llaman (*functional tenor*).

Todas estas variaciones propias del lenguaje, que suelen dificultar la labor del traductor y/o intérprete por la dificultad que entraña el tenerlas todas en cuenta, aparecen bien reflejadas en el gráfico que aportan Hatim y Mason (1990: 46):



En conclusión, supone gran dificultad atender a todas las variaciones de acuerdo con la dimensión comunicativa, ya que ni siquiera existe un único criterio a la hora de clasificar las variaciones, y la variedad de registros es tal que, o bien quedaría una lista en la que las fronteras entre una variación y otra serían muy difíciles de establecer, o bien, por el contrario, quedaría una lista interminable.

La siguiente dimensión que proponen Hatim and Mason (1990:60-76) es la dimensión pragmática, la cual establece las nociones básicas que se han de conocer para realizar un análisis pragmático adecuado en la traducción y que se podrían resumir esencialmente como sigue:

A. Speech acts: los *actos de habla* que se traducen en cualquier lengua y que J. Austin (1975) definió como: “the ability of sentences to perform actions and produce some communicative purpose over and above the mere sum of lexical *items*”. Austin los dividió en tres grupos: (*locutionary acts*), una oración completa en forma y significado, (*illocutionary acts*), la fuerza comunicativa que acompaña a esa oración y (*perlocutionary acts*), el efecto que dicha oración produce en el oyente/lector. Esta división fue posteriormente desarrollada y ampliada por Searle (1969, 1976).

B. Felicity conditions: los *actos de habla* antes mencionados condicionarán la comunicación en cualquier tipo de texto. Los personajes de una película, por ejemplo, quieren transmitir intenciones a los espectadores, es decir, quieren que sus *actos de habla* tengan éxito: producirán una serie de *actos de habla* de una forma u otra con la intención de ser lo más comunicativos posible. Intentarán proveer las condiciones necesarias (*felicity conditions*) para que los actos de habla logren su plenitud comunicativa. Esto es lo que los lingüistas pragmáticos llaman (*felicity conditions*) y son fundamentales en la traducción. Todos estos aspectos son los que conforman lo que se ha dado en llamar *negociación del significado* (*negotiation of meaning*). Esta negociación del significado, como se verá en esta tesis, será de importancia vital en la traducción audiovisual, puesto que la persona que realiza el trabajo de traducir debería saber cómo los personajes y la audiencia negocian el significado y al final acuerdan el contenido exacto, con todo su sentido, intención o función, para ser enteramente comunicativos. En consecuencia, la intención, la función y el sentido son fundamentales en el análisis pragmático del lenguaje y su traducción desde la LO a la LM y, por lo tanto, deben ser muy tenidos en cuenta en la traducción audiovisual.

C. Las máximas y principios de Grice (Grice's principles and maxims): Sin embargo, el traductor debe ir más allá de la aceptación de las (*felicity conditions*) y debe controlar los actos de habla que tienen un mayor valor comunicativo, porque los traductores deben mantener el principio básico de la cooperación, a pesar de las restricciones que se encuentran en el texto original (TO), durante su trabajo de traducción, para que éste sea lo más preciso posible al llegar al texto meta (TM). Los mencionados principios fueron propuestos por Grice (1975, 1978) y cada uno de ellos iba acompañado de una norma básica o máxima:

- Principio de cooperación (*Cooperation principle*): Se debe contribuir a la conversación de la forma que la misma lo solicite en cada momento.
- Principio de cantidad (*Quantity principle*): No debe darse más información de la requerida en cada intercambio conversacional.
- Principio de calidad (*Quality principle*): En una conversación no debe decirse nada de lo que no se esté seguro o que no se pueda probar.
- Principio de relevancia (*Relation principle*): No se debe usar nada que no se considere importante en una conversación.
- Principio de buenas maneras (*Manner principle*): Al participar en una conversación se debe buscar el orden, la claridad, la concisión y la concreción.

En resumen, el traductor intenta alcanzar los mismos resultados comunicativos que el autor del texto. Aquél plasma su trabajo con la intención de ser lo más efectivo posible, lo más

eficiente y lo más fiel al efecto comunicativo que éste deseaba lograr. Para conseguir dicho efecto, la traducción debe mantener las máximas comentadas. Si no es así, el producto se verá afectado y se resentirá, sus desviaciones serán percibidas por los destinatarios del texto original y éste podrá, por tanto, ser cambiado o, lo que es peor, manipulado: el resto de participantes percibirán el texto en la forma que el traductor les muestre, dirigiendo sus puntos de vista. Es lo que se conoce como implicación (*implicature*), una palabra que muestra cómo los traductores pueden influir en el producto cuando no son imparciales u objetivos.

Por último, Hatim y Mason (1990: 67-75) analizan la dimensión semiótica e intentan explicar cómo dicha dimensión del contexto en el que se da la lengua afecta a la traducción. Esta dimensión hace referencia a las teorías de psicología social de Saussure (1959) o Jakobson (1971), dentro de la semiología o semiótica. Según ellos, la lengua está compuesta de signos que representan el medio natural en el que están inmersos. De acuerdo con dicha representación y considerando que cada lengua tiene su propio medio, sus propios signos y su propio contexto, no es raro encontrar traducciones en las que uno o varios signos (o secuencias de signos) se han omitido o cambiado para adaptarse del contexto origen al contexto meta, supuesto que dichos signos no existen o son distintos en el contexto de la lengua meta). Nos encontraríamos con la literalidad o no de la traducción, con el mayor o menor ajuste que el traductor hace entre el significante y el significado (el signo y su significado).

Lo ideal según Hatim y Mason (1990) sería que la traducción respetara la semiótica del signo lingüístico (al igual que su dimensión comunicativa y pragmática, como ya hemos visto previamente). Sin embargo, al igual que en las dimensiones anteriores, existen limitaciones claras. Es lo que se conoce como restricciones semióticas (*semiotic constraints*), claramente relacionadas con las limitaciones que presentaban a su vez las dimensiones pragmática y comunicativa. Hatim y Mason (1990) clasifican las restricciones semióticas fundamentalmente en tres:

a) Las restricciones de género (*generic constraints*). La lengua presenta una serie de convencionalismos y normas que cambian según las funciones, los objetivos o las situaciones de cada momento comunicativo. El traductor se encontraría con la difícil tarea de adaptar el texto si el género que usara en la lengua meta no fuese el mismo que el de la lengua de origen o si, siendo el mismo, los convencionalismos de la lengua origen y la lengua meta fueran distintos para ese género.

b) Las restricciones discursivas (*discoursal constraints*). La traducción deberá tener en cuenta las diferentes formas de expresión que puede usar quien crea el discurso en la lengua origen, para realizar la transferencia correcta de su particular discurso a la lengua meta. Se trata de modos de hablar y pensar que se han regularizado (lo que Foucault (1972) y Kress (1990) llaman *discourses* y que es comparable con el concepto de *cultural codes* de Barthes (1970) cuando define los significados connotativos y denotativos).

c) Las restricciones textuales (*textual constraints*). Los textos son, según Hatim y Mason (1990), unidades básicas de análisis semiótico, ya que son manifestaciones en géneros particulares y, por tanto, llevan inmersas todas las restricciones de género y discursivas. Es obligatoria, pues, su consideración a la hora de traducir, ya que la coherencia del texto es imprescindible en la transferencia de la LO a la LM.

En definitiva, según Hatim y Mason (1990: 75), la dimensión semiótica nos permite considerar la variable experiencial (*field of discourse*) en relación con los géneros y sus convenciones; la variable interpersonal (*tenor of discourse*), en relación con el discurso como forma de expresar actitud; y la variable textual (*mode of discourse*), en relación con los textos mismos en los que se expresan el género y el discurso a través del contexto.

Una vez finalizada esta aproximación forzosamente breve a algunos estudios de traducción que han servido de base para las distintas teorías existentes dentro de esta disciplina tan amplia, y cómo existe una clara falta de acuerdo acerca de muchos aspectos que se distinguen en la traducción como estudio general, debido al considerable alcance de la disciplina con la que trabajamos, si además nos adentramos en el campo de la Traducción Audiovisual (TAV), la controversia crece, ya que, como veremos, se llega incluso a considerar esta disciplina como una mera adaptación, no una traducción. Tal es el caso de Lawrence Venuti (1995), autor de los conocidos términos domesticación (*domestication*) y extranjerización (*foreignization*), quien, sin embargo, niega a la TAV la condición de traducción como tal. Otros, como Rodríguez Espinosa (2001), critican la distancia que existe entre el texto original (TO) y el texto meta (TM), aunque no rehúsa las ventajas de la TAV para universalizar y entender mejor el producto. Sea como fuere, al echar un vistazo a distintos autores, hay que aceptar que la traducción de textos audiovisuales tiene un lugar más preponderante cada día.

2.2. La Traducción Audiovisual (TAV)

2.2.1. Definición y conceptos básicos

Si hablar de la traducción, como hacíamos en el apartado anterior, ya supone constatar una falta de acuerdo en torno a su definición y tipos, la tarea se complica aún más en el momento de adentrarnos en un tipo específico de la misma, como puede ser el de la traducción audiovisual (TAV).

Según Mayoral Asensio (2001: 19-20), los estudios de traducción audiovisual aparecieron y tuvieron su máximo auge cuando el doblaje y la traducción se hicieron populares, merced a su desarrollo y uso general para industria de la televisión y el vídeo doméstico. Como tal, incluye distintas formas: doblaje (*dubbing*), subtítulo (*subtitling*), voz superpuesta (*voice-over*), traducción simultánea (*simultaneous translation*), narración (*narration*) y semidoblaje (*half-dubbing*). Todos estos tipos de traducción se emplean, a su vez, en distinto campos audiovisuales: la ficción, los documentales, la publicidad, las noticias, etc.

Mayoral Asensio (2001) explica las características esenciales de esta disciplina. Observa la TAV desde su aspecto comunicativo, es decir, considera cualquier traducción como un acto de comunicación. Por lo tanto, al analizar los elementos que intervienen en dicha comunicación, se establecen claras diferencias entre la traducción en general y la TAV, siendo el enfoque de cada una absolutamente distinto. En primer lugar, la relación entre el *emisor (addresser)* y el receptor (*addressee*) depende de una tercera persona, el *traductor (translator)*, que debe conocer perfectamente tanto la LO como la LM. Es más, el traductor audiovisual debe tener en cuenta innumerables premisas que no son necesarias en la traducción en general, de ahí que en muchos casos no se trate de una sola persona, sino de un grupo, y que, a veces, deba estar de acuerdo con todo un equipo de doblaje o subtítulo (director, ajustador, actores...). En segundo lugar, los contenidos se transmiten a través de dos *canales (channels)* claramente distintivos: el *sonido (audio channel)* y su complementaria, la *imagen (visual channel)*, que le ayuda a ser entendido. Entrelazando los distintos códigos de ambos canales (la imagen en movimiento, la imagen parada, el texto, el diálogo, la narración, la música, el ruido...), el encargado de doblar o subtítulo conseguirá lo que se llama *sincronización (synchronization)*. En tercer lugar, el *lenguaje (language)* del mensaje en la LO se puede superponer o entremezclar con la LM (como en el subtítulo o en la voz superpuesta), o puede aparecer en productos completamente disímiles (como sucede en el doblaje donde la LO y la LM están en pistas diferentes que se pueden elegir a voluntad de quien visiona el producto audiovisual). En cuarto lugar, el contexto (*context*) es obviamente distinto del resto cuando se trata de la TAV: el contexto de la LO y el de la LM pueden ser absolutamente heterogéneos y hasta contradictorios. Incluso el doblaje y el subtítulo en sí mismos, como tipos de TAV, se verán influenciados por diferentes convencionalismos que afectan a cada uno de ellos por sus contextos de trabajo (por ejemplo, el doblaje necesita la sincronía en los labios, mientras que el subtítulo precisa la sincronía temporal, y así sucesivamente).

Según Mayoral (2001), los estudios de TAV en la actualidad se pueden dividir en dos ramas principales:

a) La primera de ellas es la que basa su trabajo en la visión de la TAV fijándose en el producto, donde se podrían situar estudios como el de Agost (1999: 15-20) que, a su vez, se fundamenta en el ya mencionado de Hatim y Mason (1990: 190). En esta primera rama se incluirían los estudios pragmáticos (*pragmatic studies*), caracterizados por el tipo de persona que participa en los actos de habla (*speech acts*) o actos comunicativos (*communicative acts*); los estudios comunicativos (*communicative studies*), marcados por las distintas variedades del lenguaje que usan los hablantes del producto audiovisual, y los estudios semióticos (*semiotic studies*), que hacen hincapié en el género y, por lo tanto, inciden en los distintos tipos de producto audiovisual, incluido el discurso en sí mismo. Todos estos estudios reflexionan también sobre aspectos a todas luces influyentes, como son la cultura (y con ella la manipulación-*manipulation*-), el estilo (y con él la normalización-*normalization*-), el lenguaje universal (y con él la neutralización- *neutralization*-), la sociedad y la historia.

b) La segunda de estas ramas, por su parte, es la que basa su trabajo en el proceso de la TAV y consiste en observar lo que intrínsecamente es la traducción audiovisual (*observing*), formular hipótesis sobre ella (*hypothesizing*) y, por último, practicar con las conclusiones observadas (*practising*). Aquí se podrían incluir estudios basados en la sincronización (*synchronization*) y la psicolingüística (*psycholinguistics*).

Agost (1999: 15-20) da una definición de la TAV muy parecida a la de Mayoral (2001a, 2001b), pero en un estilo mucho más pragmático, proponiendo que se trata de una traducción especializada que maneja textos dedicados al cine, la televisión, el vídeo y los productos multimedia. Ella habla de los códigos que necesita: el oral, el escrito y el visual, y de cómo dichos códigos no son siempre suficientes para hacer que todas las traducciones sean iguales, es decir, cada texto audiovisual puede ser traducido de manera distinta. Agost establece también los que, a su juicio, son los cuatro tipos básicos de TAV: el doblaje (*dubbing*), donde se substituye la LO del producto audiovisual original por la LM, una vez traducido, sin perder la sincronía en los personajes, los contenidos o las imágenes-visuales; el subtítulo (*subtitling*), donde se incorporan textos escritos en la LM sobre la pantalla en la que se visualiza el producto audiovisual original en la LO); la voz superpuesta (*voice-over*), donde se oye a la persona en la LO, en el producto original, al mismo tiempo que habla otra persona en la LM, grabada posteriormente. Es una posibilidad muy dada en documentales, pero escasa en otros productos, salvo en países como Polonia por ser una opción más barata; la traducción simultánea (*simultaneous translation*), donde se muestra la LO del producto audiovisual original en directo (en el cine u otro lugar) y el traductor transfiere las conversaciones a la LM, a la vez que estas van sucediéndose. Es el menos común de los tipos de TAV. Existe, según esta autora, una mezcla de traducción simultánea y subtítulo, conocida como semi-subtítulo (*half-subtitling*), cuando se usan ambos tipos a la vez en un mismo producto audiovisual. Finalmente, según Mayoral (2001b), se

podría añadir un tipo de TAV en textos multimedia donde el lenguaje por ordenador y el lenguaje audiovisual se combinan dentro del mismo producto audiovisual.

Agost (1999) intenta también establecer una tipología de las áreas en la TAV, derivada de la clasificación que acabamos de mencionar y dependiente de las características de los propios textos audiovisuales. Dicha tipología no es fácil ni homogénea, pues son muchos los aspectos que hemos de tener en cuenta. Se trata de mucho más que un simple agrupamiento de textos, según la autora. Trata de ser una categorización científica en busca de cualidades que unan distintos textos: la adecuación, la cohesión y la coherencia. Es importante porque puede ayudar al traductor, como ya establecían Hatim y Mason (1990: 190), y éste es el motivo por el que las dimensiones que proponían estos autores cobran mayor relevancia si cabe, ya que afectan a cualquier tipo de TAV y la propia Agost (1999: 28-29) las utiliza para establecer una clasificación de los textos audiovisuales, cada cual con sus características propias:

- a) De acuerdo con la dimensión pragmática, si el texto audiovisual presta atención a un contexto primario, éste puede ser descriptivo, narrativo, explicativo, argumentativo o conversacional. Si, por el contrario, atiende más al contexto secundario, el texto audiovisual puede ser expresivo, predictivo o instructivo.
- b) De acuerdo con la dimensión comunicativa, si el texto tiene en cuenta las variedades de uso podrá ser de tres tipos mayoritariamente:
 - a. Según el campo (*field*) en que se comunica, el texto puede ser: general/específico, pasado/no pasado, ficción/no ficción.
 - b. Según la relación emisor-receptor (*tenor*) cuando se comunica, el texto puede ser: formal/informal, monólogo/diálogo, emisor presente/omnisciente, receptor presente/omnisciente.
 - c. Según el medio (*mode*) de comunicación, el texto puede ser:
 - i. De acuerdo con su uso: oral/escrito/audiovisual; espontáneo/reparado; simultáneo en tiempo o espacio/no simultáneo en tiempo o espacio; unidireccional/multidireccional.
 - ii. De acuerdo con los *usuarios*: social, temporal, geográfico o idiolecto.
- c) De acuerdo con la dimensión semiótica, si se tiene en cuenta el género, los textos audiovisuales se pueden dividir en documentales, reportajes, películas, debates, concursos, publicidad, etc. Si, por el contrario, si se tiene en cuenta el discurso, los textos audiovisuales se pueden dividir en sexistas, fundamentalistas, etc.

En parecida línea está otra de las definiciones más aceptadas hoy en día y que proponen autores como Chaume (2000), en la que se habla de la especificidad de la TAV por incluir la traducción de imagen, de sonido y de lenguaje verbal. Ya no se trata simplemente de la traducción de un texto, sino que el traductor va más allá y debe tener en cuenta todos y cada uno de los factores que aparezcan.

La gran cantidad de términos y conceptos que la TAV abarca son producto, pues, de una ingente expansión de los productos audiovisuales y de una revolución en los mismos: *DVD*, *Blue Ray*, televisión digital y satélite, fibra óptica, productos multimedia que cambian o se actualizan a diario... En consecuencia, el incremento que se ha producido en los negocios que los usan se advierte en la aparición de nuevos canales de televisión regionales, locales o, incluso, personales a ritmo vertiginoso; en la transmisión por *internet* de productos audiovisuales a ritmo de tecla y ratón; en las múltiples ofertas nuevas (como la televisión interactiva) dentro de cada una de las cadenas de TV digital, o en la consolidación de las ofertas de medios en las televisiones codificadas y por cable... Sin embargo, aunque la oferta es casi inabarcable, no es superior a la demanda.

Todo lo nombrado anteriormente debería llevar a una demanda en la traducción, a un considerable aumento de esta labor. Sin embargo, la recesión económica, junto con la crisis en los sectores de producción más bajos, han llevado a una situación completamente distinta: muchos estudios de doblaje y subtitulación han tenido que cerrar o cambiar su actividad para no caer en bancarrota. Aun así, la traducción audiovisual se ha desarrollado a pesar de todos estos factores y se ha trocado en uno de los temas más destacados y novedosos dentro de los estudios de traducción.

El traductor profesional Castro (2001: 267-298) define al traductor de películas como un equivalente del traductor audiovisual, básicamente debido a su proximidad laboral más que al aspecto hermenéutico de la propia labor. Para él, el traductor de películas es un tipo distinto de traductor que se distingue de todos sus colegas por la clase de texto que va a traducir: algo que va a ser representado, dialogado y hablado. Su trabajo va a combinar traducción e interpretación. Cada producto audiovisual se transforma y reaparece como nuevo en cada línea del texto, dependiendo del actor que lo representa o el público al que va dirigida. Cada traducción puede dar lugar a un producto audiovisual completamente distinto. De esta manera, la primera y más preciada cualidad de un traductor sería la de ser capaz de aprender con cada producto audiovisual que traduce. Por supuesto, debe poseer también una combinación equilibrada de competencia lingüística, de competencia ortográfica y de competencia cinematográfica (debe tener conocimientos sobre la industria del cine y su historia). En primer lugar, el traductor en TAV debe tener competencia lingüística; debe ser un lingüista, especialmente de su propia lengua, la LM, pero debe también ser un lingüista de la LO, lo que lleva a la segunda premisa: debe tener un perfecto conocimiento y competencia en ambas y en todas las destrezas que las dos conllevan: la lectura (*reading*); la escritura, especialmente la ortografía (*writing*); la escucha (*listening*), y el habla (*speaking*). Todas las destrezas aparecerán en su trabajo como traductor audiovisual y todas tienen que tenerse en cuenta. Consecuentemente, tanto la competencia como la actuación (*competence & performance*) son aspectos que el traductor audiovisual debe afrontar y dominar en la TAV. Como dicen Muñoz –Calvo y Buesa Gómez (2010: 423): “el traductor tiene que ser bicultural y bilingüe, ha de ser capaz de determinar las equivalencias culturales, necesita entender y apreciar los sistemas de valores y la organización sociocultural

de las dos comunidades, para poder superar los problemas creados por las diferencias de normas, expectativas e incongruencias de ambas culturas. Los elementos supralingüísticos (inherentes a toda cultura) no se pueden dar por supuestos”.

El traductor audiovisual actúa como una especie de filtro para que el producto final transmita cultura y entretenimiento: cuanto más transparente sea, mejor será la TAV.

Después de esta aproximación a la traducción audiovisual, voy a considerar las estrategias del traductor.

Lo primero que tiene que hacer el traductor es seleccionar. Debe saber muy bien qué película, serie u otro producto audiovisual va a traducir. Cualquiera que sea el producto audiovisual, si se quiere exhibir en España, se debe traducir, bien mediante subtítulo, bien mediante doblaje. En este país es difícil encontrar películas extranjeras en la LO en el mercado, salvo que se acuda a la versión *DVD* o que se solicite el texto origen (TO) a la propia productora o a su estudio de doblaje y/o subtitulación. Las películas en versión original (V. O.) no gozan de mucha popularidad en España.

Siguiendo esta línea, Zaro (2001: 49-51) habla sobre las reglas de la traducción audiovisual, tres de las cuales son imprescindibles a la hora de seleccionar el producto audiovisual (PA):

a) Productos que se eligen por motivos de popularidad. Su valor como entretenimiento hace que sean elegidos. Ni siquiera es necesario que tengan un valor cultural, ya que habitualmente van poco ligados a un contenido intelectual claro.

b) Productos con un valor artístico manifiesto y que habitualmente se doblan/subtitulan para cines que también los poseen en V.O. Por ejemplo *Full Monty*, *Titanic*, *The Lord of The Rings* o *The King's Speech* son algunas de las películas de cadenas de TV especializadas en cine (como cinemania en Canal Satélite Digital o alguno de los programas en Canal Plus).

c) Productos que se eligen para traducir, pero que tan sólo se subtitulan porque su valor artístico, social y/o cultural los hacen especialmente interesantes y, por ello, conviene mantener el TO y el TM en el momento mismo de la exposición del producto al público. Este caso es el más restringido y afecta a un grupo muy limitado de productos audiovisuales que suelen exponerse en salas de V.O. o para un público muy exclusivo.

Atendiendo a esta triple división, Zaro (2001: 50-51) establece cuatro criterios básicos para una traducción audiovisual adecuada:

a) El nivel o estatus que tiene el producto audiovisual (PA): si dicho PA está destinado a un público selecto, es fácil que tan sólo se encuentre subtítuloado.

b) La complejidad intelectual del PA: derivada de la anterior, establece que cuanto más popular sea el PA, más posibilidades tiene de ser doblado, y que cuanto más sofisticado sea intelectualmente, más posibilidades tendrá de ser subtítuloado. Sin embargo, la norma no es tan estricta como para no poseer alguna excepción que, por otra parte, la confirme. Así sucedió, por ejemplo, con *Four Weddings and a Funeral*, una película originalmente minoritaria, pero que, por diversos motivos, se hizo popular y aparece tanto doblada como subtítuloada. Es más, la extensión de la TDT y otros sistemas de tecnología avanzada han dado un empujón definitivo a la equiparación del doblaje y la subtítuloación, apareciendo ambos en la mayoría de los PA.

c) Los canales de distribución del PA: las grandes productoras buscan cada vez más llegar al máximo número de público en busca de éxitos de taquilla y esto parece mucho más sencillo por medio del doblaje del PA, puesto que facilita llegar a más personas.

d) La función de la traducción del PA: este término, conocido como (*skopos*) en palabras de Hans J. Vermeer, bien pudiera ser el más importante, puesto que una vez elegido el PA, se convierte en un asunto del traductor, en su propio trabajo y va a ser él quien debe prestar atención al público receptor y al objetivo que dicha traducción ha de alcanzar. Dependiendo del objetivo y del público meta, el traductor adoptará una postura u otra. Dependiendo de la importancia del lugar a donde vaya el PA, de las personas que lo disfruten y de si estas personas piden productos más o menos comerciales, el trabajo del traductor y el tipo de TAV (doblaje y/o subtítuloación) cambiará.

Otros dos términos de importancia en el mundo de la TAV son los acuñados por Venuti (2008), ya mencionados anteriormente: la domesticación (*domestication*) y la extranjerización (*foreignization*). El primero de ellos se refiere a la adaptación que cada LM, para la cual se traduce, intenta llevar a cabo con la LO, de la cual se traduce, con la intención de que dicha LO se parezca más a la propia cultura meta. La domesticación tiene lugar cuando alguno de los elementos culturales específicos de la LO se cambia en la traducción para que sea similar o igual a los de la LM. El segundo de ellos es justo lo contrario: el elemento cultural de la LO prevalece y se conserva igual que estaba en la LO, incluso en el remoto caso de que oscureciera el estilo de la propia traducción, o la hiciera difícil de entender.

Relacionado con los dos anteriores aparece de nuevo el término (*status*) de Zaro (2001), que resulta útil para entender la TAV, dado que determina el tipo de traducción que se usará: si los contenidos intelectuales son altos, normalmente se utilizará la subtítuloación o un doblaje altamente desarrollado, incluso de aspecto extranjerizado. Si, por el contrario, los contenidos intelectuales son bajos, el doblaje y la domesticación aparecerán con más frecuencia. Hoy en día hay un movimiento que propugna la nivelación de diferencias entre la LO y la LM, cuyo nombre, (*levelling*), se debe a Baker (1993: 234-245). En la misma línea encontramos otros

términos como el de simplificación (*simplification*), la huída de la ambigüedad (*ambiguity avoidance*) o la naturalización (*naturalization*). Todos estos términos intentan explicar en qué medida la LO y la LM se pueden aproximar en la TAV y hasta qué punto es conveniente tal proximidad.

Otro de los términos que aparece frecuentemente ligado a la TAV y cuya importancia parece incrementarse día a día es el de (*habitus*), básicamente porque incluye en sí mismo la especificación y la generalización de los principios culturales que se usan en la TAV. Se compone de la percepción, la evaluación, la clasificación y la acción de un trabajo concreto, y determina a su vez las reglas que se han de aplicar. De otra manera, la cultura específica de la LO y la LM van a influir de forma determinante en la TAV. De hecho, ni la obligatoriedad en España de una segunda lengua extranjera (inglés, en nuestro caso), ni el sistema educativo en sí mismo, que incluye dicha segunda lengua, intentan de forma fehaciente cambiar la situación hacia un mayor uso de la LO (inglés) o, al menos, hacia la combinación de ambas por medio de la subtitulación (inglés, en lenguaje hablado, y español, en subtítulos) en el producto final.

2.2.2. Contextos: la TAV como hecho de la cultura meta

2.2.2.1. Texto origen y texto meta: vacíos, modelos y supuestas traducciones

La presente tesis se encuadra dentro de los estudios de traducción en la animación y pretende abrir puertas a futuras investigaciones empíricas. Todo estudio empírico necesita de una *rama descriptiva* (Toury, 2004 [1995]) y también la traducción. Como deja claro Toury (2004 [1995]: 35), “el mejor modo de comprobar, refutar y, más aún, modificar y enmendar la teoría misma que sirve de marco a la investigación es elaborando estudios minuciosos sobre corpus bien definidos, o sobre conjuntos de problemas”.

En este sentido, es fundamental la visión que dan Hermans (1991) y Toury (1995) de la traducción como un hecho de la cultura meta. Dicha traducción se supeditaba tradicionalmente al texto origen, por la seguridad que suponía el poder revisarlo siempre que fuese necesario: como un negativo de una fotografía que se puede usar una y otra vez porque siempre está ahí. Pero la importancia del texto meta y su contexto era innegable y, hoy en día es imposible traducir sin tenerlos en cuenta. Enfoques como el de la teoría del (*skopos*) de Vermeer (1978) daban mucha importancia a la lengua meta. Toury (1977) afirmó después que se debía estudiar la traducción y su actividad propia dentro de su contexto más inmediato, ya anunciaba algo mucho más aceptado después, con estudios como el de Nord (1991) y de los mismos Toury (1992) y Vermeer (1992): que la cultura y la traducción han de ir de la mano.

Afirma Toury (2004 [1995]: 66-69) que todo texto se ve afectado en posición y función por la cultura que lo aloja. Por lo tanto, el texto meta (TM) no puede nunca estar sometido al mismo contexto que el texto origen (TO). Sin embargo, esto no significa que el TO y el TM estén completamente separados, ya que la traducción siempre puede volver a relacionarse con el texto de origen en algún momento posterior o, incluso, ser objeto de nuevas versiones. Esta posibilidad

de consulta o nueva traducción es algo que influye de manera innegable en la TAV, por cuanto que una misma película puede tener múltiples traducciones, según el contexto en el que van a ser utilizadas. Es el caso de muchas películas de la factoría Disney que, incluso hoy en día, siguen teniendo versiones distintas en España y en Sudamérica).

Existen *vacíos* (Toury, 2004 [1995]) en la cultura meta que la traducción llena muchas veces. En el caso de la TAV, existen múltiples ejemplos de aspectos de la cultura de origen que no existen o son distintos en la cultura meta y para los que hay que buscar una solución: es el caso, por ejemplo, de algunas situaciones de humor en la cultura de origen que pueden no ser graciosas en la cultura meta y para las que hay que buscar una alternativa. Estas suplencias son lo que Toury llama *entidades textuales*, es decir, cada texto que se crea es individual en sí mismo, aunque sea una traducción de otro, y, por tanto, aporta novedades a la cultura en que se presenta. Es más, cuando dichos textos son recurrentes y se usan en una traducción de la misma forma (*modelos* para Toury), pueden afectar a grupos de textos que los incorporan y, por tanto, en mayor manera, a la cultura meta. Se pueden producir, pues, cambios en la cultura receptora, que son ulteriores a la mera traducción literal, especialmente en la TAV, y estas *desviaciones*, que a menudo hacen distinto el texto origen del texto meta, no pueden considerarse como un mero error al traducir. Es decir, en palabras de Toury (2004 [1995]: 68), “puede ocurrir, con cierta frecuencia, que determinadas desviaciones se consideren *justificables*, o *aceptables*, cuando no *preferibles* a la normalidad”, por lo que se hace necesaria la contextualización de la traducción. Y al plantearnos dicha contextualización, asumimos que la traducción va más allá de la lengua en sí misma, que no hay una relación unívoca entre la cultura y su lengua. La contextualización no viene dada en el texto origen, sino que se hace durante el proceso de la traducción y el estudio de las traducciones. Como afirma Toury (2004 [1995]: 69), “las traducciones son hechos de las culturas meta; a veces tienen un estatus especial, en ocasiones llegan a constituir un (sub)sistema en sí mismos, pero en cualquier caso pertenecen a la cultura meta”. Se puede dar el caso de que haya dos traducciones distintas de dos autores diferentes, dependiendo de la posición adoptada en la cultura meta, y, por eso, será fundamental establecer dicha posición, es decir, contextualizar el texto para entender las diferencias en la traducción.

Por este motivo, Toury (2004 [1995]: 72-77) establece una serie de postulados para lo que él llama *supuestas traducciones*, en un afán de no restringir o acotar excesivamente la definición de traducción. Se trata de investigar las traducciones teniendo en cuenta algo más que el mero hecho lingüístico. Se trata de ver lo que la traducción que nos encontramos puede suponer tras analizarla. Dichos postulados son, según Toury, tres:

- 1) El postulado del Texto Origen: se ha de tener claro que toda traducción viene ineludiblemente de un texto origen en otra cultura y en otra lengua, que es anterior tanto cronológica como lógicamente. Esto quiere decir que el texto origen ha de servir siempre como punto de partida, aunque en algunos estudios de traducción dicho texto origen pudiera llegar a ser prescindible.

2) El postulado de Transferencia: la aceptación del postulado de origen lleva al postulado actual, puesto que, al asumir que hay un texto origen, se asume también que ha habido un proceso a través del cual se ha producido la traducción y que conlleva la transferencia de una serie de cualidades del texto origen al meta, que van a ser, de este modo, compartidas. Este postulado anuncia en el estudio de la traducción dos de las ramas hoy en día más en boga: los estudios orientados al producto y los estudios orientados al proceso.

3) El postulado de Relación: de los dos postulados anteriores se desprende que, si existe texto origen y características comunes a ambos textos, debe haber una relación que los vincule, algo que evidencie que comparten cualidades provenientes del ámbito cultural, semiótico y lingüístico. Sería incompleto estudiar una traducción basándonos únicamente en el texto meta.

La combinación de estos tres postulados daría lugar a la definición que Toury (2004 [1995]: 77) plantea para el concepto de *supuesta traducción*: “cualquier texto de una cultura meta respecto al que se pueden esgrimir razones para postular de forma provisional la existencia de otro texto, en otra cultura y lengua, del que supuestamente se deriva, por medio de operaciones de transferencia, y al que ahora se ve unido por ciertas relaciones, algunas de las cuales pueden considerarse, dentro de esa cultura, como necesarias y/o suficientes.”

Traducir un texto audiovisual supone ineludiblemente tener en cuenta el contexto de la cultura final para elaborar el texto meta. Más todavía si consideramos la multiplicidad de factores que se añaden (imagen, sonido, etc.) y que también tienen carácter propio y significado intrínseco en la cultura meta. Esta polisemia en la cultura final, que influye definitivamente en el texto meta, ha sido objeto de investigación y así han aparecido variados estudios sobre las adaptaciones cinematográficas y los trasvases culturales (Cattrysse, 1994; Zatlín, 2005; Cañuelo, 2008 etc.), sobre las influencias de otros sistemas, sobre las relaciones cultura origen-cultura meta, sobre el uso del producto audiovisual (Barambones, 2005), o sobre la generación de nuevos textos (Toury, 2005; Cattrysse, 1994; Delabastita, 1990). Me parece fundamental la afirmación de Santoyo (1994: 147): “No hay [...] manifestación ni vehículo más poderoso de cultura que el idioma, hasta el punto de que una y otro llegan a identificarse, siendo ambos (cultura e idioma) sólo identificables con el pueblo o pueblos que hablan esa lengua”.

2.2.2.2. Contexto de recepción en la TAV

La idea de que el contexto final del texto meta es fundamental para el proceso en el que se mueve la traducción, especialmente la TAV, está presente en la aproximación de Rabadán (1991), donde se contrasta la doble línea de investigación en la traducción ya comentada en el apartado anterior: la traducción como producto frente a la traducción como proceso. Para Rabadán, la primera es una línea estática mientras que la segunda es más dinámica. Esta segunda es la que habíamos ya considerado más adecuada por cuanto tiene en cuenta los

múltiples factores que aparecen en el proceso de traducción, más allá de la mera *reformulación* del texto origen en un texto meta que propone la línea que analiza la traducción como producto. De acuerdo con lo que dice Rabadán (1991: 49), si rechazamos la mera “sustitución estructural” es cuando el término *equivalencia* cobra importancia como relación global entre el texto origen y el texto meta, al igual que el término de *aceptabilidad*, que proponían Reiss y Vermeer (1984) para designar la multiplicidad de factores que intervienen en el proceso de traducción y de las muchas disciplinas que en él se dan. En consecuencia, se necesitarán unas coordenadas para que se dé dicha equivalencia: el traductor, la situación espacio-temporal, los condicionamientos sociales y los factores de recepción. Es algo parecido a los parámetros del proceso de traducción de Lambert y Van Gorp (1985), cuando consideraban el polisistema origen y el polisistema meta en sus lenguas, autores, textos y receptores, así como las coordenadas espacio-temporales y los parámetros socio-culturales. La propia Rabadán (1991) acepta también la teoría del *input* y *output* de Toury (1985), que dará lugar a su posterior enfoque del contexto y la traducción como hecho de la cultura meta (Toury, 2004 [1995]).

Cuando se busca la equivalencia entre el TO y el TM, es necesario ir más allá de la traducción puramente lingüística. La *Translémica* (Santoyo, 1985; Rabadán, 1991), por su carácter descriptivo, me parece una de las más interesantes. Si bien había sido desterrada a la crítica de traducciones, los análisis comparativos o la enseñanza de idiomas, la forma en que divide la equivalencia por niveles (al más puro estilo descriptivo, como he dicho) me parece interesante por útil: el nivel teórico (el concepto de equivalencia), el nivel descriptivo (la equivalencia cuando se fija en las relaciones que pueden darse entre el TO y el TM) y el nivel aplicado, que llamaré procedimental (las normas tradicionales que dicen cómo se debe realizar la equivalencia). Una vez más, hablamos de lo empírico y observable para poder cubrir las necesidades y las variedades de la TAV. En este sentido, pienso que la funcionalidad (Rabadán, 1991) es el mejor criterio para transferir un elemento del TO al TM, aunque sean lingüísticamente muy distantes. De este modo, la equivalencia en la traducción del TO al TM va más allá del mero hecho de ver si el TM y TO son equivalentes o no (produciéndose entonces lo que se conoce como *inequivalencia*) y trata de ver qué nivel de equivalencia existe entre ellos siguiendo los principios de adecuación y aceptabilidad. La equivalencia debe de ser graduable y sus límites, por tanto, relativos. Es la consecuencia, una vez más, de atender a la traducción como algo dinámico, como un proceso, muy lejos de las primigenias concepciones que se hicieron de la traducción como mera “técnica de transferencia”, como mero trasvase lingüístico que rara vez iba más lejos y se atrevía a hacer un trasvase cultural.

Para poder realizar un estudio adecuado, en la presente tesis utilizaré el método de análisis de Rabadán (1991), que añade el factor del sistema de los receptores meta, con sus variables sociolingüísticas, al modelo bipolar de Toury (1980, 2004 [1995]), que proponía el análisis de los sistemas lingüísticos (LO y LM) y el análisis de los sistemas textuales (TO y TM). Para dicho análisis existen una serie de pautas de actuación (*normas* para Toury) que caracterizan cada *polisistema* (origen y meta) y que abarcan desde lo establecido, en el amplio

abánico de cada la sociedad, hasta lo que cada individuo hace por sí solo (en el terreno lingüístico, *ideolectos*). Son las escalas de valores que en cada momento se actualizan para un determinado fin. Estas actualizaciones o *normas* son, en palabras de Rabadán (1991: 56), “los criterios que se utilizan para clasificar un comportamiento traductor como válido, (esto es, que esté dentro de los límites de variación permitida) (...) cuya función es regular y dirigir las posibles variaciones reales sobre una misma idea abstracta.” Habrá, por lo tanto, múltiples normas que se clasifican, según los autores y de las que destaca la de Toury (2004 [1995]), en *preliminares* (antes de la traducción) y *operacionales* (durante de la traducción), que, a su vez, divide en *matriciales* (las que dirigen el terreno lingüístico) y *textuales* (normas que controlan las relaciones entre TO y TM). A esta división añade Rabadán (1991: 56) otro tipo de normas que aparecen tanto en el momento preliminar como en el operacional, y que ella llama *de recepción*. Estas normas son determinantes en la TAV, ya que, a mi juicio, van a determinar la forma en que el traductor se va a enfrentar al TO, teniendo siempre en cuenta los posibles receptores que se encontrará en la audiencia en la que presentará el TM. Como en cualquier comunicación, se produce una negociación de significado que hará que la norma se aproxime o adecúe más al TO o al TM, y que va a marcar el *contexto de recepción*: entre la fidelidad al original y la libertad de adaptación al polo meta. Esto, en definitiva, cambia el concepto tradicional de equivalencia, ya que la selección de lo que se utilice en la traducción no dependerá de normas estrictas y jerarquizadas, sino que variará de acuerdo al polisistema de llegada y hará necesario un cambio de procedimientos en el traductor merced a normas diferentes. De acuerdo con este criterio innovador, intentaremos establecer la metodologías en el capítulo de análisis del corpus. De hecho, es interesante la clasificación de los tipos de equivalencias de Rabadán (1991: 61-78) y los criterios que las delimitan, para poder entender más tarde algunas clasificaciones de normas y restricciones para las tablas creadas en el corpus. Es interesante, a mi entender, la posibilidad que tiene el traductor de elegir de entre ellas la que más le interesa para que se produzca el acercamiento del TO y el TM, dependiendo de los factores que le sirvan de base, dependiendo de qué considera importante trasvasar. De esta manera, la equivalencia que utiliza el traductor puede ser:

1. Tradicional: básicamente lingüística, la equivalencia se basa en el análisis estilístico contrastivo de LO y LM. Sigue la propuesta de autores como Vinay y Darbelnet (1958), Chomsky (1965), Malblanc (1968) o Vázquez Ayora (1977).

2. Lingüística: supone un avance sobre la anterior, ya que la equivalencia no sólo obedece a estilos, sino que plantea un ámbito más comunicativo y coloca al traductor a la vez en el puesto de emisor y receptor que conoce ambas lenguas y ambos polisistemas. Fue desarrollada por autores como Jakobson (1959), Halliday (1961, 1964), Catford (1965), Filipec (1973), Ivir (1975), Radó (1979) o House (1986).

3. Etnolingüística: la equivalencia tiene su parte lingüística, psicológica y antropológica. Ha gozado de gran aceptación ya que, para quienes la defienden, la lengua sólo es comunicativa si es interpretada correctamente por el receptor. La respaldan autores como Gleason (1955), Nida (1964), Zierer (1979), Newmark (1981) o Larson (1984).

4. Semántica: la equivalencia se basa casi exclusivamente en el plano léxico, por lo que deja de lado el factor comunicativo para centrarse en la parte lingüística descontextualizada (equivalencia palabra LO-palabra LM). Ha sido ampliamente criticada por su rigidez y falta de aspecto comunicativo. Es seguida o usada por autores como Kade (1974), Durisin (1972), Kloepfer (1975), Svejcer (1981) o Dagaut (1981).

5. Textual: para quienes la defienden, la unidad de traducción sobre la que se efectúa la equivalencia es el texto. No se traduce de una LO a una LM, sino de un TO a un TM. Es la que más estudios ha generado y se suele dividir en cuatro campos básicos: el *tipológico* o taxonómico, que intenta clasificar tipos de textos (House, 1977; Reiss, 1984); el *funcional*, que trata de observar para qué se usa el texto, es decir, trata de mantener el significado del mismo en determinadas situaciones (Crystal y Davy, 1969; House, 1977); el *lingüístico-textual*, que trata de aplicar los procedimientos de la lingüística textual a la traducción (Neubert, 1961, 1981, 1984; Toury, 1980; Van Dijk, 1980), y el *analítico*, que trata de examinar el texto para la traducción siguiendo distintos criterios (De Beaugrande, 1978; Beaugrande y Dressler, 1981; Holub, 2013).

6. Estética: la equivalencia ha de basarse en el valor artístico de la obra literaria. Es un enfoque comunicativo y dinámico, pero no deja de ser prescriptivo al pedir la sumisión casi total a los dictados del TO. La desarrollaron autores como Levy (1970), Popovic (1976) o Bassnett-McGuire (1980).

7. Interdisciplinar: la equivalencia se basa en múltiples disciplinas. Admite el uso de las anteriores y les suma la disciplina sociocultural e histórica. Es el enfoque que termina de establecer la traducción como una disciplina autónoma, con métodos y marco abstracto propios. Su autor fundamental es Toury (1980) y le siguen otros como Ivir (1981b) y Even-Zohar (1981).

Me parecen más interesantes en el presente estudio las equivalencias textual e interdisciplinar, ya que son las que más se aproximan al conjunto de características que presentan los productos del cine de animación en su traducción audiovisual, buscando el eclecticismo siempre que sea posible. A continuación analizo brevemente los criterios que Rabadán propone para que se dé una correcta equivalencia. Algunos de ellos aparecerán resumidos o ampliados en el análisis del corpus, cuando intente establecer parámetros de análisis.

En primer lugar hay que considerar que *el receptor meta es el criterio último de aceptabilidad* (Rabadán, 1991: 79-81), es decir, debe primar la visión dinámica y funcionalista de la equivalencia que se aleja del concepto sistémico y estático, que solía olvidar al receptor meta. El receptor meta debe entrar en la cadena comunicativa y será el que acepte o no el TM dentro del polisistema meta. Este razonamiento me parece fundamental en la TAV, ya que tanto el producto audiovisual como su traducción poco o nada tienen que hacer si no son del gusto de la audiencia meta.

El segundo criterio es el del *sociolecto y el uso estándar* (Rabadán, 1991: 81-89). Influyen en la equivalencia factores sociales, como la edad, la religión, la raza o el sexo; los factores socioeconómicos; las variedades lingüísticas estándar: los dialectos, los ideolectos, el bilingüismo, el plurilingüismo... De nuevo, el criterio es válido en la TAV, ya que, sin la aceptación del TM en el polo meta, el producto audiovisual carecería del éxito que precisa y que, en ocasiones, ha llevado a la retirada del producto meta del mercado.

El tercero de los criterios es el del *campo y el tecnolecto* (Rabadán, 1991: 89-94). Si, como en mi caso, se considera la TAV y la animación como contexto de trabajo, el presente criterio también es válido, ya que se deben tener en cuenta las características específicas y técnicas del mismo, y negociarlas para una buena equivalencia y posterior traducción del polo origen al polo meta.

El cuarto criterio es el del *dialecto y límites a la expresión de la equivalencia* (Rabadán, 1991: 94-97). Las variedades dialectales afectan a la equivalencia limitándola, ya que las variantes dialectales son siempre muy distintas en el polo origen y en el polo meta. Es evidente que dicho criterio afecta también la TAV, ya que expresiones dialectales propias de una LO en el TO son tan difíciles de llevar a la LM y el TM que, a veces, se eliminan o se adaptan (cf. domesticación y extranjerización).

El quinto criterio es el de *las variantes diacrónicas y el receptor* (Rabadán, 1991: 97-99). Este límite es muy difícil de superar, ya que es complicado superar diferencias históricas que implican polisistemas de orígenes completamente distintos y, en ocasiones, desconocidos para el polisistema meta. En este sentido, sería difícil la equivalencia y traducción de un producto audiovisual si los contextos origen y meta son completamente diacrónicos.

El sexto y último criterio es el del *medio y modo textual* (Rabadán, 1991: 99-107). No es igual la lengua que se usa en un texto escrito que en una conversación. Lengua y medio son distintos, pero se influyen continuamente, produciendo lo que Rabadán (1991: 99) llama "variaciones según el medio": sonido (textos orales inmediatos), grafía (textos escritos) e imagen (textos icónicos). Tradicionalmente se llama *interpretación* cuando se busca la equivalencia y traducción de una conversación, y *traducción* propiamente dicha, en el caso de un texto escrito, quedando sin nada el caso de los textos icónicos. Hoy en día es difícil aceptar que un texto icónico no precise equivalencia y traducción, ya que, en el caso del cine, no es uno sino los tres tipos de texto lo que se encuentra el traductor: texto oral en el doblaje, texto escrito en el caso de la subtitulación y texto icónico en la imagen, que muchas veces condicionará también la traducción. Este último criterio es fundamental en la TAV, pues traducir productos audiovisuales supone claramente adentrarse en un medio y un modo textual completamente distinto al de otros muchos productos, cuyas características y peculiaridades venimos describiendo a lo largo del presente capítulo, supuesto que van a ser fundamentales a la hora de realizar el análisis macrotextual y microtextual.

Por último, conviene recordar que la equivalencia tiene límites que se mueven entre lo lingüístico y lo extralingüístico. En el caso de la TAV, me interesa aquella parte de los límites extralingüísticos en la que Rabadán habla de la traducción en el cine (subtitulación y doblaje). De los límites lingüísticos, me parece interesante la división de Rabadán (1991: 109-147) en *límites intralingüísticos* (las variantes geográficas, diacrónicas y sociales de la lengua en sí), *metalingüísticos* (las relaciones entre los textos, como la polisemia, la ambigüedad, los juegos de palabras y la oligosemia; las normas de nueva creación a partir de otros límites y los hechos de estilo), y *metáforas* (novedosa, tradicional o lexicalizada), que tienen mucho que ver en la taxonomía que, años más tarde, elaboró Martí Ferriol (2006) de normas, restricciones y técnicas de traducción. Me interesa para el análisis posterior hablar de los límites (restricciones para Martí Ferriol) de tipo extralingüístico que plantea Rabadán (1991: 149-167). En primer lugar, los del tipo de conocimiento manifiesto (*overt*), aquellos que ofrecen vacíos referenciales como el caso del humor, donde las diferencias entre el polisistema origen y el polisistema meta son a veces insalvables o simplemente se inventan para causar un efecto parecido. En segundo lugar, se encuentran los que más interesan a mi estudio, los límites que derivan del medio y que dan lugar a lo que se llama *traducción subordinada*, donde intervienen otros códigos además del lingüístico (transferencia interpolisémica según Rabadán, 1991: 149). Todos esos elementos extralingüísticos (música, imagen, etc.) van a influir en la traducción y en el traductor, y en cuanto alguno de ellos se cambie, se romperá la unidad textual del TO, el TM dejará de serlo y se convertirá en un nuevo texto independiente, un nuevo TO para el polisistema meta.

La clasificación de inequivalencias originadas por el medio (Rabadán, 1991: 149-164) es uno de los criterios que observaré en el cine de animación cuando estudie e intente averiguar el motivo por el que no se traduce en alguno de los casos. En este sentido, esta autora habla de varias *inequivalencias*: en *los jeroglíficos y carteles publicitarios* (similar al caso de los insertos en las películas de animación), cuando la idea del TO es imposible de traducir por cuanto las imágenes se asocian con palabras o expresiones inexistentes en el TM y, al ser el medio mismo, el dibujo, un mensaje que representa unos signos lingüísticos totalmente distintos de los del polisistema, la inequivalencia aparece de forma inexcusable. En *el cómic y la historieta* (muy próximos a los dibujos animados), los límites para traducir el signo lingüístico se acentúan, ya que, por ejemplo, es muchas veces imposible traducir una onomatopeya del polisistema origen escrita en un cómic (TO), si ésta no existe en el polisistema meta, con lo que se dejará sin traducir, tal como aparecía en el original, o se adaptará a una similar en el TM. El caso de *la canción* es curioso (y será parte de mi análisis después), ya que muy pocas veces se traduce, a no ser que el propio cantante quiera tener dos versiones de la misma canción o que ésta se convierta en un éxito tan rotundo y económicamente rentable que se considere su traducción (es, de hecho, un caso excepcional el de la música en las películas Disney, donde casi siempre se hace una versión en inglés -LO- y otra en español -LM- por diversas causas económicas y sociales). Por último, me interesa sobremanera el caso de los límites en *el cine para el doblaje y la subtitulación*, que son los que más nos importan en el presente estudio y uno de los precedentes de las restricciones de Martí Ferriol (2006). En palabras de Rabadán (1991: 157),

“la traducción cinematográfica es, posiblemente, el caso más complejo de traducción subordinada, ya que es el que combina un número más elevado de elementos que condicionan la labor del traductor-sincronizador. Los textos cinematográficos confirman que el enfoque exclusivamente lingüístico de la traducción no es suficiente: es preciso adoptar una posición multilateral, pues el lenguaje fílmico es complejo y, por definición, interdisciplinar” Es más, esa complejidad aumenta si tenemos en cuenta que el receptor tiene mucho que decir (si no todo) en el proceso que lleva a la equivalencia en la TAV. El cine consta de imagen (a su vez constituida por planos, ritmo, color, etc.) y sonido (que suele presentarse en tres pistas para el ruido, la música y la palabra). La imagen en muchas ocasiones presenta información universal, mientras que el sonido suele presentar una información más restringida, dependiente del contexto de origen y, en la traducción, del *contexto de recepción*. Entre imagen y sonido debe haber una sincronía perfecta, ya se haga una traducción en la modalidad de doblaje, subtitulación o interpretación (poco aceptada). En el caso del doblaje (o sincronización), que es el que tramos en esta tesis, Fodor (1976) ya distinguía tres tipos de sincronía: de caracterización (personaje-voz), de contenido (LO-LM) y de fonética (movimientos articulatorios-sonido/voz). Estos tipos son tan relativos (Mayoral, 1984a) que las limitaciones en la equivalencia de la traducción audiovisual crecen con cada audiencia, ya que es el receptor potencial el que hace que cada uno de estos tipos de sincronía predomine sobre los otros o no. Esto implica que el traductor-sincronizador debe hacerse una idea del receptor (público o audiencia) que se puede encontrar en distintos lugares y momentos, es decir, del contexto de recepción. Lo más normal es seguir la pauta de sincronización entre los movimientos articulatorios y la LM (pauta fonética “visual”), si bien este patrón nos lleva a otra serie de limitaciones, como el tiempo, la pausa, el ritmo, el tempo, la velocidad de producción de sonidos, la nitidez visual e iluminación..., y a otro buen número de *inequivalencias*.

Para concluir este apartado, puedo afirmar que el traductor cinematográfico ha de buscar la traducción global o total, y que existen múltiples factores que influyen en la TAV. Los criterios comentados (sociolecto, uso estándar, campo, tecnolecto, dialecto, límites, variantes, medio, modo textual, etc.) suelen acomodar la sincronía fonética en el doblaje (sincronía que viene a ser la equivalencia), y el traductor-sincronizador ha de conocerlos y manejarlos, aprovechándolos al máximo para lograr un texto meta equivalente.

2.2.3. El doblaje y la subtitulación

Dentro de la traducción audiovisual podemos hablar de dos modos de traducción: el doblaje y la subtitulación. En el caso de España, el doblaje ha sido el modo más habitual de traducir los productos audiovisuales (películas y series principalmente). Esta circunstancia se debe a distintas razones, como las que expone Ana Ballester en su artículo “The Politics of Dubbing. Spain, a Case of Study” (1992). Según su opinión, una de las razones para la preponderancia de esta área es la censura, ya que el doblaje era más fácil de controlar, adaptar y transformar por parte del sistema dictatorial existente en España en la época en que las películas comenzaron a ser populares. Algo similar parece suceder en otros países europeos,

como Alemania, Francia o Italia, que prefieren el doblaje a la subtitulación, puesto que así pueden preservar su cultura de las influencias extranjeras (*foreignization*) y adaptar la traducción a su propia cultura de una forma más efectiva, en una especie de *domesticación* de la lengua de origen (*domestication* -Venuti, 1995-). Sin embargo, otras culturas más abiertas y conciliadoras aceptaron aquellas influencias culturales y decidieron no eliminar sus cualidades intrínsecas, optando por la subtitulación como forma de traducción, permitiendo así al receptor meta la posibilidad de jugar con el lenguaje origen (LO) y con el lenguaje meta (LO) de la traducción. Salvo casos específicos, el doblaje se hizo más común y relegó la subtitulación a un segundo plano. Esto ha influido en la elección del doblaje como rama de estudio principal en la presente tesis: el uso minoritario de la subtitulación (tendencia que en los últimos años parece cambiar) hace que se encuentre mucho más material y estudios sobre el doblaje, si bien olvidamos esa riqueza de información que la subtitulación ofrece, como hemos comentado ya.

Según Díaz Cintas (2003: 32), el subtítulo se puede definir como “*a linguistic practice consisting of offering a written text translating or simply displaying the dialogues or other discursive elements shown in the image or the sound of a film and normally shown in the bottom of the screen*”. De esta manera, cada película subtitulada se estructura en torno a tres componentes primordiales: el lenguaje (oral o escrito), la imagen y los subtítulos. La superposición de estos tres factores, junto con la habilidad del espectador para leer y el tamaño de la pantalla en que se presentan los subtítulos, determinan la calidad de la subtitulación. Todos los aspectos de sincronización entre ellos son esenciales: los subtítulos, la imagen y los diálogos deben ir conjuntados, unidos en cada momento y han de permanecer en la pantalla el tiempo suficiente para que los espectadores los lean.

Continuando con el estudio de Díaz Cintas (2003:36-43), los subtítulos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios: tradicional, simultáneo, intralingüístico, abierto, etc. Esta clasificación es importante, por necesaria para el análisis que se haga de cualquier producto audiovisual, y sigue, a su vez, una serie de reglas que establecen las características básicas de al subtitulación y su puesta en práctica.

Basándonos en la comparación que hace Díaz Cintas (2003: 67-68) entre doblaje y subtitulación, podemos establecer diferencias entre ambos, a base de observar sus ventajas e inconvenientes:

El *doblaje* tiene ventajas cuando nos referimos a la facilidad de seguir la exposición de las palabras: incluso en nuestra lengua materna, el lenguaje oral es más fácil de seguir y entender que el escrito. Es, por tanto, una buena opción para los niños o las personas con dificultades en la lectoescritura. Es también más adecuado para productos audiovisuales domésticos basados, sobre todo, en el entretenimiento y el ocio. Además, respeta la imagen original, ya que no muestra nada nuevo o extraño en la pantalla. No recorta ni adapta lo que dice el original, por motivos de espacio y tiempo. También hace que todo sea más natural, que la película persevere como tal, como película y nada más (la ilusión del cine subsiste, los diálogos se superponen a

los originales, los espectadores pueden mirar a la pantalla y seguir las imágenes, pueden seguir el hilo argumental incluso si dejan de prestar atención unos instantes...). Finalmente, el doblaje puede jugar con un concepto más amplio del lenguaje (los calcos, los préstamos, la variedad lingüística...), a la vez que utiliza un único código, facilitando el entendimiento al espectador.

La *subtitulación*, por su parte, tiene ventajas en lo referente a los aspectos económicos, pues es más barata, por más rápida y más fácil de hacer. Es también mejor porque respeta más los diálogos originales (al igual que las voces de los personajes), dado que el sonido permanece igual que en el producto original y sólo los subtítulos son nuevos. Es mejor para el espectador si lo que éste pretende es aprender un idioma, pues le permite entrar en contacto directo con él en su aspecto oral y recibir, además, la ayuda escrita. Es inmejorable en casos especiales, como el de las personas sordas o el de los inmigrantes, pues les facilita el acceso a la lengua, en la realidad vigente, en que se encuentran inmersos. Finalmente, es también muy versátil al poderse utilizar en todo tipo de TAV.

La subtitulación tiene también unas claras desventajas, como la posibilidad de que el espectador se pierda a lo largo de la película; la dificultad añadida de transformar todo el lenguaje oral en lenguaje escrito; las limitaciones de tiempo, espacio y cantidad de lenguaje utilizado, o el aspecto más bien artificial que la lectura tiene (en especial la de los subtítulos) cuando se trata de diálogos. Se pueden encontrar más, pero el solo hecho de que existan ventajas nos priva de abandonar su estudio y uso en la TAV.

Después de esta pequeña comparación podemos concluir que la mejor opción está en no limitarse a doblar o subtitular, sino en abrir el abanico de posibilidades al máximo, utilizando ambas, doblaje y subtitulación, para no privar al espectador de ninguna posibilidad de elección (Díaz Cintas, 2003: 68).

En cuanto a las características especiales de la subtitulación, teniendo en cuenta esa clasificación y esas normas antes mencionadas, Díaz Cintas (2003: 280-286) distingue siete: la simplificación del vocabulario, el uso de una sintaxis explícita, la repetición, la corrección de errores, la manipulación de la información antigua y nueva, la *sobretraducción* y la normalización lingüística. Añade Jorge Díaz Cintas (2003: 233-277) una serie de aspectos relevantes que surgen en torno al subtitulado cuando éste encuentra dificultades, según lo que se traduce con ellos: la traducción de títulos, las variedades lingüísticas, las referencias culturales, el humor, las frases hechas y expresiones típicas fijas, las canciones, las cartas y documentos oficiales, los préstamos y calcos lingüísticos... Estos aspectos y características están íntimamente relacionados con la tipología de la subtitulación: aunque son todos ellos universales y válidos para todo tipo de subtitulación, su importancia y uso variará dependiendo de la clase de subtítulo que usemos y que, de hecho, dependerá, a su vez, del tipo de producto audiovisual que subtitulemos. Es más, las tipologías y sus características cambiarán según el tipo de personas que participen en cada acto de habla, la situación de dicho acto y la intención de esas personas en el momento.

2.3. Panorámica de la investigación en TAV

La traducción audiovisual ha experimentado un auge sin precedentes en las últimas décadas, debido en gran parte al desarrollo tecnológico (tecnología digital, alta definición, TDT, satélite, etc.). Esta y otras causas hacen obligado un pequeño repaso de las tesis y publicaciones que han supuesto hitos en la investigación sobre traducción audiovisual.

Dentro de España se han defendido tesis doctorales que desarrollan modelos de análisis de traducción audiovisual, como la de Patrick Zabalbeascoa (1993): *Developing Translation Studies to better account for audiovisual texts and other new forms of text production*; la de Rosa Agost (1996): *La traducción audiovisual: el doblatge*, o la de J. Díaz Cintas (1997): *El subtítulo en tanto que modalidad de traducción fílmica dentro del marco teórico de los Estudios de Traducción*.

En 1994, el Departamento de Filología Inglesa y Alemana de la Universidad del País Vasco publicó la primera entrega de *Trasvases culturales: Literatura, cine, traducción*, editado por Federico Eguíluz *et al.*, donde se recogen varios trabajos sobre traducción audiovisual de autores tan conocidos hoy como Yves Gambier o Frederic Chaume.

Frederic Chaume (1997: 393) decía que la traducción audiovisual era “la hermana pobre” dentro de los Estudios de Traducción. La situación ha ido cambiando y los estudios teóricos sobre traducción audiovisual ya no son tan escasos. La propia tesis de Frederic Chaume (2000), *La traducción audiovisual: estudio descriptivo y modelo de análisis de los textos audiovisuales para su traducción*, es un estudio sobre los códigos de significación del lenguaje fílmico y su relación con la traducción.

En 1999 Rosa Agost publicó *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes, estudio sobre el proceso de traducción audiovisual y los problemas específicos que se encuentran*.

En 2000 María del Camino Gutiérrez Lanza publicó *Traducción y Censura de Textos Cinematográficos en la España de Franco: Doblaje y subtítulo inglés-español (1951-1975)* en el que la autora explica que su aspiración es “proporcionar la evidencia necesaria para la mejor comprensión del funcionamiento de la traducción y censura de textos cinematográficos en la España de Franco”.

En 2001 aparecieron publicadas las *Actas de las I y II Jornadas de doblaje y subtítulo de la Universidad de Alicante*, editadas por John D. Sanderson, que recogen trabajos muy interesantes de los autores que más están trabajando en este campo, entre otros los de Rosa Agost, Frederic Chaume, Raquel Merino, John D. Sanderson o Patrick Zabalbeascoa.

Raquel Merino ha trabajado ejemplos de la imposición censora sobre la traducción audiovisual en la época franquista y coordina con Rosa Rabadán un macro-proyecto: el TRACE (traducciones censuradas).

Patrick Zabalbeascoa, fundador y presidente del SETAM (Seminario de Estudios sobre la Traducción Audiovisual y Multimedia) ha publicado numerosos estudios sobre la traducción audiovisual, algunos de los cuales, especialmente los referidos al humor, servirán de base en alguno de los apartados de esta tesis.

Ana Ballester, en su libro *Traducción y Nacionalismo: La recepción del cine americano en España a través del doblaje (1928-1948)*, dice (2001: 22): “Con algunas salvedades... siguen siendo escasos los estudios descriptivos en el campo de la TAV, y especialmente en la modalidad de doblaje. La mayor parte de los trabajos que existen son prescriptivos y poco científicos, como subraya Gambier (1997), meramente anecdóticos (sobre las ventajas, inconvenientes y preferencias de las distintas modalidades de TAV), como indica Agost (1998:641), y muy reiterativos, como opina Zabalbeascoa (1993:5) de la bibliografía sobre traducción en general”.

Hay que destacar también los trabajos teóricos, en la modalidad de doblaje, de Dirk Delabastita (1989, 1990) y de Jose Lambert y Dirk Delabastita (1996), desde el enfoque polisistémico. Lambert y Delabastita (1996: 33 y ss.) desarrollan un exhaustivo modelo de análisis para la traducción audiovisual desde la perspectiva de los Estudios Descriptivos de Traducción.

Desde el punto de vista empírico, hay que destacar el estudio descriptivo de Oliver Goris (1991 y 1993), quien desarrolla un método de análisis de textos audiovisuales, que parte del modelo de Delabastita y del esquema que Lambert y Van Gorp proponen en su artículo “On describing translations” (1985).

En 2007 se publica la cuarta entrega de *Trasvases culturales: Literatura, Cine, Traducción*, editada por Raquel Merino, J. M. Santamaría y Eterio Pajares. En la contraportada del libro se puede leer: “hemos podido tomar el pulso una vez más a la investigación en traducción audiovisual y literaria, y nos hemos acercado con los expertos a la realidad frenética y cambiante del mercado de productos audiovisuales”. En el libro se recogen, entre otras, importantes aportaciones de José María Bravo, Frederic Chaume, Jorge Díaz Cintas, Patrick Zabalbeascoa, y Marta Mateo.

La tesis de Hernández Bartolomé es el estudio más reciente (2008), defendido en la Universidad de Valladolid, sobre Traducción Audiovisual: *La traducción audiovisual en el cine de animación: análisis de la traducción de la oralidad por medio de los marcadores del discurso conversacionales*. En ella encontramos un exhaustivo análisis descriptivo del estado de la cuestión en la traducción, en general, y en la traducción audiovisual, en particular, haciendo especial hincapié en la traducción de productos animados.

Mi trabajo de investigación para el Diploma de Estudios Avanzados (DEA) trataba sobre el humor en una película de animación, *Shrek* (2001). En él describí las distintas facetas de los estudios de traducción: primero abordé la materia en su aspecto más general, después me centré en la traducción del humor, la traducción audiovisual y la combinación de las dos últimas. Esta formación inicial me llevó a la presentación de una comunicación en el Congreso Susanne

Hübner Seminar: Translation and Intercultural Communication (2005), "Shrek: When audiovisual Humour Becomes a 'Lingua Franca'", que luego dio lugar a la publicación del artículo del mismo título en el libro *New Trends in Translation and Cultural Identity* (2008), que había sido entretanto revisado, ampliado y perfeccionado para el antes mencionado Trabajo de Investigación del DEA.

Ésta es la base sobre la que se parte en esta tesis doctoral concerniente a lo que se considera una nueva era de la traducción de las películas de animación a partir de la era pos-Disney. Sin embargo, no podemos terminar este repaso sin hacer una revisión sintética del panorama investigador en los últimos años. Para ello, seguiremos la clasificación propuesta por Díaz Cintas y Chaume Varela en el simposio Tralima 2012 y publicado en la revista *Trans* en 2013.

Cabe mencionar, en primer lugar, las investigaciones teóricas y epistemológicas que se han venido realizando en torno al texto audiovisual y los estudios de comunicación audiovisual y semiótica (Zabalbeascoa, 2005; Sokoli, 2005; Chaume, 2007b); en torno a las características de la traducción audiovisual y su posición dentro de la traducción en general (Reiss, 1984; Snell-Hornby, 1988; Zabalbeascoa, 1993; Hurtado, 2001; Zaro, 2001; Díaz Cintas, 2003; Bassnett, 2013; etc.); en torno a la metodología para la investigación y/o las líneas de investigación en la TAV (Lambert, 1985; Delabastita, 1996; Karamitroglou, 2000; Gambier, 2001; Mayoral, 2001a; Chaume, 2004a; Pavesi, 2005; Bartrina, 2005; Martí Ferriol, 2006; Díaz Cintas, 2008a; Barambones, 2012;); en torno a la historia de la TAV (Marleau, 1982; Brant, 1984; Ávila, 1998; Pommier, 1998; Gottlieb, 2001; Ivarsson, 2002; Izard, 2004; Gutiérrez Lanza, 2005; Pereira, 2005; etc.), o en torno a los panoramas audiovisuales (Luyken, 1991; Gambier, 2003) y cartografías audiovisuales (Barambones, 2012).

En segundo lugar, adoptando un punto de vista más práctico, se ha desarrollado un amplio campo de investigación incidiendo más en el ámbito de la traducción audiovisual como profesión, tanto en su vertiente laboral (aspectos jurídicos, laborales, económicos, mercado, proceso industrial, agentes...) como en la vertiente del proceso de traducción en dicha profesión (traducción, ajuste, doblaje de voces, pautado o localización, sincronización de subtítulos...), cuestiones éstas que aparecen en trabajos como los de Fodor (1976), Whitman (1992), Agost (1999), Chaume (2001), Duro (2001), Ivarsson (2002). También se han descrito las modalidades de TAV: *voice-over* (Franco, 2000; Kotelecka, 2006; Espasa, 2008...); la interpretación simultánea, el doblaje parcial, la localización de vídeo-juegos (Bernal, 2002), el AD (Orero, 2005), el SDH (Santamaría, 2001; Neves, 2005; Jiménez y Vela, 2006...). Finalmente, algunos autores han revisado además los nuevos formatos y géneros audiovisuales: DVD, vídeo-juegos (Bernal, 2002; Mangiron, 2004), *Internet*, *fandubs*, *fansubs* (Díaz Cintas, 2008b).

En tercer lugar, se encuentran las investigaciones realizadas sobre el proceso de la traducción audiovisual, es decir, aquellas que se centran más en el texto de origen y en cómo es tratado. Aquí se pueden ubicar estudios sobre las características de la TAV que hablan de sus restricciones (Titford, 1982; Mayoral, 2001b; Zabalbeascoa, 2005; Martí Ferriol, 2006); los de

géneros audiovisuales (Luyken, 1991; Franco, 2000; Agost, 2001; Espasa, 2008); aquellos estudios que se fijan más en enfoques lingüístico-discursivos (Mason, 1989; Martínez Sierra, 2012) o los que se centran en los enfoques lingüísticos de tipo contrastivo o prescriptivo, que analizan las malas traducciones y los problemas de traducción (Alcandre, 2001; Gottlieb, 2001; Gómez Capuz, 1998; etc.), o, igualmente, los estudios sobre estándares de calidad en el texto origen o en el texto meta, sobre el paso entre proceso y producto o a caballo entre ambos textos origen y meta (Dries, 1995; Karamitroglou, 2000; etc.).

En cuarto lugar y como contrapunto al anterior, se encuentran los análisis que giran en torno al producto de la traducción audiovisual y que, por consiguiente, ponen el énfasis en el texto meta. Se encuentran en este apartado los estudios de la TAV como *polisistema* al hablar de adaptaciones cinematográficas (Cattrysse, 1992; Alsina, 2005; Zatlin, 2005; Cattrysse, 2008; Cañuelo, 2009;), de influencias de otros sistemas, de relaciones CO-CM, de uso del producto audiovisual (cadena, franja horaria, etc. –Barambones, 2012-) o de generación de nuevos textos (Toury, 1995; Delabastita, 1996; Cattrysse, 2008; Baños, 2012). Otro tipo de trabajos se centran en las normas de traducción, muchas veces con corte sincrónico o diacrónico: la censura (Goris, 1993; Karamitroglou, 2000; Ballester, 2001; Gutiérrez Lanza, 2005; Martí Ferriol, 2006). Otros, en el método de la traducción (Martí Ferriol, 2006) o en las técnicas de TAV (Chaves, 2000; Gottlieb, 2001; Díaz Cintas, 2008; Martí Ferriol 2006, Chaume 2012...). Particularmente con éxito, empiezan a aparecer los estudios de corpus (Universidades de Forlì, Trieste, Gent-Tau...) y los que se fijan en la lengua propia del doblaje –*dubbese*–: su oralidad y su política lingüística (Marzà, 2009; Baños, 2012; Chaume, 2012; Romero, 2010), el neutro (Muñoz-Calvo, 2009) y su oralidad en corpus informatizados (Universidad de Pavia, Universidad de Forlì). Existen también publicaciones sobre enfoques cinematográficos y *remakes* (Chaves, 2000; Richart, 2009; Zanettin, 2008; Chaume, 2012), y sobre la recepción del texto audiovisual (Mayoral, 2001b; Fuentes, 2005; Neves, 2005; Sanderson, 2009...), el diseño de audiencia (nuevos espectadores, nuevos formatos, espectador heterogéneo, etc.) y sus perspectivas sociales (Luyken, 1991; Zaro, 2001). Importancia relevante tienen a su vez los estudios de caso: sobre el humor (Zabalbeascoa, 2000a; Fuentes, 2005; Chiaro, 2008; Martínez Sierra 2012b; Martínez Tejerina, 2008), sobre los títulos (Nord, 1995; Fuentes, 1998; Ruíz y Soler 2010...), sobre las canciones (revista *The Translator*), sobre la publicidad (Duro, 2001; Lorenzo y Pereira, 2003), sobre los juegos de palabras y expresiones idiomáticas (revista *The Translator*), sobre los referentes culturales (Pedersen, 2011; Santamaria, 2001; Ranzato, 2012), sobre la intertextualidad (Rodríguez Espinosa, 2011), sobre los registros lingüísticos y nombres propios (Mayoral, 2001a), o sobre los filmes multilingües (Heiss, 2004; Valdeón, 2005; Corrius, 2008; etc.). Finalmente, también alrededor del texto meta se sitúan los estudios de giro cultural y de ideología, como aquellos sobre el género o el sexo (De Marco, 2012), o sobre el poder y la manipulación (Di Giovanni, 2010).

3. LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA ANIMACIÓN

Considero que el cine de animación es un género específico, con peculiaridades propias que hay que tener en cuenta dentro de la traducción audiovisual. En el presente capítulo realizo una aproximación a dicho tipo de cine y a su tratamiento dentro de la TAV, con la intención de establecer después una serie de peculiaridades necesarias para su correcta traducción.

3.1. El cine de animación: concepto y evolución

El cine de animación constituye un género en sí mismo y, por lo tanto, dentro de la traducción audiovisual (TAV). En las siguientes líneas intento definir este género y resumo brevemente su historia, con la intención de contextualizar el producto sobre el que versa el objeto de análisis propuesto más adelante.

Estudios como el de Pereira Domínguez (2005: 22-45) realizan un análisis conciso de este tipo de cine. Esta autora sigue la concepción clásica de que el cine de animación es “cine para la infancia”. Si se echa un vistazo a la mayoría de productos de este género, las estadísticas le dan la razón, pero si nos fijamos en las producciones animadas de los últimos tiempos, su afirmación no se sostiene tan fácilmente. En la actualidad, las productoras buscan llegar a un grupo de edad superior e, incluso, han creado películas exclusivamente para adultos.

Etimológicamente, animación viene del griego viento, aliento ($\alpha\nu\epsilon\mu\omicron\varsigma$) y del latín que da ánimo, vida, (*animus*) por lo que el cine de animación consiste en dar vida y movimiento a un dibujo. Esta acción de las figuras constituye la característica principal de la animación y también su primera exigencia: para dar movimiento al dibujo se han de impresionar 24 imágenes por segundo (en cine) o 25 (en vídeo), de forma que variando la velocidad se varía el detalle del dibujo (más lentitud significa más detalle y más velocidad significa menor detalle). Esta primera característica es importante, ya que para la grabación paso a paso de cada uno de los cambios y movimientos del dibujo u objeto de la película, se precisan unas técnicas de animación. Dichas técnicas van desde la plastilina, los recortables, las marionetas o los muñecos hasta los efectos especiales más sublimes que se añaden a películas con actores reales (por ejemplo, en la famosa película de Disney, *Mary Poppins*, 1964). En este sentido, la animación es fundamentalmente una técnica, una forma de sustituir actores de carne y hueso por dibujos, ilustraciones o muñecos, y el género no tiene por qué identificarse con una temática o un público determinado. No obstante, el hecho de que se use la prosopopeya continuada hace que la fantasía del niño se active, que su imaginación se desborde y que los dibujos u objetos animados le resulten muy atractivos. De ahí que el cine de animación aparezca, en su porcentaje más alto, relacionado con la infancia, porque es en esa edad cuando dar vida a lo inanimado es algo común, a la vez que atractivo. Sin embargo, la evolución de este tipo de cine, como veremos más adelante, ha traído consigo otras técnicas que han sabido atraer a los adultos hacia esa clase de películas. La más importante es la técnica surgida en la década de los 80 con la llegada del ordenador: el dibujo digital. Mucho más sofisticada, esta técnica aceleró la realización del

producto, ayudando sin duda al surgimiento de productos de animación destinados a otros rangos de edad, antes excluidos del cine de animación: los jóvenes y los adultos. La animación por ordenador, primero, y la técnica 3D, después, supusieron una mayor variedad en la temática y en la estructura narrativa, ya que ahora se podían producir con mucha mayor rapidez y detalle, pudiéndose ampliar a todo tipo de público sin un coste tan excesivo de tiempo y dinero. En estos términos se expresa Moscardó (1997) cuando afirma que la posibilidad de almacenar, de copiar, de pegar y repetir, de cambiar la posición, el tamaño, el color, la iluminación, la textura..., amplía enormemente las posibilidades del dibujo animado. Sin embargo, como afirma Yébenes (2002: 41), "el lápiz y papel sigue siendo insustituible a la hora de crear imágenes y sentimientos", ya que los dibujos en dos dimensiones no desaparecieron con la llegada de los ordenadores, siguen vigentes y, en muchos casos, resultan imprescindibles para crear los posteriores diseños digitales y de tres dimensiones.

Otra cualidad fundamental de la animación es que lo que se realiza dibujo a dibujo, fotograma a fotograma, termina siendo cine al fin y al cabo. En este sentido, cuando la película original se realice en una lengua y cultura (origen) distintas a las del lugar en el que se va a exhibir (meta), precisará de una traducción audiovisual, ya sea doblaje o subtitulación. En consecuencia, la película de dibujos animados va a requerir una serie de elementos que son fundamentales para su correcta elaboración, primero, y para su correcta traducción audiovisual, después. Dichos elementos son los siguientes:

En primer lugar, el guión: es fundamental tener una historia que contar, como fundamental será el traducirla adecuadamente cuando sea necesario. Las distintas escenas, el concepto visual, los escenarios, los personajes (que se dibujan y modelan) son ineludibles para el visionado en la lengua y cultura origen, y determinantes en el trasvase a la lengua y cultura meta.

En segundo lugar, la historia en viñetas (*storyboard*): si la forma en que se verá cada escena es importante en el cine normal, todavía lo es más en la animación, ya que se han de dibujar los planos, los ángulos, las escenas, etc. Y todo ello forma parte de la información audiovisual que, en el futuro, será crucial a la hora de solucionar posibles problemas de traducción audiovisual. Es parte de lo que Hernández Bartolomé (2004) llama "peculiaridades audiovisuales".

En tercer lugar, el modelado: es importante en la animación, ya que ayuda a dar realismo al producto por cuanto se crean personajes, escenarios y objetos en tres dimensiones, bien por ordenador, bien de forma física, con plastilina, barro, etc. Es casi exclusivo del cine de animación pero sólo afecta a la traducción cuando se necesita tener una imagen palpable del aspecto físico del personaje, si las imágenes del filme no lo han dejado claro.

En cuarto lugar, la animación: se denomina (*set-up*) y es el momento en el que se decide qué partes del modelo se moverán y de qué forma. Son las texturas que, como pieles, hacen que se distingan los relieves y objetos que rodean a las figuras. De nuevo, como el anterior, afectan

a la naturalidad del producto y sirven en la traducción audiovisual, cuando el aspecto físico caracteriza de alguna forma al personaje o su forma de hablar.

En quinto lugar, la iluminación: la luz es clave para el dibujo, ya que con ella un personaje o un objeto cambian y los ambientes son absolutamente distintos dependiendo de una luminiscencia u otra. Se denomina (*render*) y se une a los dos anteriores para crear las peculiaridades audiovisuales que afectan indirectamente a la TAV.

En sexto lugar, el montaje: es el momento en el que todas las piezas anteriores y otras se unen para obtener el resultado final. En esta fase es crucial la perfecta estructuración de las secuencias. Además, aparece aquí algo fundamental para la TAV: es el momento de incluir la banda sonora. En ella se encuentra el lenguaje y el texto de la cultura de origen, que se deberá traducir si así lo precisa la cultura meta. Es donde el doblaje entra en juego, ya que, al traducir el texto origen (TO) en un estudio, se volverá a realizar esta parte del montaje y se incluirá entonces la banda sonora en el lenguaje final, creando así el texto meta (TM).

En séptimo y último lugar, el visionado: es el momento en el que la película se presenta en sala para ser vista. Se suele hacer un visionado previo para ver si cumple las expectativas, se prepara un tráiler (en la lengua origen y en la lengua meta) para publicitarla (junto con otros elementos de mercadotecnia) y finalmente se estrena. Debo recalcar que la TAV también tiene su visionado y éste adquiere especial importancia en el tráiler, ya que contribuye de forma fundamental a la popularidad de la película e, incluso, se considera como un “mini género” que tiene sus características distintivas dentro del cine.

Todos estos elementos forman parte de la idiosincrasia del producto audiovisual de animación y han ido evolucionando con él a lo largo de su historia, desde las primeras viñetas inmóviles, que parecían pedir vida sobre el papel, hasta las más sofisticadas imágenes en tres dimensiones, que parecen escaparse de la pantalla.

Una vez establecidas las características del cine de animación y sus elementos, presento el siguiente mapa cronológico a fin de crear un contexto cultural e histórico y de que se pueda apreciar de forma rápida el cambio que se ha producido en el cine de animación desde el nacimiento de las tiras cómicas hasta su formidable desarrollo en la era de los potentes ordenadores. Se trata de una aproximación elemental y no de un estudio exhaustivo, que puede encontrarse en varias publicaciones históricas dedicadas exclusivamente al tema. He incluido datos de varios estudios, como el de Pereira Domínguez (2005), e información de páginas web relacionadas con el cine². Algunos de estos datos que presento de modo telegráfico son tenidos en cuenta a la hora de elaborar el análisis macroestructural del corpus.

² <http://www.doblajedisney.com>, <http://doblaje.wikia.com>,
<http://www.imdb.com>, <http://www.eldoblaje.com>

Los inicios (finales del siglo XIX y principios del XX): Las caricaturas y dibujos de los periódicos y revistas parecen ser la semilla de la que nacerá la animación. Los propios dibujantes de historietas serán los que intenten dar vida a esas viñetas, hasta ahora inmóviles e inanimadas, sobre el papel. Así, la mayoría de estos dibujantes serán los que se dediquen a la animación. Empero, se intuye enseguida que ni todos los cómics pasaron al cine ni todo el cine de animación procedía de ellos.

1825: el (*taumatropo*) del inglés John A. Paris crea la primera ilusión de movimiento con imágenes dibujadas.

1832: el (*phenakistiscopio*) del belga Joseph Plateau mejora el anterior con una rueda y mayor número de imágenes y, a partir de él, da lugar a múltiples juguetes similares como la linterna mágica.

1892: Émile Reynaud presenta su (*théâtre optique*) con una considerable mejora en los dibujos, en los que ya se proyecta un relato, una historia, una idea y unos sentimientos (*pantomimes lumineuses*), precursores de autores como el turolense Segundo de Chomón. Es el momento (final de siglo) en el que Edison, en Norteamérica, y los Lumière, en Europa, alumbraban el cine al mundo.

1898: Georges Méliès da vida a las letras del alfabeto.

1900: James Stuart Blackton rueda *The Enchanted Drawing*, series de dibujos en un encerado puestas juntas a velocidad determinada.

1908: el francés Émile Cohl proyecta *Fantasmagorie*, imágenes gráficas de personajes realizando aventuras que tuvieron gran éxito.

1910: aunque ya antes Edison había registrado una película en 1894, no será hasta este año cuando se realicen los primeros experimentos de animación en EE.UU.

1911: surge el primer gran autor americano de animación, Winsor McCay, con *Little Nemo* y *Gertie, el Dinosaurio*, quien instauró la importancia de los animales en el cine de animación.

1911-1920: se produce una interrupción en busca de nuevas técnicas, instrumentos y lenguajes.

El desarrollo (siglo XX): no es una realidad hasta la segunda década del siglo XX, y siempre gracias al auge del cine de animación americano, en general, y de la compañía Disney, en particular. Existen otras productoras, pero Disney es la única que va más allá de los cortometrajes y que produce dibujos animados a gran escala.

1925: el considerado como patriarca de la animación rusa, Ivan Pyetrovich Ivanov-Vano, realiza una de las primeras películas de animación, *China en llamas*. Después vendrán muchas otras, producidas casi exclusivamente para consumo del país.

1926: en Alemania, Charlotte Reiniger produce su película de animación más conocida: *Las aventuras del príncipe Ahmed*. Es curioso su estilo, basado en las siluetas e inspirado en el teatro de sombras chinescas.

1928: se crea la factoría Disney y se lanza la primera película sonora de la Walt Disney Productions, *Steamboat Willie*, con el personaje de Mickey Mouse, creado por Ub Iwerks, que supuso un hito para la empresa, como el propio Disney reconocía: “*Gracias a Mickey pudimos seguir adelante y conseguir que los dibujos animados fueran un verdadero arte, un arte que dependía de la aceptación del público hacia lo que nosotros hicieramos*” (Martínez Salanova, 2002: 75). Es inevitable aludir a la abrumadora personalidad de Walt Disney, que no sólo creó, sino que pudo mantener un imperio en torno a los dibujos animados. Gran director de equipos, consiguió que los mejores trabajasen para él y se movió siempre entre un difícil carácter impositor, un gran talento y una delicada sensibilidad, para hacerse con el dominio casi exclusivo del género. De esta manera, con sus alabanzas y sus críticas, es incontestable su preeminencia en el cine de animación.

1937: Disney lanza su primer largometraje animado, *Blancanieves y los siete enanitos*, en lo que supuso un paso adelante definitivo, con la inclusión de grandes innovaciones técnicas, como la combinación de dibujos, los escenarios o el cinemascope en 70 mm.

1939: los hermanos Dave y Max Fleischer (creadores de *Betty Boop* y *Popeye*) lanzan su largometraje *Los Viajes de Gulliver*, siguiendo la estela de Disney (siempre a cierta distancia), al igual que Walter Lantz con *El pájaro Loco* (*Woody Woodpecker*) o la compañía Warner Bros con su artista fundamental, Chuck Jones, y personajes de cortometrajes, tales como *Buggs Bunny*, *el Coyote*, *el Correcaminos*, *el Pato Lucas* o *Tom y Jerry*.

1940-1966: el público va a ver largometrajes casi exclusivamente de Disney, como *Fantasia* y *Pinocho* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *La Cenicienta* (1950), *Alicia en el país de las maravillas* (1951), *Peter Pan* (1951), *La Dama y el Vagabundo* (1955), *La Bella Durmiente* (1959), *101 Dálmatas* (1961), o *Mary Poppins* (1964), entre las producciones más destacadas.

1945: en España, Arturo Moreno dirige *Garbancito de la Mancha*, la primera película de animación española y lo que se considera el primer largometraje de dibujos animados con colores en Europa (usando la técnica británica conocida como *Dufayolor*). La década de los cuarenta va a ser la época dorada de la animación española.

1949: el animador checo Jirí Trnka utiliza la tradición de su país de usar marionetas y produce la película *El ruiseñor del emperador*.

1953: el cine de animación checo, de nuevo con Jirí Trnka, ve estrenar la película *Antiguas leyendas checas*. Su técnica será actualizada años más tarde por el norteamericano Henry Selick.

1956: en Bélgica, Raymond Leblanc funda los estudios de animación Belvision y, con Dargaud Films, se dedicará casi exclusivamente a las aventuras del personaje de Hergé, *Tintin*, y el del comic de Uderzo-Gosciny, *Astérix*.

1963: en Japón, los populares cómics (historietas conocidas como *manga*), fundamentalmente de Osamu Tezuka, se llevan al cine de animación (conocido como *anime* y normalmente destinado a adultos), con la serie producida por él mismo, *Astroboy (Tetsuwan Atom)*. A pesar de seguir produciendo durante un tiempo, no pudo evitar el cierre en los años 70.

1966: muere Walt Disney. Se plantea la duda de si la factoría podrá sobrevivirle.

1967: la factoría Disney parece subsistir al lanzar *El libro de la Selva*. Ese mismo año en Europa aparece *Astérix, el Galo*, del dibujante Dargaud, desde los estudios Belvision en Bélgica.

1968: la belga Belvision vuelve a estrenar una secuela de Astérix, titulada *Astérix y Cleopatra*. *The Beatles* producen su propia película de animación, *El submarino amarillo*, que será el inicio de este género para los adultos.

1972: en Europa, Ralph Bakshi dirige la primera película X de animación con varias productoras: *Fritz, el gato caliente*, basado en el cómic de Robert Crumb.

1970-1980: aunque sin perder reconocimiento y aceptación, Disney Productions entra en declive y sus producciones discurren lejos del éxito de los tiempos de su creador: es el caso de *Los Aristogatos (1970)*, *Robin Hood (1973)*, o *Los Rescatadores (1977)*.

1976: en Rusia, Ivan Pyetrovich Ivanov-Vano realiza el *remake* de su película de 1945, *El caballito Jorobado*, que será su obra de animación más conocida.

1977: Dargaud Films lanza la película más conocida de la saga Tintin: *Tintín y el lago de los tiburones*, creada por Raymond Leblanc en los estudios de animación Belvision de Bélgica.

1980-1988: se produce el momento más crítico del cine de animación americano, fruto del desgaste y la falta de adaptación a los nuevos gustos del público. Fueron malos tiempos que llevaron a Disney a pensar en el cierre de la sección de animación de la factoría, con fracasos como *Basil, el ratón superdetective (1986)* u *Óliver y su pandilla (1988)*. Algo parecido le sucedía a otras empresas, como la Universal Pictures y Amblin Entertainment, de Spielberg, con *Fievel y el nuevo mundo (1986)*, donde Don Bluth constató que, aunque podía competir con Disney, no era suficiente. De hecho, pese a que estrenó *En busca del valle encantado (1988)*, la Universal pronto le retiró su apoyo por falta de ingresos.

1984: se estrena la cinta japonesa *Nausicaä del Valle del Viento*, de Hayao Miyazaki, cuya historia de una princesa guerrera demuestra que el cine de animación también tiene su cabida en el mundo adulto, con el prestigio suficiente. Curiosamente, fue alterada en Norteamérica y distribuida más tarde sin cortes por Disney.

1988: el cine japonés, con Katsuhiro Otomo, produce la popular serie-película de *anime* titulada *Akira*. Este mismo año, Yoshiaki Kawagiri y Yuji Ikeda hacen lo propio con *Demon City Shinjuku*, la aventura de unos adolescentes en una ciudad dominada por demonios.

1989: Frank Wells y Michael Eisner llegan a Disney y traen de la mano a Jeffrey Katzenberg. Los dos primeros pusieron la capacidad organizativa, el tesón y los conocimientos financieros; el tercero puso el talento, la innovación y la creatividad. Entre todos convencen a la multinacional para que combine el ordenador con sus antiguas fórmulas de éxito (como los personajes con carisma, las historias dirigidas a todas las edades o el toque musical impactante). Con ello conseguirán renovar casi por completo la productora y lanzar el siguiente gran éxito Disney: *La Sirenita*. Ese mismo año, Don Bluth intenta de forma independiente el triunfo y lanza *Todos los perros van al cielo*, pero su producción no pudo cuajar ni hacer sombra a *la Sirenita*. La americana New Line Cinema distribuye la película dirigida por Alan Bunce, *Babar en la selva*, que llegará a España a través de Francia.

1991: se consolida el ideario de Wells y Eisner, y el resurgir de Disney con *La Bella y la Bestia*, donde el cine de dibujos animados es ya para todos los públicos en todos los sentidos. Por primera vez, una película de dibujos animados es nominada para un Óscar, lo que dará un espaldarazo definitivo al cine de animación. Aun intentaría Don Bluth competir con Disney con su producción independiente *En busca del Rey Sol*, pero tras ella abandonaría definitivamente y marcharía con la Warner al departamento de largometrajes. La Universal no se rendiría e intentaría compartir el mundo de la animación con Disney al lanzar *Fievel va al oeste*, pero su fracaso le llevará a abandonar definitivamente los dibujos animados.

1992: con *Aladino y la lámpara maravillosa* nace el gran personaje secundario humano y mordaz: el genio. Con él se consolida otra idea nueva de la Disney: el uso de actores de doblaje famosos (Robin Williams, en este caso) para los personajes importantes de las películas de animación, creando así los personajes con carisma. Por otro lado, las películas independientes *FernGully*, *Las aventuras de Zack y Crista*, y *Freddi, agente 007* pasan prácticamente inadvertidas, al igual que sucedió con *Tom y Jerry: la película* producida por Phil Romano, de forma autónoma, con Hanna-Barbera en varios estudios (Turner, Roman y Live). En Japón se presenta una película de *anime* de Naoki Urasawa, *Monster*, que impactará a gran parte del público por mostrar la historia terrorífica de un niño sociópata y homicida. Con ésta última se entroniza definitivamente el cine de animación para adultos.

1993: Henry Selick dirige para el independiente Tim Burton (si bien distribuirán Touchstone y Disney) la película *Pesadilla antes de Navidad*, actualización de las técnicas de animación con marionetas de la tradición checa de Jirí Trnka. Ese mismo año se produce *Bola del dragón*, de Joe Chan, el ejemplo más claro de *anime* japonés para adultos que termina siendo visto por niños (aunque no sea un producto infantil en absoluto, debido a su exceso de violencia y agresividad). El *anime* se va a establecer como un tipo de cine agresivo y violento, donde impera el melodrama romántico, el erotismo, lo épico, la ciencia-ficción o el terror.

1994: *El Rey León* consigue un notable éxito gracias al estudio de mercado y la excelencia en el equipo de producción, que decide contratar al cantante Elton John y utilizar un guión cautivador para cualquier edad. En Alemania se produce la única película de Astérix hecha fuera de Francia, *Astérix en América*, dirigida y producida por Gerhard Hahn.

1995: Disney se une a Pixar para trabajar a la vez la animación 2D y la animación digital. Se cumple el deseo de Michael Eisner y el ya fallecido Frank Wells. Junto al éxito incontestable de *Toy Story*, en el terreno digital se encuentra la película en 2D, *Pocahontas*, cuyo tema naturalista e interracial la relegó a un segundo plano. La americana New Line Cinema distribuye la película dirigida por Richard Rich, *La princesa cisne*, que curiosamente llegará a España a través de Francia.

1996: Disney produce *El jorobado de Nôtre Dame* sin grandes alardes. Por su parte, el americano Henry Selick dirige para el independiente Tim Burton (aunque la distribuirá Disney) otra película de marionetas al estilo Jirí Trnka: *James y el melocotón gigante*.

1997: Jeffrey Katzenberg abandona Disney y funda Dreamworks, SKG, junto con Steven Spielberg y David Geffen, y producen su primera película, *Antz*. En ese mismo año la Disney produce *Hércules*, que alcanza un éxito relativo. Surge la división de la Warner para animación (uniéndose a los estudios digitales Blue Sky), que contratará a Don Bluth (junto con el joven Gary Goldman) para la película *Anastasia*, que fue un rotundo fracaso de taquilla a pesar de ser muy digna. De hecho, algunos han llegado a confundirla con una película Disney.

1998: *Mulán* muestra un nuevo declive tras la salida de Katzenberg, mientras que la parte digital, con Pixar, mantiene muy bien el nivel de ventas con *Bichos, una aventura en miniatura*. DreamWorks produce *El príncipe de Egipto*, que no resulta tan exitosa como se esperaba. La Warner hace un intento de acaparar mercado con *La espada mágica. En busca de Camelot*, pero apenas lo consigue. En Europa sobresale la coproducción de Bélgica, Francia y Luxemburgo dirigida por Michel Ocelot, *Kirikú y la bruja*, curiosa película que combina la perspectiva plana, con técnicas de animación heterodoxas, y coloca el folclore africano como telón de fondo. En Noruega destaca *Sonny, Lambert y el caso de la cola de la zorra*. En Dinamarca aparece *Martina y los ratones*, una producción excesivamente dulce. En Italia destaca este año la producción *Historia de una gaviota y del gato que le enseñó a volar*. Sin embargo, a excepción de la película de *Kirikú*, todas son mediocres en general. Desde Japón llega la popular *Pokemon: La Película: Mewtwo vs. Mew*, dirigida por el japonés Kunihiko Yuyama y el americano Michael Haigney, y grabada en varios estudios (Oriental Light and Magic, Warner, Nintendo o 4Kids Entertainment). Esta película dio lugar, por su popularidad, a innumerables secuelas y merece mención aparte por ser cine japonés dirigido a niños sin dejar de ser *anime*.

1999: *Tarzán* rinde de forma aceptable, pero no otorga a Disney el puesto que parecía corresponderle, y la factoría Disney se rinde al dibujo digital con Pixar y *Toy Story 2*. El independiente Richard Rich dirige *El Rey y yo* (distribuida más tarde por Warner Family Entertainment) y la misma Warner produce un pequeño éxito titulado *El gigante de hierro*. Esta productora, junto con Paramount Pictures, distribuye *South Park: Más largo y sin cortes*, película basada en una serie televisiva.

El panorama actual (siglo XXI): Aunque desde 1998 se nota un aumento y diversificación en la producción de películas de animación, el siglo XXI en sí es el que marca el auge definitivo del género.

2000: El nuevo producto Disney (retomando la película de 1940), *Fantasia 2000*, vuelve a fracasar. En este mismo año Disney produce *Dinosaurio*, donde mezcla el dibujo tradicional con el digital realizado por ordenador, en un intento de adaptarse a los nuevos tiempos y de conservar los estudios 2D. Dreamworks Animation obtiene su primer éxito notable con *Chicken Run: evasión en la granja*, pero no tanto con *Ruta hacia El Dorado* o *Joseph: Rey de los sueños*. Por su parte, Fox Animation lo intenta de nuevo con *Titán A.E.* y vuelve a fallar obteniendo el mayor fracaso de la historia de la animación en taquilla. En Europa sólo aparecen producciones secundarias de escaso valor, como la danesa *Martina* y *La fiesta de cumpleaños*. Algo parecido sucede en Sudamérica, donde sólo se encuentra una floja película argentina, *Manuelita*.

2001: Disney sigue produciendo sin pena ni gloria en 2D y lanza *El emperador y sus locuras* y *Atlantis, el imperio perdido*, dos muestras que no pasarán a la historia del cine de animación. Tan sólo la simbiosis con Pixar es rentable con *Monstruos, S.A.* Sin embargo, *este año* aparece *Shrek*, un hito del cine de animación que consolida la competencia frente a Disney por parte de DreamWorks. Es el año de los premios: *El viaje de Chihiro* (del director japonés más sobresaliente en la actualidad, Hayao Miyazaki) merece ser mencionada por su altísima calidad y por ganar el Oso de Oro de Berlín; y en los *Oscar* se produce el alumbramiento del apartado de *Mejor Película de Animación*, premio que sería por primera vez para *Shrek*. El independiente Richard Rich realiza *El Cisne mudito*, digna producción dentro de su corto alcance. Los hermanos Farrelly producen *Osmosis Jones*, una película interesante de carácter didáctico. En Japón, el popular director de *anime*, Rintaro (pseudónimo de Hayashi Shigeyuki), saca a la luz *Metrópolis*, basada en el cómic *Manga* de Osamu Tezuka, que tiene paralelismos con la legendaria película del mismo nombre, hecha en 1927 por el director austriaco Fritz Lang.

2002: *Lilo y Stitch* dan un respiro a Disney, que vuelve a fracasar ese mismo año con *El Planeta del tesoro*. DreamWorks Animation pasa desapercibida con la aburrida *Spirit, el corcel indomable*. Sin embargo, la productora Fox Animation (unida a Blue Sky Studios) consigue su primer éxito notable con *Ice Age*. La minorista Cartoon Network produce la original película *Las Supernenas*.

2003: *Simbad, la leyenda de los siete mares* coloca a DreamWorks a la altura de Disney y su película *Hermano Oso*, consiguiendo ambas un cierto éxito, pero lejos de la producción digital de Disney con Pixar, *Buscando a Nemo*.

2004: Tras *Zafarrancho en el rancho*, se cierra la división 2D de Disney y la ruptura con Pixar parece inminente, justo después de sacar a la luz *Los Increíbles* en formato digital. DreamWorks sigue en su línea de competencia con *Shrek 2* y *El espantatiburones*. Surgen otros éxitos de productoras, como la Century Fox con *Garfield, la película*.

2005: Disney reacciona y soluciona las diferencias con Pixar comprando sus acciones. Será un acierto pleno para producir nuevos éxitos como *Cars* (2006), *Ratatouille* (2007), *Wall-E* (2008) o *Up* (2009).

A partir de este año, se establece una competencia más equilibrada entre productoras, ya que el uso del ordenador en todas ellas facilita y acelera la producción, sin que ésta deje de ser cuidada. Todo ello ayuda a que aparezcan otras películas de animación de productoras como DreamWorks Animation (*Madagascar*, 2005; *Shrek Tercero*, 2007; *Bee Movie*, 2007; *Kung Fu Panda*, 2008; *Madagascar 2: Escape to Africa*, 2008; *Monstruos vs. Aliens*, 2009) o como la Century Fox Animation-Blue Sky Studios (*Robots*, 2005; *Ice Age: el deshielo*, 2006; *Horton*, 2008; *Ice Age: la era de los dinosaurios*, 2009). Existen también otras productoras menores, como la gallega Dygrafilms (*El sueño de una noche de verano*, 2005), o películas de autor, como *La novia cadáver* (2005), de Tim Burton, que dan una idea de un nuevo panorama, en el cual el género de la animación está al alcance de muchos más productores.

Este mapa cronológico también permite observar la enorme evolución que se ha producido en el cine de animación desde su nacimiento. También permite observar la enorme evolución hacia una mayor cantidad y calidad de dibujos animados, sobre todo con la llegada del ordenador, que abarata costes y facilita la distribución del trabajo. Además, dichos productos suelen venir del extranjero, principalmente de Norteamérica, por lo que es fácil entender la necesidad de la traducción audiovisual (doblaje y subtitulación).

Otro factor nuevo, que evoluciona con el dibujo digital, es la publicidad. La facilidad para producir y luego inundar el mercado con un corto, anunciando una película determinada, ayuda más si cabe al aumento de la demanda y, por tanto, de la producción de películas tanto en la LO como en la LM. Algunas se hacen famosas, gracias a sus tráileres y su *merchandising*, incluso antes de que gran parte del público las haya visto. La publicidad ayuda a que se traduzca más y mejor, puesto que el espectador acude más a las salas, pero a veces provoca también un efecto contrario cuando la película no alcanza las enormes expectativas marcadas por la publicidad anterior, dando lugar al fracaso posterior, en el que también puede verse inmersa la TAV. En definitiva, tanto la rentabilidad como la comerciabilidad van a influir sobremanera en la TAV.

Esta panorámica temporal nos permite observar la historia del cine de animación en diversos ciclos históricos (por ejemplo, las dos guerras mundiales), políticos (como la caída del

sistema soviético y el cambio del mapa mundial), económicos (como las crisis mundiales) y socioculturales (un ejemplo de ellos es el racismo: aunque la abolición total de la esclavitud fuese en 1865 en EE.UU, el odio racial, especialmente hacia los negros, ha ido desapareciendo con excesiva lentitud en el llamado “país de la libertad”). De nuevo, estos aspectos de la cultura de origen van a tener un papel fundamental y se habrán de tener en cuenta a la hora de traducir los textos audiovisuales de animación a la cultura meta.

En definitiva, la evolución constante del cine como arte, su madurez y mejora han creado géneros y estilos que se han adaptado a este tipo de producto audiovisual, que es la animación, y al perfeccionamiento de la traducción audiovisual.

3.2. La idiosincrasia del cine de animación

A estas alturas de mi estudio, puedo afirmar que la animación tiene un lugar exclusivo en el mundo del cine. Incluso algunos autores, como Pereira Domínguez (2005: 42), van más lejos al afirmar que “algunos de los seguidores del cine de animación creyeron en su autonomía estética y lo proclamaron ‘un arte por derecho propio’, incluso ‘*el séptimo arte-bis*’ en referencia al cine” y que “el mundo de la animación, en particular, ha mantenido un diálogo permanente con las escuelas gráficas y pictóricas contemporáneas, pues habla de un lenguaje audiovisual y musical”. En este sentido, el género se colocaría a mitad de camino entre la pintura y el cine, lo cual puede parecer exagerado.

El cine de animación, en su sentido universal, se ha considerado siempre como un producto cinematográfico dirigido al público infantil y, como tal, limitado, tanto en su temática como en su técnica, por lo que se supone adecuado para dicho sector. Sin embargo, este tipo de cine ha cambiado mucho en los últimos cuarenta años. Lo ha hecho tanto en su lenguaje visual (el dibujo en sí mismo) cómo en su temática. De las películas con un dibujo mucho más cálido, preciosista y bien preparado, como el utilizado por las clásicas productoras de animación (Disney, básicamente), se ha pasado a un dibujo más extraño y de una composición más “*feísta*”. Por su parte, en lo que se refiere a la temática, se ha pasado de unos contenidos mucho más añados y fáciles de entender a otros con componentes mucho más adultos, llenos de significados cosmopolitas. Ya no se van a hacer tantos cuentos tradicionales de Perrault, los Hermanos Grimm o Andersen, sino que se van a utilizar personajes e historias mucho más modernas, más propias de la cultura *animé* japonesa y similares. Parfraseando a Yébenes (2001: 2): “*las Heidis y Dartañanes han sido reemplazados por pokémons y Supernenas y los Marcelinos Pan y Vino y los Garbancitos de la Mancha han sido conducidos directamente al cadalso*”.

Sin embargo, ese cambio no siempre se ha llevado a cabo, toda vez que las productoras españolas cayeron en la vulgaridad, el mal gusto y el aburrimiento en algunas ocasiones. Hubo inmovilidad durante décadas y se utilizaron los productos traducidos de otros países. Lo que en países como Estados Unidos o Japón era una evolución casi siempre constante, en España fue casi inexistente o muy poco desarrollado. Solamente en los últimos años, cuando la era digital

tiene grandes expertos en nuestro país, el cine de animación está empezando a resurgir con una calidad contrastada. Probablemente esta diferencia con el extranjero se deba a la propia historia del género en España, un género que parece haber sido inexistente por la falta de cultura de animación en nuestro país. Y es que, desde la guerra civil española hasta la década de los 90, el cine de animación fue prácticamente inexistente en nuestro país. Sin embargo, en la segunda mitad de los 90 empezó a surgir una cultura de animación que podemos considerar propia. Esta idiosincrasia que diferencia el cine de animación español de todos los que vienen de otros países, como Estados Unidos o Japón, influye de manera significativa en el terreno de la traducción audiovisual, ya que, al ser escaso el nuestro, muchos de los productos de animación fueron importados y, por tanto, requirieron dicha traducción. De lo dicho hasta ahora, se desprende que la cultura de traducción audiovisual en animación debe mucho al distinto trato que han recibido las películas de este género en nuestro país, dependiendo de su origen. Hablar de dibujos animados era hablar de cine de animación norteamericano, menospreciando el proveniente de otros países. Es más, una vez doblado, si el producto era bueno, la audiencia solía darle nacionalidad americana aunque proviniese de otro país. ¿Por qué ha sucedido esto? Creo ser justo si afirmo que la propia historia del género clasifica los productos de acuerdo con su procedencia y les asigna cualidades distintivas propias. Esas cualidades ayudan a entender las razones por las que en España se traduce más que se produce. Tras la visión cronológica anterior, puedo comprobar, de acuerdo con autores como Yébenes (2001), que existen tres grandes zonas de producción diferentes: la europea (de la que comentaré únicamente la española), la japonesa y la norteamericana.

En lo que se refiere al cine de animación español, poca o nula importancia se le ha dado hasta finales del siglo XX y principios del XXI. Incluso en la actualidad hay que hablar con prudencia al referirnos a la cultura de la animación en España. Es cierto que ya autores primitivos del cine en general, como Segundo de Chomón, hicieron sus pinitos en el mundo de los dibujos animados (*La casa de los duendes* o *El hotel eléctrico*), pero los que siguieron rara vez se dedicaron a este tipo de cine (Fernando Marco cuenta con tan sólo una película de este género: *El Toro fenómeno*, 1917) y contaron con muy pocas muestras de animación entre sus producciones. En todo caso, no se puede achacar este vacío a los cineastas, sino más bien a la situación sociocultural en la que se encontraban. La guerra civil española había destruido casi toda la industria, muchos de sus trabajadores estaban exiliados, la situación económica era precaria y el género excesivamente concreto (sólo para niños). Además, existía una fuerte presión por parte del gobierno y una rivalidad casi insalvable por parte de la factoría preponderante a nivel mundial: Disney. Incluso con todos estos factores en contra, hubo alguno de los estudios con algo más de tradición, como Balet y Blay (*Garbancito de la Mancha*), que se atrevieron a realizar obras animadas con mayor o menor éxito y siempre tamizadas por el gobierno autoritario imperante. Aún así, hay que agradecer la existencia de un cine de animación propio español, como dice Yébenes (2001), a realizadores, animadores, músicos, guionistas y productores de aquellos años cincuenta y sesenta, como Francisco Macián, José Escobar, José Luis Moro, Cruz Delgado, Jordi Amorós, Pablo Núñez, Robert Balsler, Pepita Pardell, Gustavo

Alcalde, José Ramagosa, Fernando Aguiló, Claudio Biern Boyd, Carmen Moliné o Antonio Areta, entre otros. Ha sido a caballo entre el siglo XX y XXI cuando ha llegado la era digital y el acceso a información múltiple, y, con ella, se ha mejorado la producción y se han establecido concursos y premios que han propiciado el desarrollo de la animación en nuestro país. Además, ese uso del ordenador ha empezado a dirigir el dibujo animado a un abanico más amplio de audiencia (jóvenes y adultos). No obstante, la animación nacional sigue dependiendo mucho de la temática y los grandes animadores del momento suelen supeditarse a las grandes productoras, normalmente extranjeras.

Por su parte, el cine *anime* japonés, como casi toda la animación procedente de Oriente, constituye la mayor parte de la producción que se visiona en el resto del mundo y, especialmente, en Europa. De allí, especialmente de Japón, han surgido los mejores narradores de cine animado. Coincido con Yébenes (2001) en que parte de su éxito reside en la originalidad y la separación de la mera adaptación de clásicos. Su variedad, su adaptabilidad y su afán cosmopolita hacen que países muy diferentes encuentren referentes comunes en estos dibujos orientales. La mezcla de realidad y ficción, de descripción real e imaginación fantástica, confieren una dualidad que hoy por hoy parece atractiva al público europeo (véase, por ejemplo, la fama de series como *Pokemon*). Si bien la forma del *anime* no es muy elaborada y los dibujos son básicos en líneas y figuras, la industria animada japonesa ha investigado a fondo la demanda del mercado para producir largometrajes animados dirigidos a todo tipo de público, con historias infantiles, de terror o, incluso, eróticas.

En cuanto al cine de animación norteamericano, es imposible desligarlo de su productora por excelencia: la factoría Disney. Esta productora ha constituido durante más de ocho décadas la fuente de inspiración y doctrina para todo animador que quisiera hacerse hueco en el mundo de los dibujos animados: por delante de la Warner y Hanna-Barbera, en el pasado, y en pugna directa (unida a Pixar) con otras productoras como DreamWorks o la Fox, en la actualidad. La supremacía americana no es casual, Disney ha querido siempre mantener la esencia de la animación: dar vida y movimiento a seres inanimados. Además, el poderío económico impulsa y facilita sobremanera la producción ingente de dibujos, con lo que la posibilidad de elegir los mejores aumenta considerablemente y, con ello, la probabilidad de éxito. Es un cine que, como el japonés, tiene en cuenta al público y al mercado: es un cine de animación con visión de conjunto. Todo se estudia y se considera. Se busca el detalle y el trabajo en grupo, para que la selección final sea lo más esmerada posible. Y quizás es ahí donde reside su gran aceptación, en el hecho de que todo se examina cuidadosamente y sólo se presenta aquello que la mayoría acepta: desde la forma más directa de humor hasta la elaboración más precisa de un largo musical. Existen escuelas de animación, investigación, desarrollo... Existe, en definitiva, respeto y admiración por el género del cine de animación.

Son tres conceptos distintos del cine de animación, marcados también por la cultura circundante, tres conceptos que aparecen juntos en el mercado español y que se influyen mutuamente. No debemos olvidar que tanto el cine oriental como el americano son habitualmente

doblados en España y rara vez se exhiben en versión original. Por lo tanto, el concepto de cine de animación inmerso en la cultura española, tan clasicista como hemos dicho, puede chocar en muchas ocasiones con los productos que llegan de estos países, pero dicho cine de animación necesita productos de fuera porque la oferta nacional no llega a cubrir la demanda y, cuando lo hace, casi siempre es anulada por comparación con el gigante japonés y el norteamericano.

3.3. La TAV en la animación. Un nuevo género

La animación se ha convertido en un género específico dentro del cine, con unas características propias que le confieren una singularidad tanto en el plano lingüístico como en el paralingüístico. De hecho, dichas características harán que su traducción sea distinta, como afirma Bravo Gozalo (2003: 245-246): “las películas pertenecientes a un género determinado comparten ciertas características fundamentales, entre las que se encuentra una determinada utilización del lenguaje, lo que naturalmente tiene gran importancia a la hora de abordar su traducción”. Además no se trata de un género excesivamente estudiado dentro de la TAV, por distintas razones. Por un lado, como afirma Chaume (2004), durante años no ha gozado de un gran prestigio, al considerarse que la traducción para el público infantil no era tan exigente. Por otro lado, el escaso número de público al que ha estado dirigido ha evitado una demanda excesiva, como observa Hernández Bartolomé (2004). En tercer lugar, porque, como afirma Bravo Gozalo (2003), el beneficio económico de este cine llega a través de la venta de productos paralelos o *merchandising*, más que de la propia película.

Sin embargo, con el mencionado crecimiento y evolución del género, también ha aumentado la necesidad de trasvasar más productos de la LO a la LM y la TAV ha tenido que empezar a prestarle mayor atención. Tanto es así que hoy en día se admiten unos componentes básicos que el traductor debe tener en mente a la hora de realizar dicho trasvase. De acuerdo con lo que afirman Hernández Bartolomé y Mendiluce Cabrera (2004), estos componentes presentan unas características específicas que han transformado algunas de las normas del doblaje en la TAV.

El primer componente son los personajes. Coincido con Agost (1999) en que los productos de animación son más fáciles de traducir, pues las normas que atañen tanto al doblaje como a la subtitulación no son tan estrictas: no es tan complicado ajustar la traducción a los actores (los labios, por ejemplo, no suponen un gran problema) y la sincronía de la traducción no es tan importante como en las películas con actores reales. Tan sólo la *isocronía* (la longitud de la frase) se debe de tener en cuenta de manera especial para que los diálogos y los tiempos se ajusten a las imágenes. Además, al no ser de carne y hueso, cobra mayor importancia el buen hacer de los actores de doblaje a la hora de dar realismo al texto meta, así como también la colaboración con el traductor del texto de origen.

El segundo componente es el público. El producto se adapta al receptor meta para conseguir el máximo éxito y, en consecuencia, los mayores ingresos de taquilla. Muchos productos audiovisuales delimitan sus públicos receptores, buscando aproximar el producto a determinados grupos sociales con características especiales, en un proceso que Gambier (2004) llama "narrowcasting". Ya he comentado anteriormente que la idea de Yébenes (2002) de relacionar la animación con los niños no se puede llevar a los extremos, pero sí me parece acertado afirmar que la duración de los productos audiovisuales hace que se diferencien por edades: los más cortos para niños de 0 a 7 años y los largometrajes para niños de 7 a 12 y de 12 en adelante, si bien yo daría un paso más, afirmando que, hoy en día, los productos de animación han ampliado el rango de edad más allá de los 12 años, con objeto de aumentar el número de espectadores. Como consecuencia de esa diferenciación por la edad, coincido con Agost (1999) en que los productos animados suelen doblarse más que subtitularse, lo cual obedece a las dificultades que los niños tienen para entender el idioma extranjero, si no son bilingües (por eso se traduce), y para leer las líneas del subtítulo, por su corta edad (ya que no se logra la precisión y fluidez necesaria en el lenguaje hasta la edad de los diez años aproximadamente). En definitiva, la edad a la que normalmente los niños ven productos de animación de una lengua extranjera origen suele favorecer un tipo de traducción más fácil de entender y atender: el doblaje. Sin embargo, a veces las películas de animación no son exclusivamente para niños, sino también para adolescentes y adultos. Incluso, en ocasiones, la traducción de la LO se entenderá de manera distinta por un niño, por un adolescente o por un adulto, dentro del mismo producto audiovisual de animación. Esta cuestión, por supuesto, influirá en la traducción audiovisual del producto de animación desde la LO a la LM. En el caso de la película que aparece en el análisis microestructural de este estudio, *Shrek*, determinados casos de humor, basado en el doble sentido, serán entendidos de manera distinta por cada uno de los niveles de edad comentado. Es más, con el fin de atraer a los sectores más adultos, los actores utilizados, tanto en la LO como en la LM, serán famosos y conocidos por adolescentes y adultos. En *Shrek*, las voces de los personajes principales en el texto de origen son las de Eddie Murphy, Cameron Díaz y John Lithgow, conocidos comediantes en la cultura de origen. De la misma manera, las voces de los actores de doblaje son también famosas en la cultura meta, pues corresponden a los comediantes de *Cruz y Raya*, que formaron parte del equipo de traducción del guión original.

El tercer componente es el lenguaje. Si la diferencia por edades se aplica a la animación, también el lenguaje habrá de adaptarse a dichas franjas de edad. De esta manera, el traductor ha de tener especial cuidado en usar un lenguaje cercano a su audiencia potencial (infantil, adolescente, joven o adulta), que resulte natural a la vez que cuidado, como también advierte Chaume (2004). El guión es un tipo de lenguaje oral, muy utilizado en estas edades, y debe resultar familiar a la audiencia o será normalmente rechazado por extraño. Coincido con Agost (1999) cuando afirma que el entretenimiento es el objetivo principal cuando se trata de niños (pero también si se trata de adolescentes o adultos con su propia singularidad). Por eso se evita la intertextualidad, los aspectos lingüísticos difíciles o el uso de variedades lingüísticas, lo que

obviamente facilita el trabajo del traductor en la mayoría de los casos. Sin embargo, esto no es así siempre, particularmente en el caso del humor, que suele dificultar la traducción en numerosas ocasiones. Es más, la productora que ocupa nuestro estudio, Walt Disney, ha sido la más popular en España en el terreno de la animación y, en la mayoría de las ocasiones, el modelo a seguir; por este motivo, como afirma Castro (1996), dobló sus productos en un español lo más neutro posible, hasta que en 1991, con *La Bella y la Bestia*, pasó a realizar dos doblajes distintos según la zona de distribución de la película: uno en español y otro en español de América.

El cuarto y último componente es el contenido. El público, de nuevo, determina este elemento. La animación televisiva atiende más a la franja de edades inferiores, mientras que el cine suele dirigir sus contenidos a públicos de la franja de 7 a 12 o de 12 en adelante, ya que parecen más susceptibles de ir a las salas de cine. Esto suele incluir el humor satírico, las referencias interculturales o el rechazo de todo lo que parezca excesivamente infantil.

Una vez que el traductor tiene en mente estos componentes, ha de prestar atención a las restricciones que el género le planteará. Por lo tanto, se debe estudiar y contrastar una serie de rasgos distintivos que el cine de animación presenta y que Hernández Bartolomé (2004) llama peculiaridades. Todas estas restricciones, además, serán tenidas en cuenta a la hora de hacer el análisis macroestructural y microestructural.

- Peculiaridades lingüísticas: las adiciones en la versión meta (por ejemplo, añadir aclaraciones al diálogo origen); los descensos de registro para adaptarse al público infantil (por ejemplo, cambiar expresiones adultas por otras más infantiles o adolescentes); la paralingüística y los rasgos suprasegmentales del habla que Díaz Cintas (2001) llama “ruido cultural” (por ejemplo, usar acentos muy marcados para ayudar a entender situaciones jocosas o de incompreensión); el empleo de otras lenguas (por ejemplo, manteniendo la lengua original o cambiándola por la lengua meta u otra lengua extranjera), y la inclusión de juegos fonéticos para atraer la atención (por ejemplo, usar una rima del lenguaje meta en lugar de la traducción literal del lenguaje origen).

- Peculiaridades culturales: existen cuatro opciones que tendré en cuenta al elaborar las tablas comparativas de mi estudio. Las cuatro están entre los dos extremos de naturalización o *domesticación (domestication)* y *extranjerización (foreignization)*, utilizando los términos de Venuti (2008) que ya he mencionado anteriormente. En primer lugar, hay casos en los que la cultura de origen permanece igual en la traducción a la cultura meta (por ejemplo, en las canciones de la lengua origen que no se traducen a la lengua meta). En segundo lugar, hay casos en los que la cultura de origen desaparece en la traducción a la cultura meta sin afectar al significado (por ejemplo, se elimina una frase que es pura retórica o cuya semiótica se desconoce en la lengua meta). En tercer lugar, hay casos en que se incluyen elementos de la cultura meta que no existían en el original (por ejemplo, al intercalar una frase muy conocida de la lengua meta, para atraer la atención, que no existe en la lengua origen); y en cuarto lugar, hay casos en los que se sustituyen elementos de la cultura de

origen por elementos de la cultura meta (por ejemplo, cambiando una adivinanza de la lengua origen por otra de la lengua meta).

- Peculiaridades audiovisuales: en consonancia con autores como Díaz Cintas (2001) o Zabalbeascoa (1997), la TAV no admite los enfoques tradicionales en los que sólo se atiende al texto y se deja de lado lo que Delabastita (1989) llamó “macrosigno” semiótico del guión. El trasvase no debe limitarse al guión o los diálogos, pues la información proveniente del producto audiovisual de animación puede llegar por varios canales. Es más, estos canales se deben usar para armonizar el lenguaje y mejorar la transmisión del mensaje. Como dice Hernández Bartolomé (2004: 220), el cine de animación parece utilizar el recurso de “solucionar problemas de traducción gracias al componente icónico de la escena”.

En conclusión, la traducción del cine de animación posee todas estas peculiaridades lingüísticas, culturales, icónicas y de público que conducen a una misma consecuencia: la mayor libertad de la que goza el traductor para realizar el trasvase de la LO a la LM. Naturalmente, dicha libertad debe siempre ceñirse todo lo posible al texto origen y hacer que la cercanía al público no derive en un guión (texto meta) completamente alejado del original.

3.4. El humor en la traducción audiovisual y de animación

3.4.1. La traducción del humor

En un estudio anterior (Repullés, 2008) abordé el tema del humor y su traducción como algo específico y con personalidad propia. Allí ya afirmé que el humor tiene restricciones y su traducción suele dar lugar a una problemática mayor que cualquier otra traducción general, lo cual puede deberse a que soporta mayores dificultades, pues se encuentra casi siempre influido por significados específicos que hunden sus raíces en la cultura tanto del TO como del TM.

En un sentido más estricto, el humor es idiosincrásico de la sociedad en la que está inmerso. Por este motivo, el traductor debería estar familiarizado con el lenguaje y la cultura tanto del TO como del TM (Castro, 2001: 267-268). El traductor necesita trasladar las referencias culturales, los chistes, los juegos de palabras, etc., del TO al TM, de tal forma que la audiencia pueda divertirse con el producto y se convierta en un cliente real o potencial. En definitiva, este afán es el que mueve a la industria del cine que, a su vez, es la que paga al traductor. Las películas que se convierten en *taquillazos* son las que mejor premian la labor del traductor, tanto social como económicamente.

En ocasiones, estas dificultades pueden verse como una barrera infranqueable. Incluso algunos autores cercanos a las teorías semióticas o lingüísticas llegan a hablar de la imposibilidad de traducir el humor. En esta línea, Eva Guillies (1997) sostenía que existen diferencias insalvables entre el TO y el TM, tanto culturales como de lenguaje en sí, y consideraba que estas diferencias convierten la traducción del humor en una mera analogía más

que en una traducción propiamente dicha. Incluso afirmaba que el mismo término “humor” es difícil de utilizar. De forma parecida se expresaba Praga Terente (1998), sobre la dificultad de traducir el humor, si bien esta autora clarificaba más algunos de los mecanismos que el traductor podía usar para intentar salvar la transferencia del humor: las soluciones fonéticas (onomatopeya, paronomasia, trabalenguas, antroponimia, etc.) y las soluciones léxicas (homófonos, palabras con doble sentido, neologismos, metáforas, metonimias, préstamos, calcos, etc.). Incluso autores mucho más eclécticos, como Dirk Delabastita (1996), mostraban sus dudas sobre traducibilidad del humor. Se trata de la conocida diferenciación en el mundo de la traducción entre los métodos de traducción más literal y los más funcionales (o interpretativo-comunicativos). En mi caso, prefiero aproximarme a aquellos que buscan la traducción más funcional y que dejan de lado el exceso de literalidad que tanto resta al humor, es decir, autores como Venuti (1995) y su domesticación, o Vermeer (1996) y su “skopos” (adaptaciones de los modelos de Hatim y Mason de 1990). También otros, como Nord (1991) y su traducción funcional, o Newmark (1988) y su traducción comunicativa. O los clásicos, Nida, (1964) con su equivalencia dinámica, o Toury (1980) hablando de la aceptabilidad de la traducción del humor. Es más, en la actualidad estudios como el de Hurtado (1999) o el de Martí Ferriol (2006) abogan, en la traducción audiovisual y especialmente en el doblaje, por los modelos de traducción interpretativo-comunicativos. Este paradigma funcional del humor será el que utilicemos en este estudio. La función que el humor tiene en el TO es lo que deberá marcarse como objetivo principal el traductor, para conseguir que la audiencia experimente unos sentimientos afines a los del TM, aunque para ello deba alejarse, en ocasiones, del lenguaje y basarse más en la situación que en las palabras, a la hora de hacer llegar el humor al TM. Si el traductor lo consigue, el humor puede llegar a ser un lenguaje en sí mismo y el aspecto pragmático se puede llevar hasta las últimas consecuencias, dejando la lengua supeditada a las intenciones en una especie de traducción libre, que he denominado, en hipérbole metafórica, “lingua franca” (Repullés, 2008). Esto supone aceptar que el humor, desde el punto de vista pragmático, tiene una parte verbal (lingüística) y una parte cognitiva (contextual), como Hatim y Mason ya proponían (1990: 76-100), y años más tarde desarrollaba y actualizaba Jeroen Vandaele (2002: 149-172). Así las cosas, el traductor deberá también interpretar emociones y, por tanto, la conciencia y la intención cobran importancia al buscar la causa del humor. El emisor tiene una intención determinada al crear humor y esa intención no la puede dejar de lado el traductor. Deberá ir más allá de las palabras y las frases, y llegar hasta la equivalencia, término que indica cómo los actos de habla (*speech acts*) deberían transferirse del TO al TM con la mayor fidelidad posible, en especial teniendo en cuenta que dichos actos de habla tienen siempre una clara fuerza intencional (*illocutionary force*), que es imprescindible para que la equivalencia sea correcta: desde la palabra a la frase, desde la frase al texto y desde el texto al discurso y su análisis. El enfoque es, en este caso, totalmente práctico y le pediré al traductor que busque modelos recurrentes que hagan del humor algo más que una interacción informal, algo más que un momento fugaz: que lo conviertan en un proceso. En este punto, el humor hace que el modelo de traducción sea inevitablemente interpretativo y comunicativo, como también afirma Juana Marín (1998: 67-73) al considerar los factores

cognitivos y afectivos en su teoría sobre el humor como algo inseparable del contexto. Teoría interesante por cuanto concibe el humor como un lenguaje con sus propias técnicas: originalidad, énfasis, economía... En definitiva, nos lleva a afrontar la traducción del humor dentro de su ambiente en el TO, para realizar una equivalencia lo más fiel posible en el TM.

En ese mismo estudio creé una tabla, a fin de analizar la traducción del humor en películas de animación (*Shrek*, 2001, en aquel caso), que tomaba su punto de partida de la "teoría general sobre el humor verbal" (General Theory of Verbal Humour-GTVH-) de Attardo y Raskin (1991), la cual alternaba técnicas de traducción literal y de traducción libre para el humor. Mostraba las intenciones, el sentido pragmático del humor. Por eso exponía una serie de aspectos que se podían buscar en el humor.

- i. Lenguaje (LE) o verbalización.
- ii. Estrategias narrativas (EN): diálogo, conversaciones múltiples...
- iii. Objetivo (OB): cultural, ideológico...
- iv. Situación (SI): el humor siempre es sobre algo.
- v. Mecanismo lógico (LM): ver hasta qué punto el humor depende de la lógica.
- vi. Contraposición de guiones (CO): si el TO y el TM se oponen, se complementan o se superponen.

3.4.2. La traducción del humor en los productos audiovisuales

Además de los mencionados Attardo y Raskin (1991), quiero mencionar otros dos autores que me parecen cruciales a la hora de hablar del humor, puesto que lo hacen atendiendo directamente a su variedad audiovisual y nos servirán más adelante para elaborar una tabla de análisis de nuestro corpus.

El primero de ellos es Patrick Zabalbeascoa (2001b: 251-263), cuyo estudio es muy valioso para examinar el humor en productos audiovisuales y, por tanto, de animación. Propone este autor una serie de variables que pueden arrojar un rayo de luz sobre el oscuro campo del humor y de su traducción cuando son tenidas en cuenta, principalmente porque se limita a la traducción en el doblaje cuando marca dichas variables, a saber:

- 1) Los papeles y los personajes.
- 2) Los medios materiales y técnicos.
- 3) Las intenciones o finalidades.
- 4) Las variables lingüísticas, discursivas y textuales.
- 5) Las variables socioculturales (modas, tendencias, tradiciones...)

Dichas variables son de suma importancia, ya que se combinan con otras propias del humor en general, no sólo de la traducción audiovisual:

- 1) La prioridad del humor (¿Qué nivel de preponderancia tiene? ¿Alto, medio, bajo o negativo?).

- 2) El tipo de humor (¿De qué clase es? ¿Chiste político, chiste negro, chiste verde...?).
- 3) La función del humor (¿Para qué sirve? ¿Beneficios, propaganda, entretenimiento...?).

Ambas series, unidas, ayudan a entender la tipología de chistes, burlas o jocosidades que, a su vez, pueden ayudar a la traducción del humor:

- 1) Chistes internacionales (o de doble nacionalidad).
- 2) Chistes culturales o institucionales.
- 3) Chistes con sentido del humor patriótico o nacional.
- 4) Chistes lingüísticos o formales.
- 5) Chistes no verbales.
- 6) Chistes paralingüísticos.
- 7) Chistes complejos.

Esta tipología aparece también en la tabla que utilizaré para el análisis del humor.

En segundo lugar, destaco la teoría de la traducción de juegos de palabras de Dirk Delabastita (1996: 127-139) por dos motivos fundamentales; el primero, porque la mayoría de los momentos humorísticos de las películas de nuestro corpus usan este tipo de humor, y, segundo, porque también, en la mayoría de los casos, el juego de palabras provoca humor o situaciones cómicas, así que lo podemos transponer al humor en general y, de ese modo, resulta una división más que aceptable. De hecho, un juego de palabras (*pun* or *wordplay*) sucede cuando dos palabras o expresiones suenan igual, pero tienen distinto significado, produciendo un contraste y, por consiguiente, humor o situación cómica (como afirma también Martínez Bartolomé, 1999). Su traducibilidad depende del hablante, del oyente y del traductor que controla el guión, componentes de la comunicación tan variados que suscitan la discusión en diferentes planos: lingüístico, pragmático, poético, semiótico o, incluso, filosófico. A continuación, Delabastita (1996) clasifica los juegos de palabras en dos tipos cuando aparecen en textos:

- 1) El juego de palabras horizontal: las relaciones que se dan palabra por palabra en las oraciones o frases a través de la homonimia, la homofonía, la homografía o la paronimia.
- 2) El juego de palabras vertical: es el juego de palabras textual y contextual. Este segundo tipo está relacionado con la pragmática y con el análisis funcional del humor, pero no puede funcionar solo, pues necesita de la estructura lingüística (fonológica, léxica, morfológica y sintáctica), así como de la significación comunicativa o intención.

Finalmente, Delabastita (1996) elabora una serie de estrategias (y técnicas) siguiendo las premisas vistas anteriormente. Dichas estrategias se pueden seguir para traducir los juegos de palabras, de forma que su intención (casi siempre humor) se preserve en todo el texto, es

decir, dicha intención y el sentido del humor general deben llegar lo más intactos posible del TO al TM:

- 1) De juego de palabras a juego de palabras (se usa uno similar tanto en el TO como en el TM).
- 2) De juego de palabras a palabras sin juego (se traduce el del TO con palabras normales en el TM).
- 3) De juego de palabras a otro recurso horizontal relacionado (se traduce el juego de palabras en el TO con un artificio de ingenio similar en el TM.)
- 4) De juego de palabras a ausencia del mismo (el del TO desaparece completamente en el TM).
- 5) De juego de palabras de TO a juego de palabras de TM (se usa uno exactamente igual en el TO que en el TM).
- 6) De palabras sin juego a juego de palabras (se añade un juego de palabras en el TM que no existía como tal en el TO, pero sí algo similar).
- 7) De ausencia de juego de palabras a juego de palabras (se usa un juego de palabras que no existía en absoluto en el TO y se inventa como tal en el TM).
- 8) Técnicas editoriales (se usan notas aclaratorias al pie o similares).

Aunque entiendo que el término “juego de palabras” (*pun*) no es lo suficientemente amplio como para cubrir el gran abanico de las situaciones de humor en el producto audiovisual y de animación (Delabastita, 1996, se refiere a algo mucho más específico), se utiliza para analizar el corpus de este estudio y como punto de partida para futuras investigaciones, que incluyen aspectos adicionales del humor audiovisual y buscan otras cualidades distintas a las de la clasificación de Delabastita (1996). En este sentido, con el ánimo de expandir el campo de visión del término, con objeto de que llegue a la mayoría de situaciones jocosas que esperamos encontrar, conviene, a partir de ahora (como aparece en la tabla del capítulo del análisis microtextual), utilizar un concepto más amplio para analizar los momentos de humor audiovisual que encontramos, llamando a los juegos de palabras juegos de humor. Creo que, con el cambio, se puede entender el término y ampliar su alcance lo suficiente para el estudio que nos ocupa y, así, evitamos la confusión con el término de Delabastita (1996), que se refiere básicamente al contraste humorístico provocado por el uso de un mismo sonido con significado diferente. Esto nos llevaría a un listado de técnicas o soluciones de traducción totalmente nuevas:

- 1) De juego de humor a juego de humor (se usa uno similar tanto en el TO como en el TM).
- 2) De juego de humor a humor sin juego (se traduce el del TO con un humor distinto en el TM).
- 3) De juego de humor a otro recurso horizontal relacionado (se traduce el juego de humor en el TO con un artificio de ingenio similar en el TM.)
- 4) De juego de humor a ausencia del mismo (el del TO desaparece completamente en el TM).

5) De juego de humor de TO a juego de humor de TM (se usa uno exactamente igual en el TO que en el TM).

6) De humor sin juego a juego de humor (se añade un juego de humor en el TM que no existía como tal en el TO, pero sí algo similar).

7) De ausencia de juego de humor a juego de humor (se usa uno que no existía en absoluto en el TO y se inventa como tal en el TM).

8) Técnicas editoriales (se usan notas al pie, aclaratorias del juego de humor o similares).

Teniendo en cuenta la teoría general del humor verbal de Attardo y Raskin (1991), y las tipologías de Delabastita (1996) y Zabalbeascoa, he creado una tabla para el análisis del humor audiovisual aplicando sobre la tipología de Delabastita los cambios explicados antes para evitar confusiones. La tabla presenta dos columnas, cada una de ellas con tres filas principales y una fila final común a las dos columnas. El contenido de cada una de las celdas resultantes es el siguiente:

Columna 1: columna del Texto Origen (TO):

1) Fila 1: Texto origen (inglés): ejemplo del juego de humor tal y como aparece en la película con la referencia temporal. Se abrevia en **ETO** (Ejemplo del Texto de Origen).

2) Fila 2: Humor verbal: la estructura lingüística del juego de humor en inglés (fonológica, grafológica, léxica, morfológica o sintáctica, y subdivisión si la hubiese). Se abrevia en **HVTO** (Humor Verbal del Texto de Origen).

3) Fila 3: Humor cognitivo: la función y el efecto deseados del juego de humor en inglés. Se abrevia en **HCTO** (Humor Cognitivo del Texto de Origen).

Columna 2: columna del Texto Meta (TM):

1) Fila 1: Texto Meta (español): ejemplo del juego de humor tal y como aparece en la película con la referencia temporal. Se abrevia en **ETM** (Ejemplo del Texto Meta).

2) Fila 2: Humor verbal: la estructura lingüística del juego de humor en español (fonológica, grafológica, léxica, morfológica o sintáctica, y subdivisión si la hubiese). Se abrevia en **HVTM** (Humor Verbal del Texto Meta).

3) Fila 3: Humor cognitivo: la función y el efecto deseados del juego de humor en español. Se abrevia en **HCTM** (Humor Cognitivo del Texto Meta).

Fila/celda final común: en la fila común a ambas columnas se expone la solución tomada por el traductor, basada en la tipología de Delabastita (1996), pero con la nueva nomenclatura que he propuesto arriba. Se abrevia en **SOL** (Solución)

ETO: 00:00:00	ETM: 00:00:00
HVTO:	HVTM:
HCTO:	HACTM:
SOL:	

4. LAS ERAS DISNEY y POS-DISNEY

4.1. ELABORACIÓN DEL CORPUS: programa y base de datos (cantidad y calidad)

4.1.1. Introducción: objetivos

Con la intención de establecer un criterio metodológico claro en la elaboración del corpus, conviene recordar que Holmes (1972) distingue dos ramas principales dentro de los Estudios de Traducción: la rama descriptiva, *Descriptive Translation Studies*, que presentó y definió por primera vez, y la rama teórica, *Theoretical Translation Studies* o *Translation Theory*.

Este estudio se enmarca dentro de la primera de estas ramas, la de los **Estudios Descriptivos de Traducción**. (Toury, 1995). El objetivo principal es analizar los aspectos más relevantes (humor, intencionalidad, público receptor...) de las películas pos-Disney (las de la misma productora Disney y otras) y evidenciar cómo se adaptan estos aspectos al nuevo mercado español, a la cultura española, cultura meta del producto original. Este corpus permite indagar mejor las modificaciones relativas a estudios de doblaje, traducciones, traductores, actores de doblaje, etc., para poder elegir aquellas películas en las que más cambios se producen (y más destacables) y poder profundizar sobre las variaciones que se originan en las imágenes, en la traducción de los títulos, de los nombres de los personajes, de los diálogos...

Conviene también preestablecer que en esta tesis se realiza un análisis **macroestructural** y **microestructural**, tanto de las películas originales como de las versiones españolas, siguiendo para ello el esquema esbozado por Lambert y Van Gorp (1985), y retomado después por Díaz Cintas (2003: 230-235), para la subtitulación, y Chaume Varela (2002, 2004) y Martí Ferriol (2005), entre otros, para el doblaje.

Para el análisis macroestructural establezco el marco contextual: el contexto político, el contexto social, el contexto cultural del original y analizo si la versión española refleja esos contextos en que ha sido escrita, cumpliendo con su función de intermediación entre la obra original y el público español. Para este estudio realicé una comparación de datos que me llevó a elegir las películas más representativas en cada uno de los periodos de la era pos-Disney, con objeto de poder estudiar después la recepción de la obra original en la nueva cultura. Se trata de ver a qué tipo o tipos de público va dirigida, si son los mismos en el original, si el mensaje que transmite contrasta o no con la cultura meta, etc. Finalmente, analizo la percepción audiovisual,

cómo recibe, visualiza y entiende la audiencia un producto hecho a conciencia para que disfruten los sentidos. También observo cómo esta percepción implica la adecuación de múltiples factores que pueden variar o no de la cultura original a la cultura meta. Así, en el caso de los dibujos animados, de acuerdo con la opinión de Agost (1999: 85), el ajuste entre la imagen y el sonido que se hace en el doblaje no es tan estricto como el ajuste que se hace en otros productos audiovisuales, donde la correspondencia imagen-sonido suele ser mucho mayor. Valga como ejemplo el movimiento de los labios, que afecta y limita muchas veces la traducción de la LO a la LM en películas con actores reales, mientras que no supone una limitación tan estricta en los dibujos animados, donde dicho movimiento no representa de una forma tan fidedigna la articulación específica de los sonidos.

En el análisis microestructural tengo en cuenta los aspectos lingüísticos y paralingüísticos, fundamentales, en la comunicación audiovisual, en lo referente a la selección de términos, registros, expresiones, sonidos, etc., que muchas veces afectan, de manera definitoria, a la traducción desde el producto de origen hasta el producto meta. Se analiza si dicha traducción es respetuosa, al trasladar dichos aspectos de la LO a la LM, y el efecto que produce dicha traslación en la nueva cultura. Determinadas expresiones que aparecen en la lengua inglesa (LO) no se traducen de manera exacta al español (LM). En estos casos, el traductor ha de usar sonidos, palabras, frases o, incluso, estructuras más complejas, que oscilan entre la literalidad y la adaptación, a veces total, que termina teniendo muy poco que ver con la original, pero que busca traducir la funcionalidad del lenguaje. Es más, algunos marcadores suprasegmentales o prosódicos, con un valor contrastado en la LO, no tienen una importancia tan elevada en la LM, como el acento en la lengua inglesa, que marca el ritmo de la frase, mientras dicho ritmo viene marcado en el español por la distribución de las sílabas. Así, una palabra que en una película en LO (inglés) se destaca exclusivamente por recibir el acento del actor, en la traducción al LM (español) puede precisar, a veces (que no siempre), el uso de una expresión completa que pueda expresar mejor el objetivo de la LO, que el acento de la LM no podía expresar tan fielmente. Otras muchas veces, sin embargo, la funcionalidad de dicho acento en la LO se podrá expresar sin problemas en la LM. Con la ayuda de este ejemplo puede verse cómo todavía se hace más importante, si cabe, una primera selección de películas ya que, dentro de la lengua española, no se usa la misma palabra, expresión o, incluso, acento y entonación, al realizar la traducción, si el estudio de doblaje es mexicano que si es español, o incluso si es de Madrid o Barcelona.

Ambos análisis necesitan una selección previa de filmes que ayude a delimitar cuáles pueden ser los más representativos para un posterior estudio más profundo: una selección por productoras, por épocas, por estudios, por actores, por traductores, incluso por otras cualidades secundarias que puedan enmarcar varias de estas películas dentro de criterios similares, distintivos o, al menos, susceptibles de comparación descriptiva.

En la investigación sobre la traducción, presto especial atención al doblaje de una serie de películas pertenecientes al periodo conocido como la *Era pos-Disney*. Un periodo dilatado,

cuya producción es copiosa en cada una de las subdivisiones en las que se puede fraccionar desde 1966 hasta el año que hemos elegido como límite para nuestro estudio, 2009. Si, además, consideramos la necesidad de comparar las películas Disney con las de otras productoras, el uso de una herramienta de análisis que facilite esta labor se hace imprescindible.

En 1966 desaparece la cabeza visible de la productora, Walt Disney, y son varias las tentativas por cubrir el inmenso hueco dejado por el rey de la animación hasta entonces. Su propio hermano, Roy O. Disney, y su sobrino, Roy E. Disney, trataron de seguir con la labor de su antecesor de forma continuista, pero, sorprendentemente, sumieron a la productora en la mediocridad con películas poco afortunadas como *Los Aristogatos* (1970) o *Robin Hood* (1973), y célebres fracasos como *Los Rescatadores* (1977) o *Todd y Toby* (1981). No fue hasta la llegada de Michael Eisner cuando comenzó lo que se ha dado en llamar *la segunda edad de oro* de la productora Disney. En la década de 1989 a 1999, Eisner produce películas como *La Sirenita* (1989), *La bella y la bestia* (1991), *Aladdin* (1992), *El Rey León* (1994), o *Pocahontas* (1995), que vuelven a tener el efecto “mágico” de Walt Disney tanto en su notoriedad como en sus ingresos económicos. Esta época culminaría poco después en la unión con Pixar y la producción conjunta del primer filme digital de la factoría Disney: *Toy Story* (1995). Es más, el éxito de taquilla de esta película, la aparición de otras productoras digitales y el gusto creciente del público por la animación digital llevarían poco después al cierre de la factoría en 2D. Si bien dicha factoría seguiría produciendo algunas películas más en este viejo formato, fundamentalmente mediante secuelas de otros clásicos, con el fin de satisfacer a un público fiel a las viejas obras de la productora. Desde entonces la Disney siguió esa nueva trayectoria del dibujo animado digital, en un intento de no quedarse atrás en la carrera por los primeros puestos en los largometrajes de animación con otras productoras, como Dreamworks (*Shrek*, 2001) o la productora de la Fox, Blue Sky (*Ice Age*, 2002). Por este motivo, ante la creciente aparición de productoras a partir de 1999-2000, parece un criterio adecuado dividir la gran era pos-Disney en tres décadas (ver tabla 1, apartado 4.2): la primera discurriría de 1966 a 1988 (marcada por la decadencia más o menos acusada); la segunda abarcaría de 1989 a 1999 (conocida como la *segunda edad de oro* de la Disney, en la que se produce el resurgir Disney, el comienzo de la animación digital y la competencia con nuevas productoras), y la tercera avanzaría desde 1999 hasta 2009 (una era marcada por la competencia digital, el fin de los dibujos animados Disney hechos a mano y el avance hacia la animación en tres dimensiones).

La Era pos-Disney es, pues, ingente y comprende momentos muy significativos en la historia de la animación y de su traducción. Por lo tanto, dicho periodo conlleva un devenir de cambios significativos, tanto en la producción misma de las películas en la LO (lengua de origen: inglés) como en la traducción que de ellas se hace en la LM (lengua meta: español y español de América). Dada la cantidad y calidad de los cambios que se producen, decidí centrarme en un corpus que analizaré de forma cuantitativa y cualitativa, prestando atención a distintos factores en la LO: el número de películas producidas, sus personajes, sus actores, su música, etc. Entendí que era necesario un corpus en el que se detallaran los factores que afectan a la traducción de

estos factores (concretamente el doblaje) de la LO: el número de películas dobladas, cuántas veces se doblan, si se producen *remakes* de doblajes, quién dobla a los actores originales, si se dobla la música y, en tal caso, quién la dobla, etc. En definitiva, este corpus es fundamental para poder analizar cómo se dirigen, tanto el producto en dos dimensiones como el producto digital, al receptor original (de lengua inglesa y cultura anglosajona) y cómo se hace la adaptación de dichos productos al receptor meta (de lengua y cultura española).

He tomado como punto de partida la aparición de los nuevos productos y nuevos estudios, tanto de doblaje como de traducción, que se pueden encontrar sencillamente en el gran número de páginas que se descubren mediante búsquedas en *Internet*: www.doblajedisney.com; doblaje.wikia.com; www.imdb.com; www.eldoblaje.com; etc.

He creado un modelo de ficha con los datos que considero necesarios para el estudio comparativo, a partir del modelo básico propuesto en la página *web* más acreditada sobre el doblaje en España (www.eldoblaje.com), en el anexo I. La necesidad de una herramienta informática para el cruce de datos queda patente en este estudio, por la gran cantidad de ellos que se han encontrado: tanto el número de películas como el número de datos de las fichas demuestran fehacientemente la necesidad de la herramienta informática para su entrecruzamiento (ver anexo II).

La exigencia de acotar el corpus me ha llevado a incluir solamente las películas Disney consideradas largometrajes, evitando los cortos y las series de televisión. Existe el llamado *canon oficial* (Clásicos Animados Disney) de la W DFA (Walt Disney Feature Animation), que incluye solo largometrajes animados producidos por la W DFA. Dicho canon no incluye las películas que combinan animación e imagen real, los tráileres de las series de televisión de Disney, las películas de vídeo doméstico de Disney Toons en Australia (aunque algunas de ellas han sido estrenadas en cines), o las películas de Pixar, que la Disney "presenta", pero no produce. Incluyo principalmente las fichas de las películas W DFA, ya que son las que se toman como referencia al hablar de Disney, también las películas de Pixar y de Disney, así como las de Disney con otras productoras, para abrir el abanico de posibilidades al analizar si el doblaje es o no similar en cada uno de los tres periodos de la era pos-Disney (ver anexo I). He elaborado una ficha de cada una de ellas y de su traducción. Se incluyen en la ficha los datos necesarios logrados, gracias a la página www.doblajedisney.com, para conocer distintas características que se han dado en el doblaje: estudio, director, traductor, ajustador, estudio de grabación, actor original, actor de doblaje, etc (ver anexo I).

He seguido el mismo criterio para las películas de otras productoras que se estrenaron en paralelo a todas las de Disney, en todos los periodos establecidos anteriormente, y he realizado la misma ficha, con los mismos datos, de tal forma que se puedan comparar los aspectos de traducción, concretamente de doblaje, y establecer similitudes y diferencias. Dichas fichas, realizadas en formato *word* constituyen un corpus de medio millar de muestras.

Una base de datos era necesaria para comparar un material tan abundante, cruzar la información y hallar respuesta a preguntas, cualitativas y cuantitativas: cuantitativas como cuántos estudios doblan a Disney, cuántos doblan a otras distribuidoras, si coinciden o no alguna vez, si un estudio dobla o no exclusivamente a una u otra productora, cuántos actores doblan qué personajes y en qué cantidad, etc., y cualitativas como si se dobla o no la música, y su porqué; si se usa un mismo actor/actriz en un mismo estudio y su porqué; si se cambia de un estudio de doblaje a otro y su porqué; si se repite el traductor/ajustador/director de doblaje y su porqué, etc.

Cuando comprobé la dificultad de realizar un contraste mediante la visualización de cada uno de los periodos y los cambios que allí se producen, decidí que era necesario crear un programa para establecer una base de datos a medida. Este programa nuevo es capaz de recibir las fichas directamente en formato *Word* y admite que se le planteen preguntas sobre los datos de esas fichas. Con la información del cruce de datos se pueden realizar luego estadísticas y porcentajes de cada uno de los ítems.

4.1.2. La base de datos: el programa A.I.N.A.

La base de datos utilizada pudo elaborarse gracias a un nuevo programa cuyo nombre es **A.I.N.A** (Administración Informatizada de Nombres de Animación). A.I.N.A. es un sistema informático de análisis y selección. Fue creado *ad hoc* para poder llevar a cabo el cruce de datos que permitió no sólo detectar algunas peculiaridades en el corpus “La Era pos-Disney”, sino también encontrar algunos hallazgos de bastante interés, que, con otros sistemas informáticos (Access, FileMaker, FireBird, MySQL, OpenOfficeDB, etc.) del mercado, no hubiera sido posible descubrir.

Las razones por las que fue necesario el análisis, diseño e implementación de una herramienta a medida son varias. En primer lugar, se utilizaron unos archivos de *MS Word* para recopilar y centralizar toda la información descriptiva necesaria sobre los *scripts* (guiones), tal y como se muestra en la figura 2, ya que dicha información se encontraba dispersa en distintas fuentes (ImDB y Doblaje.com, principalmente). Estas fichas contienen campos como director de doblaje, traductor, estudio de doblaje, reparto, título original, año de estreno, etc., llegándose a manejar aproximadamente el medio millar, tanto de la productora Disney como de otros estudios. Todas estas fichas estaban incluidas en distintos archivos Word y habían sido elaboradas y completadas, una por una, en distintas fuentes sobre los estudios de doblaje. Esto nos da una idea de la gran cantidad de información que se encontraba diseminada para manejar en modo impreso.

Era casi imposible manejar de forma manual esta gran cantidad de información, así que pensé en su traspaso a algún Sistema Gestor de Bases de Datos (SGBD) del mercado, pues era necesario disponer de la información **centralizada**, para evitar problemas de redundancia e inconsistencia en el posterior proceso de recuperación de información. Sería mucho más **sencillo** y **rápido** su manejo y ampliación, por **flexibilidad** (las posteriores consultas al corpus

se podrían cambiar según las necesidades de lo que se estuviera buscando o intentando demostrar), por **accesibilidad** (el programa se encuentra en línea, 24 horas y 7 días a la semana, por lo que está siempre disponible) y por **interoperabilidad** (la interconexión y funcionamiento con diversas fuentes de información y navegadores tiene que estar garantizada).

Todas estas características eran necesarias para poder manejar la información descriptiva relativa a la traducción de películas de animación en la producción de la era pos-Disney. En consecuencia, una vez estuvo clara la necesidad del uso de un sistema informático, por las razones comentadas antes, esto derivó en un análisis y estudio de los distintos SGDB del mercado que pudieran garantizar el procedimiento. Pensé en los siguientes, tanto de software propietario como de software libre:

- **Apache OpenOffice Base:** el homólogo de Microsoft Access, pero para la *suite* ofimática de iniciativa libre, conocida como OpenOffice. Utiliza el motor de bases de datos (Hyperthreaded Structured Query Language DatabaseHSQL)³, escrito en Java, muy utilizado en la actualidad, en Big Data, y en programación extrema, en SQL. Al igual que el anterior, la interfaz de interacción con el usuario tendría que programarse aparte, en este caso con el diseño de formularios y programación proporcionados por la propia *suite* OpenOffice.
- **FileMaker Pro:** es una aplicación cuyo correcto funcionamiento está garantizado para distintos sistemas operativos, como Windows y Mac Os. Esta aplicación es muy fácil de usar, su gran ventaja es que integra la base de datos relacional con la interfaz y está disponible para aplicaciones de escritorio (*desktop*), servidor y aplicaciones en línea (*web*).
- **Microsoft Access:** es un software de bases de datos, incluido en la *suite* de Microsoft Office, que permite, al igual que FileMaker, crear y gestionar una base de datos sobre un tema específico de manera muy sencilla y cercana al usuario, sin elevados conocimientos de informática. En este caso, la interfaz de usuario para interactuar con este *software* de base de datos se puede programar con el mismo Access, a través de formularios.
- **MySQL:** es un Sistema Gestor de Bases de Datos Relacional (SGBDR), que se oferta bajo la licencia GNU GPL. En la actualidad, MySQL está patrocinado por una empresa privada y es usado por muchas iniciativas muy populares y de gran acogida por el usuario tradicional, como Google, FaceBook, Wikipedia, etc. La interfaz de usuario para interactuar habría que programarla aparte.

Conforme se fueron haciendo pruebas, encontré que ninguno de ellos era capaz de garantizar las premisas de partida, por las **carencias** que se van a detallar a continuación: 1) FileMaker presenta una curva de aprendizaje muy rápida y sencilla, pero, al tratarse de un SGDB con una peculiar combinación de prestaciones, propias a la vez del mundo de la gestión de datos

³ Sitio Web oficial: <http://hsqldb.org/>

estructurados y del mundo de la gestión documental, ha tenido que prescindir de algunas características más difíciles de justificar: el lenguaje de consulta no es tan versátil como el que suele existir en los sistemas documentales puros (falta, por ejemplo, el uso de paréntesis); las opciones de exportación de registros no contemplan el trabajo con descripciones bibliográficas; no utiliza diccionarios de palabras vacías ni ordena los resultados por relevancia, no dispone de ficheros de sinónimos y su interfaz de usuario no es configurable. 2) A pesar de que MySQL, Access y OpenOfficeDB son SGDBs que poseen un lenguaje de consulta más potente y versátil que el anterior, disponen de opciones configurables de exportación de registros y de interfaz, pero hay que reconocer que, para usuarios sin conocimientos informáticos de lenguajes de programación, son muy complicadas las tareas de añadir funcionalidades como la integración de un diccionario de palabras vacías, la exportación de registros con descripciones bibliográficas y el uso de un fichero de sinónimos, fundamentales para el cruce de datos que hay que realizar con el fin de analizar el corpus y poder obtener información de interés en materia de traducción e interpretación.

Realizadas algunas pruebas, toda vez que en este segundo caso era necesario llevar a cabo tareas de programación añadidas, pues los SGDBs seguían sin garantizarnos la flexibilidad, accesibilidad e interoperabilidad necesaria, sin realizar tareas complejas de programación sobre el software, se optó por invertir ese tiempo en el análisis, diseño e implementación de una nueva herramienta que pudiera cubrir todo el ciclo de vida del proceso. Dicha herramienta es A.I.N.A, cuyo proceso de creación y características se describen a continuación.

A.I.N.A, disponible en este dominio y alojamiento: <http://aina.unizar.es/>, es un sistema informático de creación propia (ver anexo II), cuya validez y calidad se puede constatar en este momento, puesto que ha permitido no sólo realizar unos hallazgos de gran interés en la temática y disciplina de esta tesis doctoral, cuando se ha llevado a cabo el cruce de datos del corpus, sino también porque se ha podido utilizar con los estudiantes de “Resources for EFL in Infant Education”, asignatura de cuarto curso (código 26563⁴) en la Facultad de CC.SS. y Humanas de Teruel, con objeto de analizar el extenso universo de los cómics y los dibujos animados (*cartoons*), y demostrar que pueden ser un recurso educativo y cultural muy interesante, tanto para los alumnos como los docentes que trabajan con materiales en una lengua extranjera.

Esta iniciativa de aplicación en el aula, que supone una transferencia tecnológica directa de lo innovadora que es A.I.N.A (I+D+i), y que demuestra su versatilidad, ha sido avalada por un Proyecto de Innovación Docente de la Universidad de Zaragoza (PIDUZ), después de haber sido presentada a concurso, en la convocatoria anual (2014-2015) de proyectos de esta índole que lleva a cabo el Vicerrectorado de Política Científica de la Universidad de Zaragoza.

Para finalizar con esta sección, explico por un lado los hallazgos relevantes que se han conseguido gracias a esta herramienta y, por otro lado, las tecnologías con las que ha sido

⁴ Guía Docente disponible en: <http://titulaciones.unizar.es>

creada y que han permitido no sólo diferenciarlas de las anteriormente comentadas (MySQL, FileMaker Pro, Microsoft Access y Apache OpenOffice Base), sino también crear un sistema informático mucho más potente, versátil y orientado a la disciplina de esta tesis doctoral: traducción e interpretación en un departamento de lengua extranjera.

A la hora de desarrollar el sistema, se han integrado distintas tecnologías para las capas de presentación, dominio y persistencia, siempre teniendo en mente la separación entre ellas, para evitar un alto grado de acoplamiento. A continuación, enumero dichas tecnologías, con un breve comentario, mostrando cómo han sido útiles en el desarrollo del sistema.

Para empezar, detallo las tecnologías empleadas en la capa de presentación. Al tratarse de un sistema cuya interfaz es de tipo *web*, la tecnología básica empleada es el lenguaje HTML (HyperText Markup Language: <http://www.w3.org/html/>). HTML es un lenguaje basado en marcas que se ha convertido en el lenguaje central para crear documentos y aplicaciones en la *web*. Mediante el uso de los programas navegadores, las especificaciones de documentos realizadas en HTML dan lugar a la presentación de los mismos mediante la generación de una interfaz de usuario con la funcionalidad necesaria. En la actualidad, la versión 5 de HTML ha dotado a la herramienta de una versatilidad que antes no tenía, permitiendo incluir nuevos elementos de interfaz de usuario y nueva funcionalidad, que antes solo se podía conseguir incrustando otras tecnologías en el código. En nuestro sistema, la presentación final de las distintas consultas (listados de fichas, cruce de fichas) se concreta en documentos HTML.

Como segunda tecnología fundamental para la capa de presentación, aparece CSS (Cascading Style Sheets: <http://www.w3.org/Style/CSS/>). CSS es una tecnología mediante la cual es fácil añadir estilos a un documento *web*, tales como tipos de letra, colores, etc. Un documento CSS, u hoja de estilo, especifica una serie de posibles estilos, compuestos por una serie de características de los elementos de la interfaz de usuario. Posteriormente, los documentos HTML son capaces de utilizar esos estilos previamente definidos, asociándolos a marcas concretas. Los navegadores pueden entonces procesar esa especificación de estilos para que la interfaz obtenida a partir del documento HTML tenga la apariencia deseada por el programador o diseñador *web*. Al igual que en el caso de HTML, existe una versión, en este caso CSS 3, que ha supuesto un gran avance en cuanto a las posibilidades que se proporcionan con respecto a las versiones anteriores de la especificación. En el sistema que hemos desarrollado, CSS se utiliza para otorgar un formato uniforme a los diferentes documentos HTML generados.

En cuanto a tecnologías de la capa de dominio, el principal lenguaje que se ha utilizado es PHP (<http://php.net/>). PHP es un lenguaje de *scripts* de propósito general muy popular en programación *web*. Se trata de un lenguaje cuyo código se procesa normalmente por medio de un intérprete integrado en un servidor *web*. En su funcionamiento habitual, el código PHP genera como salida código HTML. Así, es posible que una página entera parta de código PHP o bien que el código PHP esté incrustado en un código HTML, que, de esta forma, pasa a tener partes *estáticas* y otras que se generan *dinámicamente*. Existen numerosas bibliotecas de funciones

PHP que pueden aprovecharse para simplificar el trabajo con ciertos componentes y tecnologías. En concreto, en este proyecto se han utilizado las siguientes bibliotecas de funciones:

- Funciones para gestión de FTP. FTP (File Transfer Protocol) es un protocolo de transferencia de archivos en red. Mediante funciones PHP es posible realizar peticiones FTP y recibir los archivos asociados.
- Funciones para gestión de MySQL. Como se verá más adelante, el sistema gestor de bases de datos que se ha utilizado en este trabajo ha sido MySQL. Mediante funciones PHP se lleva a cabo la gestión de la bases de datos MySQL, en la cual se almacena la información.
- Extensión SimpleXML. También se comentará a continuación que se utiliza XML como medio para cargar información, que luego es volcada en la base de datos. La extensión SimpleXML es la que permite trabajar con archivos XML en PHP de una manera fácil.
- Biblioteca XAJAX. XAJAX (<http://www.xajax-project.org/>) es una biblioteca de funciones PHP que permite el desarrollo de aplicaciones *web* basadas en tecnología Ajax en PHP. Las aplicaciones Ajax son aplicaciones *web* asíncronas, que permiten la actualización de la información mostrada sin necesidad de recargar la página completa.
- Biblioteca JpGraph. JpGraph es una biblioteca de funciones PHP que permite la generación de gráficas de diversos tipos, a partir de conjuntos de datos.

En cuanto a las tecnologías de la capa de almacenamiento, se han utilizado DocBook, que es un lenguaje basado en XML, y MySQL para cargar los datos en la aplicación y almacenarlos, respectivamente. XML (Extensible Markup Language: <http://www.w3.org/XML>) es un metalenguaje basado en marcas que permite definir lenguajes a partir de él. De esta manera, es simple tener un lenguaje basado en marcas, adaptado a un dominio concreto, que luego puede ser procesado de manera fácil. HTML es un ejemplo de lenguaje basado en XML. XML se ha convertido en un estándar *de facto* para intercambiar información por la red. Así, numerosos lenguajes de programación de alto nivel poseen funciones o utilidades para procesar o generar archivos en lenguajes basados en XML. Por ejemplo, PHP, como ya se ha comentado con anterioridad. En concreto, en este proyecto se ha utilizado DocBook (<http://www.docbook.org/>) como lenguaje basado en XML para almacenar información. Se desarrolló inicialmente para almacenar documentación técnica y, posteriormente, se ha utilizado para cualquier otro tipo de documentación. Mediante DocBook se trabaja con el contenido y significado de los documentos, sin preocuparnos por la apariencia de los mismos o por la forma de mostrar la información.

Para finalizar con la parte de las tecnologías integradas en A.I.N.A, cabe destacar que la aplicación almacena información estructurada y, por lo tanto, es necesario el uso de algún tipo de sistema gestor de bases de datos (SGBD). En este caso, se ha optado por emplear MySQL como SGBD. MySQL (<https://www.mysql.com/>) es el SGBD de código abierto más conocido y el

que se suele utilizar en proyectos con un sistema de estas características. Mediante el uso de numerosos lenguajes de programación, entre los cuales se encuentra PHP, es posible manejar bases de datos MySQL para su inserción, consulta y modificación, integrando esta funcionalidad en aplicaciones de cualquier dominio, arquitectura y tamaño.

El uso de A.I.N.A ha permitido, a la hora de hacer el cruce de datos, obtener una serie de interesantes hallazgos que, con otro tipo de sistemas informáticos habría sido imposible conseguir (ver anexo II).

4.2. ANÁLISIS MACROESTRUCTURAL

A partir del estudio de Christopher Finch (2011,1973¹), uno de los más exhaustivos realizados sobre los logros artísticos de Disney, he podido abordar el análisis historiográfico del autor y su obra. He establecido un contexto lleno de datos específicos y contrastados sobre la factoría Disney (ver anexo I), sus componentes físicos y humanos, y sus producciones, que me ha ayudado a acotar los periodos de estudio y el contexto macroestructural en el que se mueven las traducciones audiovisuales de la era pos-Disney. Asimismo me ha permitido entender, de manera más precisa, el posterior análisis microestructural de la traducción audiovisual.

ERAS	AÑOS
ERA DISNEY	1937-1966
PRIMERA ERA POS-DISNEY	1966-1988
SEGUNDA ERA POS-DISNEY	1989-1999
TERCERA ERA POS-DISNEY	1999-2009

Tabla 1. División de las producciones Disney por Eras

4.2.1. El artista que creó escuela: Walt Disney (1901-1966)

Walter Elias Disney nació el 5 de diciembre de 1901, en una humilde casa de madera, en el 1249 de la avenida Tripp, en Chicago. Su padre, Elias Disney, era un canadiense de orígenes anglo-irlandeses y su madre, Flora Call, era originaria de Ohio. Ambos de familias humildes, en continuo ir y venir por los Estados Unidos. Su padre fue constructor (él mismo hizo su casa de Chicago) y luego, al mudarse a Marcelline (Missouri), dueño de una pequeña granja de escasa producción para una familia numerosa: cuando nació Walt, ya había otros tres hijos en la familia: Herbert, Raymond y Roy. Este último, por su proximidad en edad, es el que más complicidad desarrolló con Walt y con el que crearía (y quien luego mantendría) su factoría. Tan solo una niña, Ruth, formaría parte de la familia tras Walt. Fue en la modesta granja de Marcelline donde Walt Disney empezó a dibujar, pese a que sus padres nunca vieron su afición con buenos ojos. La granja no funcionó y pronto volvieron a mudarse a Kansas, donde tuvieron una empresa de reparto de periódicos entre 1910 y 1917, periodo en el que Walt aprendió mucho en el Kansas City Art Institute donde su padre, inesperadamente, le dejó estudiar. En este mismo lugar, Disney conoció a Walt Pfeiffer (*el otro Walt* que llegaría a dirigir los estudios Disney), gracias a cuyo

apoyo siguió desarrollando sus dotes artísticas. No mucho más tarde, en 1917, se volvieron a mudar a Chicago y su padre adquirió una participación en una pequeña fábrica. Allí Walt estudió en la McKinley High School, donde realizó dibujos para el periódico de la escuela y se formó de la mano de Leroy Gossett, un dibujante de tiras cómicas. Poco hacía intuir el modesto origen del imperio que más tarde llegaría a levantar.

Su inclinación artística ya no se podía parar y durante la primera guerra mundial (1917), como conductor de ambulancias en Francia, se dedicó a realizar caricaturas, bien para adornar su vehículo y su alojamiento, bien para ganar unos francos. De vuelta a EE.UU., en 1919, ya no quiso seguir más a las órdenes de un padre autoritario, que incluso llegaba a las manos, pues había decidido ser publicista junto a Ub Iwerks (el holandés que sería su socio más importante al principio) en un estudio local de Kansas. Llegarían a crear juntos su propio negocio, pero Walt pronto lo dejaría al ser contratado por el Kansas City Film Ad Service, una empresa dedicada a los anuncios para salas de cine, realizados con dibujos animados, que no pagaba mal. Acababa de cumplir los 18 años. Poco después, Iwerks le seguiría y ambos conocerían el ámbito de la animación, muy rudimentaria y poco realista al principio, que ya no abandonarían. Allí hizo sus primeros cortos, que eran casi tiras cómicas: las *Newman Laugh-O-grams*, que tuvieron buena aceptación. Este éxito le llevó a montar su primera empresa de animación (*Laugh-O-grams*), con la que no se detuvo en simples *gags* o chistes breves, sino que, en poco tiempo, amplió sus miras y empezó a hacer cortometrajes animados en los que mostraba actualizaciones de cuentos tradicionales: *La Cenicienta*, *Los músicos de Bremen*, *Ricitos de Oro* y *los Tres Osos*, *Jack y las habichuelas mágicas*, *Jack el matagigantes*, *Caperucita Roja* o *El gato con botas*, entre otros. Walt ya había reclutado a buenos dibujantes en su equipo y realizado varios cortos, casi siempre malvendidos, por lo que el estudio no daba dinero suficiente y, aunque intentaron recortar gastos mezclando animación y dibujos en *El país de las maravillas de Alicia* (1923), la empresa *Laugh-O-grams* tuvo que cerrar, arruinada por esta última película.

Pero lo que le cerró una puerta le abriría otra luego. En 1923 se marcha a California, optando por Hollywood en lugar de Nueva York. Aunque la mejor industria de la animación era propia de la Gran Manzana, Disney decidió irse a la que sería la meca del cine, principalmente porque su hermano vivía allí, por razones de salud, y también porque la oferta de empleos era más variada. Cuando la distribuidora neoyorquina Margaret J. Winkler vio la cinta, le encargó una serie de comedias con Alicia como hilo conductor. Esta producción dio lugar al primer estudio Disney propiamente dicho, establecido con su hermano Roy: el *Disney Brothers Cartoon Studio*. De nuevo, el alto coste de los dibujos hizo que las primeras series no tuviesen mucha parte de animación, lo que provocó el enfado de la productora y obligó a los Disney a aumentar las partes animadas. Por este motivo, Walt y Roy contrataron a Ub Iwerks, famoso y antiguo conocido de Walt, y la serie comenzó a tener éxito, aumentándose los personajes y, por consiguiente, la plantilla. Entre esa nueva plantilla se encontraba Lillian Bounds, que terminaría siendo la esposa de Walt. En 1925 adquirieron el solar de la avenida Hyperion, donde se construyó el núcleo de la factoría, que ya no dejó de crecer, y en 1927 empezó afrontar nuevos retos más allá de Alicia. Por aquel

entonces Walt dejó de ser animador y se convirtió en productor, dejando los dibujos para su excelente equipo dirigido por Iwerks. Su siguiente producción, *Oswald, el conejo afortunado* (1927), se convirtió en un rotundo triunfo que, paradójicamente, casi arruinó la factoría, ya que Charles Mintz, marido de la productora Margaret Winkler (quien trabajaba para la Universal Pictures en ese momento), había adquirido los derechos del nombre y se llevó con él al personaje y a gran parte del equipo de Walt. Pero subestimó a Walt Disney, que siguió adelante con sus dos socios mayores: su hermano Roy y su compañero Ub Iwerks. Lejos de caer en el desaliento, todas las contrariedades sucedidas hasta entonces, cuando tenía veintiséis años, le animaron a seguir adelante e impulsaron su credo principal: el éxito no se logra con facilidad.

No había pasado ni un año cuando Disney consiguió poner pie y medio en la industria del cine, estrenando en 1928 *El botero Willie*. Walt había dado personalidad a un cuerpo dibujado por Ub Iwerks, un ratón al que quiso llamar Mortimer, pero que, por varios motivos, terminó siendo Mickey. Los cortos mudos de Mickey Mouse habían funcionado bastante bien en taquilla y ahora que la Warner Brothers había estrenado *El cantor de Jazz* (1927) e inaugurado el cine sonoro, Walt Disney se dio cuenta de que el mítico ratón debía tener también voz. Para que nadie reclamase la exclusiva, él mismo fue la voz chillona de Mickey durante veinticinco años. Se había puesto la primera gran piedra de la factoría que pronto (1930) empezaría a triunfar internacionalmente con los cortos de Mickey Mouse, a pesar de que su creador, Ub Iwerks, dejase por bastante tiempo la compañía para regresar hacia los años sesenta. Incluso sin este animador, Disney siguió creando y su serie de *Sinfonías tontas* (la primera de 1929), junto con *Los tres cerditos* (1933) (la canción “¿Quién teme al lobo feroz?” es memorable y se ha traducido a innumerables idiomas) y otros cortos de los años treinta, terminaron por colocar a la ya llamada Walt Disney Company indiscutiblemente a la cabeza del cine de animación. Además, en 1935, con *The Band Concert*, la Disney introdujo el technicolor en el cine de animación, dejando atrás el blanco y negro, y llevando a los dibujos animados a un nivel de calidad excelente. Se había convertido en la nueva escuela de animación y en la más importante. Todo animador salido de la escuela de arte soñaba con trabajar para el siempre innovador Disney y éste acogió a los mejores, que no dudaban en obedecerle a la vez que podían demostrar su valía. Christopher Finch (2011: 79) menciona en su libro que el famoso director francés, René Clair, llegó a decir, en el *New York Journal* del 16 de enero de 1936, que las figuras más destacadas del momento en el cine eran Charles Chaplin y Walt Disney, porque “en su trabajo no existen interferencias del exterior. Son sus propios productores, directores e incluso elaboran sus propios argumentos y bandas sonoras. Son dos auténticos maestros del arte.” Si a todo esto añadimos que, desde principio de los años treinta, Mickey y otros personajes se habían empezado a comercializar para los usos más variados, podemos afirmar que hacia 1935 Disney era ya una empresa multimillonaria. Paralelamente, con el sonido, el color, la comercialización y la fama internacional, se abría también una nueva puerta que iba más allá de la mera traducción de títulos y letreros en las películas mudas: la traducción audiovisual por medio del doblaje y la subtitulación.

Faltaba dar el paso definitivo al largometraje. Los cortos de Mickey y las sinfonías se ampliaron después a Goofy y el pato Donald, con gran aceptación por parte del público, pero su éxito no producía nunca demasiado dinero, debido a que eran teloneros de otros filmes y el cobro dependía de la longitud de la cinta animada. Además, Walt Disney quería un formato mayor, con más libertad y posibilidades de elaborar mejor las tramas y los personajes, así que, ya en 1934, empezó a pensar seriamente en el proyecto. Viendo el cuento tradicional mudo de *Blanca Nieves*, empezó a admirar la animación, y, como las *Sinfonías tontas* solían tener cuentos como base, no es de extrañar que su primer largometraje pasase de una sinfonía ampliada en 1935 a un producto completamente independiente en 1936, que terminaría saliendo a la luz cuatro días antes de la Navidad de 1937, como un espectacular estreno: *Blanca Nieves y los siete enanitos*. Había nacido la genial combinación de potencia en el lenguaje visual, convincente y flexible en movimientos de cámara increíbles, con la potencia auditiva de un sonido y una música magistralmente armonizados. La máquina de hacer dinero para la factoría Disney estaba en marcha.

Había comenzado la era Disney que traería nuevos y grandes éxitos, aunque también alguna que otra decepción: *Pinocho* (1940) que, aunque al estrenarse no tuviera gran aceptación, lograría un merecido reconocimiento; *Fantasia* (1940), producción ingente para llevar a Mickey a un largometraje que nunca acabó de cuajar en el público; *Dumbo* (1941), simple pero efectiva historia de un elefante circense; *Bambi* (1942), una película naturalista hasta hasta el extremo; *Canción del Sur* (1946), una mezcla de personajes reales y animación que crearía gran polémica por supuesto racismo; *La Cenicienta* (1950), primer largometraje, de nuevo basado en un cuento tradicional, que apareció tras la segunda guerra mundial, durante la que se habían hecho casi exclusivamente cortos de animación propagandista; *Alicia en el país de las maravillas* (1951), el cuento de Lewis Carroll que inició a Disney en la animación y que siempre había querido hacer; *Peter Pan* (1953), el niño eterno o eterno niño de una película en la que se mezclan con maestría naturalismo y caricatura; *La dama y el vagabundo* (1955), primera película de entorno próximo, alejado del cuento de hadas, con amor entre clases sociales muy distantes, que estrenó el *Cinemascope*; *La bella durmiente* (1959), primera vuelta a los cuentos de la posguerra que pudo ser un desastre, probablemente porque Walt Disney no la supervisó personalmente; *101 Dálmatas* (1961), de nuevo película de gran éxito que supuso la entrada de la xerografía en animación y que facilitó la labor de los dibujantes, pudiendo aparecer así decenas de cachorros y un desarrollo más profundo de los personajes; *Merlín el encantador* (1963), filme de escasa relevancia sobre la infancia del rey Arturo, con un Merlín idiotizado que le resta consistencia; *El libro de la selva* (1967), adaptación muy libre del libro de Rudyard Kipling sobre un niño criado en la selva de la India, donde las voces tuvieron por primera vez una importancia vital al poseer personalidad propia.

Cuando casi estaba terminada esta gran cinta, la última en que participó Walt Disney y que iba a suponer importantes cambios, se le descubrió un cáncer de pulmón del que ya no se recuperaría, a pesar de ser operado para extirparle el órgano afectado. El 15 de diciembre de

1966 falleció en una habitación del hospital St. Joseph de Burbank, enfrente de sus estudios, a la edad de sesenta y cinco años.

4.2.1.1. Los primeros doblajes

Como he subrayado más arriba, la fama internacional de Mickey Mouse y otros personajes, que fueron surgiendo de la factoría Disney, abrieron la puerta a una nueva perspectiva que engrosaría sobremanera las arcas de la empresa: la traducción audiovisual a otros idiomas para la comercialización de los dibujos animados en diversos países, por medio del doblaje y la subtitulación. La primera opción (doblaje) fue mucho más utilizada, dado que el producto estaba destinado fundamentalmente a un público infantil, para el que, de acuerdo con Rosa Agost (1999: 86), es más adecuado. Además, tuvo mayor importancia (sobre todo en los primeros años) en las versiones para hispanohablantes, mientras que la segunda (subtitulación) fue mucho más común en otras lenguas o se usó como complemento al propio doblaje. Comoquiera que mi tesis se basa principalmente en el doblaje, atiendo exclusivamente al uso que de este tipo de TAV hicieron los estudios de traducción audiovisual más destacados, que trabajaron y aún hoy trabajan con Disney.

Gracias al programa A.I.N.A. (ver anexo II), con el que pude recopilar y contrastar mucha información de webs dedicadas al doblaje de Disney (de las que cabe destacar <http://www.doblajedisney.com> y <http://doblaje.wikia.com>), y a alguna tesis como la de Iglesias Gómez (2009), descubrí que el primer doblaje de Disney al español conservado, del que se tiene algún dato, es el corto *Los tres cerditos* (1933) y su popular canción, “¿Quién teme al lobo feroz?”, seguramente por la inmensa popularidad que tuvo en EE.UU. y, poco más tarde, en todo el mundo. El doblaje se realizó en el estudio francés *Des Reservoirs*, de París, y el español utilizado tiene un marcado acento francés, excepto para el cerdito listo y el lobo. Las traducciones son muy neutras y, a veces, carecen de ritmo, pero sigue siendo el primer producto traducido al español del que se tiene noticia y de calidad aceptable. Con el primer largometraje de Disney, *Blanca Nieves y los siete enanitos* (1937), comenzó también la traducción al español. La película fue doblada en los estudios de Los Ángeles con el título *Blanca Nieves y los siete enanos*. Dirigió Jack Cutting y supervisó el español Rafael Elizalde, pero la diversidad de actores usados y sus múltiples acentos hicieron que el resultado no fuera muy aceptado por el público, pues se mostraba un lenguaje nada fluido y casi irreal. Se realizaría otro intento en 1940, con *Fantasia*, donde sólo se dobló al narrador y se dejó a Mickey y Leopold Stokowsky en el inglés original. El resultado, de nuevo, no fue tan bueno como se esperaba y Disney, que había decidido cuidar mucho sus productos dirigidos a los niños, buscó una vez más a gente experta. Miró hacia España, en plena guerra civil, así que se decidió por Argentina, concretamente por los estudios Sono Film de Buenos Aires, a los que encargó *Pinocho* (1940), *Dumbo* (1941) y *Bambi* (1942). Pero los resultados no fueron tan buenos como Disney esperaba y pronto cambió de estudio. De hecho, sólo *Pinocho* sigue comercializándose hoy con su primer doblaje, ya que el resto fueron

redobladas en los años sesenta por Edmundo Santos, en México. De nuevo, Walt Disney demostraría su gusto por rodearse de personas de confianza y convertiría al mencionado Edmundo Santos en su traductor-doblador oficial, tanto en Los Ángeles como en México. En la entrevista hecha a la hija de Santos, en la *web* <http://www.doblajedisney.com>, aparece la historia, muy propia de Disney, en la que lo eligió como traductor al español: Edmundo Santos, por aquel entonces locutor en una radio mexicana, se dedicó a criticar en su programa, “El sartén y la cuchara”, las traducciones y el doblaje de *Blanca Nieves* por su falta de armonía y ritmo, y por la mala colocación de sílabas y acentos, que hacían el producto muy forzado e irreal. Por este motivo, el propio Walt lo mandó llamar para pedirle que hiciera algo mejor con una canción de *Pinocho* (concretamente *When You Wish Upon a Star*, que él tradujo como *La estrella azul*). La adaptó en un día y se la remitió a Walt, que lo convertiría en su amigo y, como hemos dicho, hombre de confianza. Ya participó en los doblajes dirigidos por Luis César Amadori en Argentina, encargándose de la música, y en *Dumbo* y *Bambi*, también de la traducción de toda la película al español. En 1943, Walt Disney pidió a Santos que fuese su asesor especialista en cultura hispanoamericana, su supervisor de la versión en lengua extranjera (así figura en los créditos de la película) y director del doblaje español, en *Saludos Amigos* y, al año siguiente, en la película estrenada mundialmente en México, *Los tres caballeros* (1944). A partir de ahí, la relación amistosa y comercial fueron de la mano.

Edmundo Santos se hizo cargo de los estudios en Los Angeles, California, y del doblaje de las películas de la factoría para el mercado en español de los años cuarenta. Su afinidad con Disney y ciertas características comunes, el detallismo, el trabajo minucioso y la facilidad para manejar equipos, hicieron que la relación siempre fuera buena. Fue característica de esta época la especial atención a la diferencia de acentos del producto original, que luego eran trasladados también a los actores de doblaje. Particularmente bueno en este sentido es el doblaje de un producto mitad de animación, mitad con personajes reales: *Canción del Sur* (1946). Esta película sería además objeto de redoblaje y acusada de posible censura en el mismo. Más tarde, el propio Santos buscaría un acento estándar para todos sus doblajes, originando el llamado *español neutro*: español sin localismos, neutral y fácil de entender por cualquier persona hispanohablante.

El año 1950 marcó otro paso más para Santos de la mano de Disney. El director se traslada a México y decide hacer allí el doblaje de *La Cenicienta*, en los estudios Churubusco (único con la tecnología necesaria al ser un 50% propiedad de la RKO de EE.UU). Con esta película se intentó ajustar todavía más la similitud entre el producto-cultura origen y el producto-cultura meta. Si las voces originales eran de actores consumados que aportaban su personalidad, también lo serían las voces dobladas. Evangelina Elizondo fue la elegida en un multitudinario *casting* de la cadena XEW, donde participaron actores renombrados del momento, como Fanny Schiller, Gloria Iturbe, Consuelo Solórzano o Alberto Gavira. El resultado no pudo ser mejor, ya que algunos críticos llegaron a comentar que la versión doblada en español era mejor que la original en inglés. Santos siguió doblando varias películas en los estudios Churubusco (*Dos personajes fabulosos*, 1951; *Alicia en el país de las maravillas*, 1951; y *Peter*

Pan, 1953), hasta que, en 1955, se separó de su socio Carlos David Ortigosa y se unió a Richard Thompkins, aún en los estudios Churubusco, para doblar *La dama y el vagabundo* (1955) y, poco después, *La Bella durmiente* (1959). Esta última se convertiría en uno de los mejores doblajes de la historia de México. De nuevo se buscaron actores famosos, como Rosario Muñoz Ledo, la actriz de radionovelas que solía hacer papeles de mala y que encarnaría a Maléfica; cantantes famosas, como el coro de *Las Tres Conchitas*, o músicos de prestigio, como el director del Conservatorio Nacional Música de México, Eduardo Hernández Moncada. Su sociedad con Thompkins no duró mucho y pronto se trasladó a los estudios que él mismo construyó en Universidad y Coyoacán: *Grabaciones y Doblajes Internacionales S.A.* (conocidos popularmente como "*Estrellita*", en honor a la actriz cubana Estrellita Díaz). La primera película que se dobló en estos estudios fue *101 Dálmatas* (1961), conocida en Hispanoamérica como *La noche de las narices frías*.

La nueva etapa mexicana de *Grabaciones y Doblajes Internacionales S.A.* se conoció, sobre todo, por iniciar la época de los redoblajes, con *Blanca Nieves y los siete enanos*, *Dumbo* y *Bambi*, principalmente, quedando *Pinocho* sin redoblar al final, cuando ya estaba casi lista. También, por hacer traducciones de audio-cuentos de Disney. Asimismo se dobló *Merlín el encantador* (*La espada en la piedra*, en Hispanoamérica), del año 1963.

El Libro de la Selva (1967) fue la última película supervisada por Walt Disney junto a Edmundo Santos, si bien el mexicano continuó doblando al español los filmes de la factoría, pese a que ya empezaba a haber cambios administrativos dentro de los estudios. Después vendrían *Los aristogatos* (1970), y *Robin Hood* (1973). La última doblada al español fue *Los Rescatadores* (en Hispanoamérica, *Bernardo y Bianca*) en 1977, de la que no llegaría a ver el estreno, pues le falló el corazón y murió poco antes ese mismo año. Su labor siguió adelante con los hermanos Francisco y Jorge Colmenero hasta el doblaje de *Mulán* (1998), cuando los doblajes Disney para Hispanoamérica pasaron al estudio *Doblaje Audio Traducción S.A.* de la Colonia del Valle en México, bajo la dirección de Ricardo Tejedo, siendo el primero el de la *película Tarzán* (1999).

Desde *La Bella y la Bestia* (1991) se había iniciado ya el doblaje de los clásicos Disney en España, y en 1996 se había empezado a estrenar doblajes también en catalán.

Como comentamos unas líneas más arriba, Edmundo Santos fue un director de alta intensidad, minucioso hasta el extremo, lo que probablemente le llevó a empatizar tanto con Walt Disney. Como se puede leer en un estudio biográfico de este director, elaborado por Fernando Igea (www.doblajedisney.com), Santos "buscó la naturalidad en la interpretación, destacó por su cuidada adaptación de las letras y canciones, y por la perfecta elección del reparto. Sus versiones son obras de arte repletas de voces estelares y que marcaron la época dorada del doblaje mexicano". La cita bien podría aplicarse al propio Walt en sus versiones originales.

4.2.1.2. ¿Redoblajes o doblajes?: *Pinocho, Dumbo, Bambi y Blanca Nieves*

Aunque mucha gente no los considera redoblajes, sino el inicio del doblaje mexicano y, con él, del asentamiento de Edmundo Santos como doblador de Disney al español, es cierto que, en sus comienzos, algunas películas Disney tuvieron dos traducciones. Sin embargo, los que podrían llamarse redoblajes, por haberlos realizado Santos en segunda instancia, se contemplan como el inicio del canon de doblaje Disney a partir de su comercialización, ya que cuentan con el trasvase absoluto de voz y música al español neutro. Esto mismo se desprende del estudio de Iglesias Gómez (2009: 55-58), donde afirma que ninguno de estos doblajes clásicos se consideró realmente una retraducción, sino que se denominan también doblajes, como norma general, y no se comienza a hablar de redoblaje, en particular, hasta la segunda traducción de *La Dama y El Vagabundo* (1997). De esta primera época, muy anterior a ésta, tan solo se pide que vuelvan a doblarse la primera película de los comienzos con doblaje angelino (*Blanca Nieves*) y las tres siguientes con doblaje argentino (*Pinocho, Dumbo y Bambi*), sin que ello explique por qué no aparecen como “redoblajes” en la mayoría de los estudios.

El motivo más lógico parece ser el momento en que se realizan, cuando la factoría Disney se encontraba buscando un estudio para traducir y comercializar sus productos en español, que pudo provocar la búsqueda, comparación y utilización del que mejor funcionara. O quizás la explicación radique simplemente, como ya he dicho, en la gran conexión que desde el principio tuvieron Walt Disney y Edmundo Santos y que llevó al primero a sustituir las traducciones iniciales por las de Santos.

En el caso de *Blanca Nieves y los Siete Enanitos* (1937), las críticas del acento español utilizado y la búsqueda de lo que más adelante se denominaría “español neutro” hicieron que se volviese a doblar.

En las tres siguientes, *Pinocho* (1940), *Dumbo* (1941) y *Bambi* (1942), parece que el motivo de la segunda grabación en español fue que varias canciones estaban en inglés, sin doblaje español. El caso de “Song of Roundabouts”, en *Dumbo*, y de todas las de *Bambi*. La película *Pinocho* también fue encargada para su nueva traducción, pero el exceso de trabajos, principalmente con las nuevas producciones Disney, hizo que no se llegara a doblar por segunda vez.

Es, por consiguiente, un tanto aventurado hablar de redoblaje en estas primeras producciones, por la poca distancia en el tiempo, por ser el inicio de la traducción de los productos Disney y porque la comparación es difícil, ya que el único doblaje de los iniciales que sigue comercializándose es el de *Pinocho* (que no acabó de redoblar Santos), mientras que los otros fueron literalmente sustituidos.

4.2.2. Primera era pos-Disney (1966-1988)

Cuando en 1966 este genio que creó escuela y una gran productora, Walt Disney, falleció, su hermano, Roy O. Disney, y su sobrino, Roy E. Disney, se pusieron manos a la obra, con premura, para llenar el inmenso hueco dejado por esta figura irreplicable del mundo de la animación. Su primera intención fue puramente continuista en un más que probable afán de asegurar los éxitos y las ganancias de la edad dorada Disney con algunas películas como *Los Aristogatos* (1970) o *Robin Hood* (1973), que, aunque siguen considerándose clásicos y tuvieron cierta popularidad, no fueron técnicamente muy afortunadas y, en algunos aspectos, resultaron incluso mediocres. De hecho, estas dos y la siguiente, *Los Rescatadores* (1977), suelen incluirse en lo que algunos autores, como Iglesias Gómez (2009: 56), llaman la *Edad de Oro* de Disney (*grosso modo*, desde 1937 a 1977), basándose fundamentalmente en los doblajes y la popularidad internacional. Pues bien, estas tres cintas, que en versión original no fueron excesivamente populares, se vieron superadas en audiencia por las versiones dobladas al español, que gozaron de una notoriedad mucho mayor. Lo mismo sucedería poco después con otro célebre fracaso de la compañía Disney, *Todd y Toby* (1981).

Curiosamente, los cánones de traducción y doblaje que conforman esta época dorada se enmarcan en los años en los que Edmundo Santos se encargó de traducir y doblar para la productora, y serán los que en el futuro se tomen como referencia para nuevas traducciones y redoblajes, incluso para establecer comparaciones. Es, en definitiva, una época de lento declive que finalizaría con la llegada de Michael Eisner, en 1984, y con la producción del siguiente gran éxito de la factoría: *La Sirenita* (1989).

Como hemos dicho, tras fallecer Walt Disney el estudio quedó en manos de la vieja guardia, aquellos a los que el recién desaparecido había dado su confianza para el departamento de animación y que habían formado el grupo de los “*Nueve Ancianos*”: Frank Thomas, Ollie Johnston, Milt Khal, Eric Larson, Marc Davis, Woolie Reitherman, John Lounsbery, Ward Kimball y Les Clark. Davis estaba dedicado, en exclusiva, a Disneyland y Reitherman, a la dirección. Se quería seguir en la misma línea de su creador. En este sentido, las producciones menores de una adaptación de los personajes de A. A. Milne, *Winnie the Pooh y el árbol de miel* (1966) y *Winnie the Pooh y el día borrascoso* (1968), se habían estrenado cuando Walt Disney aún vivía (la primera) o habían sido autorizadas por él (la segunda). Siguiendo el mismo patrón, *Los Aristogatos* (1970) había sido ya autorizada por Walt antes de morir. Con su sello característico, trató de combinar la originalidad de *101 Dálmatas* con los adelantos de *El libro de la selva* en el uso de voces con personalidad propia (Eva Gabor, que hizo la voz de la gata *Duquesa*, o Phil Harris, que encarnó al gato callejero *O'Malley*). Como afirma Finch (2011: 227), “el resultado fue una comedia insustancial que disfrutó de una considerable popularidad”. En ella cabe destacar el humor y unos excelentes personajes secundarios, algo que también Disney había desarrollado sobremanera en los últimos años de su vida.

Tras estas cintas, se decidió (por primera vez sin la presencia ni la influencia de Walt Disney) que la siguiente Robin Hood (1970) sería la versión de una leyenda, que se combinarían talentos veteranos en la animación (Johnston, Khal, Lounsbery o Thomas) con talentos nuevos (Don Bluth), y que se usarían, una vez más, talentos vocales (Brian Bedford, Andy Devine, Phil Harris, Roger Miller, Terry Thomas o Peter Ustinov). Se intentaba hacer una prosopopeya con animales, al estilo de *Canción del sur* (1946) y el conejo *Rabito*, pero la dirección artística y la producción redujeron la película a unos dibujos de primera incluidos en una serie de chistes, propios de una comedia de situación de segunda, que dejó sin explotar el enorme potencial del argumento.

El siguiente largometraje, *Los Rescatadores* (1977), tardó casi cuatro años en ver la luz: se trataba de la adaptación de las historias de Margery Sharp al cine de animación. Los personajes eran variados y con carisma, y la acción, sin un gran hilo conductor, invitaba a realizar un buen trabajo, a la vez que resultaba entretenida para los animadores, los guionistas y los actores de doblaje de alto nivel (Eva Gabor, Bob Newhart o Geraldine Page). De nuevo, la mayor parte de los *Nueve Ancianos* (Reitherman, Johnston, Thomas, Khal, Anderson, Clemmons, Lounsbery y Larson) supervisaron la que querían convertir en otra cinta tradicional de éxito. Además, muchos de los nuevos genios de la animación de la factoría, que luego darían lugar al renacer Disney de los 80-90 (Ron Clements, Glen Keane o Andy Gaskill), aparecieron ya con fuerza en una lucha por destacar y sustituir a la vieja guardia. Aun con todo, la historia quedó de nuevo en segundo plano al carecer de un atractivo tema central para su original historia.

Este intento de cambiar el estudio de animación se hizo todavía más patente en la siguiente película, *Tod y Toby* (1981), con la llegada de animadores como los antes mencionados o John Musker, por aquel entonces grandes ya en su género. También se encargaron de ella otras figuras destacadas en las películas de dibujos, como Don Hahn (ayudante de dirección) o Burny Mattinson (guionista), que también engrandecerían las mejores producciones Disney en las siguientes décadas. De nuevo se buscaron voces con personalidad (Mickey Rooney, Kurt Russell...), se trató de seguir el estilo narrativo de los episodios animados de *Canción del Sur* y se hizo un buen trabajo de animación (la escena del oso de Keane es espectacular), pero la película fue infravalorada al compararla con las anteriores de la época clásica: en los años 1930-1940, la situación dramática y el desarrollo de la historia era lo que primaba, gracias al movimiento de cámara, los efectos animados y la técnica; en cambio, ahora (en los 1960-1970) los personajes animados, fruto de un genial animador (uno de los *Nueve Ancianos*), eran los que predominaban. En consecuencia, cualquiera de los nuevos talentos (que solían estar a la sombra de los veteranos en muchos de esos éxitos animados) salía mal parado cuando creaba algo con su propio lápiz y se comparaba con tales expertos. La lucha interna empezaba a notarse y los aprendices querían demostrar que podían jubilar a sus maestros e innovar con sus ideas.

La gran oportunidad les llegó con Ron Miller como director de producciones. El yerno de Walt Disney autorizó un proyecto nuevo, *Taron y el caldero mágico* (1985), que parecía tener un gran futuro por la fama del autor en que se basaba, Lloyd Alexander, y sus famosas *Crónicas de*

Prydain. Además, parecía que el tipo de historias de caballeros y brujería ganaba fama por aquel entonces. Sin embargo, resultó lo contrario porque la temática no implicaba a todo el público infantil, sino solamente a aquellos que gustaban de lo gótico, lo terrorífico y lo oscuro. En un campo totalmente distinto y con los nuevos animadores trabajando a sus anchas, sin la supervisión de las viejas glorias, no era de extrañar que surgieran los problemas y la película se retrasara. Tanto es así que, cuando acabaron, ya había cambiado la dirección de la compañía, y cundía la desorganización y el desánimo. Si además observamos que la realización de la película coincide con la época en que Disney empezaba a bregar con otras productoras, como Warner Brothers, Paramount, Columbia y Universal, en el mundo del cine de carne y hueso, es lógico que los animadores se sintieran abandonados y sin dirección (como en general toda la compañía), hasta el punto de presentar su dimisión (como el caso de Don Bluth en 1979). El nivel exigido en una sola película de animación, realizada por animadores considerados noveles, iba a terminar por superarlos y originar destructivas pugnas de poder. Enseguida faltó la comunicación entre las distintas unidades, lo cual llevó a una clara falta de coherencia narrativa y cohesión visual en la película. Había buenos talentos, como Andreas Deja, Rubén Aquino o el propio Tim Burton (que produciría luego, de forma independiente, películas notables como *Pesadilla antes de Navidad*), pero no tenían un líder que aunara esfuerzos y los directivos, por su parte, estaban en lucha abierta por el control de la compañía. En 1984 llegaron Michael Eisner (ex directivo de Paramount Pictures) y Frank Wells (ex directivo de Warner Brothers), e inauguraron la Walt Disney Company para romper totalmente con la línea continuista de sus antecesores. Sin embargo, la familia Disney seguiría ligada estrechamente a la compañía puesto que el hijo de Roy E. Disney y sobrino del propio Walt, Roy O. Disney, había dado sido el máximo adalid de la llegada de Eisner y Wells, si bien a cambio de que se mantuviera el departamento de animación consigo mismo a la cabeza. Este gesto salvó los dibujos animados en Disney, puesto que el gran fracaso de *Taron y el caldero mágico* y el alto coste de la sección habrían terminado con su existencia al llegar los nuevos directivos, casi con toda seguridad. De hecho, aunque no se cerró la rama animada, fue trasladada del mítico edificio de los inicios (1940), en la calle Burbank, a otro en Glendale, a varios kilómetros de distancia. No obstante, Eisner se comprometió con Roy O. Disney a que los largometrajes de animación tuvieran su oportunidad. Éste no desaprovechó la oportunidad y cuando vio que, en 1982, *Taron y el caldero mágico* mostraba síntomas claros de desorganización y que la debacle era muy posible, empezó a programar su siguiente película de animación para sustituir a la anterior, si fuera necesario. Dejó que *Taron y el caldero mágico* se estrenara y se estrellara, en 1985, y mientras tanto fue preparando para su estreno, al año siguiente, la modesta (por escaso presupuesto) *Basil, el ratón superdetective* (1986). La jugada le salió perfecta: combinando profesionales y noveles esta producción sirve de puente entre el pasado y el futuro del departamento de animación. Muestra la tensión narrativa de los clásicos y la modernidad de los personajes cuidadosamente animados. Tan solo su bajo presupuesto hace que algunas escenas y decorados parezcan descuidados. Aun así, hay fondos magníficos (perspectivas, panorámicas...) y un diseño que ya anuncian el final de la crisis. Además, se incluye una escena, en el famoso Big Ben de Londres, en la que se

introduce, por primera vez, animación generada por ordenador para favorecer el detallismo de los engranajes y ayudar al clímax de la acción⁵. La continuación del departamento de animación estaba garantizada: Roy O. Disney fichó a Peter Schneider, que luego sería director de animación, desde 1991. Venía del teatro y tenía la capacidad de unir y organizar en grupos de trabajo a gente muy dispar. Además, era muy competente con las voces y el sonido. Había llegado un gran moderador para las grandes ocasiones, había llegado el guía de nuevos éxitos, como *La sirenita* (1989) o *La Bella y la Bestia* (1991).

Justo antes del verdadero renacer apareció una curiosa producción: *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988), que, aunque no es un producto de animación propiamente dicho ni fue realizado exclusivamente por Disney (sino en coproducción con otros en Londres), conviene mencionarlo por ser novedoso en muchos aspectos y por resultar ya de la implicación directa de Michael Eisner y Jeffrey Katzenberg. La alegoría es total: un imaginario Los Ángeles de los años 1940-50 donde conviven el mundo de los seres reales y el mundo de los seres animados, ambos totalmente distintos, y donde los personajes pueden pasar de un mundo al otro de forma no muy complicada. Encajar la animación con actores reales no era algo nuevo para Disney, pero sí lo fue la forma de hacerlo. Hasta ahora se rodaba con una cámara fija todo lo real y, sobre este fijo, se añadían los dibujos animados. El productor, Steven Spielberg, se empeñó en que las escenas fueran totalmente reales, para lo cual se cambió al extremo opuesto: ahora se rodaría de forma natural, siguiendo un guión gráfico, para que los actores fingiesen interactuar con los dibujos y éstos se añadirían después sobre copias fotostáticas de cada fotograma. Además, para hacer la combinación todavía más creíble, se usarían los efectos ópticos de la industria Light & Magic, de George Lucas. Robert Zemeckis se encargó de la parte con actores reales después de que el director de la parte de animación, Richard Williams, le asegurara que tamaña obra podía hacerse. El actor Bob Hoskins hizo un excelente y convincente papel junto a los dibujos, y el argumento, sobre grandes empresas que desean destruir un viejo mundo (un gueto de *dibus*) para construir una empresa mayor, es también notable. El resultado fue una de las películas más caras de la historia, pero también un gran éxito de taquilla que ayudó a que el mundo de la animación volviese a prestar atención especial a la narración, sin olvidar el propio dibujo. Sólo alguna crítica se levantó sobre la imposibilidad de clasificarla como producto de niños o de adultos, y sobre el exceso de algunos contenidos relativos al sexo (en el personaje de *Jessica Rabbit*) y la violencia (en el personaje del *Juez Doom*), al igual que alguna profusión de movimiento y virtuosismo que parecían innecesarios. Además, hay quien critica que Williams estuviera en exceso al servicio de Zemeckis. Sea como fuere, la película se llevó cuatro Óscar: efectos visuales, sonido, montaje y uno especial, por su trabajo de animación, para Williams.

De ese mismo año es otra película completamente Disney: *Óliver y su pandilla* (1988). Por primera vez se separó el guión del guión gráfico, sin que dejara de haber una estrecha

⁵ Recuerda la escena de Mickey Mouse en *Limpiadores de relojes* (*Clock Cleaners*, 1937), pero la perfección y el detalle propios del proceso digital eran impensables en aquellos momentos.

colaboración, a fin de que cada parte se desarrollara más, al tiempo que iban de la mano. El argumento recuerda a *Oliver Twist*, de Charles Dickens, pero con gatos (Oliver) y perros callejeros (Dodge y su pandilla). Si bien no está tan acabado como el de la anterior (*Basil, el ratón superdetective*), se nota que se estaba experimentando por el buen camino. Lo que más se recuerda de la película es su animación por ordenador en vehículos, maquinaria o el metro. Sin embargo, el uso de los detalles por ordenador es, a veces, excesivo e interrumpe el ritmo narrativo, cosa que Disney cuidaría mucho más en posteriores producciones para evitar la artificialidad. Es importante observar que en este filme ya se usó una canción de Howard Ashman, que llegó así a Disney, con su compañero Alan Menken, e impresionó tanto a Jeffrey Katzenberg desde el primer momento que pensó en él cuando concibió el siguiente gran éxito de Disney, *La Sirenita* (1989). Si se volvía a dar importancia a una historia sobresaliente con buenos guionistas, si se combinaba con buenos dibujos y guión gráfico, y si, además, se añadía buen sonido y mejor música, se estaban poniendo los mejores cimientos para la nueva época de esplendor de la factoría.

De este periodo he analizado todos los largometrajes en su contexto de producción y distribución, tanto en la lengua original como en su doblaje, con la intención de tener un buen enfoque global. Sin embargo, para el análisis microestructural, con objeto de acotar el corpus, solamente examinaré la película *El libro de la Selva* (1967), por dos motivos básicos: el temporal, por un lado, pues marca el principio de esta primera era pos-Disney, y el sociocultural y comercial, por otro, ya que es un éxito notable de la factoría, resultado de la última organización de su creador, Walt Disney.

4.2.2.1. Estudios de doblaje

En esta primera época pos-Disney, el principal protagonista del doblaje continúa siendo Edmundo Santos, entre 1967 y 1977. Tras él, entre 1977 y 1989, el encargado de los doblajes será principalmente Francisco Colmenero, sucesor de Edmundo Santos en Grabaciones y Doblajes Internacionales S.A. (México), aunque éste doblaría *El libro de la selva* (1967) alquilando una sala en los estudios Churubusco⁶. Sin embargo, las películas del final de esta era, *Oliver y su Pandilla* (1988) y *La Sirenita* (1989), serán dobladas por Javier Pontón en Intersound (Los Ángeles).

Como puede verse, aparte de una película de los inicios, el principal estudio de grabaciones para el doblaje es el mexicano que llevó por nombre *Grabaciones y Doblajes, S.A.*⁷, hasta 2004; *Grabaciones y Doblajes*, hasta 2007, y, finalmente, New Art Dub, hasta nuestros

⁶ Los Estudios Churubusco fueron fundados en 1945, gracias a un convenio entre el grupo Televisa y RKO. Son los mayores estudios cinematográficos de México y unos de los más importantes de Hispanoamérica. El gobierno mexicano ostenta su titularidad en la actualidad (ver apartado anterior sobre Disney y los primeros doblajes).

⁷ Fuente de datos para los estudios de grabación: <http://es.doblaje.wikia.com/> y <http://www.doblajedisney.com/>

días (también conocido popularmente como *Genaud* y como *Estrellita*). Actualmente el estudio está en manos de Demetrio Bilbatúa Rodríguez, Patricia Millet de Fuentes y Magdalena Questa. La empresa fue creada en 1962 por el mismo Edmundo Santos, destacando sus trabajos sobre películas y caricaturas de Disney hasta finales de los años 90. Debemos decir, no obstante, que no fue un estudio exclusivo para Disney, pues también dobló y tradujo series de televisión, películas y dibujos animados, para otros consumidores y para productoras tan importantes como Columbia TriStar, 20th Century Fox, Buena Vista, Paramount, United International Pictures (UIP), Goldcrest Films, Viacom, Universal, Turner Entertainment Co., Cannon, Warner Bros. y DreamWorks, entre otros. Desde 2003, se ha convertido en el estudio donde 20th Century Fox hace sus trabajos de doblaje, en series de televisión como *Los Simpson* y *Malcolm*.

La primera película después de la muerte de Disney es *El libro de la selva* (1967), doblada en Grabaciones y Doblajes Internacionales, S.A., México. Edmundo Santos se encarga en este film tanto de la traducción como del doblaje. Destaca en este trabajo la elección cuidada de los actores por parte de Edmundo Santos: el famoso comediante, actor y cantante, Germán Genaro Cipriano Valdés Castillo (más conocido como *Tin Tan*), dio su voz al personaje de *Balú* (cuyo actor original era el no menos carismático actor, cantante y director de orquesta Phil Harris). Su célebre gracejo y variedad de registro están presentes en la voz del oso, entre otras cosas, porque su director le solicitó que actuase tal y como era. La carismática voz de Guillermo Portillo Acosta es la del lobo Akila (a quién había dado su voz original John Abbot). Diana Santos se encargó de que Mowgli hablará (su inglés era originalmente de Bruce Rheiterman, hijo de un animador Disney). El locutor de radio y televisión, con programas de renombre en México (*Kaliman*, por ejemplo), Luis Manuel Pelayo, dobló la voz del actor británico Sebastian Cabot (conocido por su papel de *Giles French* en la serie de los 60, *Family Affair*) en el personaje de la pantera Bagheera. Y así prácticamente todos los demás, demostrando una vez más que entendía y continuaba la política detallista de su jefe y amigo, Walt Disney.

La siguiente película, *Los Aristogatos* (1970) estrenó su doblaje en 1971. De nuevo Santos tuvo en sus manos todo el proceso de traducción y doblaje, y la adaptación pormenorizada se nota en la selección de actores de doblaje, afines a los originales: la locuaz Abigail, cuya voz original era la de la actriz de series Monica Evans, fue doblada por la conocida Edith Birth (la voz del popular canario *Piolín*). La famosa actriz de radionovelas, Rosario Muñoz Ledo, dobló la voz de la actriz de carácter Hermione Baddeley (varias veces nominada a los *Oscar*) en el papel de la abuelita Adelaida Bonfamille. La gata *Duquesa*, que en su versión original había tomado la voz de la glamurosa húngaro-americana Eva Gabor, fue doblada por la instruida y popular actriz de doblaje Teresita Escobar. El gato O'Malley emparejó en su voz de nuevo al actor original Phil Harris con la del doblaje del popular *Tin Tan*. Y así la mayoría de personajes, para los que este director fue utilizando a sus actores de confianza.

El espíritu continuista de E. Santos se ve asimismo en su siguiente doblaje, *Robin Hood* (1973), aunque también el intento de economizar recursos usando un mismo actor para varios personajes: aparece por primera vez Francisco Colmenero (continuador de la obra de E. Santos)

en varios papeles (*cocodrilo, Rey Ricardo y Sheriff de Nottingham*). Brian Bedford se empareja con Rafael del Río como Robin Hood. Phil Harris es doblado por Flavio para Little John. Mónica Evans es doblada por Diana Santos para Marian. La popular cantante mexicana de los 70, Ximena, dobla la canción de Marian, de Nancy Adams (curiosamente no tan popular). O aparece, en el papel de Conejito Skippy, el hijo de Edmundo Santos (de igual nombre), doblando a Billy Whitaker. Cabe mencionar que de esta película existe un doblaje al catalán, dirigido por Joan Pera, en 103 Todd-AO estudios, S.L., de Barcelona, en 2003, siguiendo lo que será la nueva tendencia de Disney a partir de los años noventa.

Las aventuras de Winnie Pooh (1977) es la unión de los cortos *El árbol de la miel, En el bosque encantado y Tigger también*. En esta película, Francisco Colmenero va a dirigir por primera vez para Disney, anunciando la próxima etapa de doblajes por la desaparición, ese mismo año, de E. Santos, que en ésta se encargó de la traducción y adaptación. Es destacable por buen trabajo ya que, al ser una unión de varios cortos y tener distintos actores de doblaje para los mismos personajes, la película se volvió a doblar con el fin de unificar las voces.

Bernardo y Bianca (1977) será el último largometraje de Edmundo Santos como director, traductor y adaptador. En ella tendrá a su lado, como ayudante de dirección, a Francisco Colmenero, que le sucederá en el cargo. En la película aparece la hija de Santos doblando a *Bianca*, tanto en la voz de Eva Gabor, como en las canciones que junto a ella solía hacer Robie Lester. También encontramos a una de las pioneras del doblaje en México, María Santander, doblando a la famosa actriz de Óscar, la carismática Geraldine Page, en el papel de la malísima Madame Medusa. O al popular actor de doblaje para Disney (y director del redoblaje de *La Cenicienta*, en 1997), Arturo Mercado, que dobla a Bernard Fox como Presidente del Consejo. Existe también una versión muy posterior doblada al catalán, con las canciones en versión original, que se estrenó en la TV3, en 2005.

El zorro y el sabueso (1981) se convierte en la primera película doblada de Disney sin Edmundo Santos al mando. Francisco Colmenero se va a hacer cargo de esta labor en el mismo estudio, Grabaciones y Doblajes Internacionales, S.A., que todavía hoy representa junto a su hermano Jorge. No era su primer trabajo para Disney: como actor es el que más personajes ha doblado para Disney y, como director, ya se había encargado de *Las aventuras de Winnie de Pooh* o *Pedro y el Dragón Elliot* en 1977. Por lo tanto, su experiencia, junto con el trabajo al lado de Santos, lo avalaba. Es más, desde el principio abogó por seguir con los cánones de éste en los considerados clásicos. De esta manera, seguimos encontrando actores de carácter y con experiencia en el gremio, junto a nuevos talentos. Sigue Diana Santos doblando a Sandy Duncan como Vixey; sigue Arturo Mercado doblando la potente voz de Kurt Russell como Toby adulto, o aparece el actor Juan Antonio Edwards doblando al incombustible Mickey Rooney en el papel de Todd adulto.

El caldero mágico (1985) fue una película de transición, continuista en la labor de doblaje y no tan cuidada en su traducción y adaptación, quizás porque tampoco el original encontró el

momento ni el apoyo necesario por parte de la compañía Disney. Es más, se puede decir que, aunque hay buenos actores originales y de doblaje, el resultado se funde con el escaso logro final de la cinta. Así, encontramos emparejamientos como el de Susan Sheridan y Diana Santos, John Huston y Carlos Petrel, o Grant Bardsley y Raúl Aldana, que deberían funcionar, pero otros problemas en la producción y montaje de la película hacen que no sea nada destacable. Aun con todo, existe un doblaje al catalán de 2006 estrenado en TV3.

En *Policías y ratones* (1986), se observa la misma línea que en la anterior, con un Francisco Colmenero conservador a la espera de que el declive Disney terminara. No es extraño, por lo tanto, que recurra a los clásicos, toda vez que la película tampoco era de grandes pretensiones en la versión original, con actores de escaso renombre. Se comprueba cuando observamos los emparejamientos en el doblaje, tales como el del actor original Barrie Ingham, un actor de teatro con apenas un puñado de películas, que dio su voz a dos personajes: el ratón *Bartholomew* (doblado por el propio Francisco Colmenero) y el protagonista, *Basil* (doblado por Raúl de la Fuente, más conocido, si cabe, que el original, por haber dado su voz a actores como Bud Spencer o Charles Bronson); o el caso contrario, donde un conocido actor de películas de terror, Vincent Price, en la voz original del malvado *Ratigan*, es doblado por el casi desconocido, pero de potente voz, Narciso Busquets; o el ejemplo de un doblaje más conservador, el de la chica-ratón de la película, por parte de Diana Santos sobre la voz original de la actriz Shani Wallis (poco conocida, si acaso por su participación en la película musical ganadora de un Óscar, *Oliver*, en 1968). Se nota que la película fue la alternativa a *Taron y el caldero mágico*, ya que, tanto en el doblaje como en la animación, se produce una mezcla entre noveles y veteranos que funciona bastante bien. Existe también un doblaje al catalán de 2006, realizado en los estudios Q.T. Lever, S.A.

Aunque no se pueda asegurar a ciencia cierta, se observa un cambio en la política de la compañía Disney, en cuanto al doblaje, con la llegada de Michael Eisner y Frank Wells a la dirección de la misma. Parece que, al igual que con el resto de departamentos, también hubo un intento de centralizar, acercar y tener controlado el departamento de traducción y adaptación al español. Tras la muerte de Edmundo Santos unos años atrás, los trabajos de doblaje de Francisco Colmenero no habían pasado de ser normales, en gran parte debido a que los largometrajes que dobló también lo eran en su versión original, pues no olvidemos que estamos en el declive la era pos-Disney. No resulta difícil imaginar que se buscara el cambio, también en este sector, con el actor y cantante Javier Pontón, que llegó casi a la vez que los dos nuevos directores y se convirtió en el ejecutivo de Disney para la producción musical y de guiones, en los doblajes al español. De esta manera, las primeras producciones del renacer Disney estuvieron en sus manos. Pontón realizaría los doblajes de *Oliver y su pandilla* (1988) y *La Sirenita* (1989) en el estudio *Intersound Inc. Hollywood CA. U.S.A.*, una compañía americana de doblaje, traducción de diálogos, subtitulación y pos-producción de audio y vídeo fundada en junio de 1979, con estudios, laboratorios y oficinas en Los Ángeles, California (EE.UU.), que abrió una sucursal en México y cerró en 2006. El cambio duraría poco, ya que, tras las dos películas antes

mencionadas, la traducción y el doblaje volverían a México, y la empresa habitual, *Grabaciones y Doblajes Internacionales*, sería la encargada de doblar *Los rescatadores en Cangurolandia* (1990). Por su parte, Javier Pontón dejaría *Intersound*, donde estuvo entre 1981 y 1991, pero seguiría de ejecutivo en la Disney, como coordinador y supervisor de proyectos de doblaje al español, e incluso recibiría un premio de la compañía por su carrera de doblajes al español. En 2001 fundaría su propia empresa, *Ponton Worldwide Productions, Inc.* para dedicarse a traducir, entre otras muchas grandes producciones, las películas de Spielberg para México.

Su primera dirigida, *Oliver y su pandilla* (1988), es una película de transición, bajo presupuesto y sin excesivas pretensiones más allá de que la sección animada de Disney no desapareciera (mostrando, eso sí, novedades como el dibujo digital en un claro resurgir). En este sentido, tanto los actores originales como los de doblaje no son excesivamente conocidos. Además, el excesivo uso de la animación por ordenador, en algún momento, hace que ciertos diálogos parezcan forzados y entrecortados, lo que afecta también al doblaje. Se vuelve al uso de actores del entorno angelino y vuelve a usarse un mismo actor para varios personajes. Destaca el doblaje de Laura Bustamante para la voz de *Jenny* (que aportó Natalie Gregory en la versión original) y para sus canciones (que en el original hizo la cantante Myhanh Tran). También en la misma línea destaca el doblaje de Ali Olmo para la voz (Sheryl Lee Ralph) y las canciones (Ruth Pointer) de la perra *Rita*. En ambos casos, Pontón demostró su talento para las adaptaciones musicales. Esta película también se doblaría años más tarde (2005) al catalán, con las canciones en versión original subtituladas, y sería emitida por TV3.

4.2.2.2. Redoblajes y el extraño caso de *Canción del Sur* (¿redoblaje o censura?)

En 1977 se vuelve a doblar *Fantasia* (1940), tanto en España (estudios *EXA Madrid*) como en México (Grabaciones y Doblajes Internacionales S.A.). Se intenta mejorar el sonido y traducir de nuevo al narrador (Fernando Marcos había dado su voz a Deems Taylor en 1940). De hecho, éste es el único personaje que varía de unos doblajes a otros, permaneciendo Leopold Stokowski en su propio papel y Walt Disney en el de Mickey. Tan sólo en los doblajes posteriores, de 2010 en México y de 2011 en España, se atreverán a doblar a estos dos personajes hasta entonces insustituibles. En México, el nuevo narrador fue Alberto Pedret, dirigido por Edmundo Santos y con el apoyo de Francisco Colmenero, y en España el actor de doblaje fue José Guardiola.

Casi diez años después, en 1986, se produjo una retraducción en cadena dentro de un mismo año, de la que nos interesa *Canción del Sur* por ser la única película que contiene animación mezclada con personajes reales. Se hizo junto a las películas reales, *Travesuras de una Bruja* y *Mary Poppins*, pero su caso es completamente distinto de las demás.

Canción del Sur es, en primer lugar, la única de las tres con personajes en parte animados, pero que tienen un papel fundamental en el filme. En segundo lugar, las demás se doblaron, de nuevo únicamente para Hispanoamérica, en los estudios de México. Y en tercer lugar, y más importante, *Canción del Sur* es la única que se redobló sólo para España con la

intención de cambiar el acento de los actores de doblaje blancos y, así, censurar algunas frases que se consideraban excesivamente permisivas en el trato de inferioridad que recibían los negros en las plantaciones, es decir, que se veía la esclavitud como algo normal y había, por tanto, claros tintes racistas. Aparte de ser un argumento excesivamente exagerado, el efecto que produjo el cambio de esas líneas en el guión fue el contrario del que se buscaba, ya que, al escuchar la versión primera de Edmundo Santos, con dichas frases, y la segunda de Luis Carrillo, sin ellas, se acentúa el intento de recortar los posibles dobles significados y se reafirma la posibilidad de que esas segundas intenciones existan. Es decir, con la censura se acaba dando la razón a quienes pensaban que la película trataba el tema de la esclavitud como algo normal, incluso justificable, y por eso se eliminan las frases.

4.2.3. Segunda era Pos-Disney (1989-1999). El resurgir Disney: De *La sirenita* a *Fantasia* pasando por *Toy Story*. Michael Eisner, Frank Wells y PIXAR en 1995. El paso del dibujo 2D plano a la era digital

Durante esta era, el tándem Eisner-Wells-Katzenberg (este último hasta su renuncia en 1994, para unirse a Steven Spielberg y Michael Geffen en *Dreamworks*) abre de nuevo las puertas del éxito con *La Sirenita* (1989), y vuelve a poner el toque “mágico” de Walt Disney en los dibujos de dos dimensiones (conocidos como *planos* o *clásicos*), combinando buenos guiones escritos con preciosos guiones gráficos, así como extraordinarias bandas sonoras y música en películas como *La bella y la bestia* (1991), *Aladdin* (1992), *El Rey León* (1994), *Pocahontas* (1995), *Mulán* (1998), *Tarzán* (1999) o *Fantasia 2000* (1999). El renacer es más claro todavía si se observa cómo, a partir de 1994, la productora consigue el viejo sueño de Walt Disney: producir una película de éxito al año, si bien algunas, como *El jorobado de Notre Dame* (1996) o *Hércules* (1997), fueron algo menores y anunciaron el próximo declive. Es también la época en la que aparece, con todo su esplendor, un horizonte completamente nuevo: la animación digital completa (todo el largometraje animado se hace por ordenador), que es la evolución y sublimación de las antiguas combinaciones de dibujo plano y dibujo por ordenador. En este sentido, fruto de la unión con Pixar, nacería la producción conjunta del primer filme digital de la factoría Disney: *Toy Story* (1995). Con esta alianza llegaría también el cierre de la sección de dibujos pintados a mano (los últimos *cels* con esta técnica en una película aparecerán en *La Sirenita*), con la intención de seguir en primera fila y poder competir con otras productoras que empezaban a aparecer en el panorama de la animación, como *Dreamworks* o la productora de la Fox, *Blue Sky*. Aún habría alguna película más en formato manual para resarcir a un público devoto de las viejas producciones, principalmente a través de secuelas de clásicos existentes.

Con total seguridad, *La Sirenita* (1989) presenta una combinación de factores que hacen muy interesante su análisis. Por un lado, es la última película dibujada al estilo tradicional (con láminas y *cels* pintados a mano), antes de que un novedoso sistema de la factoría, el *Computer Animation Production System (CAPS)*, entrara con fuerza tras ganar un Óscar, y esto hace que

marque un final en la compañía: el del dibujo 2D manual. Por otro lado, su perfecta combinación de guiones (argumental y gráfico) y su cuidadísima banda sonora (voces y música) la convierten en un éxito rotundo de Disney, lo que hace que marque un principio: el del resurgir.

Esta floreciente segunda era pos-Disney es una combinación de claves que, al final, abrieron de nuevo la puerta del éxito a la compañía, con unas producciones que arrasaban en taquilla, poniendo el listón muy alto a sus competidores, cada día más numerosos.

La primera película de este resurgir es *La Sirenita* (1989). La llegada del productor de musicales y letrista, Howard Ashman, junto a su amigo, el compositor Alan Menken, a petición de Jeffrey Katzenberg, no pudo ser más oportuna. Lo que empezó como una colaboración acabó en codirección y coproducción. El conocimiento de ambos sobre los musicales que funcionaban en los dibujos animados era algo que Disney ya tenía, pero ellos se lo iban a inculcar a la nueva generación de animadores, que parecían haberlo olvidado. Se inspiraron, en principio, en el pasado, con la propia historia de Andersen muy dulcificada en su final feliz y algunos dibujos y pinturas de anteriores épocas de la factoría, pero imprimieron un carácter de modernidad a casi todo lo que tocaron: el cangrejo *Sebastián* se hizo *rastafari*; *Ariel* fue una de las primeras protagonistas femeninas en adaptar su lenguaje a los adolescentes del siglo XX, anunciando a las heroínas valientes que vendrían después; la malvada *Úrsula* era una señorona posmoderna... Es una película de mezcolanzas perfectas: un musical de Broadway (Ashman) con una narración fluida, ingeniosa y fácil de seguir (Menken); una animación clásica (Musker y Clements), con unos efectos visuales (Dindal) poderosos y de gran lucimiento (la tormenta, por ejemplo). Por más que algunos personajes, como Eric, sean superficiales o que algunas escenas de superficie sean muy inferiores a las del fondo del mar, se trata de un acierto total. Así lo certificaron tanto la audiencia como la crítica. Se volvía a hablar de Disney como productora de una película maravillosa de animación con inolvidables canciones. Era una guinda perfecta para el dibujo animado tradicional, ya que a partir de ella los trabajos de animación usarían técnicas completamente diferentes.

La siguiente producción de éxito fue *Los rescatadores en Cangurolandia* (1990). Como película en sí, no deja de ser una secuela de *Los rescatadores* (1977), sin el tono dramático de ésta y más en la línea de las producciones medias de Disney. Destacan, de nuevo, las magníficas voces de Eva Gabor, para *Bianca*, y Bob Newhart, para *Bernardo*, como ya se viera en la primera cinta de la saga. Es imprescindible nombrarla porque recibió un Óscar por su sistema de animación: el *CAPS* (*Computer Animation Production System*). Este modo copiaba y almacenaba una infinidad de dibujos, fondos y efectos, y los gestionaba combinándolos, de forma que se pudiesen ver en sistema vídeo. Además, era capaz de colorear prácticamente todas las imágenes digitales (excepto los fondos), logrando una mejora en la gestión de recursos de animación y acelerando sobremanera el proceso de producción de dibujos animados: hasta ahora se dibujaba a mano, fotograma a fotograma, tanto los personajes como los efectos. El departamento de pintura y entintado podría haber desaparecido, pero Roy Disney, que siempre defendió a su equipo, hizo que todos ellos se reciclaran, en lugar de despedirlos, para trabajar

por ordenador, consiguiendo además que su colosal experiencia se quedase en la compañía. El invento resultó carísimo, pero hizo que las tomas, giros de cámara, movimientos, planos y niveles no tuviesen límite alguno, con lo que la complejidad podía llegar al extremo que el director quisiera en cada toma, de manera que se aproximaba mucho a una película real. La famosa cámara multiplano de Walt Disney tenía un perfecto sustituto, más eficaz y barato. Aunque aquí se estaba experimentando con el sistema, el nuevo pincel electrónico dejaba a Disney en la primera posición de la animación una vez más. Más aún, supuso el primer gran contacto con la pequeña compañía PIXAR, nacida este mismo año del departamento de efectos digitales de *Lucasfilm*, con Ed Catmull y Alvy Ray Smith como directores, y creadora del programa.

Con el nuevo sistema todo era más fácil y la compañía se pudo diversificar, pues podía realizar el trabajo en edificios separados dentro de Glendale o, incluso, en otros fuera de allí (en Florida, por ejemplo) y luego combinarlo con el CAPS. Sin embargo, el triunfo no se debió solo al nuevo procedimiento, sino también al buen aprovechamiento de los trabajadores. Ahora los animadores no tenían que hacer un dibujo muy detallado, que apenas se retocaría después, sino que realizaban esbozos que el ordenador terminaba y ellos supervisaban. Así no perdían mucho tiempo, pero tampoco dejaban de lado su originalidad ni su vena artística. El departamento de animación Disney contrató a cientos de artistas y fue capaz de combinarlos para que ninguno de sus egos se sintiese herido, es decir, realizó una inmensa labor de gestión de recursos humanos.

La primera gran beneficiaria del nuevo sistema fue también un éxito rotundo: *La Bella y la Bestia* (1991). Se volvía a mirar hacia un cuento clásico que ya Walt Disney había querido hacer en sus inicios, pero su argumento era de difícil adaptación. Linda Woolverton planteó un guión de base, Don Hahn produjo y el británico Richard Purdum dirigió, llevando a todo su equipo de animadores a los castillos del Loira (Francia) para inspirarse y crear junto a su esposa el guión gráfico. El final no gustó mucho a J. Katzenberg e invitó a sus músicos talismán, Ashman y Menken (de *La sirenita*), a entrar en el proyecto para iluminar el hasta entonces tétrico film. Con sus consejos (dar mayor importancia a personajes secundarios para alegrar el oscuro palacio...) y, lógicamente, con sus canciones, el director se sintió amenazado y dimitió. Fue sustituido por los genios narrativos de entonces, Trousdale y Wise, y Ashman pasó a ser productor ejecutivo. Al poder repartirse el trabajo, Glen Keane y sus artistas se encargaron de la Bestia: se inspiraron en un mandril y un gorila para, literalmente, esculpirlo. James Baxter no se quedó atrás en la creación de la Bella, mezclando el aspecto exótico y soñador de una amante de la lectura con el pragmatismo de una chica que realiza las tareas del hogar. Incluso el malo, Gastón, que es más un bobo cómico que un gran villano Disney como los de su creador, Andreas Deja, queda bien en el entorno por su aporte ridículo a la tragicomedia. Los secundarios, como Lefou (malo secundario), Maurice (padre de la Bella), la señora Potts, Chip, Din-don o Lumiere, responden todos a un porqué artístico (casi siempre para equilibrar con su comedia la tragedia de los demás) y están llenos de connotaciones propias de personajes principales, entretreídos con los otros en una trama fascinante que va creciendo hacia un final apoteósico. Más aún, los fondos, diseños y efectos del director artístico Brian McEntee hacen que los castillos y paisajes sean casi un

personaje más de la historia. Por primera vez el CAPS permitía utilizar todo el arsenal de la animación de la factoría (un ejemplo claro de tal despliegue es la escena del baile) para sacar adelante una difícil historia. Con la música soberbia de los geniales Ashman y Menken (que obtuvo un Óscar por “The Beauty and the Beast” y otro por “Be Our Guest”), la historia fluye como un gran musical y los talentos vocales dan su voz a los personajes esenciales (Paige O'hara como la Bella, Robby Benson como la Bestia, Angela Lansbury como Sra. Potts, David O. Stiers como Din-Don, Jerry Orbach como Lumiere, o Richard White como Gastón). Todo lo cual hizo que la gente acudiese en masa a su estreno, en 1991, y que una cinta de animación fuera por primera vez nominada al Óscar como mejor película.

Otro éxito notable de esta época dorada es *Aladdín* (1992), la tercera dirigida por Musker y Clements, que obtuvo un triunfo aún mayor, si cabe, que su antecesora. Precisamente destaca por demostrar que la sección de animación fue capaz de innovar y no quedarse encasillada en el patrón clasicista de los cuentos Disney. Seguía siendo un cuento tradicional muy conocido, pero los animadores intentaron imprimirle un sello muy personal, lejos de los antiguos clásicos. Es crucial por su ingenio, su estilo y el atractivo del contexto exótico en que se mueve. La música de Ashman (que falleció antes de acabarla y fue sustituido por el no menos famoso Tim Rice) y Menken (cuya canción volvió a ganar un Óscar), sin ser tan importante, vuelve a encajar como un guante en un ambiente que, sin embargo, es distinto a todos los anteriores. Por primera vez se va a dar un tinte de actualidad a un cuento antiguo: Aladdín es un ladronzuelo con conciencia social del siglo XX, que roba por imperativo y para compartir con quien lo necesita (lo cual llega a aburrir en algún momento del film); Jasmine es una joven con ideas propias, que no se deja manipular y decide su propio destino; el genio es un charlatán propio de los casinos de Las Vegas, y Jafar parece un demonio de dibujo plano propio de los animés japoneses. También se usa una apariencia diferente de todo lo realizado anteriormente, debido a la llegada de Eric Goldberg de su estudio londinense. Su conocimiento de lo islámico se nota en toda la cinta, ya que los personajes no serán tan voluminosos y fuertes como antes, pues se necesitaba una mayor ligereza, suntuosidad y exotismo similar a la de los caracteres de la escritura islámica, y que se combinan muy bien con una coreografía de colores propia de *Las mil y una noches* (donde los colores suelen encarnar una emoción). Otra novedad surge en la elección de las voces para los personajes: hasta ahora se buscaban voces carismáticas acordes al personaje realizado, pero en esta ocasión aparece por primera vez lo contrario, fruto de la aportación de Robin Williams en el papel del genio, que obligó a los geniales animadores de Glen Keane a adaptarse a sus múltiples giros en el registro, que, sin duda, son lo mejor de la película. El villano Jafar, creado de nuevo por Deja, encontró un buen par en la voz de Jonathan Freeman. Jasmine, obra del equipo de Mark Henn, encajó bien con la voz de Linda Larkin. Quizás la voz de Aladdín sea la única que suena un poco artificial por la expresión excesivamente americana de Scott Weinger. También los personajes secundarios (el mono Abú, o el tigre Rajah) volvieron de nuevo a entretenerse perfectamente con los principales (tanto en voces como en diseño animado). Es de nuevo una buena combinación que proporcionó a todos los participantes en la película la

oportunidad de dar rienda suelta a su imaginación y a los directivos de la Disney, la oportunidad de revertir cuantiosamente sus ingresos.

Nada más nombrar la siguiente película Disney se piensa en un triunfo prácticamente mítico, debido a los musicales y *merchandising* de que ha sido objeto. De hecho, nada más estrenarse, *El rey león* (1994) sustituyó a *Aladdin* en el trono de las películas más taquilleras de la historia. Tom Schumacher se encargó de ella, pero fue ascendido y dejó su puesto a un excelente Don Hahn, que, junto a Roger Allers (guionista de *La Bella y la Bestia*) y Rob Minkoff (hábil animador y guionista), reunieron a un grupo de expertos (entre ellos, la guionista Brenda Chapman) que no salieron del despacho hasta tener la historia pergeñada. La película está llena de novedades con respecto a sus antecesoras: por primera vez se usaba una historia original con animales (humanizados) en su verdadero hábitat. Suena como *Bambi*, pero aquí los humanos no aparecen ni de forma indirecta (matando a la madre de Bambi o incendiando el bosque), el paisaje africano y la propia acción se presentan con un detalle cuyo naturalismo es de documental científico, y la trama parece más una fábula de Esopo, con animales que van contra las leyes de la naturaleza, que la historia trágica de un cervatillo. Es una historia con un hilo narrativo simple, pero va imbricando a cada uno de los personajes, principales y secundarios, de manera magistral, con una mezcla perfecta de humor (sobre todo en personajes secundarios) y drama (sobre todo en los personajes principales), una mezcla de lo trágico y lo cómico que, sin ser nueva, se lleva hasta límites insospechados cuando se enfrenta el “Hakuna matata” (“vive la vida sin preocupaciones”) de Timón y Pumba con “el ciclo de la vida” de todos los personajes animales. La película es, como sus predecesoras, un prodigio visual: los escenarios evocan África y su arte, de la mano del departamento de diseño de Dan St. Pierre junto a Hans Bacher; los fondos de Doug Ball son épicos; los efectos digitales, llevados a cabo por el equipo de Scott Johnson, en la estampida de ñus son ya un clásico; los efectos visuales del equipo de Scott Santoro en la apertura (el ciclo de la vida), el espíritu de Mufasa, el cementerio de elefantes o la tormenta son un ejemplo a seguir; el montaje de la película por parte del director artístico, Andy Gaskill, era una tela perfecta de múltiples hilos convertida en guión gráfico. En cuanto a los personajes, vuelve a triunfar la perfecta combinación de lo visual y lo auditivo. El villano creado por Andreas Deja, Scar, es ingenioso y encaja a la perfección con las mordaces modulaciones de voz de Jeremy Irons. El personaje de Rafiki (del grupo formado por Henn, Aquino, Fucile y Baxter) es el único con bastón como accesorio, con una sabiduría casi humana, y de cuya voz se ocupó Robert Guillaume. El dúo cómico del *suricato* Timón, creado por Michael Surrey, y el *facóquero* Pumba, creado por Tony Bancroft, recibieron las magníficas voces de Nathan Lane y Ernie Sabella, respectivamente. El enorme giro de dibujo y diseño desde cachorro a adulto de *Simba* (con dibujos de Jean Gillmore) encaja, sobre todo, con la voz que evoluciona de Mathew Broderick (Simba adulto). Otras voces, como las de Whoopi Goldberg y Cheech Marin para las hienas principales, o la de Earl Jones para Mufasa, son también inolvidables. Finalmente, la música de Hans Zimmer incorpora la novedad de combinar, en la creación de los números, a un famoso cantante y compositor internacional, Elton John, con Tim Rice, al tiempo que rezuma espíritu africano por todos lados. Esta película, además, fue la última de Jeffrey Katzenberg como

director general de la compañía. Roy Disney siguió al mando de la animación con Peter Schneider como nuevo jefe. Ni siquiera los cambios producidos por la trágica muerte de Frank Wells en un accidente de helicóptero, en 1994, o la salida de Katzenberg, molesto por no recibir el puesto de aquél, frenaron el ascenso de la Disney, que se dedicó enteramente a su asociación con Pixar.

Otra de las películas famosas de esta época es *Pocahontas* (1995), de nuevo una cinta completamente distinta a las anteriores. La historia de por sí es casi real. Es una leyenda que se entremezcla con la historia de los EE.UU. y que está basada en los personajes reales de las primeras colonias americanas (John Smith) y en sus relaciones con los indígenas (Pocahontas). De hecho es la relación entre ambos (inexistente en la historia real) la que lleva el peso de la acción en todo el curso narrativo. En esta cinta, hasta los personajes cómicos secundarios lo son de verdad. Y el villano no es tan malo como hasta ahora, sino tan solo un avaricioso que quiere hacerse rico a costa de las colonias y los indios americanos. Ahí está la novedad, en los protagonistas y el choque de culturas de un mundo inexplorado, tan fascinante como aterrador, tan mágico para los indios como atractivo para los colonos. Quizá por eso, el crítico que vio la relación entre ambos como algo artificial o difícil de creer tachó este film de extraño o, simplemente, de mera recreación del *mito del buen salvaje* en la literatura norteamericana. Gabriel y Goldberg dirigieron este nuevo éxito, dando a la leyenda el toque mágico de Disney: su especial y experto conocimiento en la creación de ambientes fantásticos y sobrecogedores. Pero, sin duda, la mayor novedad es la protagonista creada por Glen Keane, *Pocahontas*, ya que, por primera vez es una mujer la que lleva todo el peso de la historia con su encanto, su curiosidad y su espíritu aventurero hasta el sacrificio. Todo lo que hace, desde un mínimo gesto hasta una acción completa, es hecho de acuerdo con modelos reales, partiendo de cero y con una quincena de animadores. Hasta la voz de la bella india era realmente indígena, la de Irene Bedard (conocida por sus papeles de nativa norteamericana). También su compañero de viaje es esencial. John Smith fue dibujado por el equipo de John Pomeroy, que cambió el arquetipo de héroe idílico y dulce de Disney para bajarlo a nivel del suelo, incluso con la mundana y reconocible voz de Mel Gibson. El resultado es una historia que sube el nivel de edad hasta ser una película casi de adultos, con una relación de pareja muy próxima al cine de acción real.

En este mismo año, casi haciéndose competencia a sí misma, la compañía distribuyó, con Pixar, la primera película totalmente digital, con la cual inició una extraña relación con aquel estudio de animación. Hubo numerosos altibajos: desde la posibilidad de separación, cuando las películas digitales de Pixar superaron a las tradicionales de Disney, hasta la unión definitiva en 2006, cuando Disney adquirió Pixar de manera más o menos amistosa. Esta primera película, hecha completamente por ordenador, es *Toy Story* (1995). Disney firmó su primer contrato con Pixar en 1990-91 para realizar tres largometrajes, después de algunos intentos por su cuenta en la animación de cortometrajes (es curioso su corto sobre un flexo-niño, *Luxor Jr.*, que luego sería el gracioso logo de la compañía, y muy meritorio el Óscar con *Tin Toy* en 1988). No fue fácil la entrada de Disney en el mundo digital, ya que los acérrimos defensores del dibujo a mano no

querían que el *CGI (Computer-Generated Imagery)* sustituyese al arte de los animadores manuales y acabase con el esplendor clásico de la Walt Disney Company. Pero el paso estaba dado y el primero de aquellos tres largometrajes fue el que nos ocupa. Lasseter, como artista animador, y Catmull, como ingeniero de software, sabían que sus personajes debían alejarse de los comunes para no ser tachados de hacer meras copias de dibujos, fondos o paisajes ya mostrados. Y lo lograron usando volúmenes en lugar de líneas, profundidad real frente a fondos planos, texturas además de color..., todas aquellas limitaciones técnicas que los dibujantes tradicionales no podían superar a mano. Ed Catmull creó un esqueleto virtual que se adaptaba al dibujo de los animadores y permitía el volumen, y con ello, la observación y el movimiento de los personajes desde todos los ángulos y con todo lujo de detalles. Era la digitalización de los modelos de arcilla y los dibujos a mano, que iban a seguir siendo imprescindibles (incluso más tarde, en la era 3D). Una vez creado el esqueleto, se le añaden los *avars (animation variables)* o variables de animación que sirven de puntos de referencia para el movimiento y los detalles, que pueden ser cientos en cada esqueleto. Los personajes se cubren y articulan, es decir, se *renderizan* sobre la base del esqueleto, y también se *renderiza* su entorno fotograma a fotograma (un segundo de película suele tardar unas seis horas en *renderizarse*). Pixar era ya una experta en este aspecto con su software *RenderMan*, que proporcionaba habilidad en animación, sofisticación visual y técnica. Solo faltaba hacer una buena historia y narrarla bien. Por eso, lo primero que intentaron fue alejarse de sus socios-competidores del departamento clásico de animación Disney. Decidieron hacer una película de colegas contrapuestos que intentaban resolver sus diferencias y tenían la comicidad en sí mismos (no exclusivamente en personajes secundarios). Al principio pensaron usar al premiado Tin-toy y a un muñeco de madera ventrílocuo, pero la inestimable ayuda de Tim Burton, entre otros, llevó a cambiarlos por un muñeco de plástico (el astronauta autosuficiente y con un excesivo sentido del deber, Buzz Lightyear) y otro de madera (el vaquero de trapo y estilo retro, Woody). Todo era fresco y novedoso: dos muñecos antagónicos que se hacían colegas, un barrio de cualquier ciudad de los EE.UU, situaciones normales de todos los días para los niños, humor próximo a adolescentes e, incluso, adultos, pese a ser una historia de juguetes próxima a los niños (aparecen clásicos de la vida real, como el señor Patata). Su extravagancia hizo que el primer visionado de los directivos de la Disney estuviera a punto de acabar con ella, pero, al final, algunos cambios en el guión lograron que esa extravagancia acabara siendo una clave más de su éxito, al aportar frescura y hasta credibilidad a un público que parecía haberlo visto ya todo en animación. Hasta las voces fueron fruto de una selección ingente en busca de lo mejor, lo que demuestra, por ejemplo, la elección de Tom Hanks para Woody o Tim Allen para Buzz Lightyear (papel que rechazó Billy Cristal, si bien se arrepintió poco tiempo después). Superados todos los obstáculos, los directivos de la Disney dieron el visto bueno a la primera película animada enteramente por ordenador y, con ella, a dos cosas que ninguna había logrado antes: unos ingresos tan altos en taquilla y una nominación al *Óscar* por su guión original. Además la Academia dio una mención especial a John Lasseter por su dirección de todo el compendio digital. A partir de aquí, las películas digitales se analizarán en clave de éxito, al contrario que las manuales.

Mientras tanto, el estudio de animación tradicional (que apenas usaba la adición de efectos digitales, salvo en escenas grandiosas) seguía manteniendo el tipo con otra película, *El Jorobado de Notre Dame* (1996). Sin embargo, esta producción fue clave también, pero porque empezó a mostrar ya la desventaja que el departamento manual tenía con respecto a la animación digital, que no sufría tanto la presión de realizar un largometraje al año. Esta prisa se nota en la falta de calidad en alguno de los personajes, que llegan a estar incluso descuidados con respecto al magnífico entorno. La historia prometía, pues los guionistas buscaban la visión original de un Quasimodo adolescente, como el de Victor Hugo, en lugar de adulto, como en las adaptaciones de carne y hueso que se habían hecho. La atmósfera gótica también era propicia para el lucimiento de los animadores de fondos y efectos, por su mezcla de ambiente tétrico y, a la vez, coloreado mágicamente con vidrieras. Pero al final el resultado no fue un encaje de bolillos perfecto, pues la historia no se plasmó del todo bien, falta ritmo y hay deficiencias de animación. Aunque actores carismáticos prestaron su voz (Demi Moore a Esmeralda, Tom Hulce a Quasimodo y Kevin Kline a Febo), la película no terminó de cuajar entre el público. Si bien hay que reconocer que algunas escenas en la catedral son excelentes, vuelve a estar en la línea de los viejos proyectos excesivamente ambiciosos que acabaron en decepción.

Otra película clave en esta nueva decadencia del sector animado manual de Disney, que desembocaría poco a poco en el cierre de la sección, es *Hércules* (1997). Aunque contó con el potente equipo de Musker y Clements, terminó siendo un fracaso total. Se nota la falta de Robert Ashman para convertir en algo especial un guión mitológico con posibilidades. La música de Menken es buena, pero le falta el toque integrador de Ashman. Incluso los personajes son muy flojos, con un Hércules que es más un tonto que un héroe hasta en los momentos más trágicos; con un grupo de chicas bailarinas para el coro griego que pasó de original a pesado; o con la mezcla de antigüedad y anacrónicas ocurrencias modernas, que pasó de ser ingeniosa a inexplicable. Ni siquiera las voces de James Woods (Hades), Tate Donovan (Hércules adulto) y Susan Egan (palabra y canto de Meg) salvan la producción. El doblaje al español, que usó voces incluso más famosas, como la del cantante Ricky Martin, tampoco se salvó de la mala crítica fuera del mercado americano.

La siguiente película tenía que ser mejor. En efecto, *Mulán* (1998) volvió a poner a la factoría en la aceptación del público (aunque no dejaba de verse un horizonte titubeante). Fue la primera que no se hizo en California, sino en Orlando (Florida) antes de que se cerrara en 2003. De nuevo se procuró originalidad y alejamiento de lo anterior: la heroína era una chica resuelta y luchadora (de hecho se hacía pasar por chico para ir a la guerra en lugar de su padre), alejada de los héroes tradicionales; y la historia está llena del exotismo de la tradición china, buscando de nuevo el toque étnico en los personajes y el cultural, en los ambientes, sin llegar nunca a ser racial. Tanto sus directores, Tony Bancroft y Barry Cook, como su productor, Pam Coats, buscan rendir un homenaje a la tradición china en todo: desde la propia animación vaporosa y llena de líneas orientales en paisajes y fondos, pasando por unos personajes calmados y tradicionales, hasta en el uso de voces de cantantes chinos y actores chino-americanos, como Ming-Na para

el personaje de Mulán, B.D.Wong para el de Shang o el conocido Pat Morita para el del emperador. Destaca el dragoncillo Mushu, al que dio su voz Eddy Murphy en la versión original (y el popular José Mota en la versión del español), que se adentra en el patrón *animal-ayudante-cómico* de películas anteriores, como *La sirenita*, *La Bella y La Bestia*, *Aladdín* o *El Rey León*. La película salva la cara ante el público, pero no tiene la magia Disney, quizás porque quiso ser excesivamente amable en sus críticas a la tradición china, desarrolló poco el humor de los personajes y no explotó la fantasía explosiva del ambiente oriental.

Probablemente la película que apareció unos meses después también restó fama a *Mulán*. Hablamos del segundo producto acordado con Pixar: *Bichos, una aventura en miniatura* (1998). Para no repetirse con una secuela de *Toy Story*, Joe Ranft y Andrew Stanton idearon una historia de animales, concretamente de insectos, inspirada en la fábula de Esopo, *La cigarra y la hormiga*, que gracias a su software CGI, altamente desarrollado entonces, parecía muy admisible. Tras superar los problemas de guión y las dificultades de un excesivo número de personajes, que podía diluir a los principales entre sí y con todos los demás, el proyecto salió adelante. La dirigieron John Lasseter y Andrew Stanton, y consiguieron lo que buscaban: reproducir un bosque a ras de del suelo donde todo destila vida, desde el más insignificante insecto hasta la última hoja de hierba, todo es poderoso y profuso. Además, se dota a los insectos, especialmente a las hormigas protagonistas, de un carácter vivaz, lejano del concepto mecánico y cuadriculado que tienen en la vida real. Así, los malvados saltamontes intentan vengarse de sobre las hacendosas hormigas o los miembros de un circo se confunden con caballeros andantes. El humor vuelve a ser clave, como en *Toy Story*, al lanzar golpes muy básicos que arrancan la carcajada de los niños, al tiempo que otras referencias a temas de la época interesan a los adolescentes y los adultos. Todos ellos, por supuesto, muy bien integrados en una narración llena de ritmo y acción trepidante gracias a que Katz, Cone y Luckey dibujaron y modelaron cientos de insectos uno a uno, los digitalizaron, los *renderizaron* y los colocaron en otros cientos de detalles del bosque en continuo movimiento. Las voces, sin ser excesivamente famosas, también dieron en el clavo: el malvado saltamontes Hopper, destacó en la trama con la voz de Kevin Spacey; la hormiga protagonista entre ingenua y valiente, *Flik*, vibró con la voz de Dave Foley; la princesa *Atta* sonó entre dulce y resuelta con la voz de Julia Louis-Dreyfus; y la oruga-payaso del circo exhibió un trastornado acento bávaro en la voz del propio Joe Ranft. La fórmula exitosa, usada con personas en *Toy Story*, se había transpuesto perfectamente a insectos y la generosa taquilla bendijo de nuevo tal receta.

El siguiente año, 1999, es clave para la compañía y ha sido elegido como corte de esta segunda era pos-Disney por varios motivos. Por un lado, el éxito de Pixar animó a otras compañías a crear secciones de animación digital que pronto darían lugar a éxitos (principalmente Dreamworks, que obtuvo su primer triunfo en el año 2000 con *Chicken Run: evasión en la granja*) y esto llevó consigo una alta competencia y, en consecuencia, una exigencia para los animadores de dibujos a mano. Por otro lado, *Tarzán* (1999) y *Fantasía 2000* (acabada en 1999, pero estrenada el 1 de enero de 2000) fueron los dos últimas películas de

razonable éxito a partir de las que el departamento de animación tradicional empezó su caída (con alguna excepción), a través de fracasos estrepitosos como *Atlantis: el imperio perdido* (2001) o *El planeta del tesoro* (2002), hasta su cierre definitivo en 2003, cuando sus magníficos animadores tuvieron que reciclarse para la animación digital o ser despedidos. Finalmente, otro de los motivos es el éxito de la tercera película encargada inicialmente a Pixar, *Toy Story 2* (1999), que presionó todavía más a la sección de dibujos a mano, hasta el extremo de aceptar su transformación (y, por tanto, su desaparición como tal) en sección digital para poder jugar en igualdad de condiciones con Pixar, que, paradójicamente, recibiría más encargos y sería comprada por Disney en 2006, siguiendo con su labor paralela y cerrando todas las polémicas surgidas hasta entonces.

Tarzán (1999) es definitivamente una buena película. El clásico de Edgar Rice Burroughs había sido versionado múltiples veces en el cine convencional, pero presentaba ventajas claras para la animación, ya que los personajes animados podían hacer cosas que los humanos no podían ni soñar. El principio dramático inicial, que lleva a la tragedia del naufragio del protagonista con sus padres y que discurre paralelo a la muerte fatal del bebé gorila a manos de un leopardo, es visualmente excelente y lleno de una emoción inusitada, que culmina cuando el mismo leopardo mata a los padres del niño y la madre gorila salva a Tarzán, sustituyendo con él a su bebé gorila. Las espectaculares escenas de acción, incrustadas hábilmente en una narración muy cuidada y fluida, se deben a la ayuda de la técnica digital Deep Canvas, que da profundidad y casi movimiento a la selva mientras Tarzán se traslada por ella. Los personajes y sus relaciones (Tarzán con los gorilas o con Jane) juegan un papel importantísimo una vez más, a la vez que tienen una selecta voz: Jane tiene un aspecto encantador, como su par de voz, Minnie Driver; la obra del animador Glen Keane, Tarzán, presenta características humanas (es incluso más pequeño que otros personajes) y posturas de primate, además de tener una voz distintiva tanto de niño (Alex D. Linz) como de adulto (Tony Goldwyn); la maternal gorila Kala hace tierna la voz de Glen Close; y la enormidad del villano Clayton se redondea en la fuerte voz de Brian Blessed. La música también funciona con el polifacético Phil Collins, que hizo las canciones de la versión original y del doblaje. Solamente el humor, excesivamente previsible y repetitivo, puede mencionarse como defecto notable de la película.

Preparada mucho antes que *Tarzán* (1999), pero estrenada intencionadamente el día de año nuevo del también nuevo milenio, es la excepcional *Fantasía 2000* (1999), que no cuajó todo lo que se esperaba en taquilla (algunos la tildan de fracaso, como su precursora de 1940), pero que es un producto de animación excelente. El propio Roy E. Disney quiso sacar adelante como productor una continuación y sublimación del sueño de su tío Walt, y se puso manos a la obra como productor, junto a Donald W. Ernst y a un excelente Hendel Butoy como supervisor de dirección. Esta segunda parte de *Fantasía* (1940) partió del desarrollo de uno de sus episodios, *El aprendiz de brujo*, para seguir combinando, de forma titánica, una animación de primer nivel, que experimentaría hasta el extremo con dibujo manual y dibujo digital; una música maravillosa, interpretada por los mejores artistas (James Levine o la Orquesta Sinfónica de Chicago), y un

estilo documentalista, con actores reales o personas de renombre introduciendo los episodios. Además, se intentó el doble juego audiovisual, con una película lista para el sonido en varias pistas, a la vez que se veía en las extraordinarias pantallas panorámicas (de hecho, se estrenó en formato IMAX). El resultado fue algo distinto, un juego conceptual experimental donde no hay personajes conductores (aunque aparezcan Mickey y el Pato Donald), sino que el papel principal lo asumen la imagen y la música. En efecto, hay presentadores en cada episodio, mas se puede decir que lo importante es la sinfonía audiovisual. La película evoca a su antecesora de 1940, integrando viejas imágenes en la nueva versión, con presencia de los dibujantes, y con Levine emulando a Stokowski. Se muestra el tema central: la batalla entre la animación tradicional y la digitalizada, el puente entre el pasado y el futuro. A continuación, comienzan los distintos episodios, cada uno presentado por una celebridad: Steve Martin resume la versión original de Walt Disney y da paso a Itzhak Perlman, en el primer capítulo (*Los pinos de Roma*, de Ottorino Respighi). Lo digital y lo manual van de la mano, presentando el vuelo de estrellas y ballenas. Quincy Jones sigue con un elegante episodio dirigido por E. Goldberg: cuatro personajes en la Manhattan del Jazz envueltos por la *Rhapsody in Blue*, de George Gershwin; Bette Midler presenta a continuación el cuento de Andersen, *El soldadito de plomo*, aderezado con la música del *Concierto para piano nº 2*, de Dimitri Shostakovich; Eric Goldberg y James Earl Jones introducen luego el *Carnaval de los animales*, de Camille Saint-Saëns, una animación cómica de flamencos manejando yoyos, dibujada al puro estilo tradicional de la acuarela; el siguiente episodio es *El aprendiz de brujo*, parejo al original de 1940, pero digitalizado; sólo al final aparece Stokowski dando la mano a Mickey, junto al nuevo genio musical, James Levine, como para unir el pasado y el presente con un hilo de plata; Levine presenta enseguida el penúltimo episodio con Donald, en una alegoría del *Arca de Noé*, con la música de fondo de la poderosa *Pompa y circunstancia*, de Edward Elgar; el último episodio incluye la difícil pieza de Igor Stravinski, *El pájaro de fuego*, sobre un paisaje destruido por un volcán que acaba renaciendo, mostrando un vanguardismo tanto visual como musical. Todo quería ser original en *Fantasia 2000*, hasta los dibujos de Dalí estuvieron a punto de formar parte de ella, pero terminaron quedándose en un corto nominado al Óscar. Quizás este intento de alejarse de lo normal en animación, hasta el punto de dirigirse a un público mucho más específico, amante de la música, junto con el color, evitó que la película fuera recompensada en la taquilla. Pero es, precisamente, su singularidad lo que nos ha llevado a analizar algunas de sus características.

También este año, Pixar cumple con su contrato y entrega la tercera película prometida, *Toy Story 2* (1999). Como las anteriores, esta secuela obtuvo un éxito rotundo que eclipsó a las dos compañeras del estudio de dibujos a mano del mismo año. Lo que iba a ser una segunda parte de *Toy Story*, sólo para vídeo doméstico (igual que otras secuelas de la Disney), pasó a ser una película de sala de cine con todos los honores. John Lasseter se unió a Lee Unkrich para sacar adelante una obra cuya primera versión (de otros directores) no les gustó. Desarrollaron el guión con ingeniosos giros y conectaron a los dos personajes, de sobras conocidos, con su pasado para evitar el tedio. Buzz Lightyear aparece jugando con un videojuego en el que vive trepidantes aventuras. Se descubre que Woody es el protagonista de una serie del oeste llamada

El rodeo de Woody, para desencadenar la trama cuando un coleccionista lo secuestra, con la intención de tener todos los personajes de esa serie de culto y ganar mucho dinero vendiendo el lote. Todo avanza a un ritmo frenético hasta la arrebatadora escena final, en la cual Woody y Jessie (la vaquera de la serie) escapan de un avión de carga a punto de despegar. Los personajes son los mismos, a excepción de la acertada inclusión de Jessie y el malvado coleccionista Al McWhiggin, los dos muy bien detallados por ordenador sobre dibujos del equipo de Jill Culton (que hizo personalmente a Jessie). Además, los directores acertaron también al mantener las voces ya conocidas y reconocibles de Tom Hanks (Woody), Tim Allen (Buzz Lightyear), Jim Varney (Slinky), Wallace Shawn (Rex), Don Rickles (Sr. Patata), John Ratzenberger (Hamm), Annie Potts (Betty), John Morris (Andy) y Laurie Metcalf (madre de Andy), y combinarlas con otras nuevas no menos carismáticas, como las de Joan Cusack para Jessie o Wayne Knight para Al McWhiggin. Además, la música de Randy Newman también repetía con dos temas nuevos, tan pegadizos como los de la anterior película. El resultado de mantener lo nuevo y añadir algo del mismo nivel fue una película animada casi tan taquillera como *El Rey León*. Por consiguiente, es la última de Pixar que incluimos en este segundo periodo pos-Disney, supuesto que es la última del primer gran encargo que le hizo la Disney a esta productora. Asimismo, marcaría el inicio del cambio irreversible de mentalidad de los directivos de la factoría, hasta llegar a la convicción de que debían pasarse definitivamente al cine de animación exclusivamente digital.

De este periodo he elegido tres películas para el estudio microestructural: *La Sirenita* (1989), edición diamante de Disney (2013)⁸, porque es la primera de esta época que muestra el resurgir de la factoría, gracias a la intervención de Eisner. *Toy Story* (1995)⁹, puesto que supone la siguiente frontera que cruzó la Disney al unirse a Pixar y realizar sus producciones completamente digitalizadas. Además, es destacable que lo hiciera reciclando a su grupo de animadores tradicionales para evitar la pérdida de sus geniales dibujantes. Tradición y modernidad son, pues, las dos palabras decisivas en esta segunda época pos-Disney, conocida como la del segundo renacimiento. Finalmente, *Fantasia 2000* (1999)¹⁰ por ser un prodigio de la animación, sueño de Walt Disney, y un trabajo totalmente distinto, por más que sea una continuación de la *Fantasia* de 1940. Intentaremos ver por qué, siendo un buen trabajo, tuvo escasa repercusión en el público y ocupa un lugar poco mejor que la que hiciese el propio Walt Disney.

⁸ La edición diamante de Disney (2013) contiene la película dirigida por CLEMENTS, R. & MUSKER, J. (1989). *The Little Mermaid*. [DVD con doblaje en español de América: PONTÓN, J. (1989), y redoblaje en España: GIL, J. L. (1998)]. Hecha en EE.UU por la Walt Disney Pictures y distribuida por Buena Vista Distribution. La película tiene una duración de 85 minutos.

⁹ También de una edición especial de 2010 se ha usado la película dirigida por LASSETER, J. (1995). *Toy Story*. [DVD con doblaje en México: SEGUNDO, C. (1995) y doblaje en España: LARA, A. (1995)]. Hecha en EE.UU por la Walt Disney Pictures y distribuida por Buena Vista Distribution. La película tiene una duración de 81 minutos.

¹⁰ También de una edición especial de 2010 se ha usado la película de varios directores producida por DISNEY R. E. (1999). *Fantasia 2000*. [DVD con doblaje en México: COLMENERO, F. (1999) y doblaje en España: GIL, J. L. (1999)]. Hecha en EE.UU por la Walt Disney Pictures y distribuida por Buena Vista Distribution. La película tiene una duración de 75 minutos.

4.2.3.1. Estudios de doblaje: Los Ángeles (EE.UU)

El primer gran éxito que firmó el dúo Eisner-Wells, como jefes de la Disney, fue *La Sirenita* (1989). Éste fue también el segundo trabajo de Javier Pontón en los estudios *Intersound Inc. Hollywood CA. U.S.A.*, de Los Ángeles, y también el que lo ascendería a coordinador general de doblajes en español de la factoría Disney. Parece lógico que, si las canciones son uno de los baluartes de la película, un experto en música como Pontón fuera el elegido para doblarla, y si, además, se podía unificar todo el doblaje en un centro cercano a los estudios de Glendale, el control y el ahorro venían de la mano. La adaptación de la cinta al español corrió a cargo de Mireya Villalonga, traductora y adaptadora de Los Ángeles. Ariel (Jodi Benson) fue doblada en la voz por Gabriela León y en las canciones, por la cantante y hoy directora de *Los Angeles Music and Art School (LAMUSART)*, Isela Sotelo, lo que demuestra el cuidado del director por la música. Su amigo, el cangrejo Sebastián, iba a ser interpretado por el popular comediante y actor de doblaje mexicano, Flavio Ramírez Farfán (conocido como Flavio e imitador oficial de Mario Moreno "Cantinflas"), pero, al final, fue Michael Cruz quien lo hizo y demostró un dominio preciosista de su registro en español, introduciendo un distintivo acento cubano. Es curiosa la voz infantilizada de Rigoberto Jiménez para la voz de Jason Marin en el pez Flounder. Destaca también el uso del actor travestido Ángel Garza (conocido como Serena Olvido) para doblar la voz de la carismática Pat Carroll, en el papel de *Úrsula*. En los secundarios destaca el uso de un mismo actor para varios personajes, como el caso de Demian Bichir doblando a C.D. Barnes (Eric) y, a la vez, a Rene Auberjonois (*Chef Louis*). El doblaje en general se considera de muy buena calidad y es tan conocido y afamado que el redoblaje de 1998 terminó teniendo más críticas que elogios, llegando sus detractores a considerar la nueva traducción como artificial y sin la gracia de la de Pontón.

4.2.3.2. Estudios de doblaje sudamericanos (México)

Con *Bernardo y Bianca en Cangurolandia* (1990), el doblaje de la factoría Disney vuelve a México, a los estudios tradicionales (*Grabaciones y Doblajes Internacionales S.A.*) y a su director, Francisco Colmenero. El canon de doblaje Disney establecido por Edmundo Santos, con el detallismo cuidado y el uso de actores de confianza, vuelve a aparecer. Así, nos encontramos con emparejamientos entre actores originales y de doblaje, como Bob Newhart y el clásico Luis Bayardo para Bernardo, Eva Gabor y Diana Santos para Bianca, Peter Firth (Red) y Ed Gilbert (François el camarero) con Arturo Mercado, y él mismo como locutor de radio. El trabajo fue bastante bueno y además se intentó acercar los personajes a los de su predecesora, *Los rescatadores* (1977), con las mismas voces en muchos de ellos y con una traducción y adaptación muy similares. No se ha redoblado la secuela como el original (que se dobló al catalán), aunque fuera famosa por el uso del CAPS, que le dio un Óscar.

A partir de 1991, los doblajes de Disney, grabados hasta ahora en el denominado *español neutro*, se dividen en dos, siendo paralelos los doblajes en español de América (normalmente en México) con los realizados en español (siempre en España). Así pues, el

doblaje que aparece en 1992 de *La Bella y la Bestia* es el primero que tiene las dos versiones distintas. A partir de este momento, la escisión entre ambas llegará a ser tal que, en momentos dados, la audiencia peninsular rechazará la versión del español de América y viceversa. Esta versión del español de América se realizó en los estudios tradicionales (*Grabaciones y Doblajes Internacionales S.A.*) y su director fue, otra vez, Francisco Colmenero, que también dobló la voz del narrador. Un rápido vistazo al elenco de actores de doblaje revela una fórmula continuista en los papeles de voz: siguen los actores expertos, como Diana Santos para Paige O'hara en Bella, Arturo Mercado para Robby Benson en Bestia, Emilio Guerrero para Richard White en Gastón, Carlos Petrel para Jerry Orbach en Lumiere, o Norma Herrera para Ángela Lansbury en la Sra. Potts. Sin embargo, también se observa el cuidado y las ganas de agradar, al buscar actores específicos a la hora de doblar papeles clave, sobre todo en canciones, como la soprano Lourdes Ambriz (Bella), el músico, compositor, letrista e intérprete mexicano Walterio Pesqueira (Bestia), el barítono Armando Gama (Gastón), o el caso curioso del actor venezolano de voz multiforme, Jesse Corti, que se consagraría con el doblaje de sí mismo en el papel de Lefou, tanto en la palabra como en las canciones. Este doblaje, como su original, gozaría de buena fama desde su estreno.

La siguiente película, *Aladdín* (1992), se dobló en español de América también en México, pero esta vez se encargó Rubén Trujillo y eligió los *Candiani Dubbing Studios* (también llamados Servicios de Televisión Mexicana, Estudios Candiano coloquialmente Candiani Sevilla). Deben su nombre a Enrique Candiani (pionero de la industria del doblaje y reconocido empresario mexicano), que los fundó en el año 1988. Probablemente fue el elegido por su éxito en los noventa, que alcanzaría su momento álgido en el año 2004, cuando adquirió la formidable compañía de doblaje Audiomaster 3000 (Audio Futura, en esa época), que pasó a llamarse Candiani-Futura¹¹ en julio de 2005. Este director, que ha doblado a actores como Robin Williams y ha formado una familia de dobladores, es conocido como *Trujo* y tiene su propio canal de *YouTube* sobre doblaje. Como conocía muy bien los trabajos de sus antecesores, encargó la adaptación a los dobladores tradicionales de México: Renato López, Alejandro Nogueras y Walterio Pesqueira, que habían estado con Colmenero en *La Sirenita* y otras producciones anteriores. Repitió con actores típicos de doblajes Disney, como Demian Bichir para Aladdín (para la palabra de Scott Weinger y las canciones de Brad Kane), Walterio Pesqueira para Iago (en las canciones de Gilbert Gottfried), o Armando Gama para Yafar (en las canciones de Jonathan Freeman). Pero también aportó novedades de buen gusto: su propia interpretación de genio doblando a Robin Williams; la elección de la cantante ganadora del festival de la OTI, en 1989; Analí (Ana Luisa Cabrera Villarreal), para las canciones de Lea Salonga en el papel de Yasmín, o la inolvidable y terrible voz de Jorge Santos doblando a Jonathan Freeman como Yafar. Es curiosa la participación, en el original y en los dos doblajes, a ambos lados del océano,

¹¹ Los Estudios Candiani tienen más de 55 años de experiencia en el doblaje profesional y es una empresa líder en el sector. Llegó a tener hasta 15 salas de grabación de diálogos y cinco salas para mezcla (2.0 y 5.1), con una capacidad de producción de 2,200 medias horas de material. La dirección y administración de la empresa está actualmente en manos de los sucesores de su creador, Leticia Candiani, y sus hijas, Mariana y Regina Tohen Candiani.

del actor Frank Welker (la voz aún hoy de Scooby Doo) en el papel del mono Abu. El resultado es un buen trabajo en el que ya se empieza a dejar de lado el español neutro para imprimir un claro acento mexicano.

El traslado a otro estudio duró poco, ya que Disney prefirió confiar de nuevo en su baluarte para el doblaje mexicano, Francisco Colmenero y su estudio talismán, *Grabaciones y Doblajes Internacionales S.A.*, para que su formidable éxito, *El Rey León* (1994), se trasvasara bien al español de América. Para empezar, se decidió utilizar por primera vez la tecnología de sonido digital (inexistente en toda América Latina). Se continuó encargando el mejor director musical del momento, Walterio Pesqueira, que no tardó en acoger a la misma cantante de la versión de la península, Tata Vega, para la canción inicial: “El ciclo de la vida”. Y se culminó con el coordinador de los doblajes en español de América para Disney, Javier Pontón (que participó también en la versión peninsular), en la adaptación, junto con Omar Canal, Elena Oria y el mencionado Walterio Pesqueira. Como director, supo reunir a nuevos talentos de palabra y música con actores de doblaje de su confianza. Así, entre los veteranos encontramos a Carlos Petrel para la palabra y las canciones de Jeremy Irons (Scar), Arturo Mercado para Matthew Broderick (Simba adulto), Genaro Vásquez para la de Robert Guillaume (Rafiki), Ángela Villanueva para la de la actriz de color Madge Sinclair (Sarabi), Rosanelda Aguirre para Whoopi Goldberg (Shenzi), Raúl Aldana para la de Nathan Lane (Timón), Eduardo Tejedo para la de Rowan Atkinson (Zazú) o la suya propia para la de Ernie Sabella (Pumba). Entre las voces nuevas se puede destacar a María Fernanda Morales como Nala adulta (Moirá Kelly en la versión original), Karla Falcón como Nala joven (Niketa Kalame), Hector Lee Jr. como Simba joven (Jonathn Taylor Thomas) o Jesús Barrero como Banzai (Cheech Marin). En la música no tuvo reparo en buscar a los cantantes del momento y así eligió a la ganadora del festival de valores juveniles de 1990, Marianne Herrera, para las canciones de Nala adulta (Sally Dworsky en el original); a la cantante consagrada en *Aladdín*, Maggie Vera, para las de Nala joven (Laura Williams); al letrista que dirigiría la Disney Records y se encargaría de múltiples bandas sonoras en ella, Renato López, para las de Simba adulto (Joseph Williams); al talento precoz televisivo y luego cantante solista, Kalimba Marichal, para las de Simba joven (Jason Weaver); y al actor y cantante emergente Raúl Carballada (muchas de las canciones Disney posteriores, como las de *Frozen*, 2013, llevarán su sello) para las de Timón (Nathan Lane). En este doblaje, Colmenero vuelve a demostrar que la confianza depositada en él fue acertada y devolvió a Disney el éxito de taquilla.

Sin embargo, aunque el trabajo anterior fuese bueno, Disney cambiaría de director de doblaje y estudio en su próxima película y, a partir de entonces, alternaría estudios de doblaje distintos en México, si bien se observa que los artistas de doblaje suelen también alternar dichos estudios. Así pues, en *Pocahontas* (1995) el director de doblaje sería una mujer, Rocío Garcel, y se utilizaron los estudios *Cinema Digital, S.C.*¹² Parece claro que su elección, para esta y la

¹² Cinema Digital S.C. es una compañía mexicana de doblaje ubicada en Monterrey, Nuevo León, y fundada a mediados de la década de 1990 por Walterio Pesqueira.

siguiente película Disney, se debe a que su fundador, Walterio Pesqueira, había adaptado musicalmente, de forma brillante, los éxitos anteriores de la década y su relación con el coordinador de doblajes al español, Javier Pontón, era buena, como lo demuestra su participación en el doblaje. Fue también la primera vez que se daba una dirección femenina en el doblaje mexicano para la Disney, que sólo se repetiría en una secuela de video doméstico, *La sirenita 2: regreso al mar* (2000), con Dulce Guerrero en los estudios Prime Dubb México. Resulta curiosa la elección para una película que rezuma feminismo e instauro un cambio de mentalidad, con respecto a las heroínas Disney, iniciado con Ariel en *La sirenita*. Es curioso también que la traductora fuese Laura Brun, experta traductora mexicana, junto con el propio Walterio Pesqueira, que tradujo las canciones e hizo de director musical. Entre los actores hay nuevas caras y bastantes menos clásicos. Rocío Garcel se reservó el doblaje de la palabra de Linda Hunt en el papel de la abuela Sauce. Rodolfo Vargas (voz de Harrison Ford en *Star Wars*) hizo la voz de Mel Gibson para John Smith, junto a Javier Pontón, que hizo las canciones. El veterano Renato López (Simba en el *Rey León*) hizo las canciones de Jim Cummings como Kekata, junto al actor de teatro César Arias, que hizo la voz de nativo de Gordon Tootosis. El actor especialista en voces nativas, Gerardo Reyero, hizo la voz del nativo americano James Apaumut Fall como Kocoum. La actriz colombiana Nathalia Hencker (voz racial de actrices como Salma Hayek) fue la encargada de hacer la de Irene Bedard como Pocahontas y la popular cantante Susana Zabaleta dobló bien las canciones. El experimentado y polifacético doblador Disney, Moisés Palacios, se encargó de la voz de Christian Bale para Thomas, a la vez que hizo las canciones de Jim Cummings para Powhatan. El también experimentado Raúl Carballeda hizo las canciones de David Ogden Stiers para Wiggins. Y el no menos conocido actor de larga carrera en los estudios de Los Ángeles, Guillermo Romano, hizo la voz del malo de la película, *Ratcliffe* (David Ogden Stiers). Como hemos dicho anteriormente, se otorgan papeles importantes a actores de confianza o a aquellos que están en primera línea en el momento del doblaje.

En este mismo año, apenas unos meses más tarde, con objeto de repartir el trabajo por los estudios mexicanos y no olvidar a su estudio estrella, fue *Grabaciones y Doblajes Internacionales S.A.* el que se encargó de *Toy Story* (1995), con nuevo pero experimentado director, Carlos Segundo, que es hoy maestro y director de la escuela de actuación y doblaje TIP'S ("Talento Interpretativo Profesional, S.C."), y que convirtió este doblaje en uno de los mejores de los noventa en México. Lucille H. Carbajal se encargó de la traducción de todo el producto con la ayuda de los propios actores y músicos en el ajuste, como es el caso de Ricardo Murguía, cantante, músico y guitarrista mexicano que alcanzaría la fama en el doblaje por interpretar la versión original del tema "Yo soy tu amigo fiel". En cuanto a los actores, la selección combina el talento de algunos experimentados con algunos noveles, de acuerdo con el perfil del personaje y no de su importancia. El joven desconocido Raúl Castellanos se encargaría de la voz de Andy (John Morris). Jesse Conde hizo de Sr. Patata (Don Rickles). El reconocido Genaro Vásquez hizo de tiburón (Andrew Stanton). La joven nieta de la popular Carmen Donadío, Karla Falcón, dobló la voz de Sarah Freeman en el papel de Hannah Phillips. Otro novel entonces, Enzo Fortuny, dobló la voz de Erik Von Detten en el papel de Sid Phillips. La incombustible Diana

Santos se encargó de la secundaria Betty (Annie Potts). El popular actor José Luis Orozco hizo la voz de Buzz Lightyear (Tim Allen) en toda la saga. El papel secundario del cerdito Hamm (John Ratzenberger) sería doblado por el actor y director Arturo Mercado en todas las películas. Ruth Toscano, nueva en el estudio, fue la madre de Andy (Laurie Metcalf) en ésta y las siguientes. Jesús Barrero hizo lo propio con Rex (Wallace Shawn), tras su buen papel como Banzai en *El Rey León*. Y lo mismo sucedió con Carlos del Campo, que prestó su voz al perro Slinky (Jim Varney) por primera vez y repetiría en todas las entregas de *Toy Story*. Por último, el propio director, Carlos Segundo, se reservó la voz de Woody en las dos primeras de la saga. El buen trabajo de todos y la buena organización del doblaje es lo que permitió que este director repitiese con *Toy Story 2*, aunque en un estudio diferente.

La siguiente película Disney doblada por separado en español de América, *El jorobado de Notre Dame* (1996), cambió de estudio y de director. Se encargaría de ella Carlos Pontón, hermano del que dirigiera *La Sirenita* (1989), Javier Pontón. El estudio volvió a ser el de *Pocahontas* (1995), *Cinema Digital, S.C.*, debido a que su instaurador, Walterio Pesqueira, fue parte fundamental en ella, encargándose de la adaptación, junto con Susana López y Alberto Alva, y asesorando en la dirección musical al propio Alva y a Juan Carlos García. La traducción corrió a cargo del compilador y traductor, Servando Ortoll, y del traductor y revisor de español, Jesús Herмосillo Martín del Campo. Junto a una minoría de actores de doblaje de amplia trayectoria, como el cantante Moisés Palacios (canciones y palabra de Charles Kimbrough para Víctor) o Raúl Carballeda (la voz de Corey Burton como guardia bruto), aparecieron muchos nombres nuevos, como Tito Reséndiz (la palabra de David Ogden Stiers como Arcediano) o su par para las canciones del propio Stiers como Arcediano, que repetirían más tarde, y también otros que no harían más largometrajes de animación Disney, como Jorge Roig Jr., que hizo del mismísimo Quasimodo o su par, Adrián Barba, que hizo las canciones del mismo personaje. Hay un gran número de actores que, o bien debutaban como tales y se harían populares (Ricardo Hill como viejo hereje o Arturo Casanova como guardia zafio), o que no harían una gran carrera en el doblaje (Julio Sosa como Clopín, Rebeca Rambal como Esmeralda, Salvador Delgado como Febo...). La música constituye, de nuevo, una excepción, ya que participaron talentos reconocidos del momento. Es el caso de la cantante Fernanda Meade, que dobló a Heidi Mollenhauer (Esmeralda) y formó parte, junto con las hermanas Isabel y Mayté Lascuráin, del grupo Pandora, ganador de discos de oro y platino. En todo caso, se demuestra que la película, una vez más, no recibió todo el apoyo que necesitaba para ser producto estrella, como había ocurrido en el film original, y se quedó en segunda fila también en su doblaje mexicano. La relajación de la factoría a partir ahora se ve igualmente en el doblaje.

El primer fracaso evidente de la década de los 90 para la factoría Disney, *Hércules* (1997), volvería a doblarse en México para la versión del español de América. Todo estaba cambiando y también se hizo lo mismo con el estudio de doblaje. Se utilizó uno surgido el año anterior en la capital mexicana de la mano de Eduardo Giaccardi, cuyo nombre original era *Prime*

*Dubb México S.A.*¹³, hasta que fue adquirido, en 2007, por el grupo mundial de capitales SDI Media, pasando a denominarse *SDI Media de México* (o *SDI Media Group de México*). El director de *Aladdín* y compañero de Giaccardi, Rubén Trujillo (*Trujo*), se encargó de la dirección y prestó su potente voz al Hades de James Woods. De hecho, la traducción corrió a cargo del propio Eduardo Giaccardi y de Jesús Vallejo Canale, precursores del nuevo estudio. Juan Carlos García Amaro se encargó de la dirección musical. Como compositor, arreglista, pianista, productor musical y director de doblaje mexicano, posee y dirige el estudio Musitrón, donde se han musicalizado películas para Disney y Fox, con lo que se puede decir que la mejor parte del doblaje, sin desmerecer el resto, es la musical. Así lo demuestra la participación no sólo de este director, sino también de cantantes como la compositora del grupo *Niña Mía*, Vicky Gutiérrez, que se encargó de las canciones de la musa de la épica, Calíope (Lillias White). También se constata el hecho en la elección del cantante y actor Ricky Martin, que iba a ceder su voz sólo para las canciones de promoción, pero que, al final, se quedó con todo el personaje de Hércules adulto (Tate Donovan), dejando fuera a Mario Castañeda, elegido inicialmente. El personaje adolescente (Roger Bart cantando) lo hizo el cantante Antonio Benavides. Para el papel de Megara (Susan Egan) se buscó a la galardonada productora, actriz y cantante Tatiana (también conocida como “La reina de los niños”), quien ya había colaborado con Ricky Martin, en diversos proyectos musicales, y cuyo trabajo impecable le valió la consecución de varios premios, tanto por el doblaje como por la canción que interpreta en la película. El resto de actores son los habituales del momento y en ellos se buscó más la experiencia que la fama. Además, para ajustar el presupuesto, uno mismo doblaría a varios personajes. La ya entonces veterana Guadalupe Noel hizo de Alomena (Bárbara Barrie) y Moira Átropa (Paddi Edwards). Otra experimentada actriz, Beatriz Aguirre, hizo de Hera (Samantha Eggar) y Moira Láquesis (Carole Shelley). El renombrado Arturo Mercado dobló a Hal Holbrook como Anfitrión o el ya conocido Guillermo Romano hizo la voz de Rip Torn en el papel de Zeus. También alguno poco conocido participó en papeles secundarios, como en anteriores ocasiones, lo que les sirvió para seguir adquiriendo experiencia. Es el caso de los jóvenes que empezaban, Kalimba Marichal (el niño 1, Pena, que fue Bug Hall en el original) o Gabriel Ramos (el niño 2, *Pánico*, que fue Kellen Hathaway en el original). En definitiva, una cuidada selección musical que tampoco serviría para levantar el producto en América Latina.

También el doblaje se intentó mejorar en *Mulán* (1998) y, de hecho, el público volvió a ponerse de parte del dibujo tradicional, que, cada vez estaba más amenazado, acabó cerrando en 2003. El intento de renovación fue muy claro, cambiando incluso el emplazamiento para la producción de la película original (por primera vez Orlando) y eligiendo temas y motivos innovadores, pero muy cuidados. Frente a tantas novedades, sin embargo, el doblaje buscó asegurar los buenos resultados, utilizando a un clásico Disney e intentando resucitar el viejo

¹³ Fundada en el año 1996 por el actor, director de doblaje y empresario Eduardo Giaccardi, sus estudios e instalaciones se encuentran ubicados hoy en la calle de Pino, 1, en la colonia Florida, situada al sur de la Ciudad de México, pero posee también sede filial en Los Angeles, California, (EE. UU.). Entre sus trabajos más destacados está la serie animada de Disney *Phineas y Ferb*, y la mayoría de las películas de DreamWorks, Paramount, Warner Bros. y 20th Century Fox. Personas destacadas del mundo del doblaje, como Mario Castañeda y, en la actualidad, Gabriela Garay, la han dirigido.

espíritu de Edmundo Santos. De esta manera, Francisco Colmenero se encargó de la película, haciendo uso del no menos clásico estudio *Grabaciones y Doblajes Internacionales S.A.* Encargó con acierto la traducción y adaptación a Nora Gutiérrez, traductora experta que ya había traducido *Winnie The Pooh* y que, luego, haría lo propio con películas de otras productoras, como *Shrek*. Dejó la dirección musical a un Alberto Alva que, como músico de instrumentos tradicionales, supo entender el ambiente oriental y conjuntó bien a los actores-cantantes, que, pese a no ser chinos, no desentonaron. También se notó la seguridad de Colmenero, al cargar el trabajo más duro sobre sus actores de confianza: Rocío Garcel (abuela Fa para la música y canciones de Marni Nixon y June Fory, respectivamente), Jesús Barrero (para las canciones y la palabra del actor chino Jerry S. Tondo en el papel de Chien-Po) o Maggie Vera, junto con la cantante Analí (para la voz de Ming-Na Wen, la primera, y las canciones de Lea Salonga, la segunda, en el papel de Mulán). Particularmente acertada es la elección de un comediante famoso, Eugenio Dérbez, retomando una tendencia que se afianzaría luego en España, para doblar al personaje jocosos de la película, que también llevaba a un cómico de origen, el dragoncillo Mushu, que había hecho Eddie Murphy en inglés. En conclusión, aunque el doblaje no fue el mejor de Colmenero, fue lo suficientemente cuidado como para que la película mantuviera muy bien el tipo en Latinoamérica.

Sin embargo, Pixar seguía cumpliendo con su contrato en la sección de animación digital y estrenaba *Bichos* (1998), una aventura en miniatura, dejando poco margen de maniobra a la sección de dibujo tradicional, abocada gradualmente a renovarse o desaparecer. El estudio Mexicano cambiaba otra vez a Prime Dubb México, S.A. La dirección de doblaje, probablemente porque Colmenero no podía doblar dos productos simultáneos con plenas garantías de calidad, recayó en un nuevo encargado, Ricardo Tejedo, que sustituiría casi por completo a su antecesor después de esta película. De hecho, Francisco Colmenero no reaparecería hasta 2010 con *Toy Story 3*. Como todo recién llegado, intentó cuidar mucho el producto y se vio ayudado por la popularidad que, por aquel entonces, ya iban teniendo las animaciones digitales. Un ejemplo es la elección del prestigioso cantante Ricardo Murguía para interpretar la canción principal ("Hora es de vivir"). Sin embargo, la misma participación de Francisco Colmenero (que dobló la voz de David Ossman en la hormiga Cornelius), así como de otros habituales del doblaje mexicano del momento, hace intuir que hubo un reparto del trabajo cuando, en 1998, había que sacar a la luz dos películas Disney casi a la vez. Una apuesta segura, como el veterano Jesús Barrero para la voz de Dave Foley, en el papel de la hormiga protagonista Flik, da prueba de ello; o el curtido Arturo Mercado en el papel del Sr. Suelo (Roddy McDowall); o, incluso, el experimentado Eduardo Genaro Vásquez para el ciempiés Roll, que había sido Michael McShane en la versión inglesa. También participaron otros menos conocidos, como Layda Álvarez para la voz de Julia Louis-Dreyfus, en la hormiga Atta, o Adal Ramones para la voz de la mariquita Francis (Denis Leary). En definitiva, una mezcla de savia vieja y energía nueva para que Tejedo se lanzara, en su primer trabajo, con una alegoría próxima a la fábula, que quedó muy bien y le abrió, de par en par, las puertas de la compañía Disney.

Cuando, en 1999, las películas de animación, producidas en las distintas secciones de la factoría Disney, no fueron dos sino tres, el trabajo hubo de repartirse de nuevo. La sección del dibujo manual había producido una buena película 2D, *Tarzán*, que rubricó Ricardo Tejedo en el doblaje. Por su parte, la sección digital sacó la última de las tres firmadas en el primer contrato de Pixar, *Toy Story 2*, que reafirmó el éxito del dibujo digital y, poco a poco, la necesidad de adoptarlo por parte de la Disney. El trabajo fue asumido por Carlos Segundo, que ya había actuado en la primera de la saga. A la vez, también apareció el virtuoso musical de animación *Fantasia 2000*, que, aunque se estrenó a mediados del aludido año 2000, gran parte de su producción y doblaje había tenido lugar en 1999. Para una producción tan clásica de la Disney se contrató al no menos clásico Francisco Colmenero.

Tarzán (estrenada en septiembre de 1999) se encargó a Ricardo Tejedo, que cambió su base a los estudios *DAT (Doblaje Audio Traducción S.A. de C.V.)*¹⁴ de México para realizar la tarea. El traductor fue Adrián Sánchez Fogarty. La prueba de que se había repartido el trabajo es que el director de otra de las películas de 1999, Ricardo Tejedo, se encargó de la adaptación, junto con un clásico, Raúl Aldana. Como en la versión peninsular, la música causó problemas, pues Phil Collins se encargó de las versiones, inglesa y española. Los actores de doblaje son los famosos coetáneos, junto con alguno circunstancial, como Christopher Smith, que dobló al villano Clayton (Brian Blessed en el original inglés). La actriz y cantante de pop y música ranchera, Lucero (que cantó temas fundamentales en *Mulán* y que es conocida como *la novia de America*) dio su voz a Jane (Minnie Driver); Rosanelda Aguirre dobló la palabra de Glenn Close para Kala y Consuelo Sedano se encargó de las canciones de la misma; Jesús Colín puso voz al profesor Porter (Nigel Hawthorne); un incombustible Arturo Mercado dobló la polifacética voz de Wayne Knight como Tantor *adulto*; y el papel principal de Tarzán trajo las anécdotas del doblaje, ya que Eduardo Palomo hizo la versión adulta (Tony Goldwyn en la versión inglesa), por su parecido físico con el personaje, y un muy adulto Héctor Emmanuel Gómez falseó su voz para doblar a un muy joven Alex D. Linz en el papel de Tarzán niño. La buena música de Phil Collins y un trabajo bien ordenado y conjuntado hicieron que el doblaje tuviera muy buena acogida en Sudamérica, pese al declive del género.

Su "opponente", a la vez que hermana de la familia Disney-Pixar, *Toy Story 2* (estrenada en febrero de 2000), se encargó al que ya había hecho un gran trabajo con *Toy Story*, si bien ahora empleó un estudio de doblaje distinto, Prime Dubb México S.A. Demostró una vez más su interés por la música como cantante y confió las canciones principales a distintos artistas que destacaban por aquel entonces: él mismo cantó el tema "Yo soy tu amigo fiel" (versión Woody) dejando la otra versión libre para Alberto Castillo; Alessandra Rosaldo interpretó "Cuando ella me amaba", y "El rodeo de Woody" recayó en Alberto Castillo, Oscar Benavides y Habib Antonio. Quiso que la segunda película de la serie fuera tan buena como la anterior, así que el equipo de

¹⁴ *Doblaje Audio Traducción, S.A. de la Colonia del Valle (DAT)* es una empresa mexicana de doblaje al español, traducción de diálogos y grabación de audio con más de 20 años de experiencia en el mercado. Fue fundada en 1993 por los ingenieros Javier Posada y Francisco Aguilar Barraza en dicha colonia, pero más tarde emplazaron sus estudios e instalaciones al sur de la Ciudad de México junto con otra empresa (Audio Acústica).

traducción y adaptación fue casi el mismo, con Lucille H. Carbajal en la traducción y Ricardo Murguía en la música, aunque no como cantante, sino como asesor. En cuanto a los actores, la selección combina el talento de algunos experimentados con algunos noveles, de acuerdo con perfil del personaje y no con la importancia del mismo. El novel Uraz Huerta se encargaría esta vez de la voz de Andy (John Morris). Jesse Conde repitió como Sr. Patata (Don Rickles). La popular Diana Santos se encargó otra vez de la secundaria Betty (Annie Potts). Y lo mismo volvió a hacer José Luis Orozco con la voz de Buzz Lightyear (Tim Allen). El cerdito Hamm (John Ratzenberger) siguió siendo Arturo Mercado. Ruth Toscano también repitió para la madre de Andy (Laurie Metcalf). Jesús Barrero hizo lo propio con *Rex* (Wallace Shawn). Y lo mismo sucedió con Carlos del Campo, que volvió a prestar su voz al perro Slinky (Jim Varney). Por último, el propio director, Carlos Segundo, se reservó la voz de Woody como hiciera en la anterior película. Fue una saga con pocos cambios en los actores de doblaje que, por lo general, repitieron sus personajes de la primera. Sólo los personajes nuevos trajeron actores distintos, aunque siempre de nivel reconocido. Es el caso del entonces experto Esteban Siller, que dobló la voz de Jonathan Harris en el papel de Geri el restaurador, o el caso del experimentado Germán López, que hizo de Al McWhiggan (Andrew Stanton), o incluso el de Dulce Guerrero, que dobló la voz de Jodi Benson en el papel de Barbie. El resultado fue de nuevo un éxito, gracias a la perfecta transición que el director logró entre las dos primeras películas de la serie.

El prodigioso musical de animación *Fantasia 2000* (hecha casi enteramente en 1999, pero estrenada en 2000) es una alegoría de la música por capítulos, cada uno de los cuales tiene su persona real famosa como guía, por lo que el doblaje combina animación y personajes reales, mezclando asimismo las técnicas (sincronía, adaptación, etc.) en el doblaje y necesitando de un amplio abanico de expertos en doblaje. Sin embargo, siempre ha sufrido del mismo síndrome que la *Fantasia* de 1940: el público al que se dirige es muy concreto y el de las películas canónicas de Disney se aleja de su círculo, restándole mucha fama. Quizás por eso, el doblaje no alcanzó toda la notoriedad y globalidad que merecía. Un director casi mítico ya, Francisco Colmenero, no quiso dejar nada al azar, empezando por la traducción, que puso en manos de su hija M^a Teresa Colmenero. Y la elección del estudio de doblaje evitó cualquier sorpresa volviendo a *Prime Dubb México S.A.* Si había figuras en el original, el doblaje debía tener también a los mejores del momento (especialmente los más expertos en doblar a actores de carne y hueso). Siguiendo este patrón, la actriz Angela Lansbury fue doblada por Beatriz Aguirre, Bette Midler por Nancy Mackenzie, Itzhak Perlman por Alfonso Ramírez, James Earl Jones por José Lavat, James Levine por Alejandro Illescas y Leopold Stokowski por José Manuel Rosano. Uno de los dos personajes animados, emblema de la factoría, Mickey Mouse (y su nueva voz que sustituía al propio Walt Disney, Wayne Allwine), fue doblado por Rubén Cerda; el segundo, también emblemático, el pato Donald de Tony Anselmo, acogió la voz de doblaje de Ruy Cuevas; Penn Jillette fue doblado por Ricardo Hill; el presentador inicial, Deems Taylor, por nada menos que Arturo Mercado; Quincy Jones, por Armando Réndiz, y el gesticulante Steve Martin, por el actor de doblaje Raúl de la Fuente. El doblaje suponía un reto que el curtido director aceptó y ejecutó muy bien, sincronizando a la perfección los actores de doblaje, encargados de personajes

reales, con los que doblaban dibujos animados, y la música con la animación. Si bien fue una gran obra, al igual que el producto de origen, no obtuvo una gran recompensa en taquilla, toda vez que se apartó del gusto general de los amantes de la factoría Disney.

4.2.3.3. Estudios de doblaje españoles (varios estudios)

El primer doblaje diferenciado entre español de España y español de América es el de *La Bella y la Bestia* (1991), que apareció en 1992. Desde aquí, cada versión de doblaje en Disney seguirá caminos paralelos, pero muy diferentes, en un afán por distinguirse que llegará a ser excesivo a veces. El estudio encargado de esta película en España fue Sonoblok, S.A. (Barcelona), pionero en el doblaje de nuestro país y desaparecido en 2013, para ser comprado poco después, en 2014, por Deluxe Spain. Era el primer doblaje para la Disney fuera de América y se lo tomaron muy en serio. El director fue Camilo García, conocido por doblar a Gérard Depardieu, Gene Hackman o Anthony Hopkins, entre otros, que enseguida echó mano de uno de los mejores traductores y adaptadores del momento, Guillermo Ramos, y se esmeró considerablemente en la elección de los actores, reservando el papel de narrador para su voz grave característica. La actriz de doblaje y *mezzosoprano*, Inés Moraleda, doblaría a Paige O'hara en la palabra y canciones de Bella. El licenciado en arte dramático (y voz de doblaje de actores como Sean Penn, Nicolas Cage, Kenneth Branagh, Dennis Quaid, Robin Williams, Tom Cruise, Daniel Day-Lewis, y Tom Hanks, entre otros), Jordi Brau, haría lo propio con la palabra y canciones de Robby Benson para Bestia. El barítono Xabier Ribera doblaría las canciones de Richard White para Gastón, mientras que Juan Carlos Gustems (doblador habitual de Sylvester Stallone) pondría la palabra. Marta Maratorell doblaría a Ángela Lansbury (en adelante, su par habitual) en el papel de Sra. Potts. Y un novel Miguel Ángel Jenner (que sería después traductor, ajustador, adaptador y actor de doblaje de gran prestigio) doblaría a Jerry Orbach como Lumiere. El resultado fue un éxito de Disney, un trabajo de doblaje distinto de los clásicos mexicanos o angelinos y, a la vez, canónico, por su cuidada y total selección.

Aladdín (1992) fue la siguiente película que se dobló en los estudios *Sonoblok, S.A.*, como premio al buen trabajo anterior y por su cercanía a Javier Pontón (que participó en el doblaje). Se estrenó en 1993 y se encargó de la dirección el actor de doblaje Antonio Lara Gámez (voz habitual para Billy Crystal o Matt Dillon). Como su antecesor, buscó una buena traductora, Joanna Stier, para diálogos y letras y echó mano del experto director musical, Jordi Doncos, hoy poco conocido, a no ser por sus traducciones de canciones de dibujos animados. Frank Welker es la curiosidad de la cinta, al doblar en México y España su propia voz como Abu. El inmenso papel de Genio, realizado por Robin Williams, se le confió al conocido actor y humorista de parecido perfil, Josema Yuste, y el de narrador del mismo actor americano, a Juan Fernández (conocido como la voz de Eddie Murphy). Javier Pontón, como dijimos, hizo valer su destreza como actor y cantante para la palabra (Scott Weinger) y canciones (Brad Kane) de Iago. La preciosa voz de Ángel de Gracia dobló (y se emparejó con este actor en adelante) a Scott Weinger, en la palabra de Aladdín, y el cantante Miguel Morant (asiduo para música de series en RTVE y colaborador del grupo *Objetivo Birmania*) hizo las canciones de este mismo personaje.

El barítono Xabier Ribera doblaría, como en 1991, las canciones de Jonathan Freeman para Yafar. Linda Larkin fue doblada por la actriz Marta Barberá (que doblaría luego a Scarlett Johanson, entre otros) en la palabra de Yasmín, y la actriz y cantante Ángela Aloy dobló las canciones. De nuevo, una labor cuidada y de alta calidad buscando afianzarse en el mercado.

Y parece que lo consiguieron, ya que dos años después repetirían el mismo director y estudio. *El Rey León* (1994), *taquillazo* de la Disney, lo sería también en España en parte gracias al buen trabajo de Lara en *Sonoblok*, S.A. De nuevo, Jordi Doncos se hizo cargo de la dirección musical (grandiosa, con la incorporación de la famosa cantante norteamericana Tata Vega – Carmen Rosa Vega– para la canción inicial, “El ciclo de la vida”, de la que también hizo la versión latina) y la experta Sally Templer se encargó de la traducción. El reparto de actores de doblaje es selecto y de calidad: la inolvidable voz de James Earl Jones, en el papel de *Mufasa*, fue doblada por la no menos inolvidable voz de Constantino Romero; una excepcional M^a Dolores Gispert se hizo cargo de la chirriante voz de Whoopi Goldberz como la hiena Shenzi; el dúo Ángela Aloy-Marta Barberá repitió con éxito para las canciones (Sally Dworsky) y palabra (Moirá Kelly) de Nala adulta, respectivamente. Es más, Ángela Aloy haría también dúo con Graciela Molina, para las canciones de Laura Williams (ella misma), y para la voz de Niketa Calame (Molina) en el papel de Nala joven. El ascendente Miguel Ángel Jenner dobló a Ernie Sabella como Pumba, imprimiendo al personaje una gracia digna de mención. Juan Fernández repitió doblando nada menos que a Robert Guillaume como Rafiki para convertirse en doblador blanco de actores negros. La voz y canciones de Jeremy Irons como Scar se repartieron entre Ricardo Solans (voz de Al Pacino, Richard Gere y Robert de Niro, entre otros) y el director musical Jordi Doncos. El primer niño español en doblar para Disney iba a ser Marc Pociello (con 9 años entonces), que se encargó de la palabra (Jonathan Taylor Thomas) y canciones (Jason Weaver) del pequeño Simba, mientras que el actor Sergio Zamora se hizo cargo de la palabra de Mathew Broderick (con el que seguiría en otros filmes) y las canciones de Joseph Williams para el Simba adulto. Entre los secundarios, es destacable el doblaje de Eduard Doncos (repetiendo tras *la Bella y la Bestia*) sobre la voz de Rowan Atkinson, en el papel de Zazú, o de Óscar Mas para las canciones de Nathan Lane como Timón (cuya voz sería doblada por un poco conocido Alberto Mieza). Como hemos dicho, el trabajo de doblaje ayudó a la popularidad de la cinta en España.

El reconocimiento de *Sonoblok*, S.A. como estudio de doblaje para Disney continúa en *Pocahontas* (1995). El actor que ya aparecía en las dos películas anteriores del estudio, Miguel Ángel Jenner, se encargaría de este trabajo como director (además de doblar la voz de Ratcliffe, originalmente de David Ogden Stiers) y buscaría, por primera vez, la colaboración con otro estudio (el de grabación musical Cinearte, S.A. en Madrid) para que el sonido fuese perfecto, además de colocar al cantante Santiago Aguirre en la dirección musical y para las canciones de Kekata (Jim Cummings). Él mismo se encargaría de la adaptación de diálogos junto a Miguel Ángel Breda, dejando la adaptación de las letras para el experto batería de Jazz Ramón Farrán i Sánchez. El cuidado con que se trata a la música en esta película se observa también en el uso de grandes coros (Cany González, Carlos García, Celso Abad, Daniel Pérez, Emilio Gómez,

Francisco Javier Rodríguez, Francisco José Fernández, Gabriel Zormoza, Hugo Abel Enrique, Ignacio Luxan, Isabel Caneda, Juan Ardiles, Luis Rada, Manuel Armendáriz, Manuel de las Heras, María Caneda, M^a Luisa Garmendia, M^a Luz Fernández, Miguel Ángel Poveda, Miguel Bernal y Pablo Heras compusieron el de esta película). La selección de actores es incluso más cuidada que en anteriores doblajes. Jordi Brau dobló la voz de John Smith (Mel Gibson), junto al cantante de reconocida trayectoria por sus actuaciones internacionales en obras líricas, Tony Cruz, para las canciones del mismo. Marta Martorell hizo de abuela Sauce (Linda Hunt). Juan Antonio Bernal adaptó su voz a la de un indio nativo para Kocoum (James Apaumut Fall). La conocida Marta Barberá remedó la palabra de *Pocahontas* (Irene Bedard) y la prestigiosa cantante Gema Castaño se encumbró con las canciones. La fuerte voz de Enrique Arredondo fue para Powhatan (Gordon Tootoosis), mientras que el precoz Juan Cánovas interpretó sus canciones (Jim Cummings en el original). Ángel de Gracia repitió como voz de Thomas (Christian Bale). Es llamativo que el actor, cantante y coordinador de los doblajes Disney, Javier Pontón, participara en este doblaje (y en el mexicano) interpretando las canciones de Wiggins (David Ogden Stiers). En definitiva, un paso más hacia la consolidación de los estudios para el doblaje de las películas Disney.

Pocos meses después, el mismo estudio se encargó de *Toy Story* (1995), con el curtido Antonio Lara como director, para presentar el trabajo a principios de 1996. Quizás el reparto de tareas sea el motivo por el que *Pocahontas* no fuera dirigida por él mismo ese año. De nuevo, *Sonoblok*, S.A. compartió tareas con el Estudio K.S. y con Sincronía S.A. para grabar, con la intención de asegurar la mejor calidad de sonido; es más, Jordi Doncos sería, como en *El Rey León*, el director musical, y expertos letristas (Albert Mas-Griega), ingenieros de mezclas (Javier Vacas) o supervisores de estudio (Miguel Ángel Poveda) asegurarían aún más el perfecto acabado del producto. El premiado traductor *freelance* Quico Rovira-Beleta se encargó de la traducción de los diálogos con soltura. En cuanto a los actores, la selección muestra el trabajo coordinado de Antonio Lara con uno de sus hombre de confianza, Miguel Ángel Jenner, ya que ambos están en el doblaje (Jenner hace el Sr. Patata de Don Rickles y Lara hace el tiburón de Andrew Stanton) y además aparecen los hijos de Jenner como actores en papeles secundarios (la joven Michelle Jenner hace la voz de Sarah Freeman en el papel de Hannah Phillips y su hermano David Jenner, la de Erik Von Detten en el papel de *Sid Phillips*). El precoz Nacho Aldeguer, que grababa ya a los 5 años la popular serie *Cosas de casa*, se encargaría de la voz de Andy (John Morris) y repetiría en la secuela. María Moscardó, voz habitual de René Zellweger, haría lo mismo con la voz de la muñeca Betty (Annie Potts). El actor y director de doblaje, José Luis Gil, hizo la voz de Buzz Lightyear (Tim Allen) en toda la saga. El cantante Tony Cruz repetiría después de *Pocahontas* para las canciones de Randy Newman en todo el film. El cerdito Hamm (John Ratzenberger) sería para Claudio García en todas las películas. Rosa María Hernández (habitual voz de de Demi Moore) fue la *madre de Andy* (Laurie Metcalf) en ésta y la siguiente. Pep Sais hizo lo propio con Rex (Wallace Shawn) tras su buen papel en *La Bella y la Bestia*. Y lo mismo sucedió con Ricky Coello con el perro *Slinky* (Jim Varney), al que prestó siempre su voz (la habitual de Jackie Chan). Por último, la conocida voz de Óscar Barberán (habitual para

Ben Affleck, Keanu Reeves o Ben Stiller) se encargó de la de Woody, también en toda la saga. El asentamiento del estudio de doblaje y sus actores de confianza para los productos Disney es claro.

El doblaje español de *El Jorobado de Notre Dame* (1996) es más cuidado que su homónimo en español de América, si bien la película sigue sin ser de primera fila. Continúa la tradición de *Sonoblok, S.A* y, de nuevo, el ya curtido Miguel Ángel Jenner se encargará de la dirección, confiando la traducción a otra clásica de la casa, Sally Templer. La música, que le había dado gran popularidad en *Pocahontas* (1995), recayó en su hombre de confianza, Santiago Aguirre, echando mano ambos de la profesora de canto, María Ovelar, experimentada letrista y adaptadora de canciones. Muchos de los actores participarían también en el doblaje al catalán ese mismo año. El propio director hizo de Arcediano en las canciones y la palabra de David Ogden Stiers. La conocida Marta Barbará hizo de Esmeralda doblando a Demi Moore al español y al catalán. El controvertido Armando Carreras hizo de Febo doblando a Kevin Kline. El eterno Constantino Romero hizo de Frollo doblando a Tony Jay en español y catalán. Un joven Alfonso Vallés hizo el español y catalán del guardia bruto de Corey Burton. El popular Luis Posada hizo lo propio con la voz de Quasimodo (Tom Hulce), cuyas canciones, sólo en español, hizo el poco conocido Adel Hakki. Y un poco célebre Antonio Crespo hizo la voz de Víctor, también en español y catalán, quedando las canciones españolas para Juan Manuel Escamilla. Si bien Miguel Ángel Jenner vuelve a tener acierto en la elección de sus actores y compañeros de doblaje, el producto no fue muy dado al lucimiento por la falta de fluidez narrativa que, a veces, tenía el guión y porque, a lo mejor, no se le dio toda la importancia que merecía. El doblaje dejaba entrever asimismo la relajación de la factoría a partir de esta película.

El primer fiasco de esta nueva era para la factoría Disney, *Hércules* (1997), recayó de nuevo en el estudio Sonoblok, S.A y continuó con la dirección de Miguel Ángel Jenner para la versión del español. El director de dos producciones anteriores de la factoría, *Pocahontas* (1995) y *El Jorobado de Notre Dame* (1996), dobló sin problemas su tercera película para esta productora. No se dejó nada al azar y se confió en la buena línea seguida hasta el momento. La traducción corrió a cargo, una vez más, de Sally Templer, una experta por aquel entonces y habitual de este estudio de doblaje. Por su parte, la seguridad melódica la trajo consigo el reiterado Santiago Aguirre, que se encargó de la dirección musical. Aunque la versión de Jenner no intentó ser tan efectista en la música como lo fue la versión latina, se puede decir que el trabajo no desmereció en absoluto. Así, la participación de jóvenes promesas, como el cantante y bailarín Ferrán González, para las canciones de Roger Bart en el personaje de Hércules adolescente es muy acertada, dejando las voces del resto para otros actores de doblaje: Rafael Alonso hizo la voz de Hércules adolescente (Joshua Keaton) y Sergio Zamora, la de Hércules adulto (Tate Donovan), demostrando hasta qué punto se cuidó la banda sonora. En la misma línea está la actuación de la joven Susan Martín para las canciones de la musa de la épica, Calíope (Lillias White). Junto a ellas, profesionales de experiencia como la cantante, actriz y profesora de voz con una dilatada carrera profesional, Celia Vergara, para el papel de Megara

(Susan Egan). Todos ellos eran profesionales de la música, egresados de las escuelas de arte de Barcelona o de los círculos musicales del momento. El resto son los habituales y no implican una gran innovación, tampoco son muy famosos y algunos, noveles. Las veteranas actrices de doblaje, Rosa Guiñón y Rosa María Pizá, hicieron de Alomena (Bárbara Barrie) y Moira Átropa (Paddi Edwards), respectivamente. Otra experimentada actriz, María Luisa Solá, hizo de Hera (Samantha Eggar) y la no menos experta Carmen Contreras hizo de Moira Láquesis (Carole Shelley). El conocido actor de doblaje Joaquín Díaz dobló a Hal Holbrook como Anfitrión y un muy veterano Claudio Rodríguez hizo la voz de Rip Torn en el papel de Zeus. También algún actor joven se inició en segundos papeles para ir adquiriendo experiencia. Es el caso de Guillermo Abril (el niño 1, Pena, que fue Bug Hall en el original) o Masumi Matsuda (el niño 2, Pánico, que fue Kellen Hathaway en el original). Estos últimos, junto con otros, doblarían también la versión al catalán. En definitiva, se trataba de una fórmula continuista en el doblaje que evitaba los riesgos y conjuntaba talentos nuevos con los ya establecidos. El acierto pudo estar en no intentar grandes ostentaciones para una producción que ya venía tocada de origen y que ayudó a que el doblaje terminase siendo un trabajo muy agradable. Sin embargo, esta sería la última película doblada al español en el estudio barcelonés, ya que desde entonces sólo se utilizó para las versiones al catalán, pasando el español a los estudios de Madrid (*Sintonía S.A.* y *Euroaudiovisual S.L.*, *EXA*, etc.)

Al año siguiente se pide el doblaje de *Mulán* (1998), con la que se va cerrando definitivamente el círculo en torno al dibujo 2D tradicional de la Disney. La película, originaria por primera vez de Florida y no de California, pretendía originalidad y diferenciación, volviendo la mirada hacia China. Crear el ambiente adecuado, incluso en el doblaje, no era fácil. El original en inglés había echado el resto buscando actores chino-americanos, para que el sonido fuese lo más parecido al entorno oriental, y la música buscaba el sonido idílico del país asiático. En este sentido, también el doblaje en España iba a ser para un director y un estudio distintos de los de los últimos trabajos en Barcelona, con *Sonoblok*, aunque ambos habían trabajado ya con Disney en Madrid para el *redoblaje* de *La Cenicienta*. Se trata de José Luis Gil (que también había redoblado el año anterior *La Sirenita* en los estudios *Euroaudiovisual, S.L.*) y el estudio *Sintonía S.A.*¹⁵ Este director grabará casi todos los productos de sala de cine en España, provenientes de la sección de dibujo hecho a mano de Disney, hasta su desaparición en 2003. Siguiendo la línea de sus dos anteriores redoblajes, aunque con mejor fortuna en el resultado de taquilla, cedió la traducción y adaptación a Ángel Fernández y la dirección musical a la maestra de canto María Caneda, que se defendió muy bien en la cultura oriental interpretando ella misma las canciones de *Mulán*. José Luis Gil siguió confiando en su equipo de actores de doblaje habituales, la mayoría de los cuales repetían con él, entre los que destacan Rocío Marta Martorell (abuela Fa para la música y canciones de Marni Nixon, y June Fory, respectivamente), Constantino Romero

¹⁵ *Sintonía Sociedad Anónima* fue una empresa constituida el 22/07/1972 en Madrid, de tamaño mediano con una cantidad de empleados que osciló entre los 11 y los 50 llegando a tener una facturación de más de 3.000.000€. Entre 2007 y 2012 los estudios se declararon insolventes cesando su actividad.

para el Ancestro que había hecho George Takei en la versión inglesa, Eduardo Bosh para la voz del actor chino Jerry S. Tondo, en el papel de *Chien-Po*, junto al cantante Adel Hakki para las canciones, o Eva Díez, junto a la mencionada María Caneda (para la voz de Ming-Na Wen, la primera, y las canciones de Lea Salonga, la segunda, en el papel de *Mulán*). Si en México fue acertada la elección de un comediante famoso para doblar a otro del original, también lo fue en España, ya que la misma idea se utilizó para doblar al personaje jocosos de la película en inglés (cuya voz era la del actor de comedias Eddie Murphy), el dragoncillo Mushu, que iba a tomar su voz del inefable José Mota en la versión del español. En conclusión, el doblaje pasa por ser de los mejores de Gil, ya que la plasticidad de muchas voces (la de Mota alcanza cotas excelentes) hace creíble la atmósfera china y el buen trabajo musical de Caneda ayuda a crear un ambiente que no desdice del original. Si a todo ello añadimos un buen producto de origen, es explicable que el doblaje de esta película diera también esperanzas al dibujo tradicional a mano de Disney.

Sin embargo, podemos decir que el “enemigo” estaba en casa, supuesto que ese mismo año, casualmente cuando *Mulán* parecía sacar adelante la sección del dibujo 2D, la sección análoga de animación digital sacaba a la luz *Bichos, una aventura en miniatura* (1998). El estudio *Sintonía S.A.* volvió a ser el lugar elegido ahora que los doblajes al español se trasladaban a Madrid. La dirección, debido a la dificultad de hacer dos proyectos de doblaje a la vez por parte de José Luis Gil, pasó a un nuevo talento, Eduardo Gutiérrez, que poco a poco le fue sustituyendo en la primera década del siguiente milenio. De hecho, se da el caso curioso de que las producciones más exitosas (*Tarzán, El emperador y sus locuras, Hermano oso, Buscando a Nemo* o *Zafarrancho en el rancho*) fueron cayendo del lado de este último, mientras que Gil casi siempre dobló cintas de menor calado en el público (*Fantasia 2000, Dinosaurio, Atlantis: el imperio perdido* o *El planeta del tesoro*). Parece que fue más una razón de tiempo que de diferencia de calidad entre ellos, como lo demuestra el hecho de que tanto el estudio como muchos de los participantes en el doblaje son los mismos. Es el caso del traductor, Ángel Fernández Sebastián, que también trabajó en *Mulán*. Sin embargo, también se buscó que los no habituales del estudio fueran experimentados, como la directora y adaptadora de la música, María Ovelar, que ya había trabajado con Miguel Ángel Jenner en *Sonoblok* y que eligió bien a otro clásico, Tony Cruz, para interpretar la canción de la banda sonora “Tu gran ocasión”. También el supervisor creativo, Miguel Ángel Poveda, provenía de *Sonoblok*, donde había contribuido al éxito de *Toy Story* en este mismo puesto. Los actores de doblaje siempre fueron expertos o conocidos como Mar Bordallo (que había sido Cenicienta con Gil) para la voz de Julia Louis-Dreyfus en la hormiga Atta, o Eduardo Moreno (también habitual de Gil en *redoblajes* como *La Sirenita*) para la voz de David Ossman en la hormiga Cornelius. Se utilizan también voces populares del momento, al punto que el conocido presentador de *Art Attack* en Club Disney, Jordi Cruz, fue el elegido para doblar la voz de Dave Foley en el papel de la hormiga protagonista, Flik. El propio Eduardo Gutiérrez dio su voz a un personaje secundario, el ciempiés Tuck, que había sido Michael McShane en la versión inglesa. La película gozó de gran aceptación entre el público por la temática, la calidad digital y la correcta traducción y adaptación, que le sirvieron al director para repetir al año siguiente con *Tarzán*.

El año 1999 llegó cuajado de películas de animación, procedentes de las distintas secciones de la factoría Disney. Mientras la sección del dibujo manual intentaba sobrevivir con una buena película, *Tarzán*, la sección digital recibía la entrega de la tercera contratada con Pixar, la segunda parte de *Toy Story*, que en España se estrenó en el segundo mes del nuevo milenio. A la vez, en una preciosa combinación de dibujo por ordenador y dibujo a mano, se lanzaba también *Fantasia 2000*, que, aunque se estrenó en España en julio de ese año, se había producido y traducido a caballo entre 1999 y 2000. Para evitar que se solaparan los trabajos surgidos en un lapso de tiempo tan corto, no hubo más remedio que utilizar distintos directores y distintos estudios, llegando al extremo de utilizar un estudio y un director para cada película.

Tarzán (estrenada en septiembre de 1999) se encargó a Eduardo Gutiérrez, que utilizó los estudios *Euroaudiovisual S.L.* de Madrid para realizar el trabajo. El traductor de confianza, Ángel Fernández Sebastián, volvió a trabajar para Disney, con la ayuda del coordinador de productos en español de la factoría, Javier Pontón, y de Alejandro Nogueras para llevar a cabo la adaptación. Se da la circunstancia de que la música no supuso esta vez un gran trabajo, ya que Phil Collins se encargó de las versiones inglesa y española (tanto latina como hispánica). Los actores de doblaje vuelven a ser los que en la época prestaban su voz a la mayoría de las películas. Juan Carlos Gustems hizo de malo doblando a Clayton (Brian Blessed en el original inglés); Victoria Pagés dio su voz a Jane (Minnie Driver); Mercedes Sampietro habló por Kala (Glenn Close) y Merche Macaria cantó; Eduardo Moreno puso voz al profesor Porter (Nigel Hawthorne); y el papel principal lo compartieron un joven Javier Ávila (en la versión del también joven Alex D. Linz) y José Luis Gil (en la versión adulta de Tony Goldwyn). Curiosamente, este último dirigirá la otra película del año, *Fantasia 2000*. El trabajo está bien realizado y muestra el último gran intento de la Disney para rentabilizar la sección 2D y evitar el declive, ya que el resto, hasta 2003, no serían tan populares como éste, ni siquiera en su doblaje.

La película completamente digitalizada de Pixar, *Toy Story 2* (estrenada en febrero de 2000), se encargó al que había sido un clásico de Disney y el estudio *Sonoblok*, Miguel Ángel Jenner, que se mudó a una compañía de doblaje distinta: *103 Todd-AO Estudios S.L.*¹⁶, empresa que acogería la mayoría de los doblajes Disney en catalán desde aquel año. Demostró una vez más su interés por el sonido perfecto al colaborar con el estudio Sonologic para la música, que dirigió el sempiterno Santiago Aguirre y cuyas letras adaptó María Ovelar. La música nueva la interpretó María Caneda, una establecida actriz y profesora de canto que lo hizo particularmente bien con la canción “*Cuando me amó*”. Un emergente Darryl Clark se encargó de la traducción, en consonancia con otro clásico que ya estuvo en la supervisión creativa de *Toy Story*, Miguel Ángel Poveda. En cuanto a los actores, la selección muestra cómo Miguel Ángel Jenner, deseoso de un trabajo tan bueno como el de la primera de la serie, quiso que los actores consagrados

¹⁶ Este estudio cuenta con una amplia trayectoria en el mercado audiovisual y es punto de referencia en la sonorización y doblaje para la industria audiovisual y cinematográfica de España. Dispone de sedes en Barcelona, Madrid y sub-sedes por acuerdos estratégicos en Oporto y Vigo. Fue absorbida en 2015 por una multinacional, *Deluxe Spain*, como consecuencia de su estrategia de expansión y gracias a esta nueva adquisición, mejoró todavía más su oferta global a la industria del entretenimiento.

repitieran con los personajes que volvían a aparecer, siempre que ello fuera posible. Así, él mismo volvió a ser el Sr. Patata (Don Rickles), al igual que Nacho Aldeguer volvió a ser la voz de Andy (John Morris). María Moscardó también hizo de nuevo la voz de la muñeca Betty (Annie Potts) y José Luis Gil siguió con la voz de Buzz Lightyear (Tim Allen). El cerdito Hamm (John Ratzenberger) era otra vez Claudio García y Rosa María Hernández repitió como la madre de Andy (Laurie Metcalf). Pep Sais hizo lo propio con Rex (Wallace Shawn) y lo mismo sucedió con Ricky Coello, como el perro Slinky (Jim Varney). Por último, Oscar Barberán volvió a encargarse de la voz de Woody (Tom Hanks). Los personajes nuevos tampoco quedaron descuidados, pues los actores distintos venían siempre muy bien avalados. Por ejemplo, el experimentado Juan Antonio Bernal hizo de Al McWhiggan (Andrew Stanton); o un experto Manuel Lázaro dio su voz a Jonathan Harris en el papel de Geri el restaurador, o la popular Marta Barbará dobló la voz de Jodi Benson en el papel de Barbie. Fue una saga con muchos personajes de la primera, por lo que muchos actores de doblaje repitieron, y los nuevos dieron el nivel perfectamente de la mano de Jenner, discípulo y amigo del director de la inicial. El resultado fue de nuevo un éxito que consiguió un importante logro: que el paso de una película a otra no se notara y que esta última pareciera una perfecta continuación.

El enorme despliegue sonoro y visual de *Fantasía 2000* (en su parte rodada y doblada en 1999, pero estrenada en España en julio de 2000) la convierte, sin duda, en una película especial. Cualquiera entendido del gremio musical suele reconocer que es una delicia y los efectos que acompañan a las melodías son también excelentes. Quizás, precisamente por ser una película muy específica y dirigida a un público muy selecto, no alcanzó toda la popularidad y universalidad que merecía. Un director conocido y experto, José Luis Gil, se encargó de ella viendo el gran potencial que tenía, también en el doblaje, por los actores de renombre que aparecían en el original. Parece como si las tres producciones del año 1999 se hubieran repartido y casi compartido entre los actores de doblaje del momento. De nuevo el traductor de confianza, Ángel Fernández Sebastián, hace acto de presencia y va de la mano del ajustador, que en este caso fue el propio Gil. Un elenco de estrellas en el original no podía sino seguir con los más conocidos del panorama del doblaje de entonces (especialmente porque muchos de los personajes de la película eran reales y solían tener ya un doblador, asignado de manera más o menos fija). De esta forma, la actriz Angela Lansbury fue doblada por Marta Martorell; Bette Midler, por María Luisa Solá; Itzhak Perlman, por José María del Río; James Earl Jones, por el hombre de la voz eterna, Constantino Romero; James Levine, por Francisco Hernández; Leopold Stokowski, por Camilo García. Uno de los dos personajes animados, el inolvidable icono de la factoría, el Mickey Mouse de la nueva voz de Wayne Allwine (hasta su muerte y aún después había sido el propio Walt Disney) fue doblado por José Padilla. El segundo personaje animado, el no menos icónico pato Donald de Tony Anselmo acogió la voz de doblaje de Héctor Fernández Lera; Penn Jillette, por Carlos Kaniowsky; El presentador inicial, Deems Taylor, por Luis Bajo; Quincy Jones, por Luis Porcar, y el gesticulante Steve Martin, por el actor de doblaje Manolo García. El doblaje era diferente, se acercaba más al largometraje de personajes reales, con lo que los actores se muestran más cómodos, pues el trabajo se aproxima más a lo que solían

hacer habitualmente. Todo ello ayuda a conseguir un notable trabajo de sincronización y una muy buena sonorización que, sin embargo, no se vieron suficientemente premiados por ser una obra demasiado dirigida a un público menos convencional, acostumbrado a otro estilo en el cine de animación.

4.2.3.4. Estudios de doblaje: Redoblajes

Los dos primeros redoblajes de esta época son del mismo año, 1997. Hablamos de *La Cenicienta* y *La Dama y el Vagabundo*. Ya unos años antes, en 1988, cuando la película de cine se quiso lanzar en vídeo doméstico (VHS) en Estados Unidos, la actriz y cantante del doblaje original, Peggy Lee, había demandado a la compañía Disney porque, si ésta quería explotar comercialmente la película en un soporte distinto, tenía que volver a negociarse el pago por el uso de su material (exactamente los temas musicales “He’s a Tramp”, “La La Lu”, “The Siamese Cat Song” y “What Is a Baby?”, de los que aquella era intérprete y coautora, junto con Sonny Burke), ya que se entendía que sólo había cedido sus derechos en la película de celuloide. Ganó y terminó cobrando cuatro millones de dólares de indemnización. Su actuación se convirtió en un ejemplo seguido por otros actores de doblaje. Así, dos años después, en 1990, Evangelina Elizondo, que puso su voz a *Cenicienta*, en el doblaje dirigido por Edmundo Santos, en la película de las salas de cine, hizo lo propio, para cobrar los derechos por su trabajo, cuando Disney quiso sacarla en VHS. Disney no se quedó de brazos cruzados y mandó volver a doblar *La Cenicienta*, tanto en español de América como en español, y no volvió a cometer el mismo error, redoblando todos aquellos clásicos “demandados” y añadiendo una cláusula en los contratos de doblaje posteriores, según la cual los actores ceden absolutamente todos sus derechos en todos los formatos y reediciones posteriores¹⁷. Iglesias Gómez (2009, p. 59) afirma que incluso autores del ámbito legal, como Pérez (2003), denuncian que esta práctica es ilegal. Sin embargo, puesto que resulta mucho más barato redoblar que demandar, Disney puso dos estudios de doblaje a trabajar en ambos lados del Atlántico.

En México se redobló *La Cenicienta* en español de América, en los estudios que, por aquel entonces, se encargaban de los trabajos de la factoría, *Prime Dubb México S.A.*, y con un director, Arturo Mercado, de sobras conocido como actor de doblaje, que iniciaría su carrera al frente de este cometido, para seguir luego con otros *redoblajes* y secuelas. Aunque aparecen nombres de expertos, como Gabriela Cárdenas en la adaptación o Raúl Aldana de gerente creativo, se buscó rapidez y, sobre todo, que la popular cantante del momento, Natalia Sosa, que ya apuntaba maneras y ganó al año siguiente el Festival de Valores Juveniles de México, sustituyera a la demandante, Evangelina Elizondo. Aun así el tratamiento de la música es bastante cuidado, ya que aparecen cantantes profesionales expertos en doblaje, como Raúl Carballeda (canciones de Jaq). Para el resto de personajes utilizó actores de doblaje y otros con

¹⁷ Como muestra el estudio de Iglesias Gómez (2009: 59), la cláusula que promovió Disney desde entonces es de lo más estricta y detallada, y ha sido denunciada por otros autores como ilegal. En el estudio se reproduce, en nota al pie, la cláusula 2 de este contrato de cesión, que comienza así: “El Artista cede en exclusiva, e irrevocablemente, por el máximo tiempo permitido por la ley española, y para todo el universo y todos los idiomas, a Disney Enterprises Inc., todos los derechos de explotación, en cualquiera de sus modalidades, y por cualquier medio y/o soporte [...]”.

los que ya había trabajado, como César Arias (Gran Duque), el propio Raúl Aldana (voz de Jaq) o Esteban Siller (Rey), junto con jóvenes valores, como la actriz Toni Rodríguez (Anastasia) o el cantante y actor Mauricio Arroniz (voz y canción del Príncipe). Era lógico que si el trabajo funcionaba mínimamente, sustituiría la versión original doblada en 1950. Y así ha sucedido, pues ésta resulta mucho más conveniente y barata.

En España sucedió prácticamente lo mismo. La versión del español corrió a cargo de un actor, José Luis Gil, que se estrenaba como director y al que le valdría para seguir luego con otro redoblaje (*La Sirenita*) y otras películas que, curiosamente, fueron poco afortunadas y procedían siempre de la factoría Disney 2D de dibujo tradicional. El estudio, Sintonía S.A., de Madrid, también se estrenaba y sería utilizado en alguna otra ocasión por este director. Se confió la nueva traducción-adaptación a Ángel Fernández y se cambió la música de Elizondo, original para Cenicienta, por la de la poco conocida Cani González, con el fin de evitar retrasos, dado el contrato. Lo mismo sucedió con Ivan Muelas (entonces casi desconocido), para las canciones de Jaq, o con Carlos Marín, para la canción del Príncipe. De la misma manera, el resto de actores tampoco estaban excesivamente vistos debido a la necesidad de un trabajo rápido y barato. Es el caso de Pilar Martín (Anastasia) o Rafael Romero (Gus). Es más, los que eran voces expertas del momento hicieron el doblaje casi siempre como segundo trabajo, como Matilde Conesa (Hada Madrina, en palabra y música), Dolores Cervantes (madrastra) o Antonio Medina (Gran Duque). Esta primera dirección de José Luis Gil cumplió su objetivo, sin grandes pretensiones, y le sirvió para hacer otros trabajos en la factoría Disney. Como en casi todos los *redoblajes* de la productora, la aceptación fue dispar. El tercero de esta época es el de *La Sirenita* (1989), que se realizó en 1998, en el estudio *Euroaudiovisual S.L.* de Madrid¹⁸, de nuevo bajo la dirección de José Luis Gil. Ciertamente supuso un gran reto para el director, que aceptó el encargo quizás movido por la gran fama del film y, sobre todo, por el hecho de que sólo existiera una versión en español de América. En cuanto a Disney, el motivo parece ser el de siempre, económico, ya que reeditar películas en nuevos formatos suponía el pago de derechos a muchos de los que doblaron en el original, con lo que uno nuevo resultaba (y resulta) muchas veces más barato. Hay sectores críticos que ven también el interés de Disney en diferenciar completamente el español de América del español. Algunos van más lejos y dicen que es un afán de *eliminar* el español de América, cuestión que considero excesiva. Sea como fuere, Gil intentó hacer bien su trabajo introduciendo buenos actores para los papeles principales, como el uso en Ariel de un dúo muy profesional: por un lado, la consagrada actriz de doblaje, Graciela Molina, en la palabra, y la profesora de canto, María Caneda, en las canciones; o el desdoble del cangrejo Sebastian, con Juan Perucho (conocido por ser Moe en los *Simpson*) para la palabra y el artista de jazz, Vicente Borland, para las canciones; o el también desdoble de Úrsula entre la inconfundible voz grave de Matilde Conesa y las canciones de Helen de Quiroga (pareja varias veces en conciertos de Miguel Bosé). Sin embargo, muchos son los detractores de este *redoblaje* (y, en general, de

¹⁸ *Euroaudiovisual S.A.*, antes *Euroaudiovisual S.L.*, se constituyó el 04/04/1997 y tiene su sede en Madrid. Es una empresa pequeña dedicada al doblaje y tratamiento de productos sonoros relacionados con la industria cinematográfica. En los noventa llegó a facturar hasta 3 millones de euros. No presenta actividad desde 2000.

muchos otros de la Disney), pues siguen prefiriendo el doblaje mexicano de 1989, aduciendo que la dulzura de la voz de Graciela León es insuperable para Ariel, o criticando la desaparición del peculiar acento cubano de Michael Cruz para el cangrejo Sebastián, que parece ser imitado por Juan Perucho, en lugar de parecer algo nuevo, o reprochando la división en dos de la incomparable voz del actor transexual (que grabó anónimamente), Serena Olvido, para el papel de Úrsula, que en la primera versión se había convertido en un icono. ¿Qué sucedió para que fuera tan denostado el *redoblaje*, si fue llevado a cabo por buenos profesionales? Probablemente el problema se halle en la propia comparación generada, ya que el doblaje mexicano es el que apareció como único durante años y dejó huella impresa en el subconsciente del público. Además, la nueva traducción de diálogos y canciones quiso ser distinta: el cambio de expresiones y frases típicas consiguió el efecto contrario al esperado, pues contribuyó a alejar las dos versiones y encendió la llama de quienes defendían la primera como “la película de su niñez”. Lo que parece cierto es que el *redoblaje* no resultó económicamente rentable, ya que en España fue retirado o se colocó en una pista añadida junto al mexicano en versiones posteriores de DVD y *Blue Ray*.

4.2.4. Tercera era pos-Disney (1999-2009): de la era digital a las tres dimensiones

Este apartado es la última etapa Disney que analizo y lo hago de manera más breve, consciente de que quedan horizontes abiertos a nuevos estudios. Es la etapa en la que todo lo que Disney había comenzado con Pixar va a llegar a su máximo apogeo. A partir de aquí, la mayoría de las cualidades tradicionales de los clásicos Disney van a quedar atrás. El nuevo milenio iba a traer más novedades y cambios en sus primeros diez años que en toda la historia de la animación. Entre las grandes diferencias está el hecho de que la factoría Disney deja de ser la productora exclusiva de animación y, ahora, deberá luchar codo a codo con otras tan potentes como ella. Esta diferencia lleva a otras, como el cierre de la sección de dibujo tradicional en pos de una mayor posibilidad de competencia con los dibujos digitales, que tantos éxitos estaban dando ya a otras productoras, como Dreamworks o la Fox con Blue Sky Studios. Además surge un nuevo producto, fruto de la celeridad con que evoluciona el mundo de los ordenadores y, con él, el universo del dibujo digital: las películas en tres dimensiones (conocidas como 3D¹⁹). Otra gran diferencia (también consecuencia de la primera que mencionamos) es que Disney no se quiso quedar atrás esta vez y, al igual que había hecho con el dibujo digital comprando Pixar, lanzó enseguida su primera película en 3D, *Chicken Little* (2005), y continuó perfeccionando su técnica hasta colocarse en cabeza de la carrera digital entre 2008 y 2009, año en que hizo *Toy Story 3* con la revolucionaria tecnología Imax 3D. Lo cierto es que, con estos cambios, con el perfeccionamiento del dibujo digital y la facilidad que los ordenadores daban para producir

¹⁹ Como afirma Finch (2011: 325, nota al pie), el término 3D, cuando se aplica a la animación, genera una cierta confusión, ya que, en general, se refiere a películas generadas por ordenador en las que se crea una sensación de profundidad tridimensional, lo que la distingue de la animación “plana” tradicional. Sin embargo, hoy en día se aplica más a plataformas digitales (RealD, Dolby 3D y Masterimage 3D, por ejemplo), que realizan proyecciones estereoscópicas, que se han grabado previamente con dos cámaras, para que en el producto final proporcionen imágenes ligeramente distintas para cada ojo, y que, por tanto, precisan de unas gafas especiales para su visionado.

animación a un ritmo casi frenético, llega también la producción de infinidad de películas, que esperamos puedan generar otros tantos trabajos de investigación.

Después de aquella triple manufactura de la compañía Disney en 1999 (*Tarzán*, *Fantasia 2000* y *Toy Story 2*), todos los acontecimientos se precipitaron, hasta que, finalmente, la sección de dibujos a mano desapareció. El experimento con *Dinosaurio* (2000), apenas cinco meses después del estreno de *Fantasia* en diciembre de 1999, parecía dar la razón todavía más a los que querían pasarse al dibujo digital. De hecho, la película se cuenta como un clásico de animación Disney en España y EE.UU, pero no en Hispanoamérica (ni en algún otro círculo), ya que combina imágenes reales con imágenes por ordenador, dejando prácticamente de lado la animación manual. Sus directores, Ralph Zondag y Eric Leighton, buscaron el realismo por encima de todo y grabaron gran parte de sus escenas en el extraordinario Parque Nacional Canaima de Venezuela. Sus abruptas mesetas y la famosa catarata del Salto del Ángel aparecen muchas veces como fondo para los saurios. Sin embargo, su producto no contiene algunos de los elementos imprescindibles de la factoría, como la música o el humor, y presenta un dramatismo y un hiperrealismo que la han colocado siempre fuera de los cánones clásicos Disney, por tanto, en este apartado fuera de la lucha por sobrevivir y/o destacar, entre la sección de dibujo a mano de Burbank y la de dibujo digital (Pixar) en Emeryville.

En esta pugna hallamos *El Emperador y sus locuras* (2000), película que intentó de nuevo encontrar, en la mitología indígena de los Incas, una novedad que relanzase el producto clásico. En ese fondo, introdujo chistes anacrónicos, realmente graciosos, y verdaderas bufonadas que, sin llegar a ser excelentes, le valieron la aceptación del público. En sí, la película no fue nada ambiciosa y su director, Mark Dindal, sabedor de ello, se limitó a cumplir el expediente con una divertida parodia y con un entretenido elenco de actores de voz, como David Spade (Cuzco) o John Goodman (Pacha).

Si con este filme se vislumbraba la decadencia del dibujo a mano, con el siguiente, *Atlantis: el imperio perdido* (2001), se produjo su desplome total en Disney. Fue uno de los estrenos más catastróficos de la factoría en toda su historia. El argumento no era malo, se trataba de relanzar un viejo mito: la búsqueda del continente perdido de la *Atlántida*, pero el resultado final fue absolutamente decepcionante. Los dibujos de los personajes, basados en los del famoso dibujante de cómics, Mike Mignola, eran agraciados y fueron montados en algunas escenas muy buenas, y la ayuda digital recreó momentos excelentes (las batallas y los efectos especiales son admirables), pero la incoherencia de una trama, donde no se distinguen claramente el comienzo (introducción o *introito*), el nudo y el desenlace de la acción, hace que la película carezca de una estructura clara.

Ese mismo año surgió el éxito de la sección digital, *Monstruos S.A.* (2001), que todavía dejó más clara la desventaja del dibujo a mano. Era la cuarta película de Pixar en un nuevo contrato con Disney. John Lasseter ya no sería el director, sino un aficionado de la animación de toda la vida, Pete Docter, que llevaba trabajando en el borrador desde 1996, desde que viera

Toy Story y recordara que otro mito de la niñez, similar al de los juguetes vivos, era el de los monstruos en el armario o bajo la cama por la noche. Decidieron darle la vuelta al guión tradicional de niños aterrados y prefirieron mostrar monstruos que temen a los niños. De ahí se llegó al monstruo Sullie (el experto asustador James P. Sullivan), con quien todo el mundo termina encariñándose, y a su inseparable amigo, el indescriptible lima-limón con patas y un solo ojo, Mike Wazowski, un charlatán que no sabe asustar, sólo hablar. Todo está muy bien hilado, desde la historia de una fábrica de electricidad que usa los sustos a los niños como energía, pasando por la maravillosa y detallista animación, y terminando por la elección de voces tan conocidas como la de John Goodman (Sullie) o Billy Crystal (Wazowski). Es una película de acción trepidante, con escenas y dibujos al detalle (la *renderización* por ordenador alcanza una perfección casi absoluta con el movimiento del pelo azul de Sullie) que mantienen al espectador en vilo, con un susto tras otro. Mezcla momentos tiernos con la fantasía más absoluta sin desentonar y eso la convierte en sobresaliente. Además, tuvo que competir con otros lanzamientos de fuerza extraordinaria y no perdió la batalla de la taquilla en ningún momento.

Con este panorama, la animación clásica de Disney estrenó *El planeta del tesoro* (2002), un intento de futurizar el relato tradicional de Robert Louis Stevenson. Fue una incongruencia con galeones de velas solares y piratas cibernéticos, robóticos o extraterrestres. Los cambios podían haber funcionado, de no ser porque la historia, una vez más, no se sostenía ni lograba esos momentos especiales que sí estaban en la versión de personajes reales, que la misma Disney hizo en 1950. Probablemente la deshumanización del personaje de Long John Silver (mitad humano, mitad robot) y su relación mucho más fría con Jim (aquí muy poco tiempo un niño y mucho más adolescente, excesivamente crecido y resuelto) tuvieron mucho que ver.

A la vez que la anterior, en el estudio de Florida, se había grabado *Lilo y Stitch* (2002). La película parecía haber encontrado la tecla para que la mezcla de animación clásica y los efectos digitales fueran de la mano y se evitara la mencionada caída libre. Fue atrevida porque mezcló personajes de la vida diaria con criaturas de ciencia ficción, pero también incluía la esencia Disney: animar siempre personajes creíbles. La niña (Lilo) y el extraterrestre (Stitch) que huye de un científico loco terminan luchando contra múltiples adversidades con humor e imaginación. Además, los personajes fueron animados con verosimilitud, ya que Lilo, por ejemplo, es una niña gordita de Hawái (bien animada por el equipo del famoso Andreas Deja) que tiene celos de su hermana mayor, más guapa (sin ser una belleza), y entre las dos se dan situaciones de amor y odio, muy propias de la vida real. La película, escrita y dirigida por Chris Sanders (que dio su voz a Stitch), funciona como un todo coherente. Los extraterrestres son surrealistas, pero aúnan bien con su comicidad; y la banda sonora, con mucha música de Elvis Presley, encaja adecuadamente gracias a que Lilo es su fan más acérrima. El trabajo dio esperanzas a su sección de dibujo animado.

Si la cinta anterior, siendo buena, no ayudó especialmente a la sección de dibujo tradicional, la siguiente tampoco pudo hacer mucho para evitar el cierre. Aaron Blaise y Robert Walker dirigieron *Hermano oso* (2003), que incluía en realidad dos: una película según los

cánones de toda la vida establecidos por Disney, con una fábula de animales estilo Esopo, pero llena del humor, que sólo estos personajes pueden encarnar, y otra paralela, de seres humanos realistas y pragmáticos. Ambas tienen un estilo narrativo y una animación con efectos visuales muy distintos, pero coinciden en una cosa: su dramatismo es sublime. Esta obra de los primeros pobladores en tiempos de los mamuts tiene unos animadores excelentes: B. Howard, J.Y. Jackson, T. Gately, A.W. Michaels, A. Kupersmidt y el mismísimo Rubén Aquino. Y los actores de voz también convencen con su carácter y fama reconocida (Joaquín Phoenix, por ejemplo, como Kenai). Sólo algunas críticas se vertieron sobre la excesiva diferencia entre las historias, pero, una vez más el dramatismo, enjuga las diferencias. Mención especial merece la escena inicial, con la lucha entre los tres hermanos y el oso, clave de la obra y única en la historia de Disney. Sin embargo, lejos de significar la salvación, ésta fue la última película de la rama productiva de Orlando, ya que se cerró en 2003 por centralización, comenzando la temida reestructuración última que acabaría enterrando definitivamente el dibujo a mano.

Parece claro que la quinta producción de Pixar ayudó sobremanera a que los directivos de la corporación decidieran pasarse definitivamente al dibujo por ordenador. *Buscando a Nemo* (2003) volvió a ser un *taquillazo* que eclipsó a todas sus hermanas de Disney (incluida *El Rey León*). En una apuesta nueva, se buscaba más el detalle de los fondos marinos que el protagonismo vital de los personajes o la plasticidad de un buen argumento. El ordenador podía lucirse al *renderizar*, ahora que Pixar era un estudio con experiencia, y de hecho lo consiguió, ya que los fondos son de documental marino propio de la *National Geographic*. La historia parece una puesta en escena del carácter de Andrew Stanton, según el cual, el ordenador había llenado la parte que le faltaba al dibujante para ser un buen animador. Como el pez protagonista, con un defecto en la aleta, este director quiso demostrar que el talento y el ordenador podían llegar a buen puerto juntos, igual que Nemo y la no menos “defectuosa” Dory, amiga de Marlin, el padre de aquél. La naturaleza sigue su curso (hay, de hecho, escenas crueles en la película), igual que los ordenadores absorben los defectos del que no sabe dibujar muy bien para hacerse dueños del mercado. Lee Unkrich codirigió de nuevo, como hiciera en *Monstruos S.A.*, y se cuidó de que esa crueldad natural alejase la película de los clásicos Disney sobre el viaje de un héroe en busca de su madurez (igual que Pinocho, por ejemplo, con el que hay paralelismos, como la escena de la ballena). El humor es también clave, por contemporáneo. Los personajes excéntricos, casi caóticos, aparecen por doquier con campanadas jocosas. Hay tantos peces y tantos colores que sus diferencias ayudan a distinguir su carácter. Todo se conjuró para que en 2004 recibiese el Óscar a la mejor película de animación.

Poco podía hacer ya la animación a mano ante tamaño éxito. Y eso que *Zafarrancho en el rancho* (2004), dirigida por Will Finn y John Sanford, intentó salvar el estudio con un buen producto. Se volvió a la técnica de mezclar animales y humanos que hablan (como en *La dama y el vagabundo*) y se le dio una vuelta de tuerca: ahora son las vacas y no los humanos las que llevan el peso de la acción. Se utilizó el dibujo estilo retro (que recuerda claramente las películas de los 40) mezclándolo con un humor mordaz y divertido. Se usó una música pegadiza y fresca...

Nada impidió que el director ejecutivo, Michael Eisner, apremiado por los malos resultados de la sección manual y atraído por los buenos de la sección digital (Pixar), concediera a esta creación lo que Finch (2011, p. 319) llama “el dudoso honor de ser la última película Disney animada a mano”.

Ese mismo año Pixar estrenó su sexta película con Disney como distribuidora. *Los increíbles* (2004), dirigida por Brad Bird (conocido de Lasseter pero ajeno a la compañía), era otra vez algo nuevo: el mundo de los superhéroes anónimos. Era un viejo proyecto de la Warner Bros, que no se había hecho debido al cierre de su sección de animación, por el poco éxito en taquilla de *El gigante de hierro*. Tras solventar el problema de que Bird no era un director consolidado, de que ni él ni su equipo sabían nada de dibujo digital y de que odiaba las restricciones, se dio luz verde al proyecto. No se arrepintieron. Pese a ser una película larga para ser de animación (casi dos horas), la acción trepidante y el humor fino y acertado contribuyen a que el espectador acabe de verla sin apenas darse cuenta. Además, la historia de los superhéroes venidos a menos, que ahora son anónimos padres de familia, parece la propia vida de cualquier espectador intentando sacar adelante a su familia, en la que no falta el bebé, el niño pequeño y la adolescente disconforme. El público se sintió identificado a la primera y la también la Academia, que le concedió el Óscar a la mejor película de animación de 2005.

Ante esta situación, probablemente lo más fácil para Michael Eisner hubiera sido cerrar Burnbank y despedir al personal, siguiendo con la subcontratación de los estudios Pixar en el norte de California, dada la imparable racha de éxitos. Desde 2003 la situación había llegado a tal extremo que Roy E. Disney, el salvador de los ochenta, había dimitido como vicepresidente de Disney y se había unido a Stanley Gold para ir contra Michael Eisner, que siguió de director ejecutivo, pero no como presidente, tras la reunión de accionistas de 2004. Sin embargo, la relación con Pixar no había sido boyante desde sus inicios, ya que Disney proporcionaba el canal de distribución consolidado exclusivo, en un contrato que duraba hasta 2006 y que no se habría renovado si no hubiera establecido que todos los personajes de Pixar le pertenecían, al igual que el derecho a hacer secuelas. Ni el propio director de Pixar, Steve Jobs, pudo evitar la renovación a regañadientes, aun con la amenaza con buscar mejores distribuidores. De hecho, Eisner había creado una unidad nueva, *Círculo 7 Animación*, por si se producía una separación que parecía inminente. En marzo de 2005 terminó definitivamente la etapa de Michael Eisner, que abandonó la compañía y fue sustituido, como director ejecutivo, por Robert Iger, amigo de Roy E. Disney, que volvió como especialista y director emérito. Esto suavizó las conversaciones entre Iger y el director de Pixar, Steve Jobs, para llegar a un acuerdo y limar asperezas. El 24 de enero de 2006 Disney compró Pixar por 7.400 millones de dólares, en un trato que benefició a las dos partes. Por un lado, Pixar conservaba su independencia y Jobs adquiriría mucho poder y dirigía Disney. Por otro lado, Disney recuperaba a John Lasseter como nuevo director creativo y sanador de los males que azotaban a la sección de animación, a la vez que se traía a Edwin Catmull, el mejor del panorama digital del momento. Por todo lo dicho hasta ahora, en 2005, antes de que se solucionaran los problemas, no era tampoco fácil fiarse de Pixar en exclusiva, así que la solución

tomó la calle del medio. En lugar de cerrar el estudio de animación manual, lo que se hizo fue transformarlo en un estudio de animación digital. Se empezaría a trabajar en la animación más real posible: el dibujo en tres dimensiones (3D). Los personajes se iban a mover en entornos tan reales que parecían salirse de la pantalla. Les costó acostumbrarse, pero los animadores seguían siendo necesarios, así que la mayoría se reciclaron y aprendieron a manejar un programa que permitía jugar con los personajes en la propia pantalla. Los dibujantes y animadores conceptuales seguían trabajando en los dibujos y fondos, mientras que los ingenieros de *software* los transformaban en millones de *bits* para cada uno de los millones de detalles de cada uno de los millones de fotogramas de cada película de animación.

Chicken Little (2005) fue la primera película de este renovado estudio. También fue un claro intento de demostrar que Disney podía sobrevivir sin Pixar. De hecho, aunque su recaudación no fue ni de lejos mejor que la de *Los increíbles* en 2004, recaudó lo suficiente como para pensar que el nuevo camino elegido era el correcto. Un director que ya conocía los efectos digitales, Mark Dindal, dio más credibilidad a la historia de un pollo que queda en ridículo al afirmar que el cielo se está cayendo, extravagancia que se sublima cuando asegura que es por culpa de un ataque alienígena. Hasta las voces de actores de talento en el doblaje, como Zach Braff (*Chicken Little*) o Joan Cusack (*Abby Cadabby*), intentaron que la película saliese perfecta. *Chicken Little* es el antihéroe débil y pequeño que acaba teniendo razón a base de carreras frenéticas y entretenidas dosis de humor, en lugar de golpes de poder y fuerza. El producto funciona y tiene la peculiaridad de ser la primera película que Disney presentó en 3D en algunas salas de cine. Desde este momento, la marca *Disney Digital 3-D* quedó establecida y pareció adelantar a Pixar, que no estrenaría su primera muestra en este formato hasta 2009 con *UP*. Con su aceptación, Burbank volvió a funcionar y la que se cerró fue *Círculo 7 Animación*, que ya no era necesaria.

Cuando en 2006 se solucionaron los problemas con Pixar y se produjo su absorción no traumática, salió a la luz un proyecto que llevaba tiempo preparándose: *Cars* (2006), la primera película de, con y para el lucimiento de la tecnología digital en la animación de automóviles hasta el último detalle. John Lasseter tuvo mucho que ver y su padre, vendedor de repuestos, también. Pixar ya había empezado con ella a la vez que hacía *Bichos, una aventura en miniatura*. Sin embargo, no se desarrolló definitivamente hasta que los problemas de continuidad en el contrato con Disney tuvieron visos de solucionarse. Al principio fue una idea distinta, con el enfrentamiento ecológico entre un coche eléctrico y los clásicos de gasolina, pero todo cambió con Lasseter y Ranft como directores, que buscaron más el enfrentamiento entre veteranía y juventud, y el paso hacia la madurez después de un viaje revelador a la América profunda. Cada detalle había sido estudiado *in situ* por el equipo de Lasseter-Ranft, en pueblos perdidos de la Ruta 66, haciendo una especie de reivindicación contra las carreteras interestatales que relegaron a tantos pueblos al olvido. Los dibujos son incomparables por cuanto cada uno de los coches que aparece es una caricatura de los parroquianos que el equipo encontró al documentarse en cada uno de los lugares que visitó. Cada vehículo es una prosopopeya de alguien real, con parabrisas convertidos

en ojos, limpiaparabrisas trocados en cejas y radiadores hechos bocas, con dientes que hablan. Todos los coches son clásicos del motor menos la pareja protagonista, pero, sin duda, destaca Mater, la grúa, una idea propia de Joe Ranft que, en su desarrollo final, ha recibido el calificativo de personaje más logrado de la historia de Pixar. Esta película de coches fue otro *taquillazo*, pero Ranft no pudo disfrutar el triunfo ya que, paradójicamente, falleció en un accidente de tráfico. *Cars* se había estrenado seis semanas después de que Disney hubiese comprado Pixar. Los estudios digitales serían dos, como dos hermanos de una misma familia, pero en pugna por ganarse el favor del padre.

Al año siguiente, ambos estudios digitales lanzaron sus respectivas películas y ya seguirían en paralelo. Sin embargo, la independencia iba a ser la característica principal de los dos, sobre todo de Pixar en Emeryville. Por su parte, el estudio de Burbank tendría que lidiar con los proyectos del estudio digital fantasma, *Circulo 7 Animación*, que había sido eliminado por innecesario. *Descubriendo a los Robinson* (2007) se estrenó en marzo, después de superar infinidad de problemas que Lasseter vio desde el principio e intentó solucionar exprimiendo sobremanera a su director, Steve Anderson, y a los guionistas. Lo que al principio eran ideas ingeniosas, mas totalmente deslavazadas, se habían conseguido unir en secuencias vertiginosas, llenas de imaginación, que enganchan al espectador de principio a fin. Si a esto añadimos voces de talento (Tom Selleck, por ejemplo) y una gran música de Danny Elfman, salpicada de canciones de famosos, como los Jonas Brothers, podemos decir que la película había encontrado la llave del éxito. Su gemela de Pixar nació tres meses después, en junio, y desarrolló la idea imposible de que una rata fuese un delicado chef de cocina, con juegos de palabras hasta en el nombre: *Ratatouille* (2007). Era una vieja idea de seis años atrás que el checo Jan Pinkava (ganador de un Óscar por *El maestro de ajedrez* en 19967) había tenido. Él mismo desarrolló los dibujos y los escenarios, y se empezó a pensar en las posibilidades del 3D para humanizar más a los personajes (influencia de su anterior trabajo premiado, con animación 3D). La idea de miles de ratas inundando la pantalla o la cocina también era arriesgada, y aún se complicó más al hacerlo en la campaña francesa y en combinación con humanos. Hacía falta un guión genial, del que se encargó Brad Bird. Todo lo que parecía imposible de conectar quedó conectado y acoplado: las ratas antropomorfas hicieron de relleno popular, el chef-rata (Remy) sirvió de puente entre animales y humanos que, a su vez, proporcionaron altas dosis de humor a la cinta. Al igual que su gemela, esta película también tuvo grandes voces (Patton Oswalt como Remy o Peter O'Toole como Anton Ego) y una deliciosa banda sonora. Todo ello hizo que saliera victoriosa ese año, con la consecución del Óscar a la mejor película de animación.

En 2008 se produjeron dos nuevas películas de cada uno de los estudios, solo que esta vez la distribución temporal de los estrenos fue a la inversa, si bien el resultado en premios fue el mismo. Pixar siguió con su espíritu arriesgado y en junio sacó a la luz *Wall-E* (2008), una historia sobre un solitario robot basurero. El protagonista es un poco como el icono de Pixar, el flexo vivo Luxo Jr, creado a propósito, ya que no se trata de un personaje que sale en una película, sino de una película que sale de un personaje. Todos los ingredientes eran aventurados

y el tema, futurista: un robot abandonado a su suerte en una tierra en la que ya no viven humanos, pues ahora son bebés de 20, 30 o 40 años. En muchos momentos, el robot está solo y silencioso, en un paisaje devastado... Todo sonaba aburrido. Pero, una vez más, del caos salió el logor. Una música nostálgica (del musical *Hello, Dolly!*) para un nostálgico robot, la melodiosa voz imaginaria del robot mudo, la imagen en color que recuerda el blanco y negro... Es, en definitiva, una película muda, en blanco y negro, de la época Chaplin en animación digital, a todo color, de la época contemporánea. Lo que algunos consideraron lento y aburrido convenció a los expertos, que dieron otro Óscar a Pixar por la mejor película de animación de 2008. Su hermana de Burbank nació más tarde esta vez, en noviembre, pero ya anunciaba que la calidad se igualaba. *Bolt* (2008) fue, de nuevo, un proyecto heredado del estudio cerrado que habría sustituido a Pixar, pero Lasseter quería resultados, así que nombró a Chris Williams y Byron Howards como directores. La historia partió del original argumento de un cachorro de perro, Bolt, cuyo nombre viene del rayo pintado en su lomo, usado como superhéroe en películas y que cree ser, de verdad, un animal con súper poderes. Un viaje a ninguna parte, en compañía de personajes reales como la vida misma, lo despertará de su sueño digital y le hará descubrir que hay cosas normales más divertidas y placenteras que muchas de sus fantasías heroicas. Es una película que desborda creatividad, con un dibujo digital muy bien hecho y con una gran calidad visual, tanto en imagen como en luz, digna de la fotografía profesional o de la pintura realista más famosa. Aunque no ganó ningún premio, los productos comerciales surgidos de ella le dieron más popularidad que a su oscarizada hermana y hoy en día es más fácil encontrar a *Bolt* que a Wall-E como peluche en la habitación de un niño.

El último año del presente estudio es 2009 por motivos en absoluto casuales. Por un lado, es el año en que John Lasseter y la nueva dirección de la compañía Disney decidieron dar un giro a la animación y reactivar los dibujos tradicionales usando un programa bidimensional restaurado. Las dos ramas de la factoría, en Burbank y Emeryville, pensaban en proyectos inspirados en una historia infantil de los hermanos Grimm, titulada *El príncipe rana*, y terminaron combinando ideas y reescribiendo el cuento, que se terminaría haciendo en Burbank. Por su parte, es también el año en el que Pixar lanzó otro producto estrella de innovación: su primera película completamente digital en 3D, algo que Disney sólo había hecho en su otro estudio. El engranaje de Walt Disney Productions parece volver a marchar como un reloj a partir de este momento: las dos ramas de la animación digital funcionarán independientes, competitivas, pero no excluyentes. Como hemos dicho, se había acordado que la historia tradicional en dibujo y temática saliese de Burbank, lo que parecía ser un homenaje al estudio de siempre.

En este sentido, también porque Pixar tenía más planes en marcha, el proyecto de la rama de Emeryville se dedicó a otra historia en mente desde 2004: *UP* (2009). La cinta se estrenó en mayo y quiso enseñar de nuevo en una pantalla lo que sólo los niños pueden imaginar: una casa que vuela, colgada de miles de globos, hacia un país de ensueño con animales casi mitológicos. Tejieron la historia Pete Docter y Bob Peterson, hasta hacer atractivo algo que hablaba de un viejo gruñón deprimido por su viudedad. Pero, en un relato que nunca se sabe

cómo va a terminar, los múltiples giros inesperados y los constantes golpes de efecto hicieron posible el milagro. En lo visual, tanto el diseño como los personajes son soberbios, con expresiones que hacen vislumbrar el carácter de cada uno y con una tecnología 3D dominada a la perfección, pese a ser su primer trabajo completo con esta técnica. El culmen de esta producción llegó cuando no sólo recibió el Óscar a la mejor película de animación, sino que también llegó a estar nominada a mejor película de 2009, algo que sólo *La Bella y la Bestia* (1991) había conseguido hasta la fecha. La dedicatoria a tres leyendas de Disney que fallecieron durante su producción (F. Thomas, O. Johnston y J. Grant) parece darnos aún más la razón al cerrar esta época en este año, por cuanto se inicia ahora el tiempo en el que los mentores pasan definitivamente el testigo a sus discípulos.

Si esto sucedió en Pixar, lo de Burbank reafirma mi decisión de establecer el límite del estudio en este año. Con *Tiana y el sapo* (2009) Disney vuelve la mirada hacia los cuentos tradicionales y el dibujo en 2D (por supuesto digitalizado y perfecto). Aún más, reúne de nuevo a talentos musicales, como J. Músker y R. Clements, que lo habían devuelto a la senda del éxito en *La sirenita* (1989) y *Aladdín* (1992). El círculo parece cerrarse para seguir creciendo como un efecto de ondas concéntricas. De nuevo un musical de cuento, pero cambiando el escenario de los palacios y princesas a Nueva Orleans, en un ambiente de *jazz, blues* y *zydeco*. La princesa sería una camarera en busca de triunfo empresarial; el malo, un brujo de vudú, y el príncipe lo es tal, pero venido a menos, ahora poco más que un cazafortunas. La trama se renueva una escena tras otra, recordando detalles de pasados villanos de Disney. Por su parte, las voces se volvieron a elegir cuidadosamente: Anika Noni Rose y su madre, Oprah Winfrey, hablaron por Tiana y su madre, respectivamente, por poner un ejemplo. Todo recuerda momentos anteriores (el infierno de demonios vudú rememora imágenes de la mismísima *Fantasia*) y todo anuncia momentos futuros, ya que parece reescribirse la vieja gloria de Disney desde su edificio emblemático de Burbank.

De este último apartado, he elegido *Monstruos S.A.* (2001)²⁰ para el análisis microestructural, por ser la primera película de Disney que compitió (y perdió) en los Óscar con otra película, *Shrek* (2001)²¹; de una productora nacida de la era digital, DreamWorks. También he examinado *Chicken Little* (2005)²² por ser la primera en 3D.

²⁰ Se ha usado el DVD de la película dirigida por DOCTER, P. (2001) *Monsters S.A.* [DVD con doblaje en España: JENNER, M.A. (2002)]. Hecha en EE.UU por la Walt Disney Pictures y distribuida por Buena Vista Home Entertainment. La película tiene una duración de 92 minutos.

²¹ Se ha usado el DVD de la película dirigida por ADAMSON, A & JENSON, V. (2001) *Shrek*. [DVD con doblaje en España: ABRIL, G. (2004)]. Hecha en EE.UU por DreamWorks Animation SKG y distribuida por Paramount Home Entertainment. La película tiene una duración de 133 minutos.

²² Se ha usado la edición en DVD de los clásicos Disney (2006) de la película dirigida por DINDAL, M. (2005) *Chicken Little*. [DVD con doblaje en España: BETETA, L. (2005) y con doblaje en México: TEJEDO, R. (2005)]. Hecha en EE.UU por la Walt Disney Pictures y distribuida por Buena Vista Home Entertainment. La película tiene una duración de 78 minutos.

4.2.4.1. Estudios de doblaje sudamericanos

Dinosaurio (2000) fue un producto fuera de la tradición de Disney, pero logró un gran éxito, debido, en parte, a las buenas tareas de doblaje. Raúl Aldana²³ hizo el trabajo como director en *DAT Doblaje Audio Traducción S.A. de C.V.* y lanzó un guiño a Venezuela, lugar donde se grabaron gran parte de los escenarios, utilizando varios actores de voz venezolanos: Luis Miguel Pérez, en la voz de Peter Siragusa (Bruton); Mercedes Prato doblando a Julianna Margulies como Neera, o Astrid Fernández en la voz de Alfre Woodard como Plio. El resto de voces son las clásicas mexicanas, bien ajustadas a niños (Anaís Portillo dobla a Hayden Panettiere como Suri) y también a adultos (por ejemplo, Raúl Aldana dobla a Max Casella como Zini y Marco Portillo, a Dieter Jansen como Zini niño, en un buen trabajo de desdoble de un personaje).

Las locuras del Emperador (2000) intentó también que el producto clásico volviese por sus fueros, y buscó una buena dirección con clásicos del doblaje americano. Ricardo Tejedo volvió a dirigir en *DAT Doblaje Audio Traducción S.A. de C.V.* con la traducción de Jesús J. Vallejo C. y la clásica adaptación de Raúl Aldana. Siguen los clásicos, como Esteban Siller para el anciano de John Fiedler, o Jesús Barrero en el papel de Cuzco (David Spade). Destaca el uso de niños y no adultos para las voces infantiles, tanto en el original como en el doblaje (Kellyann Kelso hizo de Chaca y le dobló Anaís Portillo). Con todo, el producto fue completamente secundario.

Atlantis: el imperio perdido (2001) muestra el fracaso de una película con pocas expectativas, incluso en su doblaje. Tiene el mismo director, Ricardo Tejedo, y usa el mismo estudio, *DAT Doblaje Audio Traducción S.A. de C.V.*, con muchos actores de los que empleaba habitualmente. Hay asimismo algún joven talento, como Vanesa Garcel doblando a Jacqueline Obradors (Audrey) en México y España, y clásicos, como Esteban Siller doblando a Jim Varney (Cookie), Arturo Mercado haciendo de Corey Burton (Molière) o José Antonio Macías doblando a Michael J. Fox (Milo). Quizás parecía otra cosa al utilizar la voz de Chyanne para la canción principal "Donde va tu sueño", pero se quedó en un largo reparto con poca ambición.

La película de Pixar, *Monstruos S.A.* (2001), que luchó hasta el final en los Óscar con *Shrek* (2001), había fagocitado a la anterior. Incluso el doblaje de aquella parece secundario al lado de ésta. El mismo director, Ricardo Tejedo, en el mismo año, con el mismo director creativo, traductor y adaptador, Raúl Aldana. Un taller distinto, *Taller Acústico*, pero con actores mejor adaptados y alguna nueva tendencia, como el uso de niños para doblar a niños (la Boo que había hecho Mary Gibbs fue doblada por otra niña, Alicia Vélez) y no un actor adulto. El propio Ricardo Tejedo aparece en el papel secundario de Needleman, que fue en el original Daniel R. Gerson, o su inseparable Raúl Aldana como el Smitty del mismo actor original que Tejedo, Daniel R.

²³ Como ya se presumía en el apartado anterior de doblaje mexicano y como veremos a lo largo del presente, no es casualidad que Raúl Aldana sea actualmente el director creativo de Disney Character Voices International, la empresa encargada de la producción de todos los doblajes en Hispanoamérica.

Gerson. Hay que destacar el trabajo de Víctor Trujillo, un locutor de radio y TV, analista político, comediante y actor de televisión, teatro, doblaje y voz mexicano, en el papel de Sully, que había hecho un fantástico John Goodman. Mejor película, mejor doblaje.

Si bien el producto se globaliza mucho más con *El planeta del tesoro* (2002), donde la canción principal "Sigo aquí" fue interpretada por Álex Ubago para todo el mundo hispanohablante, el resultado no pudo ir muy lejos cuando ya el intento de adaptación del libro de Robert Louis Stevenson había sido deslucido. Todo seguía igual en México, Ricardo Tejedo como director y su elenco de actores para doblar en *DAT Doblaje Audio Traducción S.A. de C.V.* De nuevo aparecen actores experimentados como Jesús Barrero, doblando a Martin Short como B.E.N. (*Bio Electronic Navigator*), el popular Rubén Trujillo como el Morfo de la voz de Dane A. Davis, o el mismísimo Ricardo Tejedo en el secundario Onus de Corey Burton. Repitieron actores tanto en el producto origen como en el meta, lo que da una idea de que la confianza en el mismo no era mucha.

Paralelamente se había hecho *Lilo y Stitch* (2002), película graciosa cuyo genio humorístico se intuyó también en el doblaje, gracias al personaje de Stitch. Una vez más se le encarga al que parece el director exclusivo de la época, Ricardo Tejedo, usando su estudio fetiche, *DAT Doblaje Audio Traducción S.A. de C.V.* Quiso que, como la original, esta fuese una película atractiva y tomó al famoso grupo *Bandana* de Sudamérica para asegurar la música del tema original, "Muero de amor por ti", y captar audiencia. Volvió a usar la dulce voz de la niña Anaís Portillo para Lilo (Daveigh Chase) y utilizó a su adalid, Raúl Aldana, para el jocosos Stitch (Chris Sanders). El doblaje quedó tan dulce o más que el original y puede ser considerado un buen trabajo.

El penúltimo intento del grupo de Roy E. Disney por salvar el dibujo tradicional a mano fue la película "doble" *Tierra de osos* (2003) que, como dijimos antes, seguía la técnica del cine dentro del cine. También el doblaje buscó esa diferenciación clara de voces humanas y voces animales, ya que estas últimas son siempre mucho más chirriantes y de tono diferenciado. Ricardo Tejedo seguía al frente de los doblajes Disney en México, usando en este caso otro estudio afincado allí: Taller Acústico. Junto a él, su equipo de los últimos filmes, con Raúl Aldana como gerente creativo y como director de la traducción y adaptación, codo a codo con María Ovelar, que le ayudó en el ajuste de canciones. De hecho, sus letras son las que aparecen en todos los productos en español (o español de América), ya que son las utilizadas por Phil Collins, quien interpretó las versiones inglesa y española, en un intento claro de relanzar este tipo de animación bien musicalizada. Entre esas voces animales, ligeramente exageradas por su timbre, se puede mencionar a Freddy Ortega (la voz de Paul Christie para el Carnero 1), a Germán Ortega (doblando a Daniel Mastrogiorgio para el Carnero 2) o la voz de los inconfundibles alces: Rutt (Rick Moranis), que dobló Miguel Galván, y Tuke (Dave Thomas), que dobló Adrián Uribe. Las voces de las personas son de mucho más aplomo, con algún nativo en su origen y fuertes voces de carácter en el doblaje, como es el caso de los tres hermanos: Denahi (Jason Raize), al que dobló Diego Schoening, Kenai (Joaquin Phoenix), al que dobló Bruno Bichir, y Sitka (D. B.

Sweeney), al que dobló Raúl Anaya. Se puede afirmar que es una buena película con un buen doblaje.

Sin embargo, a la anterior producción le sucedió lo inevitable: fue eclipsada por *Buscando a Nemo* (2003), que incluso desbancaría a *El Rey León* como récord de taquilla. Ricardo Tejedo se había hecho con la exclusiva y no tuvo problema en doblar dos películas en el mismo año y en el mismo estudio, *Taller Acústico*. Raúl Aldana fue de nuevo su ideal supervisor creativo, de traducción y de adaptación. Los personajes se ajustaron de acuerdo con el actor de voz del original, como se ve en los personajes hechos por los niños Nicholas Bird (Chiqui), doblado por Abraham Vega; Erica Beck (Perla), que dobló Anaís Portillo; Erik Per Sullivan (Sheldon), que fue doblado por Ivan Filio; el protagonista Nemo (Alexander Gould), doblado por Memo Aponte Jr., o la única niña humana, Darla (Lulu Ebeling), que dobló Jessica Ángeles. También aparecen clásicos, como Arturo Mercado doblando a Willem Dafoe (Gill) o el mismo Ricardo Tejedo doblando a Austin Pendleton (Gluglú), junto con Raúl Aldana doblando al importante Joe Ranft (*Jacques*). Destaca el trabajo de la actriz Patricia Palestino, doblando a Ellen Degeneres como Dory, y el de Herman López, en su doblaje de Albert Brooks como *Marlin*. La película está bien ajustada y es secundada por su perfecta puesta en escena digital, cuyo componente visual casi vendía el producto por sí solo.

La lucha anual entre dos productos (digital y manual) acabó al año siguiente con *Vacas vaqueras* (2004). El doblaje tiene su valor porque la traducción de Ricardo Tejedo en *Taller Acústico* presentó dos versiones finales, pues se intentaron reflejar los acentos de los personajes originales junto con los modismos de América Latina (conservando la versión mexicana como español “neutro”). Ricardo Tejedo se encargó de los diálogos y su inseparable Raúl Aldana, junto con Juan Carlos Cortés, tradujo y adaptó el resto. Es una película con conversaciones de hilaridad interminable y algunos actores muestran momentos inolvidables, que el propio Tejedo adaptó. También echó mano de sus figuras de voz: Jesús Barrero dobló al conocido Cuba Gooding Jr. (el caballo Buck); Rogelio Guerra dobló al carismático Dennis Weaver (el humano Abner Dixon); Francisco Colmenero puso la voz doblada a Richard Riehle (Sheriff Brown), o los mismos Ricardo Tejedo y Raúl Aldana, que pusieron sus voces a Marshall Efron (Larry) y G.W. Bailey (Rusty), respectivamente. Llegó a haber un papel para el padre del director, Eduardo Tejedo, que dobló la voz de Charles Haid como *Lucky Jack*. Sin embargo, nada reforzó a un producto que no podía competir con la imagen y el sonido de Pixar, lo que hizo también que el doblaje se quedase en segunda fila.

Pixar ayudó a cerrar la sección de dibujo manual, pero también triplicó los beneficios cuando estrenó *Los increíbles* (2004). El mismo doblaje deja entrever que el producto es más popular y tiene mejor futuro. A partir de esta película se diferenciará el doblaje en México (neutro) del que se hará en Argentina (con modismos), ya que es la primera vez que los actores cambian también (aunque no todos) de un estudio a otro. Principalmente el hecho de que Disney abriese sucursal en Argentina es el motivo principal por el que se inició este proceso de “doble” doblaje, aunque el tema de esta separación podría suponer de por sí una tesis doctoral, en la que cabría

estudiar las diferentes variedades del español y cómo se usan en la traducción de productos audiovisuales. Una vez más encontramos al mismo director, Ricardo Tejedo, traduciendo, adaptando y ajustando con su ingénito Raúl Aldana, ayudado por Nicolás Frías y Sandra Brizuela. Todos ellos participan en las dos versiones. Una primera, mexicana, se grabó en *Taller Acústico* y otra, casi paralela, se hizo en *Media Pro Com*²⁴ de Argentina. Todavía hay actores que repiten en ambos doblajes, como Patrick Osmond doblando al malo *Bomb Voyage* (Dominique Louis en el original), o como la niña Eli Fucile, que curiosamente hizo el inglés y las dos versiones del español de América del bebé Jack-Jack Parr. Pero el desdoble ya se había establecido y, poco a poco, cada versión tendría su elenco y, al final, incluso su director propios. Aun así, el intento de contentar a todos, junto con un extraordinario producto audiovisual, favoreció igualmente el éxito del doblaje.

El cierre del estudio manual trajo la primera película digital de Burbank, *Chicken Little* (2005). Querían demostrar también en el doblaje que podían alcanzar a Pixar y, aunque no lo consiguieron, demostraron que iban por el buen camino logrando una buena recaudación. Ricardo Tejedo se encargó otra vez de las dos versiones: una argentina (muy popular por las canciones del Alejandro Lerner), que se grabó en *Media Pro Com*, y otra mexicana, un poco más tardía ese mismo año, en *Taller Acústico*. Parece que la segunda tuvo mayor dedicación o, al menos, fue más delicada, por el uso de actores más conocidos y de plena confianza, frente a nuevos talentos, no tan familiares, de Argentina: Raúl Aldana era más conocido que Willy Avellaneda en el papel de Alcalde Pavo-Roso (Don Knotts); Kalimba Marichal era más popular que Guido Kaczka para el protagonista Chicken Little (Zach Braff), o Eduardo Tejedo (padre del director) era más nombrado, como actor, cantante y arreglista, que Horacio Yervé cuando hizo al Director Veidile (Wallace Shawn). La posibilidad de llegar a un mercado más amplio, por medio de las dos versiones de doblaje, y el hecho de lanzarse en solitario este año en los cines dieron al producto un empujón definitivo.

Aunque *Cars* (2006) la superó ampliamente, la película procedente de Burbank había hecho agudizar su ingenio a los estudios de Pixar. En la versión Argentina, Ricardo Tejedo dirigió, una vez más, la traducción de los diálogos con Raúl Aldana, y éste se apoyó en la traducción y adaptación generales de Nicolás Frías y Sandra Brizuela. Sin embargo, en la versión mexicana, solo Raúl Aldana hizo el trabajo de trasvase. Es curioso que, salvo el director y los traductores, el único actor de voz que repitió en los dos países fue Jorge Arvizu, doblando a Cheech Marin como Ramón. Pero ni siquiera para el protagonista, Rayo McQueen, que tomaba su voz del popular actor Owen Wilson, se usó un mismo actor, sino que se contrató a Nicolás Vázquez en Argentina y Kuno Becker en México. Sigue habiendo actores más conocidos en la filmografía Disney que no tienen pares tan sabidos en Argentina: Carlos Segundo suena más que Adolfo

²⁴ A *Media Pro Com* se le conoce también como *Estudios Disney* y es una empresa de estudios de doblaje al español que empezó en Vicente López, siguió en Olivos y hoy tiene estudios por toda Buenos Aires (Argentina). Pertenece al grupo *Non Stop Digital*, cofundadora de *Disney Channel Latinoamérica*. Sus afinidades bien pudieran explicar la duplicación de doblajes.

Stambulsky para doblar a Darrell Waltrip en el papel de *Darrell Cartrip* (al que él mismo dio nombre); Arturo Mercado tiene más nombre que Enrique "Kike" Porcellana doblando a John Ratzenberger como Mack; la incombustible Diana Santos supera en fama a María Elena Molina doblando a Edie McClurg como Minny, o el actor y director Francisco Colmenero es más nombrado que Isaac Haimovici doblando a Michael Wallis como Sheriff. Por una parte, la existencia de dos doblajes hacía que hubiera mayor rango de elección y que el producto se extendiera más fácilmente, por afinidad con quienes lo recibían, pero, por otro, encarecía el producto y, a veces, retrasaba su salida al mercado. Lo cierto es que este fue el último trabajo de la larga serie de Ricardo Tejedo en Pixar, pues no volvería hasta 2014 con *Grandes héroes*.

Con *La familia del futuro* (2007), la sección de Burbank abandona el doblaje del español de América en dos versiones, volviéndose a la única doblada en México en *Taller Acústico*. El estudio de Burbank empezaría este mismo año, mientras que el de Emeryville (Pixar) aún produciría una más, para dejarlo luego también en una sola versión. Es también la última muestra continuada de Ricardo Tejedo en el estudio clásico de Disney, ya que no repetiría al año siguiente. La película es difícil por cuanto atesora infinidad de personajes, cada uno con su actor, sin repetir ninguno y presentando muchos noveles, como Raúl Sebastián doblando a Daniel Hansen (Lewis) o María de Lourdes "Yuyú" Parra Vidal doblando a Tracey Miller-Zarneke (Lizzy). También hay muchos veteranos, como Esteban Siller doblando a Stephen J. Anderson (Bud) o Jesús Barrero doblando a Aurian Redson (Frankie). La curiosidad del filme la pone el papel del popular cantante José Luis Rodríguez "El Puma", doblando al no menos popular Tom Selleck (Cornelius Robinson). Fue un doblaje detallado que combinó tradición y renovación pero que, sin embargo, no le sirvió a su director para seguir en el doblaje de la siguiente película de esta sección.

Ratatouille (2007) será la última película Pixar con doble trasvase en español de América. Además, será la única que tuvo dos lugares distintos, cada uno con su director. Y ninguno de ellos fue Ricardo Tejedo. En Argentina se encargó Nicolás Frías, en el estudio *Media Pro Com*. Para hacer el trabajo más profesional, en la traducción participó de manera especial Christophe Krywonis, chef y propietario del Restaurante "Christophe" de Buenos Aires. Pero hacía falta algo más para continuar con una doble versión de doblaje en español de América. Actores de doblaje convincentes, como Carla Peterson doblando a Janeane Garofalo (Colette), como Mex Urtizberea doblando a Lou Romano (Linguini) o el mismísimo Raúl Aldana haciendo la voz de Stephane Roux (narrador), no justificaban materializar una película dos veces, ni mucho menos la escasa diferencia del producto y sus modismos. Además, la versión de México hizo prácticamente lo mismo: Raúl Aldana la dirigió en el estudio *Taller Acústico* y no perdió de vista la versión argentina, en la que participó, utilizando aquí también a un chef famoso como ayudante en la adaptación, Guy Santoro, chef ejecutivo del Hotel Presidente Intercontinental de México. De esta manera, los dos chefs hicieron un "cameo", apareciendo su voz en cada versión para el comensal del restaurante (que había sido el chef Thomas Keller en el original inglés). El resto de actores de doblaje son de escaso renombre o incluso noveles. Sigue apareciendo alguno de los

clásicos, como Moisés Palacios doblando a James Remar (Larousse), Víctor Ugarte doblando a Lou Romano (Linguini) o Arturo Mercado doblando a John Ratzenberger (Mustafa). Las ideas eran buenas, pero la duplicidad acabó por pasarles factura.

Esta vez Pixar estrenó primero *Wall-E* (2008), una película sobre un solitario robot basurero que parecía fácil de doblar por su escaso diálogo, pero que no lo fue tanto al sincronizar los sonidos y ruidos de los robots. El doblaje se hizo ya solo en el estudio Taller Acústico de México y Raúl Aldana sustituyó definitivamente a su compañero de muchos años, Ricardo Tejedo. Encargó la traducción a Katya Ojeda y renovó prácticamente todo su equipo, donde apenas Raúl Anaya era conocido como doblador de Macintalk (*AUTO*). Enrique Cervantes dobló a Ben Burtt como WALL-E y el diálogo de John Ratzenberger (*John*) lo hizo Mario Arvizu, junto con el personaje femenino único de Kathy Najimy (*Mary*), que lo hizo Fernanda Tapia. El doblaje ha tenido poca relevancia, pues se piensa que fue una película con poco trabajo para traductores e intérpretes.

Bolt (2008) fue un proyecto casi impuesto a Burbank; sin embargo, se acercaba mucho ya a su hermana Pixar. La dirección la asumió el precoz Luis Daniel Ramírez (con 3 años había ganado un concurso de talentos), que había salido del mundo de la farándula de la mano de Fernando Álvarez y que codirigió con Raúl Aldana. Para las graciosas palomas de la película (que sólo hacen ruidos), el director utilizó nada menos que a Les Luthiers, mientras que para el resto se nota el cambio de generación, con actores de doblaje nuevos como Ernesto Laguardia doblando a John Travolta (*Bolt*), Samantha Domínguez doblando a la popular estrella Miley Cyrus (Penny Forrester) o Jesús Guzmán doblando a Mark Walton (*Rhino*). El doblaje del humor es destacable aquí, ya que adapta muy bien las situaciones jocosas. Como en su compañera de Pixar, los personajes son pocos, pero la acción trepidante hace de la sincronización un elemento destacable en el doblaje.

La siguiente película en aparecer fue *UP* (2009), siendo Pixar otra vez la primera en estrenar el año. El actual director creativo de Disney Character Voices International, Raúl Aldana, se encargó de la última película Pixar que comentamos en nuestro trabajo. Lo hizo en el estudio emblemático, Taller Acústico, y volvió a emplear a Katya Ojeda en la traducción. Con su vuelta reaparecen también algunas viejas glorias, como Mario Castañeda (en el papel de Alfa, voz de Bob Peterson), Tito Reséndiz (en el papel de Carl Fredricksen, voz de Edward Asner), Roberto Carnaghi (en el papel de Charles Muntz, voz de Christopher Plummer) o Arturo Mercado (en el papel de Tom, voz de John Ratzenberger), pues todos estos personajes venían ya con actores de mayor edad en la versión inglesa. El ajuste es bueno, como lo demuestra la elección de la voz del niño protagonista (Russell), ya que el parecido físico y de voz entre Jordan Nagai, en inglés, e Irving Corona, en el doblaje mexicano (las niñas que le dan su voz), es claramente intencionado. En definitiva, el trabajo, notable en su conjunto, contribuyó a la continuidad y éxito de su director.

Con *La princesa y el sapo* (2009) Disney regresó a los cuentos tradicionales y al dibujo en 2D (por supuesto, digitalizado y perfecto), y nosotros cerramos con ella el círculo de doblajes de las películas de nuestro corpus. De nuevo, el jovencísimo Luis Daniel Ramírez la dirigió al lado de Raúl Aldana. Katya Ojeda se encargó de traducir el texto y todos cuidaron de que la música fuese perfecta, pues resulta crucial en esta película, volviendo por sus fueros a un producto Disney. Así, por ejemplo, las canciones y la voz de *Louis* (Michael-Leon Wooley) fueron interpretadas por el famoso cantante Francisco Céspedes, y las canciones de Tiana (Anika Noni Rose), por Paula Arias Esquivel. El resto del elenco incluía al propio Raúl Aldana (con el Reggie de Ritchie Montgomery), a un Arturo Mercado hablando y cantando (como el Ray de Jim Cummings), a Francisco Colmenero (como el Sr. La Bouff de John Goodman) o a Mario Filio (en la voz y canciones del Príncipe Naveen de Bruno Campos). Se inauguraba también en el doblaje una nueva era, con la consolidación de Raúl Aldana como ejecutivo de la Disney para Hispanoamérica.

4.2.4.2. Estudios de doblaje españoles

Dinosaurio (2000) no estaba dentro de las clásicas producciones elaboradas por Disney, pero logró un gran éxito debido al auge de los productos de los gigantescos reptiles prehistóricos, relacionados con la época. El doblaje del español lo tuvo en cuenta y acertó en el ajuste de los impresionantes paisajes y sonidos. José Luis Gil hizo el trabajo en *Sintonía S.A.* con su inseparable traductor, Ángel Fernández Sebastián. Su trabajo muestra una buena selección de actores de voz con carácter para los personajes más reconocibles, como es el caso de Javier Cámara haciendo de Zini (Max Casella), Mercedes Sampietro haciendo de Plio (Alfre Woodard), Maribel Verdú haciendo de Neera (Julianna Margulies), o Marta Martorell haciendo de Baylene (Joan Plowright). Además, la buena sincronía hizo que casi todos ellos doblaran también la versión al catalán.

A finales de ese mismo año se estrena *El Emperador y sus locuras* (2000), encargada a un director distinto del anterior, vista la cercanía entre películas. Eduardo Gutiérrez repitió tras haber hecho *Bichos* (1998) y *Tarzán* (1999). De nuevo grabó, como la primera vez, en *Sintonía S.A.* Ignacio Salido se encargó de la traducción y la supervisión creativa corrió a cargo de Miguel Ángel Poveda. Hay una buena selección de actores, destacando el ajuste del humor con Angel Garó (por aquel entonces cómico de moda) doblando a Kuzco (David Spade). También es destacable el uso de niños y no adultos para hacer las voces infantiles, tanto en el original con en el doblaje (por ejemplo, Olivia Caneda hizo de Chaca doblando a Kellyann Kelso). El producto fue bueno, pero pasó enseguida al mercado del video doméstico.

Atlantis: el imperio perdido (2001) muestra el destino de una película que estaba abocada al fracaso desde que se empezó a grabar. Se notó incluso en su doblaje, cuando José Luis Gil realizó su penúltimo trabajo como director del mismo para Disney en su estudio de siempre, *Sintonía S.A.* Lucía Rodríguez realizó la traducción y Walterio Pesqueira llevó a cabo los arreglos y la dirección musical. Destaca la cooperación entre los doblajes de España y México con la

misma actriz, Vanesa Garcel, para el personaje de Audrey (Jacqueline Obradors), al que solo se le hicieron algunas regrabaciones para cambiar modismos, y también sucedió lo mismo con Pasquale Anselmo para el personaje de Vinnie (Don Novello). Otros actores, como Eduardo Moreno doblando a Jim Varney (Cookie), Juan Perucho haciendo de Corey Burton (Molière) o Jordi Pons doblando a Michael J. Fox (Milo), realizaron también una buena labor. Pero, con todas las molestias que se tomaron, el producto no salió a flote en el mercado español.

La siguiente película de Pixar, *Monstruos S.A.* (2001), nominada, que no premiada, en los Óscar de ese año, era demasiado popular para que *Atlantis* le hiciera sombra. Miguel Ángel Jenner, un director de prestigio, se encargó del trabajo en *103 Todd-AO Estudios S.L.*, en cooperación con *Sintonía, S.A.* (Madrid) para la música. Le encargó la traducción a Josep Llurba y fue delegando su trabajo en buenos organizadores, como el director general C. Renata Merino, su productora Maribel Miralles, su técnico de grabación y edición Ignasi Esteve y su supervisor creativo, el clásico Miguel Ángel Poveda. Todo debía ser perfecto, como siempre, en el detallista Jenner. Los niños fueron niños: la Boo que hiciera Mary Gibbs fue doblada por otra niña, Kaori Mutsuda. Los personajes cómicos están a la altura con actores cómicos: José Mota dobla a Billy Crystal como Mike Wazowski y Santiago Segura dobla a John Goodman como Sullivan. El propio Jenner aparece en el papel secundario de Waternoose, que había hecho en el original James Coburn. En un trabajo bien materializado, el contexto general del original se transmite muy bien al producto meta.

El planeta del tesoro (2002) es quizás una de las películas que buscó el doblaje más universal del nuevo milenio, utilizando al cantante Álex Ubago para el tema principal, "Sigo aquí", tanto en el español como en el español de América. El doblaje fue dirigido, por última vez para Disney, por José Luis Gil en los estudios Sintonía S.A. Volvió a utilizar a Lucía Rodríguez para la traducción y él mismo hizo de ajustador. De nuevo intentó agradar en el ajuste con los actores originales, buscando a un comediante del momento, Josema Yuste, para el divertido B.E.N. (*Bio Electronic Navigator*) de Martin Short; o la niña Olivia Caneda para doblar al niño Austin Majors como Jim Hawkins (joven); o el actor, que sería su sustituto como director de doblajes Disney, Eduardo Gutiérrez, en el secundario Onus de Corey Burton; o el mismo actor original, Dane A. Davis, que se dobló a sí mismo como Morfo. Es, en definitiva, un buen doblaje, que no tuvo mejor suerte porque las propias incoherencias de la historia eran las que habían hecho fracasar la producción.

Los dibujantes y productores de Disney sabían que la película anterior iba a ser un fiasco y, por eso, habían preparado a la vez *Lilo y Stitch* (2002), una creación salvada por el humor de sus personajes, sobre todo Stitch y sus dos hermanas, siempre discutiendo en tono jocosos. Alfredo Cernuda, que había hecho un *redoblaje* de *Blancanieves*, dobló también esta película en *Sintonía S.A.* y, de paso, probó suerte de nuevo para la Disney. Con un supervisor creativo de garantías, Miguel Ángel Poveda, y una adaptación musical en manos de una experta, María Ovelar, solo quedaba usar una buena traducción, que en este caso hizo perfectamente Elena Rufas. Las niñas Leire Martínez y Yolanda Mateos fueron las voces de Lilo (Daveigh Chase) y

Nani (Tia Carrere). Un buen Abraham Aguilar dobló a Chris Sanders como *Stitch*. El doblaje quedó muy bien ajustado al original y se puede decir que es de lo mejor de la época final del dibujo plano.

Hermano oso (2003) fue el siguiente trabajo bien hecho. Era una película que incluía en realidad dos: una de animales y una de humanos. Era un reto para el doblaje, que debía dejar clara la diferencia entre voces animales y humanas. Con esta película se consagraba Eduardo Gutiérrez en el estudio *Sintonía S.A.* Santiago Aguirre volvió a supervisar. Su traductora de otras veces, Lucía Rodríguez, hizo el trabajo, ayudada por Eduardo Gutiérrez, en los diálogos, y María Ovelar (que había hecho también la versión latina), en las letras. Comoquiera que la música incluía al mismísimo Phil Collins (junto con Roser y Ramón Salvat), no dudó en usar a un experto técnico de sonido, Pepo Scherman, para las canciones. Entre esas voces animales que buscan diferenciarse, se puede citar a Luis Marín, haciendo la voz de Paul Christie para el Carnero 1; la del propio director Eduardo Gutiérrez, doblando a Daniel Mastrogiorgio para el Carnero 2, o la voz de los inconfundibles alces Rutt (Rick Moranis), que dobló el humorista José Mota, y Tuke (Dave Thomas), que dobló el humorista Josema Yuste. Las voces de las personas son mucho más graves y serias casi siempre, tanto en su origen inglés como en el doblaje, como es el caso de los tres hermanos: Denahi (Jason Raize), al que dobló David Robles, *Kenai* (Joaquin Phoenix), al que dobló Roger Isasi-Isasmendi, y Sitka (D. B. Sweeney), al que dobló Claudio Serrano. La buena labor de los actores y el director les llevó a repetir un par de veces en los años venideros.

Una de esas dos películas que dirigió Eduardo Gutiérrez, en el mismo año pero proveniente de la rama Pixar, fue *Buscando a Nemo* (2003), que batiría todos los récords de taquilla. Gutiérrez tenía las dos producciones del año para él solo, pero no tuvo problema en doblar dos películas en el mismo lapso y en el mismo estudio, *Sintonía S.A.* De nuevo la traductora fue Lucía Rodríguez y volvió al estudio Miguel Ángel Poveda como director creativo, al lado de Sofía Bernar. La banda sonora fue cuidada al detalle con el ingeniero de sonido David López, que ajustó hasta el último ruido marino. Los actores de doblaje se emparejaron al máximo con el actor de voz del original y así sucedió con los niños: Nicholas Bird (Chiqui), doblado por una jovencísima Auri Cruz; Erica Beck (Perla), a quien dobló Marta Espósito; Erik Per Sullivan (Sheldon), que fue doblado por Daniel Morcillo; el protagonista Nemo (Alexander Gould), doblado por Klaus Stroink, o la única niña humana, Darla (Lulu Ebeling), que dobló la joven pero experta Olivia Caneda. También aparecen famosos que hicieron un gran papel, como Anabel Alonso, doblando a Ellen Degeneres como Dory, y José Luis Gil, en su doblaje a Albert Brooks como Marlin. Otros actores, incluso menores, también estaban ejercitados en el mundo del doblaje, como Ramón Langa doblando a Willem Dafoe (Gill) Lorenzo Beteta doblando a Austin Pendleton (Gluglú) o el veterano Rafael Taibo doblando al importante Joe Ranft (Jacques). Es un gran trabajo de sincronización al detalle que le valió a su director para repetir con la Disney en una película más.

Con *Zafarrancho en el rancho* (2004) se cerraría el estudio manual de Burbank para transformarse en digital, con lo que la oposición entre películas de dibujo manual y digital ya no

volvería a repetirse. El doblaje tiene su valor, ya que es una película con música, diálogos y comedia interminable con momentos memorables por parte de algunos actores, a los que dirige bien Eduardo Gutiérrez, en su último trabajo para la Disney como tal, ajustando el filme personalmente. Se ayudó de una nueva traductora, María Sahagún, y quiso que el sonido de la banda sonora fuera perfecto, con técnicos tanto de sala, con Jorge Coomonte, como de mezclas, con Julián González. Para los actores de voz echó mano de sus conocidos sin incluir grandes estrellas, ya que el producto tampoco lo pedía, al no tenerlas tampoco en la versión original. Algunos ejemplos así lo demuestran: Iván Muelas dobló al conocido Cuba Gooding Jr. (el caballo Buck); Jesús Jiménez dobló al carismático Dennis Weaver (el humano Abner Dixon), y José Ángel de Juanes puso la voz doblada a Richard Riehle (Sheriff Brown). Sin embargo, también el doblaje se quedó en segunda fila y su director ya no volvería a dirigir para la factoría.

Cuando Pixar estrenó *Los increíbles* (2004), dio la puntilla al dibujo tradicional hecho a mano. El mismo doblaje deja entrever que se avecinan profundos cambios: nuevo director, Lorenzo Beteta, y nuevo estudio, *Estudios EXA (Madrid)*²⁵ (aunque éste se había utilizado ya en el *redoblaje* de *Fantasia*, 1940, no era un habitual de la compañía Disney). También la especialización va creciendo, y al director general se le unen una traductora de sobras conocida, Lucía Rodríguez, unos controladores de diálogos en su registro (Mario López) y en su edición (Jesús Javier Saiz), un director de producción (Enrique Gutiérrez) con su ayudante (María Ramírez) y un supervisor creativo (Alejandro Nogueras). Había que cuidar el producto al detalle y ello le sirvió al director para repetir con Disney en unos cuantos productos más. Entre los personajes, como muestra de buen ajuste con el original, se encuentra la voz de Carlos Herrera para el locutor (de radio, claro) Teddy Newton. Curiosamente, La niña Eli Fucile, que hizo el inglés y las dos versiones del español de América del bebé Jack-Jack Parr, aquí fue doblada por una adulta, Pilar Martín. Destaca la popular actriz Emma Penella, que dobló a la modista Edna Moda por su potente voz, para darle un carácter más grave al personaje, ya que todos los demás actores, incluso el original inglés Brad Bird, habían sido hombres

La primera película digital del renovado estudio Burbank, *Chicken Little* (2005), no tardó en llegar. Querían demostrar cuidado en el producto meta para alcanzar a Pixar y se mimó mucho el doblaje. No pudieron lograr el éxito de su gemela, pero anduvieron cerca, con una buena recaudación. Repitió Lorenzo Beteta, como director en los *Estudios EXA* (Madrid), y repitió también su detallismo en el reparto de tareas: su supervisora creativa (Sofía Bernar), la misma traductora (Lucía Rodríguez), técnicos de sala (Jesús Javier Saénz) y mezclas (Miguel Gascón), director musical (Miguel Ángel Varela), letrista de renombre (María Ovelar), director de producción (Enrique Gutiérrez) y ayudante (María Ramírez)..., toda su gente de confianza y un estudio de sonido, EUROSONIC, a su servicio para que la banda sonora digital fuera perfecta. Y lo fue, porque la canción "Todo lo que sé", interpretada por David Hernán, gozó de gran fama en

²⁵ Los conocidos Estudios EXA, ubicados en la C/ Alcalá, 496, en Madrid, están especializados en posproducción de audio y vídeo. Poseen unas instalaciones creadas exclusivamente para la sonorización, grabación de efectos, registro de diálogos y mezclas de cine y televisión. Sus medios reúnen las características más recomendables para la grabación y mezclas, y es uno de los pocos estudios españoles diseñado específicamente para la función que desarrolla.

su momento. Entre los actores, voces conocidas del momento, como Antonio Medina, que dobló a Don Knotts en el papel de *Alcalde Pavo-Roso*, o J.J Santos, que dobló a Harry Shearer como perro locutor. Incluso los no tan conocidos fueron buenos, como Adolfo Moreno para el protagonista *Chicken Little* (Zach Braff); o Miguel Ayones para el director Veidile (Wallace Shawn). El doblaje gozó de buena aceptación en la península, afianzando al director y su equipo.

Aunque *Cars* (2006) ganó en taquilla a la anterior película venida de Burbank, Pixar vio enseguida que debía esmerarse para seguir en boga y no descuidó el doblaje al español. También buscó a su hombre de confianza y lo encontró en Alfredo Cernuda, que dirigiría todos los doblajes de Pixar hasta 2011 menos *UP* (2009), que lo haría su homónimo de Burbank, Lorenzo Beteta. Utilizó los *Estudios EXA (Madrid)* y su traductor fue Kenneth Post. Sin gozar de la presencia de grandes voces (destaca quizás la del locutor deportivo Antonio Lobato, para doblar a Bob Costas como *Bob Culatas*), se puede decir que el doblaje está muy bien hecho, ya que las voces encajan muy bien: José Escobosa como Ramón (Cheech Marin), Guillermo Romero como Rayo McQueen (Owen Wilson), Juan Antonio Castro como Darrell Cartrip (Darrell Waltrip), David García como Mack (John Ratzenberger), Rosa Sánchez como Minny (Eddie McClurg) o Francisco Hernández como Sheriff (Michael Wallis). La película daba mucho margen al doblaje, pero no puede desmerecer un trabajo que, sin ser tan detallista como el de Beteta, fue muy bueno.

Descubriendo a los Robinsons (2007), de la sección de Burbank, es la reafirmación de Lorenzo Beteta como director. En esta ocasión utilizó los conocidos estudios Tecnison²⁶ de Madrid. Con unos medios de alta calidad, sólo le faltaba una buena traductora, Eva Garcés, junto con una conocida letrista, María Ovelar (acompañada del no menos conocido Alejandro Nogueras), y un buen director musical como Carlos Vizziello. La ingente cantidad de personajes realza la labor de Beteta en la coordinación y ajuste. Cada actor tiene su personaje, excepto el propio Beteta que hace los de Ethan Sandler, Fritz y Petunia. El resto son noveles o poco conocidos que cumplen muy bien, como Miguel Rius Zorrilla doblando a Daniel Hansen (Lewis), Miguel Ayones doblando a Stephen J. Anderson (Bud) o Belén Mateos doblando a Tracey Miller-Zarneke (Lizzy). La curiosidad la película está en la voz del popular cantante Raphael, doblando a John H. H. Ford (Sr. Harrington). Fue un trabajo serio, para seguir en la brecha como director de doblajes Disney.

Ratatouille (2007) será otra buena labor de doblaje por parte de Alfredo Cernuda, que grabará en Tecnison, como su compañero Beteta. Igual que sucediera en las versiones del español de América de Argentina y México, buscando una adecuación más efectiva del producto (tenía mucho que ver con la cocina), solicitó la ayuda de Ferran Adriá, chef y propietario del Restaurante "El Bulli" de Girona. El susodicho aparece con la voz del comensal de la película (el

²⁶ TECNISÓN es una empresa, situada en el polígono industrial Fin de Semana (Madrid), que está dedicada a la posproducción de sonido para cine y vídeo desde 1974. Totalmente renovada en 2008, su entorno digital es ahora más moderno y actualizado, para cubrir las necesidades del mercado del Cine y Video actual, dejando además abiertas las puertas a futuras remodelaciones para nuevas tecnologías. Su equipo humano, altamente cualificado, es también de primera fila.

también chef, Thomas Keller, en la versión original). Empleó actores de voz de talento como Inés Blázquez doblando a Janeane Garofalo (Colette), Fernando Cabrera doblando a Lou Romano (Linguini) o Juan A. Gálvez haciendo la voz francesa de Stéphane Roux (narrador); Abraham Aguilar doblando a James Remar (Larousse) o Guillermo Romero doblando a Patton Oswalt (Remy). El producto quedó muy bien contextualizado y Cernuda también se afianzó como director de doblaje de Disney para evitar sorpresas.

Al año siguiente Pixar estrenó primero. La película *Wall-E* (2008), de escaso diálogo al ser la historia casi muda de un solitario robot basurero, no era tan fácil de doblar como parecía, pues tenía que sincronizar silencios, sonidos y ruidos con algunas voces. El doblaje, como el orden de estreno, se invirtió también, y el director, esta vez de un producto Pixar, fue Lorenzo Beteta, utilizando los estudios *Soundub*²⁷. Encargó la traducción a Lucía Rodríguez y renovó prácticamente todo su equipo, donde apenas Mar Bordallo era conocida como dobladora de Eva (Elissa Knight) y Claudio Serrano como Macintalk (AUTO). El novel Juan Logar Jr. dobló a Ben Burt como WALL-E y el dialogo de John Ratzenberger (John) lo hizo Luis Bajo, junto al personaje femenino único de Kathy Najimy (Mary), que lo hizo Laura Palacios. Se puede decir que no es una película que pasará a la historia del doblaje.

Bolt (2008) fue un proyecto forzado de Burbank, pero de increíble resolución digital, cercana ya a Pixar. La dirección, como hemos dicho, se invirtió y la asumió Alfredo Cernuda en los mismos estudios que Beteta, *Soundub*. Usó en la traducción a Eva Garcés y mantuvo a Les Luthiers para hacer los sonidos de las graciosas palomas de la película, como ya habían hecho en la versión latina. El elenco de actores no es muy largo y ninguno de fama abrumadora, pese a que alguno de los originales en inglés sí lo era. El experimentado Fernando Cabrera dobló a John Travolta (Bolt), Andrea Rius hizo lo propio con la popular estrella de la Disney, Miley Cyrus (Penny Forrester) o Iván Jara dio su voz a Mark Walton (Rhino). El doblaje del humor es destacable aquí, ya que adapta muy bien las situaciones jocosas. Al igual que en las versiones del español de América, tanto la película de Pixar como la de Burbank tienen pocos personajes, pero la emoción contenida, en aquélla, y la acción trepidante, en ésta, hacen de la sincronización un elemento destacable en el doblaje.

La siguiente película en aparecer fue *UP* (2009), siendo Pixar otra vez la primera en estrenar el año. El mismo director del anterior, Lorenzo Beteta, se encargó de la última cinta Pixar que comentamos en nuestro estudio. Lo hizo utilizando los estudios *Soundub*, que ya empezaban a ser habituales, y volvió a emplear a Lucía Rodríguez en la traducción. El ajuste de algunas voces es bueno, como lo demuestra la elección de la voz del niño protagonista Jordan Nagai (Russell), que se encargó al niño Julián Mora, o la niña Elie Docter (Ellie), que dobló la infantil pero experta Claudia Caneda. Con su dirección aparecen también, de nuevo, algunas

²⁷ El estudio español de sonido Soundub Sonorización y Doblajes, junto a su filial Matinha Estúdios Som. Soundub y Matinha, ofrece actualmente servicios de doblaje, subtítulo y media en la Península Ibérica y cuenta con estudios en Barcelona, Madrid Santiago de Compostela y Lisboa. Recientemente Soundub fue adquirido por el grupo SDI Media International y será consolidado ahora como SDI Media Iberia.

voces conocidas, como la del presentador Matías Prats *junior* doblando a David Kaye como locutor, o la del conocido actor de voz estridente, Luis Varela, doblando a Edward Asner (en el papel de Carl Fredricksen). Hay otros no tan populares, como Juan Amador Pulido para la voz de Bob Peterson (en el papel de Alfa), Claudio Rodríguez para la voz de Christopher Plummer (en el papel de Charles Muntz,) o Manuel Bellido para la voz de John Ratzenberger (en el papel de Tom). En definitiva, el trabajo es notable por cuanto intenta aproximar las voces de los actores originales a las de los actores de doblaje. Fue un buen trabajo que ayudó a su director en su carrera con la compañía Disney.

Aunque con toda la ayuda digital y una perfección suma, *Tiana y el sapo* (2009) supone el retorno de Disney a los cuentos tradicionales y al dibujo en 2D plano. También esta película sirve de cierre al catálogo de películas de nuestro corpus. El doblaje lo dirigió un novel, Antonio Villar, si bien su traductora volvió a ser la conocida Lucía Rodríguez y el estudio, el también consabido *Soundub*, en el que Alfredo Cernuda (que aparece en el reparto doblando a Ritchie Montgomery como Reggie) le había dado la alternativa. La música volvía también a los inicios y era, de nuevo, un pilar básico en una película Disney, por lo que se cuidó sobremanera: las canciones y la voz de Louis (Michael-Leon Wooley) fueron interpretadas por el famoso cantante King Africa; las de Tiana (Anika Noni Rose) fueron interpretadas por la cantante, pianista y compositora de *R&B* y *soul*, Chila Lynn; las de Ray (Jim Cummings) las interpretó el popular cantante Macaco; las del Príncipe Naveen (Bruno Campos) fueron dobladas por el celeberrimo cantautor Alex Ubago; y las de Mama Odie (Jenifer Lewis) las interpretó la cantante cubana de son y boleros Omara Portuondo. El resto del elenco incluía al histriónico Javier Gurruchaga como el Dr. Facilier (Keith David), a Rafael Romero hablando como Ray (Jim Cummings), a Víctor Valverde como el Sr. La Bouff (John Goodman) o a Eduardo del Hoyo en la voz del Príncipe Naveen (Bruno Campos). También se inauguraba una nueva era, con directores de doblaje renovados o completamente nuevos, con el intento abrirse camino en el universo de la animación Disney y de otras compañías.

En los siguientes años, las dos secciones de la compañía siguieron en paralelo hasta la actualidad, momento en el que ambas discurren en una pugna por el éxito mucho más equilibrada, habiendo triunfado las dos, tanto en lenguaje original como en productos de doblaje. Como colofón, baste recordar el *taquillazo* de la sección de Burbank, que ha vuelto por sus fueros con una producción clásica y que, sin duda, dará lugar a múltiples estudios de traducción audiovisual y otras muchas áreas, *Frozen* (2013): una producción que muestra el cambio de tendencia del éxito hacia esta sección, mientras que la de Pixar parece hallarse en un momento de secuelas y producciones menores. Pero, seguramente, sólo lo parece.

4.2.4.3. Estudios de doblaje: Redoblajes, *Blanca Nieves y los siete enanitos* y *La Bella durmiente*

Aunque no he descrito esta época tan detalladamente por acotación del corpus, es innegable que también tiene su importancia, pues supuso un cambio radical en la factoría Disney,

con el cierre definitivo de la sección de dibujo tradicional a mano. Sin embargo, este cambio no afectó a los productos clásicos, que se siguieron comercializando, y así encontramos las películas de siempre regrabadas en nuevos formatos para el video doméstico (*VHS, DVD, Blue Ray...*). Con estas películas, cuya popularidad era casi extemporánea precisamente por ser clásicas, llegan los nuevos doblajes y traducciones (*redoblajes*), en un intento de actualizar su parte física sin que perdieran su carácter tradicional. En esta época (según los datos que he encontrado, no ha habido cambios hasta hoy) aparecen dos regrabaciones, ambas en el mismo año, 2001, pero con distintos destinatarios. Mientras que *Blanca Nieves y los Siete Enanitos* (1937) se volvieron a doblar en español de América, en México, y en español, *La Bella durmiente* (1959) se redobló en México sólo para Hispanoamérica. Se repetían los patrones de la época anterior, cuando Disney se vio “obligado” a firmar un nuevo doblaje (*redoblaje*) por causa de los derechos de autor (*royalties*). Sin embargo, estos doblajes también tuvieron (y tienen) características peculiares.

En el caso de *Blanca Nieves y los Siete Enanitos*, la película tiene la particularidad de ser la que más veces se ha doblado (cuatro), junto con *Fantasia* (1940), que ha pasado cinco veces por los estudios de grabación si añadimos al doblaje original los últimos de 2010, en México, y de 2011, en España, junto con los comentados en el primer apartado de este capítulo, que se hicieron en 1977.

Blanca Nieves tuvo su primer doblaje en los mismos Estudios Disney de Los Ángeles en 1938, pero fue criticado y “arreglado” por Edmundo Santos en 1967 (ver el primer apartado de este capítulo), para convertirse en el doblaje “oficial” más aceptado y solicitado durante muchos años, tanto por el público americano como español, y es el más popular aún. En él, Amparo Garrido y Lupita Pérez Arias se encargaron de la palabra y las canciones de Blanca Nieves, respectivamente; Rosario Muñoz Ledo dobló la voz de la reina; Carmen Donadío hizo de bruja, y los siete enanitos tomaron las voces de Dagoberto de Cervantes, Guillermo Romo, Juan Domingo Méndez, Francisco Colmenero, Rubens Medel, Jose Manuel Rosano y Luis Manuel Pelayo. Precisamente la cantante Lupita Perez Arias interpuso una demanda contra Disney, exigiendo en 2001 sus derechos de autor, como ya hiciera Evangelina Elizondo en 1997 (ver apartado anterior de *redoblajes*) con *La Cenicienta*. Por este motivo, Disney redobló la cinta para sus Ediciones Platino de ese mismo año. El *redoblaje* se hizo bajo la dirección de Moisés Palacios, en los estudios Prime Dubb de México, y con la dirección musical de la popular Maggie Vera (que curiosamente no canta, sino que sólo da voz a Blancanieves). Este director volvió a utilizar las primeras traducciones de Edmundo Santos, aunque Raul Carballada aparece en los créditos como letrista, si bien no existe cambio alguno por su parte, ya que sólo un verso de la canción “Heigh-Ho” varía con respecto a la versión de Santos. Palacios sólo cambió las voces de Blanca Nieves (con la citada Maggie Vera para la palabra y Vikina Michel para las canciones), la reina (con Liza Willert), la bruja (con Rosanelda Aguirre), y las de los siete enanitos (que, respectivamente, hicieron Ricardo Hill, Cesar Arias, Alejandro Illescas, Francisco Colmenero, Armando Rendiz y Esteban Siller). Paradójicamente, el rechazo del público fue casi unánime.

Aunque la traducción era casi un calco del anterior doblaje y sólo algunas voces cambiaron (incluso algunos como Colmenero repitieron en el doblaje de 1964 y en éste), el público reprochó siempre la pérdida de la “magia” del doblaje anterior. Lo que parece cierto es que la voz de Blanca Nieves quedó bastante distinta de la del original y las canciones se mostraron un tanto forzadas. Quizás por causa de este rechazo Disney estrenó esta película en 2010 y 2015, en Hispanoamérica, volviendo a utilizar el doblaje de Edmundo Santos de 1964. Sin embargo, también parece cierto que lo hizo porque la demandante, Lupita Pérez, había fallecido ya y, con ella, había desaparecido también su demanda.

Impulsada por los mismos motivos, la compañía Disney pidió un doblaje de *Blanca Nieves* en español, que fue dirigido por Pablo Cernuda en los estudios *Sintonía* S.A. de Madrid, en su primer trabajo de animación para esta productora, inaugurando su papel de doblador Disney en años venideros. La nueva grabación fue distinta del *redoblaje* mexicano. Por un lado, utilizó una traducción nueva, elaborada por Lucía Rodríguez, para aproximar el lenguaje y acento al español. Por otro, solicitó la colaboración de la profesora de canto y canto en el doblaje, María Caneda, para la dirección musical, dejándole cambiar lo que estimara necesario, dada su experiencia en trabajos anteriores, como *La sirenita*. Además, los clásicos del estudio (entre ellos, el director del *redoblaje* de *La sirenita* en otro estudio, José Luis Gil, que dio su voz al narrador) vinieron a apoyar el trabajo del entonces nuevo director de doblaje para Disney. Así, encontramos a Joaquín Díaz (Sabio), Miguel Ángel Godó (Romántico), Julio Núñez (Gruñón), Eduardo Moreno (Feliz), Francisco Hernández (Espejo), Juan Perucho (Alérgico), María Luisa Esteban (bruja) o Lucía Esteban (reina). El papel de Cenicienta recayó en Mar Bordallo (luego dobladora de Drew Barrymore o Jessica Alba, entre otras), para la palabra, y en una desconocida Yolanda de las Heras, para las canciones (quizás para evitar nuevos problemas con los derechos de autor y viendo sus trabajos anteriores en *La princesa cisne*). El hecho de no existir una versión en español, las malas condiciones en las que se encuentran a veces las versiones más antiguas y el trabajo bien hecho, tanto en el sonido como en la traducción de 2001, hacen de este *redoblaje* uno de los pocos que no ha sido tan criticado como otros (*La sirenita*, por ejemplo), aunque sigue existiendo la corriente crítica de quienes la rechazan por haber crecido acostumbrados a la versión del español de América de los años anteriores (principalmente la de Edmundo Santos).

Por su parte, la peculiaridad de *La bella durmiente* (1959) consiste en que la causante del *redoblaje* fue la misma actriz y cantante que en *Blanca Nieves*, Lupita Pérez Arias, pero, en este caso, su demanda hizo que la película se redoblara sólo para América del Sur y no para España. Además, la tarea se presentaba ardua puesto que el propio Walt Disney había consagrado a Edmundo Santos precisamente con esta película, afirmando que su doblaje de 1959 superaba incluso al original en inglés. Con estos antecedentes, el fracaso del nuevo proyecto parecía muy probable. Un inexperto director, Eduardo Giaccardi, que decidió, erróneamente, cambiar las adaptaciones casi sagradas de Edmundo Santos por las de un menos experto Jesús Javier Vallejo, dio el primer paso hacia su impopularidad. Aunque dejó la música en manos de un experto actor, músico y arreglista, Juan Carlos García Amaro, la mayoría de sus

actores de doblaje (con alguna excepción, como la de Francisco Colmenero para el narrador o Guadalupe Noel para Flora) fueron noveles o poco expertos todavía, lo que supuso otro movimiento en falso. El caso del doblaje de la villana Maléfica, casi perfecto en la antigua versión a cargo de Rosario Muñoz Ledo, es otro ejemplo del mal camino seguido: en la nueva versión, Mayra Rojas dobló el papel de forma excesivamente neutra, aburrida e, incluso, con recortes o abreviaturas innecesarios. Este papel ha sido desde entonces uno de los más criticados dentro del elenco, junto con la sustitución del doblaje de la inmortal Mary Costa como la princesa Aurora, que, de forma tan cuidada, había hecho Edmundo Santos con Estrellita Díaz y la propia Lupita Pérez. En su lugar, dos actrices que poco o nada se asemejaban al personaje (Laura Ayala en la palabra y Brenda Ruiz en las canciones) pasaron por la película sin pena ni gloria, en lo que parece un mero intento de solucionar de un plumazo el problema de los derechos con Lupita Pérez. Por todo ello, la producción no resultó muy lucida y siempre ha sido tachada de mediocre al compararla con su antecesora de 1959.

4.3. ANÁLISIS MICROESTRUCTURAL: LAS ERAS DISNEY y POS-DISNEY:

4.3.1. LAS PELÍCULAS ELEGIDAS

Si me ha parecido fundamental establecer un catálogo (ver anexo I) en el que se encuentran todas las películas consideradas como clásicos de animación de los estudios Disney, desde sus inicios hasta 2009, para tener una visión global del gigante de la animación, tanto o más me lo parece seleccionar aquellas que se sitúan en los momentos estelares de cambio, en dicha productora, para analizar su proceso de traducción. Siguiendo el criterio de Díaz Cintas (2003), Chaume (2004) y Martí Ferriol (2006), he establecido el marco de análisis en dos fases: La primera (*fase preliminar*) ha quedado delimitada en el capítulo anterior, dedicado al ámbito macrotextual. Me dispongo ahora a determinar su influencia y conexión con la segunda, centrada en la valoración de la traducción. Al fijar dicha conexión, emprendo el estudio microtextual con el objetivo de clarificar por qué se puede dividir la producción de animación clásica Disney en las eras propuestas y, al mismo tiempo, ver cómo afecta esa división a las traducciones que se hicieron para el doblaje. En el capítulo anterior he ofrecido una visión general de todas las películas, considerando una por una en sus estudios, directores y actores de doblaje, y ha quedado clara la línea que seguía la productora a la hora de encargar sus trabajos. He mostrado también cómo se pasó de una película a otra en el texto origen (TO) y lo que se pretendía con él. El siguiente paso es comprobar si esa evolución en el texto origen se transmite al texto meta durante el proceso de traducción. Mediante ejemplos concretos, extraídos de las distintas eras, examinaré las peculiaridades y cambios de esas traducciones audiovisuales. En definitiva, trataré de demostrar que el cambio de era ha supuesto una variación en la forma de hacer las películas de animación Disney, tanto en el TO como en su traducción audiovisual al TM.

De lo expuesto en el capítulo anterior se desprende que la factoría Disney se movió, a lo

largo de sus distintas etapas, fundamentalmente por el éxito económico, si bien siempre se intentó triunfar a base de llegar al público, por medio de la calidad y el buen gusto en los productos, con un esfuerzo incesante por contar con los mejores dibujantes, voces y dobladores. De hecho, cuando Disney se relajó en el cuidado de la calidad de sus películas de animación, se produjo un declive, tanto en el producto en inglés (que llamaremos a partir de ahora texto origen, TO) como en el producto en español, en español de América o ambos (que llamaremos texto meta, TM).

En primer lugar, analizaré *El libro de la Selva* (1967), pues supuso un punto de inflexión a partir del cual comenzó la caída de la productora, tras la muerte de su cabeza visible, hasta la llegada de Michael Eisner y su equipo. Walt Disney ya había dejado prácticamente lista esta película antes de su muerte, en 1966, y en ella veremos lo que se considera un doblaje “canónico” de los Clásicos Disney, realizado por Edmundo Santos. Como he comentado en el capítulo anterior, Santos estableció el canon en su largo periplo por la productora, junto a Walt Disney primero y en solitario después, hasta 1977, fecha en la que falleció este director de doblajes.

En segundo lugar, examinaré *La Sirenita* (1989) porque se dan en este producto audiovisual una serie de peculiaridades que la hacen interesante: se trata de la última producción donde el dibujo es totalmente artesanal, sin ayuda del premiado CAPS (*Computer Animation Production System*), lo que la convierte en la última película completa de dibujo plano en 2D, si bien es también una delicia de cuidadísima elaboración; además (y como corolario de lo anterior), el equipo de Eisner intentaba, por todos los medios, reencontrar la fórmula del éxito sin sacrificar la calidad, cuidando sobremanera el guión y la banda sonora, exigencia que también se trasladó al doblaje. Es decir, marcó sin duda el primer resurgir de la Disney y mostró la senda por la que seguirían los éxitos siguientes, que irían combinando el dibujo manual con inserciones digitales, hasta que el dibujo por ordenador sustituyera completamente al susodicho dibujo tradicional.

En tercer lugar, analizaré *Toy Story* (1995), segundo éxito de esta segunda era, pero primer triunfo clamoroso de la Disney al unirse con Pixar y empezar a rendirse definitivamente al dibujo digital. Mostraré la combinación de tradición y modernidad en el argumento y los diálogos, y veremos cómo esto también afecta al doblaje. Compararé aspectos de su “compañera” de era, *La sirenita*, para ver los cambios que la traducción audiovisual tiene que afrontar. Junto con ellas examinaremos la peculiar *Fantasia 2000* (1999), por ser el sueño de Walt Disney desde su *Fantasia* de 1940. Intentaremos ver si puede considerarse realmente como un producto traducido en sentido estricto, ya que el texto es escaso y la música sin letra, lo que más predomina. También trataremos de ver el motivo por el que nunca tuvo tanta repercusión como otros productos no tan “musicales”.

En cuarto lugar, por no dilatar excesivamente este trabajo, usaré tan solo breves ejemplos de la tercera gran era pos-Disney para comparar sus producciones con las de otros estudios.

Mostraré algunos ejemplos de *Monstruos S.A.*, película que compitió y perdió con *Shrek* en la edición de los Óscar de 2001, donde la productora de ésta, *DreamWorks*, anunciaba el fin de la innegable hegemonía de Disney.

Finalmente distinguiré algunas muestras breves de *Chicken Little* (2005), por ser la primera película de la factoría en 3D, con el ánimo de dejar el camino abierto para futuras investigaciones e invitar a cualquier investigador, en cualquiera de las facetas de la traducción audiovisual, a estudiar esta época con mucho mayor detalle.

4.3.2. EL MÉTODO DE TRABAJO

4.3.2.1. El buen doblaje

Antes de comenzar la explicación detallada de la metodología seguida al analizar los ejemplos específicos de cada una de las películas, quiero dejar claras algunas premisas básicas que conceden a un doblaje la categoría de bueno o “aceptable” (Iglesias Gómez, 2009: 15-16), aunque hay muchas más.

La primera es la **sincronía** en cualquiera de sus modalidades: *prosódica* (la voz ha de coincidir con el movimiento de los labios), *fonético-articulatoria* (los gestos bucales han de coincidir con las voces) o *cinésica* (la voz debe coincidir y estar coordinada con los movimientos y gestos).

La segunda premisa es la **interpretación de los actores de voz**. A ella me refería, principalmente en el análisis macrotextual, cuando calificaba los doblajes como buenos. Una buena selección de estos actores y una adecuación con el personaje que doblan son imprescindibles. Comenté que en alguna de las películas hasta el parecido entre actor principal, actor de doblaje y personaje animado eran casi excepcionales (ver *Tarzán*, 1999). La factoría Disney siempre buscó que las interpretaciones fuesen veraces y, a la vez, ajustadas. Como dije en el capítulo anterior, no es de extrañar, por lo tanto, que la productora tenga un departamento dedicado exclusivamente a la selección de actores de voz que se acoplen todo lo posible a los personajes, tanto en inglés como en cualquier doblaje (*Disney Character Voices*).

La tercera premisa, **la traducción**, es la que aparece sobremanera en el presente capítulo. Una traducción que ha de ser creíble y encajar bien en cada uno de los diálogos del guión, pero que, además, ha de adaptarse en cada momento preciso para que la intención del original no se pierda en el proceso. Necesita lograr que se solapen lo lingüístico y lo paralingüístico, las palabras y el contexto en que se emplazan. Debe aclarar y no confundir, fundirse con la imagen para comunicar igual que el original, o la magia del doblaje puede venirse abajo y romperse el trasvase del TO al TM, lo cual podría provocar el rechazo del espectador.

De las dos primeras ha dependido, en gran parte, el análisis anterior, el macrotextual, y de la última se va a nutrir fundamentalmente éste. Si se unen, pues, estas premisas, se puede afirmar que la calidad del doblaje será lo suficientemente buena y atraerá a una mayor audiencia.

4.3.2.2. Análisis del buen doblaje

Con la intención de facilitar el trabajo de análisis del doblaje en animación y extraer algunos ejemplos que pudieran estudiarse rápidamente y con precisión, he creado una tabla en la que se tienen en cuenta las dos corrientes metodológicas más aceptadas en la traducción audiovisual, que, a su vez, hunden sus raíces en las teorías vistas en el capítulo inicial de la presente tesis y suelen fluctuar entre la adecuación y la traducción literal. Hablamos de la metodología que adopta el traductor, según el trabajo al que se enfrenta, y de la serie de técnicas que va a utilizar. Coincido en este caso con la afirmación de Martí Ferriol (2006) cuando, siguiendo a Chaume (2004) y Hurtado (1999), dice que el método que usa un traductor suele situarse entre la literalidad y la interpretación comunicativa. Cuanto más se aproxime el texto al lenguaje escrito, más suele buscar el traductor la literalidad, mientras que cuanto más se aproxime a la categoría audiovisual, mayor será la tendencia a usar el método “interpretativo-comunicativo”. Incluso dentro de la categoría de la traducción audiovisual, se puede observar ese rango de elección, propendiendo la subtitulación más a la literalidad y el doblaje, a la interpretación comunicativa. Supuesto que este estudio se basa exclusivamente en el doblaje, podremos observar que la metodología más común se acerca al plano comunicativo. De acuerdo con esta metodología, el traductor usa unas técnicas más o menos literales o comunicativas, de las que Martí Ferriol (2006) hace una completa taxonomía en la que incluye veinte técnicas. Muestro, a continuación, dicha tabla (que tendré en cuenta) por parecerme muy adecuada como resumen de las fórmulas de traducción adoptadas por los traductores.

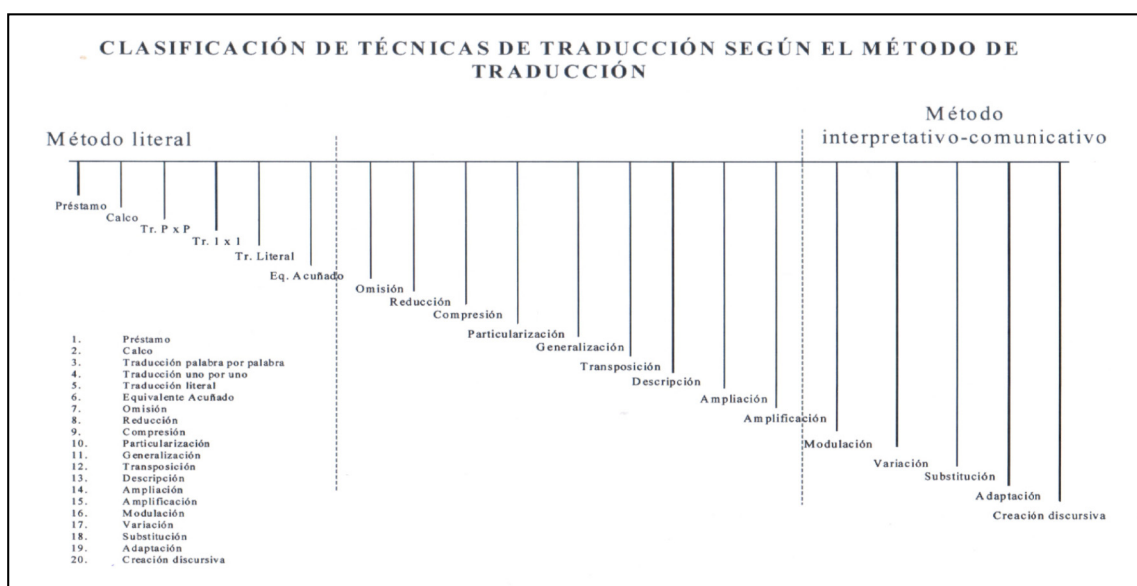


Figura 1. Tabla extraída de Martí Ferriol (2006, p. 117)

Sin perder de vista esta clasificación, elaboro una tabla de análisis considerando las normas y restricciones que se encuentran los traductores de productos audiovisuales y, en particular, los de doblaje. En ella atiendo también a las particularidades del doblaje de los productos de animación.

FASES TAV	NORMAS TAV	FACTORES	RESTRICCIONES
PRELIMINAR (MACROTEXTUAL)	CONVENCIONES	EXTERNOS	PROFESIONALES
DURANTE LA TRADUCCIÓN (MICROTEXTUAL)	Estandarización Naturalización Explicitación Fidelidad lingüística Eufemización Disfemización	INTERNOS COMPARTIDOS	LINGÜÍSTICAS SOCIOCULTURALES
		INTERNOS ESPECÍFICOS	FORMALES ICÓNICAS/SEMIÓTICAS
		RESTRICCIÓN NULA	

Tabla 2. Tabla modelo inicial para el análisis de ejemplos

En esta tabla se muestran tres columnas:

En la primera aparece el momento o fase de la traducción audiovisual. Dicha columna se basa en el estudio de Chaume (2004), que propone el análisis de los dos momentos de toda traducción audiovisual:

- La fase preliminar, en la que las cualidades del encargo y las convenciones *traductológicas* determinan al profesional. En mi estudio da lugar al análisis macrotextual.
- La fase de traducción, o proceso en el que el profesional deberá adoptar una serie de decisiones cuando traslade el TO al TM. Es mi análisis microtextual.

En la segunda columna encontramos la serie de normas que suelen seguirse en la TAV, de acuerdo, una vez más, con la taxonomía propuesta por Martí Ferriol (2006). En primer lugar, las **convenciones** como normas que deben seguirse en la fase preliminar y que condicionan algunos factores del traductor, como la finalidad, el estilo, el tiempo, el espacio, el beneficio económico, etc. En segundo lugar, las normas que están presentes durante la fase de traducción y que recopila Martí Ferriol: la **estandarización lingüística**, que busca nivelar (*levelling*) o neutralizar las variedades dialectales, idiolectos u otras registros lingüísticos del TO; la **naturalización** o adaptación de signos gráficos, pronunciación, referencias socioculturales y, como aspecto más importante, la sincronía visual (fonética, cinética e isócrona) que, una vez

planificada, suele dar más importancia en la traducción a lo que se hace que a lo que se dice; la **explicitación** o explicación, con mayor o menor adición de referencias, para que la historia sea coherente y las imágenes, más explícitas; la **fidelidad lingüística** o mantenimiento de la morfología, sintaxis o construcciones gramaticales del TO. Y las dos renombra siguiendo un criterio con el que coincidimos: la **eufemización**, o suavización de signo ético de partes del TO, y la **disfemización**, endurecimiento o empeoramiento de signo ético de algún elemento del TO.

En la tercera columna situamos los factores que afectan a la traducción audiovisual en la subtitulación, según Díaz Cintas (2003), y en el doblaje, según Chaume (2004), y que Martí Ferriol (2006) combina y amplía, llamándolos restricciones. Los **factores externos** tienen que ver con la práctica profesional del traductor (condiciones laborales), se presentan en la fase preliminar y obedecen a las normas convencionales: limitaciones de tiempo, salario, finalidad, estilo, estudio de doblaje, etc. Los **factores internos** están relacionados con la fase de la traducción en sí y con las normas de estandarización, naturalización, explicitación, fidelidad lingüística, eupemización y disfemización que se puedan aplicar: los **compartidos** incluyen las restricciones **socioculturales** (cuando conviven distintos sistemas culturales en el plano lingüístico y/o icónico) y **lingüísticas** (cuando se da la variedad lingüística por dialectos, idiolectos, etc), y los **específicos** lo son del propio doblaje (o del lenguaje cinematográfico), que da lugar a las restricciones **formales** (las técnicas, prácticas y convenciones del doblaje y la subtitulación, como la sincronía visual) y a las restricciones **semióticas** o **icónicas** (los signos lingüísticos y paralingüísticos que se transmiten a través del canal audiovisual). Tanto los factores internos compartidos como los internos específicos pueden no aparecer, por lo que se incluye también la falta de influencia de cualquiera de las restricciones anteriores en lo que Martí Ferriol llama **restricción nula** o ausencia de restricción.

El siguiente paso ha sido clasificar los ejemplos de cada una de las películas seleccionadas, con el afán de averiguar si el tránsito de una era a otra ha supuesto también un cambio en relación con las normas y restricciones, y cuál o cuáles han sido las técnicas usadas. Evidentemente, esto suponía el manejo de dos tablas y, por consiguiente, la incomodidad de manejo de las mismas, por lo que enseguida me planteé la inclusión de una columna más para las técnicas, ordenándolas de mayor literalidad a mayor creatividad, según se aproxime dicha técnica al método de traducción literal o al de traducción interpretativo-comunicativo. De esta manera, la columna en la que aparecen las veinte técnicas propuestas por Martí Ferriol se ordena numéricamente de 1 a 20, siendo los primeros números los más próximos al método literal más riguroso (entre 1 y 6-7, aproximadamente) y los últimos, los más próximos al método interpretativo comunicativo de Hurtado (1999) (entre 15-16 y 20, aproximadamente), lo cual permite una mayor creatividad del traductor, hasta llegar al final de la tabla donde dicha libertad es casi completa. Queda el intervalo entre las técnicas 7 y 15 en un término medio (más neutras o intermedias), que implica una gradación desde los elementos lingüísticos suprimidos o eliminados hasta los que solo los modifican o complementan (Martí Ferriol, 2006: 112). He

comprobado, en los ejemplos seleccionados, el acierto este autor sobre la mayor adecuación del método interpretativo-comunicativo para el doblaje, ya que casi todas las técnicas se sitúan en la parte final de la tabla, alejándose de la excesiva literalidad. En todo caso, depende mucho de la norma que intenten seguir o de la restricción que se encuentren. A continuación explico, de manera breve, en qué consiste cada una basándome en este autor.

En el nivel más próximo a la literalidad encontramos el **préstamo** (1), que implica la aceptación íntegra de una palabra o expresión del TO entronizada en el TM. Puede ser *puro*, si no se cambia en absoluto (como en *software*), o *naturalizado*, si tan sólo se adapta la grafía (*football-fútbol*). Le sigue el **calco** (2): *léxico*, si se traduce la palabra manteniendo su estructura (*basketball-baloncesto*), o *estructural*, si se traduce el grupo de palabras manteniendo su orden, siendo muchas veces nuevo en la lengua meta (*science fiction-ciencia ficción*). Podría incluirse aquí el *calco cultural*, que suele aparecer en los insertos escritos de los productos audiovisuales cuando lo que se “calca” es el referente sociocultural (por ejemplo, el rótulo de la puerta de un bar donde se lee *Frank’s House* y se traduce por *Casa Paco*). En la siguiente destreza, que Martí Ferriol (2006: 112) llama **traducción palabra por palabra** (3), se mantienen el orden, el significado y el número de voces del TO, que se pueden utilizar en otros contextos (*the car was blue and yellow-el coche era azul y amarillo*). La **traducción uno por uno** (4) no es igual, aunque lo parezca, ya que, en efecto, conserva el número de palabras, pero el significado de algunas de ellas difiere fuera del contexto (*from bad to worse-de mal en peor*). En la **traducción literal** (5) las coincidencias se alejan: prevalece el significado final y cambia la estructura y el número de palabras (*it took me a long time-me costó mucho tiempo*). En el siguiente escalafón la literalidad desaparece, ya que con el **equivalente acuñado** (6) se utiliza una palabra o grupo en el TM que se ha aceptado como traducción del TO (la *traducción reconocida* de Newmark: *The early bird catches the worm-a quien madruga Dios le ayuda*). El cambio se incrementa en el plano intermedio con la **omisión** (7), técnica que se separa de la siguiente, pues se suprime algún elemento de información del TO por voluntad del traductor, al encontrarse con una restricción (por ejemplo, por sincronía fonética con los labios). Análoga es la **reducción** (8): se suprime alguna parte en el TM, con el fin de que se pueda ajustar al espacio donde se escribe o al tiempo en que se dice (reducir palabras en la subtitulación por falta de espacio en la pantalla). La **compresión** (9) va tomando más libertad, ya que se sintetizan o resumen elementos lingüísticos por falta de tiempo (traducción simultánea) o espacio (subtitulación). La **particularización** (10) ya está a mitad del camino, supone el nivel intermedio de cambios lingüísticos, en un método más neutro, y viene a ser el cambio de un término por otro más preciso o concreto (*mushroom-champiñón, seta, o casi todo tipo de hongo*). La **generalización** (11) conlleva el uso de hiperónimos o términos más generales en el TM (*the cat-el felino*). La **transposición** (12) implica el cambio de la categoría gramatical del término (*the car was bought yesterday-compró el coche ayer*). Más libre todavía es la **descripción** (13), consistente en usar la explicación descriptiva formal o funcional de un término en el TM, en lugar de una sola palabra (*scone-panecillo típico británico*). A continuación encontramos la **ampliación** (14), en la que se añaden elementos que

captan la atención del receptor, aunque no aporten información nueva por presentar detalles obvios (*software-soporte informático*). La siguiente, denominada **amplificación** o elisión (15), añade precisiones que no aparecen en el TO, como paráfrasis aclarativas que forman parte de la paralingüística, y se diferencia de la anterior en que, casi siempre, el cambio es mucho más libre (*The Queen-la reina de Inglaterra/Isabel II*). En el lado más comunicativo del método de traducción y sus técnicas, encontramos la **modulación** (16): es la más incipiente y consiste en cambiar el punto de vista, el enfoque de un término o expresión del TO, de una forma *léxica* (*pushing daisies-criando malvas*) o de una categoría gramatical o *estructural* (*the film was recorded here- aquí se grabó la película*). Le sigue en la gradación la **variación** (17), es decir, el cambio de elementos lingüísticos o paralingüísticos (gestos, entonación, etc.) en el paso del TO al TM, incluyendo el estilo, el tono, el dialecto social o geográfico, etc. (*trainspotting-imagen de gente haciendo gestos a cámara*). Por medio de la **substitución** (18), cada vez más interpretativa, se cambian completamente los elementos lingüísticos y paralingüísticos (*alguien haciendo una peineta-¡vete a casarla!*). En penúltimo lugar, con amplio espectro creativo, hallamos la **adaptación** (19), en la que se substituye un elemento del TO por otro distinto de la cultura del TM (*Tea time-¡la cena está lista!*). El último peldaño interpretativo-comunicativo, por excelencia, es la **creación discursiva** (20). Aquí la libertad creativa es casi total y la equivalencia es precaria, apenas previsible, e incluso difícil de explicar a veces, ya que busca el efecto directo en el receptor. Un ejemplo, popular en tiempos pasados, era la traducción absolutamente libre de algunos títulos de películas, como *The Sound of Music* (*Sonrisas y lágrimas*).

La tabla de la página siguiente, confeccionada a partir de mi experiencia, me ha servido, cada vez que he buscado ejemplos en las películas de las distintas eras, para ver qué normas se seguían al traducir cada uno de ellos, desde el TO al TM, o qué restricciones podían haber afectado a dichas traslaciones para que el traductor resolviese usar una determinada técnica. Una vez cotejados los datos obtenidos, podemos probar si ha habido un cambio en la forma de traducir los productos Disney, considerados como fundamentales (los clásicos de la animación Disney), en cada una de las eras con muestras, según el criterio expreso en el apartado de películas elegidas.

Para conseguir los ejemplos de cada filme he seguido un criterio de selección basado en el estudio de Iglesias Gómez (2009), en el que propone como imprescindibles varios aspectos a la hora de analizar los clásicos Disney. Siguiendo esos parámetros, me propongo estudiar cada una de las películas, con objeto de establecer una comparación entre las distintas épocas de la compañía y hallar similitudes o diferencias. Propongo, por lo tanto, cuatro aspectos: el habla particular de los personajes, los elementos estrechamente vinculados a la cultura de origen, los insertos de texto en la lengua origen y las canciones.

MOMENTO TAV	NORMAS TAV	FACTORES / RESTRICCIONES		TÉCNICAS	
PRELIMINAR (MACROTEXTUAL)	CONVENCIONES	EXTERNOS	PROFESIONALES	1) Préstamo. 2) Calco. 3) Traducción palabra por palabra. 4) Traducción uno por uno.	+ L I T E R A L + I N T E R P R E T A T I V O / C O M U N I C A T I V O
DURANTE LA TRADUCCIÓN (MICROTEXTUAL)	Estandarización	INTERNOS COMPARTIDOS	LINGÜÍSTICAS SOCIOCULTURALES	5) Traducción literal. 6) Equivalente acuñado. 7) Omisión. 8) Reducción. 9) Compresión. 10) Particularización.	
	Naturalización			INTERNOS ESPECÍFICOS	FORMALES ICÓNICAS/SEMIÓTICAS
	Explicitación	RESTRICCIÓN NULA			
Fidelidad					
Lingüística					
Eufemización					
Disfemización					

Tabla 3. Tabla modelo final para el análisis de ejemplos extraídos de las películas Disney

A dicha propuesta he añadido un aspecto más, el humor, porque constituye también una muestra, una evolución, en las eras de la animación Disney y porque, ya en estudios anteriores, ha sido tratado como una forma especial de lenguaje y, también, de traducción. Estos aspectos son los que mayores dificultades plantean siempre al traductor (admitiendo que un doblaje, al fin y al cabo, es una traducción). Son, asimismo, los que más pueden enseñar a los estudiantes de traducción y los que suelen mostrar la calidad.

Así pues, los parámetros en torno a los que gira este estudio microtextual son los siguientes:

1. El habla de los personajes.
2. Los elementos de la cultura de origen.
3. Los insertos.
4. Las canciones.
5. El juego de humor.

Cualquier película doblada ofrece ejemplos de los tres primeros (el habla, la cultura y los insertos) y muchas incluyen el quinto (el humor), pero el cuarto (la música) destaca, sobre todo, en productos de animación de la compañía Disney, donde es un elemento primordial.

El primer aspecto, el habla de los personajes, se reduce en este trabajo a estudiar la forma en que se han traducido los idiolectos que caracterizan a cada personaje: usos dialectales; pronunciaciones de lugares específicos; léxico relacionado con estándares, subestándares y argots, arcaísmos y lenguaje formulístico, etc. Se analizan los **factores internos compartidos**, conocidos también como **restricciones lingüísticas** en la tabla presentada arriba, que hacen que cada personaje se dote de unas características distintivas con respecto a los demás (héroes protagonistas frente a villanos secundarios y, en general, todos y cada uno de ellos), a la vez que se consigue mayor credibilidad, que los diálogos parezcan reales, espontáneos y variados lingüísticamente. Entre los idiolectos más comunes hallamos el del héroe, el del villano, el del bufón o gracioso, el del idiota/inculto/palurdo, el del extranjero, el del malhumorado... También afloran las traducciones características de algunos personajes que usan el inglés subestándar, formulístico (infantil, mágico...), incoherente (algarabía) y sus transposiciones a las variedades del español (africano por caribeño, inglés de jerga por español bozal, etc.). Mención especial merece el tratamiento del habla infantil, pues una de las características principales de la animación es, precisamente, que es un producto para niños²⁸, aspecto que se nota sobremanera en los inicios de la factoría Disney. Sin embargo, conforme avanza el cine y se moderniza, se encuentra en él la posibilidad de llegar también a los adultos, en lo que supone un cambio de la productora desde sus inicios hasta la actualidad. En consecuencia, no coincido con los autores que siguen considerando el cine de animación Disney como un producto exclusivo para niños.

El segundo aspecto, la cultura de origen, es lo que se conoce como los “referentes culturales”. Tiene que ver con la forma en que se trasladan al TM los elementos estrechamente vinculados con el TO. Lo que un buen doblaje busca es que el espectador crea que la película doblada es la obra original o está muy cerca, usando todas las técnicas necesarias que aparecen en la tabla expuesta. En definitiva, se trata de atender a los **factores internos compartidos**, conocidos también como **restricciones lingüísticas** en la susodicha tabla. No es fácil la traducción de referentes, ya que implica un conocimiento versado en ambas culturas, la del TO y la del TM, que, en tantas ocasiones, llevó a Walt Disney y sus sucesores a buscar gente conocedora de la cultura española, antes que bilingüe. Es más, mientras el traductor no se dé cuenta de que el texto (audiovisual en este caso) se halla inserto en un contexto sociocultural específico, que le afecta profundamente, no será capaz de ver cómo pasarlo del lenguaje de origen al lenguaje meta. Entre los referentes que más marcan los productos de animación Disney, se pueden destacar la desaparición, la no traducción o el cambio total del modelo cultural, pasando por su adaptación en nombres, apodos o explicaciones, hasta llegar al extremo de la atención especializada en otros referentes culturales, como la gastronomía. En *Ratatouille* (2015), por ejemplo, cocineros de fama internacional trabajaron tanto en el TO como en el TM.

²⁸ Como comentábamos en el capítulo sobre la animación, el hecho de que el cine de dibujos animados sea sólo para niños es una cuestión que parece haber cambiado con el paso del tiempo, así como el perfeccionamiento de las técnicas que permiten producir más y mejor. Esto se ve sobre todo en el hecho de que Disney intenta que sus películas lleguen a un público con mayor abanico de edad, a base de utilizar, precisamente, un tipo de habla más neutro que las haga realmente “para todos los públicos”.

El tercer aspecto, los insertos, es uno de los muchos **factores internos específicos**, conocidos también como **restricciones formales** en la tabla propuesta, ya que se trata de una de las propiedades del doblaje que se deja a veces tal como estaba en el TO o, si acaso, se subtítulo. En la animación puede dibujarse el inserto de nuevo, cosa que no sucede en las películas con actores reales, por razones obvias de regrabación. Aunque es un asunto específico, para la factoría es vital en muchas películas que buscaron el espíritu de Walt Disney: hacer las cosas al detalle aunque cueste mucho trabajo, siempre que al final se consiga que el TM se asemeje al TO. Todo doblaje plagado de insertos en la LO estará recordando al público que el producto no es el original, o que está supeditado a él, y cuanto más se evite este “defecto”, mejor se podrá decir que es doblaje, o que, al menos, más cuidado está, lo cual aporta un mayor nivel de calidad. Estos “Indicios gráficos”, como los denomina Chaves (2000), se refieren a los distintos elementos escritos (palabras aisladas y textos de extensión variable) que pueden aparecer en una película. La clasificación no se limita a los subtítulos y a los títulos de crédito, sino que incluye también los diferentes símbolos gráficos susceptibles de aparecer en cualquier filme de imagen real: didascalia, subtítulos, textos (diegéticos y no diegéticos), genéricos (los créditos, agradecimientos y otras referencias iniciales o finales).

El cuarto aspecto es más peliagudo. Las canciones son algo muy fácil de escuchar pero muy difícil de analizar. Expertos en música consultados alaban en extremo los trabajos de Disney y es particularmente conocida la letrista y compositora María Ovelar, que aparece con frecuencia en el catálogo de películas del capítulo anterior, supuesto que trabaja regularmente para Disney Ibérica (analizaré ejemplos típicos más adelante y otros que no lo son tanto, como el caso de *Fantasia 2000*). Sin embargo, en algunos trabajos de Edmundo Santos hay un tal nivel de adaptación y cambio, mediante el uso de las técnicas comunicativo-interpretativas del final del listado, que hacen dudar a los más escépticos si son realmente traducciones del TO al TM. Más aún, como se ve en el catálogo, con frecuencia el traductor y el encargado de las canciones (letrista) son distintos, siendo éste último, casi siempre, profesional de la música y no de la traducción. Se busca que la canción sea fácil de cantar y recordar por el público del TM, y que sea de calidad, sin perder el sentido básico del original en ritmo, melodía e imágenes. Y lo mismo sucedería al contrario: es difícil que el traductor normal y corriente tenga conocimientos suficientes para versionar canciones. Por eso la productora Disney ha recurrido casi siempre a letristas profesionales, incrementando esta solución con el paso del tiempo y con buen criterio. Como hemos visto anteriormente, el caso de Edmundo Santos fue original: sus doblajes de canciones inducen a pensar que poseía una sensibilidad innata para la comunicación, el lenguaje y la lírica, como el propio Walt Disney advirtió desde el principio, y por eso le permitió dirigir, de forma independiente, los doblajes completos de las versiones en lengua española de las películas de dibujos animados de sus estudios, sin tener que responder ante los responsables estadounidenses. Incluso ese lirismo de Santos parece haber cambiado con su desaparición, aunque no en todos los casos.

El quinto aspecto, el humor (que he denominado *juego de humor* desde el capítulo tercero, en que se trató la especial traducción del mismo), se considera desde su paradigma

funcional. La función que el humor tiene en el TO es lo que más debe preocupar al traductor para que la audiencia experimente los sentimientos más parecidos a los del TM y lograr así que su trabajo sea valorado. Dicha funcionalidad debe aparecer, aunque a veces implique dejar de lado el lenguaje y atender más a la situación que a las palabras, cuando transfiera el humor al TM. El contexto influye, de forma innegable, en los factores cognitivos y afectivos (también en los lingüísticos) cuando intentamos entender el humor, y, por supuesto, al traducirlo una vez entendido (Juana Marín, 1998). En definitiva, no se puede desligar el humor de su realidad en TO cuando se quiere trasladar al TM, pero tampoco se debe perder de vista la situación que tendrá el mismo en el TM, y así realizar una equivalencia lo más fiel posible. Con la intención de estudiar ese contexto, así como la función y el efecto del humor, en las películas del presente corpus, he extraído algunos ejemplos según van apareciendo en cada escena, siguiendo un criterio puramente cronológico para evitar que las muestras elegidas parezcan controladas o dirigidas, con la intención de probar que el humor cambia (o no) de una época a otra. Simplemente, he seleccionado los primeros patrones encontrados y los he comparado con otros análogos, en diferentes películas, para detectar similitudes y diferencias. Parece simple, pero efectivo. Por limitaciones del presente estudio, no he podido incluir muchos. Queda para futuras investigaciones. En todo caso, han servido para ver la importancia del contexto, la función y el efecto del humor, y cómo han sido tratados a lo largo de la historia de la factoría Disney. Volvemos a colocar a continuación la tabla del capítulo tercero sobre la traducción del humor, con objeto de simplificar el trabajo de análisis, igual que hemos hecho con las tablas anteriores. En ella se puede ver y comparar el humor tanto en el TO como en el TM, con un simple vistazo, al tiempo que se reflejan las consideraciones de Attardo y Raskin (1988), en su teoría general del humor verbal, así como las tipologías de Delabastita (1996) y Zabalbeascoa (2001a). La tabla muestra dos columnas con tres filas separadas y una fila final común a las dos columnas. La columna 1 tiene el ejemplo del TO (el extracto, su tipo humor lingüístico y su tipo de humor cognitivo) y la columna 2 contiene lo mismo, en paralelo, pero tal y como se traslada al TM. La fila común en la parte más baja indica la solución que adoptó el traductor. Bajo estos comentarios incluyo la tabla:

ETO: 00:00:00	ETM: 00:00:00
HVTO:	HVTM:
HCTO:	HACTM:
SOL:	

Tabla 4. Tabla modelo para el análisis de ejemplos de humor extraídos de las películas Disney

Para cada uno de los parámetros (excepto el humor que tiene una tabla distinta según se ve en la figura 4) he confeccionado también una tabla-síntesis para analizar y clasificar lo que se ha hecho en el doblaje sin perder de vista lo que se hizo en el original (teniendo muy en cuenta la atención que en el doblaje deben tener el contexto y la situación tanto del TO como el del TM). Hay dos columnas, una para cada texto (TO y TM), y en cada una, tres filas: la primera, con el

extracto del texto original (**TO**) y el extracto del texto meta del doblaje (**TM**); la segunda, común a las dos columnas, con las restricciones que se encuentra el traductor según la tabla anterior, basándome en Martí Ferriol (2006) (**RT**), y en la tercera se identifica la solución técnica que sigue el traductor para salvar la restricción anterior, también según la tabla y los criterios del autor citado (**ST**). A continuación transcribo la tabla comentada:

TO: 00:00:00	TM: 00:00:00
RT:	
ST:	

Tabla 5. Tabla síntesis para el análisis de ejemplos extraídos de las películas Disney

Con estos dos tipos de tabla-síntesis (figuras 4 y 5), sin perder de vista las tablas comentadas anteriormente, donde se detallan normas, restricciones y técnicas, he realizado un barrido por las películas elegidas y, a continuación, he extraído ejemplos en cada una para ver el tratamiento de los cinco parámetros establecidos y compararlos en las distintas eras. Mi objetivo ha sido demostrar que también el doblaje ha sabido evolucionar y perfeccionarse con el paso del tiempo, pero sin olvidar nunca los grandes aciertos de los doblajes canónicos de la era Disney, principalmente los de Edmundo Santos.

4.3.3. PRIMERA ERA (1966-1988):

4.3.3.1. *El libro de la Selva* (1967). Un doblaje canónico de Edmundo Santos

Comienza mi análisis con esta película y no es por casualidad. Es la primera después de la muerte de Disney. Se graba en una sala alquilada de los Estudios Churubusco, un clásico de la época. Y, por último, dobla y traduce Edmundo Santos, otro clásico en una película de su última etapa (falleció en 1977). En ella va a dejar establecido definitivamente su doblaje canónico (que lo será también para Disney): traducción personal pormenorizada; selección cuidada de actores (el famoso comediante Tin Tan, por ejemplo); adaptación e interpretación muy esmeradas al emparejar personajes y voces (su hija, Diana Santos, hizo de Mowgli o el locutor de radio, Kalimán, dobló a Bagheera), y colaboración con los mejores artistas y músicos de la época. En definitiva, un doblaje tan detallista como lo había sido el de su jefe y amigo, Walt Disney.

4.3.3.1.1. El habla de los personajes

La película presenta a un niño en la jungla, un niño que habla con animales que lo tratan como tal. No es extraño que la mayoría de las variantes dialectales tengan que ver con la forma de hablar de los niños. También se busca la variedad en los animales y aparecen varios ejemplos de acentos, analizados a continuación:

EJEMPLO 1: EL HABLA DE LOS NIÑOS.

TO: 00:28:34 <i>I'm not as crazy as you are! Put me down! You cut that out!</i>	TM: 00:28:34 <i>No estoy tan loco como tú. ¡Oye, suéltame ya! ¡Ay! ¡Ya verás tú!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Ampliación-variación.	

Mowgli, capturado por los monos, es llevado ante su rey, Louie, que lo llama loco mientras lo sujetan. El niño utiliza una frase típica del habla infantil para que le suelten, para que dejen de hacerle daño, para zafarse a toda costa. Es típico entre niños la exclamación asertiva aun a sabiendas de que no va a conseguir nada, incluso amenazando con el tono y el movimiento. El traductor parece haber entendido en este caso la situación, por eso transpone la frase del TO al texto meta añadiendo un “ay” y cambia el posible “estate quieto ya” o “déjalo ya”, más literales, por una técnica más próxima a la interpretación, a base de añadir el contenido paralingüístico de amenaza.

EJEMPLO 2: EL HABLA DE LOS NIÑOS.

TO: 00:51:47 <i>Cross my heart, hope to die</i>	TM: 00:51:47 <i>De corazón te lo juro</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Equivalente acuñado	

La serpiente Kaa pronuncia una frase típica que usan los niños anglosajones para asegurar que lo que dicen es verdad (aunque, en este caso, el propósito es engañar al tigre para quedarse con Mowgli). Es una fórmula de características muy concretas: brevedad, paralelismo sintáctico y métrica desigual, que confieren ritmo al refrán. En la traducción, Edmundo Santos intenta preservar más el ritmo que el sentido, antes lo lingüístico que la intención, dejando el ejemplo muy cercano a la literalidad, mediante una técnica apenas del nivel 6, ya que podrían haberse usado otras mucho más próximas a la interpretación y, por tanto, mucho más comunicativas, como la substitución, y haber buscado un dicho más similar en español (“te lo

juro por mi vida” o “que me muera si no es verdad”, por ejemplo), pero parece que las palabras de la serpiente debían llevar estructura y cadencia similares.

EJEMPLO 3: EL HABLA DE LOS INCULTOS.

TO: 00:21:48 <i>"How do you think you will". What do you mean "How do you think you..."? He's with me, any, and I'll learn him all I know.</i>	TM: 00:21:48 <i>"¿Cómo piensas que podrá sobrev...?" ¿Qué me quieres decir con eso de que "piensas que..."? Estará conmigo, ¿no? Y le voy a enseñar todo lo que yo sé.</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Omisión-substitución	

En la escena en que Mowgli le pide a Baloo quedarse con él en la selva, éste le dice que sí, pero a Bagheera le parece una mala idea, pues no ve a Baloo como el maestro más adecuado para aquél. En el original, el personaje comete una incorrección léxica y cambia “*teach*” (enseñar) por “*learn*” (aprender), algo típico del estilo informal que muchos puristas consideran subestándar y propio de las personas poco educadas o incultas. Esto se hace a propósito en el TO para dar la razón a Bagheera, que más tarde ironizará diciendo que lo que Baloo ha de enseñarle lo puede hacer “en dos tardes”. El traductor omite el error. No sabemos si ignora la ironía o cree que es simplemente eso, un error. En consecuencia, lo substituye por la traducción correcta en el TM, usando una técnica más literal, alejándose de nuevo de las más interpretativas.

EJEMPLO 4: EL HABLA DE LOS INCULTOS.

TO: 00:25:40 <i>Ha-ha-ha. Beautiful! That's real jungle harmony!</i>	TM: 00:25:40 <i>Ja, ja, ja. Perfecto. Tú tienes ritmo y armonía selvática</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Transposición-ampliación.	

De nuevo Baloo, tras cantar y bailar con Mowgli la canción “The Bare Necessities”, ve lo que hace el niño y cómo canta, lo cual le causa regocijo y le hace exclamar una frase propia de barrio, con un vocabulario muy simple. El traductor amplía la expresión (técnica de ampliación) y realiza una transposición al cambiar el orden y categoría gramaticales. Se aproxima aquí más a la parte comunicativa, dándole a Baloo un nivel lingüístico mayor en el TM que el TO, al cambiar la fórmula impersonal por el “tú” y usar el adjetivo culto “selvático”. No sabemos si la intención es evitar que el espectador vea al personaje como excesivamente inculto o si es simplemente benevolencia a un Baloo que era más importante de lo que parecía.

EJEMPLO 5: EL HABLA DIALECTAL.

TO: 00:28:34 <i>Cool it, boy. Unwind yourself. Do-doot doot-doot do... Now come on. Let's shake, cousin.</i>	TM: 00:28:34 <i>¡Quieto, muchacho! ¡Desenrédate! Du-dut dut-duut du... A ver, choca la mano, primo.</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Variación.	

Louie, el orangután interpretado por el cantante de *swing* y jazz Louis Prima, es el único caricaturizado y dotado de acento especial (el resto apenas son retocados). La identidad del nombre no es casual: el primate de la película es tan extravagante y llamativo en todo como lo fue el cantante en la vida real. Parece en el TO un tartamudo que se aprovecha de su defecto para hacer ritmo y cantar. Es como un “*swinger*” con talento. Tiene un acento muy marcado, al igual que su voz en general. El traductor lo cambia por completo en una variación técnica que resalta su melódica forma de hablar. Ahora el acento es caribeño (el popular cómico y cantante mexicano Tin Tan lo imitó a la perfección) para que también se destaque en el TM esa diferencia. En este caso, la intención prima sobre la cuestión lingüística.

EJEMPLO 6: EL HABLA DIALECTAL.

TO: 00:53:00 <i>Buzzy: Hey, Flaps, what we gonna do? Flaps: I don't know. What you wanna do? Ziggy: I got it! Let's flap over to the east side of the jungle! They've always got a bit of action, a bit of a swinging scene. All right? Buzzy: Ah, come off it! Things are right dead all over. Ziggy: You mean you wish they were! Dizzy: Very funny.</i>	TM: 00:53:00 <i>Despeinao: Oye, Oxigenao, ¿qué vamoj ja jasé? Oxigenao: Yo no sé. ¿Qué querés aser? Ziggy: ¡Eh, chicou! Vamos al barrio bajo, ahí hay siempre relajito del bueno ¿Verdad, despeinao? Despeinao: ¡Eh un cementerio! Parese que toj ejtán muertoj ají. Ziggy: ¡Ya quisieramos tú y yo que estuvieran muertos! Dizzy: Ya, qué chistoso.</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Variación.	

En este ejemplo de la secuencia de los buitres, casi al final de la película, la situación y el contexto en el TO son tan distintos con respecto al TM que el traductor decide cambiar el acento en el TM, con la intención de aproximar el efecto; además, utiliza una variación apoyada en la imagen para superar la restricción lingüística. Mientras que los buitres del original (imitación

de los Beatles) tienen un claro acento británico, exagerado a veces para diferenciarlo del inglés americano, el traductor del texto meta hizo algo extraordinario para lograr un efecto análogo en español: no dotó a todos del mismo acento distintivo, sino que cada buitre utilizó el propio. Llega, incluso, a cambiar el nombre a dos de ellos para que se marque más la disimilitud. Despeinao (Buzzy) habla con acento andaluz; Oxigenao, argentino; Ziggy, cubano, y Dizzy, mejicano. Esta variedad confiere mucha más plasticidad al TM y es una de las características que hicieron grande a Edmundo Santos: el hecho de que siempre supo ver los momentos que podían reinterpretarse en el doblaje. Supo convertir un acento monocolor en otro multicolor que no desdecía en absoluto del TO. Al contrario, con pocos cambios en la traducción lingüística, pero con esta variación de acentos, se logra que los personajes digan lo mismo que decían en el TO sin perder la sincronía, adaptándose perfectamente a su nuevo contexto en el TM y haciendo más creíble el producto (muy pocos habrían entendido el sarcasmo sobre el acento inglés y los *Beatles* en español).

4.3.3.1.2. Los elementos de la cultura de origen

En esta película, dada la peculiar convivencia entre un ser humano y los animales con los que cohabita en la selva, destacan sobremanera las relaciones interpersonales. En el TO hay una clara jerarquización, de acuerdo con la cercanía a Mowgli. Baloo es el único que trata al niño siempre como a un igual, mientras que Bagheera sólo lo hace ocasionalmente (especialmente cuando conversa con el oso). Sin embargo, los demás lo consideran inferior (los monos, por ejemplo) o meramente como un apetitoso bocado (la serpiente). Para unos es un peldaño inferior de la cadena trófica, mientras que para Baloo es su “cachorro”, el bebé que debe educar, y para la pantera es una relación imposible que irá haciendo posible escena tras escena. Veamos unos ejemplos:

EJEMPLO 1: LA RELACIÓN NO JERÁRQUICA (DE IGUALES).

TO: 01:13:14 Baloo: <i>Mowgli, come back, come back!</i> Bagheera: <i>Go on, go on!</i> Baloo: <i>He is hooked.</i> Bagheera: <i>Ahh, it was inevitable Baloo. The boy couldn't help himself. It was bound to happen. Mowgli is where he belongs now.</i>	TM: 01:13:14 Baloo: <i>Mowgli, ¡regresa, regresa!</i> Bagheera: <i>¡adelante, adelante!</i> Baloo: <i>¡Lo ganchó!</i> Bagheera: <i>Ahh, era inevitable, Baloo. Algún día tendría que suceder. Tarde o temprano. Mowgli está ahora donde debe estar.</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Transposición.	

En el momento final de la película, cuando el niño se va a la aldea hipnotizado por la bella niña, se expresa con gran claridad la relación de igual a igual, sin jerarquías. La pantera y el oso le llaman por su nombre e intentan que permanezca a su lado. Tan solo hay una restricción

lingüística de una estructura gramatical que se cambia, con el uso una perífrasis modal en el TM que no existía en el TO (subrayada). No hay aquí cambio sociocultural, ya que, tanto en TO como en el TM, el niño y los animales (Baloo y Bagheera) son tratados como iguales: como sus amigos, o incluso más, ya que hay momentos en los que parecen su “padre” y su “madre” adoptivos, dejándolo libre cuando acaban de “educarlo”.

EJEMPLO 2: LA RELACIÓN JERÁRQUICA.

TO: 00:07:31 <i>Now that's enough. We'll spend the night here. Things will look better in the morning. Man-cub? Man-cub! Now come on, up this tree. It's safer up there.</i>	TM: 00:07:31 <i>¡No habrá discusión! Pasaremos aquí la noche. Por la mañana continuaremos. ¡Mowgli! ¡Mowgli! Vamos a trepar a este árbol. Arriba estarás a salvo.</i>
RT: Restricción lingüística y sociocultural.	
ST: Substitución.	

En el TO se encuentra un referente cultural distinto, ya que en todo momento se mantiene la diferencia de nivel entre el animal y el humano, excepto para aquellos que se relacionan como amigos. La misma Bagheera, como se ve aquí, llama al niño “cachorro de humano”, un animalillo que va a durar poco en la selva india sin su ayuda y, por eso, no usa su nombre propio: todavía no es de confianza ni, mucho menos, igual a ella. De hecho, no lo hará hasta que su relación se estreche gracias a Baloo. En el TM, el referente cultural es distinto. Un humano suelto que canta y baila con animales y se lleva bien con ellos debe tutearse o llamarse por su nombre, lo cual da sensación de cercanía. Por eso la restricción se salva cambiando el apodo “man-cub” (cachorro de humano) por el nombre propio del niño (Mowgli). Algo muy parecido sucede durante la canción con el Rey Louie (“Quiero ser como tú”), donde se usa “man-cub” en el TO, pero se traduce “Mowgli” en el TM.

EJEMPLO 3: LA RELACIÓN JERÁRQUICA DEPREDADOR-PRESA.

TO: 00:08:49 <i>Kaa: Ss-say now, what have we here? It's a man-cub. A deli-ci-ous man-cub. Mowgli: Oh, go away and leave me alone.</i>	TM: 00:08:49 <i>Kaa: ¿Qué es esto? ¿Qué es lo que ven mis ojos? ¡Es un cachorro humano! Un delicioso hombrecito. Mowgli: ¡Ya lárgate y déjame en paz!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Transposición.	

En este caso, sin embargo, se trata de uno de los malos de la película que, en todo momento, ve al niño como algo inferior, como un buen alimento o un objeto de deseo. La transposición cultural de esta idea es más literal y la restricción lingüística se soluciona con una

transposición, cambiando una estructura gramatical interrogativa del TO por otra, en el TM, que contiene una frase hecha del español. En resumen, el doblaje solo evidencia distintos grados de relación entre los animales y el niño en sus extremos amigo-enemigo. Mientras que otras distinciones, contempladas en el original, son neutralizadas por el doblaje, que convierte a casi todos los animales en semejantes. Parece que el motivo es el eufemismo social, el suavizar la estancia del pequeño humano en la jungla hasta que se marcha a la aldea.

4.3.3.1.3. Los insertos

En esta película las partes escritas o insertos textuales rara vez se traducen al español, probablemente porque su aparición en pantalla se redujo a un mero adorno. Se desprende sobre todo del ejemplo inicial, donde aparece el dibujo del libro original del que se extrae la historia. Tan solo cuando se usa la subtitulación podemos encontrar la traducción del mismo, ya que en la versión que manejamos no se redibujó la imagen para traducirla.

EJEMPLO 1: LA PORTADA DEL LIBRO.

TO: 00:00:12 (imagen) <i>THE JUNGLE BOOK</i>	TM: 00:00:12 (solamente en subtítulos) <i>EL LIBRO DE LA SELVA</i>
RT: Restricción icónica.	
ST: Omisión.	

El traductor no transcribe el título del TO por encontrarse con una restricción icónica, ya que no puede cambiar la imagen en el TM. Sólo en la versión del DVD posterior se ha usado una traducción merced a los subtítulos. Ni siquiera se planteó la posibilidad de utilizar una voz en *off*, pues, desde un primer momento, parece considerarse el libro del inicio como puro ornamento para que el espectador infiera que la historia está sacada de un cuento real. Esta imagen de un libro suele constituir el inicio de las películas Disney basadas en clásicos. La dificultad y el coste del redibujado en la época, así como la escasa importancia de la información didascálica, parecen motivo suficiente para que Edmundo Santos las pasara por alto. De hecho, la escena sigue y hay unas páginas antes de la historia en las que apenas se lee el nombre del autor, Rudyard Kipling, y algo sobre las ilustraciones. A continuación pasan las hojas del índice a una velocidad que hace imposible su lectura. Tan solo con la pausa del DVD se puede extraer la información del TO:

EJEMPLO 2: EL ÍNDICE.

TO: 00:00:12 (imagen) <i>CONTENTS:</i> <i>CHAPTER I</i> <i>MOWGLI IS SENT TO THE MANVILLAGE</i> <i>CHAPTER II</i> <i>BAGHEERA AND MOWGLI ENCOUNTER</i> <i>KAA</i> <i>CHAPTER III</i> <i>MOWGLI'S ADVENTURE WITH THE</i> <i>ELEPHANTS</i> <i>CHAPTER IV</i> <i>MOWGLI AND BALOO</i> <i>CHAPTER V</i>	TM: 00:00:12 (sin traducción ni en subtítulos)
RT: Restricción icónica.	
ST: Omisión.	

Sin duda, la poca importancia informativa y la velocidad de la imagen provocan una restricción icónica para la que el autor optó por la omisión. En consecuencia, el texto se queda sin traducción en el doblaje, sin inserto. En la versión que manejamos ninguna de las imágenes escritas del principio es redibujada, si bien parece que se hizo en alguna anterior. Incluso en el TO se entrevé el comienzo del primer capítulo del libro original y apenas una línea en inglés, antes de la imagen del poblado en carboncillo, pero, de nuevo, su escasa relevancia, sin duda, la relegó al olvido.

4.3.3.1.4. Las canciones

El tratamiento de las canciones en este filme de Disney muestra las características más comunes de los doblajes canónicos de Edmundo Santos. Hay un par de ejemplos inolvidables, la canción de Baloo y la del rey Louie, pero vamos a quedarnos con la del orangután, porque es, sin duda, un icono de la película. Sobre todo, porque se añade el factor macrotectual de utilizar a un cantante famoso en el TO y a un cómico-cantante para hacer el ajuste perfecto en el TM, en lo que constituye otra de las fórmulas clásicas utilizadas por el director Santos.

EJEMPLO 1: LA CANCION "I WANNA BE LIKE YOU" DEL REY LOUIE.

TO: 00:32:30	TM: 00:32:30
<p><i>A bop-bop do-do do-be-do</i> <i>Now I am the king of the swingers, ooh</i> <i>The jungle V.I.P</i> <i>I've reached that top and had to stop</i> <i>And that's what's botherin' me</i> <i>I wanna be a man, man-cub,</i> <i>And stroll right into town</i> <i>And be just like the other men,</i> <i>I'm tired of monkeyin' around</i> <i>Ohh, oobie-do,</i> <i>Bop-do-wee</i> <i>I wanna be like you</i> <i>Hum dee oobee-do-ba</i> <i>I wanna walk like you</i> <i>Tee</i> <i>Talk like you,</i> <i>Too</i> <i>Too!</i> <i>Wee be-dee be-dee do</i> <i>You see it's true,</i> <i>Shoo-ba dee-do</i> <i>An ape like me</i> <i>Shoo-be do-bee do-bee</i> <i>Can learn to be</i> <i>Human too</i> <i>Roo-baka-tee-gah, roo-baka-tee-gee</i> <i>Zoo-baka too-baka too-baka too-baka too-</i> <i>baka</i> <i>Too-bee pau-wagau to-pah</i></p>	<p><i>Yo soy el rey del jazz a go go,</i> <i>el más mono rey del swing.</i> <i>Más alto ya no he de subir</i> <i>y esto me hace sufrir.</i></p> <p><i>Yo quiero ser hombre como tú</i> <i>y en la ciudad gozar.</i> <i>Como hombre yo quiero vivir,</i> <i>ser tan mono me va a aburrir.</i></p> <p><i>U bi du,</i> <i>quiero ser como tú,</i> <i>quiero andar como tú,</i> <i>tal como tú, tú.</i> <i>Por tu "salú"</i> <i>dímelo a mí,</i> <i>si el fuego aquí me lo traerías tú.</i></p> <p><i>-Oye primo Louie, ¡qué ritmo tienes!</i></p> <p><i>-Bueno, ahora cumple con tu parte del trato,</i> <i>primo.</i> <i>Dime cuál es el secreto de ese rojo fuego.</i></p> <p><i>-Pero yo no sé cómo hacer fuego.</i></p>
<p><i>Mowgli: Gee, cousin Louie, you're doing</i> <i>real good.</i> <i>Louie: Now, here's your part of the deal,</i> <i>cuz. Lay the secret on me of man's red fire.</i> <i>Mowgli: But I don't know how to make fire</i> <i>Louie sings:</i></p>	<p><i>A mí no me engañas, Mowgli,</i> <i>un trato hicimos yo y tú,</i> <i>y dame luego luego</i> <i>del hombre el fuego</i> <i>para ser como tú.</i></p> <p><i>Y dame el secreto, cachorro, dime</i> <i>cómo debo hacer.</i> <i>Dominar quiero el rojo fuego</i> <i>para tener poder.</i></p>

<p><i>Now, don't try to kid me, man-cub I made a deal with you What I desire is man's red fire To make my dream come true Now give me the secret, man-cub Come on, clue me what to do Give me the power of man's red flower So I can be like you</i></p>	<p><i>Yo quiero ser como tú, quiero andar como tú, tal como tú, tú. Por tu "salú" dímelo a mí, si el fuego aquí me lo traerías tú.</i></p> <p><i>-Pide mi mano</i></p> <p><i>Si el fuego aquí me lo traerías tú.</i></p> <p><i>-Una vez más</i></p> <p><i>Si el fuego aquí me lo traerías tú.</i></p>
<p>RT: Restricción formal e icónica. ST: Adaptación y creación discursiva.</p>	

Indudablemente, las canciones son la parte del doblaje donde Edmundo Santos dejó su huella más clara como adaptador. Mostró su genio musical sin ser letrista, a la vez que sus dotes de traductor. Desde que, en sus inicios, criticara duramente las traducciones argentinas y Walt Disney le pidiera demostrar su valía, trabajó minuciosamente y cautivó al jefe de la factoría ya en su primer trabajo, la versión de una partitura de *Pinocho*. También aquí el cambio en la traducción es total, la libertad en el trasvase del TO al TM se ve en cada línea y Santos deja de lado la literalidad para buscar la sincronía visual y musical: el ritmo y la melodía se imponen al significado lingüístico literal. La situación prevalece sobre la lengua, hasta el punto de que algunos expertos dudan en considerar dichas canciones como una traducción real. Si se analiza el texto, salvo algunas de las alusiones al fuego (idea general del texto), todo son ajustes al ritmo y la melodía de la música donde la traducción es completamente libre. La cuidada adaptación (natural a la vez que perfeccionista), en lugar de la mera traducción literal, que Santos siempre criticó, es algo propio de los productos clásicos y este director lo convirtió en el canon de traducción para las canciones de Disney.

4.3.3.1.5. El humor

El humor en esta película es claramente infantil y discurre entre los juegos de palabras y el chiste provocado por los golpes, caídas y juegos visuales. En las ocasiones en que el chiste es más lingüístico, el humor es sencillo y se simplifica con la intención de que los niños lo

entiendan. En la mayor parte restante, aparece de forma visual, a modo de comedia de golpes (*slapstick comedy*), muy popular en la época, sobre todo para los dibujos animados. Presentamos un par de ejemplos significativos, pues en ellos se ve cómo el traductor ha intentado preservar el humor, aunque en ocasiones se haya tenido que alejar de la literalidad lingüística.

EJEMPLO 1: EL HUMOR EN REFRANES Y DICHOS

ETO: 00:27:08 <i>A rolling bear gathers no hair!</i>	ETM: 00:27:08 <i>¡Oso que rueda no cría pelo, muchacho!</i>
HVTO: frase hecha, refrán, dicho.	HVTM: frase hecha, refrán, dicho.
HCTO: uso de la estructura rimada para cambiar el sentido.	HACTM: uso de la estructura SIN RIMA para cambiar el sentido.
SOL: de juego de humor a humor sin juego.	

El autor del TO utilizó el proverbio antiguo de las sentencias de Publilius Syrus: “*a rolling stone gathers no moss*”, que puede traducirse como “A la piedra movediza nunca moho la cobija”. Lo encontramos en la escena en que Baloo enseña al niño que la mejor forma de conseguir lo que uno se propone es aguardar a que la naturaleza te lo dé, que la mejor manera de tener comida fresca y nueva es cogerla y que, si uno se queda quieto, lo único que consigue es criar moho. Irónicamente, la frase la dicen los monos cuando le roban al niño y Baloo se hace el valiente para recuperarlo. Se busca el contraste por doble sentido, ya que el dicho original también alude a la persona que siempre va de un sitio a otro para no adquirir responsabilidades, el errante sin compromisos. Es una definición graciosa que los monos hacen del oso cuando consiguen que caiga: le estás enseñando al niño que la selva te puede proveer de todo, pero esa vida errante también significa que lo bueno dura poco y que igual que te dan algo, te lo pueden quitar. El doblaje al TM traduce de forma muy aproximada, que no literal, la frase original, dejando de lado la rima, pero conservando casi completamente la sintaxis y el sentido del humor del TO, cuando los monos le dicen que viviendo al día no va a conservar las cosas por mucho tiempo (ni siquiera a Mowgli).

EJEMPLO 2: EL HUMOR LINGÜÍSTICO CON APOYO VISUAL.

ETO: 00:12:00 <i>This is going to slow down my slithering</i>	ETM: 00:12:00 <i>Esto arruinará mi ondular elegante...</i>
HVTO: fonológico: uso reiterado de la s	HVTM: uso <i>del vocabulario específico sobre el movimiento de una serpiente.</i>
HCTO: confirmación del chiste audiovisual con una descripción de las consecuencias (lentitud por culpa del nudo).	HACTM: alusión cognitiva a las arrugas que se ven tras el chiste audiovisual que afean la elegante figura de la serpiente.
SOL: de ausencia de juego de humor a juego de humor.	

Es la escena en que la serpiente Kaa ha intentado devorar a Mowgli, pero ha terminado golpeada y su cuerpo ha perdido su figura, la cola hecha un nudo y la forma sinuosa transformada en contornos angulosos. La gracia está en los golpes que recibe y los sonidos de acordeón que acompañan la escena. Es un claro ejemplo de humor audiovisual. En el TO, la serpiente sufre una serie de golpes graciosos, acompañados de música (hasta aquí el juego de humor es similar al del TM), y queda con la cola anudada, así que ahora se siente casi una minusválida y se arrastra con mayor lentitud, algo que ella misma reconoce para reafirmar la gracia. Sin embargo, el juego de humor cambia totalmente de situación en el TM, pasando de la "minusvalía" al contexto del movimiento elegante y sinuoso de las serpientes, y aquí lo que preocupa más a Kaa es que ya no parecerá tan grácil y enseñoreada (o sea, elegante). Es, en definitiva, un humor pensado para niños, con elementos que provocan la risa fácil y rápida, y que se quedan en los juegos de palabras, como los refranes o los dichos, fácilmente identificables.

4.3.4. SEGUNDA ERA (1989-1999):

4.3.4.1. *La Sirenita* (1989). La tradición casi continúa

La segunda película que analizo también está llena de peculiaridades que la convirtieron en una buena elección. Tiene a dos gigantes de la música que sabían cómo hacer funcionar un musical en los dibujos animados: el productor de musicales y letrista, Howard Ashman, y el compositor Alan Menken. De nuevo, estamos ante una historia basada en un cuento (de Andersen concretamente), pero llena de modernidad: se adapta el final al público infantil haciéndolo feliz, el cangrejo Sebastián habla jamaicano, Úrsula es una mala posmoderna de sexo neutro (las dos voces son de hombre) y la sirenita protagonista, Ariel, lucha por su futuro y desafía a su padre hablando como una adolescente del siglo XX. Es una obra de tradición y modernidad, de poderosos efectos visuales y dibujos preciosistas, justo cuando Disney acababa de ganar un Óscar, con su nuevo sistema de animación por ordenador (CAPS), y esta película se convirtió en la última totalmente hecha a mano y en 2D. También lo es en el doblaje, supuesto que ya no está Edmundo Santos, ni tampoco el que fuera su sucesor, Francisco Colmenero, sino otro mexicano experto en música (la película lo exigía) que se convirtió en coordinador general de doblajes al español de la factoría Disney: Javier Pontón. De hecho realizó el único de esta era en EE.UU. (en los estudios Intersound Inc. Hollywood, de Los Ángeles) y buscó a una de las mejores traductoras del momento, Mireya Villalonga. Todas las novedades comentadas se tuvieron en cuenta y cada actor tuvo su contrapunto en el doblaje, como ya pudo verse en el análisis macroestructural.

4.3.4.1.1. El habla de los personajes

En esta cinta aparece una variedad de registros mayor que en la anterior. Se trata de una sirena que pasa por distintas aventuras, en medios muy diversos y con personas distintas,

así que los idiolectos y variantes dialectales son múltiples: desde el niño pez que la acompaña o un malvado pulpo con acento extranjero, hasta el cangrejo jamaicano. Es natural, pues, que haya varios registros, de los cuales presento algunos, a modo de ejemplo:

EJEMPLO 1: EL HABLA DE LOS NIÑOS.

TO: 00:06:10 <i>Yeah (coughing)... I got this cough</i>	TM: 00:06:10 <i>Tengo tos... (tose)</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Reducción-transposición.	

Aparte de la voz de Rigoberto Jiménez, con exagerado acento infantil (el niño Jason Marin en el original inglés), el pez Flounder exhibe en muchos momentos el habla propia de los niños, como cuando se aproxima con Ariel a un barco hundido y finge estar enfermo para marcharse a casa y no afrontar el momento (en realidad no tiene nada, sino miedo a lo desconocido). Es la típica excusa de un chiquillo cuando no quiere hacer algo: recurre a un problema de salud que le exima de la responsabilidad. El traductor se ha encontrado con una restricción lingüística, que soluciona por medio de una reducción y transposición, cambiando el orden de la frase y quitando alguno de sus componentes estructurales, también con el fin de ajustarse a la imagen.

EJEMPLO 2: EL HABLA DE LOS NIÑOS.

TO: 00:08:25 <i>You big bully...brrrp!</i>	TM: 00:08:25 <i>¡Eres un cobarde!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Equivalente acuñado.	

En este ejemplo *Flounder* utiliza la frase de burla típica del niño que ve a su abusador (*bully*) sin fuerza y sólo entonces se atreve a despreciarlo. Sucede justo después de que el tiburón se haya quedado atrapado en el aro de acero de un ancla, tras una frenética carrera para devorarlos a él y a la sirenita. La imagen ayuda sobremedida a definir la situación. Se ha usado un equivalente acuñado ante la restricción lingüística, aunque podría haberse mantenido el sentido infantil con otros equivalentes como “abusón” o “*cobardica*”, que tendrían el mismo carácter infantil que el original, ya que la palabra “cobarde” del TM parece más propia del lenguaje adulto que la del TO.

EJEMPLO 3: EL HABLA DE LOS ANTIHÉROES.

TO: 00:26:10 <i>I can't stand it. It's too easy!</i>	TM: 00:26:10 <i>Esto es tan fácil que no lo puedo creer</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Transposición.	

La carismática voz de Pat Carroll en el papel de Úrsula muestra el habla típica del antihéroe Disney, con expresiones grandilocuentes y un marcado acento extranjero que contrasta con el acento americano puro de los personajes buenos, como Ariel, o el neutro y a veces inexpresivo Eric. No es casual que un personaje tan marcado fuera doblado por el actor travestido Ángel Garza (conocido como Serena Olvido), para exaltar ese acento exagerado e hiperbólico, junto con el aspecto posmoderno mencionado antes, de suerte que se puede dejar de lado esa modulación. La malvada bruja del mar emite una frase hecha del inglés que se utiliza para indicar peyorativamente que algo es muy sencillo. La escena se produce cuando mira en su bola-perla mágica y se da cuenta de que engañar a la inocente Ariel va a ser sumamente fácil. Ante la restricción lingüística de una frase hecha, el traductor opta por una transposición y cambia la categoría gramatical de dos locuciones, separadas por punto en el TO (una frase hecha y una exclamativa, con un adverbio cuantificador de adjetivo), por una sola oración consecutiva (tan+adjetivo+que), sublimada con la frase “no me lo puedo creer”. Añade un acento no tan extranjero, pero enfatizador de la alegría de la bruja al ver que sus planes se pueden cumplir.

EJEMPLO 4: EL HABLA DE LOS ANTIHÉROES.

TO: 00:39:44 <i>My dear, sweet child, that's what I do!</i>	TM: 00:39:44 <i>Pero pequeña y dulce niña. Eso hago.</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción uno por uno- <i>reducción</i> .	

En el siguiente ejemplo se vuelve a notar el acento recargado extranjero en la versión del inglés, mientras que en el texto traducido no se utiliza. Cuando Úrsula intenta engañar a Ariel diciendo que ella es la solución a sus problemas, ésta usa una palabra para indicar cercanía y cariño (“dear”), que se mantiene casi idéntica con una traducción uno por uno. Sin embargo, la segunda frase se reduce para facilitar el ajuste.

EJEMPLO 5: EL HABLA DE LOS ANTIHÉROES.

TO: 00:42:50 <i>What I want from you is... your voice!</i>	TM: 00:42:50 <i>Lo que quiero es... ¡tu voz!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción uno por uno.	

Este ejemplo es probablemente uno de los que mejor muestra el acento extranjero de Úrsula en el TO, cuando revela sus malvadas intenciones y pide a Ariel que le dé nada menos que su mejor tesoro: la voz. De nuevo, dicha modulación desaparece en el TM: se traduce con una gran literalidad, sólo un ligero cambio en el tono de la voz indica la solemnidad del trato que la bruja propone.

EJEMPLO 6: EL HABLA DIALECTAL.

TO: 00:04:10 <i>Your daughters... They will be spectacular!</i>	TM: 00:04:10 <i>Sus hijas van a estar... ¡espectaculares!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Transposición.	

El cangrejo Sebastián aparece en esta escena inicial de presentación, antes de un concierto importantísimo en el que participan las hijas del rey Tritón, dirigiendo la orquesta y coros. En inglés tiene un marcado acento jamaicano (Samuel E. Wright puso la voz) para imprimir modernidad al músico real. En español se necesitaba una diferenciación similar y el traductor optó por un acento cubano, con el que Michael Cruz hizo inolvidable a este personaje. En la traducción se intenta ser fiel al original, alejándose de la interpretación y cambiando tan sólo la estructura del futuro (se pasa de un futuro simple en al TO a una perífrasis ingresiva en el TM, análoga a un futuro de intención con *going to*).

EJEMPLO 7: EL HABLA DEL FANFARRÓN.

TO: 00:09:13-40 <i>It's a "dinglehopper" (...) "a banded bulbous sanrflat"</i>	TM: 00:09:13-40 <i>Es un "cachivache"</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Equivalente acuñado.	

Scuttle, la gaviota que ha visto mucho mundo, se encuentra con la sirenita y quiere aparentar que es el culto viajero que lo sabe todo: habla con grandilocuencia y, cuando no sabe lo que son las cosas, contesta con palabras pomposas o, incluso, inventadas. Es el habla concreta del fanfarrón, similar a la de los clásicos del teatro isabelino (el Falstaff de Shakespeare, por ejemplo), que siempre intenta aparentar lo que no es. El traductor opta por buscar un equivalente en el TM, mediante una palabra que signifique aquello que la inventada quería decir (un trasto, un cacharro).

EJEMPLO 8: EL HABLA DEL FANFARRÓN.

TO: 00:24:06 <i>It's hard to say... Oh!... I can't make out a heartbeat!</i>	TM: 00:24:06 <i>Es difícil de decir... ¡Oh no! ¡Su corazón no palpita!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: traducción palabra por palabra-transposición.	

Una vez más, la gaviota se encuentra con la sirenita y con el príncipe Eric, inconsciente tras la tormenta y el naufragio de su barco. De nuevo preguntan al sabio y el pájaro profiere una

frase lacónica, como si fuese un médico, pero realizando actos incongruentes que descubren su fanfarria. La escena se remata cuando aparenta que la cosa es grave y el príncipe se despierta sin más. La traducción es casi literal, por lo que el efecto del humor recae casi exclusivamente en la imagen. Se usa una traducción palabra por palabra, en la primera frase, y una estructura gramatical distinta sobre el latido del corazón, en la segunda (una oración con un modal y un *phrasal verb* se transforman en una oración simple, enunciativa negativa).

EJEMPLO 9: EL HABLA DE LOS EXTRANJEROS

TO: 00:52:38 <i>I'm sorry madame!</i>	TM: 00:52:38 <i>¡Lo siento "madamme"!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción uno por uno-equivalente acuñado.	

Este ejemplo probablemente sea uno de los más curiosos y menos sencillos de clasificar. Aunque presenta el uso del inglés con un claro acento francés, que se traduce casi literalmente del TO al TM en estructura y modulación, la intención es doble: procurar al cocinero el carácter de un "chef" de alta cocina (francesa) e imprimirle el perfil malévolo del antihéroe con acento extranjero. Todos ellos aparecen casi calcados en el doblaje de esta escena: el chef Louis persigue al cangrejo Sebastián y termina destrozando su cocina de forma irracional, hasta que aparece el ama para preguntar qué ha pasado y no sabe qué decir. El traductor usa el mismo número de palabras en el TO y el TM, pero cambia la primera estructura por su equivalente acuñado ("lo siento"). Para mantener el sentido de la frase y el acento, curiosamente, cambia la palabra clave sobre la que recae el acento afrancesado: en el TO es "sorry" el término elegido, mientras que en el TM se escoge "madame".

4.3.4.1.2. Los referentes culturales

Como en la película anterior, las relaciones interpersonales son las referencias culturales más marcadas, estableciéndose de nuevo jerarquías claras entre el rey y sus súbditos, entre el padre y su hija o entre el príncipe (papel muy desvirtuado en esta película) y sus vasallos y sirvientes. Todos los referentes se conservan en las dos lenguas. Veamos algunos ejemplos:

EJEMPLO 1: LA RELACIÓN PATERNO-FILIAL.

TO: 00:33:36 <i>And I expect all those rules to be obeyed!!!</i>	TM: 00:33:36 <i>¡¡Y espero que esas reglas sean obedecidas!!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Transposición-reducción.	

Las referencias al tema de la familia y al padre autoritario que controla a sus hijos son claras. Pero todavía más el de la predilección por su hija pequeña, hacia la que se inclina en

extremo porque le recuerda a la madre desaparecida. Las frases de complicidad padre-hija aparecen siempre que ambos entran en escena, incluso en los momentos de mayor enfado del padre. En este caso, se presenta la frase común del progenitor, que quiere dejar claro quién manda en la casa (en el mar, en esta ocasión). El traductor opta por un pequeño cambio en la estructura gramatical, eliminando una palabra (*all*) y transformando la pasiva en infinitivo por la pasiva conjugada, permaneciendo muy fiel al original e interpretando muy poco. El hecho de que las estructuras de mandato sean similares en las dos lenguas ayuda mucho al referente cultural sobre la relación entre padre e hija.

EJEMPLO 2: LA RELACIÓN PATERNO-FILIAL.

TO: 01:13:02 <i>How much I'm going to miss her...</i>	TM: 01:13:02 <i>El de lo mucho que la voy a extrañar...</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción literal.	

Este ejemplo muestra otro de los momentos clave de la relación padre-hija: aquel en el que finalmente asume que ha de separarse de su hija con la alegría de saber que es lo mejor para ella. Por eso utiliza la frase típica de un padre que se despide con nostalgia. De nuevo la literalidad es la opción adoptada por el traductor, dada la similitud de las frases de añoranza en el TO y el TM. La traducción literal usa un verbo propio del español de América en el TM, pues aquí el vocablo “extrañar” no es tan habitual en ese contexto.

EJEMPLO 3: LA RELACIÓN PATERNO-FILIAL.

TO: 01:14:16 <i>I love you daddy!</i>	TM: 01:14:16 <i>¡Te quiero, papá!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción literal.	

La expresión de cariño hacia un padre es quizás una de las exclamaciones más conocidas y aceptadas en todas las lenguas. Es el ejemplo que se presenta en la escena en que Ariel se despide de su padre para irse con su amado. De nuevo encontramos una alta literalidad, con el cambio de apenas una palabra en la traducción, así que las expresiones de cariño vuelve a ser casi idénticas en el TO y el TM.

EJEMPLO 4: LA RELACIÓN PRÍNCIPE-CONSEJERO.

TO: 00:21:30 <i>Grimsby, ya old beanpole!</i>	TM: 00:21:30 <i>Grimsby, viejo!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Equivalente acuñado/reducción.	

Casi como la del padre y la hija mencionada antes, la relación de Eric y su consejero Grimsby fluctúa entre el paternalismo y la amistad, entre el trabajo y el ocio. El consejero siempre se dirige al príncipe en unos términos educados y, a veces, un tanto pomposos, mientras que el príncipe muestra mayor cercanía, casi camaradería, con el lacayo. Como en esta escena, donde Eric lo trata como a un colega cuando Grimby le entrega un regalo grande y caro (que, por cierto, no le gusta mucho). La traducción es bastante literal y se realiza cambiando una frase coloquial callejera (*ya old beanpole*) por uno de sus equivalentes acuñados del español de América (*viejo*). Por el número de palabras que faltan podría tratarse también de una reducción, aunque el uso de la expresión española es tan socorrido que parece más un equivalente acuñado.

4.3.4.1.3. Los insertos

En esta película no se produce ningún cambio relevante, en lo que se refiere a los insertos, con respecto a las anteriores analizadas, pues no se traducen al español, ya que su significado se puede inferir de la imagen y el contexto en que aparecen. Tan solo en la subtitulación aparece la traducción del mismo. El motivo principal es que el *redibujado* suponía una dificultad, un tiempo y un coste excesivos para la poca importancia de los elementos de la escena.

EJEMPLO 1: EL TÍTULO DE LOS CRÉDITOS.

TO: 00:02:32 (imagen) <i>THE LITTLE MERMAID</i>	TM: 00:02:32 (sin traducción)
RT: Restricción icónica.	
ST: Omisión.	

El título de la película se deja sin traducir, supuesto que los minutos iniciales han dejado claro que es una película de sirenas y tritones.

EJEMPLO 2: EL BARRIL DE PÓLVORA.

TO: 00:23:22 (imagen de un barril) <i>POWDER</i>	TM: 00:23:22 (sin traducción)
RT: Restricción icónica.	
ST: Omisión.	

La acción trepidante y las imágenes del fuego acercándose a los barriles, que terminan estallando, hacen innecesario traducir el texto. Cualquiera adivina que es pólvora cuando todo salta por los aires.

EJEMPLO 3: EL CONTRATO.

TO: 00:42:30 (imagen de un pergamino) <i>I hereby grant unto Úrsula, the Witch of the sea... one voice, in exchange for... (puur qurr coh... unreadable text)... for all eternity. Signed...</i>	TM: 00:42:30 (sin traducción)
RT: Restricción icónica.	
ST: Omisión.	

La conversación entre Úrsula y la sirenita deja bien a las claras que están haciendo un trato y que lo que dicen de palabra tiene que ser lo que allí se escribe, así que no es necesario traducir lo escrito (que además se convierte en un texto ilegible, incluso en la lengua original).

4.3.4.1.4. Las canciones

El doblaje de las canciones en *La Sirenita* intenta esquivar los rasgos más comunes de los trasvases canónicos de Edmundo Santos, pero de nuevo deja ver cuán difíciles son las adaptaciones musicales si se busca una literalidad excesiva. También aquí hay ejemplos muy famosos entre las canciones de Ariel: el hecho de que Jodi Benson sea conocida precisamente por sus interpretaciones del personaje central y que fuera doblada por Isela Sotelo, cantante y, actualmente, directora de *Los Angeles Music and Art School (LAMUSART)*, son prueba de ello. En todo caso, voy comentar brevemente la canción del cangrejo Sebastián, pues se encuentra entre las más afamadas de la factoría Disney y se ciñe más al texto, sin dejar de lado el componente visual y, por supuesto, el auditivo. Es otro de los ejemplos de melodías cercanas a la interpretación que, sin embargo, preserva bastante el contenido semántico del original.

EJEMPLO 1: LA CANCIÓN "UNDER THE SEA".

<p>TO: 00:28:05</p> <p><i>The seaweed is always greener In somebody else's lake You dream about going up there But that is a big mistake Just look at the world around you Right here on the ocean floor Such wonderful things surround you What more are you looking for Under the sea, under the sea Darlin? It's better Down where it's wetter, Take it from me Up on the shore they work all day Out in the sun they slave away While we devotin' Full time to floatin' Under the sea Down here all the fish are happy As off through the waves day roll The fish on the land ain't happy They're sad 'cause they're in a bowl But fish in the bowl is lucky They're in for a worser fate One day when the boss gets hungry Guess whos goin' be on the plate(uh-oh) Under the sea, under the sea Nobody beats us Fry us and eat us in fricasee</i></p> <p><i>We what the land folks love to cook Under the sea we off the hook We got no troubles life is the bubbles Under the sea, under the sea Since life is sweet here We got the beat here naturally Even the strugeon and the ray They get the urge and start to play We got the spirit</i></p>	<p>TM: 00:28:05</p> <p><i>Tú crees que en otros lagos las algas más verdes son Y sueñas con ir arriba, ¡Qué gran equivocación! ¿No ves que tu propio mundo no tiene comparación? ¿Qué puede haber allá fuera que causa tal emoción? Bajo del mar, bajo del mar Vives contenta, siendo sirena eres feliz Sé que trabajan sin parar y bajo el sol para variar Mientras nosotros siempre flotamos Bajo el mar Los peces son muy felices, aquí tienen libertad Los peces allá están tristes, sus casas son de cristal La vida de nuestros peces muy larga no suele ser Si al dueño le apetece, a mí me van a comer Bajo el mar, bajo el mar Nadie nos fríe ni nos cocina en un sartén Si no te quieres alinear bajo el mar te quedarás Y sin problemas entre burbujas Tú vivirás Bajo el mar, bajo el mar Hay siempre ritmo en nuestro mundo al natural La manta-raya tocará, el esturión se unirá Siempre hay ritmo, ritmo marino Bajo el mar Oye la flauta, oye el arpa Al contrabajo ponle atención Verás la trompetas y el tambor Disfruta de tu canción, sí Con la marimba y el violín Las truchas volteando, el otro cantando Y sin olvidar los del clarín Que empiece la función</i></p>
---	--

<p><i>You got to hear it under the sea</i> <i>The newt play the flute</i> <i>The carp play the harp</i> <i>The plaice play the bass</i> <i>And they're soundin' sharp.</i> <i>The bass play the brass</i> <i>The chub play the tub</i> <i>The fluke is the duke of soul</i> <i>(yeah)</i> <i>They say he can play</i> <i>He lings on the strings</i> <i>He trout rockin' out</i> <i>The blackfish she sings</i> <i>The smelt and the sprat</i> <i>They know where it's at</i> <i>And Oh. That blowfish blow</i> <i>Under the sea (under the sea)</i> <i>Under the sea (under the sea)</i> <i>When the sardine</i> <i>Begin the beguine it's music to me</i> <i>What do they got, a lot of sand</i> <i>We got a hot crustacean band</i> <i>Each little clam here</i> <i>Know how to jam here under the sea</i> <i>Each little slug here</i> <i>Cutin' a rug here under the sea</i> <i>Each little snail here</i> <i>Know how to wail here</i> <i>That's why it's hotter under the water</i> <i>Ya' we in luck here</i> <i>Down in the muck here under the sea!!</i></p>	<p><i>Sí, bajo el mar, bajo el mar</i> <i>Hay bailarinas, son las sardinas, ven a bailar</i> <i>¿Para qué quieres explorar si nuestra banda va a tocar?</i> <i>Hay castañuelas, son las almejas bajo el mar</i> <i>Y las babosas están son tan mocosas bajo el mar</i> <i>El caracol es saxofonista</i> <i>Y las burbujas llenan la pista</i> <i>Para que bailes en esta fiesta</i> <i>Bajo el mar.</i></p>
<p>RT: Restricción lingüística, icónica y semiótica.</p>	
<p>ST: Adaptación.</p>	

Como hemos dicho, probablemente una de las canciones clásicas Disney más alabadas sea ésta del cangrejo Sebastián, que elogia las maravillas del mar frente al feo mundo de los humanos. El comienzo parece anunciar que la restricción es sólo lingüística y que la traducción va a ser más literal, pero, poco a poco, la imagen y el ritmo obligan al traductor a inclinarse por la adaptación. Es cierto que hay puntos donde se pretende ser más lingüístico que comunicativo

para ser fiel al TO, pero el sentido y el componente audiovisual prevalecen y hacen que la traducción se aproxime mucho más al lado comunicativo-interpretativo que al literal.

4.3.4.1.5. El humor

Prácticamente todo el humor de esta película se basa en lo visual, con un predominio de la gracia que provocan los accidentes sin consecuencias. Es el humor llano y fácil hecho para los niños. Presento, a continuación, varios ejemplos de patrón reiterativo que casi se explican por sí solos. Ahí se ve cómo el traductor ha intentado salvaguardar el sentido, aunque en ocasiones se haya tenido que alejar de la estructura lingüística literal.

EJEMPLO 1: EL HUMOR LINGÜÍSTICO CON APOYO VISUAL.

ETO: 00:18:20 <i>Ariel, what is all this?</i>	ETM: 00:18:20 <i>... ¿qué es esto?</i>
HVTO: pregunta retórica.	HVTM: pregunta retórica.
HCTO: chiste completamente audiovisual por los golpes y disfraz con el que acaba el cangrejo.	HACTM: chiste completamente audiovisual por los golpes y disfraz con el que acaba el cangrejo.
SOL: de juego de humor a juego de humor.	

El cangrejo ha caído de forma graciosa y, en lugar de preguntarle sobre su aspecto gracioso y su aparición repentina, es él quien ataca con la pregunta “¿Qué es esto?”, provocando una situación jocosa. La frase aparece a la vez que el componente visual y se traduce casi literal, pero el humor que pudiera provocar queda velado por la gracia de los múltiples golpes.

EJEMPLO 2: EL HUMOR LINGÜÍSTICO CON APOYO VISUAL.

ETO: 00:48:28 <i>Burp!</i>	ETM: 00:48:28 <i>Burp! (eructo)</i>
HVTO: onomatopeya.	HVTM: onomatopeya.
HCTO: confirmación del chiste audiovisual con el ruido físico de la persona al eructar.	HACTM: confirmación del chiste audiovisual con el ruido físico de la persona al eructar.
SOL: de juego de humor a juego de humor.	

Es un ejemplo de juego de humor audiovisual donde el ruido físico ya es gracioso *per se*. Cuando, además, se relaciona con la imagen, la risa está casi asegurada. No hay realmente un elemento lingüístico, sino más bien fónico (una onomatopeya) en el TO, que se traspasa de igual forma al TM.

EJEMPLO 3: EL HUMOR VISUAL.

ETO: 00:49:35 <i>No text</i> (Ariel uses the fork as a comb)	ETM: 00:49:35
HVTO: ninguno.	HVTM: ninguno.
HCTO: la imagen de la joven usando un tenedor como peine provoca humor por contraste con el uso normal.	HACTM: la imagen de la joven usando un tenedor como peine provoca humor por contraste con el uso normal.
SOL: de ausencia de juego de humor a juego de humor.	

Ariel usa un tenedor como peine, algo que ha aprendido de la fatua Scuttle. Esto provoca sorpresa en el príncipe y su séquito, pero sonrisas en el público, que ve ahora las consecuencias de las invenciones y mentiras de la gaviota. No hay texto lingüístico que apoye el juego de humor, ni en el TO ni en el TM.

EJEMPLO 4: EL HUMOR VISUAL.

ETO: 00:49:58 <i>No text</i> (Ariel blows out a smoking pipe)	ETM: 00:49:58
HVTO: ninguno	HVTM: ninguno
HCTO: la imagen de la joven usando una pipa como instrumento musical provoca humor por contraste con el uso normal y la ceniza expelida acentúa la situación.	HACTM: la imagen de la joven usando una pipa como instrumento musical provoca humor por contraste con el uso normal y la ceniza expelida acentúa la situación.
SOL: de ausencia de juego de humor a juego de humor.	

Ahora Ariel usa una pipa de fumar como instrumento musical, cosa que también aprendió de Scuttle, y mancha de ceniza y tabaco a Grimsby. Esto provoca risa en el príncipe y también en el público, que vuelve a recordar las consecuencias de la mala educación recibida por Scuttle. De nuevo el humor es netamente audiovisual y no tiene apoyo lingüístico.

4.3.4.2. Toy Story (1995). Multidoblaje y novedades

Sin duda 1995 es un año clave para la compañía, pues decide sacar a la luz este primer filme con Pixar, el primero completamente digital en el que participó como distribuidora. Aunque la vieja guardia del dibujo a mano no quería el *CGI* (*Computer-Generated Imagery*), al final hubo

de rendirse a la evidencia, lo que demuestra que el beneficio económico siempre tiraba con fuerza de Disney. Además, con un buen guión se contaba mejor la historia. Parecía el equilibrio del tópico comercial: “bueno-bonito-barato”. Esta película de colegas en pugna continua añadió algo muy nuevo: los personajes tenían la comicidad en sí mismos, sin depender de otros secundarios. Además los protagonistas eran cercanos al espectador: dos colegas de un barrio de cualquier ciudad de los EE.UU. con situaciones normales y cotidianas que todos los críos soportan. El humor se hace fundamental y multipolar: para adolescentes, para adultos y para niños. La elección de las voces fue también un acierto y recalcó aún más la costumbre de Disney de buscar las mejores y más carismáticas (Tom Hanks para Woody o Tim Allen para Buzz Lightyear). La mejor taquilla de su historia y una nominación al Óscar por su guión original le dieron la razón. El doblaje tenía que ser perfecto. Comoquiera que a partir de 1991 se dividen en dos (español y español de América), he optado por poner menos ejemplos, pero en sus dos versiones, para hacer una comparación entre ambas regiones. El doblaje del español de América se hizo en *Grabaciones y Doblajes Internacionales S.A.* (México), con un nuevo hombre, Carlos Segundo, maestro y director de la escuela de actuación y doblaje TIP'S ("Talento Interpretativo Profesional, S.C."), que colocó este trabajo entre los mejores de los noventa en México. El del español lo dirigió Antonio Lara en el estudio *Sonoblok, S.A.*, junto con *Estudio K.S. y Sincronía S.A.*, para garantizar la calidad digital de sonido. Jordi Doncos, experto director musical, y Albert Mas-Griega, versado letrista, aseguraron la banda sonora al lado de experimentados ingenieros de sonido. Se cuidaba en ambos países el material tecnológico y el humano.

4.3.4.2.1. El habla de los personajes

A simple vista, parece que la tradición continúa al utilizar personajes con idiolectos específicos, pero eso no es del todo cierto, ya que en todo momento se busca la cercanía al espectador. Cada personaje con un tipo de habla especial se presenta lo más real y natural posible, de forma que, si algún espectador posee esa realización lingüística, se identifique con él. Los niños hablan como niños y se traducen como tales, los héroes hablan como colegas, el subordinado habla como un bravucón, y así casi todos los personajes. La película presenta en este sentido un claro enriquecimiento lingüístico (y sonoro) de los personajes para acompañar al enriquecimiento visual que aportó el sistema digital.

EJEMPLO 1A: EL HABLA DE LOS NIÑOS (español)

TO: 00:03:16 <i>Wow! Cool!</i>	TM: 00:03:16 <i>¡Fenomenal! ¡Qué guay!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción literal.	

EJEMPLO 1B: EL HABLA DE LOS NIÑOS (español de América)

TO: 00:03:16 <i>Wow! Cool!</i>	TM: 00:03:16 <i>¡Guau! ¡Genial!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción palabra por palabra.	

En ambos ejemplos se traduce la frase coloquial de los niños cuando se encuentran en estado de excitación y algo les gusta sobremanera. Una oración imperativa sin gran contenido semántico, pero plena de significado situacional. El chiquillo ha estado disfrutando de sus juguetes, en una recreación de un atraco, cuando lo llama su madre para que vea cómo le prepara su cumpleaños. El traductor del español opta por una translación literal, con una expresión que sólo se usa en España, pero extremadamente popular entre los niños. El traductor del español de América se aferra todavía más al TO y elige la literalidad total, palabra por palabra, con expresiones más neutras que las del español. El primero es más innovador, mientras que el segundo sigue con la tradición de los doblajes canónicos Disney.

EJEMPLO 2A: EL HABLA DE LOS NIÑOS (español).

TO: 00:03:47 <i>Howdy, little lady!</i>	TM: 00:03:47 <i>¡Hola jovencita!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción literal.	

EJEMPLO 2B: EL HABLA DE LOS NIÑOS (español de América).

TO: 00:03:47 <i>Howdy, little lady!</i>	TM: 00:03:47 <i>¡Hola señorita!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción literal.	

Al subir a buscar a su hermana bebé, Andy la saluda con una expresión propia de niños: la contracción de “hi there” (“howdy”), que se asemeja a expresiones diminutivas españolas, como “¡holita!”. En ambos casos (español y español de América), el traductor se ha decidido por la literalidad, pero no ha reflejado la contracción ni, por lo tanto, el acento infantil. Se ha neutralizado el saludo y se ha reducido el diminutivo de la expresión inglesa con “little” por el sufijo diminutivo español -ita”, usando cada versión un sinónimo distinto para “lady” (“jovencita” y “señorita”, respectivamente). Ambas técnicas de traducción se sitúan en la parte baja de la tabla, al inicio de este apartado.

EJEMPLO 3A: EL HABLA DEL HÉROE (español).

TO: 00:07:00 <i>If you don't have one, get one!</i>	TM: 00:07:00 <i>Si aún no lo tenéis, ¡buscadlo!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Ampliación-adaptación.	

EJEMPLO 3B: EL HABLA DEL HÉROE (español de América).

TO: 00:07:00 <i>If you don't have one, get one!</i>	TM: 00:07:00 <i>Si no lo tienen, ¡consíganlo!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción literal.	

La escena inicial, en la que Woody arenga a sus compañeros sobre la mudanza inminente, es totalmente reveladora. El héroe de la película es él. Su inglés es americano limpio, claro y nítido, mientras que los demás tienen algún tipo de acento o variante dialectal. Especialmente notorio es el momento de la charla (propia de un político de la época) en que les ordena buscar un compañero de mudanza. Es el primer punto del día y lo manda el jefe, así que no duda en exhortarles. En la traducción del español se da una mayor libertad, optando por una ampliación en el primer término (la subordinada condicional), mientras que se cambia totalmente el segundo término (la oración principal), con la clara intención de mostrar el dominio de Woody. La traducción del español de América es literal, según los cánones de Santos, y traslada al pie de la letra (sólo falta algún pronombre) las frases condicional y principal, puesto que no ve pérdida de intencionalidad en ello.

EJEMPLO 4A: EL HABLA DEL SUBORDINADO (español).

TO: 00:07:39 <i>Hey, hey. Come on, Potato Head. If Woody says it is all right, then, well, darn it, it's good enough for me.</i>	TM: 00:07:39 <i>Ey, ey, vamos señor Patata, si Woody dice que todo está bien, para mí es más que suficiente.</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Omisión.	

EJEMPLO 4B: EL HABLA DEL SUBORDINADO (español de América).

TO: 00:07:39 <i>Hey, hey. Come on, Potato Head. If Woody says it is all right, then, well, darn it, it's good enough for me.</i>	TM: 00:07:39 <i>Ya, Ya, señor cara de Papa, si Woody dice que está bien, entonces eso basta para mí.</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Omisión.	

El perro Stinky, copia exacta de un popular muñeco de época, presenta un acento característico en toda la película. En el original tiene el dejo propio de los bajos fondos y así se expresa en el ejemplo mostrado arriba: suelta una palabrota suave (*dam it*) para defender la propuesta de Woody, cuando quiere hacer algo en el cumpleaños adelantado de Andy, en contra del resto de juguetes, que consideran al niño un enemigo que los maltrata y destroza a todas horas. Es el que siempre reafirma a Woody y, por eso, su voz parece la de un matón guardaespaldas (incluso el vaquero, en alguna ocasión, le pide que sonría y no se queje tanto). Si en español desaparece la palabra malsonante, en un caso evidente de omisión por restricciones metalingüísticas (no usar palabras consideradas tabú para niños), en el español de América la omisión no solo existe sino que, además, se agrega la dulcificación del acento del perro-muelle. Es un buen ejemplo de cómo se suaviza el carácter del personaje mediante el eufemismo, para evitar que los niños lo rechacen (juguete clásico de la época).

4.3.4.2.2. Los elementos de la cultura de origen

Hablar de esos elementos en esta película supone explicar la relación principal que aparece en ella: la amistad. Hay amigos de varios tipos y niveles: el conocido, el amigo que hace la competencia, el mero compañero y el colega o amigo del alma. Todos ellos presentan variantes, ya que una película sobre juguetes (infinitos en casa de un niño) favorece el gran número de personajes y el cine digital puede producir infinidad de muñecos. A continuación presento dos de los ejemplos más significativos.

EJEMPLO 1A: LA RELACIÓN AMIGO-OPONENTE/OPUESTO (español).

TO: 00:18:08 Buzz: <i>...and I can fly.</i> Woody: <i>No, you can't.</i> Buzz: <i>Yes, I can.</i> Woody: <i>You can't.</i> Buzz: <i>can.</i> Woody: <i>Can't, can't, can't.</i>	TM: 00:18:08 Buzz: <i>...y sí, puedo volar.</i> Woody: <i>No, no puedes.</i> Buzz: <i>Sí, puedo.</i> Woody: <i>No puedes.</i> Buzz: <i>Sí.</i> Woody: <i>No, no, no.</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción palabra por palabra.	

EJEMPLO 1B: LA RELACIÓN AMIGO-OPONENTE/OPUESTO (español de América).

TO: 00:18:08 Buzz: <i>...and I can fly.</i> Woody: <i>No, you can't.</i> Buzz: <i>Yes, I can.</i> Woody: <i>You can't.</i> Buzz: <i>can.</i> Woody: <i>Can't, can't, can't.</i>	TM: 00:18:08 Buzz: <i>...y puedo volar.</i> Woody: <i>No, no puedes.</i> Buzz: <i>Sí, puedo.</i> Woody: <i>No puedes.</i> Buzz: <i>Sí.</i> Woody: <i>No puedes, no, no.</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción literal.	

Tanto el español como el del español de América se ciñen bastante a la fidelidad en la traducción, si bien en este caso el más literal es el primero. La fórmula de verbos modales en afirmativa, por parte de Buzz, y en negativa, por parte de *Woody*, del TO se trasvasa casi idénticamente con afirmaciones y negaciones en los TM. Con ello se transmite esa sensación de pugna que tienen los personajes hasta el final del film. El juego de opuestos se refleja muy claramente en la contraposición de la afirmación de Buzz y la negación de Woody, que se transfiere literalmente en ambas versiones.

EJEMPLO 2A: LA RELACIÓN AMIGO-COMPAÑERO (español).

TO: 01:12:03 <i>To infinity and beyond</i>	TM: 01:12:03 <i>Hasta el infinito y más allá</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción literal.	

EJEMPLO 2B: LA RELACIÓN AMIGO-COMPAÑERO (español de América).

TO: 01:12:03 <i>To infinity and beyond</i>	TM: 01:12:03 <i>Al infinito y más allá</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción literal.	

Como sucede en el ejemplo anterior, tanto el traductor del español como el del español de América adoptan la misma técnica, la traducción literal, para verter la frase más popular del robot de *Toy Story*. Se utiliza esa misma locución, con apoyo visual (el vuelo de Buzz para salvar a Woody), para mostrar el cambio definitivo en la relación de los dos juguetes. La frase que, al principio, más irritaba a Woody, porque la decía Buzz a todas horas en tono triunfal, es adoptada por el vaquero mientras reconoce que el robot puede volar e incluso salvarle la vida. Por eso termina usando la expresión de regocijo del que ya es su compañero y no rival.

4.3.4.2.3. Los insertos

El texto escrito en este producto presenta cualidades distintivas. Debería haber una creciente tendencia a traducirlo, sobre todo por la facilidad que ofrece el dibujo digital para cambiar partes (redibujado). Sin embargo, sólo la versión española lo hace (y únicamente en los créditos y rótulos impresos), dejando el resto sin traducir. Inferir lo que los carteles presentan es fácil, pero sigue siendo una incógnita el hecho de traducir unos insertos y no otros. Parece que la facilidad para usar letra de imprenta en los créditos animó al estudio español a hacerlo: en el minuto 16:56, se traducen las instrucciones del nuevo robot Buzz Lightyear y, en el 25:40, se traduce el “no cuentes con ello” de la bola de billar. Los carteles con letra dibujada no se traducen, pues es más difícil cambiar todo el dibujo con rotulación artística. En el caso del estudio del español de América, el intento de unificar criterios dejó todos los textos sin traducir ni reescribir.

EJEMPLO 1A: INSERTOS EN CARTELES Y DIBUJOS (español).

TO: 00:01:00 <i>WANTED!</i> <i>\$50 Bzillion Reward</i>	TM: 00:01:00 (Sin traducción)
RT: Restricción lingüística.	
ST: Omisión.	

EJEMPLO 1B: INSERTOS EN CARTELES Y DIBUJOS (español de América).

TO: 00:01:00 <i>WANTED!</i> <i>\$50 Bzillion Reward</i>	TM: 00:01:00 (Sin traducción)
RT: Restricción lingüística.	
ST: Omisión.	

En ambos ejemplos sucede lo mismo: el cartel no se ha redibujado y el lenguaje escrito del TO permanece exactamente igual en el TM. Se opta por la ausencia de traducción porque, en todos los casos, el contexto y el mismo doblaje del diálogo dejan claro lo que el cartel significa: ha habido un atraco y se muestra un pasquín de busca y captura del atracador, algo con que el público español estaba familiarizado, por haberlo visto en películas y cómics del oeste (donde no se traducía el texto). La traducción, por lo tanto, se considera redundante o innecesaria en las dos versiones.

EJEMPLO 2A: INSERTOS EN CRÉDITOS (español).

TO: 00:02:12 <i>Walt Disney Pictures presents:</i> TOY STORY	TM: 00:02:12 <i>Walt Disney Pictures presenta:</i> TOY STORY (Juguetes)
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción palabra por palabra.	

EJEMPLO 2B: INSERTOS EN CRÉDITOS (español de América).

TO: 00:02:12 <i>Walt Disney Pictures presents:</i> TOY STORY	TM: 00:02:12 (Sin traducir)
RT: Restricción lingüística.	
ST: Omisión.	

Es curioso que el tratamiento de los insertos sea tan similar, en ambas versiones, en todo el tramo dibujado, y que, sin embargo, sea tan distinto en los créditos. Mientras que en español se traducen todos los oficios y tareas, en la versión del español de América no sucede así. El motivo parece ser una búsqueda de notoriedad por parte del estudio de doblaje español, que quiso no sólo traducir al detalle y asegurarse el siguiente encargo de películas Disney, sino también verse reconocido en los rótulos. En todo caso, es una diferencia notable, ya que, de nuevo, la versión del español se aleja del doblaje canónico de Santos, presentando más insertos traducidos, y la del español de América sigue con la tradición de no doblar los textos escritos en casi todas las películas, por considerar los mensajes obvios o deducibles del resto del doblaje y por estimar que así se preserva más el “ambiente” original.

4.3.4.2.4. Las canciones

Para observar el cambio en el doblaje de las canciones basta con fijarse en el primer párrafo de la principal melodía de la película: “You’ve got a friend in me”. El texto origen es traducido no sólo de acuerdo con la imagen, el ritmo y el sentido amplio, sino también con la intención de que el TM sea más fiel al significado del TO. Lo que se intentaba en *La Sirenita* se materializa aquí. Incluso en la versión del español de América, que se ciñe más a los cánones de Santos, se detecta una tentativa de hacer interpretaciones menos libres.

EJEMPLO 1A: LA CANCIÓN “YOU’VE GOT A FRIEND IN ME” (español).

TO: 00:02:05 <i>You’ve got a friend in me</i> <i>You’ve got a friend in me</i> <i>When the road looks rough ahead</i> <i>And you’re miles and miles from your nice,</i> <i>warm bed</i> <i>Just remember what your old pal said</i> <i>Boy, you’ve got a friend in me</i> (...)	TM: 00:02:05 <i>Hay un amigo en mí</i> <i>Hay un amigo en mí</i> <i>Cuando echas a volar</i> <i>Y tal vez añores tu dulce hogar</i> <i>Lo que te digo debes recordar</i> <i>Porque hay un amigo en mí</i> (...)
RT: Restricción lingüística.	
ST: Ampliación.	

EJEMPLO 1B: LA CANCIÓN “YOU’VE GOT A FRIEND IN ME” (español de América).

TO: 00:02:05 <i>You’ve got a friend in me</i> <i>You’ve got a friend in me</i> <i>When the road looks rough ahead</i> <i>And you’re miles and miles from your nice,</i> <i>warm bed</i> <i>Just remember what your old pal said</i> <i>Boy, you’ve got a friend in me</i> (...)	TM: 00:02:05 <i>Yo soy tu amigo fiel</i> <i>Yo soy tu amigo fiel</i> <i>Y si un día, tú te encuentras,</i> <i>Lejos, muy lejos de tu dulce hogar</i> <i>Cierra los ojos y recuerda que...</i> <i>Yo soy tu amigo fiel</i> (...)
RT: Restricción lingüística.	
ST: Ampliación-adaptación.	

Debo decir que en ambas traducciones se procura transmitir la esencia de la canción: el valor de la amistad imperecedera. Sin embargo, mientras que en el español la cercanía lingüística entre el TO y el TM es mayor (basta con ver la traducción del título de la canción), en el texto del español de América la interpretación es más notable para adecuarse sobre todo al ritmo y la melodía. Hay similitudes, como en la tercera línea, donde ambas versiones hacen una recreación discursiva, olvidándose del significado literal inicial, pero, en general, esa literalidad se evidencia más en la versión del español que en la del español de América.

4.3.4.2.5. El humor

El tema del humor en *Toy Story* anuncia otro de los cambios que llegaron con la tecnología digital. En primer lugar, es indudable que la ayuda visual consiguió que las situaciones jocosas se multiplicaran, lo cual no era tan fácil en eras anteriores; en segundo lugar, el detallismo

es tal que se puede llegar a crear un chiste sin necesidad de contarlo, y, en tercer lugar, el uso del chiste tradicional con palabras se puede perfeccionar, bien por una facilitación de la sincronía, bien por el mismo apoyo visual. Es más, el humor se amplía de tal forma que ahora un mismo chiste adquiere niveles cognitivos distintos, según a quien se dirija; es decir, puede ser entendido de manera diferente si lo escucha un niño, un adolescente o un adulto: normalmente el niño ríe la situación visual y, en menor medida, la lingüística, mientras que el adolescente o adulto celebran más la realidad lingüística, sin dejar de lado la visual, así como significado de la ocurrencia en el entorno sociocultural. Un adolescente, por ejemplo, no entenderá de igual manera que un adulto el humor en las relaciones amorosas (secuencia de la muñeca Betty), algo que un niño probablemente no advertirá. He aquí algunos ejemplos:

EJEMPLO 1A: EL HUMOR LINGÜÍSTICO CON APOYO VISUAL (español).

ETO: 00:06:02 <i>What do you say if I get someone else to watch the sheep tonight?</i>	ETM: 00:06:02 <i>¿Qué te parece si buscas a otro vaquero para vigilar el rebaño esta noche?</i>
HVTO: pregunta de solicitud educada.	HVTM: pregunta de solicitud educada con cambio de sujeto (variación).
HCTO: chiste basado en el tono insinuante con el que se hace la pregunta.	HACTM: chiste basado en el tono con el que se hace la pregunta.
SOL: de juego de humor a juego de humor.	

EJEMPLO 1B: EL HUMOR LINGÜÍSTICO CON APOYO VISUAL (español de América).

ETO: 00:06:02 <i>What do you say if I get someone else to watch the sheep tonight?</i>	ETM: 00:06:02 <i>¿Qué te parece si consigo a alguien que vigile las ovejas esta noche?</i>
HVTO: pregunta de solicitud educada.	HVTM: pregunta de solicitud educada con mismo sujeto.
HCTO: chiste basado en el tono insinuante con el que se hace la pregunta.	HACTM: chiste basado en el tono con el que se hace la pregunta.
SOL: de juego de humor a juego de humor.	

El juego de humor del TO se conserva en ambas versiones gracias, fundamentalmente, a la entonación y a la ayuda visual. La pastora Betty (o Bo) muestra su predilección por el jefe del grupo, pero luego, cuando ve que Buzz Lightyear tiene más opciones de ser el líder, muda de inclinación y se le insinúa, pidiéndole una cita encubierta con una pregunta educada que se traduce casi literalmente en ambas hablas, si bien el español presenta una variación al cambiar el sujeto (ya no es la chica, sino el vaquero quien debe buscar sustituto), lo que no se produce en el español de América. La traducción lingüística no afecta al chiste, ya que es la entonación de la pastora y la imagen del uso del cayado, en la escena anterior, lo que lleva a imaginar el encuentro amoroso, es decir, las intenciones de la muñeca. Como hemos dicho antes, el humor

presenta varios niveles: un niño sonreiría ante la acción de agarrar a Woody por el cuello con el garrote, mientras que un adolescente lo haría al imaginarse la cita y un adulto, quizás al suponer algo más. Tanto la versión del español como la del español de América, con distintas soluciones en la traducción lingüística, preservan el sentido del humor, aunque la entonación dulcifica mucho la insinuación de la pastora en el producto mexicano.

EJEMPLO 2A: EL HUMOR LINGÜÍSTICO (español).

<p>ETO: 00:23:14</p> <p>Woody: <i>Hey guys, look! It's the real Buzz Lightyear!</i></p> <p>Buzz: <i>You're mocking me. Aren't you?</i></p> <p>Woody: <i>Oh, no, no. No, no, no, no, no. Buzz, look, an alien!</i></p> <p>Buzz: <i>where?</i></p> <p>Woody: <i>ahahahaha</i></p>	<p>ETM: 00:23:14</p> <p>Woody: <i>¡Ey chicos, mirad! ¡Es el auténtico Buzz Lightyear!</i></p> <p>Buzz: <i>Te burlas de mí, ¿verdad?</i></p> <p>Woody: <i>Oh, no, no. No, no, no, no, no. Buzz, mira, ¡un alien!</i></p> <p>Buzz: <i>¿dónde?</i></p> <p>Woody: <i>jajajajaja</i></p>
<p>HVTO: coletillas interrogativas. Pregunta irónica y sarcasmo con una pregunta trampa.</p>	<p>HVTM: coletillas interrogativas. Pregunta irónica y sarcasmo con una pregunta trampa.</p>
<p>HCTO: juego de humor basado en la ironía de la frase. Apoyo visual no necesario pero de ayuda.</p>	<p>HACTM: juego de humor basado en la ironía de la frase. Apoyo visual no necesario pero de ayuda.</p>
<p>SOL: de juego de humor a juego de humor.</p>	

EJEMPLO 2B: EL HUMOR LINGÜÍSTICO (español de América).

<p>ETO: 00:23:14</p> <p>Woody: <i>Hey guys, look! It's the real Buzz Lightyear!</i></p> <p>Buzz: <i>You're mocking me. Aren't you?</i></p> <p>Woody: <i>Oh, no, no. No, no, no, no, no. Buzz, look, an alien!</i></p> <p>Buzz: <i>where?</i></p> <p>Woody: <i>ahahahaha</i></p>	<p>ETM: 00:23:14</p> <p>Woody: <i>¡Muchachos miren! ¡Es el verdadero Buzz Light Year!</i></p> <p>Buzz: <i>Oye, ¿te estás burlando?</i></p> <p>Woody: <i>Oh, no, no. No, no, no, no, no. Mira, ¡un extraterrestre!</i></p> <p>Buzz: <i>¿dónde?</i></p> <p>Woody: <i>jajajajaja</i></p>
<p>HVTO: coletillas interrogativas. Pregunta irónica y sarcasmo con una pregunta trampa.</p>	<p>HVTM: Muletilla introductoria (oye). Pregunta irónica y sarcasmo con una pregunta trampa.</p>
<p>HCTO: juego de humor basado en la ironía de la frase. Apoyo visual no necesario pero de ayuda clara.</p>	<p>HACTM: juego de humor basado en la ironía de la frase. Apoyo visual no necesario pero de ayuda clara.</p>
<p>SOL: de juego de humor a juego de humor.</p>	

Incluso en este caso en que la ironía de las palabras del TO bastaría para entender el chiste en el TM, el soporte visual favorece mucho la risa. Woody se burla de Buzz porque sigue viviendo en su mundo imaginario de alienígenas y aventuras espaciales, y porque todos, menos él, saben que esas historias del cosmos lejano son pura imaginación. La traducción es casi literal: una coletilla interrogativa en la versión del español por una muletilla introductoria en el español de América, demostrando ambas inocencia. A continuación, en las dos versiones, una pregunta trampa y una respuesta todavía más inocente (en el TM igual que en el TO), dan lugar a la risa del espectador. Se conserva el juego de humor del TO, si bien las opciones de traducción lingüística varían un poco en cada versión del TM.

EJEMPLO 3A y 3B: EL HUMOR VISUAL (español y español de América).

ETO: 00:33:28 a 00:33:53 <i>Sin texto. Sólo música y sonido de golpes.</i>	ETM: 00:33:28 a 00:33:53 <i>Sin texto. Sólo música y sonido de golpes.</i>
HVTO: ninguno	HVTM: ninguno
HCTO: juego de humor completamente visual basado en la sucesión de imágenes de golpes y caídas graciosas.	HACTM: juego de humor completamente visual basado en la sucesión de imágenes de golpes y caídas graciosas.
SOL: de juego de humor a juego de humor.	

El ejemplo es una demostración clara de cómo se puede hacer reír sin necesidad de traducción. Es humor sin palabras e internacional, el de los payasos del circo, que provocan carcajadas a base de tortazos, golpes y caídas. La escena de dos graciosos repartiéndose bofetadas o de cualquier accidente de una “slapstick comedy”. Woody y Buzz suben a la camioneta de reparto de pizza y el vaquero elige la parte trasera, desoyendo el consejo de su compañero. En cuanto el coche arranca, Buzz está a salvo, con el cinturón puesto, en la parte delantera (curiosa propaganda a favor del uso de dispositivos de seguridad), mientras que Woody comienza a sufrir una sucesión de porrazos contra el metal y el cristal, fundiéndose la imagen con estrellas (metáfora visual de la frase “ver las estrellas”) en el último batacazo el vaquero con la caja de herramientas. Humor sin palabras, tanto en el TO como en las dos versiones del TM.

4.3.4.3. Fantasía 2000 (1999). Una experiencia video musical

Siguiendo el orden cronológico, creo que es justo analizar algunos aspectos específicos de la última película de esta era. Por tres razones: en primer lugar, porque, al igual que su antecesora (*Fantasía*, 1940), ha sufrido un trato injusto de la audiencia por la excesiva devoción a un tema poco cercano al público en general, como es la música clásica (la primera versión ni siquiera dobló las voces); en segundo lugar, porque, aunque no lo parezca, hay texto en ella, tanto hablado como escrito, en una combinación de imagen real y animada, y, en tercer lugar, porque la combinación de imágenes y música está tan lograda que, a veces, parece que los dibujantes quisieron traducir la música en imágenes (lo cual no es en absoluto fácil). El mismísimo Roy E. Disney quiso sacar adelante este proyecto, en honor a su tío Walt, y es curioso

que las nuevas versiones remasterizadas, como la edición especial que hemos utilizado, incluyan una dedicatoria a aquél tras fallecer en 2009. Utilizaré sólo la versión del español y no la del español de América, ya que el doblaje en ambas se reduce a los personajes que introducen cada parte, de las ocho de que consta la cinta. Además su traducción es bastante similar, salvando el acento y las variantes dialectales.

No es casual que la introducción del TO comience con frases reveladoras en un inglés formal, que, de hecho, no es el más común para los dibujos animados y que se aun se formaliza más en la traducción al español:

EJEMPLO 1: LA INTRODUCCIÓN FORMAL DEL CONCIERTO.

TO: 00:00:35 <i>What you will see on the screen is a picture of the various abstract images that might pass through your mind if you sat in a concert hall listening to this music.</i>	TM: 00:00:35 <i>Lo que van a ver aquí es la combinación de varias imágenes abstractas que podrían pasar por la mente del espectador que acudiese a una sala de conciertos a escuchar esta música.</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Transposición.	

La seriedad que transmite el TO se acentúa en la traducción al cambiar la categoría gramatical del sujeto en el TM, pasando de una posición más directa y subjetiva (“your mind”) a una más objetiva, neutra y alejada (“la mente del espectador”). Se trata de conseguir que la audiencia se prepare para encontrar algo excepcional: una sinfonía de Beethoven para el vuelo de miles de pajaritas de papel. Ya en esta introducción, el juego auditivo, con sonido en varias pistas a la vez, y el juego visual, con dibujos en formato panorámico, provocan una unión, casi identificación, música-imagen. La película intenta en todo momento mostrar la vieja idea de Roy E. Disney (y de su propio tío): el pasado y el futuro de la compañía se pueden complementar, lo mismo que la animación a mano y la animación digital, por eso aparecen ambas en la película.

En el primer episodio, Steve Martin recuerda la *Fantasía* de 1940 e Itzhak Perlman interpreta “Los pinos de Roma”, de Ottorino Respighi, sobre el fondo de un vuelo de estrellas y ballenas. Se deja de lado la formalidad y el humorista empieza con un chiste para contrastar con el espectáculo que vendrá después:

EJEMPLO 2: STEVE MARTIN EN CLAVE DE HUMOR.

TO: 00:04:12 <i>You know, what's amazing is that many of these musicians are playing for the very first time. Thanks to Steve Martin's Two-Week Master Musician Home Study Course.</i>	TM: 00:04:12 <i>Lo sorprendente es que la mayoría de los músicos que componen la orquesta tocan hoy por primera vez. Gracias a Steve Martin y su genial método músico en dos semanas sin solfeo.</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Omisión y generalización.	

Ante la restricción lingüística que se plantea en el TO, el traductor omite la coetilla “you know”, por ser irrelevante en el TM, y en la segunda parte, ante la acumulación de complementos para un mismo sustantivo en el TO, opta por generalizar para que no se pierda el sentido en el TM, que incluso amplía con un “sin solfeo”, inexistente en el original, con lo que se asegura el efecto de la gracia del actor.

El segundo episodio, presentado por el músico y productor famoso en Nueva York, Quincy Jones, muestra a E. Goldberg dirigiendo la “Rhapsody in Blue”, de George Gershwin, mientras cuatro personajes deambulan por el Manhattan del *jazz* que el propio Jones tanto defiende. El estilo televisivo y neoyorquino de éste se deja entrever en el TO, no tanto en el TM, donde la voz del actor de doblaje es menos distintiva.

EJEMPLO 3: QUINCY JONES, PRESENTADOR DE LA GRAN MANZANA.

TO: 00:16:06 <i>And it all starts with a single slinky note on a clarinet.</i>	TM: 00:16:06 <i>Todo empieza con una sola nota seductora en el clarinete.</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción literal.	

No es difícil traducir el texto: el actor real habla como un presentador de televisión, con acento de Manhattan, y se traduce lo que dice casi al pie de la letra en el TM, dejando de lado dicho acento al no considerarse relevante para la audiencia española.

No podía faltar en la película el cuento elevado a música, presentado por una princesa rubia, famosa por sus canciones y su buen humor, Bette Midler. El relato de Andersen, *El soldadito de plomo*, discurre sobre la música del *Concierto para piano nº 2*, de Dimitri Shostakovich.

EJEMPLO 4: BETTE MIDLER, LLAMANDO AL ÉXITO.

TO: 00:29:18 <i>But they could never find the perfect musical match until now.</i>	TM: 00:29:18 <i>Pero no encontraban la música apropiada para ello hasta ahora.</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Transposición.	

El TO presenta una frase con un modal (“could”) y una frase hecha (“the perfect match”) que se cambian ligeramente en el TM, transponiendo en un tiempo simple lo que, en un sentido más literal, habría sido una perífrasis verbal modal. La actriz del TO y la actriz de doblaje del TM hablan a una velocidad considerable, para que encaje bien el sonido y la imagen.

Todos los personajes que presentan un episodio guardan relación con lo presentado: Eric Goldberg y James Earl Jones introducen el *Carnaval de los animales*, de Camille Saint-Saëns; James Levine une el presente y el pasado de la compañía: Donald, en un *Arca de Noé*, con *Pompa y circunstancia*, de Edward Elgar, como fondo. El último episodio incluye una profética despedida, a cargo de la veterana actriz Ángela Lansbury, con charla sobre la animación y *El pájaro de fuego*, de Igor Stravinski.

Me detengo, por último, en el episodio que enlaza esta obra con su predecesora de 1940. Es “El aprendiz de brujo” en el original de 1940, que simplemente se digitalizó para esta ocasión. Destaca la escena final: Stokowski da la mano a Mickey, al lado de nuevo genio musical, James Levine, y charlan y se felicitan para establecer el lazo generacional de la compañía. El lance del ratón, introducido por dos actores de comedia (un monólogo de Penn Jillette y una actuación muda de mago de chistera), sirve para establecer un símil con la magia que Disney puso, pone y pondrá en sus productos de animación y música. La novedad reside en que es la primera vez que Walt Disney no da voz a Mickey, tanto en el TO como en el TM al final del fragmento:

EJEMPLO 5: PENN JILLETTE Y LA MAGIA DISNEY.

TO: 00:40:10 <i>We're gonna bring on a guy now who's the real deal, the genuine article.</i>	TM: 00:40:10 <i>Vamos a presentar a alguien auténtico, único y genuino.</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: traducción literal.	

El traductor ha optado por verter la verborrea continua y acelerada de Jillette de la forma más literal posible. El presentador hace un monólogo de comedia sobre la importancia del mago verdadero (Mickey), frente a la magia ilusoria y de segunda de cualquier otro, que actúa en fiestas de tres al cuarto (de las que su propia charla es un ejemplo, por cierto). El habla muy coloquial

del actor en el TO se traspassa con una traducción literal, en la que las contracciones del inglés original (“gonna” o “who’s”) se pierden, restando quizás un poco de ese estilo de charlatán que usa Penn Jillette, pero que no deja de intuirse, gracias a la fusión de lo lingüístico y lo paralingüístico (ayuda visual en el TM).

La dirección del doblaje, a cargo de José Luis Gil, hizo uso de quienes tradicionalmente doblaban al elenco de estrellas del original (no olvidemos que son actores reales y no dibujos animados). El doblaje, al igual que el original, es un buen trabajo de sincronización y sonorización que, como hemos dicho, quedó injustamente relegado a un segundo plano porque su sector de público andaba lejos del típico producto comercial. Sin embargo, concluyo diciendo que este sueño de Walt y Roy E. Disney, con su escaso texto, presenta una combinación de momentos dignos de las mejores películas y doblajes. Es cierto que está lejos de productos con mucho más texto, pero merece su espacio por los pequeños detalles comentados.

4.3.5. TERCERA ERA (1999-2009):

Comienzo con la última era a la vez que termino el estudio pormenorizado de ejemplos. Sigo un orden puramente cronológico y, por eso, el primero que transcribo, aunque no mantenga fielmente la estructura de los apartados anteriores de mi estudio, se fija en un fenómeno, el humor, que ilustra muy bien los cambios de esta era. Se trata de la primera vez que la Disney vio seriamente amenazada su hegemonía por otra productora, que además era una de las varias que habían surgido. El nuevo milenio trajo la consolidación del dibujo digital y su perfeccionamiento, con lo que varios estudios se pudieron lanzar al mundo de la animación merced al abaratamiento de los costes y a la ampliación de la capacidad de producción. Sin embargo, Disney no tardaría en reaccionar utilizando su unión con Pixar, por un lado, y su nueva factoría digital, por otro. Contraatacó volviendo enseguida a la senda del éxito con buenos trabajos, como el comparado en primer lugar, y se colocó a la cabeza del cine animado por ordenador, cuando su nueva factoría digital fue la primera en lanzar un producto completamente en 3D: *Chicken Little* (2005). Con el análisis de esta película terminaré mi estudio microestructural, basado en los aspectos del doblaje que he propuesto, y podré pasar a las conclusiones finales. Como ya dije, la observación de esta última parte es más breve, con la intención de dejar puertas abiertas a nuevas investigaciones.

4.3.5.1. Un ejemplo de la nueva pugna entre productoras en el nuevo estilo de humor: *Monstruos S.A.* (Disney, 2001) vs. *Shrek* (Dreamworks, 2001)

La primera película que arrebató a Disney el trono de la animación fue *Shrek* (2001), también fue el primer triunfo arrollador de una productora relativamente nueva, *Dreamworks SKG*, creada por uno de los antiguos ejecutivos de la Disney (la K de SKG pertenece a Jeffrey Katzenberg). Con todo, no lo tuvo fácil, ya que la película se vio obligada a luchar hasta el final en los Óscar con *Monstruos S.A.* (2001), la cuarta obra de animación digital de Pixar con Disney. *Shrek* consiguió llevarse la estatuilla al final, mas en la taquilla quedó por detrás de *Monstruos S.A.*, aunque fuera por muy poco. Los premios se los llevó aquella, pero en todo lo demás anduvieron muy parejas.

La razón principal de hacer ahora este microestudio viene dada, sobre todo, por esa lucha que mantuvieron en pos de la fama y el dinero. Una iba rompiendo los récords que la otra establecía. No obstante, no es éste el único motivo, pues la igualdad mencionada no es casual. Si observamos los dos filmes, podemos ver enseguida que sus paralelismos son cualquier cosa menos una casualidad:

- Fueron *taquillazos* pese a competir entre sí. Tanto *Shrek*²⁹ (484.409.218 \$) como *Monstruos S.A.* (562.816.256 \$) engrosaron sobremanera las arcas de sus productoras.
- Dan la vuelta al concepto del cuento tradicional. En *Shrek*, el ogro no es el malo, sino el héroe y en *Monstruos S.A.*, son los propios monstruos los que temen a los niños.
- Los personajes son monstruosos, pero el público acaba encariñándose de ellos. En *Shrek*, el ogro acaba siendo tierno y enamorándose de la chica y en *Monstruos S.A.*, el “asustador” Sullie es el cuidador de una niña que lo adora como si fuese su peluche gigante favorito.
- Contienen voces famosas, tanto en el TO como en el TM. En *Shrek*, Eddie Murphy es doblado por José Mota (Asno), Cameron Díaz por Nuria Mediavilla (Fiona) y Mike Myers por Juan Muñoz (Shrek), y en *Monstruos S.A.*, John Goodman es doblado por Santiago Segura (Sullie) y Billy Crystal, casualmente, es doblado también por José Mota (Wazowski).
- Son películas de acción trepidante, con fondos y personajes dibujados al detalle, que mantienen al espectador en vilo con un susto tras otro.
- Mezclan momentos tiernos con la fantasía más absoluta, sin que todo ello chirrié o se perciba como forzado. Ambas pueden presumir de naturalidad y cercanía.
- Su principal baza es el humor, que en ambos casos se deja en las manos de expertos comediantes ya nombrados. El humor, que antes era la excepción, se convierte ahora en la norma.

²⁹ Se extraen los ejemplos del DVD de la película dirigida por ADAMSON, A & JENSON, V. (2001) *Shrek*. [DVD con doblaje en España: ABRIL, G. (2004)]. Hecha en EE.UU por DreamWorks Animation SKG y distribuida por Paramount Home Entertainment. La película tiene una duración de 133 minutos.

A continuación, analizo tres ejemplos teniendo en cuenta estos aspectos comunes y, sobre todo, la otra novedad que se afianza en esta era: la forma en que se trata el humor, ese manejo de la agudeza que ya advertí en las primeras películas digitales y que comenté en el análisis de *Toy Story* (1995). Como ya indiqué, el humor deja de ser exclusivamente infantil y pasa a tener dos y hasta tres niveles cognitivos, según la edad (infantil, adolescente y adulta), hasta el punto de que un mismo juego de humor puede provocar la chispa en todos los niveles (o no) y puede ser entendido de manera distinta (o no). Así pues, veamos una muestra, en cada película, del humor lingüístico, el humor lingüístico con soporte visual y el humor visual. En el apartado de la tabla relativo el tipo de humor cognitivo, observaremos si existen o no esos rangos de edad. Por acotación del corpus, examino solamente las versiones del español, no las del español de América.

EJEMPLO 1A (*SHREK*): EL HUMOR LINGÜÍSTICO.

ETO: 00:01:26 <i>What a load of...!</i>	ETM: 00:01:26 <i>¡Vaya mondongo!</i>
HVTO: exclamación con cuantificadores.	HVTM: frase hecha
HCTO: juego de humor cognitivo en el que la exclamación y el cuantificador hacen intuir el final de la frase.	HACTM: juego de humor en el que una palabra nueva alude a la imagen de embutidos similares a excrementos.
SOL: de humor sin juego a juego de humor.	

Shrek acaba de usar la letrina y se intuye que observa su propia deyección. Asombrado por el volumen de la misma, refiere lo grande que es, sin acabar de nombrarla en el TO (aunque se intuye perfectamente el final de la frase), y en la traducción se alude al excremento con un símil (mondongo=embutido en cantidad) que no existe en el original. Ambos juegan con las palabras, si bien la imagen de la letrina ayuda a intuir la situación. Los episodios relacionados con palabras tabú como 'mierda', 'caca' o similares son causa de risa tanto en inglés como en español, aunque aquí el TO insinúe algo que se sobreentiende y el TM utilice una metáfora. Es un juego de humor que llega por igual a todos los niveles de edad, si bien los niños lo encuentran más gracioso por el propio carácter tabú de la situación (como decir palabrotas o hablar sobre ciertos temas está prohibido para ellos, les hace gracia cuando otros lo hacen), mientras que a un adulto probablemente no le hará tanta gracia.

EJEMPLO 1B (MONSTRUOS S.A.): EL HUMOR LINGÜÍSTICO.

<p>ETO: 00:19:53</p> <p>Wazowski: <i>Ooh. Hey, can I borrow your odorant?</i></p> <p>Sullie: <i>Yeah, I got, uh, Smelly Garbage or Old Dumpster.</i></p>	<p>ETM: 00:19:53</p> <p>Wazowski: <i>Uuf. ¿me prestas tu odorante?</i></p> <p>Sullie: <i>Sí, tengo basura apestosa o contenedor viejo.</i></p>
<p>HVTO: Solicitud educada.</p>	<p>HVTM: Solicitud educada.</p>
<p>HCTO: juego de humor cognitivo en el que la pregunta educada parodia el momento del vestuario de chicos en el que se prestan el desodorante. Distintos niveles cognitivos de humor.</p>	<p>HACTM: juego de humor cognitivo en el que la pregunta educada parodia el momento del vestuario de chicos en el que se prestan el desodorante. Distintos niveles cognitivos de humor.</p>
<p>SOL: de juego de humor a juego de humor.</p>	

El traductor emplea una frase de pregunta educada, mediante un juego de palabras en el TM para traducir una estructura similar del TO, con la palabra “odorant” (derivación intencionada de la lógica “deodorant”), y lo hace de forma literal, cambiando a “odorante” lo que debiera haber sido “desodorante” en un contexto normal humano. El contenido semántico de la respuesta es también un juego de palabras ya que al odorante (da olor en lugar de quitarlo) le corresponden fragancias propias de monstruos (huelen fatal en lugar de eliminar el olor), tanto en el TO como en la traducción, obviamente literal, del TM. Aquí tenemos un ejemplo de humor con distintos niveles cognitivos por edad. Mientras que un niño como mucho interpretaría el nombre de los olores como algo gracioso, el adolescente iría más allá, riéndose con el juego de palabras sobre el imprescindible desodorante (en esa edad se debe oler bien para ser socialmente aceptado), y el adulto celebraría a la parodia del vestuario en el que los dos amigos comparten desodorante mientras charlan de próximas conquistas amorosas.

EJEMPLO 2A (SHREK): EL HUMOR LINGÜÍSTICO CON APOYO VISUAL.

<p>ETO: 00:07:04</p> <p><i>You might have seen a house fly, maybe even a superfly, but I bet you ain't never seen a donkey fly.</i></p>	<p>ETM: 00:07:04</p> <p><i>Habréis visto un ciervo volante, o un cuervo echao p'alante, pero seguro que no habéis visto un asno volante.</i></p>
<p>HVTO: Rasgos suprasegmentales: uso de la rima.</p> <p>Repetición (figura de conversión).</p> <p>Acento americano (ain't never).</p>	<p>HVTM: Rasgos suprasegmentales: uso de la rima consonante.</p> <p>Ritmo frenético.</p> <p>Verborrea sin sentido.</p>
<p>HCTO: Una persona hablando acelerada y diciendo tonterías suele provocar la risa.</p>	<p>HACTM: Una persona hablando acelerada y diciendo tonterías suele provocar la risa.</p>
<p>SOL: de juego de humor a juego de humor.</p>	

El asno parlanchín, ejemplo sublimado de lo que es una personificación o prosopopeya, es el típico personaje de cuento que acompaña al héroe y suele hacer de bufón, con sus charlas interminables y jocosas. Usar animales que hablan es propio de fábulas y cuentos, pero usar un animal con ese rasgo humano llevado al extremo de no poder callar es una ironía propia de esta película. Es la figura del charlatán que no demuestra sino ignorancia, aunque aquí se le da una vuelta de tuerca y acaba siendo amable y querido, aun en su pesadez. Es la escena de presentación del asno: al huir, golpea un tarro con polvo de hadas que le cae encima y le permite volar. Una vez a salvo, el animal fanfarronea ante sus perseguidores. Pero el efecto se desaparece y cae botando como una pelota. Lingüísticamente se traduce con mucha libertad (adaptación), pero la cháchara por sí sola no provoca nada más allá de una sonrisa. Es la imagen del burro volando y, luego, cayendo la que definitivamente provoca la carcajada. Es un tipo de humor que niños, adolescentes y adultos entienden por igual.

EJEMPLO 2B (MONSTRUOS S.A.): EL HUMOR LINGÜÍSTICO CON APOYO VISUAL.

<p>ETO: 00:05:12</p> <p><i>Scary feet, scary feet, scary feet. Oh, the kid's awake!</i></p> <p><i>Okay, scary feet, scary feet, scary feet, scary feet, scary---kid's asleep!</i></p>	<p>ETM: 00:05:12</p> <p><i>El suelo quema, el suelo quema, el suelo quema. Oh ¡El niño se despierta!</i></p> <p><i>El suelo quema, el suelo quema, el suelo quema. ¡El niño duerme!</i></p>
<p>HVTO: exhortos y exclamación continuada.</p>	<p>HVTM: exhortos y exclamación continuada adaptada al TM</p>
<p>HCTO: juego de humor cognitivo en el que la exclamación se une a la imagen del monstruo haciendo ejercicio.</p>	<p>HACTM: juego de humor cognitivo en el que la exclamación se une a la imagen del monstruo haciendo ejercicio.</p>
<p>SOL: de juego de humor a juego de humor.</p>	

La escena es muy similar a la de *Shrek*, aunque en un contexto diferente. El compañero de viaje del héroe es de nuevo un charlatán (curiosamente, el actor de doblaje es el mismo en las dos películas) y se explotan aquí sus cualidades del habla. En este caso parodian al prototipo de entrenador duro, casi militar, que exhorta y anima a su discípulo a que haga ejercicio físico extremo con el fin de mantenerse en forma. El hecho de que Wazowski utilice una expresión propia de los niños (“scary feet” en el TO y “el suelo quema” en el TM) para que Sullie corra sin moverse del suelo es gracioso, pero al mezclarlo con la verborrea y la alusión al entrenamiento de élite es cuando se transforma en risa abierta. Como en el ejemplo de la otra película, es el tipo de humor que niños, adolescentes y adultos entienden igualmente.

EJEMPLO 3A (SHREK): EL HUMOR VISUAL.

<p>ETO: 00:01:28 a 00:03:25</p> <p>(Song at the back: "You're an all-star"):</p> <p><i>Somebody once told me the world is gonna roll me</i></p> <p><i>I ain't the sharpest tool in the shed</i></p> <p><i>She was looking kind of dumb with her finger and her thumb In the shape of an "L" on her forehead</i></p> <p><i>Well, the years start coming and they don't stop coming</i></p> <p><i>Fed to the rules and I hit the ground running</i></p> <p><i>Didn't make sense not to live for fun</i></p> <p><i>Your brain gets smart but your head gets dumb</i></p> <p><i>So much to do, so much to see</i></p> <p><i>So what's wrong with taking the back streets?</i></p> <p><i>You'll never know if you don't go</i></p> <p><i>You'll never shine if you don't glow</i></p> <p><i>Hey, now, you're an All Star get your game on, go play</i></p> <p><i>Hey, now, you're a Rock Star get the show on get paid</i></p> <p><i>And all that glitters is gold</i></p> <p><i>Only shooting stars break the mold</i></p> <p><i>It's a cool place and they say it gets colder</i></p> <p><i>You're bundled up now but wait 'til you get older</i></p> <p><i>But the meteor men beg to differ</i></p> <p><i>Judging by the hole in the satellite picture</i></p> <p><i>The ice we skate is getting pretty thin</i></p> <p><i>The water's getting warm so you might as well swim</i></p> <p><i>My world's on fire. How about yours?</i></p> <p><i>That's the way I like it and I'll never get bored.</i></p> <p><i>Somebody once asked could I spare some change for gas</i></p> <p><i>I need to get myself away from this place</i></p>	<p>ETM: 00:01:28 a 00:03:25</p> <p>(Canción de fondo: "You're an all-star")</p> <p>(Sin traducción)</p>
--	--

<p><i>I said yep, what a concept I could use a little fuel myself And we could all use a little change Well, the years start coming and they don't stop coming Fed to the rules and I hit the ground running Didn't make sense not to live for fun Your brain gets smart but your head gets dumb So much to do so much to see So what's wrong with taking the back streets You'll never know if you don't go You'll never shine if you don't glow. And all that glitters is gold Only shootin' stars break the mold.</i></p>	
<p>HVTO: Ninguno.</p>	<p>HVTM: Ninguno.</p>
<p>HCTO: Shower with mud. Toothbrush with worm jelly. Breaking the mirror. Fart in swamp kills fishes. Paints... a horrifying notice. Disgusting food. Belching flammable breath.</p>	<p>HACTM: Ducha con barro. Cepillo con gelatina de gusano. Espejo que se rompe. Pedo en la charca que mata a los peces. Pinta un cartel horrible. Comida asquerosa. Eructo que arde.</p>
<p>SOL: de juego de humor en TO a juego de humor en TM.</p>	

La larga canción en la que Shrek muestra sus hábitos cotidianos es un ejemplo de cómo el lenguaje y lo lingüístico pasan a un segundo plano, de hecho la canción está sólo en inglés (recordemos que Disney siempre traduce las canciones) y se usa como fondo de situaciones hilarantes (mucho más en la era digital). La música y, sobre todo, la imagen dan lugar al juego cómico: cada situación muestra acciones cotidianas de cualquier persona que se transponen a lo que haría un ogro en tales momentos. Por supuesto, todo se hiperboliza y se lleva al extremo jocoso para que el espectador disfrute y siga riéndose con cada fotograma. El significado de la canción en el TO es irrelevante para causar la risa, por lo que se deja como mero acompañamiento, que ni siquiera se traduce en el TM. De nuevo es un juego de humor que llega a todas las edades por el contraste entre lo normal y lo exagerado.

EJEMPLO 3B (MONSTRUOS S.A.): EL HUMOR VISUAL.

ETO: 00:08:01 a 00:08:32 <i>Hey!</i> <i>Ew, nuts!</i> (...) <i>Oh, great!</i>	ETM: 00:08:01 a 00:08:32 <i>¡Ey!</i> <i>¡Oh, cielos!</i> (...) <i>¡Oh, genial!</i>
HVTO: exclamaciones sin contenido semántico.	HVTM: exclamaciones sin contenido semántico.
HCTO: juego de humor totalmente visual en el que las características de los monstruos hacen que sufran accidentes jocosos.	HACTM: juego de humor totalmente visual en el que las características de los monstruos hacen que sufran accidentes jocosos.
SOL: de juego de humor en TO a juego de humor en TM.	

En su paseo hacia el trabajo, Sullie y Wazowski se van encontrando con vecinos a los que saludan y que protagonizan el clásico humor de golpes y accidentes de Disney, popularizado por series de dibujos animados de la propia factoría y de otras productoras, como la Warner. Los niños están jugando a la comba con la lengua de un monstruito que, al girarse a saludar, la tensa y lanza a uno de ellos contra el ojo gigantesco de un vecino mirón. El monstruo que barre no encuentra donde poner la basura y se la come. Otro, que está leyendo el periódico, estornuda y quema el diario con su fuego. Un tercero llega a una alcantarilla y, como es de gelatina, se escurre por ella, excepto sus ojos y dientes, que no caben por la rejilla. Es humor visual puro para todas las edades: se parodia una situación cotidiana y surge la gracia por contraste con lo habitual.

Los tres ejemplos propuestos muestran la similitud de ambas cintas. De esta manera, se pueden resumir en tres las grandes coincidencias que presentan *Shrek* y *Monstruos S.A.* con respecto al humor. En primer lugar, ambas películas usan al dúo de protagonistas para crear los juegos de humor y dan especial protagonismo al compañero charlatán, con cualidades propias del *clown* de los clásicos de la literatura inglesa y con analogías en ambos productos (incluso comparten actor de doblaje). En segundo lugar, en varias ocasiones los dos largometrajes emplean un humor de distintos niveles cognitivos según la edad que, si bien aparece más en el de Disney, también se puede ver en algunas escenas de *Shrek*. Basta con echar un vistazo al ejemplo transcrito del vestuario en *Monstruos S.A.* para ver que cada grupo de edad se reirá por motivos contextualmente distintos y hasta distantes. En tercer y último lugar, ambas producciones dan al humor un papel estelar, ya que hay muy pocas escenas en las que no se use la ironía, el juego de palabras, la comicidad visual o varias a la vez, con la intención de entretener y atraer al público a las salas de cine, es decir, hay también en ambas una intención económica: el humor vende.

Un estudio más pormenorizado podría descubrir más cualidades ocultas del humor e, incluso, dar lugar a otra tesis. En todo caso, queda abierto el camino para futuras investigaciones que puedan arrojar más luz sobre este punto en la animación digital.

4.3.5.2. *Chicken Little* (2005). Las novedades salen del cascarón

A continuación presento la última película analizada. Con ella regreso, aunque sea de forma breve, al formato de los cinco elementos característicos de lo que llamé el buen doblaje, compartiendo algunas de las ideas de Iglesias Gómez (2009). He decidido hacer un pequeño repaso por varios motivos. En primer lugar, *Chicken Little* (2005) fue la primera creación del nuevo estudio digital de Disney en Burbank que se resistió a la dependencia total de Pixar. En segundo lugar, consiguió una recaudación correcta a base de usar una historia que se antojaba de lo más moderno: una ciudad de animales que corre peligro por el ataque invasor de los alienígenas. En tercer lugar, el protagonista ya no era un gran héroe, sino que Chicken Little conseguía con humor y simpleza infantil lo que otros hacían con la fuerza. En cuarto lugar, la película es la primera que Disney sacó a la luz en 3D, inaugurando la nueva marca *Disney Digital 3-D* y adelantando a Pixar, que no hizo lo propio hasta *UP* (2009). En quinto y último lugar, también es peculiar el doblaje, ya que no se hicieron dos versiones sino tres: una en español y otras dos en español de América (se le llamó “neutro” al mexicano y español de América al de Argentina). De nuevo por economía, voy a poner ejemplos del doblaje del español (de Lorenzo Beteta), a caballo entre los *Estudios EXA (Madrid)* y los de EUROSONIC. Junto a ellos compararé los del doblaje mexicano (de Ricardo Tejedo) en *Taller Acústico*. A dejar uno de los doblajes del español de América en la reserva me impulsa también el hecho de que fue el mismo director mexicano el que dirigió la otra versión en Argentina, que es, además, muy parecida en estilo y forma, aunque no en todas las voces.

4.3.5.2.1. El habla de los personajes.

Esta es una película de niños, cachorros de animales que sufren una personificación, mas críos al fin y al cabo, en una fábula que recuerda vagamente los *Cuentos de Jataka*, de la tradición budista, sobre la amenaza del cielo que se cae. Se ha infantilizado la gallina que allí amenaza con el fin del mundo cuando le golpea una bellota en la cabeza. Aquí es Chicken Little, un pollito escolar, con amigos escolares que hablan como tales y cuya credibilidad es menor aún que la de la gallina original. Las escenas iniciales del colegio muestran este tipo de habla en todo su esplendor, que trata de imitarse todo lo posible en el TM. Es curioso que cada animal tenga su propio acento distintivo y cada raza se asocie a una determinada profesión. Estereotipada asimismo su personalidad en el TO, se transmite al TM con la ayuda audiovisual (incluida la traducción de los nombres). Aparte de otros, estos son dos aspectos que destaco en el siguiente par de ejemplos.

EJEMPLO 1A: EL HABLA DE LOS NIÑOS (español)

TO: 00:08:40 <i>Loser!</i>	TM: 00:08:40 <i>¡Pringao!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Equivalente acuñado.	

EJEMPLO 1B: EL HABLA DE LOS NIÑOS (español de América)

TO: 00:08:40 <i>Loser!</i>	TM: 00:08:40 <i>¡Ridículo!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Equivalente acuñado.	

Los momentos más locuaces de los niños son aquellos que se producen en la escuela, cuando el profesor o un alumno se dirigen a otro y el típico gracioso de la clase suele haber un comentario por lo bajo. En este caso es la zorrilla Foxy Loxy (traducido como Foxy Odiosy para anunciar su carácter) la que hace una observación despectiva a cada uno de sus compañeros mientras se pasa lista. Cuando le llega el turno al cerdo, éste se da un batacazo al intentar recoger el lápiz que ha dejado caer torpemente, y aquélla usa la apostilla cruel de un niño que considera inferior a otro: “loser”, en el TO, y “fracasado” o “ridículo”, en el TM. Tanto en la versión del español como en la del español de América, el traductor opta por un equivalente acuñado y busca una expresión paralela en el TM. La solución es distinta en cada versión, pero la técnica y el resultado significativo final son los mismos. Son formas de hablar que, aunque usen un vocabulario distante, tienen similares efectos cognitivos en ambos textos.

EJEMPLO 2A: EL HABLA DEL LOCUTOR DEPORTIVO (español)

TO: 00:21:20 <i>This excitement isn't about the fun of baseball, the prize... it's about the gloating and rubbing their noses in it. The "nah-nah-na-na-na. We beat you!" taunting that comes with the winning.</i>	TM: 00:21:20 <i>La emoción no es lo importante en el béisbol, tampoco el trofeo, sino el regodeo, el reírse del contrario, el "na-na-na-na-na" y el "chúpate eso cara queso" propios de la victoria,</i>
RT: Restricción lingüística y formal.	
ST: Adaptación.	

EJEMPLO 2B: EL HABLA DEL LOCUTOR DEPORTIVO (español de América)

TO: 00:21:20 <i>This excitement isn't about the fun of baseball, the prize... it's about the gloating and rubbing their noses in it. The "nah-nah-na-na-na. We beat you!" taunting that comes with the winning.</i>	TM: 00:21:20 <i>Esta emoción no solo es por amor al béisbol, no es por el premio, es por el gusto y el placer de decirles "na-na-na-na-na. ¡te vencimos!". Y eso también es parte de la victoria.</i>
RT: Restricción lingüística y formal.	
ST: Adaptación.	

El siguiente ejemplo muestra otro tipo de habla muy conocido en cualquier idioma, el de los locutores deportivos, que usan una jerga y un argot muy específicos en su profesión cuando siguen una jugada en el deporte que radian: plática vertiginosa, expresiones deportivas, frases hechas y exclamaciones continuas. No es de extrañar que el personaje sea un perro, animal capaz de producir cadencias de ladridos rápidos e interminables. En el TO se ha infantilizado el lenguaje a base de expresiones propias de los niños cuando ganan ("nah-nah-na-na-na. We beat you!") y por medio de un afamado actor de voz (Harry Shearer, conocido por sus múltiples personajes en *Los Simpsons* y sus incursiones en la radio). La traducción en ambos casos (español y español de América) ha de jugar con la restricción formal de la falta de tiempo y la velocidad, asimismo con las expresiones lingüísticas y estructuras del lenguaje radiofónico. Cuanto mayor es la restricción, más se aleja la traducción de la literalidad. Este argot del locutor se sitúa cerca de la canción, con lo que ambas versiones optan por trasladar el diálogo del TO al TM más libremente, y lo hacen mediante la adaptación para facilitar la sincronía. Con este fin, el español utiliza a un locutor de radio y TV acostumbrado a eventos deportivos y dicción rápida (J.J. Santos) y el español de América, a uno mexicano (David Moshé Faitelson). Se trata de colocar el habla en su contexto más aproximado.

4.3.5.2.2. Los elementos de la cultura de origen

En esta película se hacen claras alusiones a la historia del cine, pues ya desde el principio el pollo "se monta su película" y quiere que sea insólita (personificación del deseo del estudio Disney de Burbank que buscaba su propia identidad y por eso se lanzó al dibujo en 3D). Se busca una estructura nueva, se dota a los personajes de humanidad, mientras siguen comportándose como animales (el ave que se estrella una y otra vez contra un cristal habla, pero sigue siendo un pájaro que no ve el cristal), o se hacen alegorías de otras películas (la bola del depósito de agua, en las escenas iniciales, acaba fundiéndose en el cine animal con la de la película de Indiana Jones que están viendo). También es curiosa la evolución de la relación paterno-filial: al principio el padre desconfía de su hijo, pero termina dándose cuenta de que no mentía, por muy extraña que fuese su historia. En todos los casos, tanto el TO como el TM reflejan, de forma similar y cercana, dichos referentes culturales.

EJEMPLO 1A: AUTOCRÍTICA DEL CINE DE ANIMACIÓN (español)

<p>TO: 00:00:20</p> <p><i>Now, where to begin?</i></p> <p><i>How about “once upon a time”?</i></p> <p><i>How many times have you heard that to begin a story?</i></p> <p><i>Let’s do something else</i></p> <p><i>I got it, I got it, here we go. Here I show to open a movie.</i></p> <p><i>No, I don’t think so. It sounds familiar, doesn’t it, to you?</i></p> <p><i>Oh, no, no, not the book. How many have seen “opening the book” before? Close the book, we’re not doing that.</i></p>	<p>TM: 00:00:20</p> <p><i>¿Por dónde empezamos?</i></p> <p><i>¿Qué tal “érase una vez”?</i></p> <p><i>¿Cuántas veces habéis oído empezar un cuento así?</i></p> <p><i>Tiene que haber otro modo</i></p> <p><i>¡Ah! Lo tengo, ya sé cómo debe empezar una película.</i></p> <p><i>No, casi mejor que no. Me suena de algo, ¿a vosotros no?</i></p> <p><i>Oh no, lo del libro no. Esto del libro que se abre solo está muy visto. Va a ser que no. Cierra el libro.</i></p>
<p>RT: Restricción lingüística/icónica.</p>	
<p>ST: Traducción literal. Equivalente acuñado. Transposición.</p>	

EJEMPLO 1B: AUTOCRÍTICA DEL CINE DE ANIMACIÓN (español de América)

<p>TO: 00:00:20</p> <p><i>Now, where to begin?</i></p> <p><i>How about “once upon a time”?</i></p> <p><i>How many times have you heard that to begin a story?</i></p> <p><i>Let’s do something else</i></p> <p><i>I got it, I got it, here we go. Here I show to open a movie.</i></p> <p><i>No, I don’t think so. It sounds familiar, doesn’t it, to you?</i></p> <p><i>Oh, no, no, not the book. How many have seen “opening the book” before? Close the book, we’re not doing that.</i></p>	<p>TM: 00:00:20</p> <p><i>¿Por dónde empezamos?</i></p> <p><i>¿Qué tal “había una vez”?</i></p> <p><i>¿Cuántas veces han escuchado eso al comenzar una historia?</i></p> <p><i>Hay que hacer otra cosa</i></p> <p><i>¡Ya, ya! Aquí va, así debe abrir una película.</i></p> <p><i>No, eso no. Creo que lo he visto, ¿ustedes no?</i></p> <p><i>Ay no, no el libro. ¿Cuántos no han visto lo del libro que se abre? Cierre el libro, no lo vamos a usar.</i></p>
<p>RT: Restricción lingüística/icónica.</p>	
<p>ST: Traducción literal. Equivalente acuñado. Transposición.</p>	

En la escena primera de la película, en la que Chicken Little hace de narrador para su propia historia, el pollito quiere ser original e ironiza sobre los tópicos trasnochados de la cultura de los cuentos, concretamente en lo que se refiere a la forma de iniciarlos. La autocrítica se lleva al extremo cuando desprecia la forma de comenzar con un libro que se abre, considerado como

el arranque clásico de los cuentos animados de Disney. El traductor usa una traducción literal en las cuatros primeras frases de las dos versiones, incluyendo el equivalente acuñado de “once upon a time” (“érase una vez”), con varias trasposiciones para las expresiones siguientes, buscando la mayor fidelidad posible entre el TO y el TM. En la versión del español de América la literalidad es mayor si cabe (con ejemplos como “open a film”: “abrir una película”) y el seseo es muy notable en cada palabra, al igual que el uso del tratamiento de usted/es. Dado que la cultura de origen y las dos metas tienen tópicos similares y de sobras conocidos con respecto al inicio de los cuentos, el traductor no ha necesitado una excesiva interpretación para transferir la cultura de origen.

EJEMPLO 2A: LA RELACIÓN PADRE-HIJO (español)

TO: 00:03:06 <i>Quiet, son! This is embarrassing enough already!</i>	TM: 00:03:06 <i>¡Cállate hijo! ¡Bastante bochorno hemos pasado ya!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción literal. Transposición.	

EJEMPLO 2B: LA RELACIÓN PADRE-HIJO (español de América)

TO: 00:03:06 <i>Quiet, son! This is embarrassing enough already!</i>	TM: 00:03:06 <i>¡Silencio! ¡Esto es vergonzoso en verdad!</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Equivalente acuñado. Reducción.	

Después de haber alertado a todo el pueblo diciendo que el cielo se cae, el protagonista intenta explicar a su padre que lo que dice es cierto (y de hecho lo es), pero suena tan ilusorio que hasta él mismo intenta convencer a los demás de que su hijo se lo inventa, a causa del golpe en la cabeza (¡con una bellota!). La frase es inconfundible en un padre que se avergüenza de su hijo: le pide que no hable más para evitar el ridículo. Un imperativo seguido de la estructura “adjetivo+enough” en el TO deja claro que el padre está harto. La versión del español opta por la traducción literal y cambia la estructura con el verbo “ser” por una con “pasar” (transposición), con bastante fidelidad al original. En este caso es la versión del español de América, que, como hemos visto, suele ser más literal, la que se aleja un poco más del original, usando un equivalente acuñado primero y reduciendo la segunda fase, con la eliminación de las dos últimas palabras. Aun así, la traducción en ambas sigue quedando muy cerca de la literalidad. En las dos ocasiones, el referente cultural del TO es muy similar al del TM, por lo que el traductor apenas necesita interpretar.

4.3.5.2.3. Los insertos

Como en la última película en la que analizamos los textos escritos, aunque el dibujo digital facilita su traducción, sólo la versión del español se aprovecha de ello y los traduce. Tan sólo pequeños escritos que son innecesarios para el devenir de la historia (el texto del libro que se abre a los 45 segundos de empezar la película) o nombres propios (el mismo título, en el minuto 6:12) se dejan sin traducir. En el caso de la versión del español de América, se continúa con la tradición de no verter los textos impresos.

EJEMPLO 1A: LOS CRÉDITOS (español)

TO: 00:00:51 <i>Walt Disney presents:</i>	TM: 00:00:51 <i>Walt Disney presenta:</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción palabra por palabra.	

EJEMPLO 1B: LOS CRÉDITOS (español de América)

TO: 00:00:51 <i>Walt Disney presents:</i>	TM: 00:00:51 (Sin traducir)
RT: Restricción lingüística.	
ST: Sin traducción.	

Los créditos iniciales y finales se traducen palabra por palabra en la versión del español, mientras que se dejan sin traducir en la versión del español de América. La necesidad de reconocimiento llevó a los estudios a pedir que se certificase su trabajo y el contrato de Disney en España así lo reflejó, por lo que se tradujeron los créditos del principio y el final.

EJEMPLO 2A: LA VALLA PUBLICITARIA (español)

TO: 00:03:52 <i>Coming soon. Crazy Little Chicken. The movie. One year later...</i>	TM: 00:03:52 <i>Próximamente. Loco Chicken Little, la película. Un año después...</i>
RT: Restricción lingüística.	
ST: Traducción literal.	

EJEMPLO 2B: LA VALLA PUBLICITARIA (español de América)

TO: 00:03:52 <i>Coming soon. Crazy Little Chicken. The movie.</i>	TM: 00:03:52 (Sin traducir)
RT: Restricción lingüística.	
ST: Sin traducción.	

Durante toda la película aparecen vallas publicitarias y carteles que emulan un mundo humano que, en este caso, está regido por animales. La versión del español traspasa todos los textos escritos del TO a la lengua del TM, salvo unos pocos irrelevantes. Así, el cartel anunciador de una película basada en el error ridículo de Chicken Little (otra alusión al mundo del cine) aparece traducido en el español, pero no en el español de América. Quedan, pues, sin traducir numerosos insertos que, en esta versión, se consideran secundarios u obvios, dado el contexto.

4.3.5.2.4. Las canciones

El tratamiento de las canciones es curioso en esta cinta. La versión del español cambia la forma de presentar la música, ya que la mayoría de las piezas está en versión original, salvo "Todo lo que sé", interpretada por David Hernán. El motivo es el que movió a muchas productoras del cine de animación del momento: utilizar afamadas canciones contemporáneas, que sirvieran de fondo a las buenas imágenes digitales, para atraer todavía más a un público que ya las conocía en versión original. Esto mismo sucede, por ejemplo, en *Shrek* (2001), analizada anteriormente. Traducir estas canciones famosas, por otra parte, habría llevado a la inevitable comparación con las originales, y la versión nueva habría quedado en mal lugar, con casi toda seguridad (basta observar cómo se sienten los fans de un grupo célebre cuando lo versionan otros). Transcribo a continuación la primera canción de la película, que introduce los créditos y la llegada del pollito a su colegio. Es curioso el paralelismo existente con la música de fondo, que suele usarse para acompañar el repaso de la vida cotidiana en varios productos de animación de la época (como sucedía al inicio de *Shrek* y de *Monstruos S.A.*) y que va a ser referente común en bastantes películas futuras:

EJEMPLO 1A: LA CANCIÓN "ONE LITTLE SLIP" (español).

TO: 00:05:40 <i>It was a recipe for disaster A four course meal of no sirree It seemed that happily ever after Was happy everyone was after me It was a cup of good intentions A table spoon of one big mess</i>	TM: 00:05:40 (Sin traducir)
--	---------------------------------------

<p><i>A dash of over reaction</i> <i>I assume you know the rest</i></p> <p>[Chorus:] <i>One little slip, One little slip</i> <i>It was a fusion of confusion</i> <i>With a few confounding things</i></p> <p><i>I guess I probably took the wrong direction</i> <i>Well I admit I might have missed a sign or two</i> <i>I ran a light past your affection</i> <i>At humiliation Avenue</i> <i>Took a right turn at confusion</i> <i>A left when I shoulda gone straight on through</i> <i>I ran ahead with my assumptions</i> <i>We all know what that can do</i></p> <p>[Chorus] <i>I get the feeling in this town</i> <i>I'll never live till I live down the one mistake that seems to follow me around</i> <i>But they'll forget about the sky when they all realize this guy's about to try to learn to fly or hit the ground</i></p> <p><i>It was a cup of good intentions</i> <i>A table spoon of one big mess</i> <i>A dash of over reaction</i> <i>I assume you know the rest</i></p> <p><i>One little slip, One little slip</i> <i>It was a humble little stumble</i> <i>With a big un-graceful...</i></p> <p>[Chorus]</p>	
<p>RT: Restricción lingüística/icónica.</p>	
<p>ST: Sin traducción.</p>	

Todavía más notable en esta película es que la versión del español de América aprovechó el tirón del cantante Alejandro Lerner para presentar la canción original del grupo *Barenaked Ladies*, que ya era famosa por aquel entonces. De nuevo la traducción es una adaptación, aunque el intento de mayor literalidad es más patente que en películas anteriores y, en alguno de los versos, llega incluso a hacer perder la sincronía. Como adaptación no es uno de los mejores trabajos para la Disney. Tampoco se puede decir que sea una gran traducción, aun con la excusa de haberse visto restringida por motivos de doblaje o icónicos.

EJEMPLO 1B: LA CANCIÓN “ONE LITTLE SLIP” (español de América).

<p>TO: 00:05:40</p> <p><i>It was a recipe for disaster</i> <i>A four course meal of no sirree</i> <i>It seemed that happily ever after</i> <i>Was happy everyone was after me</i> <i>It was a cup of good intentions</i> <i>A table spoon of one big mess</i> <i>A dash of over reaction</i> <i>I assume you know the rest</i></p> <p>[Chorus:]</p> <p><i>One little slip, One little slip</i> <i>It was a fusion of confusion</i> <i>With a few confounding things</i></p> <p><i>I guess I probably took the wrong direction</i> <i>Well I admit I might have missed a sign or two</i> <i>I ran a light past your affection</i> <i>At humiliation Avenue</i> <i>Took a right turn at confusion</i> <i>A left when I shoulda gone straight on through</i> <i>I ran ahead with my assumptions</i> <i>We all know what that can do</i></p> <p>[Chorus]</p> <p><i>I get the feeling in this town</i> <i>I'll never live till I live down the one mistake</i></p>	<p>TM: 00:05:40</p> <p><i>Fue la receta ruin del desastre</i> <i>Bocado vil sin digerir</i> <i>Aparentando así punto aparte</i> <i>De todos era yo el más feliz</i> <i>Tazón de buenas intenciones</i> <i>Cuchara de la suciedad</i> <i>Un kilo de frustraciones</i> <i>Les regalo lo demás</i></p> <p>CORO</p> <p><i>Solo un desliz</i> <i>Solo un desliz</i> <i>Que transfusión de confusión</i> <i>Que puede más que confundir</i></p> <p><i>Supongo que tome el camino chueco</i> <i>Admito que debí fijarme en la señal</i> <i>Pase la luz de tu afecto</i> <i>En la calle de la humillación</i> <i>Tome el retorno más confuso</i> <i>Izquierda en vez de dar directo acá</i> <i>Acelere de frente siempre</i> <i>Y ya sabrán lo que paso</i></p> <p>CORO</p> <p><i>Solo un desliz</i> <i>Solo un desliz</i> <i>Que transfusión de confusión</i> <i>Que puede más que confundir</i></p>
---	--

<p><i>that seems to follow me around</i> <i>But they'll forget about the sky when they all</i> <i>realize this guy's</i> <i>about to try to learn to fly or hit the ground</i></p> <p><i>It was a cup of good intentions</i> <i>A table spoon of one big mess</i> <i>A dash of over reaction</i> <i>I assume you know the rest</i></p> <p><i>One little slip, One little slip</i> <i>It was a humble little stumble</i> <i>With a big un-graceful...</i></p> <p>[Chorus]</p>	<p><i>Presientes que por tu ciudad</i> <i>No vivirás más que muy mal</i> <i>El gran error que te persigue donde vas</i> <i>Del cielo ya se olvidarán</i> <i>Y en eso de un día han de notar</i> <i>Que aprenderás y volarás o te caerás</i></p> <p><i>Tazón de buenas intenciones</i> <i>Cuchara de la suciedad</i> <i>Un kilo de frustraciones</i> <i>Les regalo lo demás</i></p> <p>CORO</p> <p><i>Solo un desliz</i> <i>Solo un desliz</i> <i>Que fue un humilde mal pasito</i> <i>Que acabara siendo...</i> <i>Solo un desliz</i> <i>Solo un desliz</i> <i>Que transfusión de confusión</i> <i>Que puede más que confundir</i></p>
<p>RT: Restricción lingüística.</p>	
<p>ST: Adaptación.</p>	

En conclusión, el tratamiento de la música en el doblaje este filme es completamente distinto a todo lo anterior y demuestra que también en este terreno se estaba experimentando, en busca de nuevas fórmulas para transferir el TO al TM, haciendo el producto más atractivo y apetecible. Otra vez la popularidad y el beneficio económico mueven la industria del cine.

4.3.5.2.5. El humor

En *Chicken Little* el humor consolida algunos de los cambios instaurados en la era digital. Las situaciones jocosas se suceden, una tras otra, en la película hasta ser casi incontables. Se puede decir que es el humor el que hace triunfar al pollito. El juego audiovisual se hace patente en casi cada escena y, con frecuencia, emula a las mejores obras cómicas del cine mudo. El juego de palabras y el chiste lingüístico se reducen, pero no desaparecen; antes bien, se perfeccionan. No obstante, en esta ocasión el humor no adquiere niveles cognitivos tan distintivos como antes y se explota, principalmente, el chiste infantil (equívocos, juegos de palabras y golpes). Incluyo un ejemplo de cada tipo para ilustrarlo:

EJEMPLO 1A: EL HUMOR LINGÜÍSTICO EN LOS NOMBRES (español).

ETO: 00:08:20 <i>Foxy Loxy (...)</i> <i>Goosey Loosey (...)</i> <i>Master Runt of the Litter (...)</i> <i>Henny Penny (...)</i> <i>Ducky Lucky (...)</i> <i>Fuzzy Wuzzy (...)</i> <i>Morkubine Porcupine (...)</i> <i>Fish Out of Water (...)</i> <i>Abby Mallard (...)</i>	ETM: 00:08:20 <i>Foxy Odiosy (...)</i> <i>Gansa Sosa (...)</i> <i>Sr. Rant del Ben Jamón (...)</i> <i>Gallinita Pita (...)</i> <i>Pato Chato (...)</i> <i>Oso Belloso (...)</i> <i>Pepín Puercoespín (...)</i> <i>Pez Fuera del Agua (...)</i> <i>Abby Patosa (...)</i>
HVTO: Humor semántico y fonético. Rima.	HVTM: Humor semántico y fonético. Rima.
HCTO: El humor se basa en el efecto cognitivo del nombre gracioso que además rima.	HACTM: El humor se basa en el efecto cognitivo del nombre gracioso que además rima.
SOL: De juego de humor a juego de humor. Juegos de palabras.	

EJEMPLO 1B: EL HUMOR LINGÜÍSTICO EN LOS NOMBRES (español de América).

ETO: 00:08:20 <i>Foxy Loxy (...)</i> <i>Goosey Loosey (...)</i> <i>Master Runt of the Litter (...)</i> <i>Henny Penny (...)</i> <i>Ducky Lucky (...)</i> <i>Fuzzy Wuzzy (...)</i> <i>Morkubine Porcupine (...)</i> <i>Fish Out of Water (...)</i> <i>Abby Mallard (...)</i>	ETM: 00:08:20 <i>Foxy Odiosy (...)</i> <i>Gansa Sosa (...)</i> <i>Rot el Ben Jamón (...)</i> <i>Gallinita Pita (...)</i> <i>Pato Chato (...)</i> <i>Oso Belloso (...)</i> <i>Pepín Puercoespín (...)</i> <i>Pez Fuera del Agua (...)</i> <i>Abby Patosa (...)</i>
HVTO: Humor semántico y fonético. Rima.	HVTM: Humor semántico y fonético. Rima.
HCTO: El humor se basa en el efecto cognitivo del nombre gracioso que además rima.	HACTM: El humor se basa en el efecto cognitivo del nombre gracioso que además rima.
SOL: De juego de humor a juego de humor. Juegos de palabras.	

El maestro está pasando lista y nombra a cada alumno por su gracioso nombre, que casi siempre muestra un juego de palabras con rima en el TO. Los nombres en el TM reciben la misma traducción en las dos versiones del español (salvo un pequeño detalle en el nombre del cerdo). Es curioso que también el nombre del maestro encierra un juego de palabras en el TO (Mr. Woolensworth), pero no tanto en el TM, donde se traduce simplemente como Sr. Merino, igual en el español que en el español de América. Al verter los nombres de los animales, que definen

el carácter de cada uno, ambos doblajes intentan transmitir lo fundamental: el juego de palabras con rima. Asimismo, los dos lo amplían un poco y lo varían con respecto al original, pero conservan la intención cognitiva del juego de humor.

EJEMPLO 2A: EL HUMOR LINGÜÍSTICO CON APOYO VISUAL (español).

ETO: 00:22:54 <i>Looks like left field's found something better to do...</i>	ETM: 00:22:54 <i>Parece que el jugador de la izquierda ha encontrado algo mejor que hacer.</i>
HVTO: Ironía.	HVTM: Ironía.
HCTO: El humor se basa en el efecto irónico inevitablemente unido al efecto visual de ver qué hace el personaje.	HACTM: El humor se basa en el efecto irónico inevitablemente unido al efecto visual de ver qué hace el personaje.
SOL: De juego de humor a juego de humor.	

EJEMPLO 2B: EL HUMOR LINGÜÍSTICO CON APOYO VISUAL (español de América).

ETO: 00:22:54 <i>Looks like left field's found something better to do...</i>	ETM: 00:22:54 <i>Bien, parece que el jugador izquierdo tiene algo mejor que hacer.</i>
HVTO: Ironía.	HVTM: Ironía.
HCTO: El humor se basa en el efecto irónico inevitablemente unido al efecto visual de ver qué hace el personaje.	HACTM: El humor se basa en el efecto irónico inevitablemente unido al efecto visual de ver qué hace el personaje.
SOL: De juego de humor a juego de humor.	

Durante el partido de béisbol, hay un instante en el que cunde el desorden y el caos en el equipo de Chicken Little. Es gracioso ver cómo, en un momento crucial del encuentro, los jugadores tienen otras cosas que hacer y no se concentran en el juego (ironía). Cuando la escena muestra que lo que tiene que hacer el personaje es perseguir su propio rabo, la sonrisa se escapa sin dificultad. Esta situación de TO se calca en el TM de la versión del español y del español de América, donde se conserva el juego de humor traduciendo lo lingüístico casi literalmente con una transposición. Además, como en el original, la ayuda visual es imprescindible para provocar el efecto humorístico.

EJEMPLO 3A: EL HUMOR VISUAL (español peninsular).

ETO: 00:01:12 <i>Shouts, sounds and noises.</i>	ETM: 00:01:12 <i>Sonidos de fondo.</i>
HVTO: Ninguno.	HVTM: Ninguno.
HCTO: El humor se basa en el efecto visual que provoca ver accidentes y golpes.	HACTM: El humor se basa en el efecto visual que provoca ver accidentes y golpes.
SOL: De juego de humor del TO a juego de humor del TM.	

EJEMPLO 3A: EL HUMOR VISUAL (español peninsular).

ETO: 00:01:12 <i>Shouts, sounds and noises.</i>	ETM: 00:01:12 <i>Sonidos de fondo.</i>
HVTO: Ninguno.	HVTM: Ninguno.
HCTO: El humor se basa en el efecto visual que provoca ver accidentes y golpes.	HACTM: El humor se basa en el efecto visual que provoca ver accidentes y golpes.
SOL: De juego de humor del TO a juego de humor del TM.	

Chicken Little recuerda que cuando vio a los alienígenas, nadie le creyó y una sucesión de accidentes provocó numerosos destrozos en el pueblo. La escena es una fantasía visual repleta de reacciones de pánico propias de animales, cuyo único rasgo humano en ese momento es que hablan. El ejemplo que presento juega con el tópico de que los conejos se reproducen en grandes cantidades, por lo cual, cuando la madre apurada quiere huir con sus hijos, saca del carrito una retahíla de conejitos unidos de la mano, como si fuera una tira de muñecos de papel de adorno en una fiesta, que salen del carro cual de una chistera de mago con fondo interminable. Hay multitud de escenas semejantes que no precisan traducción y que están distribuidas a lo largo de todo el filme: un pájaro que no ve el cristal, una vaca que sólo piensa en llenar su estómago, un toro que embiste todo lo que se le pone por delante, un pavo alcalde que solo sabe contonearse como tal (se pavonea), etc. Es una cinta plagada de humor meramente visual.

Esta película cierra el análisis de ejemplos con el que espero haber ilustrado algunas de las ideas que planteábamos al principio, sobre la forma en que se tradujo y se traduce la animación de la factoría Disney.

4.3.6. Conclusiones del análisis microestructural

En lo que se refiere al habla, los cambios que se producen en algunos casos no llegan a destruir el carácter del personaje original, aunque pueda asomar la duda de si el cambio del habla no altera al personaje. Lo cierto es que en los doblajes más nuevos se observa un intento de mayor fidelidad a las variantes lingüísticas o, por lo menos, se procura causar un efecto en el TM lo más parecido posible al TO. Hay que reconocer que las técnicas y los estudios modernos permiten una mayor diversificación del trabajo y, por ende, un mayor rango de variación lingüística que en el pasado, cuando un mismo actor se veía obligado a doblar a varios personajes, entorpeciendo la variedad de habla. Sin embargo hay que alabar su riqueza de recursos, puesto que casi todos los actores de voz de las primeras eras fueron capaces de imprimir distintas personalidades a todos. En algunos doblajes (véanse los protagonistas de *La Sirenita*), la transferencia de los rasgos de habla del TO al TM son de una gran fidelidad y hacen del producto una delicia rica en matices. Tanto es así que los intentos de *redoblaje* siempre han sufrido un mayor rechazo por parte del público, acusados incluso de imitar personajes (el cangrejo Sebastián de *La Sirenita*, por ejemplo). Debo decir también que, cuando en las películas

más modernas aparece un personaje con un habla distintiva en el TO, se intenta reproducir en el TM de una forma bastante fiel, recabando apoyo en la imagen y el sonido digital (los dos protagonistas de *Monstruos S.A.* son un buen ejemplo). El habla extranjera se suele traducir buscando el mismo estereotipo lingüístico, aunque con ligeros cambios de pronunciación o acento: el cocinero francés de *La Sirenita* es una buena muestra de imitación onomatopéyica de rasgos prosódicos y de pronunciación, con la inclusión de palabras y construcciones propias del francés. Es curioso que tan solo los personajes de reparto presenten esa imitación del acento extranjero. No sucede así con la diferencia de acentos dentro del idioma original: el inglés americano suele ser para el héroe y el inglés británico, para el antihéroe o villano. Muchas veces esa modulación desaparece en los doblajes clásicos y en las versiones del español de América (se puede ver en *El libro de la Selva*), o se intenta reflejar de alguna otra manera en estas últimas más modernas (como sucede con Úrsula en *La Sirenita*, donde se usa la voz peculiar de un travestido) y, sobre todo, en los doblajes del español (la voz de Randall en *Monstruos S.A.*). Respecto al habla de los niños, en los productos clásicos de Edmundo Santos, entre 1966 y 1977, apenas se usaban actores infantiles y eran adultos los que acomodaban su voz a un registro infantil. En los nuevos, de 1978 en adelante y, en especial, a partir de 1989, suelen usarse críos o adolescentes. Además, el hecho de que el inglés y el español sean similares en este tipo de habla (errores, frases hechas, etc.) hace que el paso del TO al TM sea más fácil y, por lo tanto, más fiel, con menos diferencias entre épocas, ya que soluciones como la traducción literal, la compensación y la omisión son habituales en todas ellas.

Respecto a los elementos de la cultura de origen, las traducciones más clásicas tienden a ser muy literales en el trasvase de aspectos culturales (las relaciones interpersonales en *El libro de la Selva* se conservan, aunque dulcificadas). Las películas más modernas lo tienen más fácil, ya que los estereotipos culturales suelen ser conocidos a nivel mundial, gracias a los medios de comunicación e *internet*: hay canciones que no se traducen porque los espectadores del TM ya conocen al grupo famoso que canta y asocian la música con un determinado contexto cultural (como sucede, por ejemplo, con “One Little Slip” en *Chicken Little*). Si se habla de otro gran referente cultural en las películas Disney, la amistad, se observa que tanto la cultura original como la cultura meta usan modelos parecidos; sin embargo, hay que prestar atención a los matices originales para que no se pierdan por el camino. Mientras que en los productos más clásicos (1966-1988) los amigos no tienen una relación tan estrecha (en *El libro de la Selva*, el niño no duda en irse con la niña y dejar a Baloo), conforme avanzan los años y las eras (1989-1999), esas relaciones se acercan más a la realidad cotidiana (el pez y la gaviota de *La sirenita* ya tienen muchos más rasgos del amigo de la escuela, el de todos los días) y en la actualidad (1999-2009), se muestran como un reflejo de lo que los seres humanos hacen con sus mejores amigos (Sullie y Wazowski son los típicos colegas juveniles en *Monstruos S.A.* y los niños de *Chicken Little* tienen sus propias “reglas de amistad” para relacionarse). En todas ellas, el traductor ha intentado acercarse todo lo posible al original. No obstante, en el pasado muchos de esos referentes eran tan distantes que su traducción se hacía hartó difícil y había que usar la técnica de ampliación y explicación para mantener toda la información del TO.

Sobre el tema de los insertos, he incidido en el cambio que se produce de una era a otra y, sobre todo, en la diferente forma de tratar los textos escritos por parte de las versiones del español y el español de América. La posibilidad de retocar imágenes por ordenador ayuda a utilizar insertos redibujados y es una técnica que los estudios del español han tomado como norma. Sin embargo, esta facilidad no ha sido adoptada de igual manera por los estudios del español de América, que siguen sin traducir los insertos, a no ser que sea absolutamente necesario para evitar la incongruencia o la pérdida de información necesaria para la comprensión (*Toy Story*). Lo cierto es que omitir, como norma general, la traducción de insertos provoca pérdida de información, además de que muchos textos escritos confunden al espectador si se dejan en la lengua original en el TM. Otra cosa curiosa en ellos es que, en las versiones del español, hay textos sin traducir y otros traducidos (*Toy Story*), quedando sin trasvasar aquellos de escasa relevancia o cuyo redibujado no era rentable, si la información no merecía la pena. He observado asimismo que los insertos sin problemas de espacio para la escritura o de tiempo para la lectura, suelen presentar una traducción literal, mientras que otros, donde se precisa acortamiento o celeridad por necesidades de sincronía, tienen una interpretación más cercana a la adaptación y la recreación. Además, llama la atención en los productos más modernos (1999-2009) que los insertos suponen una ayuda fundamental para el entendimiento de la escena y los diálogos (*Chicken Little*). También es cierto que el contexto en de un inserto muchas veces ayuda a deducir su significado e intención sin necesidad de traducirlo. Por lo tanto, la cuestión de la traducción de los textos escritos en los productos Disney presenta cualidades diferenciadoras que afectan a las distintas eras y a los distintos estudios de doblaje al español.

La música es un elemento imprescindible en un estudio sobre la animación. En los doblajes de la primera era pos-Disney (1966-1988), Edmundo Santos terminó de establecer todos los tópicos de su doblaje canónico para las canciones. Se encargó personalmente de la música, ayudado por su equipo de confianza, y en *El libro de la selva*, por ejemplo, Louie canta “Quiero ser como tú” con una naturalidad pasmosa, lejos de la literalidad, pero en ningún momento se pierde de vista la intención del original (la adaptación y la elección de un gran cantante convirtieron la canción un clásico). Algo similar sucede en la segunda era (1989-1999). En *La Sirenita* se apostó muy fuerte por la música en el TO, utilizando a dos astros de los musicales norteamericanos, Howard Ashman y Alan Menken, pero también se esmeró el doblaje dirigido por Javier Pontón, un nuevo hombre Disney para la traducción al español. Es cierto que no se aleja mucho del estilo de su antecesor, pero la canción del cangrejo Sebastián, “Bajo el mar”, muestra un intento de ser más literal, sin romper la sincronía de imagen y sonido. Con pequeñas novedades, la película siguió siendo más adaptación que traducción y se convirtió en otro gran éxito. *Fantasia* es un caso aparte: un concierto de música clásica en dibujos animados. Aun así, la traducción correcta de las introducciones es fundamental, pues colocan al espectador en un marco contextual preciso: la pieza musical tal como la hubiera imaginado su autor. Está claro que el traductor no ha de hacer nada con los cortes de música clásica que aparecen, pero las imágenes de cada interpretación condicionan la traducción. Es lenguaje iconográfico, es otro

tipo de traducción: el del lenguaje hecho música y el de la música hecha imágenes. En efecto, la literalidad de las introducciones con personajes hace que la audiencia entienda mejor el mensaje musical. Por último, llegamos a la era digital (1999-2009), donde la música recibe su trato más novedoso y distintivo. Mientras que el doblaje del español de América sigue casi al pie de la letra la tradición y trasvasa todas las canciones, el doblaje del español sólo lo hace con aquellas que son continuación de un diálogo, para no causar incoherencia. Las que son música de fondo y afectan a la situación se dejan en el lenguaje original, especialmente si son famosas y reconocibles por el público del TM. Es el caso de la canción inicial de *Chicken Little* (que hace de fondo para el día habitual del pollito). Así, "One Little Slip" se traduce en el español de América, pero no en el español. En todo caso, ambas versiones funcionaron perfectamente.

Finalmente, debo mencionar de nuevo el humor cognitivo en tres niveles (infantil-adolescente-adulto) del que tanto *Shrek* como *Monstruos S.A.* son fuente de ejemplos. Esta división está relacionada con la clasificación de las muestras (humor lingüístico, lingüístico con apoyo visual y visual), ya que el humor infantil suele rehuir lo lingüístico para centrarse en lo visual, mientras que el humor adolescente o adulto suele aceptar las tres variantes mencionadas. Hay casos en los que el juego de humor es sólo para niños y causa una leve sonrisa en los adolescentes y adultos (el golpe del tiburón en *La Sirenita*, por ejemplo), mientras que hay otros en los que sólo sonrían (o lo hacen mayormente) los adultos (el ogro Shrek al salir de la letrina o la insinuación de la muñeca de *Toy Story*). Además, hay juegos de humor que normalmente combinan imagen y lenguaje, en los que el motivo de la sonrisa es distinto según el sector de edad (la escena de los vestuarios en *Monstruos S.A.*).

En conclusión, he intentado demostrar que los aspectos analizados de habla, cultura, insertos, canciones y humor han supuesto realmente un cambio, tras la desaparición de Walt Disney, y que los cambios han ido evolucionando en cada época nueva, acotada y diferenciada. Sólo me queda establecer las conclusiones finales, a las que he llegado con un análisis macroestructural y microestructural.

5. REFLEXIÓN Y CONCLUSIONES FINALES

Desde que empecé a planear este estudio, hace ya varios años, he tenido en mente la vieja idea romántica de aquellos dibujos animados de Disney, clásicos e inalterables, con sus estereotipos y características de siempre, que los convierten en algo casi eterno, propio e inherente a nuestras vidas. Sin embargo, esa imagen se fue diluyendo conforme me introduje en el contexto histórico de la *Walt Disney Company* e indagué en el universo de la animación forjado por esta factoría. Al investigar sobre su fundador, el genio que marcó un hito en la historia de los dibujos animados, encontré muchas de las razones por las que su persona fue tan importante: Walt Disney era hombre de carácter ordenado y meticuloso, casi obsesionado por una calidad suprema que rozara la perfección a cualquier precio; disponía de un increíble olfato para los negocios y de una habilidad inimitable para el cine de animación. Pero nada de esto era nuevo: los estudios sobre los clásicos Disney, como el de Iglesias Gómez (2009), ya habían establecido muchas de estas características peculiares. Por eso, quise ir más lejos. Usando un símil cinematográfico, intenté obturar el objetivo, como en una cámara, para buscar algo más, algo distinto. Me encontré entonces con el periodo decadente de esta gran empresa, el momento en que parecían haber perdido el norte. Cuando Walt Disney ya no estaba, el gigante seguía siendo enorme, pero ya no tenía claro por dónde seguir sin su cabeza visible (primera era pos-Disney). El poderoso estudio deambuló unos años, sin pena ni gloria, hasta volver a la buena senda y liderar nuevamente el sector de los dibujos animados con claridad meridiana (segunda era pos-Disney). Sin embargo, cuando parecía que se perpetuaba, le tocó encontrarse con otros gigantes, nacidos de la era digital, y tuvo que luchar con ellos de tú a tú (tercera era pos-Disney). La película ya no era *Los intocables de Walt Disney*, sino más bien *Uno de Los Nuestros*.

Ahora que termino esta primera aproximación (he de decir que queda mucho por estudiar), veo que este primer objetivo de crear un gran corpus, un catálogo de las producciones de la factoría por etapas, ha sido ingente pero productivo. Como una corriente eléctrica, la compañía Disney ha seguido claramente el dibujo de una onda senoidal casi pura, observándose que a cada periodo de alto rendimiento correspondía otro de baja elaboración. Los cambios mencionados en el capítulo del análisis macroestructural muestran cómo la fama, el dinero y las grandes películas se alternaron con la mediocridad, las pérdidas y las películas menores (algunas de ellas, incluso, rotundos fracasos). La suerte que tuvo la factoría en esos momentos más indolentes es que la competencia no existía o era peor. Ese movimiento oscilatorio me ayudó a dividir el trabajo en las distintas eras que siguieron al fallecimiento de Walt Disney. Me interesé por esos altibajos e investigué sus posibles causas. Al hacerlo, descubrí que esas variaciones influyeron también en la transmisión de los productos a otros países. Tal y como aparece en la parte macroestructural, los estudios de doblaje asistieron a esas subidas y bajadas, sin poder evitar su influencia. De esta forma, hemos visto cómo Edmundo Santos se convirtió en el traductor oficial de los clásicos Disney. Es más, fue preparando a sus sucesores impulsando su doblaje canónico, tan escrupuloso y detallista como el del propio Walt Disney.

He analizado, de forma eminentemente descriptiva, la información prolífica del contexto y la realización de las películas y de sus doblajes. El trabajo ha sido riguroso y fundamental la ayuda de la herramienta AINA, para poder manejar tanta información en el catálogo de muestras. Así pues, ha sido posible catalogar y abarcar la totalidad de los productos clásicos de Disney desde los inicios hasta 2009. También están registrados sus doblajes y *redoblajes*, explicado cada uno de forma amena, pero contrastada y crítica, para lograr el consiguiente objetivo: poder comparar las distintas eras. He constatado cómo la nueva época de apogeo, en la primera y segunda era pos-Disney, traía cambios en el modo de hacer las películas y también en su doblaje, como comentaré más adelante en las conclusiones sobre el análisis microestructural, y he podido comprobar que la época digital trajo nuevos retos: la modernización de los cuentos clásicos, intentando que no sólo los niños fueran el público meta, sino también los adolescentes y adultos. A fin de cuentas, si la familia entera va al cine, la familia entera pasa por taquilla. Es decir, conviene no olvidar que el fin último de la industria cinematográfica es obtener beneficios y éstos se consiguen llenando las salas. En la última década analizada, el dibujo digital trajo cambios inevitables y Disney no pudo permanecer ajeno a ellos, aunque opusiera resistencia: hemos visto que el primer intento fue llevar vidas paralelas, manteniendo un estudio manual (en Burbank) y otro digital (subcontratado con Pixar). No obstante, los ordenadores acabaron por fagocitar a los dibujos clásicos al final de una breve coexistencia. Hay quien piensa que fue una rendición, pero se trató más bien de una adaptación, pues Disney logró que sus dibujantes siguieran en activo, incluso cuando podía haberlos sustituido por ordenadores. Los animadores sólo tuvieron que aprender a manejar las máquinas y usarlas como un complemento.

A partir de ese objetivo del análisis, he estudiado cómo trató Disney sus películas en dos dimensiones, así como los cambios que se produjeron al hacerlas digitales. He comprobado que el uso del ordenador facilitó la producción y permitió grabar más y mejor, tanto de cara al receptor original (de lengua inglesa y cultura anglosajona) como de cara al receptor meta (de lengua y cultura españolas). Ello supuso una evolución para la mejora tanto del sonido como de la imagen, con la digitalización de voces, el redibujado de textos, etc., que también facilitó la posibilidad de ofrecer varias versiones del español de forma prácticamente paralela. Lo que al principio era un doblaje en español neutro (término discutido y discutible), hecho casi siempre en México, desde los noventa pasa a ser doble (en español y en español de América) o, incluso, triple (dos versiones del Español de América y una del español). Derivada de esta facilidad para producir, surgió la facilidad de realizar *redoblajes* siempre que era necesario volver a traducir o grabar una película, normalmente por intereses jurídicos o económicos, en el caso de la Disney.

Otro de mis objetivos, nacido del anterior, ha sido observar las diferencias entre los estudios de grabación dentro de la misma productora. Aunque existieron varios, en diversas épocas, Burbank fue siempre el estudio Disney por excelencia y se dedicaba mayoritariamente a las películas en dos dimensiones, en las que los elementos lingüísticos y musicales jugaban un papel fundamental. Sin embargo, la llegada de Pixar, dedicada enteramente al dibujo digital, dio un giro considerable al rol principal de la traducción: aunque los elementos lingüísticos

seguían siendo importantes, a partir de ahora se iba a dar más protagonismo a los elementos supralingüísticos, propiciados por el detallismo extremo que supuso en los dibujos animados la *renderización*. Esta técnica creaba un esqueleto digital de múltiples capas, cada una de las cuales se podía variar con cualquier dato de luz o movimiento, con la posibilidad de almacenar hasta el último detalle de los dibujos en la memoria del ordenador. Algunos autores opinan que la imagen no es tarea del traductor, pues no se traduce. Yo prefiero pensar que sí, puesto que en todas las ocasiones esa imagen condiciona sobremanera la traducción, máxime en la animación, donde frecuentemente se sustituyen mil palabras con una imagen. Basta con ir al capítulo del análisis microestructural y repasar los muchos ejemplos de humor visual para entenderlo. Más aún, muchos de los diálogos, antes y después de una imagen sin palabras, no se podrían ajustar ni siquiera traducir bien, sin tener en cuenta esa imagen.

En ese afán descriptivo y comparativo, abordé otro amplio objetivo que ha dejado buenas expectativas para futuras investigaciones: el tema de la competencia entre los estudios Disney y otros, sobre todo en la tercera y última era. Puede parecer que, al principio, los doblajes audiovisuales de animación de la Disney no necesitaban ser muy buenos, dada la falta de oponentes de calidad, pero no fue así. Casi todos los productos de doblaje se pueden considerar buenos, incluso en épocas de poca competencia para la factoría. Para demostrarlo, elaboré una guía en forma de tabla, con unos parámetros de comparación, y esto me permitió ver que la mayoría de los estudios de doblaje se esmeraron en su trabajo, básicamente por dos motivos: en primer lugar, los económicos, ya que conseguir la duración del contrato garantizaba el sustento, y, en segundo lugar, los profesionales, porque doblar para Disney y renovar suponía adquirir un estatus muy alto en el mundo de la traducción audiovisual y, en consecuencia, propiciaba una recomendación para trabajos importantes de otras compañías. Esto último es trascendental si se tiene en cuenta que, a partir del nuevo milenio, se produce la aparición y asentamiento de estudios de animación tan potentes como Disney (DreamWorks o Blue Sky-Fox Animation, por ejemplo). De hecho, DreamWorks apartó a la productora del dominio exclusivo del cine de animación con *Shrek* (2001). En definitiva, la competencia es una puerta abierta a la investigación futura, supuesto que hoy en día existe una gran variedad de subgéneros en el área de animación (*anime*, *video webs*, etc.), así como muchas productoras para desarrollarlos.

El siguiente objetivo fue analizar este catálogo (ver anexo I), y sus correspondientes divisiones (eras) desde distintos planos. Usando otra vez el símil cinematográfico, pasé del plano general, en el que fui mostrando las culturas del TO y el TM, al plano medio de los estudios cinematográficos y estudios de doblaje, para terminar en el primer plano discursivo-lingüístico de las normas, restricciones y problemas de los traductores al encontrarse con los productos y tener que seguir unas estrategias, materializadas en unas técnicas con las que han de transferir el texto de la cultura original a la cultura meta. Utilicé, al menos, una película de cada era y comprobé que esa transferencia casi siempre buscaba mostrar con fidelidad el efecto del TO en el TM. Sin embargo, también he encontrado diferencias: mientras que los estudios de doblaje al español de América abogaban, en general, por una traducción mucho más literal y un apego al

TO, con la llegada, en los noventa, de la versión de los doblajes en español, se observa un mayor alejamiento, en pos de la interpretación y del enfoque mucho más comunicativo y descriptivo. De hecho, cuando los doblajes se diversifican queda claro que lo hacen para conseguir una mayor adaptación a la cultura meta en la que van a ser expuestos, en aras de una mayor aceptación.

Finalmente, el último gran objetivo era demostrar si realmente la desaparición del genio de la factoría, Walt Disney, supuso algún cambio. No se trataba de ver si las novedades fueron inmediatas y totalmente distintivas, sino que el propósito era analizar la evolución de la compañía desde ese momento y descubrir si pudo aguantar el tirón y adaptarse a los nuevos tiempos. He podido comprobar que tanto las versiones originales como las dobladas/traducidas cambiaron y mejoraron. Con el desarrollo de la imagen y el sonido originales, llegó también el desarrollo en el doblaje. Pero en este punto fue obligado replantear el objetivo, ya que dicha adaptación era lógica y, al final, los cambios se convirtieron en el pilar básico del estudio: si había novedades y, además, afectaban al doblaje, se podía sostener la tesis inicial de que había llegado una nueva era en los dibujos animados tras la época dorada de Disney. En este sentido, resumo a continuación los cambios más destacables:

- En primer lugar, la concepción de los dibujos animados como un producto meramente infantil. Con las nuevas eras y, sobre todo, los productos actuales de máxima competencia, Disney no pudo sino reorientar sus creaciones para llegar a sectores más amplios de público (adultos, fundamentalmente), al igual que iban haciendo otras productoras.
- En segundo lugar, la concepción de los dibujos animados como algo rentable. Los sucesores de Walt Disney encontraron nuevas fórmulas para dar auge a sus películas animadas. De hecho, muchas veces sólo se perfeccionaron viejas ideas del padre de la factoría. El uso de buenos actores de voz, por ejemplo, es algo que él siempre cuidó mucho, tratando de imprimir carácter a los personajes con actores famosos, pero no fue algo tan fundamental en el traslado al español hasta después de su muerte, cuando los estudios de doblaje vieron un filón también en la versión doblada.
- En tercer lugar, la evolución en el concepto de “clásico Disney”. Se siguió usando el concepto de héroe y el de villano, se buscó siempre un fundamento literario para la historia (cuentos, fábulas, tradiciones orales...) e, incluso, se siguieron haciendo cuentos puramente tradicionales, pero hemos visto que muchos de los personajes e historias se fueron modernizando con los tiempos. La noción de heroína luchadora que se inició con la *Sirenita*, por ejemplo, era impensable en las producciones anteriores y se realzó con las nuevas protagonistas femeninas (la patita fea en *Chicken Little* abandona todos los estereotipos de heroína, pero termina siéndolo y se lleva el beso del héroe). También las historias analizadas dan un paso adelante, como se ha visto en *Monstruos S.A.*, donde el concepto de cuento tradicional se ha

invertido completamente (igual que sucede en su competidora de DreamWorks, *Shrek*) y los monstruos son héroes. Todo ello obligó a modernizar también el lenguaje y acercó al público las expresiones y su funcionalidad.

Por último, también han surgido temas inéditos en el devenir de mi estudio que no estaban entre los objetivos iniciales. Uno de ellos, el de la censura, me llamó poderosamente la atención, aunque se hallaba fuera del periodo principal de mi trabajo, y bien podría ser objeto de futuras investigaciones. El mero hecho de que el máximo exponente del cine de animación para niños hubiera intentado eliminar ideas en alguna de sus películas, con objeto de discriminar o imponer su voluntad, rompía los esquemas de cualquier incondicional de la compañía. Con *Canción del Sur* se insinuó que el tema de la esclavitud se trataba con excesiva permisividad: tanto en la versión original como en la traducida, los personajes negros tenían una forma de hablar distintiva que parecía situarlos en un plano inferior. Es más, el trato sociocultural que recibían parecía considerar su opresión como algo normal. Esta era la crítica, pero una lectura pormenorizada del filme hace ver enseguida que el personaje del negro cuentacuentos, el Tío Remus (que le valió el óscar al actor que lo interpretaba), es de una dulzura y bondad innegables, y que no habla con los niños desde la desigualdad, sino desde su mismo nivel, cuando les cuenta sus historias en dibujos animados. Incluso el contexto en el que se mueven los negros no es sino una descripción bastante objetiva de la situación en la época de la esclavitud. Ir más lejos me parece una actitud excesivamente mediatizada. Quizás los dos únicos errores de la compañía Disney fueron, en primer lugar, cambiar los diálogos objeto de polémica y, en segundo lugar, retirar la película de la distribución, puesto que eso reforzó las suspicacias. No obstante, un estudio detallado podría arrojar mucha más luz sobre este asunto.

Otro de esos temas inesperados fue el *redoblaje*, distinto por completo del doble doblaje³⁰. Me llamó poderosamente la atención que se llegase a regrabar alguna película para que los primeros doblajes no generasen demandas por los derechos reales adquiridos por alguno de los actores de las primeras grabaciones. Sin duda, otro tema del que se podría hacer un estudio más profundo. El doble doblaje me hizo ampliar la visión de mi estudio y me obligó a dividir en dos los ejemplos, y compararlos en las películas que ofrecían una versión del español y otra del español de América, observando las diferencias con respecto al original. Así, el español de América (doblaje canónico) solía seguir los cánones de Edmundo Santos (por ejemplo, dejando los insertos en la lengua de origen), buscando una mayor literalidad que el español. Es más, me pareció curioso que ese doblaje canónico diera lugar al llamado “español neutro” (Petrella, 1997 y Petrella, 1998) que se diferenciaría aún más cuando se separara el doblaje del español de América en dos y hasta en tres (el español de América considerado “neutro”, el que se hizo en México y el que se hizo en Argentina). En definitiva, algunos de los objetivos expresados al inicio de esta investigación se han cumplido. Otros, sin embargo, quedan abiertos para futuras investigaciones.

³⁰ Mientras que el *redoblaje* consiste en una segunda traducción y doblaje en un momento distante de la producción del original, el doble doblaje consiste en hacer dos traducciones y doblajes a la vez, próximos a la producción del original.

En relación con el análisis macroestructural, tratado en el segundo capítulo, me gustaría destacar la utilidad del programa AINA (ver anexo II), a la hora de lograr una visión de conjunto de la presencia de los productos de la Walt Disney Company en el mercado audiovisual. Gracias a esa herramienta, he podido crear un completo catálogo de películas (ver anexo I), contempladas en su contexto sociocultural original y en el de recepción, en su versión doblada. Gracias a esa visión de gran angular, he dividido mi estudio en tres eras (ver anexo I), atendiendo a los momentos que propugnaban un cambio señalado en la productora: el resurgir (1966-1988), el nuevo reto digital (1989-1999) y el afán incontestable de seguir en primera línea con el dibujo 3D (2000-2009). Mediante esta división, he sopesado la calidad de diversos filmes, lo que me ha llevado a seleccionar los más representativos de cada era, atendiendo principalmente al éxito cosechado, a su papel en el cambio de rumbo de la productora y a las posibilidades que ofrecía el análisis descriptivo-comparativo. Todas las cintas estudiadas tuvieron (y aún hoy conservan) su momento de gloria y supusieron alguna novedad que también se vio reflejada en el doblaje:

- *El libro de la selva* fue la última película con participación activa de Walt Disney y clarificó los principios del doblaje canónico de Edmundo Santos.

- *La Sirenita* trajo, de nuevo, el triunfo a la factoría y renovó los personajes, la música y el dibujo, pero también anunció el fin del trabajo artesanal, con la llegada aplastante del diseño digital.

- *Toy Story* supuso el paso definitivo hacia la animación exclusivamente por ordenador y modernizó también el concepto de los personajes y las historias, ya no tan próximas al cuento de hadas, sino mucho más cotidianas.

- *Fantasia* fue la culminación de un clásico cambiante, tanto que muchos nunca llegaron a entenderla, relegando esta maravilla musical al olvido.

- *Monstruos S.A.* significó la entrada definitiva de Disney en la puja por el público de todas las edades, en liza con el resto de las productoras, con la novedad de hacerlo de igual a igual en muchas ocasiones.

- *Chicken Little* demostró al mundo que Disney seguía al pie del cañón, afianzando las cualidades de cercanía al espectador, con un lenguaje de la calle y una historia que parecía cotidiana aun siendo de ciencia ficción, a la vez que fue capaz de liderar la innovación del dibujo en 3D. Y todo ello, por supuesto, presente en el TO y bien transmitido al TM.

Para el análisis microestructural tuve que crear patrones de comparación y, así, retomé la utilización de tablas para el estudio del humor (Repullés, 2008), teniendo en cuenta las taxonomías de normas, restricciones y técnicas de Martí Ferriol (2006). Creé una serie para los ejemplos extraídos de las películas de cada era, con objeto de ver qué problemas encontraban los traductores y cómo los solucionaban. Luego elegí cinco aspectos fundamentales a la hora de doblar una película, según parámetros básicos de calidad, y observé cómo se materializaban, constatando que la mayoría de los productos eran el resultado de un trabajo de calidad.

Los personajes de los clásicos Disney (1966-1988), como el *Libro de la Selva*, se ven caracterizados por su forma de hablar, incluso más que por sus movimientos, mientras que los más modernos (1989-2009) descienden a un nivel más próximo y con mucha mayor carga paralingüística (*Monstruos S.A.*). En las traducciones clásicas, al traductor le resultaba mucho más difícil ser fiel a esos tipos de habla, con lo que se elegía la opción de adaptar o hasta de suprimir, antes que la literalidad (los buitres en el *El libro de la selva*). En los casos de variantes dialectales, optaba por dejar la rareza, reemplazando la forma dialectal de la lengua de partida por otra, propia de algún dialecto en la lengua de llegada, que el público conocía bien, aunque otras veces no tenía más remedio que omitirlo. Los doblajes más modernos intentan, como norma general, entender y transmitir los idiolectos con mayor fidelidad (usando, por ejemplo, actores de perfil muy similar a los de la versión original), y, en todo caso, acentúan alguna característica de los personajes para popularizarlos (en *Chicken Little* se infantiliza casi todo). En la transmisión fidedigna de las variedades del habla, ayudó mucho la profesionalización y diversificación del trabajo, pues facilitó que cada personaje tuviera su actor de doblaje similar al original. También cabe destacar que las variantes del habla extranjera del TO se tradujeron, casi siempre, con un paradigma análogo en el TM, pero no fue así con las variantes del inglés, donde el acento americano representaba al héroe y el acento británico (o no americano) solía representar al villano. El habla de los niños, tan similar en el TO y el TM, suele traducirse de forma más literal en casi todas las eras, y sólo el tipo de actores usados para los personajes infantiles cambió con los tiempos, pasándose de emplear adultos, en los primeros doblajes clásicos, a emplear niños, en la segunda y tercera era pos-Disney. En resumen, tanto las versiones clásicas como las modernas intentan transmitir el carácter fundamental del personaje del TO al TM, aunque, a veces, dejen de lado la variedad lingüística. Ahora bien, se observa un intento de mayor fidelidad cuanto más nuevos son los productos de la compañía, gracias a la mayor profesionalización y a la creciente oferta de los estudios de traducción y doblaje.

En relación con los elementos de la cultura origen, cuando un profesional afronta el reto de traducir para el doblaje, acepta realizar adaptaciones, que irán desde la literalidad suma hasta el extremo interpretativo-comunicativo que vimos en el tercer capítulo. Así, los productos de la primera era (1966-1988) suelen preservar menos los referentes culturales de origen, que pueden resultar desconocidos en la cultura meta (*El libro de la Selva*), mientras que las películas más modernas (sobre todo en la última era, de 1999 a 2009) ven facilitada la transmisión porque la cultura de origen y la cultura meta se conocen mejor, gracias a los medios de comunicación e *internet* (*Chicken Little*). El referente cultural de la amistad, por ejemplo, evoluciona desde las películas clásicas, en que aparece el amigo no muy cercano, hasta las más modernas, en la que surge el colega o amigo del alma. Se pasa de una visión más alejada a otra mucho más próxima. En general, se puede afirmar que muchos de los referentes culturales de las películas analizadas eran similares en el TO y el TM, lo cual ayudó a los traductores y directores de doblaje en ese trasvase cultural.

El tema de los insertos es probablemente uno de los que más han marcado la diferencia entre los doblajes clásicos y los modernos. Los cánones de los primeros dobladores, especialmente los del español de América, entre los que se incluye Edmundo Santos, consideraron los insertos o textos escritos poco prácticos, ya que los niños tenían poca fluidez para leerlos, con lo que, en la mayoría de los casos, decidieron usar un narrador si el texto era importante. Sin embargo, el problema de la sincronía apareció cuando el pasaje era largo y la escena no mantenía el escrito demasiado tiempo en pantalla. Conforme avanza la producción de filmes de animación de la factoría Disney, se usa más la sobreimpresión (similar a los subtítulos) o el redibujado. Incluso en algunos *redoblajes* actuales se ha intentado hacer la traducción de esos textos, bien mediante la sobreimpresión, con el texto traducido bajo el original, bien mediante el redibujado, con el texto ya en español. Este intento de traducción se ve favorecido por la innovación y las nuevas técnicas de dibujado y doblaje. No es raro, pues, que la versión del español, que empezó a distribuirse en 1991, aprovechara estas facilidades para traducir casi siempre los insertos, diferenciándose de los doblajes del español de América. En resumen, muchas veces el público considera una falta de calidad el hecho de no traducir un inserto y, en consecuencia, critica el doblaje porque para algunos es una molestia y, en ocasiones, constituye una pérdida de información no entender lo que allí pone. Por el contrario, los doblajes que traducen textos escritos son considerados más eficaces, cómodos y completos. Muchos de los traductores que dejan los insertos sin traducir alegan que son “realias” del TO que, frecuentemente, no precisan traducción, por ser irrelevantes en el argumento, y mantienen que quedan mejor en inglés para preservar la atmósfera real. Sea como fuere, la diferencia, existente en las épocas y los estudios de doblaje, puede dar lugar a futuros trabajos.

Un filme de animación de la factoría Disney es difícil de entender e, incluso, de ver sin su música. Es más, algunas películas Disney se recuerdan por sus fantásticas melodías: *La Sirenita* es inimaginable sin las dulces canciones de Jodi Benson y sin las admirables adaptaciones al español. Tanto Walt Disney como sus sucesores tuvieron siempre un cuidado exquisito con la música, no sólo en la película original, sino también en el producto doblado, que siempre encargaron a los mejores. No hubo un solo estudio de doblaje para la factoría que no se viera obligado a tener expertos letristas y músicos de renombre. Incluso con la modernización y la digitalización, se perfeccionó el trasvase musical con estudios de sonido cada vez más sofisticados, donde se graba en multitud de pistas para crear multitud de efectos en el TO y, por supuesto, en el TM, donde el estudio de sonido y el estudio de doblaje se combinan en busca de la mejor armonía.

Es cierto que casi siempre hay adaptación en las canciones Disney, como lo es también que la traducción literal dificulta el ritmo y la sincronía visual, y que la costumbre oficial era doblar las canciones para aproximar el producto a la lengua meta. Desde el primer momento Walt Disney quiso que el público español vibrase con la música de sus películas en su propio idioma y, por eso, buscó al mejor del momento: Edmundo Santos. Con anécdota incluida (véase

apartado 4.2.1.1), el jefe de la Disney encargó al que sería su traductor exclusivo que hiciera personalmente las canciones de sus películas. Y así fue. Lo que empezó con su propia versión de una canción de *Pinocho*, para convencer a Walt de su valía, fue evolucionando poco a poco, hasta que estableció el método clásico, que seguiría en vigor incluso tras su muerte en 1977: en primer lugar se visionaba y se traducían la canción para clarificar el mensaje general y la intención; a continuación, se rehacía la letra, poniendo en segundo o tercer plano las estructuras lingüísticas para conseguir unos versos que, sin perder el sentido de aquella primera traducción, encajasen al milímetro con el ritmo, la melodía y la imagen. En última instancia, se repasaba la pieza y se corregían o añadían pequeños detalles, como la rima o algún otro ajuste métrico secundario. Se grababa, si era posible con la ayuda de expertos o con cantantes profesionales, y se lograba un buen producto. Es lo que sucedió en prácticamente todas las películas que recreó Santos: las canciones tenían personalidad propia y, en ocasiones, el doblaje superaba al original. Dado que buena parte de la música de Disney se entretrejía con los diálogos, como en un musical puro, el paso del TO al TM se hacía casi obligatorio, para evitar la incongruencia que habría producido el salto repentino de un diálogo en español a una canción en inglés (las del orangután *Louie* en *El libro de la selva*). La evolución continuó lentamente hacia una mayor literalidad en la segunda era (1989-1999), con la llegada del nuevo director de doblajes al español, Javier Pontón (*La sirenita*). Mención aparte merece *Fantasia*, donde la música y el lenguaje conforman una particular simbiosis que ayuda a la audiencia a entender mucho mejor los mensajes, tanto en el original como en la versión española. Finalmente, con la era digital (1999-2009) llega aire fresco de cambio. Se sigue haciendo una interpretación de las canciones, pero la parte lingüística ya no se supedita tanto a la imagen y el sonido, sino que se busca una correspondencia más precisa entre las palabras del TO y las del TM (*Toy Story*). Todavía se da un paso más conforme las películas digitales evolucionan e incluyen más música en sus bandas sonoras, momento en el que, por primera vez, las versiones del español (no las del español de América) van a dejar canciones sin traducir si éstas no afectan a la comprensión de la escena (*Chicken Little*). En conclusión, se constata esa evolución desde el principio adaptador de las primeras muestras hasta el intento de una mayor literalidad (dentro de lo posible), en las eras posteriores y, sobre todo, en la digital, donde se llega a usar la canción sin traducir.

En relación con el humor, dos son las conclusiones primordiales que observo tras reflexionar sobre los ejemplos de todas las películas, así como sobre los que surgieron en la comparación de dos coetáneas (*Shrek* y *Monstruos S.A.*).

Hay que distinguir entre el humor lingüístico, el humor lingüístico con apoyo visual y el humor puramente visual. El primero comprende la ironía, los dobles sentidos, los juegos de palabras y las metáforas, por lo que los niños no suelen entenderlo muy bien y precisa casi siempre de algo más; es más propio del traductor, pues de éste depende que la similitud del chiste entre el TO y el TM sea más o menos literal, de acuerdo con efecto que busque el juego de humor. El segundo acepta la interpretación más libre, ya que muchas veces la imagen puede

permitir que se resuma o adapte el aspecto lingüístico. Además, suele ser el más común ya que sirve a un tipo de humor más generalizado por ser más fácil de comprender. El tercero, que no atañe directamente al traductor, debe incluirse inexcusablemente en el doblaje, ya que puede ayudar mucho en la traducción de texto anterior o posterior a la imagen sin diálogo. En este apartado debo decir que el humor visual es más propio de las películas clásicas, donde los golpes y caídas son la fuente casi exclusiva de la risa reservada al público infantil (*El libro de la Selva*). El humor lingüístico con apoyo visual aparece más en las siguientes eras (*La Sirenita*), mientras que se reserva el humor exclusivamente lingüístico para los productos más modernos (*Monstruos S.A.*). De nuevo hay que decir que la proliferación de productoras y su competencia ayudaron a que el humor se incrementara, tanto en cantidad como en calidad. Además, la Disney intentó atraer a más sectores de público mediante un humor que se adecuaba tanto a niños como a adolescentes y adultos.

Se observa que el cambio de eras trae consigo un cambio en el tratamiento del humor. Como en los elementos de la cultura de origen, este concepto se desarrolla y se intensifica en los productos modernos, a partir de la segunda era (1989-1999), y ello supone un mayor esfuerzo por parte del traductor. Mientras que en películas de la primera era pos-Disney (1966-1988), como *El libro de la selva*, el humor es secundario y casi de cine mudo, pues se basa principalmente en las caídas y las payasadas visuales, en las muestras de la segunda era (1989-1999), como *La Sirenita*, se convierte en parte principal de la trama, al igual que sucede con todas las películas digitales de la tercera era (1999-2009), como *Toy Story*.

En conclusión, cada periodo trae consigo un paso más hacia la especialización del humor y los doblajes tratan de cumplir con sus normas de traducción: atender a lo lingüístico y a lo visual para conseguir el trasvase de las intenciones, más que de las formas, y lograr que se produzca un efecto equiparable (no necesariamente idéntico) al del juego de humor original, con la libertad del traductor para ser todo lo interpretativo-comunicativo que estime oportuno.

Vuelvo a destacar que, tanto la mejora de los productos originales en cada era como el intento de doblarlos lo mejor posible, obedecen a un motivo fundamental: la obtención de beneficios. Tanto es así que a la compañía Disney no le ha importado nunca gastarse cantidades astronómicas de dinero en mejoras, si con ellas se incrementan los ingresos. Por eso, conviene seguir atentos a las nuevas tecnologías de imagen y sonido, que la factoría también explotará y que traerán consigo nuevos campos para la investigación.

La diversificación de compañías, aparte de la Disney, y el concepto mundial del cine de animación, junto con la globalización del tiempo en que vivimos, obligará también a poder hacer más y mejores comparaciones entre distintos productos, supuesto que la competencia agudiza el ingenio de los productores y hace que aumente el número de películas.

También hay que recordar que hubo unos estudios y unos directores de doblaje distintos en cada era. Lo que al principio era una relación muy sólida se hizo luego más efímera y propició la competencia también entre estudios de doblaje. Otra buena línea de investigación podría indagar por qué Disney cambia de estudios de doblaje con mayor frecuencia en la actualidad.

Otro aspecto que en el futuro me gustaría desarrollar es la cuestión del “español neutro”. Hemos visto que se trataba más bien de un español indeterminado, que debería haber sido válido para todos los hablantes de ese idioma, sin encasillamientos: ni el español, ni el español de América (argentino o mexicano). Es más bien una mezcla de todos los dejes sudamericanos que no pasan desapercibidos (como el seseo o el voseo, por ejemplo): una tipificación del lenguaje que determinó los primeros doblajes y que, aún hoy en día, está presente en la factoría Disney y otras muchas.

Otro cambio que se atisba en los productos de Disney es la diversificación del trabajo. Los doblajes, que antes se encargaban a un director y unos pocos actores, se dividen por tareas y pocas veces hay un director-traductor-ajustador para todo. Actualmente es más habitual, al menos en España, que una persona traduzca, otra ajuste el texto y otra dirija el doblaje, cambiando lo que considere necesario, de acuerdo con los actores elegidos, para preservar el carácter del personaje original. Sin embargo, todo lo que se hace debe pasar por el supervisor general para los doblajes al español que tiene la compañía. Por lo tanto, una entrevista con dicho encargado para entender esta diversificación, así como los problemas y soluciones que provoca, pueden originar otra línea de investigación.

Derivado del anterior, otro de los cambios ha incidido sobre la profesionalización y especialización de los estudios de doblaje. Ha variado mucho aquel doblaje canónico de Disney, caracterizado por la traducción no profesional. Aunque ésta no fuera siempre realizada por expertos de carrera, el trabajo fue digno de elogio en muchas ocasiones. También los estudios nuevos han realizado doblajes espectaculares, de gran calado en el público, pero cabe preguntarse por qué ambos han triunfado y si podemos esperar una mejora con esa profesionalización máxima del sector de la traducción audiovisual.

Quizás mi estudio ha enfocado el texto audiovisual como conjunto, dejando un poco de lado los detalles, pero creo firmemente que este es un trabajo muy necesario también en la traducción audiovisual, pues conocer cada película en su contexto facilita extraordinariamente el trabajo del traductor, a la hora de transferir elementos de la cultura origen a la cultura meta. Por eso, lo presentado aquí podría continuar con la profundización en cada una de las eras, película a película. Aquí se han puesto las bases y se ha demostrado que un catálogo completo facilita la labor del investigador en traducción audiovisual, tal y como demuestran los ejemplos elegidos. Una investigación más detallada de cada película en el ámbito microestructural seguramente revelará interesantes hallazgos.

Otra puerta abierta a la futura investigación viene dada por la digitalización, la modernidad y el perfeccionamiento del mercado audiovisual en sí mismo. De todos es sabido que las películas de Disney se proyectan en una sala de cine y, a los pocos meses, aparecen en video doméstico (*DVD*, *Blue Ray* y, ya casi nunca, en *VHS*). Esta multiplicidad de soportes hace que nos preguntemos si lo que vimos en la sala es exactamente igual a lo que podemos ver en el video doméstico. De hecho no suele serlo, ya que, en este último, es típico incluir escenas borradas, el famoso *making-off*, e, incluso, la posibilidad de cambiar el final. Se podría estudiar cómo puede cambiar cada uno de los soportes el TO y el TM, y cómo varía el doblaje de la sala de cine con respecto a las pistas del *DVD* o *Blue Ray*.

En definitiva, las películas que he presentado pueden estudiarse de diversas maneras, según el punto de vista del espectador. Esa multipolaridad es lo que enriquece el estudio de la traducción audiovisual y la misma historia del cine de animación. Aquí sólo he podido esbozar algunos de esos extremos y he mostrado que la mayoría de productos, tras la muerte de Disney, han sido estudiados en su conjunto con poca regularidad. Lo habitual es echar un vistazo a una película concreta o a uno de sus aspectos y realizar un estudio que, casi siempre, ignora las relaciones entre filmes, así como la visión global de la compañía. Queda mucho trabajo por hacer, lo cual es bueno para que, en el futuro, puedan utilizarse los datos aquí recopilados, como ayuda para otras investigaciones.

Finalmente, sólo me queda decir no está aquí toda la traducción de la era pos-Disney ni es exclusivamente traducción todo lo que está aquí. Se trata más bien de doblaje y, sobre todo, de la evolución de esa labor en una compañía tras la desaparición de su genio: su contexto, sus películas, sus dibujantes y sus dobladores. Ha sido un trabajo de recopilación enorme y aun así, ampliable. Un campo minado de datos que estallaba en múltiples posibilidades a cada paso. Tal es así que lo más arduo en estos años ha sido poder acotar la tesis. Ahora ya está. Nadie más que yo es responsable de que falten o sobren cosas por decir, ya sean muchas o pocas. Decidí obrar de esta forma y no de otra para conformar el estilo que inauguré con mi trabajo del DEA sobre el humor, hace casi diez años. He tenido la suerte de contar con unas directoras que me empujaron en cada cuesta arriba y me sujetaron en cada cuesta abajo, siempre dejando que siguiese mi propia dirección aunque, a lo mejor, no fuera la más adecuada. Mucho tiempo y muchos datos se han ido acumulando en cientos de archivos y ficheros, hasta que he podido volcarlos aquí, de esta manera que ha procurado ser amena y contrastada.

Como ya he dicho antes, muchas de las cuestiones que aquí se han vertido serán criticables y mejorables, sin duda, pero con que una sola persona sienta la curiosidad de leer este gran corpus y su desarrollo, y lo utilice para mejorarlo, me sentiré satisfecho. Satisfecho porque, si hay un gran corpus, se debe a que hay un gran programa, AINA (ver anexo II), y porque ambos son abiertos y admiten todo tipo de variables, con lo que, en teoría, esta tesis no

es sino una parte de los cimientos de trabajos venideros. Espero que sea útil para entender mejor a Disney, su compañía y sus películas, así como los doblajes al español en cualquiera de sus versiones. No las hay mejores o peores, sino distintas.

Para terminar, quiero dejar patente mi satisfacción por haber logrado terminar un trabajo de muchos años, que parecía alejarse cada vez más y por el que mucha gente ha tenido que experimentar buenos y malos momentos.

FINIS CORONAT OPUS.

THE END CROWNS THE WORK.

EL FINAL CORONA LA OBRA.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel ASDF.
- Agost, R. y Chaume, F. (2001). *La traducción en los medios audiovisuales*. Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- AINA.unizar.es (2014). *Animación Integrada para Niños y Adultos como recurso educativo y cultural*. <<http://aina.unizar.es/>> [Actualizado: 2015]
- Alcandre, J. J. (2001). Sous-titrage: Le cas de la traduction de l'allemand vers le français. *La traducción en los medios audiovisuales*. Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I, pp. 129-134.
- Alsina, V. (2005). Adaptaciones literarias en el cine: El caso de Jane Austen. *La traducción audiovisual, investigación, enseñanza y profesión*. Granada: Comares, pp. 53-64.
- Ashman, H. (productor) & Clements, R & Musker, J. (directores). (1989) *The Little Mermaid*. [DVD edición diamante, 2013]. EE.UU: Walt Disney Pictures. Buena Vista Distribution. 85 minutos.
- Attardo, S. (1988). Trends in European humor research: toward a text model. *Humor-International Journal of Humor Research*, 1(4), pp. 349-370.
- Attardo, S. (2002). Translation and humour: An approach based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH). *The translator*, 8(2), pp. 173-194.
- Austin, J. L. (1975). *How to do things with words* (Vol. 367). Oxford: Oxford University Press.
- Ávila, R. (1998). Televisión internacional, lengua internacional. En *La lengua española y los medios de comunicación: [Primer Congreso Internacional de la Lengua Española, día de emisión, 7-VI-97, Zacatecas]* (pp. 911-931). Siglo XXI de España Editores.
- Baker, M. (1993). Corpus linguistics and translation studies: Implications and applications. *Text and technology: In honour of John Sinclair*, pp. 233-250.
- Ballester, A. (1992). The politics of dubbing. Spain: A case study. In *Translation and the Manipulation of Discourse: Selected Papers of the CETRA research Seminars in Translation Studies* (Vol. 1993), pp. 159-181.
- Ballester Casado, A. (2001). *Traducción y nacionalismo. La recepción del cine americano en España a través del doblaje (1928-1948)*. Granada: Editorial Comares.
- Baños, R. (2012). La oralidad prefabricada en la traducción para el doblaje y en producciones propias: el caso de Friends y Siete Vidas. En *Martínez Sierra, J. J. (coord.). Fotografía de la investigación doctoral en traducción audiovisual*. Madrid: Bohodón Ediciones, pp. 9-117.
- Barthes, R. (1970). *S/Z*. Paris: Seuil (trans. London: Cape, 1975).
- Bartrina, F., & Espasa, E. (2005). Audiovisual translation. *Training for the new millennium: pedagogies for translation and interpreting*, pp. 83-100.
- Bassnett, S. (2013). *Translation studies*. Oxford: Routledge.
- Beaugrande, R. (1978). *Factors in a theory of poetic translating* (Vol. 5). Países Bajos: Van Gorcum.

- Beaugrande, R. (1981). *Introduction to text linguistics*. London and New York: Longman Paperback.
- Bernal, M. A. (2002). *La traducción audiovisual. Análisis práctico de la traducción para los medios audiovisuales e introducción a la teoría de la traducción filológica*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Bravo, J. (2003). La investigación en traducción audiovisual en España: los textos cinematográficos. En *Panorama actual de la investigación en traducción e interpretación* (pp. 235-252). Granada: Atrio.
- Brower, R. A. (Ed.). (1959). *On translation* (Vol. 23). Harvard University Press.
- Cañuelo, S. (2009). Transfer Norms for Film Adaptations in the Spanish–German Context. *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, pp. 115-129.
- Castro, X. (2001). El traductor de películas. En *La traducción para el doblaje y la subtitulación*, (pp. 267-298). Madrid: Cátedra.
- Castro, X. (1996). El español neutro. In *Annual ATA (American Translators Association) Conference*. Colorado Springs, USA.
- Catford, J. C. (1965). *A linguistic theory of translation* (Vol. 31). London: Oxford University Press.
- Catmull, E. (productor) & Lasseter, J. (director). (1995) *Toy Story*. [DVD edición especial, 2010]. EE.UU: Walt Disney Pictures. Buena Vista Distribution. 81 minutos.
- Cattrysse, P. (1992). *Pour une théorie de l'adaptation filmique. Le film noir américain*. Berna: Peter Lang.
- Cattrysse, P. (1996). Descriptive and normative norms in film adaptation: the Hays Office and the American film noir. *Cinémas: Revue d'études cinématographiques/Cinémas: Journal of Film Studies*, 6(2-3), 167-188.
- Cattrysse, P., & Gambier, Y. (1998). Translation in the new media age: Implications for research and training. *Translating for the Media*, pp. 7-12.
- Cattrysse, P. y Gambier, Y. (2008). Scriptwriting and translating screenplays. En Díaz Cintas, J. (ed.) *The Didactics of Audiovisual Translation*. Ámsterdam y Filadelfia: Benjamins, pp. 39-55.
- Chomsky, N. (1965). Aspects of the theory of syntax Cambridge. *Multilingual Matters*. Cambridge: MIT Press.
- Chaume, F. (2000). *La traducción audiovisual: estudio descriptivo y modelo de análisis de los textos audiovisuales para su traducción* (Tesis doctoral). Universitat Jaume I, Castellón.
- Chaume, F. (2002). Models of research in audiovisual translation. *Babel*, 48 (1), pp. 1-13.
- Chaume, F. (2004a). Cine y traducción. *Madrid: Cátedra*.
- Chaume, F. (2004b). Film studies and translation studies: Two disciplines at stake in audiovisual translation. *Meta: Journal des traducteurs Meta: Translators' Journal*, 49 (1), pp. 12-24.
- Chaume, F. (2005). Estrategias y técnicas de traducción para el ajuste o adaptación en el doblaje. En *Trasvases culturales: Literatura, cine y traducción 4* (pp. 145-154). Departamento de Filología Inglesa y Alemana. Disponible en Web: <<http://hdl.handle.net/10810/10540>>
- Chaume, F. (2007a). Quality standards in dubbing: a proposal. *Tradterm*, (Vol. 13), pp. 71-89.

- Chaume, F. (2007b). La retraducción de textos audiovisuales: razones y repercusiones traductológicas. *Retraducir: Una nueva mirada. La retraducción de textos literarios y audiovisuales*, pp. 49-63.
- Chaume, F. (2007c). Dubbing practices in Europe: localisation beats globalisation. *Linguistica Antverpiensia, New Series—Themes in Translation Studies*, 6, pp. 201-217.
- Chaume, F. (2012). *Audiovisual translation: dubbing*. Reino Unido: St. Jerome Pub.
- Chaume, F. (2013). Panorámica de la investigación en traducción para el doblaje: [Research in Translation for Dubbing: An Overview]. *TRANS: revista de traductología*, (Vol. 17), pp. 13-34.
- Chaves, M. J. (2000). *La traducción cinematográfica: el doblaje* (Vol. 43). Huelva: Universidad de Huelva.
- Chiario, D. (2008). Humor and translation. En Raskin, V. (ed.) *The Primer of Humor Research*. Berlín y Nueva York: Mouton de Gruyter, (Vol. 18), pp. 573-612
- Corder, S. P. (1973). *Introducing Applied Linguistics*. Harmondsworth: Penguin Books.
- Corrius, M. (2008). *Translating multilingual audiovisual texts: Priorities and restrictions, implications and applications*. (Tesis doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- Crystal, D., & Davy, D. (1969). *Investigating English Style*. London: Longman.
- Dagut, M. (1981). Semantic "Voids" as a Problem in the Translation Process. *Poetics today*, pp. 61-72.
- De Marco, M. (2012). *Audiovisual Translation through a Gender Lens*. Ámsterdam y Nueva York: Rodopi.
- Delabastita, D. (1994). Focus on the pun: wordplay as a special problem in translation studies. *Target*, 6(2), pp. 223-243.
- Delabastita, D. (1989). Translation and mass-communication: Film and TV. Translation as evidence of cultural dynamics. *Babel* 35(4), pp. 193-218.
- Delabastita, D. (1990). Translations and the Mass Media. En S. Bassnett y A. Lefevere (eds.), *Translation, History and Culture*. Londres y Nueva York: Pinter, pp. 97- 109.
- Delabastita, D. (1996). *Introduction*. The Translator, Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation, 2 (2), pp. 127-139.
- Delgado, P. (2000). *El cine de animación*. Madrid: Ediciones JC.
- Delahaye, C., & Chahinian, H. (2012). Écrire et traduire pour les enfants: voix, images et mots [Writing and Translating for Children: voices, images and texts](review). *Bookbird: A Journal of International Children's Literature*, 50(1), pp. 90-90.
- Díaz-Cintas, J. (2001). Los estudios sobre traducción y la traducción fílmica. En Duro, M. (coordinador): *La Traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra, pp. 91-102.
- Díaz-Cintas, J. (2003) *Teoría y práctica de la subtitulación: inglés-español*. Barcelona: Ariel, pp. 145-165.
- Díaz-Cintas, J. (2008a). Audiovisual translation comes of age. En Delia Chiario, Christine Heiss & Chiara Bucaria (eds.), *Between Text and Image: Updating Research in Screen Translation*. Amsterdam: John Benjamins, pp. 1-9.

- Díaz-Cintas, J. (ed.) (2008b). *The Didactics of Audiovisual Translation*, (Vol.77). Amsterdam-Filadelfia: John Benjamins.
- Dijk, T. (1980). *Macrostructures. An Interdisciplinary Study of Global Structures in Discourse, Interaction and Cognition*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Diot, Roland (1989). Humour for Intellectuals: Can it be Exported and Translated? The Case of Gary Trudeau's In Search of Reagan's Brain. *Meta*, XXXIV (1), pp. 84-87
- Disney, R. E. (productor) & varios (directores). (1999) *Fantasia 2000*. [DVD edición especial, 2010]. EE.UU: Walt Disney Pictures. Buena Vista Distribution. 75 minutos.
- Disney, W. (productor) & Reitherman, W. (director). (1967) *The Jungle Book*. [DVD edición diamante, 2013]. EE.UU: Walt Disney Pictures. Buena Vista Distribution, 78 minutos.ome Entertainment. 78 minutos.
- Disney, W. (productor) & Sharpsteen, B. (director). (1937) *Clock Cleaners*. [VHS]. EE.UU: Walt Disney Pictures. RKO Pictures, 9 minutos.
- Doblaje.Com, El (2000). *La base de datos del doblaje en España*. <<http://www.eldoblaje.com>> [Actualizado: 2015]
- Doblajedisney.com (2003). *La base de datos de las voces Disney*. <<http://www.doblajedisney.com>> [Actualizado: 2015]
- Doblaje Wiki (2009). *La wiki sobre doblaje hispanoamericano*. <<http://doblaje.wikia.com>> [Actualizado: 2015]
- DocBook.org (2006). *The Source for Documentation*. <<http://www.docbook.org/>> [Actualizado: 2015]
- Dries, J. (1995). *Dubbing and Subtitling Guidelines for Production and Distribution*. Düsseldorf: EIM.
- Duff, A. M., & Maley, A. (1992). *Translation*. Oxford: Oxford University Press.
- Durisin, D. (1972). *Die Aequivalenz in der Literarischen und Nitchliterarischen Übertsetzung*, (Vol.7). Slavica Slovaca: Taylor & Francis Online, pp. 354-377.
- Duro, M. (2001). *La Traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra.
- Eguiluz, F.; Merino, R.; Olsen, V.; Pajares, E. y SantaMaría, J. (1994). *Trasvases culturales: Literatura, cine, traducción*. Vitoria: Evagraf.
- Espasa, E. (2008). Big Brother is watching you: Diseño de audiencia y traducción audiovisual. En Sanderson, J. (ed.). *Películas antiguas, subtítulos nuevos*. Alicante: Publicacions de la Universitat d'Alacant, pp. 69-80.
- Even-Zohar, I. & Toury, G. (eds.) (1981). *Theory of Translation and Intercultural Relations. Número especial de Poetics Today*, 2 (4). Standford: Duke University Press.
- Filipec, J. (1973). Der Äquivalenzbegriff und das Problem der Übersetzbarkeit. En A. Neubert & O. Kade (eds), *Suplemento V/VI de la revista Foreign*, pp. 81-85.
- Finch, C. (2011) (Ed. Original, 1973). *El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story*. Madrid: Lunweg, S.L. (Grupo Planeta).
- Fodor, I. (1976). *Film Dubbing: Phonetic, Semiotic, Esthetic & Psychological Aspects*. Hamburg: Helmut Buske.
- Firth, J.R. (1935). The technique of semantics. *Transactions of the Philological Society*, reprinted in Firth (1951), 34(1), pp. 36-73.

- Firth, J.R. (1951). *Papers in Linguistics: 1934-1951*. Oxford: Oxford University Press.
- Fonte, J. & Mataix, O. (2000). *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes (1937-1967)*. Madrid: T&B Editores.
- Foucault, M. (1972). *The Archaeology of Knowledge* (trans. M. Sheridan Smith). London: Tavistock.
- Franco, E. (2000). Documentary film translation: A specific practice? En Chesterman, A., Gallardo, N. y Gambier, Y. (eds.) *Translation in Context*. Ámsterdam y Filadelfia: Benjamins, (Vol. 39), pp. 233-241.
- Fuentes, A. (1997). La traducción de los títulos de películas y series de televisión", ¿y esto... De qué va? *Sendebor: Boletín de la EUTI de Granada*, 8(9), pp. 107-114.
- Fuentes, A. (2005). La recepción de la traducción audiovisual: humor y cultura. *La traducción audiovisual: investigación, enseñanza y profesión*. Granada: Comares, pp.139-151.
- Fullmer, R. (producer) & Dindal, M. (director). (2005) *Chicken Little*. [DVD edición clásicos, 2006]. EE.UU: Walt Disney Pictures. Buena Vista Home Entertainment. 78 minutos.
- Gambier, Y., & Gottlieb, H. (eds.). (2001). *(Multi) media translation: concepts, practices, and research* (Vol. 34). Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Gambier, Y. (2003). Introduction: Screen transadaptation: Perception and reception. *The Translator*, 9(2), 171-189.
- Gil, J. L. (1998). *Buena Vista Home Entertainment [DVD]. Inc.* (Vol.342), pp. 203-204.
- Gillies, E. (1997). ¿ El humor es traducible?. *Alba de América: Revista Literaria*, 15, pp. 352-359.
- Gleason, H. A. (1955). *An Introduction to Descriptive Linguistics*. London/New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Gómez, J. (1998). *El préstamo lingüístico: conceptos, problemas y métodos*. Valencia: Universitat de València.
- Goris, O. (1993). The question of French dubbing: Towards a frame for systematic investigation. *Target*, 5(2), 169-190.
- Gottlieb, H. (2001). Anglicisms and TV Subtitles in an Anglified World. En Gambier, Y. y Gottlieb, H. (eds.). *(Multi) Media Translation*. Amsterdam y Filadelfia: Benjamins, pp. 249-258.
- Grice, H. P. (1975), Logic and Conversation, in Peter Cole & Jerry L. Morgan, ed., *Syntax and Semantics: Vol. 3: Speech Acts*. New York: Academic Press, pp. 41-58.
- Grice, H.P. (1978). Some further Notes on Logic and Conversation. En *Syntax and Semantics IX: Pragmatics*. Ed.P. Cole. New York: Academic Press, pp.113-127
- Gutiérrez, C. (2000). *Traducción y censura de textos cinematográficos en la España de Franco: doblaje y subtitulado inglés-español (1951-1975)*. León: Universidad de León.
- Gutiérrez, C. (2005). EDT basados en corpus textuales informatizados: Perfeccionamiento metodológico en TRACEci. *La traducción audiovisual: Investigación, enseñanza y profesión*. Granada: Editorial Comares, pp. 87-98.
- Halliday, M. (1964). *The Linguistic Sciences and Language Teaching*. London: Longman.
- Hatim, B. & Mason, I. (1990). *Discourse and the Translator*. London: Longman.
- Hatim, B. & Mason, I. (1997). *The translator as communicator*. London/New York: Routledge

- Heiss, C. (2004). Dubbing multilingual films: A new challenge? *Meta: Journal des traducteurs Meta: Translators' Journal*, 49(1), pp. 208-220.
- Hermans, T. (ed) (1983). *The Manipulation of Literature: Studies in Literary Translation*. London/Sydney: Croom Helm.
- Hermans, T. (ed.) (1985). *Second Hand. Papers on the Theory and Historical Study of Literary Translation*. Belgium: Alw-Cahier.
- Hernández, A. & Mendiluce, G. (2004). Este traductor no es un gallina: el trasvase del humor audiovisual en Chicken Run. *Translation Journal*, 8(3), pp. 1-21.
- Hernández, A. (2005). El cine de animación: un caso especial de traducción audiovisual. En *Trasvases Culturales: Literatura, Cine y Traducción*, (Vol. 4). Bilbao: Servicio editorial de la Universidad del País Vasco. Disponible en Web: <<http://hdl.handle.net/10810/10545>>
- Holmes, J. S. (1975). *The name and nature of translation studies*. Translation Studies Section, Department of General Literary Studies. Amsterdam: University of Amsterdam.
- Holub, R. C. (2013). *Reception Theory*. Oxford: Routledge
- House, J. (1977). *A model for translation quality assessment* (Vol. 88). Amsterdam: John Benjamins Pub Co.
- Hurtado, A. (1999). *Enseñar a traducir. Metodología en la formación de traductores e intérpretes; [Teoría y fichas prácticas]*. Madrid: Edelsa.
- House, J. & Blum-Kulka, S. (eds.) (1986). *Interlingual and Intercultural Communication: Discourse and Cognition in Translation and Second Language Studies*. Tübingen: Gunter Narr.
- HSQldb.org (2001). *HSQldb - 100% Java Database*. <<http://hsqldb.org/>> [Actualizado: 2015]
- Igea, F. (2004). *Charla con Tony y Diana Santos* [en línea]. Disponible en Web: <<http://www.doblajedisney.com/datos/charla/php>> [Fechas de Consulta: 20 de diciembre 2004]
- Iglesias, L.A. (2009). *Los doblajes en español de los clásicos Disney* (Tesis doctoral). Universidad de Salamanca, Salamanca. Disponible en línea. Fecha de Consulta: 15 de diciembre de 2013. <<http://hdl.handle.net/10366/76261>>
- IMDb (1990). *Internet Movie Database*. <<http://www.imdb.com>> [Actualizado: 2015]
- Ivarsson, J. (2002). Subtitling through the ages. A technical history of subtitles in Europe. *Language International*, 14(2), pp. 6-10.
- Ivir, V. (1975). The Social Aspects of Translation. En *Studia Romanica et Anglica Zagrabienisa*, (Vol. 39), pp. 205-213.
- Ivir, V. (1981). "Formal Correspondence vs. Translation Equivalence Revisited. *Poetics Today*, pp. 51-59.
- Izard, N. (2004). Versemblança i oralitat en la traducció audiovisual. *Quaderns Divulgatius* [en línea], 24. [Fecha de Consulta: 30 de octubre de 2012]. Disponible en Web: <<http://www.escriptors.cat/?q=publicacionsquadernsdivulgatius24versemblanca>>
- Jakobson, R. (1959). On linguistic aspects of translation. *On translation*, (Vol. 3), pp. 30-39.
- Jakobson, R. (1971). Language in relation to other communication systems. *Selected writings*, (Vol. 2), pp. 570-579.
- Jiménez, I. y Vela, J. (2006). *Software de Subtitulación y audiodescripción: análisis comparativo y propuesta de adaptación orientada a la accesibilidad*. Las Palmas: Universidad de las Palmas de Gran Canaria.

- Kade, O. (1974). Zur Modellierung von Äquivalenz Bezeichnungen, En A. Neubert & O. Kade. (Eds.). *Neue Beiträge zu Grundfragen der Übersetzungswissenschaft*. (pp. 157-165). Leipzig: Athenäum.
- Karamitroglou, F. (2000). *Towards a methodology for the investigation of norms in audiovisual translation: The choice between subtitling and revoicing in Greece*, (Vol. 15). Amsterdam: Rodopi.
- Katzenberg, J. (producer) & Adamson, A & Jenson, V. (directores). (2001) *Shrek*. [DVD]. EE.UU: DreamWorks Animation SKG, Paramount Home Entertainment. 133 minutos.
- Kloepfer, R. (1975). *Poetik und Linguistik: Semiotische Instrumente*, (Vol. 366). Munich: Fink.
- Kotelecka, J. K. (2006). Traducción audiovisual para la televisión en Polonia: versión locutada. Entrevista con Barbara Rodkiewicz-Gronowska (TVP). *TRANS: Revista de traductología*, (Vol. 10), pp. 157-170.
- Kress, G. (1990). *Linguistic Processes in Sociocultural Practice*. Victoria: Deakin University Press.
- Kühlwein, W., Thome, G., & Wilss, W. (1981). Kontrastive Linguistik und Übersetzungswissenschaft. Kühlwein: Thome & Wilss (eds.), pp. 7-17.
- Lambert, J & Van Gorp, H. (1985). Towards Research Programmes: the Function of Translated Literature Within European Literature. En T. Hermans (ed.). *Second Hand. Papers on the Theory and Historical Study of Literary Translation* (pp. 187-197). Belgium: Alw-Cahier.
- Lambert, J., & Van Gorp, H. (2014). On describing translations. En T. Hermans (ed). *The Manipulation of Literature: Studies in Literary Translation* (pp. 42-53). London/Sydney: Croom Helm.
- Larson, M. L. (1984). *Meaning-Based Translation: A Guide to Cross-language Equivalence*. Lanham/New York/London: University Press of America.
- Lasseter, J. (producer) & Docter, P. (director). (2001) *Monsters S.A.* [DVD]. EE.UU: Walt Disney Pictures. Buena Vista Home Entertainment. 92 minutos.
- Lefevere, A. (1992). *Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame*. London: Routledge.
- Levy, J. (1967). Translation as a Decision Process. En *To Honor Roman Jakobson on the Occasion of His Seventieth Birthday*, (Vol. 2). The Hague: Mouton, pp. 1171-1182.
- Lippi-Green, R. (1997). *English with an Accent: Language, Ideology, and Discrimination in the United States*. London: Routledge.
- Luyken, G.M. (1991). *Overcoming Linguistic Barriers in Television. Dubbing and Subtitling for the European Audience*. Manchester: EIM.
- Malblanc, A. (1966). *Stylistique comparée du français et de l'allemand: essai de représentation linguistique comparée et étude de traduction*, (Vol. 2). Paris: Didier.
- Malinowski, B. (1994). The problem of meaning in primitive languages. *Language and literacy in social practice: A reader*, pp.1-10.
- Mangiron, C. (2004). Localizing Final Fantasy—Bringing Fantasy to Reality. *LISA Newsletter Global Insider*, (Vol. 13).
- Marín, J. (1998). What's so funny? Cognitive and pragmatic aspects of humour. En *Perspectivas pragmáticas en lingüística aplicada*, (pp. 67-74). Zaragoza: Anubar.

- Marleau, L. (1982). Les sous-titres... un mal nécessaire. *Meta: Journal des traducteurs/Translators' Journal*, 27(3), pp. 271-285.
- Martí Ferriol, L. (2005). Estudio descriptivo y comparativo de las normas de traducción en las versiones doblada y subtitulada al español del filme *Monsters' Ball*. *Puentes. Hacia nuevas investigaciones en la mediación intercultural*, (Vol.6), pp. 45-52.
- Martí Ferriol, L. (2006). *Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación* (Tesis doctoral). Universitat Jaume I, Castellón
- Martínez Salanova, E. (2002). *Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*. Huelva: Grupo Comunicar Ediciones.
- Martínez-Tejerina, A. (2008). *La traducción para el doblaje del humor basado en la polisemia: los Hermanos Marx cruzan el charco* (Tesis doctoral). Universidad de Alicante, Alicante.
- Martínez Sierra, J.J. (2012a). *Introducción a la traducción audiovisual*. Universidad de Murcia: Editum.
- Martínez-Sierra, J. J. (2012b). On the relevance of script writing basics in audiovisual translation practice and training. *Cadernos de Tradução*, 1(29), pp. 145-163.
- Marzà, A. (2009). La traducció audiovisual de l'animació a RTV. *Quaderns divulgatius*, (Vol. 36). Barcelona: Associació d'Escriptors en Llengua Catalana, pp. 31-48.
- Mason, I. (1989). Speaker meaning and reader meaning: preserving coherence in screen translating. En Kölmel, R. y Payne, J. (eds.). *Babel. The Cultural and Linguistic Barriers between Nations*. Aberdeen: Aberdeen University Press, pp. 13-24
- Mateo-Martínez Bartolomé, M. (1999). Reírse, una cuestión de contrastes. *Livius (Revista de estudios de traducción)*, (Vol. 13), pp. 117-136.
- Mayoral, R. (1984a). El doblaje de películas y la fonética visual. En *Babel: revista de los estudiantes de la EUTI*, (Vol.2). Granada: Universidad de Granada, pp. 7-15.
- Mayoral, R. (1984b). La traducción y el cine. El subtítulo. En *Babel: revista de los estudiantes de la EUTI*, (Vol. 2). Granada: Universidad de Granada, pp. 16-26.
- Mayoral, R., Kelly, D., & Gallardo, N. (1986). Concepto de 'Traducción Subordinada' (cómic, cine, canción, publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción (I). En *Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada en España. Actas del Tercer Congreso Nacional de Lingüística Aplicada*. Valencia: Universitat de València, pp. 95-105.
- Mayoral, R. (1992). Formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en inglés y español. Problemas de traducción. *Sendeban: Boletín de la EUTI de Granada*, (Vol. 3), pp 107-140.
- Mayoral, R. (1999). *La traducción de la variación lingüística*. Monográficos de la Revista Hermeneus. Soria: Universidad de Valladolid.
- Mayoral, R. (2001a). Campos de estudio y trabajo en traducción audiovisual. *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra, (Vol. 1), pp. 19-47.
- Mayoral, R. (2001b). El espectador y la traducción audiovisual. *La traducción en los medios audiovisuales*. Castelló: Universitat Jaume I, pp. 33-46.
- Mayoral, R. (2003). Procedimientos que persiguen la reducción o expansión del texto en la traducción audiovisual. *Sendeban*, (Vol.14), pp. 107-125.
- Merino, R.; Santamaría, J. y Pajares, E. (2005). *Trasvases culturales: Literatura, cine y traducción 4*. Bilbao: Departamento de Filología Inglesa y Alemana. Disponible en Web: <<http://hdl.handle.net/10810/10540>>

- Merino, R. (2007). Traducción y censura en España (1939-1985). Estudios sobre corpus TRACE: cine, narrativa, teatro. Bilbao: Universidad del País Vasco. Disponible en Web: <<http://hdl.handle.net/10810/10158>>
- Merino, R. (2010). Building TRACE (Translations Censored) Theatre Corpus: some Methodological Questions on Text Selection. En Micaela Muñoz-Calvo y Carmina Buesa (eds.) *Translation and Cultural Identity: Selected Essays on Translation and Cross-Cultural Communication*. Newcastle upon Tyne: Cambridge University Press, pp. 129-153.
- Moscardó, J. (1997). *El cine de animación en más de 100 largometrajes*. Madrid: Alianza Editorial.
- Muñoz-Basols, J. y Muñoz-Calvo, M. (2015). La traducción de textos humorísticos multimodales. En Azucena Penas Ibáñez (ed.), *La traducción: Nuevos planteamientos teóricos-metodológicos*. Madrid: Síntesis.
- Muñoz-Calvo, M., Buesa, C., & Ruíz-Moneva, M. Á. (eds.). (2009). *New Trends in Translation and Cultural Identity*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Muñoz-Calvo, M. y Buesa Gómez, C. (2010a). Translation and Cross-Cultural Communication. En Micaela Muñoz-Calvo y Carmina Buesa (eds.) *Translation and Cultural Identity: Selected Essays on Translation and Cross-Cultural Communication*. Newcastle upon Tyne: Cambridge University Press, pp. 1-11.
- Muñoz-Calvo, M. y Buesa Gómez, C. (2010b). Ils sont fous ces traducteurs!: La traducción del humor en cómics de Asterix. En Lengua, traducción, recepción. En honor de Julio César Santoyo/ Language, Translation, Reception. León: Universidad de León. ISBN 978-84-9773-529-2, pp. 419-476.
- Muñoz-Calvo, M. (2012). Asterix's Voyage to Hispania: The Adventure of Translating Humor into the Languages of the Iberian Peninsula. En Muñoz-Basols, Javier, Catarina Fouto, Laura Soler González y Tyler Fisher (eds.), *The Limits of Literary Translation*. Expanding Frontiers in Iberian Languages. Kassel: Reichenberger. ISBN: 978-3-937734-97-2, pp. 333-361. Disponible en Web: <DOI:10.3828/bhs.2014.14>
- Muñoz-Calvo, M. (2013). "¡ay!, ¡huy!, ¡paf!, ¡boum!, ¡zas!: Interjecciones y onomatopeyas en las traducciones de Astérix en Hispanie en la Península Ibérica. Transfer VIII. ISSN: 1886-5542, pp.117-152.
- MySQL.com (1995). *The world's most popular open source database*. <<https://www.mysql.com/>> [Actualizado: 2015]
- Neubert, A., & Kade, O. (eds.). (1973). *Neue Beiträge zu Grundfragen der Übersetzungswissenschaft: Materialien d. II. Internat. Konferenz Grundfragen d. Übersetzungswiss. and. Sekt. Theoret. u. Angewandte Sprachwiss. d. Karl-Marx-Univ, Sept 1970* (Vol. 12). Leipzig: Athenäum.
- Neubert, A. (1981). Translation, Interpreting and Text Linguistics. *Studia Linguistica*, 35 (1-2), pp. 130-145.
- Neubert, A. (1984). Text-bound translation teaching. *Translation Theory and its Implementation in the Teaching of Translating and Interpreting*. Tübingen: Narr, pp. 61-70.
- Neves, J. (2005). *Audiovisual translation: Subtitling for the deaf and hard-of-hearing* (Tesis Doctoral). Universidad de Roehampton, Londres.
- Newmark, P. (1981). *Approaches to translation*. Oxford: Pergamon Press.
- Newmark, P. (1988). *A textbook of translation* (Vol. 1, p. 988). New York: Prentice Hall.

- Nida, E. A. (1964). *Toward a science of translating: with special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. Netherlands: Brill Archive.
- Nord, C. (1990). Funcionalismo y lealtad: algunas consideraciones en torno a la traducción de títulos. *II Encuentros Complutenses en torno a la traducción*, pp.153-162.
- Nord, C. (1991). *Text Analysis in Translation. Theory, Methodology and Didactic*. Amsterdam: Rodopi.
- Nord, C. (1995). Text-functions in translation: Titles and headings as a case in point. *Target*, 7(2), pp. 261-284.
- Orero, P. (2005). La inclusión de la accesibilidad en comunicación audiovisual dentro de los estudios de traducción audiovisual. En *Quaderns: revista de traducció*, (Vol.12), pp. 173-185.
- Pajares, E.; Merino, R. y Santamaría, J. (2001). *Trasvases Culturales: Literatura, Cine y Traducción*, (Vol. 3). Bilbao: Servicio editorial de la Universidad del País Vasco. Disponible en Web: <<http://hdl.handle.net/10810/11725>>
- Pavesi, M. (2005). *La traduzione filmica: aspetti del parlato doppiato dall'inglese all'italiano*. Roma: Carocci.
- Pedersen, J. (2011). *Subtitling Norms for Television: An exploration focussing on extralinguistic cultural references*, (Vol. 98). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing.
- Penas-Ibáñez, B. y López Saenz, C (eds.) (2006). *Interculturalism: Between Identity and Diversity*. Berna-Nueva York: Peter Lang.
- Penas-Ibáñez, B. (2008). Sociopragmática de la diversidad lingüística y de la construcción discursiva de las identidades: el estilo como significante del sujeto. En M^a Carmen López Sáenz & Beatriz Penas Ibáñez (eds.), *Paradoja de la Interculturalidad. Filosofía, lenguaje y discurso*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Penas-Ibáñez, B. (2009). Comprensión y traducibilidad de la diversidad (lingüística, textual y cultural): Observaciones desde la anglística. *Estudios sobre el texto: nuevos enfoques y propuestas*. En Azucena Penas y Rosario González, eds. (Vol. 56 in Studien zur romanischen Sprachwissenschaft und interkulturellen Kommunikation. Series editor: Gerd Wotjak). Frankfurt am Main: Peter Lang, pp. 441-461.
- Penas-Ibáñez, B. (2015a). The Role of Indirect Translation in the Ralentization of Cultural Modernization: The Intermediate role of Hemingway's Early Spanish Translations. *Transfer*, (Vol. X), pp. 51-74.
- Penas-Ibáñez, B. (2015b). La traducción y su rol hibridizador en la semiosfera: Fenollosa – Hearn – Pound – Noguchi. En *La traducción: Nuevos planteamientos teórico-metodológicos*. Azucena Penas Ibáñez (ed.). Madrid: Síntesis, pp. 309-328.
- Pereira, A, y Lorenzo, L. (2005). Notting Hill: Una traducción audiovisual como herramienta para la enseñanza de técnicas generales de la traducción. En Zabalbeascoa, P., Santamaría, L. y Chaume, F. (eds.). *La traducción audiovisual: Investigación, enseñanza y profesión*. Granada: Comares, pp. 241-249.
- Pereira, C., & Redondo, M. C. (2010). Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores. *Enl@ce*, 7(1). Barcelona: P.P.U.
- Pérez Flores, M. D. (2003). Protección de los derechos de los actores de doblaje en México. Tesis de licenciatura presentada en la Universidad Autónoma de Yucatán, Mérida, Méjico.
- Pommier, C. (1988). *Doublage et postsynchronisation:[cinéma et vidéo]*. París:Dujarric.

- Petrella, L. (1997). El español 'neutro' de los doblajes: intenciones y realidades. En VV. AA. (coords.), *I Congreso internacional de la lengua española*. Disponible en Web: <<http://cvc.cervantes.es/obref/congresos/zacatecas/television/comunicaciones/petre.htm>> [Consulta: noviembre 2015]
- Petrella, L. (1998). El español neutro de los doblajes: intenciones y realidades en Hispanoamérica, en *La lengua española y los medios de comunicación*, pp. 1095-1099.
- PHP.net (2001). *The PHP Group*. <<http://php.net/>> [Actualizado: 2015]
- Popovic, A. (1975). *Dictionary for the analysis of literary translation*. Department of Comparative Literature. Canadá: University of Alberta.
- Praga, I. (1989). Humor y traducción: su problemática. In *Fidus interpres: actas de las Primeras Jornadas Nacionales de Historia de la Traducción* (pp. 246-257). León: Servicio de Publicaciones de la Diputación de León.
- Prince, E. F. (1981). Toward a taxonomy of given-new information. *Radical Pragmatics*. New York: Academic Press.
- Rabadán, R. (1991). *Equivalencia y traducción: problemática de la equivalencia transléctica inglés-español*. León: Universidad de León.
- Rado, G. (1979). Outline of a Systematic Translatology. *Babel: International Journal of Translation*, 25(4), pp. 187-96.
- Ranzato, I. (2012). Gayspeak and gay subjects in audiovisual translation: strategies in Italian dubbing. *Meta: Journal des traducteurs; Meta: Translators Journal*, 57(2), pp. 369-384.
- Reiss, K., & Vermeer, H. J. (1984). *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*, (Vol. 147). Berlín: Walter de Gruyter.
- Repullés, F. (2008). Shrek: When Audiovisual Humour Becomes a Lingua Franca. En Muñoz-Calvo, M., Bueso, C., & Ruíz-Moneva, M.A. (eds.). *New Trends in Translation and Cultural Identity*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, pp. 337-356.
- Richart, M. (2009). *La alegría de transformar: teorías de la traducción y teoría del doblaje audiovisual*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- Rodríguez, M. (2001). Subtitulado y doblaje como procesos de domesticación cultural. En *La traducción para el doblaje y la subtitulación* (pp. 103-118). Madrid: Cátedra.
- Romero Ramos, L. (2010). *Un estudio descriptivo sobre la traducción de la variación lingüística en los medios audiovisuales (doblaje y subtitulación): Las traducciones de Il Postino* (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.
- Sanderson, J. D. (Ed.). (2001). *Doble o nada!: actas de las I y II Jornadas de doblaje y subtitulación de la Universidad de Alicante*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Sanderson, J. D. (2009). Strategies for the dubbing of puns with one visual semantic layer. *New trends in audiovisual translation*, pp. 123-132.
- Ruiz, J. S., & Soler, B. (2010). Els títols dels films de Quentin Tarantino: Una perspectiva multilingüe. *Quaderns: revista de traducció*, (Vol. 17), pp. 167-182.
- Santamaría, L. (2001). Culture and translation. The referential and expressive value of cultural references. *La traducción en los medios audiovisuales*. Castelló de la Plana: Universitat Jaume I, pp.159-64.
- Santamaría, J.; Pajares, E.; Olsen, V.; Merino, R., y Eguiluz, F. (1997). *Trasvases culturales: Literatura, cine, traducción 2*. Bilbao: UPV/EHU.

- Santoyo, J. (1983). A propósito del término 'translema'. En actas del *Primer Congreso Nacional de Lingüística Aplicada*. Madrid: SGEL.
- Santoyo, J. (1983). *La cultura traducida*. León: Servicio de Publicaciones de la Universidad de León.
- Santoyo, J. (1985). Consideraciones acerca de la competencia y actuación translémicas. En actas *III Congreso Nacional de Lingüística Aplicada*. Madrid: SGEL.
- Santoyo, J. (1985). *El delito de traducir*. León: Servicio de Publicaciones de la Universidad.
- Santoyo, J. (1987). *Teoría y Crítica de la Traducción*: Antología. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Santoyo, J. (1994). Traducción de cultura y traducción de civilización. En Amparo Hurtado Albir (ed.), *Estudios sobre la Traducción*. Castellón: Universidad Jaume I, pp. 141-152.
- Santoyo, J. (1995a). La traducción literaria: siete axiomas. En Carmen Valero Garcés (ed.), *Cultura sin fronteras. Encuentros en torno a la traducción*. Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá de Henares, pp. 9-24.
- Santoyo, J. (1995b). La biblioteca de Babel: Traducción y permeabilidad transcultural. *Hieronymus Complutensis*, (Vol.1), pp. 79-96.
- Santoyo, J. (1998). Endósmosis, exósmosis: dos conceptos para la teoría e historia de la traducción. En Carmen Valero & Isabel de la Cruz (eds.), *Nuevas Tendencias y Aplicaciones de la Traducción*. Encuentros en torno a la Traducción 3. Alcalá de Henares: Servicio de Publicaciones de la Universidad, pp. 37-48.
- Santoyo, J. (1999). *Historia de la Traducción: Quince Apuntes*. León: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de León.
- Saussure, F. D. (1959). *Course in General Linguistics*. New York: Philosophical Library.
- Searle, J. R. (1969). *Speech acts: An essay in the philosophy of language* (Vol. 626). Cambridge: Cambridge university press.
- Sokoli, S. (2005). Temas de investigación en traducción audiovisual: La definición del texto audiovisual. En *La traducción audiovisual: investigación, enseñanza y profesión*. Granada: Comares, pp.177-185.
- Svejcer, A. D. (1981). Levels of equivalence or translation models? Alemania: Küllwein, pp. 320-323.
- Titford, C. (1982). Sub-titling: constrained translation. *Lebende Sprachen. Zeitschrift für Fremde Sprachen in Wissenschaft und Praxis Berlin*, 27(3), pp. 113-116.
- Thomas, B., Michelsen, O., & Aguirre, F. J. (1995). *Walt Disney: personaje inimitable*. Madrid: Iberonet.
- Toury, G. (1985). A Rationale for Descriptive Translation Studies. *Dispositio (The Art and Science of Translation)*, (Vol.7). Michigan: Center for Latin American and Caribbean Studies, pp. 23-39.
- Toury, G., Alvarez, R. M., & Rabadán, R. (2004). *Los estudios descriptivos de traducción y más allá: metodología de la investigación en estudios de traducción*. Traducción, introducción y notas: Rosa Rabadán y Raquel Merino. Madrid: Cátedra.
- Toury, G. (2006). *In search of a theory of translation*. Tel-Aviv: Porter Institute for Poetics and Semiotics.

- Toury, G. (2012). *Descriptive Translation Studies and beyond*. Amsterdam: Philadelphia: John Benjamins Publishing.
- Valdeón, R. (2005). Asymmetric representations of languages in contact: uses and translations of French and Spanish in Frasier. En Delabastita, D. y Grutman, R. (eds.). *Fictionalising Translation and Multilingualism, Linguistica Antverpiensia*, (Vol. 4), pp. 279-294.
- Vandaele, J. (2002). Introduction: (Re-) Constructing Humour: Meanings and Means. *The translator*, 8(2), pp. 149-172.
- Vázquez-Ayora, G. (1977). *Introducción a la traductología: curso básico de traducción*. Georgetown: Georgetown University Press.
- Venuti, L. (2008). *The translator's invisibility: A history of translation*. Londres/Nueva York: Routledge.
- Vermeer, H. J. (1996). *A skopos theory of translation: (some arguments for and against)*. Heidelberg: TextconText-Verlag.
- Vinay, J. P., & Darbelnet, J. (1958). *Stylistique comparée de l'anglais et du français*. Paris: Didier.
- Vv.aa. (2000). *Encyclopedia Britannica*. Oxford: Oxford University Press.
- W3C HTML (2014). *The Web's Core Language*. <<http://www.w3.org/html/>> [Actualizado: 2015]
- Whitman-Linsen, C. (1992). *Through the Dubbing Glass*. Frankfurt am Main: Peter Lang
- Wills, W. & Thome, G. (eds.). (1984). *Translation, Theory and its Implementation in the Teaching of Translating and Interpreting*. Tübingen: Gunter Narr
- Yébenes Cortés, M. D. P. (2001). *La cultura de la animación española frente a los modelos japonés y americano: una concepción distinta*. Madrid: Universidad Europea de Madrid.
- Yébenes, M.P. (2002). *Cine de animación en España*. Barcelona: Ariel.
- Zabalbeascoa Terrán, P. (1992). In search of a model that will work for the dubbing of television comedy. *Actes I Congrés Internacional sobre Traducció*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, pp. 350-366.
- Zabalbeascoa, P. (1993). *Developing Translation Studies to Better Account for Audiovisual Texts and Other New Forms of Text Production (with special attention to the TV3 version of "Yes, Minister")* (Tesis Doctoral). Universitat de Lleida, Lleida.
- Zabalbeascoa, P. (1997). *Dubbing and the nonverbal dimension of translation*. Benjamins Translation Library, (Vol.17), pp. 327-342.
- Zabalbeascoa, P. (2000a). La didáctica de la traducción: Desarrollo de la competencia traductora. En Gil de Carrasco, A. y Hickey, L. (eds.). *Aproximaciones a la traducción*. Madrid: Instituto Cervantes, pp. 22-40
- Zabalbeascoa, P. (2000b). Contenidos para adultos en el género infantil: el caso del doblaje de Walt Disney. *2000 Literatura infantil y juvenil: tendencias actuales en investigación*. Vigo: Universidad de Vigo, pp. 19-30.
- Zabalbeascoa, P. (2000c). *From techniques to types of solutions*. Benjamins Translation Library, (Vol.32), pp. 117-128.
- Zabalbeascoa, P. (2001a). La ambición y la subjetividad de una traducción desde un modelo de prioridades y restricciones. *Traducción & Comunicación*, (Vol. 2), pp.129-150.
- Zabalbeascoa, P. (2001b). La traducción del humor en textos audiovisuales. En *La traducción para el doblaje y la subtitulación*, (pp. 251-266). Madrid: Cátedra.

- Zabalbeascoa, P., Santamaría, L., & Chaume, F. (2005). *La traducción audiovisual: investigación, enseñanza y profesión*. Granada: Comares.
- Zabalbeascoa, P. (2007). En torno al concepto de «retraducción». *Trans, Revista de Traductología*. Málaga: Miguel Gómez Ediciones, pp. 21-34.
- Zanettin, F. (2008). *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Zaro, J. (2001). Conceptos traductológicos para el análisis del doblaje y la subtitulación. En *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra, pp. 47-64.
- Zatlin, P. (2005). *Theatrical translation and film adaptation: a practitioner's view*, (Vol. 29). Clevedon: Multilingual Matters.
- Zierer, E. (1979). *Algunos conceptos básicos de la ciencia de la traducción*. Departamento de idiomas y lingüística. Perú: Universidad nacional de Trujillo.

7. ANEXO I

7.1. Listado Cine Animación Completo

7.2. Listado Películas Disney

7.3. Listado Películas Animación Disney (hasta 2009)

7.4. Listado Películas Animación Disney – Pixar

7.5. Listado Películas Animación Disney – Toons Studio

7.6. Listado Películas Animación sólo distribuidas por Disney (no producidas)

7.7. Listado Películas Disney (otras compañías)

7.8. Secuelas de clásicos (sólo video doméstico)

7.9. Tabla de eras Disney con películas seleccionadas y títulos de doblaje

7.1 Listado de Animación Completo

Nº	CINE DE ANIMACIÓN (www.eldoblaje.com)	AÑO
1	EL ELEFANTE AZUL	2009
2	EL VERANO DE COO	2009
3	HAMMY: EL HAMSTER	2009
4	ICE AGE 3: EL ORIGEN DE LOS DINOSAURIOS	2009
5	IGOR	2009
6	LA MUJER MARAVILLA [animación]	2009
7	LOS INMORTALES: EN BUSCA DE LA VENGANZA	2009
8	LOS MUNDOS DE CORALINE	2009
9	LUCARIO Y EL MISTERIO DE MEW	2009
10	MONSTRUOS CONTRA ALIENIGENAS	2009
11	POKEMON RANGER Y EL TEMPLO DEL OCEANO	2009
12	POKEMON. GIRATINA Y EL PROTECTOR DE LOS CIELOS	2009
13	PONYO EN EL ACANTILADO	2009
14	SCOOBY DOO CONTRA BATMAN	2009
15	VAMOS A LA LUNA	2009
16	WATCHMEN: RELATOS DEL CARGUERO NEGRO	2009
17	3x3 OJOS [redoblaje]	2008
18	BARBIE PULGARCITA	2008
19	BARBIE Y EL CASTILLO DE DIAMANTES	2008
20	BARBIE, UN CUENTO DE NAVIDAD	2008
21	BOLT	2008
22	CAMPANILLA	2008
23	CHINO Y CHANO: ESTARE EN CASA POR NAVIDAD	2008
24	COLEGAS EN EL BOSQUE 2	2008
25	DEATH NOTE	2008
26	EL CONDOR [animación]	2008
27	EL LINCE PERDIDO	2008
28	EL MISTERIO DEL PEZ	2008
29	EL ORIGEN DE LA SIRENITA	2008
30	EL PATITO FEY Y YO	2008
31	EL REINO DE LOS CHIFLADOS	2008
32	EL VALIENTE DESPEREAUX	2008
33	ESPIRITU DEL BOSQUE	2008
34	FRANKLIN Y EL TESORO DEL LAGO	2008
35	FUTURAMA: EL GRAN GOLPE DE BENDER	2008
36	FUTURAMA: EL JUEGO DE BENDER	2008
37	FUTURAMA: LA BESTIA CON UN MILLON DE ESPALDAS	2008
38	GUARDIAN DE GOTHAM	2008
39	HELLBOY ANIMACION: DIOSOS Y VAMPIROS	2008
40	HELLBOY ANIMACION: LA ESPADA DE LAS TORMENTAS	2008
41	HORTON	2008
42	KUNG FU PANDA	2008
43	LA MUERTE DE SUPERMAN	2008
44	LAS BRATZ BABYZ SALVAN LA NAVIDAD	2008
45	LOS PIRATAS NO PUEDEN HACER NADA	2008
46	LOS SECRETOS DE LOS CINCO FURIOSOS	2008
47	LOS VENGADORES [animación]	2008
48	LOS VENGADORES 2	2008
49	MADAGASCAR 2	2008
50	MARK LOGAN	2008
51	MIS AMIGOS TIGGER Y POOH: MISTERIOS EN EL BOSQUE DE LOS CIEN ACRES	2008
52	MISION EN MOCLAND: UNA AVENTURA SUPERESPACIAL	2008
53	NARUTO: LA BATALLA DE LA VILLA OCULTA DE LA CASCADA (OVA 2)	2008
54	RESIDENT EVIL: DEGENERACION	2008

55	RH +, EL VAMPIRO DE SEVILLA	2008
56	SPACE CHIMPS: MISION ESPACIAL	2008
57	STAR WARS: THE CLONE WARS	2008
58	WAKFU	2008
59	WALL-E: BATALLON DE LIMPIEZA	2008
60	WINX CLUB. EL SECRETO DEL REINO PERDIDO	2008
61	BARBIE EN LA PRINCESA DE LOS ANIMALES	2007
62	BEE MOVIE	2007
63	BEE PLANET	2007
64	BEOWULF	2007
65	BRATZ BABYZ, LA PELICULA	2007
66	BRATZ FASHION PIXIEZ	2007
67	BRATZ KIDZ SLEEP-OVER ADVENTURE	2007
68	BRATZ KIDZ. CUENTOS DE HADAS	2007
69	CENICIENTA: QUE PASARIA SI...	2007
70	CORTO MALTES, LA PELICULA	2007
71	DESCUBRIENDO A LOS ROBINSONS	2007
72	DONKEY XOTE	2007
73	EL ARCA DE NOE [animacion]	2007
74	EL CHICO MANCHA (THE WORLD OF STAINBOY)	2007
75	ERASE UNA VEZ UN CUENTO AL REVES	2007
76	FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN	2007
77	GARO, LA PELICULA	2007
78	KARAS	2007
79	LA DAMA EN EL UMBRAL	2007
80	LA GRAN AVENTURA DE BILLY & MANDY CON EL COCO	2007
81	LA GRAN AVENTURA DE WILBUR	2007
82	LA HORA DE JIMMY Y TIMMY 2: CUANDO LOS EMPOLLONES CHOCAN	2007
83	LAS AVENTURAS DE WILBUR Y CHARLOTTE	2007
84	LEROY Y STITCH: LA PELICULA	2007
85	LOCOS POR EL SURF	2007
86	LOS SIMPSON, LA PELICULA	2007
87	MOVIDA BAJO EL MAR	2007
88	NOCTURNA	2007
89	PERSEPOLIS	2007
90	RATATOUILLE	2007
91	SHREK TERCERO	2007
92	SHREKETEFELIZ NAVIDAD	2007
93	STREET FIGHTER ALPHA: GENERATIONS	2007
94	TEKKONKINKREET	2007
95	TMNT (TORTUGAS NINJA JOVENES MUTANTES)	2007
96	TOD Y TOBY 2	2007
97	TU AMIGA LA RATA	2007
98	A SCANNER DARKLY: UNA MIRADA A LA OSCURIDAD	2006
99	ANT BULLY, BIENVENIDO AL HORMIGUERO	2006
100	ARTHUR Y LOS MINIMOYS	2006
101	ASTERIX Y LOS VIKINGOS	2006
102	BAMBI 2, EL PRINCIPE DEL BOSQUE	2006
103	BARBIE Y LA MAGIA DEL ARCO IRIS	2006
104	BARBIE Y LAS DOCE PRINCESAS BAILARINAS	2006
105	BARBIE: MERMADIA	2006
106	BLACKJACK (OVAS)	2006
107	BRATZ: PASION POR LA MODA	2006
108	CARS	2006
109	CITY HUNTER: ADIOS, MI AMOR	2006
110	CITY HUNTER: EL SERVICIO SECRETO	2006
111	CITY HUNTER: LA CIUDAD PORTUARIA EN GUERRA	2006
112	CITY HUNTER: LA CONSPIRACION DEL MILLON DE DOLARES	2006
113	CITY HUNTER: LA MUERTE DE RYO SAEBA	2006

114	CITY HUNTER: UN MAGNUM DESTINADO AL AMOR	2006
115	COLEGAS EN EL BOSQUE	2006
116	CUENTO DE NAVIDAD (LOONEY TUNES)	2006
117	EL CASTILLO AMBULANTE	2006
118	EL CONEJO DE PASCUA LLEGA A LA CIUDAD	2006
119	EL CORRAL: UNA FIESTA MUY BESTIA	2006
120	EL GUERRERO SIN NOMBRE	2006
121	EL OSITO POLAR: LA ISLA MISTERIOSA	2006
122	EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO XII: EL DIA DE LOS VOLADORES	2006
123	FOFITA, UNA FOQUITA LA MAR DE SALADA	2006
124	FULL METAL ALCHEMIST LA PELICULA: EL CONQUISTADOR DE SHAMBALA	2006
125	GHOST IN THE SHELL 2: INNOCENCE	2006
126	GISAKU	2006
127	HAPPY FEET: ROMPIENDO EL HIELO	2006
128	HERMANO OSO 2	2006
129	ICE AGE 2: EL DESHIELO	2006
130	IMPY'S ISLAND	2006
131	JORGE EL CURIOSO	2006
132	LA ESTRELLA DE LAURA	2006
133	LA INCREIBLE ¡PERO CIERTA! HISTORIA DE CAPERUCITA ROJA	2006
134	LAMU: BEAUTIFUL DREAMER	2006
135	MAGIC SECRETS	2006
136	MAISON IKKOKU: EL DESENLACE	2006
137	MATE Y LA LUZ FANTASMA	2006
138	MILLENNIUM ACTRESS	2006
139	MIS AMIGOS TIGGER Y POOH: SUPER SABUESOS EN NAVIDAD. LA PELÍCULA	2006
140	MONSTER HOUSE	2006
141	MY LITTLE PONY: EL PASEO DE LA PRINCESA	2006
142	MY LITTLE PONY: EN BUSCA DEL ARCO IRIS	2006
143	POLLYWORLD	2006
144	RATONPOLIS	2006
145	SALVAJE (THE WILD)	2006
146	SCOOBY DOO: PIRATAS A BABOR	2006
147	STREET FIGHTER ALPHA	2006
148	TARTA DE FRESA: LA PELICULA DE LOS DULCES SUEÑOS	2006
149	VECINOS INVASORES	2006
150	XXXHOLIC: EL SUEÑO DE UNA NOCHE DE VERANO. LA PELICULA	2006
151	ACCELERACERS	2005
152	AMOR A TRAVES DEL TIEMPO	2005
153	BARBIE DIARIO	2005
154	BARBIE FAIRYTOPIA	2005
155	BARBIE Y LA MAGIA DE PEGASO	2005
156	BATMAN CONTRA DRACULA	2005
157	BOB ESPONJA, LA PELICULA	2005
158	BRATZ 2	2005
159	CHICKEN LITTLE	2005
160	EL CLUB DE LOS JOVENES CIENTIFICOS	2005
161	EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS 2: LA GRAN AVENTURA DE KRONK	2005
162	EL SUEÑO DE UNA NOCHE DE SAN JUAN	2005
163	EL TIOVIVO MAGICO	2005
164	HOME DELIVERY: SERVICIO A DOMICILIO	2005
165	KAENA: LA PROFECIA	2005
166	KIM POSSIBLE: A TRAVES DEL TIEMPO	2005
167	KIM POSSIBLE: SI ES PARA TANTO	2005
168	KIRIKU Y LAS BESTIAS SALVAJES	2005
169	LA NOVIA CADAVER	2005
170	LA PELICULA DE HEFFALUMP	2005
171	LAS MONSTRUOSAS AVENTURAS DE ZIPI Y ZAPE	2005
172	LILO & STITCH 2: EL EFECTO DEL DEFECTO	2005

173	LOS PINGUINOS DE MADAGASCAR EN UNA TRAVESURA NAVIDENA	2005
174	LOS PROUD: LA PELICULA	2005
175	MADAGASCAR	2005
176	MY LITTLE PONY: UNA NAVIDAD CON HIERBUENA	2005
177	ROBOTS	2005
178	ROLO Y EL SECRETO DEL GUISANTE	2005
179	RYAN	2005
180	SCOOBY DOO EN EL MISTERIO DEL FARAON. LA PELICULA	2005
181	SHIN CHAN EN LA ISLA DEL TESORO	2005
182	STEAMBOY	2005
183	TARZAN 2	2005
184	TEAM AMERICA: LA POLICIA DEL MUNDO	2005
185	TEO, CAZADOR INTERGALACTICO	2005
186	TSUBASA CHRONICLE: LA PRINCESA DEL REINO ENJAULADO. LA PELÍCULA	2005
187	VALIANT	2005
188	WALLACE & GROMIT: LA MALDICION DE LAS VERDURAS	2005
189	WINNIE THE POOH Y HEFFALUMP EN HALLOWEEN: LA PELICULA	2005
190	X, LA PELICULA	2005
1	¡ESTE PERRO ES UN CRACK!: LA PELICULA	2004
2	AKIRA [3er doblaje]	2004
3	BALTO III: RESCATE DEL AVION PERDIDO	2004
4	BARBIE, LA PRINCESA Y LA COSTURERA	2004
5	CLIFFORD: MI PEQUENA GRAN MASCOTA	2004
6	EL ESPANTATIBURONES	2004
7	EL REY LEON 3: HAKUNA MATATA	2004
8	EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO X: EL VIAJE DE LOS CUELLILARGOS	2004
9	HERMANO OSO	2004
10	I'S	2004
11	LA HISTORIA DE JACK FROST	2004
12	LA HORA DE JIMMY Y TIMMY	2004
13	LA MAQUINA DEL TIEMPO [animación]	2004
14	LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: DARK FURY	2004
15	LOS INCREIBLES [animación]	2004
16	MICKEY, DONALD Y GOOFY: LOS TRES MOSQUETEROS	2004
17	MICKEY: LA MEJOR NAVIDAD	2004
18	MULAN 2	2004
19	PINOCHO 3000	2004
20	POLAR EXPRESS	2004
21	POLLY & THE POCKETS	2004
22	SHIN CHAN: LA INVASION	2004
23	SHIN CHAN: OPERACION RESCATE	2004
24	SHREK 2	2004
25	WINNIE THE POOH: UNA PRIMAVERA CON RITO	2004
26	YU-GI-OH! LA PELICULA	2004
27	ZAFARRANCHO EN EL RANCHO	2004
28	101 DALMATAS 2	2003
29	ANIMATRIX	2003
30	ATLANTIS: EL REGRESO DE MILO	2003
31	BABEL II	2003
32	BARBIE EN EL LAGO DE LOS CISNES	2003
33	BEN HUR [animación]	2003
34	BIENVENIDOS A BELLEVILLE	2003
35	BLOOD: EL ULTIMO VAMPIRO	2003
36	BUSCANDO A NEMO	2003
37	COWBOY BEBOP, LA PELICULA	2003
38	DORAEMON Y EL TREN DEL TIEMPO	2003
39	DORAEMON Y LOS PIRATAS DE LOS MARES DEL SUR	2003
40	EL CASTILLO EN EL CIELO	2003
41	EL CID: LA LEYENDA	2003

42	EL EMBRUJO DEL SUR	2003
43	EL LIBRO DE LA SELVA 2	2003
44	EL ULTIMO VUELO DE OSIRIS	2003
45	HEROES POKEMON	2003
46	KIM POSSIBLE CONTRA LOS VILLANOS	2003
47	KIM POSSIBLE: LOS EXPEDIENTES SECRETOS	2003
48	LA BANDA DEL PATIO: VUELVE A LA GUARDERIA	2003
49	LA BANDA DEL PATIO: YA ESTA EN EL 5º CURSO	2003
50	LA GRAN PELICULA DE PIGLET	2003
51	LA PELICULA DE STITCH	2003
52	LA TUMBA DE LAS LUCIERNAGAS	2003
53	LOS ARCHIES, JUGMAN DE LOS HIELOS	2003
54	LOS GUERREROS DEL APOCALIPSIS	2003
55	LOS REYES MAGOS	2003
56	LOS RUGRATS: VACACIONES SALVAJES	2003
57	LUPIN III: GOODBYE LADY LIBERTY!	2003
58	NEON GENESIS EVANGELION: DEATH & REBIRTH	2003
59	SABRINA EN EL PAIS DE LAS BRUJAS	2003
60	SALTANDO	2003
61	SHIN CHAN EN BUSCA DE LAS BOLAS PERDIDAS	2003
62	SHREK 4-D	2003
63	SIMBAD: LA LEYENDA DE LOS SIETE MARES	2003
64	TOKYO GODFATHERS	2003
65	YU YU HAKUSHO: LA PELICULA	2003
66	¿QUIEN ES EL 11º PASAJERO?	2002
67	AKIRA [2º doblaje]	2002
68	BALTO II: AVENTURA EN LA TIERRA DE HIELO	2002
69	BARBIE PRINCESA RAPUNZEL	2002
70	BRATZ GENIE MAGIC, LA PELICULA	2002
71	BRATZ. LA PELICULA [animación]	2002
72	DANIEL EL TRAVIESO, VACACIONES EN EL MAR	2002
73	DORAEMON Y EL SECRETO DEL LABERINTO	2002
74	DRAGON HILL. LA COLINA DEL DRAGON	2002
75	EL CLUB DE LOS VILLANOS	2002
76	EL JOROBADO DE NOTRE DAME 2	2002
77	EL PLANETA DEL TESORO	2002
78	EL PUDDING MAGICO	2002
79	EL ULTIMO CASO DEL INSPECTOR GADGET	2002
80	EL ULTIMO REINO	2002
81	EL VIAJE DE CHIHIRO	2002
82	ESCUELA DE BRUJAS (OVAS)	2002
83	HARLOCK SAGA. EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS	2002
84	ICE AGE (LA EDAD DE HIELO)	2002
85	LA CENICIENTA 2	2002
86	LA NAVIDAD MAGICA DE MICKEY	2002
87	LAS SUPERNENAS	2002
88	LILO & STITCH	2002
89	LOS CHUBB CHUBBS	2002
90	LOS THORBERRYS. LA PELICULA	2002
91	MOMO, UNA AVENTURA A CONTRARRELOJ	2002
92	MONSTRUOS, S.A.	2002
93	OSOS A TODO RITMO	2002
94	PETER PAN. REGRESO AL PAIS DE NUNCA JAMAS	2002
95	PUERTA DEL TIEMPO	2002
96	SPIRIT: EL CORCEL INDOMABLE	2002
97	TARZAN Y JANE	2002
98	UN BORRICO EN NAVIDAD	2002
99	WINNIE THE POOH: UNAS NAVIDADES MEGAPOOH	2002
100	¡SOCORRO, SOY UN PEZ!	2001

101	ATLANTIS. EL IMPERIO PERDIDO	2001
102	BARBIE EN EL CASCANUECES	2001
103	BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS	2001
104	CUENTO DE NAVIDAD (2001) [animación]	2001
105	DIGIMON: LA PELICULA	2001
106	EL BOSQUE ANIMADO	2001
107	EL CISNE MUDITO	2001
108	EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS	2001
109	EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO IX: TRAVESIA A LOS OCEANOS	2001
110	EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO VIII: LA GRAN HELADA	2001
111	FINAL FANTASY, LA FUERZA INTERIOR	2001
112	JIMMY NEUTRON: EL NINO INVENTOR	2001
113	KENSHIN, EL GUERRERO SAMURAI FINAL	2001
114	KIRIKU Y LA BRUJA	2001
115	LA BANDA DEL PATIO: LA PELICULA	2001
116	LA BANDA DEL PATIO: MILAGRO EN LA 3ª CALLE	2001
117	LA DAMA Y EL VAGABUNDO 2	2001
118	MARCO ANTONIO (RESCATE EN HONG KONG)	2001
119	METROPOLIS DE OSAMU TEZUKA	2001
120	POKEMON 3	2001
121	POKEMON: MEWTWO, EL REGRESO	2001
122	RUDOLPH 2. LA ISLA DE LOS JUGUETES PERDIDOS	2001
123	RUGRATS EN PARIS	2001
124	SAKURA, CAZADORA DE CARTAS: LA PELICULA	2001
125	SCOOBY DOO Y LOS INVASORES DEL ESPACIO	2001
126	SHREK	2001
127	BATMAN DEL FUTURO: EL REGRESO DEL JOKER	2000
128	BUZZ LIGHTYEAR: LA PELICULA	2000
129	CHICKEN RUN (EVASION EN LA GRANJA)	2000
130	DINOSAURIO	2000
131	EL HOMBRE QUE HACIA MILAGROS	2000
132	EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO VII: LA MISTERIOSA PIEDRA DE FUEGO	2000
133	ESCAFLOWNE, LA PELICULA	2000
134	EXPLOSIVAMENTE GOOFY	2000
135	FANTASIA 2000	2000
136	HEAVY METAL FAKK 2	2000
137	HISTORIA DE UNA GAVIOTA (Y DEL GATO QUE LE ENSEÑO A VOLAR)	2000
138	JOSEPH, REY DE LOS SUEÑOS	2000
139	KENSHIN, EL GUERRERO SAMURAI: RECUERDOS	2000
140	LA ISLA DEL CANGREJO	2000
141	LA PELICULA DE TIGGER (LAS NUEVAS AVENTURAS DE WINNIE THE POOH Y SUS AMIGOS)	2000
142	LA PRINCESA MONONOKE	2000
143	LA RUTA HACIA EL DORADO	2000
144	LA VUELTA AL MUNDO DE PIOLIN	2000
145	LAMU: SOLO TU (OVA 1)	2000
146	LAS NAVIDADES DE CASPER	2000
147	MANUELITA	2000
148	PERROS MILLONARIOS	2000
149	POKEMON 2000	2000
150	SCOOBY DOO EN LA ISLA DE LOS ZOMBIES	2000
151	SOUTH PARK MAS GRANDE, MAS LARGO, SIN CORTES	2000
152	TITAN A.E.	2000
153	TOY STORY 2: LOS JUGUETES VUELVEN A LA CARGA	2000
154	VAMPIRE HUNTER D: BLOODLUST I	2000
155	VIDA Y AVENTURAS DE SANTA CLAUS	2000
156	BARTOK, EL MAGNIFICO	1999
157	BICHOS (UNA AVENTURA EN MINIATURA)	1999
158	DOUG, SU PRIMERA PELICULA	1999
159	DR. SLUMP (LOS OVAS)	1999

160	EL GIGANTE DE HIERRO	1999
161	EL MUNDO MAGICO DE BELLA	1999
162	EL REY LEON 2: EL TESORO DE SIMBA	1999
163	EL REY Y YO [animación]	1999
164	FINAL FANTASY: LA LEYENDA DE LOS CRISTALES	1999
165	GOOMER	1999
166	MICKEY DESCUBRE LA NAVIDAD	1999
167	POCAHONTAS 2. VIAJE A UN NUEVO MUNDO	1999
168	POKEMON, LA PELICULA	1999
169	SMOKE CITY	1999
170	TARZAN	1999
171	WINNIE THE POOH: UNA NAVIDAD PARA DAR	1999
172	¡QUE VECINOS TAN ANIMALES!	1998
173	AHMED, EL PRINCIPE DE LA ALHAMBRA	1998
174	ANTZ (HORMIGAZ)	1998
175	BATMAN SUBZERO	1998
176	BATMAN Y SUPERMAN: LA PELICULA	1998
177	BUSTER & CHAUNCEY	1998
178	EL MUNDO DE RUMIKO: MARIS, LA CHICA MARAVILLOSA	1998
179	EL PRINCIPE DE EGIPTO	1998
180	EL PRINCIPE Y EL MENDIGO [animación]	1998
181	EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO VI: EL SECRETO DE LA ROCA DEL SAURIO	1998
182	FIEVEL EN MANHATTAN	1998
183	FLASH GORDON [animación]	1998
184	HERCULES & XENA: LA BATALLA DEL OLIMPO	1998
185	LA ESPADA MAGICA (EN BUSCA DE CAMELOT)	1998
186	LA PRINCESA CISNE III: EL MISTERIO DEL REINO ENCANTADO	1998
187	LA SIRENITA	1998
188	MULAN	1998
189	OPERACION PRIMAVERA	1998
190	RUDOLPH, EL RENO DE LA NARIZ ROJA	1998
191	ALITA, ANGEL DE COMBATE	1997
192	ANASTASIA [animación]	1997
193	BLACK JACK DE OSAMU TEZUKA	1997
194	CUENTO DE NAVIDAD (1997)	1997
195	EL REY DE LA COLINA	1997
196	EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO V: LA ISLA MISTERIOSA	1997
197	HERCULES [animación]	1997
198	LA BELLA Y LA BESTIA 2. UNA NAVIDAD ENCANTADA	1997
199	LA CENICIENTA	1997
200	LA GRAN AVENTURA DE WINNIE THE POOH	1997
201	LA PRINCESA CISNE II: EL SECRETO DEL CASTILLO	1997
202	LA PRINCESA Y LOS DUENDES	1997
203	LA TOSTADORA VALIENTE 2: AL RESCATE	1997
204	MEGASONICOS	1997
205	PEDRO Y EL LOBO	1997
206	ALADDIN Y EL REY DE LOS LADRONES	1996
207	BALTO: LA LEYENDA DEL PERRO ESQUIMAL	1996
208	DAVID Y EL GIGANTE DE PIEDRA	1996
209	EL ATAQUE DEL DRAGON (DRAGON BALL)	1996
210	EL COMBATE DEFINITIVO (DRAGON BALL)	1996
211	EL JOROBADO DE NOTRE DAME [animación]	1996
212	EL REGRESO DE BROLY (DRAGON BALL)	1996
213	EL VIENTO DE AMNESIA	1996
214	EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO IV: VIAJE A LA TIERRA DE LAS BRUMAS	1996
215	FUSION (DRAGON BALL)	1996
216	GHOST IN THE SHELL	1996
217	GOOFY E HIJO	1996

218	JAMES Y EL MELOCOTON GIGANTE	1996
219	RANMA 1/2: AKANE Y SUS HERMANAS (OVAS 5 Y 6)	1996
220	RANMA 1/2: NIHAO MI CONCUBINA	1996
221	STREET FIGHTER II: LA PELICULA	1996
222	TODOS LOS PERROS VAN AL CIELO 2	1996
223	TOY STORY (JUGUETES)	1996
224	ASTERIX EN AMERICA	1995
225	DOMINION TANK POLICE	1995
226	DOOMED MEGALOPOLIS	1995
227	EL GUARDIAN DE LAS PALABRAS	1995
228	EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO III: LA FUENTE DE LA VIDA	1995
229	GREY	1995
230	NINJA SCROLL	1995
231	POCAHONTAS	1995
232	PROYECTO A-KO	1995
233	RECORD OF LODOSS WAR	1995
234	SAILOR MOON, LA PELICULA	1995
235	TOKIO BABYLON	1995
236	WILLY FOG EN LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DIAS [largometraje]	1995
237	YOKO, THE DEVIL HUNTER	1995
238	BATMAN: LA MASCARA DEL FANTASMA	1994
239	EL JARDIN MAGICO DE STANLEY	1994
240	EL RETORNO DE JAFAR	1994
241	EL REY LEON	1994
242	EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO II: LA GRAN AVENTURA	1994
243	LA PRINCESA CISNE	1994
244	LA TOSTADORA VALIENTE	1994
245	PESADILLA ANTES DE NAVIDAD	1994
246	PORCO ROSSO	1994
247	PULGARCITA	1994
248	RANMA 1/2: GRAN GOLPE EN NEKONRON, CHINA	1994
249	REX, UN DINOSAURIO EN NUEVA YORK	1994
250	VINCENT	1994
251	ALADDIN	1993
252	EL ULTIMO COMBATE (DRAGON BALL)	1993
253	ESTALLA EL DUELO (DRAGON BALL)	1993
254	FIST OF THE NORTH STAR (EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE)	1993
255	GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA (DRAGON BALL)	1993
256	LOS GUERREROS DE PLATA (DRAGON BALL)	1993
257	LOS MEJORES RIVALES (DRAGON BALL)	1993
258	LOS TRES GRANDES SUPERSAIYANOS (DRAGON BALL)	1993
259	ROGER RABBIT EN LIO EN EL BOSQUE	1993
260	UN FUTURO DIFERENTE: GOHAN Y TRUNKS (DRAGON BALL)	1993
261	AKIRA	1992
262	AVENTURA MISTICA (DRAGON BALL)	1992
263	EL MAS FUERTE DEL MUNDO (DRAGON BALL)	1992
264	EL PEQUENO NEMO	1992
265	EL SUPERGUERRERO SON GOKU (DRAGON BALL)	1992
266	FERNGULLY: LAS AVENTURAS DE ZAK Y CRYSTA	1992
267	FREDDIE AGENTE 07	1992
268	GARLICK JR. INMORTAL (DRAGON BALL)	1992
269	LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL (DRAGON BALL)	1992
270	LA BELLA Y LA BESTIA	1992
271	LA LEYENDA DEL DRAGON SHENRON (DRAGON BALL)	1992
272	LA LEYENDA DEL VIENTO DEL NORTE	1992
273	LA SUPER BATALLA (DRAGON BALL)	1992
274	XARMENDU	1992
275	LA LEYENDA DE LOS SANTOS ESCARLATAS	1991
276	ROBIN HOOD	1991

277	EL LIBRO DE LA SELVA	1990
278	EL PRINCIPE CASCANUECES	1990
279	HEAVY TRAFFIC	1990
280	LA NOVIA DE MOWGLI	1990
281	ROGER EN LA MONTANA RUSA	1990
282	ASTERIX Y EL GOLPE DE MENHIR	1989
283	DOLOR DE BARRIGA	1989
284	NICKY, LA APRENDIZ DE BRUJA	1989
285	PERAUSTRIA 2004	1989
286	¿QUIEN ENGAÑO A ROGER RABBIT?	1988
287	LA TRIBU DE LOS AURONES	1988
288	ASTERIX EN BRETAGNA	1987
289	GUERREROS DEL VIENTO	1987
290	LAS NUEVAS AVENTURAS DE HEATHCLIFF	1987
291	MACROSS	1987
292	VIENTO EN LOS SAUCES [animación]	1987
293	ASTERIX Y LA SORPRESA DEL CESAR	1986
294	CUANDO SOPLA EL VIENTO	1986
295	EL ATAQUE DE LOS SUPERMONSTRUOS	1986
296	UNICO, EL PEQUEÑO UNICORNIO	1985
297	VAMPIRE HUNTER: CAZADOR DE ESPIRITUS	1985
298	TYGRA: HIELO Y FUEGO	1984
299	EL BARON MUNCHAUSEN Y EL SECRETO DE LOS SELENITAS	1983
300	EL ULTIMO UNICORNIO	1982
301	EL VUELO DE LOS DRAGONES	1982
302	HEAVY METAL	1982
303	CANCION DEL SUR	1980
304	DRACULA [animación]	1980
305	EL SENOR DE LOS ANILLOS	1979
306	LAS FABULOSAS AVENTURAS DEL BARON DE MUNCHAUSEN	1979
307	EL DESVAN DE LA FANTASIA	1978
308	FANTASIA	1977
309	LA ISLA DEL TESORO (1971)	1974
310	MAGICA AVENTURA	1974
311	EL ARMARIO DEL TIEMPO	1971
312	EL CUMPLEANOS	1971
313	SEGUNDO FESTIVAL DE MORTADELO Y FILEMON	1970
314	PRIMER FESTIVAL DE MORTADELO Y FILEMON	1969
315	ASTERIX Y CLEOPATRA	1968
316	LA CREACION	1968
317	ASTERIX EL GALO	1967
318	AVENTURAS DE ESPARADRAPO	1949
319	ALEGRE JUVENTUD [animación]	0
320	DONALD EN EL PAIS DE LAS MATEMATICAS	0
321	EL DIARIO DE DONALD	0
322	EL GUERRERO DE ARMAGEDDON	0
323	EL LADRON DE BAGDAD (1949) [animación]	0
324	FRANKLIN Y YO	0
325	LA BATALLA DE LOS DIOS	0
326	LA FIESTA DE CUMPLEANOS DE MICKEY	0
327	LOS CABALLEROS DEL ZODIACO: LA LEYENDA DE LA MANZANA DE ORO	0
328	LOS MISERABLES [animación]	0
329	MUJERCITAS [animación]	0
330	RANMA 1/2: CRECIENDO CON LA SENORITA HINAKO (OVA 4)	0
331	REBELION EN LA GRANJA [animación]	0
332	TINTIN Y EL TEMPLO DEL SOL	0
333	VICKIE EL VIKINGO [largometraje]	0

7.2 LISTADO PELÍCULAS DISNEY

(hasta 2009)

- 1 (1927) *Steamboat Willie*
- 2 (1929) *The Haunted House*
- 3 (1929) *Danza Macabra (The Skeleton Dance)*
- 4 (1932) *Árboles y flores*
- 5 (1933) *Los 3 cerditos*
- 6 (1934) *La liebre y la tortuga*
- 7 (1934) *El ratón volador (The flying mouse)*
- 8 (1934) *La pequeña gallinita sabia*
- 9 (1935) *Los 3 gatitos huérfanos*
- 10 (1935) *Concierto de banda (The band concert)*
- 11 (1935) *El gatito ladrón (The Robber Kitten)*
- 12 (1935) *La sinfonía de la granja*
- 13 (1936) *Country cousin*
- 14 (1936) *Elmer el elefante*
- 15 (1936) *El regreso de la tortuga Toby*
- 16 (1937) *Blancanieves y los 7 enanitos*
- 17 (1937) *El viejo molino*
- 18 (1938) *Mickey's trailer*
- 19 (1938) *Ferdinando el toro*
- 20 (1939) *El patito feo*
- 21 (1940) *Fantasía*
- 22 (1940) *Pinocho*
- 23 (1941) *Dumbo*
- 24 (1941) *Salvamento gatuno (Lend a paw)*
- 25 (1941) *El dragón chiulado*
- 26 (1942) *Der Fuehrer's face*
- 27 (1942) *Bambi*
- 28 (1943) *Saludos amigos*
- 29 (1943) *Victory through air power*
- 30 (1943) *Fígaro y Cleo*
- 31 (1945) *Los 3 caballeros*
- 32 (1946) *Música maestro*
- 33 (1946) *La canción del sur*
- 34 (1947) *Mickey y las judías mágicas*
- 35 (1948) *Tiempo de melodía*
- 36 (1949) *La leyenda de Sleepy Hollow*
- 37 (1949) *El señor sapo*
- 38 (1949) *Danny (So dear to my heart)*
- 39 (1950) *La Cenicienta*
- 40 (1951) *Alicia en el país de las maravillas*
- 41 (1951) *Lamberto, el león cobarde*
- 42 (1952) *The little house*
- 43 (1953) *Pluto y el árbol de navidad*
- 44 (1953) *Ben y yo*
- 45 (1953) *Peter Pan*
- 46 (1954) *20.000 leguas de viaje submarino*
- 47 (1955) *La dama y el vagabundo*
- 48 (1959) *La bella durmiente*
- 49 (1961) *Pollyanna*
- 50 (1961) *Donald en el país de las matemáticas*
- 51 (1961) *101 dálmatas*
- 52 (1961) *Un sabio en las nubes*
- 53 (1962) *Los hijos del capitán Grant*

- 54 (1963) *Merlín el encantador*
- 55 (1964) *Mary Popins*
- 56 (1967) *El libro de la selva*
- 57 (1967) *Scrooge McDuck and Money*
- 58 (1967) *El abuelo está loco*
- 59 (1968) *Chity chity bang bang*
- 60 (1968) *Winnie the pooh y el bosque animado*
- 61 (1969) *Herbie, Ahí va ese bólico*
- 62 (1970) *Los aristogatos*
- 63 (1971) *La bruja novata*
- 64 (1973) *Robin Hood*
- 65 (1974) *Herbie, un volante loco*
- 66 (1975) *La montaña embrujada*
- 67 (1977) *Herbie, el gran prix de Montecarlo*
- 68 (1977) *Pedro y el dragón Elliot*
- 69 (1977) *Los rescatadores*
- 70 (1977) *Lo mejor de Winnie the pooh*
- 71 (1977) *Herbie, Torero*
- 72 (1978) *Un borrico en navidad*
- 73 (1978) *Los pequeños extraterrestres*
- 74 (1980) *Popeye*
- 75 (1981) *Winnie the pooh discovers the seasons*
- 76 (1981) *Tod y Toby*
- 77 (1981) *Condorman*
- 78 (1982) *Tron*
- 79 (1982) *Vicent*
- 80 (1983) *Una Navidad con Mickey*
- 81 (1983) *Winnie The Pooh and A Day for Eeyore*
- 82 (1985) *Taron y el caldero mágico*
- 83 (1985) *Baby, el secreto de la leyenda perdida*
- 84 (1986) *Basil el ratón súper detective*
- 85 (1987) *La tostadora valiente*
- 86 (1988) *Oliver y su pandilla*
- 87 (1989) *La sirenita*
- 88 (1990) *Los rescatadores en cangurolandia*
- 89 (1990) *El príncipe y el mendigo*
- 90 (1990) *Pato aventuras: El tesoro de la lámpara perdida*
- 91 (1991) *La bella y la bestia*
- 92 (1992) *Aladdín*
- 93 (1993) *Pesadilla antes de navidad*
- 94 (1993) *El retorno de las brujas*
- 95 (1994) *El rey león*
- 96 (1994) *Aladdín2: El retorno de Jafar*
- 97 (1995) *Pocahontas*
- 98 (1995) *Goofy e hijo*
- 99 (1995) *¡Vaya Santa Claus!*
- 100 (1995) *Fuga de cerebros*
- 101 (1995) *Toy Story*
- 102 (1996) *Jack*
- 103 (1996) *El jorobado de Notre Dame*
- 104 (1996) *Aladdín3: Aladdín rey de los ladrones*
- 105 (1997) *Hércules*
- 106 (1997) *Fluber y el profesor chiflado*
- 107 (1997) *George de la Jungla*
- 108 (1997) *James y el melocotón gigante*
- 109 (1997) *La gran aventura de Winnie the pooh*
- 110 (1997) *La bella y la bestia 2: Una navidad encantada*
- 111 (1997) *George de la Jungla 2*
- 112 (1998) *Mulán*

- 113 (1998) *Bichos*
- 114 (1998) *El rey león 2 (El tesoro de Simba)*
- 115 (1998) *Pocahontas2: Viaje a un nuevo mundo*
- 116 (1998) *Mi marciano favorito*
- 117 (1999) *Doug su primera película*
- 118 (1999) *Tarzán*
- 119 (1999) *Mickey descubre la Navidad*
- 120 (1999) *El Inspector Gadget*
- 121 (1999) *Toy Story 2*
- 122 (1999) *El Inspector Gadget 2*
- 123 (2000) *Fantasia 2000 (imax en el año 1999)*
- 124 (2000) *La película de Tigger*
- 125 (2000) *The Kid*
- 126 (2000) *American Legends*
- 127 (2000) *Dinosaurio*
- 128 (2000) *La sirenita2: Regreso al mar*
- 129 (2000) *Goofy 2 - Extremadamente Goofy*
- 130 (2000) *El emperador y sus locuras*
- 131 (2000) *Buzz lightyear, la película*
- 132 (2001) *Llegó el recreo; Recess: School's Out*
- 133 (2001) *Atlántis: el imperio perdido*
- 134 (2001) *102 dálmatas*
- 135 (2001) *Todos para uno y uno para todos*
- 136 (2001) *Princesa por sorpresa*
- 137 (2001) *La Cenicienta 2*
- 138 (2001) *La dama y el vagabundo 2*
- 139 (2001) *El jorobado de Notre Dame 2*
- 140 (2002) *Lilo & Stitch*
- 141 (2002) *Peter Pan 2: Regreso al país de nunca jamás*
- 142 (2002) *Monstruos S.A.*
- 143 (2002) *El planeta del tesoro*
- 144 (2002) *Tarzán y Jane*
- 145 (2002) *Santa Claus 2*
- 146 (2003) *El libro de la selva 2*
- 147 (2003) *Buscando a Nemo*
- 148 (2003) *La película de Stitch*
- 149 (2003) *Atlántis: El Regreso de Milo*
- 150 (2003) *La gran película de Piglet*
- 151 (2003) *Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra*
- 152 (2003) *Ponte en mi lugar; Un viernes de locos*
- 153 (2003) *Cheetah girls*
- 154 (2004) *La mansión encantada*
- 155 (2004) *Winnie the Pooh y nuevas aventuras con Rito*
- 156 (2004) *El rey León 3*
- 157 (2004) *Hermano oso*
- 158 (2004) *El misterio de los excavadores*
- 159 (2004) *Winnie the Pooh comparte tu mundo*
- 160 (2004) *Lizzie McGuire*
- 161 (2004) *La vuelta al mundo en 80 días*
- 162 (2004) *Vacas Vaqueras - Zafarrancho en el rancho*
- 163 (2004) *Quiero ser superfamosa - Confesiones de una típica adolescente*
- 164 (2004) *Los Increíbles*
- 165 (2004) *Mulan 2*
- 166 (2004) *Princesa por sorpresa 2*
- 167 (2005) *Herbie a Tope*
- 168 (2005) *Héroe a Rayas*
- 169 (2005) *Lilo & Stitch 2 "El efecto del defecto"*
- 170 (2005) *Chicken Little*
- 171 (2005) *Tarzán 2*

- 172 (2005) *Winnie the Pooh y el pequeño elefante*
- 173 (2005) *Winnie the Pooh y el pequeño elefante celebran Halloween*
- 174 (2006) *Las Crónicas de Narnia - El león, la bruja y el armario*
- 175 (2006) *Bambi 2: El príncipe del bosque*
- 176 (2006) *Salvaje (The wild)*
- 177 (2006) *Bajo cero*
- 178 (2006) *Tod y Toby 2*
- 179 (2006) *Piratas del caribe: El cofre del hombre muerto*
- 180 (2006) *Cars*
- 181 (2006) *Cariño, estoy hecho un perro*
- 182 (2006) *High School Musical*
- 183 (2006) *Cheetah girls 2*
- 184 (2006) *Hermano oso 2*
- 185 (2006) *Santa Claus 3*
- 186 (2007) *Piratas del Caribe: El fin del mundo*
- 187 (2007) *Ratatouille*
- 188 (2007) *Leroy y Stitch, la película*
- 189 (2007) *Descubriendo a los Robinsons*
- 190 (2007) *La búsqueda*
- 191 (2007) *High School Musical 2*
- 192 (2007) *La Cenicienta 3 - Qué pasaría si...*
- 193 (2008) *Encantada. La historia de Giselle*
- 194 (2008) *Las crónicas de Narnia - El príncipe Caspian*
- 195 (2008) *La búsqueda. El diario secreto*
- 196 (2008) *High School Musical 3*
- 197 (2008) *Cheetah girls Un mundo*
- 198 (2008) *Wall-E*
- 199 (2008) *Bolt*
- 200 (2008) *Campanilla*
- 201 (2008) *El origen de la sirenita*
- 202 (2008) *Camp rock*
- 203 (2009) *Un chihuahua en Beverly Hills*
- 204 (2009) *Más allá de los sueños*
- 205 (2009) *La montaña embrujada*
- 206 (2009) *Up*
- 207 (2009) *Hanna Montana. La película*
- 208 (2009) *Programa de protección de princesas*
- 209 (2009) *Cuento de Navidad*
- 210 (2009) *Campanilla y el tesoro perdido*
- 211 (2009) *Dos canguros muy maduros*

7.3 Listado Películas Animación Disney (hasta 2009)

Walt Disney Feature Animation (W DFA)

nº	Título original	Título en España	Título en Hispanoamérica	Fecha de estreno
1	<i>Snow White and the Seven Dwarfs</i>	Blancanieves y los siete enanitos	Blanca Nieves y los siete enanos	21 de diciembre de 1937 (preestreno)4 de febrero de 1938
2	<i>Pinocchio</i>	Pinocho	Pinocho	7 de febrero de 1940 (preestreno)9 de febrero de 1940
3	<i>Fantasia</i> ^{1,2}	Fantasia	Fantasia	13 de noviembre de 1940 (preestreno)29 de enero de 1941 (roadshow)8 de enero de 1942
4	<i>Dumbo</i> ³	Dumbo	Dumbo	23 de octubre de 1941
5	<i>Bambi</i> ³	Bambi	Bambi	13 de agosto de 1942 (limited) 21 de agosto de 1942
6	<i>Saludos Amigos</i> ^{1,2,3}	Saludos amigos	Saludos amigos	24 de agosto de 1942 (Brasil) 6 de febrero de 1943 (Estados Unidos)

7	<i>The Three Caballeros</i> ^{1,2}	Los tres caballeros	Los tres caballeros	21 de diciembre de 1944 (preestreno)3 de febrero de 1945
8	<i>Make Mine Music</i> ¹	Música maestro	Música maestro / La cajita musical (alternativo) 1	20 de abril de 1946 (preestreno)15 de agosto de 1946
9	<i>Fun and Fancy Free</i> ^{1,2}	Las aventuras de Bongo, Mickey y las judías mágicas	Diversión y fantasía / Bongo (estreno) / Mickey y las habichuelas mágicas	27 de septiembre de 1947
10	<i>Melody Time</i> ¹	Tiempo de melodía	Ritmo y melodía	27 de mayo de 1948
11	<i>The Adventures of Ichabod and Mr. Toad</i> ^{1,3}	La leyenda de Sleepy Hollow y el Sr. Sapo	Dos personajes fabulosos (Estreno) / La leyenda de Sleepy Hollow / El viento en los sauces (ediciones separadas)	5 de octubre de 1949
12	<i>Cinderella</i>	La Cenicienta	La Cenicienta	15 de febrero de 1950
13	<i>Alice in Wonderland</i>	Alicia en el país de las maravillas	Alicia en el país de las maravillas	26 de julio de 1951 (limited) 28 de julio de 1951
14	<i>Peter Pan</i>	Peter Pan	Peter Pan	5 de febrero de 1953
15	<i>Lady and the Tramp</i> ⁴	La dama y el vagabundo	Reina y Golfo (estreno) / La dama y el vagabundo	16 de junio de 1955 (preestreno)22 de junio de 1955
16	<i>Sleeping Beauty</i>	La bella durmiente 5	La bella durmiente	29 de enero de 1959
17	<i>One Hundred and One Dalmatians</i>	101 dálmatas	La noche de las narices frías / 101 Dálmatas	25 de enero de 1961
18	<i>The Sword in the Stone</i>	Merlín el encantador	La espada en la piedra	25 de diciembre de 1963
19	<i>The Jungle Book</i>	El libro de la selva	El libro de la selva	18 de octubre de 1967
20	<i>The Aristocats</i>	Los aristogatos	Los aristogatos	11 de diciembre de 1970 (premiere) 24 de diciembre de 1970
21	<i>Robin Hood</i>	Robin Hood	Robin Hood	8 de noviembre de 1973
22	<i>The Many Adventures of Winnie the Pooh</i> ^{1,2}	Lo mejor de Winnie the Pooh	Las aventuras de Winnie Pooh	11 de marzo de 1977
23	<i>The Rescuers</i>	Los rescatadores	Bernardo y Bianca	22 de junio de 1977
24	<i>The Fox and the Hound</i>	Tod y Toby	El zorro y el sabueso	10 de julio de 1981
25	<i>The Black Cauldron</i> ⁵	Taron y el caldero mágico	El caldero mágico	24 de julio de 1985
26	<i>The Great Mouse Detective</i>	Basil, el ratón superdetective	Policías y ratones	2 de julio de 1986

27	<i>Oliver & Company</i>	Oliver y su pandilla	Oliver y su pandilla	13 de noviembre de 1988 (preestreno)18 de noviembre de 1988
28	<i>The Little Mermaid</i>	La sirenita	La sirenita	15 de noviembre de 1989 (preestreno)17 de noviembre de 1989
29	<i>The Rescuers Down Under</i>	Los rescatadores en Cangurolandia	Bernardo y Bianca en Cangurolandia	16 de noviembre de 1990
30	<i>Beauty and the Beast</i>	La bella y la bestia	La bella y la bestia	13 de noviembre de 1991 (preestreno)22 de noviembre de 1991
31	<i>Aladdin</i>	Aladdín	Aladdín	11 de noviembre de 1992 (limited)25 de noviembre de 1992
32	<i>The Lion King</i>	El rey león	El rey león	15 de junio de 1994 (limited) 24 de junio de 1994
33	<i>Pocahontas</i>	Pocahontas	Pocahontas	16 de junio de 1995 (premiere) 23 de junio de 1995
34	<i>The Hunchback of Notre-Dame</i>	El jorobado de Notre Dame	El jorobado de Notre Dame	21 de junio de 1996
35	<i>Hercules</i>	Hércules	Hércules	14 de junio de 1997 (preestreno)27 de junio de 1997
36	<i>Mulan</i>	Mulan	Mulan	5 de junio de 1998 (preestreno)19 de junio de 1998
37	<i>Tarzan</i>	Tarzán	Tarzán	18 de junio de 1999
38	<i>Fantasia 2000</i> ^{1,2}	Fantasia 2000	Fantasia 2000	17 de diciembre de 1999 (preestreno)1 de enero de 2000 (IMAX) 16 de junio de 2000
39	<i>Dinosaur</i> _{[1]2, 6}	Dinosaurio	Dinosaurio	13 de mayo de 2000 (premiere) 19 de mayo de 2000
40	<i>The Emperor's New Groove</i>	El emperador y sus locuras	Las locuras del emperador	10 de diciembre de 2000 (preestreno)15 de diciembre de 2000
41	<i>Atlantis: The Lost Empire</i>	Atlantis: El imperio perdido	Atlantis: El imperio perdido	3 de junio de 2001 (preestreno)8 de junio de 2001 (limited) 15 de junio de 2001
42	<i>Lilo & Stitch</i>	Lilo & Stitch	Lilo y Stitch	16 de junio de 2002 (preestreno)21 de junio de 2002

43	<i>Treasure Planet</i>	El planeta del tesoro	El planeta del tesoro	17 de noviembre de 2002 (preestreno)27 de noviembre de 2002
44	<i>Sólo en España</i>	La gran película de Piglet	Sólo en España	2003 (SÓLO EN DVD)
45	<i>Brother Bear</i>	Hermano oso	Tierra de osos	20 de octubre de 2003 (premiere) 24 de octubre de 2003 (limited) 1 de noviembre de 2003
46	<i>Home on the Range</i>	Zafarrancho en el rancho	Vacas vaqueras	21 de marzo de 2004 (preestreno)2 de abril de 2004
47	<i>Chicken Little</i> ^{6, 7}	Chicken Little	Chicken Little	30 de octubre de 2005 (preestreno)4 de noviembre de 2005
48	<i>Wild (Salvaje) Sólo en DVD en España</i>	Wild (Salvaje) Sólo en DVD en España	Wild (Salvaje) Sólo en DVD en España	2006 (SÓLO EN DVD)
49	<i>Meet the Robinsons</i>	Descubriendo a los Robinsons	La familia del futuro	30 de marzo de 2007
50	<i>Bolt</i> ⁷	Bolt	Bolt, Un perro fuera de serie	26 de noviembre de 2008
51	<i>The Princess and the Frog</i>	Tiana y el sapo	La Princesa y el sapo	11 de diciembre de 2009

Notas:

1. Películas "de paquete", hechas con dos o más cortometrajes con secuencias puente.
2. Contiene tomas de acción real.
3. No cumple la definición de largometraje que se utiliza en los premios de la Academia, que requiere una duración mínima de 70 minutos.
4. La dama y el vagabundo fue rodada simultáneamente en el formato de la Academia y en CinemaScope. Ambas versiones se estrenaron al mismo tiempo.
5. La bella durmiente y El caldero mágico se rodaron en 70 mm, con el proceso Super Technirama y sonido estereofónico de seis canales. Estas versiones se estrenaron al mismo tiempo que las convencionales, con el sonido habitual (mono en el caso de La bella durmiente, y estéreo convencional en El caldero mágico) y en CinemaScope de 35 mm.
6. Animada por ordenador.
7. Estrenada también en versión Disney Digital 3-D.
8. Fecha prevista de estreno para película todavía no realizada.

7.4 Listado Películas Animación Disney-Pixar

nº	Película	Fecha de estreno
1	<i>Toy Story</i>	19 de noviembre de 1995 (premiere) 22 de noviembre de 1995
2	<i>Bichos</i>	14 de noviembre de 1998 (premiere) 20 de noviembre de 1998 (limited) 25 de noviembre de 1998
3	<i>Toy Story 2</i>	13 de noviembre de 1999 (premiere) 19 de noviembre de 1999 (limited) 24 de noviembre de 1999
4	<i>Monstruos S.A. / Monsters Inc.</i>	28 de octubre de 2001 (premiere) 2 de noviembre de 2001
5	<i>Buscando a Nemo</i>	30 de mayo de 2003
6	<i>Los increíbles</i>	5 de noviembre de 2004
7	<i>Cars</i>	26 de mayo de 2006 (premiere) 9 de junio de 2006
8	<i>Ratatouille</i>	29 de junio de 2007
9	<i>WALL·E</i>	27 de junio de 2008
10	<i>Up</i>	29 de mayo de 2009

7.5 Listado Películas Animación *Disney-Toon Studios*

nº	Película	Fecha de estreno
1	<i>Patoaventuras, la película: El Tesoro de la lámpara perdida</i>	3 de agosto de 1990
2	<i>Goofy e hijo</i>	7 de abril de 1995
3	<i>Doug, su primera película</i>	19 de marzo de 1999 (premiere) 26 de marzo de 1999
4	<i>La película de Tigger (1)</i>	11 de febrero de 2000
5	<i>La banda del patio</i>	10 de febrero de 2001 (premiere) 16 de febrero de 2001
6	<i>Retorno a Nunca Jamás (2)</i>	10 de febrero de 2002 (premiere) 15 de febrero de 2002
7	<i>El libro de la selva (2)</i>	9 de febrero de 2003 (premiere) 14 de febrero de 2003
8	<i>La gran película de Piglet (1, 3)</i>	16 de marzo de 2003 (premiere) 21 de marzo de 2003
9	<i>Este perro es un crack</i>	16 de enero de 2004
10	<i>Winnie the Pooh. La película de Héffalump/España "Winnie Pooh y el pequeño Efelante"/Hispanoamérica</i>	11 de febrero de 2005

Notas:

1. Contiene secuencias de imagen real.
2. Secuela de Peter Pan.
3. En España, en las ediciones en vídeo de la película, aparece como perteneciente a la serie de Clásicos, con el número 44.

7.6 Listado Películas Animación sólo distribuidas por Disney (no producidas)

nº	Película	Fecha de estreno	Producido por	Distribuido por Disney en
1	<i>Tom y Jerry: la película</i> (1, 2)	30 de julio de 1993	Turner Pictures Worldwide	América del Norte
2	<i>El ladrón de Bagdad</i> (1, 2)	25 de agosto de 1995	Richard Williams Productions	América del Norte Japón
3	<i>La princesa Mononoke</i> (1, 2)	29 de octubre de 1999 (limited) 26 de noviembre de 1999	Studio Ghibli	América del Norte
4	<i>El viaje de Chihiro</i> (2)	20 de septiembre de 2002 (limited)	Studio Ghibli	América del Norte
5	<i>Pokémon 4Ever</i> (1, 2)	11 de octubre de 2002 (limited) 25 de octubre de 2002	The Pokémon Company	América del Norte Reino Unido Australia
6	<i>Héroes Pokémon</i> (1, 2)	16 de mayo de 2003 (limited)	The Pokémon Company	América del Norte Reino Unido Australia
7	<i>El increíble castillo vagabundo</i> (2)	10 de junio de 2005 (limited) 17 de junio de 2005	Studio Ghibli	América del Norte
8	<i>Valiant</i> (3)	19 de agosto de 2005	Vanguard Animation	América del Norte
9	<i>Salvaje (The wild)</i> (3)	14 de abril de 2006	C.O.R.E. Feature Animation	todo el mundo
10	<i>Pokémon Ranger and the Prince of the Sea: Manaphy</i> (1, 2)	junio de 2007	The Pokémon Company	América del Norte Reino Unido Australia
11	<i>Tales from Earthsea</i> (2)	2007	Studio Ghibli	América del Norte
12	<i>Cat Tale</i> (3)	2008	Imagi Animation Studios	todo el mundo
13	<i>Pokémon: Diamond and Pearl The Movie</i> (1, 2)	Diciembre de 2008	The Pokémon Company	América del Norte Reino Unido Australia

14	<i>Gnomeo and Juliet</i> (1, 3)	Diciembre de 2008	Rocket Pictures	todo el mundo
-----------	---------------------------------	-------------------	-----------------	---------------

Notas:

1. Distribuida por Disney a través de su compañía Miramax Films.
2. Animación tradicional (2-D).
3. Animación por ordenador.

7.7 Listado Películas Disney (otras compañías)

nº	Título original	Compañía	Título en España	Título en Hispanoamérica	Fecha de estreno
1	<i>The Nightmare Before Christmas</i>	Touchstone Pictures, Skellington Productions (con animación <i>stop-motion</i>)	Pesadilla antes de Navidad	El extraño mundo de Jack	9 de octubre de 1993 (premiere) 13 de octubre de 1993 (limited) 29 de octubre de 1993
2	<i>James and the Giant Peach</i>	Touchstone Pictures, Skellington Productions (con animación <i>stop-motion</i>)	James y el melocotón gigante	Jim y el durazno gigante	12 de abril de 1996
3	<i>Dinosaur</i>	Touchstone Pictures (con animación <i>stop-motion</i>)	Dinosaurio	Dinosaurio	13 de mayo de 2000 (premiere) 19 de mayo de 2000

7.8 Secuelas de clásicos (sólo vídeo doméstico)

nº	Película	Fecha de estreno
1	<i>El regreso de Jafar (1)</i>	1994
2	<i>Gárgolas. La película (2)</i>	1995
3	<i>Aladdín y el rey de los ladrones (1)</i>	1996
4	<i>La gran aventura de Winnie the Pooh (3)</i>	1997
5	<i>La Bella y la Bestia 2: Una Navidad Encantada</i>	1997
6	<i>El mundo mágico de Bella (4)</i>	1998
7	<i>Pocahontas 2: Viaje a un mundo nuevo</i>	1998
8	<i>El Rey León 2: El tesoro de Simba</i>	1998
9	<i>Winnie the Pooh: Seasons of Giving (3)</i>	1999
10	<i>La sirenita 2: regreso al mar</i>	2000
11	<i>La dama y el vagabundo II: Las aventuras de Scamp</i>	2001
12	<i>La Cenicienta 2: Un sueño hecho realidad</i>	2002
13	<i>El jorobado de Notre Dame 2: El secreto de la campana</i>	2002
14	<i>Tarzán y Jane (5)</i>	2002
15	<i>Winnie the Pooh: unas Navidades megapoooh (3)</i>	2002
16	<i>101 dálmatas 2: La aventura de Patch en Londres</i>	2003
17	<i>Atlantis: El regreso de Milo</i>	2003
18	<i>La película de Stitch6</i>	2003
19	<i>El rey león 3: Hakuna matata</i>	2004
20	<i>Winnie the Pooh: una primavera con Rito (3)</i>	2004
21	<i>Mulan 2: La leyenda continúa</i>	2005
22	<i>Tarzán 2: El origen de la leyenda</i>	2005
23	<i>Winnie the Pooh y Héffalump en Halloween: la película (3)</i>	2005
24	<i>El emperador y sus locuras 2: La gran aventura de Kronk</i>	2005
25	<i>Bambi II</i>	2005
26	<i>Lilo y Stitch 2: El efecto del defecto</i>	2005
27	<i>Hermano oso 2: Los alces están en alza</i>	2006
28	<i>Tod y Toby 2</i>	2006
29	<i>La Cenicienta 3: Un giro en el tiempo</i>	2007
30	<i>Cuentos de princesas: persigue tus sueños</i>	2007
31	* <i>La sirenita 3</i>	2008
32	* <i>Tinker Bell</i>	2008
33	* <i>Tinker Bell, En busca del tesoro perdido</i>	Nov, 2009

Notas:

1. Secuela de Aladdín.
2. Secuela de El jorobado de Notre Dame.
3. Secuela de Lo mejor de Winnie the Pooh.
4. Secuela de La bella y la bestia.
5. Secuela de Tarzán.

6. Secuela de Lilo y Stitch.
7. Secuela de El rey Leon.
8. Secuela de Vida Salvaje.

7.9 Tabla de eras Disney con películas seleccionadas y títulos de doblaje

ERA	AÑO	VERSIÓN ORIGINAL	ESPAÑOL DE AMÉRICA	ESPAÑOL
ERA DISNEY (1937-1966)	1937	<i>Snow White and the Seven Dwarfs</i>	<i>Blanca Nieves y los siete enanos</i>	<i>Blancanieves y los siete enanitos</i>
	1940	<i>Pinocchio</i>	<i>Pinocho</i>	<i>Pinocho</i>
	1940	<i>Fantasia</i>	<i>Fantasia</i>	<i>Fantasia</i>
	1941	<i>Dumbo</i>	<i>Dumbo</i>	<i>Dumbo</i>
	1942	<i>Bambi</i>	<i>Bambi</i>	<i>Bambi</i>
	1943	<i>Saludos Amigos</i>	<i>Saludos Amigos</i>	<i>Saludos Amigos</i>
	1944	<i>The Three Caballeros</i>	<i>Los tres caballeros</i>	<i>Los tres caballeros</i>
	1946	<i>Make Mine Music</i>	<i>Música maestro</i>	<i>Música maestro</i>
	1947	<i>Fun and Fancy Free</i>	<i>Diversión y fantasía</i>	<i>Las aventuras de Bongo. Mickey y las judías mágicas</i>
	1948	<i>Melody Time</i>	<i>Ritmo y melodía</i>	<i>Tiempo de melodía</i>
	1949	<i>The Adventures of Ichabod and Mr. Toad</i>	<i>Dos personajes fabulosos</i>	<i>La leyenda de Sleepy Hollow y el Señor Sapo</i>
	1950	<i>Cinderella</i>	<i>La Cenicienta</i>	<i>La Cenicienta</i>
	1951	<i>Alice in Wonderland</i>	<i>Alicia en el país de las maravillas</i>	<i>Alicia en el país de las maravillas</i>
	1953	<i>Peter Pan</i>	<i>Peter Pan</i>	<i>Peter Pan</i>
	1955	<i>Lady and the Tramp</i>	<i>La dama y el vagabundo</i>	<i>La dama y el vagabundo</i>
	1959	<i>Sleeping Beauty</i>	<i>La bella durmiente</i>	<i>La bella durmiente</i>
1961	<i>One Hundred and One Dalmatians</i>	<i>101 dálmatas</i>	<i>101 dálmatas</i>	

	1963	<i>The Sword in the Stone</i>	<i>La espada en la piedra</i>	<i>Merlín el encantador</i>
PRIMERA ERA POS-DISNEY (1966-1988)	1967	<i>The Jungle Book</i>	<i>El libro de la selva</i>	<i>El libro de la selva</i>
	1970	<i>The Aristocats</i>	<i>Los Aristogatos</i>	<i>Los Aristogatos</i>
	1973	<i>Robin Hood</i>	<i>Robin Hood</i>	<i>Robin Hood</i>
	1977	<i>The Many Adventures of Winnie The Pooh</i>	<i>Las aventuras de Winnie Pooh</i>	<i>Lo mejor de Winnie the Pooh</i>
	1977	<i>The Rescuers</i>	<i>Bernardo y Bianca</i>	<i>Los rescatadores</i>
	1981	<i>The Fox and the Hound</i>	<i>El zorro y el sabueso</i>	<i>Tod y Toby</i>
	1985	<i>The Black Cauldron</i>	<i>El caldero mágico</i>	<i>Taron y el caldero mágico</i>
	1986	<i>The Adventures of the Great Mouse Detective</i>	<i>Policías y ratones</i>	<i>Basil, el ratón superdetective</i>
	1988	<i>Oliver and Company</i>	<i>Oliver y su pandilla</i>	<i>Oliver y su pandilla</i>
SEGUNDA ERA POS-DISNEY (1989-1999)	1989	<i>The Little Mermaid</i>	<i>La sirenita</i>	<i>La sirenita</i>
	1990	<i>The Rescuers Down Under</i>	<i>Bernardo y Bianca en cangurolandia</i>	<i>Los rescatadores en cangurolandia</i>
	1991	<i>Beauty and the Beast</i>	<i>La bella y la bestia</i>	<i>La bella y la bestia</i>
	1992	<i>Aladdin</i>	<i>Aladdín</i>	<i>Aladdín</i>
	1994	<i>The Lion King</i>	<i>El rey león</i>	<i>El rey león</i>
	1995	<i>Pocahontas</i>	<i>Pocahontas</i>	<i>Pocahontas</i>
	1995	<i>Toy Story (PIXAR)</i>	<i>Toy Story</i>	<i>Toy Story</i>
	1996	<i>The Hunchback of Notre Dame</i>	<i>The Hunchback of Notre Dame</i>	<i>The Hunchback of Notre Dame</i>
	1997	<i>Hercules</i>	<i>Hércules</i>	<i>Hércules</i>
1998	<i>Mulan</i>	<i>Mulán</i>	<i>Mulán</i>	

	1998	<i>A Bug's Life (PIXAR)</i>	<i>Bichos, una aventura en miniatura</i>	<i>Bichos, una aventura en miniatura</i>
	1999	<i>Tarzan</i>	<i>Tarzán</i>	<i>Tarzán</i>
	1999	<i>Fantasia 2000</i>	<i>Fantasia 2000</i>	<i>Fantasia 2000</i>
	1999	<i>Toy Story 2 (PIXAR)</i>	<i>Toy Story 2</i>	<i>Toy Story 2</i>
TERCERA ERA POS-DISNEY (1999-2009)	2000	<i>Dinosaur</i>	<i>Dinosaurio</i>	<i>Dinosaurio</i>
	2000	<i>The Emperor's New Groove</i>	<i>Las locuras del emperador</i>	<i>El emperador y sus locuras</i>
	2001	<i>Atlantis: The Lost Empire</i>	<i>Atlantis: el imperio perdido</i>	<i>Atlantis: el imperio perdido</i>
	2001	<i>Monsters, Inc. (PIXAR)</i>	<i>Monsters, Inc.</i>	<i>Monstruos S.A.</i>
	2002	<i>Lilo & Stitch</i>	<i>Lilo & Stitch</i>	<i>Lilo & Stitch</i>
	2002	<i>Treasure Planet</i>	<i>El planeta del tesoro</i>	<i>El planeta del tesoro</i>
	2003	<i>Brother Bear</i>	<i>Tierra de osos</i>	<i>Hermano oso</i>
	2003	<i>Finding Nemo (PIXAR)</i>	<i>Buscando a Nemo</i>	<i>Buscando a Nemo</i>
	2004	<i>Home on the range</i>	<i>Vacas vaqueras</i>	<i>Zafarrancho en el rancho</i>
	2004	<i>The Incredibles (PIXAR)</i>	<i>Los Increíbles</i>	<i>Los Increíbles</i>
	2005	<i>Chicken Little</i>	<i>Chicken Little</i>	<i>Chicken Little</i>
	2006	<i>Cars (PIXAR)</i>	<i>Cars</i>	<i>Cars</i>
	2007	<i>Meet the Robinsons</i>	<i>La familia del futuro</i>	<i>Descubriendo a los Robinsons</i>
	2007	<i>Ratatouille (PIXAR)</i>	<i>Ratatouille</i>	<i>Ratatouille</i>
	2008	<i>Bolt</i>	<i>Bolt</i>	<i>Bolt</i>
2008	<i>WALL-E (PIXAR)</i>	<i>WALL-E</i>	<i>WALL-E</i>	

	2009	<i>The Princess and the Frog</i>	<i>La princesa y el sapo</i>	<i>Tiana y el sapo</i>
	2009	<i>UP (PIXAR)</i>	<i>UP: Una aventura de altura</i>	<i>UP: Una aventura de vértigo</i>

8. ANEXO II

8.1. Manual de Instalación

8.2. Manual de Usuario

8.3. Visibilidad y Resultados (I+D+i)

8.4. Licencias

8.1 MANUAL DE INSTALACIÓN

El Sistema Informático (SI) que da soporte a esta tesis doctoral, A.I.N.A., ha pasado por diferentes fases administrativas y burocráticas hasta convertirse en una realidad completa.

Tal y como se ha comentado en el apartado 4.1 del estudio, la cantidad ingente de información a manejar para proceder al cruce de datos, que ha llevado a las conclusiones obtenidas de los mismos en esta tesis doctoral, derivó en tomar la decisión de construir una herramienta informática que no sólo fuera capaz de almacenar todos los datos contenidos en las tablas y listados (ver Anexo I), sino que también pudiera llevar a obtener conclusiones importantes a la hora de analizar en profundidad y cruzar esta información.

Es por ello que, para que el proyecto de investigación tuviera la seriedad y el soporte informático que requería, se decidió en el curso 2013/0214 solicitar tanto un dominio como un alojamiento oficial al Servicio de Informática y Comunicaciones (SICUZ) de la Universidad de Zaragoza (UZ).

Universidad Zaragoza ESTUDIOS I+D+i INSTITUCIÓN INTERNACIONAL VIDA UNIVERSITARIA

Servicio de **Informática y Comunicaciones** ayudIca

Inicio Nos dedicamos a Conócenos

index.html x Código Dividir Diseño Código en vivo Vista en vivo Inspeccionar

Dirección: `<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML+RDFa 1.0//EN" "http://www.w3.org/Markup/DTD/xhtml-rdfa-1.dtd">`

» Publicación Web » Alojamiento web » Alojamiento de páginas Web - Inicio

Alojamiento de páginas Web

El servicio de alojamiento web permite a los miembros de la Comunidad Universitaria disponer de su espacio web .unizar.es en sistemas mantenidos por el SICUZ.

Destinatarios: PDI, PAS

Peticiones, Ayuda y Soporte:

Para solicitar la creación de un nuevo Alojamiento Web se tendrá que abrir un ticket en ayudica y adjuntar al mismo la solicitud firmada y sellada.

ayudIca →

- > Solicitud:
SERVICIO: Solicitud de nuevo alojamiento Web
- > Incidencias y Soporte:
SERVICIO: Incidencias y gestión de contenidos Web
- > Preguntas Frecuentes (FAQ)

→ Formulario necesario para la solicitud:

- > Solicitud de alojamiento WEB

Nivel de Servicio:

- > Criticidad: **Alta**
- > Compromiso de Calidad:
 1. Disponibilidad mínima: **99.50%**
 2. Resolución de incidencias **críticas**, si afectan a un número alto de usuarios: **<16 horas**
 3. Primera respuesta a peticiones de servicio o incidencias **no críticas** tramitadas a través de ayudica inferior a **8 horas laborables**
 4. Resolución del **75% de las peticiones** de servicio o incidencias tramitadas a través de ayudica en un **plazo inferior a 40 horas laborables**

Figura 1. Solicitud oficial de alojamiento y dominio

Una vez dicha solicitud superó todos los trámites administrativos, y fue estudiada su seriedad y utilidad, el SICUZ la aprobó y fueron suministrados los datos del nuevo dominio y alojamiento web por mail.

En relación al dominio aina.unizar.es, este mensaje contiene

- Las instrucciones del proceso de migración del **alojamiento** actual (IP 155.210.1.77) al nuevo (IP 155.210.11.62) servidor con versiones actuales de php y mysql donde instalar un CMS actualizado.
- Los datos del nuevo **alojamiento**
 - de acceso al servidor FTP (directorio de la web).
 - de acceso al servidor de bases de datos (base de datos para el CMS).

Datos del nuevo alojamiento

Atendiendo a su solicitud de hospedaje **web**, se ha creado en el servidor **web** corporativo de la Universidad de Zaragoza un directorio en el que podrá poner sus páginas de información, accediendo a él mediante **usuario/contraseña** para **para** su administración.

Además se ha creado una **bases de datos** mysql, accediendo a ella con **usuario/contraseña** para administrarla.

Datos de acceso al servidor FTP

servidor FTP	aina.unizar.es
usuario	aina
contraseña	465c6422aB.
URL	http://aina.unizar.es

Con este mismo usuario y contraseña se puede acceder, autenticándose, a las estadísticas del sitio en <http://aina.unizar.es/cgi-bin/awstats.pl>

El acceso al servidor FTP está cortado para direcciones IP externas a la red universitaria.
El acceso remoto para ordenadores externos a la red universitaria se hace siguiendo los pasos recogidos en esta página <http://sicuz.unizar.es/red/vpn/>

La instalación de la red VPN se puede hacer desde <http://vpn.unizar.es> > **Any Connect** > **Start AnyConnect**, hay que autenticarse con el **identificador de correo del dominio unizar** y la correspondiente contraseña de correo.

- en el menú de la izquierda hay que seleccionar **AnyConnect** y en la página que aparece a la derecha, pulsar **Start AnyConnect**
- Comienza la instalación, detecta el sistema operativo del equipo y se instala el cliente vpn -tarda un poco-
- Una vez instalado este cliente vpn se ejecuta, dirección de conexión vpn.unizar.es, clic en el botón **Connect** y se autentica con el **identificador de correo del dominio unizar** y la correspondiente contraseña de correo y ya se puede acceder vía FTP como si se estuviera dentro de la red de UniZar.

Si la administración de la web se hace desde una empresa externa o autónomo se han de seguir las indicaciones del **apartado d** de esta dirección <http://sicuz.unizar.es/alojamiento/20120316restringido.html> (solicitud VPN y cláusula de confidencialidad).

Datos de acceso a la base de datos para configurar un CMS o acceder con un cliente mysql

servidor mysql	localhost
base de datos:	ainaadmin
usuario	aina
contraseña	465c6422aB.

Un saludo

Figura 2. Captura de pantalla del mail de confirmación con los datos de instalación.

A finales de 2014 ya se disponía de sitio web oficial (ver Anexo II) para poder trabajar con A.I.N.A. de manera segura, fiable y con un soporte técnico detrás (SICUZ) que garantiza su correcto funcionamiento las 24 horas de los 7 días de la semana (24/7). Se procedió a su configuración, integrando todas las tecnologías comentadas en el apartado 4.1 en el alojamiento proporcionado, y se subieron los archivos fuentes de A.I.N.A por FTP, puesto que el sistema informático llevaba en producción desde el año 2011, funcionando en un servidor local http, al cual se tiene acceso con localhost o 127.0.0.1 en IPv4 ó ::1 en IPv6, desde el navegador.

8.2 MANUAL DE USUARIO

Para proceder al uso de A.I.N.A., un usuario sólo necesita tener a su disposición conexión a Internet y un navegador (Google Chrome, Safari, Internet Explorer, Mozilla Firefox, etc.). Una vez abierto el navegador, sólo tiene que conectarse a la siguiente URL: aina.unizar.es, apareciendo en el navegador la pantalla de inicio que se muestra a continuación en la figura 1.



Figura 1. Pantalla principal (Inicio) de A.I.N.A.

Una vez conectado a la aplicación, en la pantalla principal se puede observar que se dispone de las siguientes opciones: Películas, Estadísticas y Muestras.

Accediendo a la primera de estas secciones, **Películas**, el usuario dispone de la base de datos creada para poder centralizar y gestionar la gran cantidad de información recopilada, por el autor de esta tesis doctoral, en fichas configuradas en distintos ficheros de Word. La información que contienen esas fichas es fruto de una tediosa tarea de búsquedas, que se han ido realizando, por distintos repositorios de Internet relacionados con la temática de esta investigación (ver figura 2).

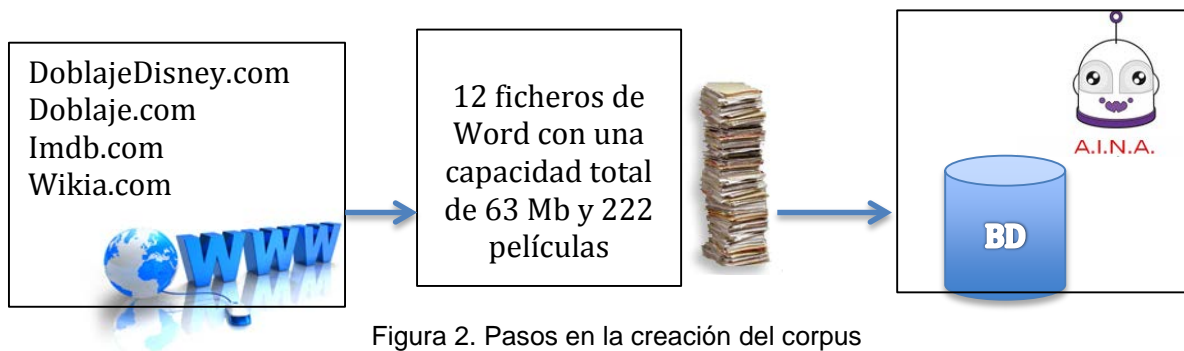


Figura 2. Pasos en la creación del corpus

De cada una de las 222 películas distribuidas en los 12 ficheros de Word, se ha elaborado una ficha como la que se muestra a continuación en la figura 3.

FICHA DE LA PELÍCULA/SERIE/VIDEOJUEGO, ETC.		
Título: LOS ARISTOGATOS		
Título Original: The Aristocats	Buscar en imdb.com >>	
Año de Estreno: 1970		
Distribución: 35 m.m		
Género: Animación		
Director de doblaje: Edmundo Santos		
Traductor: Edmundo Santos		
Ajustador: Edmundo Santos		
Estudio de doblaje: Grabaciones y Doblajes S.A (Mexico)	▶ VER LISTADO DE ESTUDIOS	
Técnico de sala: ?		
Técnico de mezclas: ?		
REPARTO		
▶ ACTOR ORIGINAL	▶ ACTOR DE DOBLAJE	▶ PERSONAJE
EVA GABOR	TERESITA ESCOBAR	DUQUESA
PHIL HARRIS	GERMÁN VALDÉS	TOMÁS O'MALLEY
LIZ ENGLISH	ROCÍO BRAMBILA	MARIE
DEAN CLARK	ARMINDITA HERNÁNDEZ	BERLIOZ
GARY DUBIN	PILI GONZÁLEZ	TOULOUSE
STERLING HOLLOWAY	JOSÉ MANUEL ROSANO	ROQUEFORT
HERMIONE BADDELEY	ROSARIO MUÑOZ LEDO	MADAME BONFAMILLE
RODDY MAUDE-ROXBY	LUIS MANUEL PELAYO	EDGAR
PAT BUTTRAM	FLORENCIO CASTELLÓ	NAPOLEÓN
GEORGE LINDSEY	FRANCISCO COLMENERO	LAFAYETTE
SCATMAN CROTHERS	FLAVIO	GATO JAZZ
LORD TIM HUDSON	FRANCISCO COLMENERO	GATO INGLÉS
THURL RAVENSCROFT		GATO RUSO
VITO SCOTTI	AGUSTÍN LÓPEZ ZAVALA	GATO ITALIANO
CHARLES LANE	JUAN DOMINGO MÉNDEZ	GEORGES HAUTECOURT
NANCY KULP	MARÍA SANTANDER	FROU-FROU
CAROLE SHELLEY	MARUJA SEN	AMELIA LOCUAZ
MONICA EVANS	EDITH BYRD	ABIGAIL LOCUAZ
BILL THOMPSON	JUAN DOMINGO MÉNDEZ	TÍO WALDO
PETER RENADAY	FRANCISCO COLMENERO	LECHERO
MAURICE CHEVALIER	CARLOS PETREL	VOZ CANTANTE

Figura 3. Ejemplo de ficha con todos los datos recopilados para cada película

Una vez mostrado el proceso, se puede deducir y observar que buscar en tantos ficheros de Word, que contienen un gran conjunto de fichas desordenadas con una gran cantidad de datos almacenados para cada una de las películas, es una tarea muy complicada. Y si no nos centramos sólo en la búsqueda, sino en el posterior cruce de datos a realizar para poder sacar conclusiones de la investigación, se puede afirmar que es imposible. De ahí la necesidad de crear una base de datos para el corpus con la que, tal y como se puede observar en las figuras 4 y 5, se pone a disposición del usuario final, y en este caso del investigador, no sólo los listados del contenido del corpus, sino también toda la información de cada una de las películas en formato ficha con hiperenlaces a la Wikipedia y a las fuentes originales (ver figura 2), con los que se puede navegar con soltura y facilidad por la información y llegar al nivel de detalle de actor, actor de doblaje, año, etc. que se quiera. Para finalizar con esta sección, también destacar que los listados se pueden exportar a un procesador de textos, o mandar a imprimir a la impresora habitual a la que se tenga conectado el equipo (ver figura 5).

A.I.N.A. (Prototipo)

Inicio Películas Estadísticas Muestras

Consulta de fichas de películas

Todas Era Disney 1ª Era Post-Disney (1967 - 1988) 2ª Era Post-Disney (1989 - 1999) 3ª Era Post-Disney (A partir del 2000)

Actualmente esta base de datos contiene:

Listado: Completo

- 371 Películas
- 48 Estudios de doblaje
- 79 Directores de doblaje
- 2283 Actores originales
- 1254 Actores de doblaje
- 6110 Personajes

Listado: Era Disney

- 0 Películas

Listado: 1ª Era Post-Disney (1967 - 1988)

- 41 Películas

Listado: 2ª Era Post-Disney (1989 - 1999)

- 39 Películas

Listado: 3ª Era Post-Disney (A partir del 2000)

- 291 Películas

Figura 4. Funcionalidades Sección Películas (listados)

A.I.N.A. (Prototipo)

Inicio Películas Estadísticas Muestras

Todas Era Disney 1ª Era Post-Disney (1967 - 1988) 2ª Era Post-Disney (1989 - 1999) 3ª Era Post-Disney (A partir del 2000)

Listado de películas: (Todas) [Página 1](#)

Modo Listado Modo Ficha Exportar Imprimir

[Listado completo](#) ➔

[BATMAN DEL FUTURO: EL REGRESO DEL JOKER](#)

[BUZZ LIGHTYEAR: LA PELÍCULA](#)

[CHICKEN RUN \(EVASION EN LA GRANJA\)](#)

[DINOSAURIO](#)

[EL HOMBRE QUE HACÍA MILAGROS](#)

[EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO VII: LA MISTERIOSA PIEDRA DE FUEGO](#)

[ESCALFOWNE, LA PELÍCULA](#)

[EXPLOSIVAMENTE GOOFY](#)

[FANTASÍA 2000](#)

[HEAVY METAL FAKK 2](#)

[HISTORIA DE UNA GAVIOTA \(Y DEL GATO QUE LE ENSEÑÓ A VOLAR\)](#)

[JOSEPH, REY DE LOS SUEÑOS](#)

[KENSHIN, EL GUERRERO SAMURAI: RECUERDOS](#)

[LA ISLA DEL CANGREJO](#)

[LA PELÍCULA DE TIGGER \(LAS NUEVAS AVENTURAS DE WINNIE THE POOH Y SUS AMIGOS\)](#)

[LA PRINCESA MONONOKÉ](#)

[LA RUTA HACIA EL DORADO](#)

[LA VUELTA AL MUNDO DE PINOCH](#)

[LAMU: SOLO TÚ \(OVA 1\)](#)

[LAS NAVIDADES DE CASPER](#)

[Listado completo](#) ➔

Figura 5. Funcionalidades Sección Películas (Acceso a Ficha, Exportar e Imprimir)

En segundo lugar, el sistema informático A.I.N.A. que contiene la base de datos del corpus inicial, dispone de una sección de **Estadísticas**. En dicha sección, tanto el usuario final como el investigador, dispone de un formulario para configurar listados por año, tipo de distribución género y estudio de doblaje, y consultas por equipo técnico y por reparto. Los

resultados, tal y como se puede observar en la figura 6, se muestran en formato listado con hiperenlaces, y también se pueden exportar a un procesador de textos e incluso imprimir en una impresora virtual o en PDF.

Inicio Películas Estadísticas Muestras

Consultas y estadísticas

Listados Rankings Gráficas

Listados disponibles

Listado de películas agrupado por:

- Año
- Tipo de Distribución
- Género
- Estudio de doblaje

Mostrar

Consultas sobre el Equipo Técnico

- Todas las personas (por orden alfabético)
- Director de Doblaje
- Traductor
- Ajustador
- Técnico de sala
- Técnico de mezclas

Mostrar

Consultas sobre Reparto

- Listado de actores originales
- Listado de actores de doblaje

Mostrar

Figura 6. Funcionalidades Sección Consultas y Estadísticas

A.I.N.A. (Prototipo)	
Inicio Películas Estadísticas Muestras	
Volver (listados) Consultar ranking Consultar gráfica	
Listado de Equipo Técnico por orden alfabético	
Exportar Imprimir	
Director de Doblaje	
NOMBRE	PELICULAS
ARRIL, GONZALO	Ha participado en 14 películas (Como Director de Doblaje) LA RUTA HACIA EL DORADO, TITAN A.E., SHREK, ICE AGE (LA EDAD DE HIELO), SHREK 2, ROBOTS, HAPPY FEET: ROMPIENDO EL HIELO, VECINOS INVASORES, BEE MOVIE, SHREK TERCERO, HORTON, KUNG FU PANDA, LOS SECRETO DE LOS CINCO FURIOSOS Y STAR WARS: THE CLONE WARS
AGUIRRE, SANTIAGO	Ha participado en 4 películas (Como Director de Doblaje) EL CONEJO DE PASCUA LLEGA A LA CIUDAD, EL OSITO POLAR, LA ISLA MISTERIOSA, MAGIC SECRETS Y POLLYWORLD
ALONSO, NARANJO JR., RAFAEL	Ha participado en 1 películas (Como Director de Doblaje) FRANKLIN Y EL TESORO DEL LAGO
ALVAREZ, LOLA	Ha participado en 1 películas (Como Director de Doblaje) MISIÓN EN MCCLAND: UNA AVENTURA SUPERSPACIAL
ANDRÉS, CÉSAR	Ha participado en 1 películas (Como Director de Doblaje) IMPY 'S ISLAND
ANGULO, JOSE LUIS	Ha participado en 24 películas (Como Director de Doblaje) CHICKEN RUN (EVASIÓN EN LA GRANJA), POKEMON 2000, SCOOBY DOO EN LA ISLA DE LOS ZOMBIES, SOUTH PARK MÁS GRANDE, MÁS LARGO, SIN CORTES, EL BOSQUE ANIMADO, POKEMON 3, LA HISTORIA DE JACK FROST, ACCELERATORS, BATMAN CONTRA DRÁCULA, EL TIOWIVO MÁGICO, RYAN, SCOOBY DOO EN EL MISTERIO DEL FARAÓN, LA PELÍCULA, TEAM AMERICA: LA POLICÍA DEL MUNDO, TEO, CAZADOR INTERGALÁCTICO, VALIANT, A SCANNER DARKLY: UNA MIRADA A LA OSCURIDAD, EL CORRAL: UNA FIESTA MUY BESTIA, JORGE EL CURIOSO, SCOOBY DOO: PIRATAS A BABOR, EL ARCA DE NOÉ (2007), EL CHICO MANCHA (THE WORLD OF STAINBOY), ÉRASE UNA VEZ UN CUENTO AL REVÉS, LA MUERTE DE SUPERMAN Y SPACE CHIMPS: MISIÓN ESPACIAL
ARROYO, JUAN ANTONIO	Ha participado en 1 películas (Como Director de Doblaje) NARUTO: LA BATALLA DE LA VILLA OCULTA DE LA CASCADA (OVA 2)
BETETA, LORENZO	Ha participado en 5 películas (Como Director de Doblaje) LOS INCREIBLES (animación), CHICKEN LITTLE, DESCUBRIENDO A LOS ROBINSONS, EL Lince PERDIDO y WALL-E. BATALLÓN DE LIMPIEZA
BLUTER, JUANA	Ha participado en 3 películas (Como Director de Doblaje) STEAMBOY, TERKONKONKRET Y CHINO Y CHIANO: ESTARÉ EN CASA POR NAVIDAD
BORDALLO, MAR	Ha participado en 1 películas (Como Director de Doblaje) LOS PIRATAS NO PUEDEN HACER NADA
BORRERO, JUAN IGNACIO	Ha participado en 1 películas (Como Director de Doblaje) MARK LOGAN
CALVO, RAFAEL	Ha participado en 5 películas (Como Director de Doblaje) LOS PINGUINOS DE MADAGASCAR EN UNA TRAVESURA NAVIDEÑA, COLEGAS EN EL BOSQUE, MONSTER HOUSE, RATONPOLIS Y LOCOS POR EL SURF
Cámus, Maira	Ha participado en 1 películas (Como Director de Doblaje) ¿QUIÉN ENGAÑO A ROGER RABBIT?

Figura 7. Resultado de ejemplo de consulta: “¿cuántas películas ha realizado X como director de doblaje?”

El resultado de las consultas que configuremos se pueden mostrar también por Ranking, es decir, podemos averiguar quién ha participado en más ocasiones como director de doblaje.

Inicio Películas Estadísticas Muestras

Rankings

Volver (rankings) Consultar listado Consultar gráfica

Director de Doblaje: "¿Quién ha participado en más ocasiones?"

Exportar Imprimir

#	Colaborador	Número de colaboraciones	Información
1	ANGULO, JOSÉ LUIS	24	Ver colaboraciones
2	GUTIÉRREZ, EDUARDO	24	Ver colaboraciones
3	ABRIL, GONZALO	14	Ver colaboraciones
4	LÓPEZ LESPE, JUAN JOSÉ	14	Ver colaboraciones
5	JENNER, MIGUEL ÁNGEL	12	Ver colaboraciones
6	VILLAR, ANTONIO	11	Ver colaboraciones
7	MARCO, MARISA	11	Ver colaboraciones
8	GIL, JOSÉ LUIS	9	Ver colaboraciones
9	GARCÍA GUEVARA, MANUEL	9	Ver colaboraciones
10	CERNUDA, ALFREDO	8	Ver colaboraciones
11	LARA, ANTONIO	7	Ver colaboraciones
12	DÍAZ, AZUCENA	7	Ver colaboraciones
13	MARTÍNEZ, CÉSAR	6	Ver colaboraciones
14	Francisco Colmenero	6	Ver colaboraciones
15	CUENCA RODRÍGUEZ JR., ROBERTO	5	Ver colaboraciones
16	Edmundo Santos	5	Ver colaboraciones
17	TRIFOL, ALBERTO	5	Ver colaboraciones
18	CALVO, RAFAEL	5	Ver colaboraciones
19	BETETA, LORENZO	5	Ver colaboraciones
20	DE MAEZTU, RAMIRO	4	Ver colaboraciones
21	AGUIRRE, SANTIAGO	4	Ver colaboraciones
22	FENTON, LUIS	4	Ver colaboraciones
23	FERNÁNDEZ (BCN.), JUAN	3	Ver colaboraciones
24	CARRERAS, ARMANDO	3	Ver colaboraciones
25	PADILLA, JOSÉ	3	Ver colaboraciones
26	VALENCIA, AMPARO	3	Ver colaboraciones
27	OSTO, MANUEL	3	Ver colaboraciones
28	BEUTER, JUANA	3	Ver colaboraciones
29	VIÑAS, JAVIER	3	Ver colaboraciones
30	REVILLA, CARLOS	3	Ver colaboraciones
31	LOGAR JR., JUAN	2	Ver colaboraciones
32	HERNANDO, BEGOÑA	2	Ver colaboraciones
33	PASTÓ, ROSA	2	Ver colaboraciones
34	GARCÍA, CAMILO	2	Ver colaboraciones

Figura 8. Funcionalidades Sección Consultas y Estadísticas (Rankings)

E incluso en formato gráfica, centrándose por ejemplo, en los 10 directores de doblaje que más han intervenido.



Figura 9. Funcionalidades Sección Consultas y Estadísticas (Gráficas)

Para finalizar con el Manual de Usuario, la sección **Muestras**, una sección en la que tanto el usuario final como el investigador que haga uso de la aplicación puede configurar el subconjunto del corpus con el que trabajar. Las muestras se pueden activar, eliminar, listar y/o crear una nueva (ver figura 10).

A.I.N.A. (Prototipo)

Inicio Películas Estadísticas Muestras

Gestión de muestras

Nueva Listado de muestras Activar una muestra

Nueva muestra

Nombre (*)

Descripción (*)

Año:

Anterior a inclusive

Posterior a inclusive

Entre y ambas inclusive

Distribución:

Género:

Estudio:

Estudio subtítulador:

Distribuidora:

Distribuidora española:

Productora española:

Agencia española:

Más información: Contienen más información adicional

Guardar

Figura 10. Funcionalidades de la sección Muestras

8.3 VISIBILIDAD Y RESULTADOS (I+D+i) de A.I.N.A.

Tanto la visibilidad como los resultados del uso de A.I.N.A. en materia de I+D+i. están en marcha, lo que demuestra que el proyecto de investigación sigue vivo y con continuidad. La idea del análisis, diseño e implementación de este sistema informático que dio soporte a la gestión y análisis del corpus de la tesis doctoral comenzó con en el curso académico 2010/2011. Durante estos últimos 4 años, ha madurado y se encuentra ahora mismo en la fase de comenzar a aplicarse de manera práctica en diversos foros, y conseguir hacer realidad una transferencia tecnológica (i) a la sociedad, de la costosa pero gratificante fase de I+D anterior.

La primera presentación en sociedad se realizó este pasado mes de septiembre, en las IX Jornadas de Innovación Docente e Investigación de la Universidad de Zaragoza (UZ), en la que se presentó A.I.N.A. en una mesa de trabajo con el siguiente póster.

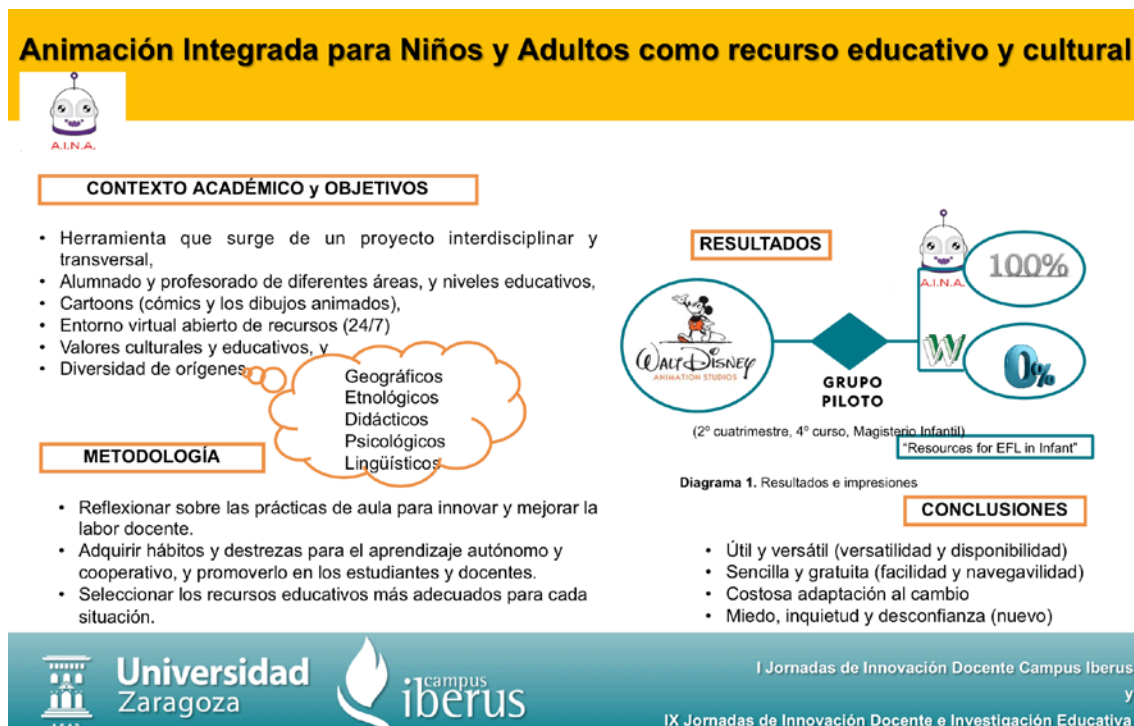


Figura 1. Póster elaborado para las XX Jornadas de Innovación Docente de la UZ.

Al igual que con el trabajo realizado en aula, las conclusiones que se sacaron en la demo realizada en esta mesa de trabajo con los colegas de profesión fueron: desconfianza por ser gratuita, miedo e inquietud por si no se llegara a saber utilizar, pero también se quedaron asombrados de su sencillez, versatilidad (Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, Safari, etc.), disponibilidad (24/7) y respaldo del SICUZ, y facilidad de uso

Una vez realizada la presentación en sociedad en un foro nacional, este curso académico se van a realizar 2 experiencias más en aula, para poder poner a prueba la herramienta en un entorno real, con una muestra más amplia de grupos pilotos universitarios, pero no sólo enfocada a educación superior sino también a enseñanzas medias, aprovechando que el autor de esta tesis doctoral imparte docencia por las mañanas en el centro educativo concertado, de la provincia turolense, conocido como “Las Viñas”.



Figura 2. Foto que recoge la experiencia en aula con uno de los grupos piloto.

Una vez recogidos y analizados los resultados de la experiencia en aula, del curso académico pasado¹, y gracias a los fondos económicos concedidos en el PIIDUZ 14-168, coordinado por el autor de esta tesis doctoral, A.I.N.A. será presentado en octubre del 2016 en París, en la conferencia internacional ICALT (International Conference on Advanced Learning Technologies).

Para finalizar, comentar que en paralelo también se está redactando un paper para la revista internacional “English For Specific Purposes” (ISSN: 0889-4906), con factor de impacto en Thomson Reuters de 1.659 para el año 2014.

¹ Consultar memoria final en:
<http://innovaciondocente.unizar.es/convocatoria2014/>

8.4 LICENCIAS

Todo desarrollo informático que comprenda la integración de distintas tecnologías y/o herramientas que dispongan de un licenciamiento, debe cumplir con su cometido y poner a disposición de los usuarios, que lo quieran utilizar, el nuevo producto con un conjunto de licencias que garanticen su correcto uso.

Es por ello, que para A.I.N.A. se ha optado por las siguientes licencias tanto a nivel de software como de documentación.

La primera de ellas protege no sólo los derechos del autor del software sino también garantiza que se ha hecho un correcto uso de las tecnologías que se han integrado en este producto. La licencia seleccionada, puesto que A.I.N.A. ha sido desarrollada íntegramente con software libre, es la Licencia Pública General Reducida de GNU de código abierto y estándares abiertos, que garantiza la libertad de compartir y modificar el software implementado.



Figura 1. Licencia de software GNU/GPL

Por otra parte, la licencia documental no sólo asesora y ayuda en el futuro y correcto uso de la documentación que acompaña al sistema informático, sino que también protege los derechos de autoría de la persona que la ha elaborado. Es por ello que, para la documentación, se ha considerado apropiada una licencia Creative Commons (CC) no comercial, permitiendo que se creen o generen obras derivadas de ésta.



Figura 2. Licencia Documental Creative Commons (CC)