

**TRABAJO DE FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**

*TREBALL DE FI DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ*

*Departament de Traducció i Comunicació*

**TÍTULO / TÍTOL**

**EL DOBLAJE DE LA SAGA AVATAR EN ESPAÑOL.  
ANÁLISIS DESCRIPTIVO Y COMPARATIVO DE LOS  
PROBLEMAS DE TRADUCCIÓN.**

**Autor/a:** Rebeca Cutando Plumed

**Tutor/a:** Frederic Chaume Varela

**Fecha de lectura/ Data de lectura:** junio 2023



## **Resumen/ Resum:**

El siguiente trabajo es un análisis de los problemas de traducción que se encuentran en el doblaje de las películas *Avatar* y *Avatar: The Way of Water* para su posterior comparación. El objetivo es averiguar qué técnicas de traducción utilizan los traductores en superproducciones como estas, ver si se ha sido consistente con su uso (dada la diferencia de años desde el estreno de ambas) y así poder explorar tentativamente las tendencias que se siguen hoy en día.

En la primera parte del trabajo se describirán las bases teóricas que respaldan la parte práctica de este análisis (la traducción audiovisual, sus modalidades, el doblaje en el cine, las diferentes técnicas de traducción, etc.). En esta parte también presentaremos los problemas de traducción que constituirán nuestro marco analítico a la hora de estudiar la traducción para doblaje, como son el multilingüismo, la variación lingüística, el humor, las referencias intertextuales y las culturales.

En la segunda parte analizaremos las películas y, basándonos en los datos extraídos tanto del corpus como de la entrevista realizada al traductor-adaptador de ambos filmes y en la teoría expuesta anteriormente, se llevará a cabo una clasificación en secciones donde aparecerán los problemas mencionados anteriormente con los diálogos originales y su respectiva traducción.

Finalmente, se realizará una triangulación de datos cruzando los tres tipos de datos mencionados. De esta forma, se obtendrán unas conclusiones que podrán servir para futuros trabajos con objetivos similares.

## **Palabras clave/ Paraules clau: (5)**

Doblaje, multilingüismo, humor, referentes culturales, referentes intertextuales, variación lingüística.

## **Normas de estilo/Normes d'estil: APA 6.**

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
1.1. Motivación.....	6
1.2. Objetivos.....	6
<b>2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>7</b>
2.1. Introducción a la TAV y el doblaje .....	7
2.1.1. La traducción audiovisual.....	7
2.1.2. Modalidades de TAV: El doblaje .....	7
2.2. Problemas y técnicas de traducción.....	8
2.2.1. Diferentes taxonomías .....	8
2.2.2. Las referencias intertextuales y culturales.....	9
2.2.3. La variación lingüística .....	10
2.2.4. El humor .....	10
2.2.5. El multilingüismo .....	11
2.3. Doblaje en la saga Avatar.....	11
2.3.1. El doblaje en el cine.....	11
2.3.2. La saga Avatar .....	12
2.3.3. El doblaje de Avatar .....	12
<b>3. METODOLOGÍA Y ANÁLISIS .....</b>	<b>14</b>
3.1. Metodología.....	14
3.1.1. Selección del método.....	14
3.1.2. Fases .....	15
3.2. Análisis .....	15
3.2.1. Avatar .....	15
3.2.1.1 Variación lingüística .....	15
Jerga militar .....	15
Registro informal.....	17

3.2.1.2	Multilingüismo .....	19
3.2.1.3	Referencias .....	20
	Referencias culturales.....	20
	Referencias intertextuales.....	21
3.2.1.4	Humor.....	22
3.2.2.	Avatar: The Way of Water .....	23
3.2.2.1	Variación lingüística .....	23
	Jerga militar .....	23
	Registro informal.....	25
3.2.2.2	Multilingüismo .....	28
3.2.2.3	Referencias .....	30
	Referencias culturales.....	30
	Referencias intertextuales.....	31
3.2.2.4	Humor.....	33
3.2.3.	Entrevista con el traductor.....	34
3.3.	Comparación y discusión de resultados .....	37
3.3.1.	Similitudes .....	37
3.3.2.	Diferencias.....	38
3.3.3.	Entrevistas con los agentes y triangulación de datos.....	39
<b>4.</b>	<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>40</b>
<b>5.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>42</b>
<b>6.</b>	<b>ANEXOS .....</b>	<b>45</b>
6.1.	Entrevista completa con Josep Llurba .....	45

## **ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1 - Estrategias para el doblaje de la L3 en filmes multilingües, adaptado de Chaume, 2012 .....	11
Tabla 2- Jerga militar AV I. ....	17
Tabla 3 - Registro informal AV I. ....	19
Tabla 4 – Multilingüismo 1 AV I. ....	19
Tabla 5 – Multilingüismo 2 AV I. ....	20
Tabla 6 - Referencias culturales AV I. ....	21
Tabla 7 - Referencias intertextuales AV I. ....	22
Tabla 8 - Humor AV I. ....	23
Tabla 9 - Jerga militar AV II. ....	25
Tabla 10 - Registro informal AV II. ....	28
Tabla 11 - Multilingüismo 1 AV II. ....	29
Tabla 12 - Multilingüismo 2 AV II. ....	29
Tabla 13 - Referencias culturales AV II. ....	30
Tabla 14 - Referencias intertextuales AV II. ....	32
Tabla 15 - Humor AV II. ....	34

# **1. INTRODUCCIÓN**

## **1.1. Motivación**

La motivación por la que he decidido realizar mi trabajo de final de grado sobre *Avatar* y *Avatar: The Way of Water* es que vi la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en el itinerario de traducción en el que he decidido especializarme a mis películas favoritas.

Dentro de la traducción audiovisual, me llamó mucho la atención el doblaje, ya sea por la importancia cultural que tiene en el país de destino, como por lo divertidas y curiosas que pueden llegar a ser las traducciones de guiones de doblaje. Además, una vez me he ido adentrando poco a poco en el sector industrial y profesional, me he dado cuenta de muchas curiosidades y traducciones creativas en algunas de mis obras audiovisuales favoritas que antes daba por sentadas. Por ende, este análisis nace de la necesidad y curiosidad de aplicar lo aprendido sobre la traducción audiovisual a una de las sagas más importantes del cine y de descubrir el trasfondo de su traducción.

Estas razones son las que me han llevado a querer analizar la traducción para el doblaje de las dos películas de la saga *Avatar*. Además de que, al hacerlo, se pueden estudiar los cambios que han aparecido en el periodo de tiempo que ha pasado desde el estreno de ambas (13 años).

## **1.2. Objetivos**

El objetivo principal de este trabajo es analizar cómo se han traducido ciertos elementos de los textos origen que, en principio, pueden presentar problemas de traducción en ambas películas y, una vez analizadas las soluciones de traducción, compararlas para encontrar las diferencias y similitudes (tanto a nivel de texto audiovisual como de contexto social).

Además, este trabajo nos permitirá comprender, desde un punto de vista más cercano, cómo se lleva a cabo el doblaje en superproducciones como *Avatar* mediante una entrevista con el traductor de ambas películas para conocer cómo fue el proceso de traducción y adaptación de estos productos audiovisuales.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Introducción a la TAV y el doblaje**

#### **2.1.1. La traducción audiovisual**

Cuando hablamos de traducción audiovisual nos referimos a una variedad de traducción que se encarga de la práctica y del estudio del trasvase de los textos caracterizados por transmitir la información traducible a través del canal acústico y el canal visual (Chaume, 2004). Esto quiere decir que en la traducción audiovisual prestamos atención, como profesionales o como investigadores, a todo tipo de sonidos, como las palabras, la información paralingüística, la banda sonora, etc., y también a todo tipo de imágenes, como los iconos o los rótulos en las películas, entre muchos otros.

La traducción audiovisual tiene su inicio con el cine, ya que conforme el séptimo arte fue ganando popularidad, surgieron problemas a la hora de hacer que llegara a la mayor parte de público posible. En un principio, solo se tenían que traducir los pocos intertítulos que aparecían en las películas mudas, sin embargo, con la llegada del audio y de las películas sonoras, se necesitaba conseguir que los espectadores entendieran a los actores originales (Belaire, s.f.). Si bien es cierto que la subtitulación tuvo una mejor acogida inicial que el doblaje, poco a poco ambas modalidades se fueron adentrando en las casas de la audiencia hasta el punto de que, solo la plataforma de vídeo bajo demanda Netflix, subtuló siete millones de minutos en 2021 frente a los cinco millones de minutos que fueron doblados ese mismo año en la misma plataforma (Marking, 2022, online).

#### **2.1.2. Modalidades de TAV: El doblaje**

Según De Linde y Kay (1999), dentro de la traducción audiovisual existen varias modalidades a la hora de trasvasar el texto audiovisual de una lengua a otra, y mencionan como macromodalidades al doblaje y la subtitulación, siendo el resto de modalidades «subtipos» de estas. Sin embargo, hay autores como Bartoll (2015) que consideran que la audiodescripción, la interpretación consecutiva y simultánea, la intertitulación, el *remake* y las voces superpuestas son también modalidades de la traducción audiovisual. Para los objetivos de este trabajo nos interesa solo una: el doblaje.

Chaume (2004) define el doblaje como:

Traducción y ajuste de un guion de un texto audiovisual y la posterior interpretación de esta traducción por parte de los actores, bajo la dirección del director de doblaje y los consejos del asesor lingüístico, cuando esa figura existe (p. 32).

Dentro del doblaje, existen unos estándares de calidad que se deben tener en cuenta a la hora realizar cualquier análisis. Estos estándares son: el ajuste (es decir, el cumplimiento de la sincronía labial, la cinésica y la isocronía), la confección de unos diálogos creíbles, el mantenimiento de la cohesión y coherencia en el texto meta, la fidelidad al texto origen, la buena calidad técnica, y la actuación adecuada (Chaume, 2012).

## **2.2. Problemas y técnicas de traducción**

### **2.2.1. Diferentes taxonomías**

A la hora de analizar la actividad traductora es necesario establecer ciertas técnicas que nos ayuden a comprender las decisiones que toma el traductor en relación con el texto meta en sí, el contexto y el propio proceso que se ha llevado a cabo (Molina y Hurtado, 2002). Sin embargo, los eruditos de la traducción no han sido capaces de llegar a una propuesta común ni a nivel terminológico ni conceptual y, por ello, hoy en día existen diversas clasificaciones que van desde la de Vinay y Darbelnet (1958) hasta la de Martí Ferriol (2006).

Para este trabajo, y dados los problemas de traducción que someteremos a nuestro análisis, vamos a seguir tres taxonomías distintas, ya que cada problema de traducción requiere un análisis distinto: para la variación lingüística y para las referencias intertextuales y culturales seguiremos la taxonomía de Marco (2004), para analizar el humor nos basaremos en la clasificación de Martínez Sierra (2004) y, por último, para examinar el multilingüismo utilizaremos la de De Higes (2014).

La taxonomía de Marco (2004) se basa en la tipología de Newmark (1988) y analiza la traducción centrándose en dos categorías muy relacionadas entre sí, el grado de intervención del traductor y el grado de aproximación al lector. Sus técnicas son:

- Transferencia o préstamos de la palabra original.
- Equivalencia cultural o uso de un concepto de la cultura receptora que es parecido al original.

- Neutralización o explicación del referente cultural con palabras que hacen referencia a su función o a sus características externas.
- Traducción literal.
- Equivalente aproximado con carácter provisional y que, si conviene, puede retirarse posteriormente.
- Naturalización o transferencia que se adapta a la pronunciación, ortografía y morfología de la lengua receptora.
- Análisis componencial o explicación en la traducción de los rasgos que definen el referente cultural original.
- Omisión o eliminación de elementos que se consideran redundantes o poco importantes.
- Combinación de dos (o más) técnicas en la hora de traducir un elemento cultural.
- Traducción estándar aceptada.
- Paráfrasis, glosarios, notas, etc.
- Hiperónimo o término genérico que acerca al lector meta el valor específico del referente cultural.

### **2.2.2. Las referencias intertextuales y culturales**

En la actualidad, es evidente que tanto las referencias intertextuales como las culturales son dos pilares muy importantes en la confección de textos de ficción, así como en su trasvase para que una traducción de cualquier tipo se adapte de la mejor forma a la cultura meta.

Como explica Mayoral (1999), los referentes culturales son aquellos que incluyen los elementos característicos de una cultura y que pueden resultar confusos para otras, como los nombres geográficos, monedas, referencias históricas, vocabulario jurídico específico, etc. La técnica que el traductor tome al enfrentarse a los referentes culturales que encuentre en el TO puede ser crucial para que el receptor se sienta cómodo consumiendo el TM.

Por su parte, el Centro Virtual Cervantes (CVC, 2023) explica que la intertextualidad en sí, hace referencia a la relación que un texto mantiene con otros (orales o escritos). Si esta definición la relacionamos con las referencias, podríamos decir que en este análisis estaremos trabajando con los elementos de las películas que estén haciendo referencia a otros, tanto externos como internos.

### 2.2.3. La variación lingüística

Tal y como la describe el CVC (2023), se entiende por variación lingüística aquel uso que se le da a una lengua dependiendo de factores geográficos, socioculturales, contextuales e históricos. Dependiendo del factor que determine cómo se usa una lengua, el CVC (2023) establece que existen diferentes tipos de variaciones: a) variación funcional o diafásica, b) variación sociocultural o diastrática, c) variación geográfica o diatópica y d) variación histórica o diacrónica.

Dado que, dentro de la traducción audiovisual estas variaciones lingüísticas suponen una parte importante en cuanto a problemas de traducción se refiere, hemos decidido analizar qué estrategias se han seguido basándonos en la clasificación de Marco (2004) explicada anteriormente. Para el humor y el multilingüismo, sin embargo, recurriremos a dos clasificaciones distintas, como se verá a continuación.

### 2.2.4. El humor

Cuando traducimos el humor en el campo de la traducción audiovisual, encontramos nuevas dificultades añadidas que no se presentan dentro de otros tipos de traducciones. Martínez Sierra (2004) realiza una clasificación de los tipos de humor que puede albergar un texto audiovisual dependiendo del tipo de «broma» en la lengua original. Existen ocho categorías y cada una cuenta con distintas estrategias para traducir elementos con cierta carga humorística:

1. **Elementos sobre la comunidad e instituciones:** Los elementos que muestran referencias nacionales, culturales o institucionales del original para mantener el efecto humorístico en la audiencia.
2. **Elementos de sentido del humor de la comunidad:** Basados en la realidad que nos rodea y de nuestra cultura (más populares en unos países que en otros).
3. **Elementos lingüísticos:** Aquellos que basan en la lengua (pueden ser explícitos, implícitos, hablados o escritos).
4. **Elementos visuales:** Todo elemento cargado de humor que aparezca en pantalla.
5. **Elementos gráficos:** Aquellos cuyo humor viene de un mensaje escrito en pantalla, como en títulos, subtítulos, etc.

6. **Elementos paralingüísticos:** Añaden información al mensaje y producen humor por sí solos, como puede ser la voz, la entonación, los suspiros, etc.
7. **Elemento no marcado:** Aquellos que tienen carga humorística pero no viene de ninguno de los elementos anteriores.
8. **Elementos sonoros:** Dados de forma explícita y acústica por la banda sonora y los efectos especiales.

### 2.2.5. El multilingüismo

Según De Higes (2014), a la hora de enfrentarnos a un producto audiovisual con multilingüismo existen diferentes combinaciones de técnicas de traducción y a la hora de analizarlas se utiliza la denominación de L1, L2 y L3 (siendo estas, respectivamente, la lengua dominante en el TO, la lengua dominante del TM y una tercera lengua que aparezca en el filme original). En la siguiente tabla vemos una sinopsis de las estrategias que se pueden seguir en el doblaje cuando aparece una tercera lengua (Chaume, 2012: 132):

Strategy	Directionality	Technique
To mark dialogues in L3	L3 → L2	Subtitling Self-translation Liaison interpreting Voice-over *
Not to mark dialogues in L3	L3 → ∅	No-translation
	L3 → L2	Dubbing

Tabla 1 - Estrategias para el doblaje de la L3 en filmes multilingües, adaptado de Chaume, 2012

## 2.3. Doblaje en la saga Avatar

### 2.3.1. El doblaje en el cine

El doblaje es una modalidad de TAV que se practica en una gran diversidad de géneros audiovisuales: las series, los filmes, los documentales, los videojuegos, etc. Al realizar el doblaje para una película, lo primero que recibe el traductor suele ser el guion y algún soporte visual (aunque en ocasiones, por cuestiones de derechos de autor o de tiempo, puede que se tenga que crear una traducción sin estos elementos), así como materiales de referencia, como la carta creativa, o distintos glosarios. Tras esto, la traducción pasa al

ajustador (que puede ser el mismo traductor), quien se encargará de añadir los símbolos del doblaje, de dividir el texto en *takes*, ajustarlo fonéticamente, comprobar la sincronía cinésica y la isocronía y de confirmar el registro y el tono.

Una vez se ha realizado este trabajo, el guion es enviado al estudio de doblaje donde los actores y actrices le darán vida a la traducción bajo las indicaciones del director de doblaje y del técnico de sonido (Chaume, 2004). Finalmente, y tras un control de calidad, el doblaje se remitirá al cliente final que puede ser tanto una cadena de televisión, como una plataforma digital, cines, particulares, etc.

### **2.3.2. La saga Avatar**

La saga Avatar actualmente está formada por dos películas, *Avatar* (Cameron J., 2009) y *Avatar: The Way of Water* (Cameron J., 2022), que en los próximos años irán acompañadas de otras dos nuevas entregas. *Avatar* es una película dirigida por James Cameron y estrenada en 2009, que nos muestra una historia ambientada en el año 2154 en la que un marine que vive en la tierra recibe la oportunidad de viajar a otro planeta (Pandora) donde se da cuenta de las atrocidades que es capaz de llevar a cabo el ser humano. Por su lado, *Avatar: The Way of Water* es la secuela de *Avatar* y nos muestra cómo sigue la historia de los protagonistas.

Hoy en día, *Avatar* es la película más taquillera de la historia, con una recaudación de casi tres mil millones de dólares y su secuela, se encuentra en el puesto n.º 6 dentro de las películas con la mayor recaudación en taquilla a nivel mundial.

### **2.3.3. El doblaje de Avatar**

Gracias a la página web de [eldoblaje.com](http://eldoblaje.com) (2023) podemos consultar información sobre los agentes del proceso de doblaje que participaron en ambos filmes. En el caso de *Avatar* encontramos que el estudio de doblaje encargado fue Sonoblok SA (Barcelona), la distribuidora en España fue HISPANO FOXFILM, S.A.E<sup>1</sup> y que el trabajo la traducción y la adaptación se le encargó al reconocido Josep Llurba.

De la misma manera, en *Avatar: The Way of Water* vemos que también fue Josep Llurba el encargado de realizar la traducción y ajuste. Sin embargo, el estudio de doblaje fue

---

<sup>1</sup> Esta entidad se extinguió en 2020 ya que, en 2019, Disney adquirió 21st Century Fox (Rosado, 2019).

IYUNO (empresa global de localización y tecnología del entretenimiento que asiste a los estudios líderes del mundo con doblaje, subtitulación y otros servicios audiovisuales) y la distribuidora en España fue The Walt Disney Company Iberia.

En referencia a los actores de doblaje, tanto en *Avatar* como en *Avatar: The Way of Water*, el actor de doblaje encargado de doblar al protagonista, Jake Sully, (interpretado por Sam Worthington) fue Daniel García y la actriz que dobló a Neytiri (interpretada por Zoe Saldaña) fue Marta Barbará. Pese a que en la segunda entrega se han añadido una gran cantidad de nuevos personajes, podemos decir que una gran parte de los actores de doblaje que aparecieron en la primera, se han mantenido en lo que llevamos de la saga; siendo la divergencia más notoria el cambio del actor de doblaje del coronel Miles Quaritch (en la primera entrega tuvimos a Camilo García y en la segunda a Jordi Boixaderas).

### **3. METODOLOGÍA Y ANÁLISIS**

#### **3.1. Metodología**

##### **3.1.1. Selección del método**

Para poder realizar el análisis propuesto vamos a seguir un análisis descriptivo y comparativo de los problemas de traducción que encontramos en las muestras que conforman el estudio. Los problemas en que centramos este análisis son cuatro, aunque algunos de ellos están interrelacionados: a) la variación lingüística, b) el multilingüismo, c) el humor y d) las referencias culturales e intertextuales. Para la variación lingüística y los referentes culturales e intertextuales nos ha resultado más productiva la clasificación de Marco (2004) descrita en los capítulos teóricos de este TFG. Para el multilingüismo y el humor, sin embargo, hemos seguido las clasificaciones de De Higes, posteriormente adaptada por Chaume (2012) y de Martínez Sierra (2008) respectivamente. El estudio que aquí se presenta tiene carácter exploratorio, descriptivo, comparativo y añade una dimensión temporal o diacrónica al comparar el efecto del paso del tiempo en el uso de técnicas de traducción en la misma saga.

Las películas que serán objeto de análisis son *Avatar* y *Avatar: The Way of Water* con una duración de 145 y de 190 minutos respectivamente, de las cuales se han seleccionado los aspectos traductológicos más relevantes. De esta forma, se hará una comparativa de los obstáculos encontrados en el producto audiovisual original con aquellos que correspondan a la versión doblada para, finalmente, observar las tendencias que se adivinan en este tipo de superproducciones. Ambos filmes han sido extraídos para su análisis de dos plataformas de *streaming* distintas, en el caso de *Avatar*, la podemos encontrar en Disney + y, pese a pertenecer a la misma distribuidora, actualmente la secuela se encuentra en Prime Video.

Para recoger y analizar los datos que vayamos a comparar, se utilizará una división en tablas con la intención de presentar la información de forma más visual y fácil de acceder. La tabla estará dividida en las columnas que sean necesarias dependiendo de qué se esté analizando, y dependiendo de esto mismo, tendrá elementos en inglés, español y na'vi.

### 3.1.2. Fases

En la elaboración de este trabajo se han seguido diferentes fases:

- 1) Selección del tema (examen previo y superficial para comprobar la viabilidad del análisis).
- 2) Elección del método de análisis y búsqueda del producto audiovisual.
- 3) Lectura y documentación especializada en doblaje.
- 4) Visionado de ambas películas y posterior recopilación de los elementos sujetos a estudio.
- 5) Análisis de datos y clasificación.
- 6) Creación de la entrevista para el traductor y envío de la misma.
- 7) Comparación y triangulación de toda información recogida.
- 8) Reflexiones finales.

### 3.2. Análisis

A continuación, se presentan los casos concretos (elementos reemplazables y reemplazados) de cada uno de los cuatro problemas de traducción analizados, y que son aquellos que destacan más dada la naturaleza de la obra bajo estudio y las diferencias encontradas entre la versión estadounidense y el doblaje al español peninsular:

#### 3.2.1. Avatar

##### 3.2.1.1 Variación lingüística

Una de las primeras características con la que nos enfrentamos al analizar la variedad diacrónica es que la película se basa en el futuro y, por ello, podríamos encontrar términos que no existen hoy en día (como por ejemplo el «Unobtanium»). Si luego analizamos la variedad diastrática, detectamos que una gran parte de los personajes tienen una edad similar y una notable formación militar, por lo que elegir la estrategia correcta para traducir este sociolecto tiene una gran importancia:

#### Jerga militar

EN	ES	TÉCNICA UTILIZADA (Marco, 2004)	JUSTIFICACIÓN
<i>Marine</i>	Marine	Transferencia	Misma palabra que en inglés.

<i>Comprendo?</i>	¿Capichi?	Equivalente aproximado	Término de uso anecdótico y casual en la LM y con un significado equivalente.
<i>Jarhead clan</i>	Clan cabeza bote	Combinación (traducción literal y neutralización)	Elección de los términos resultantes de una traducción directa, pero no se ha reflejado que el término hace referencia a los marines.
<i>Klicks</i>	Kilómetros	Traducción estándar aceptada	Uso del término estándar en español para referirse a esa unidad de medida.
<i>Roger that</i>	Entendido	Neutralización	Se ha elegido utilizar un verbo muy común en vez de un término que perteneciera al vocabulario militar (como: copiado).
<i>Corporal</i>	Cabo	Equivalencia cultural	A la hora de traducirlo se ha utilizado el rango equivalente en España.
<i>Heads down</i>	Cuerpo a tierra	Equivalencia cultural	En este caso sí se ha buscado la frase equivalente en español dentro de la jerga militar.
<i>Shock-and-awe campaign</i>	Campaña de impacto y pavor	Combinación (neutralización y traducción literal)	Se han utilizado estas dos técnicas porque, por una parte, se han traducido los términos de forma exacta, pero por la otra se ha

			neutralizado, porque este término en inglés hace referencia a una estrategia militar utilizada por el ejército americano en Irak.
<i>Friking daisy-cutters</i>	Jodidas segadoras de margaritas	Combinación (neutralización y traducción literal)	De igual forma, en este caso se utilizan estas dos técnicas porque aparte del significado literal, en inglés, <i>daisy cutter</i> es un tipo de bomba usada en Vietnam.
<i>Weapons free</i>	Fuego a discreción	Equivalencia cultural	Término equivalente en español y utilizado en el ámbito militar.

Tabla 2- Jerga militar AV I.

Al analizar la variedad diafásica, detectamos que no existe un solo tipo, sino que dependiendo del sujeto que hable o los personajes que aparezcan en la escena, se utilizará un registro más formal o uno más informal (diferencia entre las frases de Norm y las de Jake). Pese a esto, a nivel de lo que se considera un problema de traducción, destacan las variaciones de la lengua en el registro informal características de los estadounidenses (variedad diatópica), como podremos ver a continuación:

### Registro informal

EN	ES	TÉCNICA UTILIZADA (Marco, 2004)	JUSTIFICACIÓN
<i>I'm gonna kick his corporative butt</i>	Voy a cantarle las cuarenta a ese ejecutivo	Equivalencia cultural	Se está utilizando una frase hecha propia de la LM con el mismo significado.
<i>Intentionally screwing me</i>	Me están jodiendo a sabiendas	Traducción literal	Elección de la traducción directa y del

<i>Trigger happy asshole</i>	Imbécil de gatillo fácil	Traducción literal	mismo registro que la original.
<i>Limpdick</i>	De picha floja	Equivalencia cultural	Expresión propia del español que sirve para expresar lo mismo que la original en inglés.
<i>Damm village</i>	Dichoso poblado	Traducción literal	Se ha elegido una traducción literal y con vocabulario propio del momento (en la actualidad decir «dichoso» no sonaría natural).
<i>Where the hell?</i>	¿Dónde puñetas?	Equivalencia cultural	Pese a que la traducción directa de <i>hell</i> sería «infierno», se ha elegido traducirlo así para mantener la naturalidad en la LM.
<i>Language is a pain</i>	El lenguaje es un coñazo	Equivalencia cultural	De igual manera que en el caso de arriba, se ha elegido una expresión muy característica de la cultura meta.
<i>Tree-hugger crap</i>	Rollo ecologista	Combinación (neutralización y equivalencia cultural)	En este caso se están utilizando ambas técnicas porque en español el término para referirse a ese grupo de personas sí que es «ecologista», pero se le ha suavizado mucho el tono despectivo.
<i>Pie hole</i>	Bocaza	Equivalencia cultural	Elección de un término que se puede utilizar en el mismo contexto y con el mismo objetivo en español.

<i>Coming after him</i>	Pisándole los talones	Equivalencia cultural	Se ha utilizado una expresión propia de la cultura meta para hacerlo más natural y con el mismo significado.
-------------------------	-----------------------	-----------------------	--

Tabla 3 - Registro informal AV I.

### 3.2.1.2 Multilingüismo

En las películas de *Avatar* nos encontramos con la presencia de dos lenguas diferentes, lo que supone un reto para el traductor. En este caso, basándonos en las estrategias que se pueden utilizar ante el multilingüismo, se ha decidido subtítular el na'vi (lengua propia ficticia de los habitantes de Pandora) y no doblarlo para mantener la esencia de los personajes y su propia lengua (L3→L2). Se ha tomado así, la misma decisión que en la versión original.

Na'vi (Avatar Wiki, 2023)	EN	ES
<i>Oel ngati kameie</i>	<i>I see you</i>	Te veo
<i>Oel pot tspìmiyang, tsakrr za'u aungia ta Eywa.</i>	<i>I was going to kill him, but there was a sign from Eywa.</i>	Iba a matarlo, pero vi una señal de Eywa.

Tabla 4 – Multilingüismo I AV I.

Por otra parte, a la hora de traducir las intervenciones de los nativos del clan Omaticaya hablando inglés, se ha decidido que tuvieran un acento muy marcado y en ocasiones, incluso se ha dispuesto que las frases tengan pequeños fallos gramaticales intencionales. Mientras que, en la versión original, estos nativos, meramente utilizan frases simples sin errores.

EN	ES
<i>You have a strong heart.</i>	Tienes corazón fuerte.

<i>Ikran is not horse. Once shahaylu is made, ikran will fly with only one Hunter in the whole life.</i>	<i>Ikran no es caballo. Cuando shahaylu está hecho, ikran volará con un solo cazador toda la vida.</i>
--	--

Tabla 5 – Multilingüismo 2 AV I.

Un dato interesante es que, con los personajes que únicamente hablan na’vi, en el doblaje al español se decidió no volver a locutar sus frases, por lo que la voz que escuchamos en ambas versiones corresponde a la del actor/actriz americano original. Es importante destacar que los técnicos de sonido hicieron un muy buen trabajo para sincronizar el resto de las voces con esta, ya que no se llega a notar diferencia alguna.

### 3.2.1.3 Referencias

#### Referencias culturales

En *Avatar*, la gran parte de referencias culturales que aparecen corresponden a la cultura norteamericana y, por ende, el traductor debe plantearse qué estrategia debe seguir para que funcione en español:

EN	ES	TÉCNICA UTILIZADA (Marco, 2004)	JUSTIFICACIÓN
<i>Jujubes</i>	Caramelito	Hiperónimo	En este caso, al tratarse de una marca de caramelos americana, se ha decidido traducirlo con una palabra más general.
<i>Cinderella</i>	Cenicienta	Traducción estándar aceptada	Este es el término que se utiliza para nombrar a este personaje en español.
<i>I knew you could speak English</i>	Sabía que hablabas mi lengua	Neutralización	De nuevo, se ha utilizado un término más general para que tuviera sentido

<i>We teach them English</i>	Les enseñamos nuestra lengua	Neutralización	en español, ya que no tendría sentido ni decir «inglés», ni decir «español».
<i>Dragon lady</i>	Mujer de carácter	Neutralización	En este caso se ha neutralizado porque en inglés esta expresión sí que tiene ese significado literal, pero no se ha buscado una figura retórica en español equivalente.
<i>Doing the funky chicken</i>	Bailando break dance	Equivalente aproximado	Se trata de un caso en el que el término en inglés no existe en español, por lo que se ha decidido poner un término que se entiende en la cultura meta, pero que tampoco es propio de la misma.

Tabla 6 - Referencias culturales AV I.

Dentro de los casos que se han recogido del filme, podemos decir que la tendencia que se sigue es buscar una traducción más «neutra». En ninguno de los casos se ha optado por sustituir la referencia por un elemento propio de la cultura española, y la razón es que, en todo momento, el espectador es consciente de que los personajes son de EE. UU.

### Referencias intertextuales

Pese a que en esta película no encontramos muchas referencias intertextuales, es importante rescatar las pocas que aparecen para la comparación con la secuela. Sin embargo, en estos dos casos se está haciendo referencia a elementos dentro de la propia historia, y en español se ha decidido omitir ambas referencias.

EN	ES	TÉCNICA UTILIZADA (Marco, 2004)	JUSTIFICACIÓN
<i>They kill their mother</i>	Lo han destruido todo	Omisión	En este caso se está haciendo referencia a la deidad de los Na'vi con <i>mother</i> y, si le aportamos

			contexto, Jake está explicando cómo los humanos han destruido hasta sus propias creencias en la tierra, cosa que no se reproduce en la traducción.
<i>It's my birthday, after all</i>	Será como volver a nacer	Omisión	En este caso se está haciendo un juego de palabras con el cumpleaños de Jake y el ritual que van a realizar los Na'vi para que pase a ser uno de ellos.

Tabla 7 - Referencias intertextuales AV I.

### 3.2.1.4 Humor

Una de las características de este filme es que, al tener como dos de los temas principales la guerra y la ciencia ficción, el guion cuenta con cierta carga humorística que sirve para disminuir la intensidad de la historia y acercar los personajes a la audiencia.

EN	TIPO DE HUMOR (Martínez Sierra, 2004)	ES	JUSTIFICACIÓN
<i>Try to speak words</i>	Elemento lingüístico	Usa un lenguaje culto	Se está haciendo referencia a la lengua, ya que se le está pidiendo a Jake que cuide su lenguaje al hablar con los científicos.
<i>God helps us all</i>	Elementos sobre la comunidad e instituciones	Que Dios nos pille confesados	En este caso se está haciendo una referencia clara al elemento cultural que es la religión, y dado que en ambas culturas se utilizan estas expresiones, se ha podido hacer una traducción equivalente.
<i>Lose some Paint</i>	Elementos visuales	Rallar la chapa	Esta carga humorística la vemos cuando en pantalla aparece la nave pasando por debajo de una isla flotante y unas ramas le están dando golpes. Es en ese momento cuando el piloto utiliza esta expresión de forma humorística y, como en la anterior, se ha encontrado una expresión equivalente en la lengua meta.

<i>It's kinda freaky</i>	Elementos de sentido del humor de la comunidad	Qué yuyu da	Estos dos casos corresponden a un tipo de humor caracterizado por el contexto que los rodea en ese momento y se han traducido con expresiones propias del español hablado.
<i>Big wet Kiss</i>		Un buen morreo	

Tabla 8 - Humor AVI.

### 3.2.2. Avatar: The Way of Water

#### 3.2.2.1 Variación lingüística

Al analizar la variación lingüística de esta segunda entrega, empezamos presuponiendo que vamos a encontrarnos con las mismas características que en la anterior película. Tanto en las variedades diacrónicas como en las diatópicas seguimos encontrando lo mismo e igualmente, encontramos una gran cantidad de jerga militar que corresponde a la variedad diastrática:

#### Jerga militar

EN	ES	TÉCNICA UTILIZADA (Marco, 2004)	JUSTIFICACIÓN
<i>Jarhead</i>	Marine <sup>2</sup>	Equivalente cultural	A diferencia de la traducción utilizada en la precuela, en este caso se ha utilizado un término que ya apareció y que, por ende, el público ya entiende.
<i>Corporal</i>	Cabo	Equivalencia cultural	Elección del rango equivalente a los militares en España.
<i>Semper fi</i>	Siempre fiel	Combinación (traducción literal y neutralización)	Es una traducción directa de la locución latina, pero, en el contexto militar americano, es el lema del Cuerpo de Marines de las Fuerzas Armadas.

<sup>2</sup> Este es el único caso que se ha encontrado en la segunda película de un término en inglés que se repite y que no se ha traducido de la misma forma (ver Tabla 2). Al tratarse de un caso aislado, no supone un cambio en el resultado general del análisis.

<i>Mag</i>	Cargadores	Neutralización	En inglés es una abreviatura de <i>magazine</i> , que en la jerga militar hace referencia a la zona donde se almacenan los cargadores. Al no existir este término en español, se ha buscado uno general equivalente.
<i>RPG</i>	Granadas	Neutralización	Lo mismo ocurre con este nombre, que en inglés se refiere a un tipo concreto de arma antitanques de granadas propulsadas por cohete.
<i>Stinger</i>	Stinger	Transferencia	Uso de la palabra original.
<i>Spotters</i>	Avistadores	Equivalencia cultural	Se ha utilizado el término que corresponde a ese grupo de personas dentro de un ejército en español.
<i>Bogey</i>	Naves	Neutralización	El término <i>bogey</i> en inglés es una expresión utilizada por el ejército americano para referirse a aeronaves enemigas no identificadas, cosa que no se ha reproducido en español.
<i>Fall in</i>	Formad	Equivalencia cultural	Estas tres expresiones propias de la jerga militar se han reproducido con otras expresiones del mismo tipo, pero que corresponden al español.
<i>Clear</i>	Despejado	Equivalencia cultural	
<i>Send your traffic</i>	Adelante	Equivalencia cultural	
<i>ARs</i>	Fusibles automáticos	Neutralización	En este caso también se está hablando de un tipo de fusibles automáticos concretos y se ha optado por un término mucho más general.
<i>We are Oscar Mike</i>	En marcha	Equivalencia cultural	La expresión <i>Oscar Mike</i> en el contexto militar americano quiere decir <i>on the move</i> , que tiene ese significado en español.
<i>Lima Charlie</i>	Alto y claro	Equivalencia cultural	Esta es otra expresión militar que se ha traducido por su equivalente en la jerga

			militar española.
<i>Who 's got eyes?</i>	¿Alguien la ve?	Naturalización	En este caso, es una forma de hablar de los militares americanos que se ha traducido generalizándola.
<i>Check your fire</i>	No abráis fuego	Equivalencia cultural	Se ha encontrado una expresión en español que tiene el mismo significado y en el mismo registro.
<i>Man your weapons</i>	Armas apuntando	Neutralización	En este caso, no se ha encontrado una expresión en español equivalente a la expresión militar americana, por lo que se ha neutralizado.
<i>Camo</i>	Camuflaje	Traducción literal	En inglés esta palabra es una abreviatura de <i>camouflage</i> , por lo que esta es traducción directa.

Tabla 9 - Jerga militar AV II.

Sin embargo, una diferencia importante es que los personajes principales ya no tienen edades similares, por lo que supone una diferencia que destaca en el registro de los protagonistas (variedad diafásica). Además, se sigue utilizando el registro informal y con expresiones americanas:

### Registro informal

EN	ES	TÉCNICA UTILIZADA (Marco, 2004)	JUSTIFICACIÓN
<i>You little wild man</i>	Eres un trasto	Equivalente aproximado	En este caso se está utilizando una expresión que no significa exactamente lo mismo, pero que en el contexto queda más natural de lo que lo haría una traducción literal.
<i>To get the language through my thick skull</i>	Asimilar el idioma	Combinación (traducción literal y omisión)	Esta frase en inglés cuenta con un tono más «divertido» que se ha omitido en español, mientras que el resto se ha traducido literalmente.

<i>Penis face</i>	Caraculo	Equivalencia cultural	Se ha utilizado una expresión en español totalmente equivalente a la original.
<i>Bro, come on</i>	Venga, tío	Traducción literal	Los términos son una traducción directa.
<i>Well, ain't this a bitch</i>	Vaya, hay que joderse	Equivalencia cultural	Para traducir una expresión tan característica del inglés hablado se ha elegido otra con las mismas cualidades en español.
<i>I get my ticket punched</i>	Me han despachado	Neutralización	Esta expresión en inglés se suele utilizar en un contexto deportivo, cosa que no se ha reflejado en la traducción al español.
<i>He will skin us</i>	Nos mata	Neutralización	En este caso, no se ha elegido una expresión igual de informal que en inglés (que podría haber sido: nos despelleja vivos); sino que se ha usado una expresión más suave.
<i>Wuss</i>	Rajarse	Equivalencia cultural	Ambas expresiones se han traducido con términos muy característicos del español hablado y que son equivalentes.
<i>Jesus</i>	Joder	Equivalencia cultural	
<i>Your ass is mine</i>	Como te pille, verás	Neutralización	Las expresiones que se han elegido son muy propias de la lengua meta, pero, no dejan de ser bromas con <i>ass</i> que se han suavizado bastante.
<i>Still kick your ass</i>	Todavía puedo contigo	Neutralización	
<i>Hell of a day</i>	Vaya día	Equivalencia cultural	Se está utilizando una expresión que significa exactamente lo mismo que en inglés y que tiene el mismo tono de ironía.
<i>Want a kiss on the boo-boo?</i>	¿Un besito en la pupita?	Combinación (traducción literal y equivalente)	Esta frase se ha traducido de forma literal, pero con la expresión <i>boo-boo</i> se ha optado por usar un término que quizás no funcionaría en otro

		aproximado)	contexto, pero en este sí.
<i>such a cry baby</i>	Se pone muy pesada	Neutralización	La expresión <i>cry baby</i> se podría haber traducido como «bebé llorón»; sin embargo, se ha decidido traducirla de una forma más suave y no tan directa.
<i>Dipshit</i>	Lumbreras	Equivalencia cultural	La expresión «lumbreras» funciona muy bien en este caso porque se trata de un término característico del lenguaje informal y del vocabulario de los jóvenes (como en este caso, que lo está utilizando uno de los niños).
<i>I don't know you Buttholes!</i>	No lo sé, ¡dejadme!	Omisión	En la traducción al español se ha quitado el término <i>Buttholes</i> .
<i>Smart guy</i>	Listillo	Equivalente cultural	En este caso, se han encontrado un término en la lengua meta que cumple la función a la perfección y se le ha agregado la ironía con el diminutivo.
<i>Cupcake</i>	Preciosidad Florequilla	Equivalente aproximado	Este término en inglés aparece dos veces en el filme y se ha traducido de dos formas distintas. Ninguna de las traducciones corresponde al significado literal, pero en ambos contextos, funcionan perfectamente.
<i>Losers</i>	Pringaos	Equivalencia cultural	Con estas tres expresiones se ha buscado una expresión propia de la lengua meta y que cumpla con la función que tenía en inglés.
<i>Get some!</i>	¡Dale caña!	Equivalencia cultural	
<i>Knucklehead</i>	Alcornoque	Equivalencia cultural	
<i>Flight speed</i>	A toda máquina	Equivalencia cultural	Esta expresión en inglés es la que se utiliza en aviones y naves, de esta forma, en español se ha utilizado la correspondiente.

<i>Perv</i>	Pirado	Neutralización	Para saber la técnica que se ha usado en este término necesitamos saber el contexto, y es que uno de los humanos está llevándose a una de las niñas y esta le grita <i>perv</i> . Al traducirlo como pirado, pierde un poco ese sentido, pero es probable que se tomara esta decisión por el ajuste.
-------------	--------	----------------	--

Tabla 10 - Registro informal AV II.

Para la mayoría de las expresiones informales que hemos seleccionado se ha decidido buscar un equivalente propio del español que funcione en el contexto, de esta forma se consiguen diálogos muy naturales.

### 3.2.2.2 Multilingüismo

En esta segunda entrega también contamos con la presencia de las dos lenguas utilizadas en *Avatar* y, al igual que en la anterior, se ha decidido marcar los diálogos de la L3 (na'vi) a través de los subtítulos.

Sin embargo, contamos con un importante cambio frente a la anterior y es que, el protagonista (Jake) ya es capaz de hablar y entender na'vi. La propia película prepara a la audiencia para esto en una escena del principio; en ella vemos a los hijos de Jake y Neytiri peleando en na'vi, en ese momento la voz en off de Jake dice: «*Took a few years to get the language through my thick skull. But now when I hear it, it might as well be English*». Nada más acabar la frase de Jake, se vuelven a escuchar a los niños discutiendo, solo que ahora ya en inglés.

Lo mismo pasa con el doblaje al español, pero en este encontramos algunas curiosidades. Nada más empezar la película, aparece Neytiri cantando una canción en na'vi, que no ha sido locutada por la actriz de doblaje, mientras que en otras ocasiones que se escucha a Neytiri hablar en na'vi sí que está locutado (y subtulado<sup>3</sup>). Pese a esto, el creador del na'vi, Frommer (2022), sabiendo que la audiencia querría saber qué significa la canción, subió a su foro la letra y su traducción al inglés:

---

<sup>3</sup> Desde el estreno en 2009 de *Avatar*, la fuente del logo elegida para el título de la película ha ocasionado un gran debate, llegando incluso a dedicarle un sketch en el conocido *late show* americano, [SNL](#). Dicha fuente es la que el director, James Cameron, decidió poner intencionalmente en los subtítulos de la secuela.

<i>Lie si oe Neteyamur,</i>	<i>I experience Neteyam,</i>
<i>Nawma Sa'nokur mifa oeyä.</i>	<i>(And) Great Mother, within me.</i>
<i>Atanti ngal molunge,</i>	<i>You brought light,</i>
<i>Mipa tireyti, mipa 'itanti.</i>	<i>New life, a new son.</i>
<i>Lawnol a mì te'lan.</i>	<i>Joy within my heart.</i>
<i>Lawnol a mì te'lan.</i>	<i>Joy within my heart.</i>

Por otro lado, cuando Jake no está en escena, volvemos a vivir el multilingüismo de la misma forma que en *Avatar*, con un acento muy marcado en el doblaje español:

Na'vi (Avatar Wiki, 2023)	EN	ES
<i>Nifkeytongay oel sempulit ultxarun akrr, stum pot tspolang.</i>	<i>Actually, when I first met your father, I almost killed him.</i>	Cuando conocí a vuestro padre, intenté matarlo.
<i>Tse'a tik yawne!</i>	<i>It was love at first sight!</i>	¡Amor a primera vista!

Tabla 11 - Multilingüismo 1 AV II.

Incluso contamos con interacciones donde aparecen los dos idiomas a la vez, ya que existen palabras en na'vi que no tienen una traducción al inglés (y, por lo tanto, al español). Por ejemplo, el término *Uturu* hace referencia a una tradición de los Na'vi que establece que se le debe otorgar un puerto seguro a cualquier refugiado que busque refugio (Avatar Wiki, 2023), por lo que, al no existir un término igual ni en español ni en inglés, se decidió dejar el término en na'vi.

EN	ES
<i>We seek uturu.</i>	Buscamos <i>uturu</i> .

Tabla 12 - Multilingüismo 2 AV II

Por último, es importante hablar de una tercera lengua que aparece dentro de la película, el lenguaje de signos de los Na'vi. Los personajes la utilizan para comunicarse bajo el agua y es una lengua de signos que fue creada por CJ Jones para que los pueblos del arrecife se comunicaran al nadar. En la versión doblada al castellano (al igual que en la original) se ha elegido subtítular a los personajes cuando la están utilizando para, de esta forma, seguir marcando el multilingüismo.

### 3.2.2.3 Referencias

#### **Referencias culturales**

Al igual que en Avatar, las referencias culturales que encontramos corresponden, en una gran mayoría, a la cultura americana y, de la misma forma, en ninguno de los casos se ha optado por convertir dichas referencias en elementos propios de la cultura meta para mantener la coherencia con la propia película. Algunas de las que más destacan son:

<b>EN</b>	<b>ES</b>	<b>TÉCNICA UTILIZADA (Marco, 2004)</b>	<b>JUSTIFICACIÓN</b>
It might as well be English	No lo distingo del materno	Neutralización	Al igual que en la primera película, se ha utilizado un término más generalizado para mantener el sentido global.
Recom	Recom	Transferencia	Mismo término que en inglés.
Maglev	Tren levitador	Análisis componencial	Los trenes maglev son un tipo concreto de tren que utiliza muchos imanes para propulsarse con levitación magnética, cosa que se ha explicado en la traducción.
Ounce for ounce	Gramo a gramo	Equivalencia cultural	En este caso se ha cambiado a la unidad de medida que se utiliza en España.

*Tabla 13 - Referencias culturales AV II.*

## Referencias intertextuales

Como en la película anterior, existen referencias del guion a frases que se dicen cierto tiempo antes en la propia película. La diferencia es que simplemente en este caso, se ha decidido traducir literalmente y de igual forma ambas referencias. Este cambio hace que, en este filme, al espectador se permita ser capaz de «entender» la referencia y sentir lo mismo que el espectador de la lengua origen (cosa que no ocurría en la anterior, ya que se decidió omitir ambas referencias).

EN	ES	TÉCNICA UTILIZADA (Marco, 2004)
<i>The way of water has no begin and no end [...]</i>	El sentido del agua no tiene principio ni final [...]	Traducción literal
<i>A father protects, it's what gives him meaning.</i>	Un padre protege, es lo que le da sentido.	Traducción literal

Es en este apartado donde encontramos el añadido que no tenía la primera película y es que, en *Avatar: The Way of Water* se hacen muchas referencias a su precuela. Estos «guiños» aparecen tanto a nivel visual como lingüístico, y para su análisis se ha considerado importante poder leer la frase de la primera película a la que se está haciendo referencia, tanto en inglés como en su versión traducida al español:

EN	ES	REFERENCIA AL PRIMER FILME	TÉCNICA UTILIZADA (Marco, 2004)
<i>Skxawng</i>	Skxawng	<i>Avatar:</i> <i>Skxawng</i>  «Skxawng»	Transferencia

<i>We are not in Kansas anymore</i>	Sepan que ya no estamos en Kansas	Avatar: <i>You're not in Kansas anymore.</i>  «Sepan que ya no están en Kansas».	Traducción literal
<i>Give it up, Quaritch!</i>	¡Ríndete, Quaritch!	Avatar: <i>Give it up, Quaritch!</i>  «¡Ríndete, Quaritch!»	Traducción literal
<i>Toruk Makto</i>	Toruk Makto	Avatar: <i>Toruk Makto.</i>  «Toruk Makto»	Transferencia
<i>Strong heart</i>	Corazón fuerte	Avatar: <i>You have a strong heart.</i>  «Tienes corazón fuerte»	Traducción literal
<i>The People say that all energy is only borrowed. And one day, you have to give it back.</i>	El pueblo dice que toda energía es prestada y algún día hay que devolverla.	Avatar: <i>She says all energy is only borrowed, and one day you have to give it back.</i>  «Dice que toda la energía es solo un préstamo, que algún día hay que devolver».	Traducción literal

Tabla 14 - Referencias intertextuales AV II.

En estos casos, a nivel lingüístico no encontramos ningún problema para el traductor. Sin embargo, como ya se ha explicado anteriormente, el verdadero obstáculo reside en la obligación de ser consistente en una saga de películas de este tipo. Al encontrarnos con términos en na'vi, se ha decidido transferirlos tal cual (gracias a que aparecen en la

precuela y cuentan con su explicación en la misma). Por otro lado, con las otras frases recogidas, la técnica que se ha seguido ha sido hacer una traducción literal, pero siempre siguiendo las pautas de la precuela (respetando, por ejemplo, la elección de léxico elegida).

### 3.2.2.4 Humor

En este caso también se sigue lo marcado en la precuela, el humor sigue siendo un elemento muy recurrente para rebajar la tensión. Del mismo modo que pasa con otros apartados del análisis de esta secuela, la aparición de protagonistas de menor edad hace que el tipo de humor sea diferente, como vemos a continuación:

EN	TIPO DE HUMOR (Martínez Sierra, 2004)	ES	JUSTIFICACIÓN
<i>Penis face</i>	Elementos de sentido del humor de la comunidad	Caraculo	Este tipo de bromas corresponden a la edad de los hijos de Jake y, por ende, se necesita encontrar expresiones de este tipo en la lengua meta (tal y como se ha hecho en estos cuatro ejemplos).
<i>Fishlips</i>	Elementos de sentido del humor de la comunidad	Morro de pez	
<i>Shut ya cakehole</i>	Elementos de sentido del humor de la comunidad	Cierra la boca	
<i>Four- fingered freak</i>	Elementos de sentido del humor de la comunidad	Bicho raro de cinco dedos	
<i>Why so blue?</i>	Elementos visuales	¿Por qué estoy azul?	En este caso, la carga humorística está en que la frase la dice uno de los personajes que anteriormente era humano y de repente se han despertado siendo un avatar azul. Como es una broma que reside en lo que se ve, no en la frase en sí, se ha optado por traducirlo literalmente.

<i>They leaned on you pretty hard</i>	Elementos visuales.	Te han apretado las tuercas	En cambio, en este caso se está haciendo referencia a la escena en la que los científicos hacen pruebas con el cerebro de Spider y luego Quaritch le dice esta frase con tono de risa. Para la traducción se ha utilizado esta expresión propia del español que consigue mantener esa carga humorística a la perfección.
---------------------------------------	---------------------	-----------------------------	--

Tabla 15 - Humor AV II.

### 3.2.3. Entrevista con el traductor

El traductor de ambas películas fue Josep Llurba, diplomado y licenciado en Traducción (de inglés, ruso y castellano) en la Universitat Autònoma de Barcelona. Ha traducido guiones de doblaje para películas como: *El pianista* (Polanski R., 2001), *Piratas del Caribe: El Cofre del Hombre Muerto* (Verbinski G., 2006), *Thor: Love and Thunder* (Waititi T., 2022), etc. Además, practica la docencia siendo profesor del Máster Universitario de Traducción Audiovisual (UAB), es socio de la asociación ATRAE (Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual de España) y consejero de DAMA (Derechos de autor de Medios Audiovisuales).

Gracias a la base de datos online del doblaje en España, [eldoblaje.com](http://eldoblaje.com), fui capaz de documentarme sobre los datos relacionados con la traducción audiovisual del corpus y fue en dicha página web donde también conseguí la dirección de correo electrónico de Josep Llurba. Para contrastar mi análisis decidí que era buena idea plantear una pequeña entrevista que esclareciera alguna de las incógnitas que me fueron surgiendo durante el análisis. La entrevista consistió en diez preguntas relacionadas con aspectos, tanto a nivel laboral, como a nivel técnico y que sumaran datos interesantes y significativos.

Las primeras cuestiones que supe que debía preguntarle estaban relacionadas con el encargo en sí, cómo se consigue traducir un producto así, cuánto tiempo tuvo para hacerlo y si uno es consciente del tamaño del proyecto en el proceso de traducción. Esta incógnita no surgió durante el estudio del corpus ya que, como he explicado en los primeros apartados del trabajo, esta saga es una de mis favoritas y que más veces he visionado; pero igualmente creo son cuestiones interesantes en general para la TAV.

Como sospechaba, el traductor me contestó que fue un estudio de doblaje el que se puso en contacto con él para que estuviera unos 3 meses trabajando en la traducción de la película (siendo de este tiempo, una semana y media para la primera traducción y a partir de ahí, el resto del tiempo para ir traduciendo y ajustando las diferentes actualizaciones del filme, ya que se trabaja con montajes provisionales que se tienen que ir revisando) y que una práctica que se suele llevar a cabo es que la distribuidora de la película es quien propone un equipo de profesionales para el proyecto.

En cuanto a la repercusión, también explica que, como traductor, notó que no se trataba de «una película más» por varias razones; varios meses antes de empezar de lleno con el guion, recibió glosarios con términos concretos para su traducción, le encargaron traducir un avance de 20 minutos que se estrenaría en verano de ese año, etc. Además, creo que también es curioso rescatar de las respuestas que, para este tipo de producciones, es probable que a los traductores les lleguen imágenes incompletas, borrosas o que, incluso tengan que desplazarse al estudio de doblaje para poder verlas (siendo estas medidas de seguridad más rigurosas en 2022 que las que tuvo que enfrentar para el estreno de 2009).

De su respuesta me gustaría destacar una reflexión que el traductor hace al final: «por mucho éxito que pensara que pudiera tener la película en ese momento, no imaginaba la cantidad de público que llegó a convocar una vez estrenada».

Una de las cuestiones que consideré más importantes y que apareció durante el análisis de las películas, nace de la intensidad de la búsqueda que necesité hacer a la hora de analizar la terminología específica que aparece en el filme. En este caso, Josep explica que, para documentarse antes de la traducción, acudió a otras obras previas de ciencia ficción, pese a que muchos términos eran originales y tuvo que adaptar él mismo. Además, habla de la dificultad a la que también se enfrentó con el «vocabulario de ciencia ficción y neologismos, vocabulario militar propio del cine bélico, coloquialismos y términos de argot y, por último, el uso de un idioma ficticio, el na'vi», los cuales están también identificados en esta investigación como problemas de traducción, hecho que reafirma la selección de los retos de traducción en esta saga.

Respecto a todas las referencias que aparecen en *Avatar: The Way of Water*, me pareció interesante saber si —al haber sido también, el traductor de la primera entrega— tenía claro que sería el encargado de traducir la secuela. Su contestación fue que, al ser la secuela un tema tan recurrente en internet, cuando le llegó la noticia de que en 2022 sí

que se estrenaría dicha película, no le otorgó gran importancia. No obstante, unos meses antes recibió un tráiler con muy poca información para su traducción y ajuste que, al poco tiempo, descubrió que se trataba de la secuela de *Avatar*. En ese momento fue cuando empezó a revisar la primera película y a recuperar sus glosarios y traducciones de aquel entonces para mantener la coherencia.

Cuando le pregunté sobre cómo se tomaban las diferentes decisiones referentes al multilingüismo en estas películas, Josep me aclaró que en estas producciones es normal encontrar documentos con instrucciones concretas (llamados materiales de referencia) sobre cómo se tiene que hacer la adaptación y que, asimismo, estos casos son estudiados y debatidos previamente entre los responsables del doblaje y la distribuidora.

Por último, el traductor también fue el encargado de la subtitulación del na'vi en la versión para doblaje y, del mismo modo, las indicaciones sobre qué subtítular y qué no, venían ya establecidas por la distribuidora. En definitiva, ellos no fueron los que decidieron qué diálogos en na'vi debían subtitularse; aun así, en general, podemos hablar de un trabajo coherente, por parte del equipo de traducción y doblaje en el caso de la superproducción de películas.

### 3.3. Comparación y discusión de resultados

#### 3.3.1. Similitudes

En primer lugar, es importante repetir que, al tratarse de dos películas de la misma saga, ambas cuentan con muchos más elementos en común que si se comparan dos películas aleatorias.

Ambas son películas de ciencia ficción militar y, por ende, comparten un gran uso de vocabulario especializado en este ámbito. En la mayoría de los casos se ha optado por naturalizar la terminología y utilizar equivalentes que se utilizan en el mundo militar de España. Encontramos también, en el caso de la variación lingüística, conversaciones informales por igual en los dos filmes y de la misma forma, la técnica que más se utiliza es la búsqueda de una equivalencia cultural y que suene lo más espontáneo posible en la lengua de llegada.

Uno de los aspectos en los que más sencillo es darse cuenta de la semejanza que existe entre ambos filmes es en el trato que se le da al fenómeno del multilingüismo. El uso del na'vi y el inglés en una misma escena es un recurso que se utiliza repetidamente y supone que, a la hora de hacer la traducción para el doblaje, hay que decidir qué estrategia se quiere seguir. En el caso de ambas películas se ha decidido marcar el multilingüismo y que los diálogos en na'vi sean subtítulos al castellano.

En cuanto a las referencias (tanto culturales como intertextuales) tienen un importante papel en las dos películas y la técnica que más se utiliza es la neutralización, es decir, la explicación de las mismas. En contadas ocasiones aparecen sustituciones culturales y se puede deber a que algunas de las referencias no quedarían del todo «naturales» si se traspasaran (como en el ejemplo de: «*We teach them English*»). La razón reside en que, en todo momento, el espectador es consciente de que el ejército de seres humanos que llega a Pandora es de Estados Unidos, por lo que, si los personajes utilizaran elementos propios de la cultura española, más que acercar al espectador al filme, se conseguiría la reacción contraria.

Por último, al hablar del humor hay que ser consciente de que ambas películas muestran una cierta «carga humorística» para relajar, hasta cierto nivel, la intensidad de la historia. Encontramos muchos ejemplos de «chistes» de tono informal que se han traducido con

equivalencias culturales logrando así, acercar mucho al espectador y haciendo que, sobre todo, el producto final sea muy cercano a la cultura meta.

### 3.3.2. Diferencias

Respecto a la jerga militar, en *Avatar* se decidió adaptar más las referencias a la cultura española, mientras que en la secuela se ha optado por neutralizar una mayor cantidad de términos. Además, es curioso que alguno de los términos que se repiten en las dos, se han traducido de forma diferente en cada una. Por ejemplo, *jarhead* se ha traducido como «cabeza bote» en *Avatar* y como «marine» en *Avatar: The Way of Water*. El transcurso del tiempo, la influencia de las nuevas plataformas o los gustos de las nuevas generaciones pueden tener que ver con el tránsito entre la búsqueda de equivalentes y las traducciones más literales o explicativas. Esto quedaría como hipótesis para futuros trabajos.

El uso del registro informal y su tratamiento en ambas versiones, pese a ser muy similar en términos generales, cuenta con una pequeña diferencia respecto al rango de edades de los protagonistas y, por lo tanto, el tipo de vocabulario que usan. En *Avatar*, Jake y Neytiri son adultos (al igual que casi todos los personajes), a diferencia de la segunda película, en la que aparecen los hijos de la pareja como nuevos protagonistas. Un ejemplo del uso de un registro más «juvenil» lo vemos en el uso de *bro* o *losers*.

El multilingüismo que se observa en *Avatar: The Way of Water*, de la misma forma que su precuela, se basa en que los humanos y los Na'vi no hablan el mismo idioma, ya que el filme cuenta con la aparición de una tercera lengua que fue creada a propósito para la película. En cualquier caso, la tendencia generalizada ha sido subtítular las intervenciones en esta lengua ficticia, aunque en la segunda película se minimizan porque los guionistas nos explican que el protagonista ya sabe hablar esta lengua y que le suena como si fuera inglés, por ser bilingüe. En la ficción, se observa cómo los personajes acaban hablando inglés puesto que para él ya no hay diferencias entre las dos lenguas.

En cuanto a las referencias, la mayor diferencia entre ambas versiones aparece en las intertextuales, ya que en la segunda entrega hay una gran cantidad de referencias a *Avatar* y, por ello, hemos llevado a cabo una verificación para estar seguros de que se han seguido las mismas técnicas de traducción en ambas. Además de referencias a la primera entrega, contamos con muchas referencias dentro de la propia película (en diálogos que se repiten).

### **3.3.3. Entrevistas con los agentes y triangulación de datos**

Una vez terminado el análisis, se cruzaron los datos empíricos observados en el análisis con los datos extraídos de la entrevista que se le envió al traductor de ambas películas. Los datos cualitativos obtenidos con las respuestas de dicha entrevista se han cotejado con los datos cuantitativos que surgieron del estudio del corpus, así como con los datos obtenidos de la revisión bibliográfica realizada. De esta forma, se acaba creando una triangulación de datos (cuantitativos, cualitativos y teóricos) que otorga un mayor nivel de robustez a la investigación realizada.

Los datos obtenidos en la entrevista ratifican la naturaleza de las soluciones encontradas en el análisis, por ejemplo, el traductor precisamente hace mención a los cuatro grandes problemas de traducción que se han analizado en este trabajo. Esta coincidencia da mayor validez a esta investigación. Por otro lado, las menciones que el traductor hace al uso de glosarios y demás material de referencia para la traducción de estas películas justifican las soluciones encontradas, en especial, la coherencia en el tratamiento de la jerga militar, los intertextos y las referencias culturales.

## **4. CONCLUSIONES**

Una vez terminado todo el análisis de los problemas de traducción que aparecen en el doblaje de *Avatar* y *Avatar: The Way of Water* se han obtenido varias conclusiones:

La traducción audiovisual es un campo de la traducción muy vivo y complejo. Existen una enorme cantidad de elementos analizables que aparecen en las distintas modalidades de la misma y todas ellas suponen descubrir retos y puntos de vista nuevos y diferentes. En este caso hemos indagado más en el ámbito de la traducción para el doblaje y está claro que se trata de un campo que, día a día y año tras año, va creciendo y evolucionando —un poco tras el cambio de gustos de la sociedad en sí. Es muy probable que siempre aparezcan nuevos obstáculos que tendrán que enfrentar los traductores audiovisuales, ya sea por la aparición de nueva terminología, materiales, géneros audiovisuales o medios informáticos vanguardistas. Una de las características que he aprendido en este trabajo y que mejor definen a los traductores audiovisuales es la capacidad de adaptarse al cambio. El encargo del segundo filme, aunque hecho al mismo traductor, contó con elementos nuevos no previstos en el primero, pero que había que incorporar al trabajo de traducción y adaptación.

Otra de las conclusiones que se extrae de este trabajo es que, cuando nos adentramos en proyectos de una envergadura como la de esta saga, podemos encontrar muchas dificultades que en un principio no parecerían existir. Personalmente, uno de los elementos de las películas que más me ha sorprendido, ya sea porque tiene una gran presencia en ambas películas o porque en el primer filme no parecía tan relevante, es el uso de una terminología militar tan específica. Creo que es uno de los aspectos en los que mejor podemos ver que ser traductor audiovisual debe tener una gran habilidad para saber documentarse.

Otro de los puntos importantes que se tienen que tener en cuenta en el análisis del doblaje de estas películas es el multilingüismo. Pese a no ser la única película para la que se crea una nueva lengua, esto sigue suponiendo todo un reto para el traductor. Si bien es cierto que, por lo que hemos extraído de la entrevista con el traductor, la mayoría de las decisiones superficiales respecto al na'vi ya estaban tomadas, no deja de ser un reto que obliga al traductor a salirse de la zona de confort y al que hay que afrontar con decisiones coherentes, que aseguren la cohesión con la primera película.

Con la comparación de los datos extraídos del corpus podemos llegar a la conclusión de que uno de los elementos más importantes que tiene este doblaje es la naturalidad de sus diálogos, como se ha visto en el análisis, tras la detección de tantos equivalentes acuñados, equivalentes aproximados, neutralizaciones, etc. Para la gran mayoría de las referencias que aparecen se ha decidido buscar una equivalencia cultural, para las expresiones coloquiales y características del lenguaje hablado se ha hecho lo mismo, e incluso con el humor, se ha decidido hacer una adaptación para que parezcan bromas propias de la cultura meta. A fin de cuentas, considero que esta saga ha seguido esta tendencia a conciencia, siguiendo el objetivo de que —en concordancia con el propio trasfondo de la historia— contenga ese «algo» que haga sentir al espectador que forma parte del mundo de Pandora.

Por mi parte, confío en que este estudio sea de utilidad a la hora de investigar las tendencias que se siguen en el mundo de la traducción para doblaje en superproducciones de este tipo, al mismo tiempo que, creo que puede resultar muy útil para traductores y estudiantes que todavía no hayan trabajado en películas de este calibre y tengan dudas sobre el trabajo que desempeñan los traductores profesionales (tal y como yo las tuve). Creo que, en el futuro, cuando podamos hablar de la saga *Avatar* como una realidad y no solo como dos películas a la espera de sus continuaciones, sería interesante analizar el resto de los filmes para ver si se ha continuado con las tendencias de traducción aquí expuestas.

Por último, me gustaría volver a recalcar el papel tan importante que tienen los traductores y adaptadores, como Josep Llurba, y todo el equipo que hay detrás de los doblajes que consiguen realizar un trabajo impecable, logrando que el espectador se olvide de que está viendo la versión doblada de una película.

## 5. **BIBLIOGRAFÍA**

- Atrae. (2016). *Doblaje*. Recuperado el 31 de marzo de 2023 de <https://atrae.org/doblaje/#:~:text=Es%20el%20ajustador%20quien%20a%C3%Blade,para%20los%20actores%20de%20doblaje>.
- Avatar Wiki. (2023). *Spoken Na'vi in Avatar: The Way of Water*. Recuperado el 28 de marzo de 2023 de: [https://james-camerson-avatar.fandom.com/wiki/Spoken\\_Na%27vi\\_in\\_Avatar:\\_The\\_Way\\_of\\_Water](https://james-camerson-avatar.fandom.com/wiki/Spoken_Na%27vi_in_Avatar:_The_Way_of_Water)
- Bartoll, E. (2015). *Introducción a la traducción audiovisual* (1ª ed.). Barcelona: Editorial UOC.
- Belaire, T. (s.f.). *Una historia de la traducción audiovisual*. Recuperado el 29 de marzo de 2023 de: <https://ontranslation.es/historia-de-la-traduccion-audiovisual/>
- Cameron, J. (Productor y director). (2009). *Avatar* [Película]. EE. UU.: 20th Century Fox.
- Cameron, J. (Productor y director) y Landau, J. (Productor). (2022). *Avatar: The Way of Water* [Película]. EE. UU.: 20th Century Studios y Lightstorm Entertainment.
- Centro Virtual Cervantes. (2023). *Intertextualidad*. Recuperado el 8 de mayo de 2023 de: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/intertextualidad.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/intertextualidad.htm)
- Centro Virtual Cervantes. (2023). *Variación lingüística*. Recuperado el 8 de mayo de 2023 de: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/variacionlinguistica.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/variacionlinguistica.htm)
- Chaume, F. (2004). *Cine y Traducción* (1ª ed.). Madrid. Ediciones Cátedra.
- Chaume, F. (2012). *Audiovisual Translation: Dubbing* (1ª ed.). Manchester. St Jerome Publishing.
- De Higes, I. (2014). The translation of multilingual films: Modes, strategies, constraints and manipulation in the Spanish translations of *It's a Free World*. *Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies*, 13(1):211-231. doi: <https://doi.org/10.52034/lanstts.v13i.47>

- De Linde, Z., Kay, N. (1999). *The Semiotics of Subtitling* (1ª ed.). Londres. St Jerome Publishing
- Eldoblaje.com. (2023). *Avatar*. Recuperado el 21 de abril de 2023 de: <https://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=18694>
- Frommer, P. (30 de diciembre de 2022). Neytiriyá Waytelem, Neytiri's Songcord. [Entrada blog]. Recuperado de: <http://naviteri.org/>
- Jones, C. J. (9 de diciembre de 2022). *Introduction | Learn Na'vi Sign Language* [Video]. Recuperado el 26 de abril de 2023 de: <https://www.youtube.com/watch?v=WvsGuklGdzY&list=PL9R-Yt3TTkd5J582DdQwVzIDAnEQvzCzY&index=1>
- Llurba, J. (s.f.). *Josep Llurba Naval: Traductor audiovisual*. Recuperado el 3 de mayo de 2023 de: <https://www.llurba.com/index.html>
- Marco, J. (2004). Les tècniques de traducció (dels referents culturals): retorn per a quedar-nos-hi. *Quaderns: Revista de traducció*, 11, 129-149. Recuperado el 12 de abril de 2023 de: <https://raco.cat/index.php/QuadernsTraduccio/article/view/25397>
- Marking, M. (2022). *Netflix COO Reveals Scale of Dubbing and Subtitling Operations*. Recuperado el 19 de abril de 2023 de: <https://slator.com/netflix-coo-reveals-scale-of-dubbing-subtitling-operations/>
- Martí Ferriol, J. L. (2010). *Cine independiente y traducción* (1ª ed.). Valencia: Tirant lo Blanch.
- Martí Ferriol, J. L. (2006). *Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación*. (Tesis doctoral). Universitat Jaume I, Castelló de la Plana.
- Martinez Sierra, J. J. (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales: El caso de los Simpson*. (Tesis doctoral). Universitat Jaume I, Castellón.
- Mayoral Asensio, R. (1999). La traducción de referencias culturales. *Sendebat: Revista De La Facultad De Traducción e Interpretación*, 10, 67-88. Recuperado el 6 de mayo de 2023 de [https://www.ugr.es/~rasensio/docs/Referencias\\_culturales.pdf](https://www.ugr.es/~rasensio/docs/Referencias_culturales.pdf)

- Molina, L., Hurtado, A. (2002). Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Meta*, 47(4), 498–512. doi: <https://doi.org/10.7202/008033ar>
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation* (1ª ed.). New York: Prentice Hall.
- Polanski, R. (Productor y director), Sarde, A. (Productor) y Benmussa, R. (Productor). (2001). *El pianista* [Película]. Alemania, Francia, Reino Unido y Polonia: Focus Features, Studio Babelsberg, Canal + y StudioCanal +.
- Rosado, R. (20 de marzo de 2019). Disney se fusiona con Fox oficialmente. *Fotogramas*. Recuperado el 9 de mayo de 2023 de: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a26887521/disney-fox-compra-fusion/#>
- Statista. (2023). *Ranking de las películas con la mayor recaudación en taquilla a nivel mundial a fecha de 20 de enero de 2023*. Recuperado el 29 de marzo de 2023 de: <https://es.statista.com/estadisticas/635136/ingresos-mundiales-por-taquilla-de-las-peliculas-de-mayor-exito-de-todos-los-tiempos/>
- Verbinski, G. (Director) y Bruckheimer, J. (Productor). (2006). *Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto*. [Película]. EE. UU.: Jerry Bruckheimer Films.
- Waititi, T. (Director), Feige, K., y Winderbaum, B. (Productor). (2022). *Thor: Love and Thunder*. [Película]. EE. UU.: Marvel Studios.

## **6. ANEXOS**

### **6.1. Entrevista completa con Josep Llurba**

#### **1. ¿Cómo le llegó el encargo de Avatar por primera vez? ¿Durante el proyecto de traducción, tuvo la sensación de que sería una película tan grande como lo ha sido?**

Como suele ser habitual, un estudio de doblaje se puso en contacto conmigo para ofrecerme el encargo de la traducción al castellano de la primera película en 2009. A menudo, la distribuidora que encarga el doblaje al estudio propone un equipo de profesionales para esta clase de proyectos: un director de doblaje, un traductor, actores y actrices de doblaje concretos para los personajes principales, etc. Yo ya llevaba un tiempo trabajando en proyectos de esa misma distribuidora, pero desde el principio me di cuenta de que esta no era una película más, sino que había cierta expectativa con ella. De hecho, meses antes de ponerme de lleno con la traducción de la película, empezaron a mandarme glosarios para que propusiera traducciones en castellano de términos concretos creados para el filme.

Tal como se trataba este proyecto, todo indicaba que sería un acontecimiento importante, pero en realidad nunca se sabe si una película va a tener mucho éxito o no. Hay veces en las que las expectativas no se cumplen. Sin embargo, en este caso, empecé a convencerme de que sería una película de cierto éxito cuando me encargaron la traducción de un avance de unos 20 minutos que se estrenó en verano de ese mismo año para que un público seleccionado fuera abriendo boca y pudiera comprobar en una sala en condiciones lo impactantes que podían ser las imágenes de la película en 3D. En cualquier caso, por mucho éxito que pensara que pudiera tener la película en ese momento, no imaginaba la cantidad de público que llegó a convocar una vez estrenada.

#### **2. ¿Cómo fue el proceso de documentación para traducir estos guiones? ¿Cuáles fueron los puntos más difíciles?**

En general acudí a obras previas conocidas de ciencia ficción para consultar el tipo de lenguaje y ciertas palabras que aparecían en esta película, pero la mayoría de términos originales que debía adaptar eran propios de la película. Algunos de estos términos formaban parte de los glosarios que me pasaron previamente y que, incluso antes de ver

la película, tuve que adaptar con el contexto limitado que tenía. Las dificultades con que topé durante la traducción de la película eran de varios tipos: vocabulario de ciencia ficción y neologismos, vocabulario militar propio del cine bélico, coloquialismos y términos de argot y, por último, el uso de un idioma ficticio, el na'vi.

### **3. ¿Con cuánto tiempo recibió el encargo?**

En la primera película tuve un tiempo adecuado para la traducción para doblaje y los subtítulos, de los que también me ocupé. Lo habitual y deseable para traducir una película puede ser una semana y media, por ejemplo. Este tiempo puede prolongarse si no trabajamos directamente con la versión definitiva. Como a veces sucede con este tipo de películas, el estreno es prácticamente simultáneo en todo el mundo. Por eso, para las versiones que se estrenan en idiomas que no son el original, se trabaja con distintos montajes provisionales que pueden ir cambiando y hay que ir revisando hasta recibir el montaje definitivo que se va a estrenar. El caso es que trabajé en la traducción de la película aproximadamente entre los meses de septiembre y noviembre.

### **4. ¿Contó con las imágenes para traducir los guiones de estas películas?**

Con este tipo de producciones, es habitual que haya más restricciones para acceder a las imágenes o que incluso las imágenes vengan manipuladas o difuminadas para que solo veamos lo que se considera necesario para nuestro trabajo. Por supuesto, lo ideal es que podamos ver la imagen completa y en las condiciones normales de nuestro trabajo, pero en algunos casos nos llegan imágenes incompletas o tenemos que desplazarnos al estudio de doblaje para poder visionarlas.

### **5. ¿Ha notado alguna diferencia entre el proceso de traducción que siguió con la primera entrega de 2009 y la segunda de 2022?**

Esta vez, en 2022, quizá las medidas de seguridad han sido un poco más rigurosas, pero dentro de lo que podemos esperar en este tipo de producciones que la distribuidora quiere cuidar de forma especial y que generan cierta expectación por parte del público.

### **6. ¿Cuáles son las diferencias entre trabajar para distintos estudios de doblaje en dos proyectos sucesivos, pero con tanto tiempo de por medio?**

En lo básico no hay grandes diferencias. Los estudios de doblaje que conozco suelen trabajar de un modo similar. En esta segunda película, al tener quizá más restricciones, tuve que trabajar más tiempo presencialmente en el estudio. Eso supone una alteración de mi rutina habitual de trabajo y productividad, pero intenté incorporar la nueva rutina y los inconvenientes que conllevaba lo mejor que pude.

**7. Al analizar Avatar: The Way of Water nos encontramos con que Jake ya es capaz de hablar y entender na'vi y por ello es capaz de comunicarse con los nativos de Pandora sin problema. Sin embargo, en el doblaje al español, estos nativos hablan con un acento concreto. ¿Estas especificaciones del acento se reciben o son decisiones del director de doblaje?**

Las producciones de este nivel suelen ir acompañadas de documentos con instrucciones concretas sobre cómo deberían ser las adaptaciones a otros idiomas. Que los na'vi hablaran con acento fue una decisión que ya se tomó, a partir de estas instrucciones, en la primera película. En esta segunda se ha intentado seguir los mismos criterios. En cualquier caso, estas cosas también se estudian y debaten previamente entre la distribuidora y responsables del doblaje, como el director de doblaje.

**8. Se podría decir que Avatar: The Way of Water está llena de referencias a su precuela, tanto a nivel visual como lingüístico. ¿Sabía antes de que se acercara la fecha del encargo que iba a ser usted quién traduciría la secuela? Para que estas referencias tuvieran el mismo sentido que en la original, ¿se han utilizado hojas de consistencia?**

Desde el estreno de la primera película, cada cierto tiempo aparecía la noticia de que el director estaba preparando nuevas películas, pero estas nunca acababan de llegar. Esta vez también me llegó alguna noticia de que, ahora sí, en 2022 llegaría una nueva película de Avatar. Yo no le hice mucho caso porque no era la primera vez que oía una noticia similar y, si efectivamente llegaba la película y había que traducirla y doblarla, tampoco sabía si me la encargarían a mí. Unos meses antes, sin embargo, me encargaron la traducción y ajuste de un tráiler acompañado de muy poca información. Al principio ni siquiera sabía que se trataba de esta película y tardé un poco en darme cuenta de que era la continuación de Avatar. A partir de ahí sí que tuve claro que la película iba a llegar ese mismo año y de que yo tenía bastantes números para encargarme de la traducción. Fue entonces, también a instancias del estudio de doblaje y la distribuidora, cuando empecé a

revisar la primera película y a recuperar las traducciones y glosarios que había hecho en 2009. Sabía que podrían surgir nombres propios y vocabulario concreto de la primera película y debía mantener la coherencia en la traducción de las dos películas.

**9. ¿Le ha parecido más difícil traducir el guion de doblaje o hacer la subtitulación?**

En realidad, yo no me encargué de la versión subtitulada de esta segunda película. Si no estoy mal informado, fue otra compañera la que se encargó de traducir los subtítulos. Lo que sí tuve que hacer en esta segunda fue —además de la traducción para doblaje— el ajuste de los diálogos, que es la adaptación de la traducción a las imágenes. Y, por si fuera poco, no solo me encargué de la versión en castellano sino también de la catalana, ya que la segunda película se dobló también al catalán.

En cuanto a la traducción para doblaje y los subtítulos de la primera, no recuerdo que una tarea supusiera una dificultad mayor que la otra. Quizá en la traducción para doblaje sí que empleé más tiempo en transcribir los diálogos de na'vi, porque muchos iban a tener que doblarse para la versión en castellano.

**10. Respecto a la subtitulación del na'vi, hay ocasiones en las que sí se ha subtitulado y otras en las que no, ¿estas indicaciones vienen dadas por parte de la productora?**

En efecto, los subtítulos del na'vi, de los que sí me encargué en la versión para doblaje, ya venían establecidos en unos documentos aparte. Es decir, nosotros no decidimos qué diálogos subtitulamos y cuáles no.