



Aplicación de estrategias a los problemas de traducción de series y películas animadas en artículos publicados entre el 2017-2023

Application of strategies to solve translation problems in animated television series and films in articles published between 2017-2023

Ariana Mariafe Carrasco Pescorán^{*,1}

Universidad Femenina del Sagrado Corazón
Facultad de Traducción e Interpretación y Ciencias de la
Comunicación, Lima - Perú
ariana.carrascop@unife.pe

<https://orcid.org/0009-0002-9078-5667>

Lili Cristina Gallo López¹

Universidad Femenina del Sagrado Corazón
Facultad de Traducción e Interpretación y Ciencias de la
Comunicación, Lima - Perú
lili.gallo@unife.pe

<https://orcid.org/0009-0007-7971-0353>

Ariana Carolina Changana Mendoza¹

Universidad Femenina del Sagrado Corazón
Facultad de Traducción e Interpretación y Ciencias de la
Comunicación, Lima - Perú
ariana.changanam@unife.pe

<https://orcid.org/0009-0004-6391-0463>

Camila Ayumi Ramos Berger¹

Universidad Femenina del Sagrado Corazón
Facultad de Traducción e Interpretación y Ciencias de la
Comunicación, Lima - Perú
camila.ramosb@unife.pe

<https://orcid.org/0009-0006-6812-6541>

Ursula Silvana Villasante Flores¹

Universidad Femenina del Sagrado Corazón
Facultad de Traducción e Interpretación y Ciencias de la
Comunicación, Lima - Perú
ursula.villasantef@unife.pe

<https://orcid.org/0009-0005-3950-8164>

* Autor de correspondencia

¹ Estudiante

Presentado: 27/09/2023

Aceptado: 25/10/2023

Publicado: 14/12/2023

Resumen

Los traductores suelen enfrentarse a problemas recurrentes en la traducción de películas animadas, puede diferenciarse de la acción real por elementos, como su historia, el estilo de narración y el público al que va dirigido. Por esta razón, el objetivo de este artículo es analizar la aplicación de estrategias en la traducción de películas y series animadas encontradas en artículos publicados del 2017 al 2023. La investigación fue de enfoque cualitativo con método de revisión literaria. La muestra utilizada estuvo conformada por 19 artículos, 11 escritos en inglés, 8 en español. Se aplicó como técnica la recolección de datos y el análisis de su contenido. Asimismo, se concluye que el 58% de estos artículos fueron escritos en inglés, el 42% en español. Del mismo modo, el 90% menciona como problema principal a los referentes culturales, el 10% habla de problemas lingüísticos. Igualmente, en el 50% de los artículos, la estrategia más utilizada es la adaptación y omisión; en el 35%, se muestra que la aplicación de la estrategia de traducción literal o sustitución es la más usada; y finalmente el 15% menciona el uso de la domesticación y/o extranjerización.

Palabras clave: traducción, animación, problemas, estrategias, referentes culturales.

Abstract

Translators face recurring problems in this kind of translation, which are different from those related to live-action films due to their distinct features, which involve their stories, narrative style, and target audience. For this reason, this article aims to analyze the strategies used in animated television series and films found in articles published from 2017 to 2023. This research used a qualitative approach with a literary review method. Its sample consisted of nineteen articles: eleven written in English and eight in Spanish. The technique used was data collection with content analysis. We concluded that 58% of these articles were in English and 42% in Spanish. 90% of them affirm cultural references are the main problem and 10% mention linguistic problems. Likewise, 50% of these articles state the most frequently used strategies are adaptation and omission; 35% of them show the use of literal translation or substitution as the most commonly employed technique. Finally, 15% mention the use of domestication and foreignization.

Keywords: translation, animation, problems, strategies, cultural references.

1. INTRODUCCIÓN

La traducción de guiones de productos audiovisuales, ya sea en modalidad de doblaje o subtitulación, representa una rama que ha ido ganando importancia en el mundo de la traducción en las últimas décadas. Los productos audiovisuales, como películas, series o documentales, son un tipo de entretenimiento que se consume masivamente en todo el mundo. Esto ha generado la necesidad de ir adaptando su contenido para que tengan una mayor aceptación en los mercados internacionales. Sin embargo, este artículo se enfocará en la traducción de un tipo de contenido audiovisual versátil, la animación. Aunque muchos tienen la idea de que la animación es un género infantil, muchos productos, como series y películas animadas, reflejan con mayor precisión la visión y genio de muchos creadores. Hay muchas historias con mensajes extremadamente profundos y narrativas muy bien construidas que han encontrado su camino a través de este medio, por lo que la traducción de guiones para este tipo de productos cuenta con un nivel de complejidad como la de cualquier otro filme o serie en acción real.

La mayor parte tanto de las series como de las películas animadas se producen en el lugar donde se crea la mayor parte de las obras cinematográficas y televisivas, EE. UU.; sin embargo, el primer producto animado de la historia se hizo en Francia en 1908 y se llamó *Fantasmagorie*, pero este no tuvo sonido alguno. Aun así, el idioma origen de la mayoría de las animaciones es el inglés. Aunque ahora otros países han ido incursionando en la producción de animaciones y han tenido buena aceptación, ellos también dependen de la traducción de sus producciones al inglés para tener mayor alcance internacional. Asimismo, la demanda de traducción casi siempre es mayor cuando es del inglés a otro idioma. Hay muchos factores que influyen en las decisiones de los traductores y directores de los doblajes (Cisterna, 2016, p. 2), como lo son el contexto cultural, económico, político y la audiencia a la que va dirigida. Todos estos determinan la modalidad que se usará; por ejemplo, en la mayoría de los países europeos, en especial en España, la audiencia prefiere el doblaje (De Frutos, 2018). Otros países, como Grecia, Portugal, países nórdicos y Holanda, han tenido una mayor inclinación por la subtitulación (Orrego, 2013).

Por otro lado, en Latinoamérica, ocurre la fusión de ambas modalidades y su uso depende de la situación económica, pues es recurrente el consumo de las series dobladas en canales abiertos, pero para las cadenas de televisión privada o cines uno puede escoger la modalidad que quiere consumir.

En la traducción de series o películas animadas, al pasar de una lengua origen a una lengua meta, se tienen que tomar en cuenta diversos criterios, técnicas y modalidades para ser realizada con éxito. En el caso del doblaje latinoamericano, la mayoría de los trabajos se realizan en México y alcanzan el 65 %, por lo que es considerada una de las industrias más importantes (El Economista, 2017), como también existen otros países que se dedican al doblaje de animaciones como Argentina, Chile, Colombia y Perú. En muchas de las series animadas de hace 20 años, se pueden percibir ciertos mexicanismos e incluso las comedias son adaptadas de acuerdo con el contexto mexicano, de forma que la originalidad del mensaje de las animaciones se pierde casi en su totalidad.

Cuando se mencionan los problemas a los que se enfrentan los traductores al traducir los guiones de series o películas animadas, se tiene que regresar al concepto base de problema de la traducción. No hay una definición absoluta de lo que es un problema en este contexto; sin embargo, los problemas de traducción se pueden entender, a partir de la definición inicial de Nord (1991), como “las dificultades de carácter objetivo con que puede encontrarse el traductor a la hora de realizar una tarea traductora” (Hurtado Albir, 2011, citado por Gregorio, 2017). Además, Hurtado Albir matiza que, al definir el problema y las dificultades de la traducción, siempre se debe considerar si el traductor es un experto o está en formación, así como también qué nivel posee, porque este hecho inevitablemente afectará el proceso de sistematización de problemas de traducción y en las pautas de resolución de problemas.

Asimismo, si debemos definir lo que es una estrategia en el campo de la traducción, se puede usar el concepto de Hurtado (2001): “La estrategia es de carácter individual y procesual, y consiste en los mecanismos utilizados por el traductor para resolver los problemas encontrados en el desarrollo del proceso traductor en función de sus

necesidades específicas” (p. 249). Al referirse a necesidades específicas, en este caso, la animación se enfrenta a problemas determinados por el contexto y audiencia; por ende, los encargados de las traducciones deben tomar en cuenta una serie de elementos que les permitan reconocer la mejor estrategia para resolver cada problema presente.

En la traducción de series y películas animadas, existen dificultades traductológicas distintas a las de otras disciplinas. En este contexto, Vázquez (2015) realizó un estudio de los problemas que conlleva este tipo de traducción. Su análisis, el cual titula “La traducción audiovisual para el público infantil: los dibujos animados” abordó las complicaciones de esta subdisciplina. Las principales problemáticas que el autor expuso fueron los culturemas, el humor, las canciones, los modismos y rasgos propios de la lengua origen, etc.

En contraste con la problemática, el estudio que realizó Vázquez Ayora, como se cita en Carrero (2019), fue acerca de las estrategias y técnicas que puede realizar un traductor en la búsqueda de una solución frente a problemas culturales, idioms, términos que carecen de equivalente, etc. En el estudio se menciona el uso de distintas técnicas para resolver los focos de dificultad; algunas de ellas son traducir el modismo con una expresión equivalente o emplear otra expresión adaptada.

Tomando en consideración los puntos expuestos, el presente artículo desea buscar respuesta a la siguiente interrogante: ¿cuáles son las estrategias que se aplican en los problemas de traducción encontrados en los artículos del 2017-2023?

Por lo tanto, esta investigación se justifica teóricamente, pues muestra cuáles son los problemas más comunes que enfrentan los traductores en la traducción de las series y películas animadas. El trabajo se apoya en la investigación de Vázquez (2015), el cual presenta y describe los nuevos problemas y busca también las estrategias para su resolución que se pueden utilizar para evitar caer en una mala traducción.

Su justificación práctica se evidencia en que contribuye con la especialización de los traductores audiovisuales que tienen interés en la traducción

de series y películas animadas, ya que podrán descubrir las estrategias adecuadas para resolver los problemas de traducción.

Metodológicamente, se justifica porque se usa el método de recopilación de información y la revisión bibliográfica (Sánchez, 2019) acerca de los problemas y estrategias en la traducción de series animadas, entre los artículos publicados entre los años 2017-2023.

El objetivo de este artículo es analizar la aplicación de estrategias en los problemas en la traducción de series y películas animadas encontradas en los artículos del 2017-2023.

2. METODOLOGÍA

La presente investigación emplea un enfoque cualitativo, el cual puede entenderse como el procedimiento metodológico que utiliza la recopilación de previas investigaciones. En su mayoría, están orientadas a la descripción de un fenómeno con el fin de comprenderlo y explicarlo a través de métodos y técnicas derivadas de su propio concepto (Sánchez, 2019). A partir de esta metodología, se puede construir una base teórica en la que se pueda sustentar una opinión o postura.

En el presente estudio, se ha llevado a cabo el método de revisión bibliográfica, que consiste en la búsqueda y selección de artículos, que han sido extraídos de las bases de Scielo, Dialnet y Google Académico. Estas fuentes de información sirvieron de instrumentos para realizar el análisis, aplicando el método de análisis de contenido (Selfa, 2015).

Los criterios de inclusión que se consideraron fueron los artículos publicados entre los años 2017 y 2023; de igual forma, se tomaron en cuenta los artículos en español, inglés, francés y portugués.

En contraste, los criterios de exclusión que se utilizaron para llevar a cabo el presente estudio fueron prescindir de documentos que pertenecieran a las categorías de libros, tesis, tesinas, comentarios, congresos, ponencias, seminarios y/o artículos creados antes del 2017.

Con respecto a los descriptores booleanos empleados en la búsqueda de artículos en español fueron “traducción” AND “animación” AND “series animadas”, “traducción” AND “películas animadas” AND “problemas” AND “estrategias”. Los más utilizados en inglés fueron “translation” AND “movies” AND “animated”, “translation” AND “animated series” AND “problems” AND “strategies” (ver Tabla 1)

Con respecto a las técnicas e instrumentos de este estudio, se utilizaron las tablas para sistematizar el análisis de los 19 artículos encontrados en las bases de datos. Para ello, se realizó un resumen del contenido del artículo, se extrajo la fuente, el método y la técnica empleada.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se presentarán los resultados del objetivo temático: analizar los problemas y las estrategias utilizadas en la traducción de series y películas animadas en los artículos publicados entre el 2017-2023.

En la Tabla 2, los problemas que predominaron en la traducción de series y películas animadas son los referentes culturales. Aquellos son entendidos como elementos específicos a la cultura del texto meta, por ejemplo, los modismos, jergas, creencias religiosas, etc. (Nadal, como se citó en Patrón, 2017). Mientras que las estrategias más empleadas fueron la traducción literal, el extranjerismo y la

Tabla 1

Artículos que serán analizados

BASE DE DATOS	ARTÍCULOS ENCONTRADOS	ARTÍCULOS SELECCIONADOS
SCIELO	18	1
DIALNET	0	0
GOOGLE ACADÉMICO	54	18
TOTAL	62	19

Tabla 2

Problemas y estrategias en la traducción de series y películas animadas

N.º	AUTOR/AÑO	ARGUMENTO	METODOLOGÍA	
			MÉTODO	TÉCNICA
1	Aleksandrova, E. (2019). Audiovisual translation of puns in animated films: strategies and procedures. <i>European Journal of Humour Research</i> .	El estudio reveló que los problemas más comunes son los referentes culturales y la falta de un equivalente. Es, por ello, que este artículo localiza tres principales técnicas para este tipo de problemas, traducción libre, traducción literal y “quasi-translation”, asimismo la omisión y adaptación.	Cualitativo	No aplica
2	Astuti, P. I., Widarwati, N. T., Wijayava R. y Muamaroh, M. (2022). Dubbing Translation >Technique in the Animation Film of FROZEN: Party is over. <i>Script Journal: Journal of Linguistics and English Teaching</i> , 7(01), 130-139.	El trabajo realiza un análisis de la aplicación de tres tipos de técnicas para obtener una traducción que sea entendida y brinde satisfacción a la audiencia infantil; entre ellas, la más utilizada fue la traducción literal, la cual presenta un lenguaje sencillo para el entendimiento del público infantil.	Cualitativo	No aplica
3	Bianco, S. (2017). El error de traducción en el doblaje: el caso de la película <i>Reinas de Manuel Gómez Pereira</i> doblada al italiano. <i>Transfer</i> , 12, 114-128.	La investigación realiza un análisis crítico de los problemas lingüísticos, traductológicos y técnicos a nivel fonético, sintáctico y léxico en el doblaje de la película, aplicando estrategias de extranjerismo y domesticación para una traducción invisible, natural y de calidad.	Cualitativo	No aplica

N.º	AUTOR/AÑO	ARGUMENTO	METODOLOGÍA	
			MÉTODO	TÉCNICA
4	Bondarenko, K. (2019). Slang in animated cartoons: Translation peculiarities. <i>LingBaW</i> , 5(1), 17-28.	El artículo presenta las dificultades y funciones de la traducción de jergas presentes en cinco películas animadas, lo que implica un desafío para el traductor; por ello, se utilizarán estrategias y la traducción libre es la más utilizada para lograr el resultado.	Cualitativo	No aplica
5	Borio, A. (2022). Efectos transculturales de las estrategias de doblaje y subtitulación para las películas de terror y de humor”, <i>Artifara</i> 22(2), 129-138.	El artículo investiga sobre las estrategias psicológicas y discursivas utilizadas en la traducción de subtitulación y doblaje con enfoque en los efectos sonoros y emocionales en películas de terror y humor; así mismo, se examinan las imposiciones culturales y lingüísticas.	Cualitativo	No aplica
6	Bouabdellah, O. (2019). Referentes culturales en las películas de Shrek: un estudio de casa sobre las versiones subtituladas y dobladas del inglés al árabe. <i>Skopos</i> , 10, 21-48	Este artículo hace un análisis de las técnicas aplicadas en subtitulación y doblaje de la película Shrek de inglés a árabe. Después de analizar las 3 películas (Shrek 2, 3 y 4), se encontraron casos de referentes culturales, 154 en subtitulación y en doblaje 616. Se llegó a la conclusión de que la técnica más utilizada en subtitulación es la conservación, mientras que en el doblaje fue la paráfrasis. Debido a diferencias lingüísticas entre el inglés y el árabe, se emplea principalmente la técnica de extranjerización. Finalmente, se menciona el uso de técnicas intervencionistas, las cuales le permiten al traductor tener más libertad creativa.	Cuantitativo y descriptivo	No aplica
7	Cruz-Durán, B. (2021). Películas musicales para adolescentes: características y estrategias de traducción. <i>Estudios de Traducción</i> , 12, 173-184.	En esta investigación, se estudian las estrategias de traducción parcial y traducción completa, junto a las características para lograr adaptar el mensaje de las producciones audiovisuales musicales a un público adolescente que tiene su propio contexto cultural, de forma que pueda tener una aceptación acertada.	Cualitativo y Cuantitativo	No aplica
8	Debbas, M., Ahmad, H. (2020). Overcoming Cultural Constraints in Translating English Series: A Case Study of Subtitling Family Guy into Arabic. <i>The Southeast Asian Journal of English Language Studies</i> , 26(1), 1-17	Las estrategias elegidas por los traductores para resolver los problemas son, en el caso de los comentarios religiosos, supresión de escenas, la omisión de palabras y la omisión de palabras con justificaciones; en bromas y humor sobre nombres propios, mantener sin cambios, mantener sin cambios con orientación adicional y mantener sin cambios con explicaciones detalladas; finalmente, las expresiones eufemísticas y la omisión de palabras fueron las dos estrategias seguidas en la traducción de tabúes.	Cualitativo	No aplica
9	Fuentes-Luque, A. (2020). Cine de animación made in Spain: doblaje y subtitulación de elementos culturales. <i>Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura</i> , 25(2), 495-511.	Este artículo analiza las estrategias como la adaptación y explicitación para el doblaje y subtítulo de tres películas animadas que fueron producidas en España. Su objetivo es conocer cuáles fueron los elementos culturales que fueron incluidos en la versión original en español de cada película y cómo se tradujeron en las versiones dobladas y subtituladas al inglés.	Cualitativo	No aplica

N.º	AUTOR/AÑO	ARGUMENTO	METODOLOGÍA	
			MÉTODO	TÉCNICA
10	Herranz, M. (2020). Doce segundos, una eternidad. Estudio de caso en traducción audiovisual. <i>Estudios de Traducción</i> , 11, 171-181.	Este artículo examina, desde la perspectiva de la traducción audiovisual, un breve fragmento de la conocida serie alemana Deutschland 83. En dicho fragmento, se presentan numerosas referencias culturales sobre la situación de las dos Alemanias durante la Guerra Fría, lo que genera importantes discrepancias entre la imagen y los diálogos. Estos desafíos representan grandes obstáculos para la traducción, los cuales han sido abordados por profesionales encargados de las versiones en español, francés e italiano mediante diversas estrategias.		
11	Hurtado, L. y Carmen, L. (2018). El tratamiento del multilingüismo en traducción audiovisual: el caso del cine de animación infantil y juvenil. <i>Universidad de Valladolid, Skopos</i> , 9, 123-152	El artículo explora las estrategias de traducción como la eliminación, estandarización, repetición y compensación; y las combinaciones de idiomas utilizadas en la traducción de películas de animación infantil y juvenil que presentan el fenómeno del multilingüismo; así mismo, tiene el objetivo de identificar los fenómenos, procedimientos de traducción y adaptaciones lingüísticas más comunes.	Cualitativo	No aplica
12	Lumban, I. y Laksman, M. (2017). Classification of multimodal translation errors in the entertainment industry: a proposal. <i>The Translator</i> , 2, 180-188.	Se concluye que un traductor requiere cierto conocimiento para producir un buen resultado de la traducción aplicando estrategias que favorezcan su desarrollo y la interpretación es la más favorecedora y utilizada para las películas animadas.	Cualitativo	No aplica
13	Maldonado, G. Saldívar R. (2017). ¿Qué pasó ayer? o las estrategias para la traducción de títulos de películas. <i>Universidad Autónoma de Baja California, Researchgate</i> , 115-127	El artículo analiza las diferentes estrategias de traducción que suelen ser empleadas como la traducción literal, recreación, transferencia literal, transferencia bilingüe, transferencia fiel, transferencia parcial, recreación y adaptaciones para las traducciones de títulos de películas en México, cuyo objetivo es reflexionar sobre la práctica traductora y su sistematicidad.	Cualitativo	No aplica
14	Martín, C. (2020). De la traducción de la literatura infantil a la traducción de series para niños: estudio de las normas en un corpus audiovisual francés. <i>Çédille, Revista De Estudios Franceses</i> , (14) 14, 323-45.	Este artículo resalta la importancia de las historias infantiles como una fuente de entretenimiento y conocimiento para los niños. Aunque se presentan en diversos formatos, como libros, tabletas o televisores, su traducción sigue siendo crucial, ya que los niños aprenden a través de ellas. Se enfoca en la traducción de una serie infantil francesa llamada <i>Il était une fois... l'homme</i> (1978) al español, lo que da a conocer cuáles fueron las normas de traducción que se utilizaron.	Cuantitativo	No aplica
15	Monsefi, R., Charkhtab, M. (2018). Ideology in Translation of Animated Cartoon Titles: Peculiarities. <i>The Journal of applied Linguistics and applied literature: Dynamiques and Advances</i> , 6, 117-128	Se concluye que, en la traducción de títulos de dibujos animados, los traductores iraníes prefieren con frecuencia la traducción libre, ya que cambian las creencias factuales por otras falsas o las sustituyen por ideologías evaluativas.	Cualitativo	No aplica

N.º	AUTOR/AÑO	ARGUMENTO	METODOLOGÍA	
			MÉTODO	TÉCNICA
16	Moskavets, M. y Lukyanova, V. (2023). Translation of Foreign Inclusions in English Animated Movies for Young Audience. School of Linguistics and Cross-Cultural Communication	En este artículo, se discuten los problemas existentes al momento de encontrar elementos léxicos pragmáticos extranjeros dentro del doblaje de películas animadas. Se busca estudiar por qué se escoge como estrategia el mantener estos elementos o el transformarlos dentro del doblaje de varios idiomas para intentar mantener sus efectos pragmáticos. También, se analizan los efectos de estas estrategias en la audiencia.	Cuantitativo	No aplica
17	Navarro BrotoNs, María Lucía. (2017) "La traducción del humor en el medio audiovisual. El caso de la película de animación "El Espantatiburones (Shark Tale)". The Translation of Humour / La traducción del humor. MonTI, 9, 307-329.	Este artículo realiza un análisis de la película Shark Tale y se presentan los problemas de traducción y las estrategias empleadas para resolver estos focos de dificultad. Dicho estudio utiliza como sustento teórico a Luque Fuentes, el cual propone como solución las estrategias de traducción literal, traducción explicativa, traducción compensatoria y traducción efectiva o funcional. Asimismo, se cita a Agost, quien propone las estrategias de adaptación cultural, traducción explicativa, supresión y sustitución y no-traducción para la traducción de elementos culturales presentes en los textos audiovisuales y en específico de la película estudiada.	Cualitativo	No aplica
18	Villanelo, M. (2023). Estrategias de traducción empleadas en el doblaje al español de las canciones de la película Toy Story 2. Pluriversidad, 125-136.	Analiza las estrategias de traducción utilizadas en el doblaje al español de las canciones de la película Toy Story 2. Se llevó a cabo una investigación descriptiva para identificar los diferentes tipos de estrategias utilizadas y su frecuencia. Se utilizó el método lógico inductivo en el análisis de las muestras. Las estrategias más frecuentes fueron reescribir completamente la letra de la canción y adaptar la traducción a la música original.	Cualitativo y cuantitativo	No aplica
19	Yassin, O. (2017). Translation of Colloquialisms in the Arabic-into-English Subtitled Film, The Dupes. International Journal of Comparative Literature & Translation Studies	Este artículo analiza las estrategias aplicadas en el subtítulo de la película Los Engañados, la cual se realizó en árabe y se tradujo al inglés. Esta investigación está enfocada en las jergas y los coloquialismos del árabe (TM). De acuerdo con lo revisado, los resultados son los siguientes: las estrategias de adaptación, traducción literal, adición y condensación fueron las más usadas; y en menor porcentaje, la técnica de omisión. Según lo expresado por el autor, aplicar dicha técnica no funciona en el subtítulo, ya que está muy conectado con el producto visual.	Cualitativo	No aplica

domesticación, la estrategia menos usada en esta categoría fue la omisión, debido a que no se puede pasar por alto detalles que se muestran en pantalla y que podrían ser relevantes para la serie o película.

Con respecto a la metodología, el enfoque que predominó en la mayoría de los artículos analizados fue el método cualitativo: esto implica

que los investigadores se han centrado en recopilar datos no numéricos y han utilizado técnicas como análisis de contenido, observaciones o estudios de caso para obtener una comprensión enriquecida de los fenómenos estudiados.

Es importante tener en cuenta que, si bien el enfoque cualitativo ha sido predominante en los

artículos analizados, también existen otros enfoques metodológicos, como el enfoque cuantitativo o incluso enfoques mixtos, pues en algunos artículos se llevaron a cabo la recopilación de datos aplicados a un número específico de productos ya hechos y estadísticas sobre las estrategias utilizadas al momento de traducir el doblaje y subtitulación de canciones, títulos y guiones de series y películas.

Estrategias de omisión y adaptación en la traducción de referentes culturales

Todos los autores coincidieron en que los aspectos culturales de un producto audiovisual representan un gran problema al momento de doblar o subtitular un producto. En primer lugar, en los estudios de Debbas y Ahmad (2020), y Herranz (2020), se puede notar que la omisión fue un recurso bastante utilizado en la traducción de elementos propios de una cultura en general, y esto sucede por la falta de equivalentes u otras estrategias, o cuando el referente cultural no es tan relevante para la narrativa e, incluso, por la misma censura de alguna de las culturas donde ciertos temas pueden ser tabúes. En segundo lugar, la estrategia de adaptación también fue una modalidad muy recurrente cuando se busca tener mayor naturalidad y acercamiento con la lengua meta como se puede observar en Aleksandrova y Yassin (2019) y Herranz (2020). Asimismo, en los artículos de Debbas y Ahmad (2020) se propuso la eliminación de algunos de los elementos culturales. Finalmente, Aleksandrova y Yassin (2019), y Debbas y Ahmad (2020) sostuvieron que en este tipo de traducción también se recurrió a la estrategia de adición a fin de obtener una explicación de un elemento cultural.

Estrategias de adaptación en canciones de películas animadas

Lumban y Laksman (2017), y Villanelo (2022) coincidieron en que se han realizado estudios en torno a la traducción de canciones en películas animadas y se han usado diferentes estrategias de traducción. En primer lugar, la adaptación ha sido la más apropiada para ello. Esto se debe a que permite que el mensaje llegue al receptor de forma clara y transparente. En segundo lugar, Villanelo (2022) señaló que la adaptación es una modalidad que permite la conservación de la naturalidad para

el entretenimiento de la audiencia. Además, Lumban y Laksman (2017) propusieron la traducción libre como una estrategia que da libertad a los traductores para desarrollar la traducción de la banda sonora, que es la historia misma en las películas; ya que estas no solo forman parte de la decoración o un atrayente de la trama, sino también establece conexiones estrechas con su audiencia, por lo que su traducción debe ser realizada por un traductor capacitado en su proceso.

Estrategias de traducción literal y sustitución para referentes culturales

Fuentes-Luque (2020), Fuentes-Luque y López González (2020), y Navarro y Brotons (2017) coincidieron en el uso de la traducción literal como estrategia para la resolver los problemas de referentes culturales, ya que el mensaje y el sentido del texto llega en óptimas condiciones a fin conservar la estructura y el estilo. Dichos autores también indicaron que se consideran estas estrategias por el tipo de problema, ya que se tiene como meta cumplir ciertos objetivos en la relación al público, la conservación de elementos visuales y la consistencia.

Estrategias de domesticación, extranjerización y sus variaciones en la traducción de los referentes culturales

Blanco (2017) y Bouabdellah (2019) concordaron en que tanto la domesticación como la extranjerización son dos estrategias estrechamente relacionadas. También, ambos autores expresaron lo mismo en cuanto a que el uso de la domesticación es una técnica muy usada si se busca apegarse a la lengua y cultura meta. Además, Bouabdellah (2019) señaló que la domesticación es un método que suele caracterizar el doblaje. En relación con el uso de la domesticación, Blanco (2017) manifiesta que es importante realizar una reescritura del texto, mientras que Bouabdellah (2019) junto con Moskavets y Lukyanova (2023) priorizan, en sus estudios, las estrategias de la paráfrasis, la sustitución contextual y la generalización. Respecto a la extranjerización, Blanco (2017) y Bouabdellah (2019) están de acuerdo con que esta es una estrategia que busca mantener los lazos con la lengua y cultura origen, lo que prioriza la comprensión y accesibilidad a la idea y sentido original.

Las modalidades y estrategias de traducción para las canciones en películas

Cruz (2021), y Martínez y Rodríguez (2021) sostuvieron que, en las traducciones de canciones, se usan ambas modalidades de traducción audiovisual: subtitulación y doblaje. La utilización de cualquiera de los dos va a depender de su público meta y el tipo de medio audiovisual al que se refiera. Además, mencionan de igual forma que se opta con mayor frecuencia el uso de traducción parcial de las canciones en la subtitulación que en el doblaje. Cruz (2021) explica, además, sobre la popularidad y acertamiento de una traducción parcial en canciones en películas, es decir, únicamente subtítular los diálogos de las canciones, pues en el doblaje se puede perder la rima o musicalidad. Martínez y Rodríguez (2021) mencionan los elementos que se deben tomar en cuenta al momento de traducir diferentes canciones para producciones cinematográficas, el estudio en rima, fidelidad y significado; por último, el autor señala que la decisión de subtítular o doblar va a depender del género de la película.

4. CONCLUSIONES

1. En relación con el objetivo general, se analizaron 20 artículos sobre los problemas y las estrategias durante el proceso de la traducción de guiones para series películas animadas; estos artículos fueron publicados entre el 2017-2023. El 58 % de estos artículos fueron escritos en inglés, y el 42 %, en español.
2. Del mismo modo, el 90 % de los artículos analizados detallan que el problema más recurrente en la traducción de los productos animados fueron los referentes culturales, mientras que el 10 % se refiere a problemas lingüísticos.
3. Las estrategias más utilizadas en torno a los artículos analizados fueron la adaptación y la omisión con un 50 %, respectivamente. Ambas se utilizaron frecuentemente al momento de traducir canciones, referentes culturales y títulos en películas o series.

REFERENCIAS

- Aleksandrova, E. (2019). Audiovisual translation of puns in animated films: strategies and procedures. *European Journal of Humour Research*. https://www.academia.edu/42768933/Audiovisual_translation_of_puns_in_animated_films_strategies_and_procedures
- Astuti, P. I., Widarwati N. T., Wijaya, R. y Muamaroh, M. (2022). Dubbing Translation Technique in the Animation Film of FROZEN: Party is over. *Script Journal: Journal of Linguistics and English Teaching*,7(01), 130-139. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/Script/article/view/1075>
- Bianco, S. (2017). El error de traducción en el doblaje: el caso de la película *Reinas de Manuel Gómez Pereira* doblada al italiano. *Transfer*, 12, 114-128. <https://www.raco.cat/index.php/Transfer/article/view/321579>
- Bondarenko, K. (2019). Slang in animated cartoons: Translation peculiarities. *LingBaW*, 5(1), 17-28. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=890227>
- Borio, A. (2022). Efectos transculturales de las estrategias de doblaje y subtitulación para las películas de terror y de humor", *Artifara* 22(2), 129-138. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8690571>
- Bouabdellah, O. (2019). Referentes culturales en las películas de *Shrek*: un estudio de casa sobre las versiones subtítuladas y dobladas del inglés al árabe. *Skopos* 10 (2019), 21-48. <http://hdl.handle.net/10396/20007>
- Carrero Martín, J. F., Merchán, B. C., Sierra, J. J. M. y Ninet, G. Z. (2019). Apuntes sobre la situación de la traducción audiovisual en la academia, la docencia y la industria. *La Traducción Audiovisual. Aproximaciones desde la Academia y la Industria*. Granada: Editorial Comares, 1-4.
- Cisterna, M. (2016). Domesticación vs. Extranjerización: nuevas tendencias en el doblaje de la animación en Latinoamérica vistas a través de la serie *Adventure Time* [proyecto de titulación para obtener el grado

- de licenciatura, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso]. Bibliotecas PUCV. <http://repositorio.ucv.cl/handle/10.4151/74619>
- Cruz-Durán, B. (2021). Películas musicales para adolescentes: características y estrategias de traducción. *Estudios de Traducción*, 12, 173-184. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8645412>
- Debbas, M. y Ahmad, H. (2020). Overcoming Cultural Constraints in Translating English Series: A Case Study of Subtitling Family Guy into Arabic. *The Southeast Asian Journal of English Language Studies*, 26(1), 1-17. <http://doi.org/10.17576/3L-2020-2601-01>
- El Economista. (12 de noviembre de 2016). México realiza el 65 % del doblaje que se consume en Latinoamérica. *El Economista*. <https://www.eleconomista.com.mx/arteseideas/Mexico-realiza-el-65-del-doblaje-que-se-consume-en-Latinoamerica--20161112-0013.html>
- Fuentes-Luque, A. (2020). Cine de animación made in Spain: doblaje y subtitulación de elementos culturales. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 25(2), 495-511. <http://www.scielo.org.co/pdf/ikala/v25n2/0123-3432-ikala-25-02-495.pdf>
- Gregorio Cano, A. (2017). Problemas de traducción, detección y descripción: un estudio longitudinal en la formación de traductores. *SciELO Perú*, 11(2), 25-49. <https://doi.org/10.19083/ridu.11.552>
- Herranz, M. (2020). Doce segundos, una eternidad. Estudio de caso en traducción audiovisual. *Estudios de Traducción*, 11, 171-181. <https://doi.org/10.5209/estr.71310>
- Hurtado Albir, A. (2001). Traducción y Traductología. *Babel*, 51(2), 190-191. https://www.academia.edu/44576248/Amparo_Hurtado_Albir_Traducci%C3%B3n_yTraductologia
- Hurtado, L. y Carmen, L. (2018). El tratamiento del multilingüismo en traducción audiovisual: el caso del cine de animación infantil y juvenil. *Universidad de Valladolid, Skopos*, 9, 123-152. <https://doi.org/10.21071/skopos.v9i0.11023>
- Lumban, I. y Laksman, M. (2017). Classification of multimodal translation errors in the entertainment industry: a proposal. *The Translator*, 2, 180-188. <https://ejournal.upi.edu/index.php/FRANCISOLA/article/view/9410/pdf>
- Luque Nadal, L. (2009). Los culturemas: ¿unidades lingüísticas, ideológicas o culturales? *Language Design: Journal of Theoretical and Experimental Linguistics*, 93-120. <https://ddd.uab.cat/record/164099>
- Maldonado, G. y Saldívar, R. (2017). ¿Qué pasó ayer? o las estrategias para la traducción de títulos de películas. *Universidad Autónoma de Baja California, Researchgate*, 115-127. <https://acortar.link/jyTGnl>
- Martín, C. (2020). De la traducción de la literatura infantil a la traducción de series para niños: estudio de las normas en un corpus audiovisual francés. *Çédille, Revista De Estudios Franceses*, (14), 323-45. https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/19237/C_14_%282018%29_14.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Monsefi, R.y Charkhtab, M. (2018) Ideology in Translation of Animated Cartoon Titles: Peculiarities. *The Journal of Applied Linguistics and applied literature: Dinamiques and Advances*, 6, 117-128. http://jalda.azaruniv.ac.ir/article_13857.html
- Moskovits, M.; Lukyanova, V. (2023). Translation of Foreign Inclusions in English Animated Movies for Young Audience. *School of Linguistics and Cross-Cultural Communication*. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4339083
- Navarro BrotoNs, M. L. (2017). “La traducción del humor en el medio audiovisual. El caso de la película de animación El Espantatiburones (Shark Tale).The Translation of Humour / La traducción del humor. *MonTI* 9, 307-329. <https://raco.cat/index.php/MonTI/article/view/338811>
- Orrego, D. (2013). Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era

- digital. Udea.edu.co. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/mutatismutandis/article/view/17081/15436>
- Sánchez Flores, F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa. Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=s2223-25162019000100008&script=sci_arttext
- Selfa Sastre, M. (2015). Estudios científicos sobre literatura infantil y su didáctica: revisión bibliográfica (2000-2014). *Ocnos. Revista de Estudios sobre Lectura*, 13(1), 65-84. https://doi.org/10.18239/ocnos_2015.13.04
- Vázquez, S. (2015). La traducción audiovisual para el público infantil: los dibujos animados. In *Repositorio Comillas*. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/6054/TFG001383.pdf?sequence=1>
- Villanelo, M. (2023). Estrategias de traducción empleadas en el doblaje al español de las canciones de la película *Toy Story 2*. *Pluriversidad*, 125-136. <http://revistas.urp.edu.pe/index.php/pluriversidad/article/view/5512/7317>
- Yassin, O. (2017). Translation of Colloquialisms in the Arabic-into-English Subtitled Film, *The Dupes*. *International Journal of Comparative Literature & Translation Studies*. <https://journals.aiac.org.au/index.php/IJCLTS/article/view/3530/2897#>

Contribución del autor

Ariana Carrasco: conceptualizador, desarrollo y redacción.

Lili Gallo: conceptualizador, desarrollo y redacción.

Ariana Changana: conceptualizador, desarrollo y redacción.

Camila Ramos: conceptualizador, desarrollo y redacción.

Ursula Villasante: conceptualizador, desarrollo y redacción.

Financiamiento

La investigación se realizó sin financiamiento.

Conflicto de intereses

No presentan conflicto de intereses.

Correspondencia: ariana.carrascop@unife.pe