

**Método descriptivo:
Análisis del guión original y su traducción
de la película *The Blair Witch Project***

Marta RIOJA BARROCAL
Universidad de León

Como citar este artículo:

RIOJA BARROCAL, Marta (2008) «Método descriptivo: Análisis del guión original y su traducción de la película *The Blair Witch Project*», en PEGENAUTE, L.; DECESARIS, J.; TRICÁS, M. y BERNAL, E. [eds.] *Actas del III Congreso Internacional de la Asociación Ibérica de Estudios de Traducción e Interpretación. La traducción del futuro: mediación lingüística y cultural en el siglo XXI. Barcelona 22-24 de marzo de 2007*. Barcelona: PPU. Vol. n.º 1, pp. 393-406. ISBN 978-84-477-1026-3. Versión electrónica disponible en la web de la AIETI:

<http://www.aieti.eu/pubs/actas/III/AIETI_3_MRB_Metodo.pdf>.



Método descriptivo: Análisis del guión original y su traducción de la película *The Blair Witch Project*

Marta Rioja Barrocal
Universidad de León

El objetivo del presente trabajo, gracias a la utilización del método descriptivo basándonos en los postulados de los Estudios Descriptivos de Traducción (Toury 1995), es realizar un análisis comparativo del guión original (GO) y traducido (GT) de la película *The Blair Witch Project*, para poder extraer conclusiones generalizadas sobre las estrategias traductorales que determinaron el proceso de traducción de este guión.

Para la consecución de este análisis descriptivo, como fase previa al análisis propiamente textual de ambos guiones, hemos considerado relevante seguir en cada uno de los dos conjuntos textuales los parámetros indicados por Rabadán (1991), puesto que ayudan a conseguir un estudio preliminar de cada texto. Los parámetros indicados por esta autora son: intencionalidad, aceptabilidad, cohesión, situacionalidad e intertextualidad. Estos pasos previos son fundamentales porque proporcionan información adicional sobre el contexto receptor origen y meta, a la vez que determinan en gran medida la ejecución final de la producción textual. Procedemos, pues, siguiendo estos parámetros, a realizar un estudio preliminar breve de cada guión.

1. Estudio preliminar: guión original (GO)¹

Intencionalidad. El GO fue realizado por Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, dos estudiantes de la escuela de cine de la Universidad de Florida. El presupuesto según los propios realizadores fue de 35.000 dólares. El proyecto nació en 1993 con la gestación de la idea por parte de Myrick y Sánchez. Tres años más tarde se realizó el *casting* y, en la segunda semana de octubre de 1997 se filmó. Dos años después lograrían un lugar entre las películas más destacadas de la década. La película nació en realidad de un estudio encomendado sobre tácticas de publicidad. De hecho, la promoción de la película comenzó a realizarse en un programa de cine independiente que difundía repetidas veces un trailer de TBWP aún antes de que ésta existiese. Otra ayuda importante que propició el vertiginoso crecimiento de la expectativa de la película fue Internet, que apuntó todos sus cañones al mito de la bruja Blair y las misteriosas desapariciones de niños en un pueblo situado a escasas dos horas de la capital americana. Después, la compañía Artisan Entertainment compró los derechos a los autores en 1.100.000 dólares y logró el lanzamiento masivo de la película en más de mil salas de Estados Unidos. La sorpresa fue mayúscula. Gracias al *marketing* americano de lanzamiento, la recaudación hacia fines de 1999 ya había alcanzado los 100 millones y le había arrebatado varios récords de las manos a la multimillonaria *Episodio I* del mismísimo Lucas.

Aceptabilidad. La palabra exacta para calificar la película es escalofriante. El espectador logra un perfecto mimetismo con los protagonistas. Siente el horror, la incertidumbre, la ansiedad para que llegue el mañana, el frío o la locura en carne propia. Tomando una

¹ «This transcript was taken from the early Sundance Film Fest version of the movie. This version of the transcript has yet to be proofread; some of it has yet to be spellchecked as well. Some of the incorrect grammar is intentional as this is directly from the movie's dialogue. Transcribed by Jesse Torok (1999).» (<http://welcome.to/burkittsville.com>). El guión original se obtuvo de la página http://blake.prohosting.com/horrorsu/scripts/blairwitch_transcript.txt.

posición más escéptica, podemos individualizar a *Blair Witch* por su limitada y escasa producción en cuanto a actores, trabajo de cámara, fotografía, etc. Sin embargo, la película supuso un éxito rotundo y acaparó gran parte del público de los cines en EE. UU., porque revolucionó el panorama cinematográfico debido a su innovación a la hora de hacer terror y, también por el método de llevar a cabo la realización dejando el control de la cámara a los actores, dirigiéndoles como haría un científico con un ratón en un laberinto. Gracias a la labor de la publicidad y a la difusión en Internet se hizo creer que la película era verídica. Este efecto se consiguió introduciendo fechas reales y creando una historia cien por cien creíble, hecho que contribuyó a que el relato fuera aceptable por el público.

Cohesión. El guión adquiere cohesión gracias a la continuidad de los diálogos. Hay mucha intercomunicación básicamente entre los personajes principales Heather, Josh y Mike. De todos modos, estamos ante un guión que no presenta división en escenas sino que la acción transcurre sin ser claramente especificada.

Situacionalidad. Campo: Consta de la narración de una historia que tiene que ver con tres estudiantes que desaparecen en Maryland, en octubre de 1994, mientras filmaban un documental llamado *El proyecto de la bruja Blair*. El propósito de la película fundamentalmente es de entretenimiento. Tenor: es un texto en formato de guión cinematográfico. Está escrito por guionistas de cine no especializados con el propósito de ser llevado a la gran pantalla. Modo: texto original escrito en inglés americano estándar con varios matices de informalidad.

*Intertextualidad.*² Este parámetro tiene que ver con el modo en que el texto interacciona con otros datos, términos o lugares de la cultura origen, en los que se presupone que el hablante será capaz de decodificar los significados incluidos en esta interacción.

2. Estudio preliminar: guión traducido (GT)³

Intencionalidad. Se desconoce el traductor y la fecha en la que fue traducida la película. El propósito de la misma para el resto de países fuera de los EE. UU. pretendió mantener la misma intencionalidad que el GO, hacer millones partiendo de un presupuesto realmente escaso y haciendo creíble una historia que no lo era.

Aceptabilidad. La aceptabilidad, sin embargo, no llegó a ser tan alta entre los espectadores no americanos.⁴ La mayoría del público encontró la historia aburrida, nada terrorífica, y recibió críticas porque faltaba música, tensión racial, cultural y sexual. La

² Algunos ejemplos de intertextualidad son: DAT, CP, Burkittsville, Coffin Rock, Maryland, Discovery Channel, Scotch, *The Blair Witch Cult Book*, o nombres propios como Heather, Josh, Mike, Mr. Parr, Ingrid, Robin Weaver, Galligan, etc.

³ El GT se obtuvo de <http://gkaplan.iespana.es/gkaplan/Enlaces/Guiones/projectobrujablair.html>. Puesto que nuestro objeto de análisis es el texto filmico, vamos a determinar con brevedad, cuáles son las funciones principales del mismo de acuerdo con Li (1998: 153): (1) *Hecho*. Cualquier texto filmico debe proporcionar información y contar una historia con palabras, explicar lo que ocurre así como revelar la naturaleza y aspectos de cada personaje. (2) *Ilusión*. Hacer que las conversaciones parezcan lo más naturales posibles y establecer el tono de la película (información sociolingüística y el registro de la película). (3) *Textualidad*. Debe haber continuidad en los diálogos, el argumento debe avanzar al igual que nuevos acontecimientos tienen lugar para que se mantenga la cohesión y la coherencia del discurso filmico.

⁴ En el IMDB o Internet Movie Data Base ha obtenido un porcentaje de calificación del 6,2 sobre 10 por parte de 23.424 votantes (www.imdb.com). Otras páginas web consultadas han sido us.imdb.com/CommentsShow?185937, www.fortunecity.com/lavender/banzai/901/p_crit_blairwitch.htm, www.geocities.com/Paris/Villa/2989/brujas.html y www.members.fortunecity.com/blair16/.

opinión generalizada es de frustración, insatisfacción y engaño, a pesar de que la idea inicial era original e innovadora pero carecía de suspense y el final es muy flojo.

Cohesión. La cohesión también se adquiere por el intercambio de diálogos entre los tres personajes principales y en el GT tampoco presenta división del texto en escenas.

Situacionalidad. Campo: coincide en su totalidad con el campo del GO. El propósito fundamental sigue siendo el entretenimiento. Tenor: GT por un traductor no altamente cualificado. Modo: guión cinematográfico traducido al español informal en la variante diatópica de Argentina.

Intertextualidad. En el GT también existe intertextualidad provocada por las referencias a personajes como Heather, Josh, Mike, etc.; a lugares geográficos pertenecientes a EE. UU. como Maryland, Burkittsville o Coffin Rock; y a referencias culturales: Discovery Channel o Scotch. En ninguno de estos casos ha habido traducción al español sino que se han mantenido los nombres originales, lo que da al guión un toque de extranjerismo, por otra parte muy característico de las películas.

Aunque nos encontremos ante guiones escritos, tenemos que tener en cuenta que su fin último ha sido su reproducción audiovisual y no debemos olvidar que la traducción audiovisual es, quizá, una de las manifestaciones artísticas más complejas porque combina la imagen con el diálogo.⁵

Con la finalidad de llegar a tener complicidad entre la audiencia y los diálogos de la película tiene que haber una equivalencia en la traducción del guión cinematográfico. A veces esta equivalencia es sólo funcional, ocurre cuando en vez de traducir literalmente se intenta adaptar el texto al público receptor con el objetivo de provocar la misma función que el GO. Esto podría implicar una variación semántica de los diálogos. Otras veces, la equivalencia es semántica si lo que se pretende es mantener, en el mayor grado posible, la fidelidad del contenido de los diálogos con respecto al GO. Una vez realizado el análisis descriptivo-comparativo se comprobará qué tipo de equivalencia se ha establecido entre el GO y el GT.

3. Análisis textual descriptivo de GO-GT⁶

A continuación se van a establecer una serie de binomios textuales en los que se

⁵ Siguiendo el estudio de Fodor (1976) en el proceso de doblaje debemos tener en cuenta tres tipos diferentes de sincronía, es decir, la adecuación del mensaje verbal traducido a la imagen: (1) *Sincronía de caracterización*: tiene que ver con la adecuación entre la voz del personaje y sus rasgos tanto físicos como lingüísticos. (2) *Sincronía de contenido*: tiene que ver con la adecuación entre el argumento de la película y el contenido de los diálogos para que exista relación entre la imagen y lo que se comunica. (3) *Sincronía fonética*: a la hora del doblaje tiene que haber adecuación entre la voz del personaje y el movimiento de sus labios, sobre todo al comienzo y al final de la secuencia oral, que es cuando más se perciben los movimientos articulatorios. Se incluye aquí el concepto de *speech tempo* (Fodor 1976: 31) relativo a la velocidad de producción de los sonidos en distintos idiomas.

⁶ Indicamos que debido a limitaciones de espacio sólo se han analizado en más profundidad las primeras 23 páginas del GO que se corresponden con las 19 del GT, considerando que en ellas se han encontrado ejemplos suficientes como para que el análisis final pueda ser significativo. Previamente se han descompuesto ambos guiones en unidades de segmentación más pequeñas para poder contabilizar los casos encontrados. La unidad de segmentación utilizada tanto en el GO como en el GT ha sido la réplica, siguiendo la definición de Merino (1994: 44) en relación con la descripción y comparación de textos dramáticos traducidos y sus originales: «defino la *réplica* como aquella unidad estructural de la obra dramática menor que el acto y la escena [...]. Gráficamente, la réplica viene indicada de forma clara: el nombre del personaje, acompañado de las acotaciones referidas a la réplica en cuestión, precede al discurso correspondiente, que el actor declarará». A cada réplica de cada guión se le ha dado un número (Nº) que sigue un orden secuencial.

comprobará las estrategias traductoras. Unas veces se ha optado por suavizar el texto, en otras ocasiones por corregir errores gramaticales del original, incluso hay casos en los que la ambigüedad del GO no se ha corregido o bien se ha optado por una traducción lo más literal posible del GT con respecto del GO. Para la ejecución de un estudio descriptivo, Gutiérrez Lanza (1999) ha visto conveniente realizar el análisis descriptivo en función de dos niveles: el macrotextual (que tiene que ver con la producción textual definitiva, su estructura y distribución de la información), y el microtextual (que se referirá al material textual escogido en función de las opciones traductoras para llevar a cabo la traducción).

3.1. Nivel macrotextual

Se ha comentado con anterioridad que en estos guiones no hay divisiones de unidades estructurales tales como planos, escenas, etc. Por consiguiente, resulta imposible hablar de adición o supresión de planos en el GT. Además, con respecto al orden secuencial de la información, no se ha observado ninguna alteración relativa al orden de intervención de personajes ni tampoco al orden de los diálogos, por eso podemos hablar de que no hay alteración en el orden secuencial. Lo que sí puede observar con claridad es el mantenimiento del formato de algunos diálogos escritos con fuente mayúscula. Esto se ha tenido en cuenta en la traducción respetando el formato y la intención del original. Son partes en las que los personajes hablan posiblemente con un tono de voz más elevado de lo normal. Algunos ejemplos son:

Nº	GO	Nº	GT
424	GODDAMN!	421	¡LA PUTA MADRE!
426	THAT'S FUCKING BULLSHIT!	423	¡ESO ES PURA MIERDA!
429	DON'T FUCKING TELL ME TO RELAX!	425	¡NO ME DIGAS QUE ME CALME, CARAJO!

Tabla 1. Mantenimiento de diálogos en ambos guiones en fuente mayúscula

3.2. Nivel microtextual

También en este nivel de análisis la unidad de segmentación que se ha escogido para realizar el análisis textual ha sido la réplica de cada personaje. Esta unidad de sincronía traducida sirve para establecer la relación de equivalencia microtextual entre el GT y el GO (Gutiérrez Lanza 1999).

Además de tener en cuenta los dos niveles de análisis para llevar a cabo un análisis descriptivo de los datos empíricos con los que contamos, en el guión cinematográfico, como en todo signo lingüístico, se dan simultáneamente tres componentes: el sintáctico, que se refiere a la forma; el semántico, que se refiere al contenido de los signos; y el pragmático, que considera las relaciones externas del signo (Bobes 1998: 106). Por eso, a continuación, se van a resaltar los cambios más relevantes producidos en el GT con respecto al GO atendiendo a estos tres componentes lingüísticos.

3.2.1. Cambios formales

Dentro de los cambios formales realizados en el GT con respecto al GO se han tenido en cuenta los ejemplos de adiciones, supresiones, calcos formales, falsos amigos, problemas a la hora de traducir algunas preposiciones, palabras que no se hayan traducido sino que se han preservado como en el original, vocablos argentinos y expresiones que no suenan demasiado aceptables en la cultura meta, que quedan ejemplificados en la siguiente tabla:

	Nº	GO	Nº	GT
--	----	----	----	----

Supresiones	65	Several times	-----	-----
Adiciones	127	This is an American camera though	128	Esta es una cámara americana, boludo!
Errores gramaticales u ortográficos	351	Witches in days gone by where roasted just like my Viena sausage	349	En los días ya idos, las brujas eran rostizadas igual que mi salchicha de Viena.
Falsos amigos	409	We took a map reading we just follow what the compass says.	406	Hicimos una lectura del mapa siguiendo lo que el compás dice.
Problemas al traducir preposiciones	4	This is my home. Which I am leaving the comforts of, for the weekend. To explore the Blair Witch.	3	Esta es mi casa. En la cual dejo todas las comodidades fuera, por el fin de semana. Para explorar la bruja Blair.
Vocablos argentinos	27	Well thank you for getting the equipment together	27	Bueno, gracias a vos por tener todo el equipamiento junto.
Palabras no traducidas	326	Think of the joy of being in a really good film!	324	Piensen en la dicha de estar en un film realmente bueno!
Traducciones excesivamente literales	25	How are you Mike? It's nice to meet you.	25	¿Cómo estás, Mike? Es agradable conocerte.
Términos poco aceptables en la cultura meta	41	I cannot stress enough the importance of being on time.	41	No puedo recalcar lo suficiente la importancia de estar en tiempo.

Tabla 2: Cambios formales en el GT con respecto al GO

Con relación a los dos primeros casos de cambios formales, hemos encontrado casos muy aislados de algunas adiciones y supresiones, no a nivel macrotectual (planos, escenas, etc.) sino microtextual. Es decir, de intervenciones de personajes o de palabras aisladas en los diálogos. Hemos señalado también algunos casos encontrados de errores ortográficos y gramaticales en el GO, que no se han tenido en cuenta a la hora de la traducción del GT. Se han traducido esos fragmentos obviando cualquier error existente en el original. También hay escasos ejemplos de falsos amigos que no se han traducido adecuadamente. En cuanto a la traducción de preposiciones, el traductor ha tenido varios problemas con algunas de ellas. Con respecto a vocablos argentinos, debemos puntualizar que estamos trabajando con un GT al español de Argentina, y eso hace que haya más de medio centenar de términos característicos de esta variante diatópica. No se sabe si ha sido el traductor, por decisión propia o por imposición de la empresa le contrató, quien ha tomado la determinación de adaptar el guión a la variante dialectal escogida con la finalidad de llegar a un público fundamentalmente argentino. Se puede hablar de que la norma de traducción escogida ha sido la estandarización de la variante argentina. En cuanto a otros rasgos estilísticos, por ejemplo, algunas palabras no traducidas, se han encontrado sólo tres términos que se han dejado tal cual la forma en el GO, no porque no exista traducción de ellas, todo lo contrario, sino porque de ese modo se da un toque de extranjerismo al GT. Esto es muy característico de las películas porque ponen al espectador sobre aviso de que el contenido, la acción y los personajes pertenecen a una cultura y lugares diferentes.

En el apartado de traducciones muy literales, la lista de términos traducidos siguiendo la literalidad del original es muy extensa y ascienden a más de 50 ejemplos. En este sentido se puede afirmar que el traductor ha optado más bien por la estrategia traductora

de la adecuación⁷ del GO en vez de por intentar alcanzar más la aceptabilidad en el polo meta. Por otra parte, es entendible que la adecuación al texto original es una opción mucho más sencilla que la de la aceptabilidad y no sólo eso, sino que la literalidad⁸, según Li (1998: 171), es casi lo que define la traducción de diálogo, siempre y cuando no sea exagerada. Sin embargo, no sólo ha habido problemas con las traducciones demasiado literales sino que el traductor, presumiblemente no profesional, ha dado opciones a veces que no son demasiado aceptables en la lengua meta porque son expresiones que suenan demasiado forzadas o poco utilizadas.

3.2.2. Cambios semánticos

En los cambios semánticos se hará mención de las ambigüedades encontradas y fundamentalmente de algunos cambios estilísticos, entre los que hemos distinguido palabras vacías y, por otra parte, malsonantes.

	Nº	GO	Nº	GT
Cambios semánticos				
Ambigüedades	389	Well, it sounded to me like a bunch of people running around, and I'm not down with messing locals or whatever.	387	Bueno, a mí me pareció como un montón de gente corriendo en la vuelta, y no estoy cajoneado por vérmelas con los lugareños o lo que sea.
Cambios estilísticos				
Palabras vacías	100	Yeah, and she was kinda crazy	100	Sí, y está un poco loca
Palabras malsonantes	105	Okay. Oh shit. I've made her gate fall apart.	106	Bien, ¡la mierda! Hice que su puerta se cayera a pedazos.

Tabla 3. Nivel microtextual. Cambios semánticos en el GT con respecto al GO

Se han recogido varios ejemplos de expresiones o términos cuya traducción en el GT ha quedado ciertamente ambigua. A la par, se ha tratado de manera exhaustiva los términos malsonantes del GO y del GT⁹, la suavización estilística, el mantenimiento de esos términos en la traducción, etc. Ha sido bastante sorprendente encontrar que muchos de esos términos, bien se han suavizado en la traducción, o simplemente no se han traducido, lo que hace que el lenguaje del GT parezca estilísticamente más elevado. Presumiblemente el traductor ha optado por suavizar el texto en función del polo meta. Veamos el resultado de los cambios estilísticos en las siguientes tablas:

Palabras vacías	GO (nº casos)	GT (nº casos)
Gonna	12	
Gotta	10	
Pretty	2	
Stuff	7	
Sorta	1	

⁷ En traducción existen dos conceptos claves: por un lado, el de «adecuación», que consiste en acercarse al original manteniendo sus convenciones contextuales y, por otro, el concepto de «aceptabilidad», que consiste en modificar el texto meta acercándolo lo más posible a la cultura meta (Rabadán 1991: 54).

⁸ «Such necessary literalism in Film Dialogue Translation (FDT) is the scientific principle of a full translation and it is applied for the right purpose, in the right manner and in the right place» (Li 1998: 171).

⁹ Hay que puntualizar que los resultados de estos términos corresponden a la totalidad de páginas de ambos guiones, no solamente a las páginas analizadas para hacer al análisis textual. Hay un total de 944 réplicas en 44 páginas del GO y 926 réplicas en 36 páginas del GT.

Cause	5	
Wanna	15	
Dunno	2	
Kinda	9	
Cosas		2
Algo así		3
total	63	5

Tabla 4. Cambios semánticos. Palabras vacías en ambos guiones

En la primera tabla se han recogido una lista de palabras vacías que denotan el grado de informalidad del GO. El número de ellas en la totalidad de páginas del GO suman 63, mientras que en la traducción sólo ascienden a 5. Es una muestra clara del grado de elevación estilística de la traducción, que aunque manteniendo un carácter informal pretende serlo menos que el GO.

palabras malsonantes	GO (nº casos)	GT (nº casos)
Goddamn	8	
Hell	4	
Shit	46	
Bullshit	5	
Ass (kick some ass (1) / asshole (4) / smart-ass (4) / asscrack (2) / ass (4) / big ass (1))	16	
Fuck (fuck (33) / fucking (95) / fucked (4) / fucker (1) / fuck up (6) / fuck off (1))	140	
Diablos		4
Joder (jódanse (4) / joder (2) / jodiendo (8) / jodernos (3) / jodidos (7) / jodas (1) / jodiste (1))		25
Puta/ puta madre		15
Boludo		2
Carajo		10
Culo		5
Puto		6
Mierda		89
Maldito/a		15
Estás cagado		1
Podrido		1
total	219	173

Tabla 5. Cambios semánticos. Palabras malsonantes en ambos guiones

Seguidamente en esta tabla se han considerado el número de vocablos en ambos idiomas. Los resultados son 219 casos en inglés y 173 en español. Los números no serían sorprendentes si no fuera porque muchos de esos términos en español se han suavizado, traduciéndose por términos menos malsonantes y en otros casos siendo incluso omitidos. La prueba más evidente de la elevación estilística de la traducción es que en inglés hay 140 casos del uso de «fuck» en todas sus variantes. Se podría considerar como el término más frecuente encontrado en el GO, mientras que de los términos más fuertes en español; «joder» y «puta» en todas sus variantes ascienden a 40 ejemplos en total. En cambio, en español el término malsonante más usado es «mierda» con 89 ejemplos, bastantes menos de los 140 del GO. Concluyendo, se puede afirmar que además de haber menor cantidad de términos malsonantes en el GT y de que en este guión hay incluso más variedad de esos términos, ha habido una suavización estilística en el GT en el uso de estos vocablos.

Por otra parte se ha analizado también el número de palabras malsonantes en función de

cada personaje y en los tres personajes principales se ha producido una reducción de términos malsonantes en el GT, no sólo en cuanto al número de palabras expresadas por personaje sino también respecto a los términos más fuertes empleados en el GO. No obstante, es cierto que en español hay más variedad de términos como «carajo», «diablos» o «maldito», que no son considerados demasiado fuertes. En inglés la palabra más fuerte y más repetida por cada personaje es «fuck», sin embargo en español la más repetida es «mierda» (32 ejemplos sumando los tres personajes), mientras que las más fuertes en el idioma español, que son «puta» y «joder», sólo aparecen un total de 4 y 6 veces respectivamente, si sumamos a los tres personajes principales.

GO	Heather	Josh	Mike	GT	Heather	Josh	Mike
Hell	1	0	1	Puto	1	1	0
Fuck	14	15	7	Diablos	3	0	1
Shit	12	6	7	Mierda	14	10	8
Ass	3	4	2	Joder	2	1	1
Goddamn	1	1	2	Puta	3	2	1
				Culo	1	1	2
				Carajo	1	0	1
				Maldito	2	1	1
total	31	26	19	total	27	16	15

Tabla 6. Cambios semánticos. Palabras malsonantes por personaje en ambos guiones

No obstante, a pesar de la elevación estilística de la traducción, seguimos encontrando ejemplos en los que esos términos se han mantenido con la misma fuerza que en el GO. Sin embargo, sí se puede observar que la mayoría de los que se han mantenido tienen que ver con «shit» / «mierda» y no tanto con «fuck». De los ejemplos expuestos, 12 incluyen la palabra «shit», lo que supone más de la mitad de los casos. Este resultado sugiere que el término «mierda» en español es bastante más aceptable y permisible y se prefiere en lugar de los más evitados «joder» o «puta».

Nº	GO	Nº	GT
15	Shit/ fuck up	14	La mierda/ joder
124	The fucking lens	125	Las putas lentes
166	I fucking hate Scotch	166	Odio el puto whisky
179/180	Damn fool.	170/180	Malditos muchachos
240	You get too much ass smell!	239	¡Tu culo huele demasiado!
278	You should see my ass!	275	Deberías verme el culo!
279	It's fucking Uruguay right there!	276	Es el puto Uruguay!
304	Bullshit!	301	¡Mierda!
328	Shit how am I going to do this?	326	¿Cómo mierda voy yo a hacer esto?
335	It's slippery as shit	333	Está resbaloso como la mierda
343	Oh shit!	341	¡La mierda!
Nº	GO	Nº	GT
366	Shit the Light	363	Mierda, la luz
371	I can't see shit!	368	¡No puedo ver una mierda!
375	I don't hear shit!	372	¡Porque no oigo una mierda!
378	Get your ass out!	375	¡Saca tu culo para afuera!
383	I think it was someone fucking with your head	381	Creo que fue alguien jodiendo con tu cabeza
388	All of a sudden shits fucking down	386	De repente toda la mierda pasó
426	THAT'S FUCKING BULLSHIT!	421	¡LA PUTA MADRE!
447	I don't hear shit	443	Yo no oigo una mierda
449	Awe fuck!	445	¡La puta!

451	It sounds exactly like that shit last night	447	Suena exacto como la mierda de anoche
471	This is bullshit	467	Esto es una mierda

Tabla 7. Cambios semánticos. Palabras malsonantes mantenidas en el GT-GO

De los ejemplos anteriores, 17 incluyen la palabra «fucking» o «fuck» y en todos los casos se ha suavizado traduciéndola por «mierda», «carajo», por palabras mucho más suaves o simplemente se ha evitado su traducción, como se ejemplifica en la tabla que exponemos a continuación:

Nº	GO	Nº	GT
146	We kicked some ass	146	Pateamos algunos culos
159	Shut up yah smart-ass	160	Callate la boca, listillo
162	I fucking have to do	162	Lo que yo carajo quiera
205	Ass-crack	205	El orto
247	I would have shit in my pants	246	Tendría mis pantalones llenos de mierda
298	In the middle of the fucking woods	295	En la mitad de estos bosques de mierda
309	Your being about how fucking cool	307	Se están volviendo unos vivos bárbaros
326	Think about how fucking cool	324	Piensen qué bueno va a estar
333	It's too fucking hard	331	Es demasiado difícil
346	Oh, fuck	344	Oh, diablos
355	Big ass orgies	352	Orgías bestiales
376	Because you're fucking scared!	373	Porque estás cagado hasta las patas!
379	This rain fucking blows dude	376	Esta lluvia revienta
419	Give me the fucking map	416	¡Dame el maldito mapa!

Tabla 8. Cambios semánticos. Palabras malsonantes suavizadas en el GT-GO

Un caso contrario a la suavización de algunos términos, han sido los cuatro casos de cambio estilístico de ciertas palabras malsonantes cuya traducción ha adquirido un tono más fuerte que en el original. Éstos son los siguientes:

Nº	GO	Nº	GT
123	Were not in Europe!	124	No estamos en la <u>puta</u> Europa!
320	It doesn't hurt	318	Además no <u>jode</u> a nadie,
389	To come out here and try and mess with us	387	Viene hasta acá para <u>jodernos</u>
424	GODDAMN!	421	¡LA <u>PUTA MADRE!</u>

Tabla 9. Palabras malsonantes cuya traducción se han empeorado en el GT-GO

3.2.3. Cambios pragmáticos

En este apartado expondremos los cambios pragmáticos más significativos que se derivan a su vez de los cambios tanto formales como semánticos que se produjeron en la traducción del GT. Estos cambios están estrechamente relacionados con el tipo de equivalencia ejecutada en la traducción. Así, después del análisis textual llevado a cabo en el GO-GT de esta película se puede asegurar que en la traducción del GO hay equivalencia tanto funcional como semántica. Hay equivalencia funcional porque el GT pretende tener la misma función que su GO. Ambos guiones persiguen el mismo objetivo; llegar a las pantallas al mayor número de público posible con el fin de provocar entretenimiento en los espectadores a la vez que obteniendo altos beneficios en las taquillas. También hay equivalencia semántica porque los diálogos no han sufrido sustanciales alteraciones en el contenido, sino que expresan, de una manera más o menos correcta en la lengua meta, la misma información que los diálogos del GO, siguiendo las normas traductoras de estandarización de la variante argentina del español y la de elevación estilística de la traducción.

Podemos concluir diciendo que los efectos de los cambios formales y semánticos provocan cambios pragmáticos importantes que resumimos en estas líneas: la suavización del contenido del GO, la reducción de la informalidad del GT con respecto al GO, la limitación de la forma de expresión de los personajes en el GT, la mejora de la imagen de algunos personajes en el GT; en este caso concreto de Josh, o la reducción estilística en el contenido de palabras malsonantes en el GT. Este último fenómeno se ha obtenido gracias a la reducción del número de términos malsonantes y mediante la suavización de aquéllos que se consideraban más fuertes en la cultura de llegada.

Bibliografía

- Bobes Naves, M. C. (1998). *La novela*. Madrid: Síntesis.
- Fodor, I. (1976). *Film dubbing*. Hamburg: Buske.
- Gutiérrez Lanza, C. (1999). Traducción y censura de textos cinematográficos en la España de franco: doblaje y subtítulo inglés-español (1951-1975). León: Universidad de León. [Tesis doctoral inédita.]
- Li, J. (1998). «Intonation unit as unit of translation of film dialogue: fit to keep». En Y. Gambier (ed). *Translating for the Media. Papers from the International Conference Languages and the Media. Berlin, November 22-23, 1996*. Turku: University of Turku. 151-184.
- Merino, R. (1994). *Traducción, tradición y manipulación. Teatro inglés en España 1950-1990*. León: Universidad de León y Universidad del País Vasco.
- Rabadán, R. (1991). Equivalencia y traducción. Problemática de la equivalencia transléctica inglés-español. León: Universidad de León.
- Toury, G. (1995). *Descriptive translation studies and beyond*. Amsterdam: John Benjamins.