

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN

GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Trabajo de Fin de Grado

WOLFWALKERS (2020), DE TOMM MOORE Y ROSS STEWART

Una propuesta de doblaje al gallego a partir
del análisis multilingüe



María Rodríguez Cela

Tutora: M^a Cristina Valderrey Reñones

Salamanca, 2025

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo principal proponer una traducción al gallego de varios fragmentos seleccionados de la película *Wolfwalkers* (2020), dirigida por Tomm Moore y Ross Stewart, ambientada en la Irlanda del siglo XVII. Esta obra destaca por incorporar elementos sociales, culturales y lingüísticos de la época y del imaginario celta. Las decisiones de traducción se fundamentan en teorías y consideraciones prácticas que se justifican en el estudio. Primero, se contextualiza la traducción audiovisual desde dos dimensiones: la sociolingüística y la cultural. Después, se realiza un análisis comparativo de la versión original en inglés y sus adaptaciones al español y al francés, centrado en seis escenas seleccionadas por su interés traductológico. Este análisis se apoya en el marco teórico y en entrevistas realizadas a los traductores de ambas versiones: Juan Vera Conesa y Jean-Marc Pannetier. Por último, se presenta una propuesta de traducción al gallego para esas escenas, justificando cada decisión según la teoría y los resultados del análisis comparativo.

Palabras clave: traducción audiovisual; *Wolfwalkers*; doblaje; cultura; sociolingüística; tradición celta; gallego

Abstract

Ce travail vise principalement à proposer une traduction en galicien de plusieurs extraits sélectionnés du film *Wolfwalkers* (2020), réalisé par Tomm Moore et Ross Stewart, situé dans l'Irlande du XVII^e siècle. Cette œuvre intègre des éléments sociaux, culturels et linguistiques propres à l'époque et à l'imaginaire celtique. Les décisions de traduction reposent sur des bases théoriques et des considérations pratiques justifiées dans l'étude. Ce travail commence en contextualisant la traduction audiovisuelle selon deux dimensions : la sociolinguistique et la culturelle. Ensuite, une analyse comparative est menée entre la version originale anglaise et ses adaptations en espagnol et en français, centrée sur six scènes choisies pour leur intérêt traductologique. Cette analyse s'appuie sur le cadre théorique et des interviews des traducteurs Juan Vera Conesa et Jean-Marc Pannetier. Enfin, une proposition de traduction en galicien pour ces scènes est présentée, justifiant chaque décision selon la théorie et les résultats de l'analyse.

Mots-clés : traduction audiovisuelle; *Wolfwalkers*; doublage; culture; sociolinguistique; tradition celtique; galicien.

Índice

1. Introducción.....	3
2. <i>Wolfwalkers</i>	5
3. Traducción, identidad y contexto.....	7
3.1. Traducción audiovisual y doblaje.....	7
3.1.1. Neutralización vs. extranjerización.....	8
3.1.2. La identidad en <i>Wolfwalkers</i>	9
3.2. Sociolingüística en la traducción.....	10
3.2.1. Fundamentos de la sociolingüística.....	11
3.2.2. Ejes de variación.....	11
3.3. Dimensión cultural: historia y mitología.....	15
3.3.1. La historia celta: presencia, variaciones y rasgos comunes.....	16
3.3.2. La mitología como componente cultural.....	17
3.3.3. La cultura celta en <i>Wolfwalkers</i>	19
4. Metodología.....	20
5. Análisis y comparación.....	22
5.1. Análisis traductológico de las versiones inglesa, francesa y española.....	22
5.2. Influencia del traductor en el resultado final.....	32
6. Propuesta de traducción al gallego.....	34
7. Conclusiones.....	40
8. Bibliografía.....	41
9. Anexo.....	43

Índice de ilustraciones

Ilustración 1: Carátula oficial de la película.....	5
Ilustración 2: Mebh (izquierda) y Robyn (derecha) en el bosque	5
Ilustración 3: Robyn transformándose en wolfwalker.....	6
Ilustración 4. Fragmento medieval de la leyenda de los lobos de Ossory.....	18

Índice de tablas

Tabla 1. Canción popular.....	23
Tabla 2. Escena de vida cotidiana	25
Tabla 3. Elementos diatópicos y diastráticos	27
Tabla 4. Sociolecto colonial religioso	29
Tabla 5. Neutralización y adaptación del simbolismo.....	31
Tabla 6. Propuesta para la canción popular	34
Tabla 7. Propuesta para la escena de vida cotidiana.....	35
Tabla 8. Propuesta para los elementos diatópicos y diastráticos.....	36
Tabla 9. Propuesta para el sociolecto colonial religioso	37
Tabla 10. Propuesta de adaptación para el simbolismo.....	39

1. Introducción

Cada cultura proyecta una visión del mundo totalmente particular y única, construida a través del lenguaje, los relatos y las formas de vida que la definen. A través de los productos audiovisuales, el espectador puede no solo entretenerse, sino también entrar en contacto con todo ese legado de historia e identidad que define una comunidad. En este contexto, la traducción cumple una función esencial: permite que obras creadas en un entorno cultural y lingüístico determinado lleguen a públicos distintos, sin perder —en la medida de lo posible— su riqueza simbólica y expresiva.

Traducir una película no es una tarea mecánica ni neutra. Implica tomar decisiones constantes sobre qué conservar, qué adaptar y cómo transmitir aspectos tan diversos como el tono de voz, un giro idiomático o una referencia cultural profundamente enraizada en el imaginario de origen. ¿Cómo se traslada, por ejemplo, un acento sin equivalente? ¿Qué ocurre con las expresiones inventadas, los mitos locales o las formas de hablar que definen a un personaje? En estos casos, el papel del traductor exige un delicado equilibrio entre fidelidad, comprensión y capacidad de sentir y recrear emociones. Como señaló Jean-Marc Pannetier, traductor de la versión francesa de *Wolfwalkers*, en la entrevista que le realizamos: « *la traduction est de la sensibilité* ».

Este proyecto nace de la voluntad de reivindicar el valor de las lenguas cooficiales —a menudo excluidas de la industria del doblaje y de la circulación cultural en general—, concretamente del gallego. La película *Wolfwalkers* (2020), dirigida por Tomm Moore y Ross Stewart, es una obra especialmente adecuada para este propósito, tanto por su calidad estética y narrativa como por su temática, que podría encontrar una resonancia natural en el contexto gallego. Su conexión con la naturaleza, su relación con el mito y su mirada crítica a los mecanismos de poder permiten plantear su traducción al gallego no solo como un ejercicio técnico, sino también como una forma de apropiación simbólica.

Este trabajo comienza con un resumen del argumento de la película, explicando cuál es su contexto sociocultural y presentando a los personajes principales, a los que se hace referencia en numerosas ocasiones a lo largo de todo el proyecto. Una vez expuestos los contenidos fundamentales de la película para contextualizar al lector, se presenta un acercamiento a los fundamentos de la traducción audiovisual (en adelante TAV) y del doblaje. A continuación, se exponen los dos ejes teóricos en torno a los que se estructura

este proyecto: por un lado, la dimensión sociolingüística, que abarca aspectos como el acento, la variación dialectal, el registro, el sociolecto o el idiolecto; y por otro, la dimensión cultural, centrada en el tratamiento de los referentes míticos, históricos y simbólicos propios del imaginario celta.

En la parte práctica del proyecto, se analizan la versión original en inglés de *Wolfwalkers* y las versiones dobladas al español (España) y al francés (Francia) para estudiar cómo se han resuelto algunos de los principales retos traductológicos. Estos desafíos se ilustran mediante seis extractos de la película que concentran gran parte de estas dificultades y cuyo análisis se fundamenta en los contenidos teóricos del apartado anterior. Además, el trabajo también se apoya en entrevistas realizadas a los traductores de las versiones española y francesa —Juan Vera Conesa y Jean-Marc Pannetier— cuyas respuestas permiten entender mejor cómo se tomaron ciertas decisiones y qué prioridades guiaron el proceso. A partir de este recorrido, se presenta una propuesta de traducción al gallego que no busca una equivalencia literal, sino una adaptación que respete la esencia de la obra y, al mismo tiempo, dialogue con la lengua y la cultura de llegada. Para fundamentar esta propuesta, este trabajo se sirve tanto de los contenidos teóricos como de las entrevistas que se acaban de mencionar.

El objetivo de este trabajo es ofrecer una propuesta de traducción al gallego de varias escenas de *Wolfwalkers*, explorando cómo adaptar sus matices lingüísticos y culturales sin perder la esencia de la historia. Para ello, se analizan las versiones en español y francés y se reflexiona sobre las decisiones que tomaron sus traductores. Además, se busca poner en valor el gallego como legado lingüístico y cultural, demostrando que la traducción es una poderosa herramienta para dotar de reconocimiento a lenguas cooficiales o minorizadas.

2. *Wolfwalkers*

Wolfwalkers (2020), dirigida por Tomm Moore y Ross Stewart, es una película de animación irlandesa ambientada en el siglo XVII, durante la colonización inglesa de Irlanda. La historia transcurre en la ciudad de Kilkenny, gobernada con mano de hierro por el **Lord Protector**, una figura inspirada en Oliver Cromwell, que representa la autoridad colonial inglesa, el fanatismo religioso y el orden militar.



Ilustración 1: Carátula oficial de la película

La protagonista es **Robyn Goodfellowe**, una niña inglesa hija de un cazador de lobos al servicio del Lord Protector. Robyn sueña con seguir los pasos de su padre, **Bill Goodfellowe**, y convertirse también en cazadora. Sin embargo, su vida da un giro cuando desobedece las órdenes de su padre y se adentra en el bosque, un lugar considerado peligroso por estar habitado por lobos salvajes.

Allí conoce a **Mebh Óg MacTíre**, una niña salvaje que pertenece a una especie legendaria conocida como los *wolfwalkers*: personas que, al dormir, se transforman en lobos y tienen una conexión espiritual y física con la naturaleza. Mebh es impulsiva, libre y valiente, y vive en el bosque esperando el regreso de su madre, Moll, también *wolfwalker*, que ha desaparecido misteriosamente.

A través de su amistad con Mebh, Robyn empieza a cuestionar las creencias que ha heredado sobre los lobos, la naturaleza y el orden impuesto por los ingleses. Cuando Robyn es mordida accidentalmente por Mebh, se convierte también en *wolfwalker*, lo que la obliga a vivir entre dos mundos: el humano y el salvaje.



Ilustración 2: Mebh (izquierda) y Robyn (derecha) en el bosque

El conflicto central de la película gira en torno a la destrucción del bosque ordenada por el Lord Protector, que ve a los lobos como una amenaza que debe erradicar. Robyn se encuentra atrapada entre la obediencia a su padre y su lealtad hacia Mebh, y finalmente elige rebelarse contra el poder colonial para salvar a los lobos y a la madre de Mebh, a la que Lord Protector tiene prisionera.

La película culmina con un enfrentamiento dramático entre las fuerzas del Lord Protector y las *wolfwalkers*. El Lord Protector muere al negarse a aceptar su derrota, y Robyn, su padre y Mebh logran escapar y formar una nueva manada, libre y unida en armonía con la naturaleza.

Wolfwalkers es una obra profundamente simbólica que explora temas como la colonización, la libertad, la conexión con la naturaleza, la desobediencia y el valor de la amistad. Su estilo visual, basado en trazos expresivos y una estética inspirada en ilustraciones celtas (tal y como se aprecia en la Ilustración 3), refuerza su carácter poético y político.



Ilustración 3: Robyn transformándose en wolfwalker

3. Traducción, identidad y contexto

3.1. Traducción audiovisual y doblaje

Dado que el presente trabajo se centra en el análisis de una obra como *Wolfwalkers*, rica en identidad cultural, estilo visual y recursos expresivos propios del cine de animación, resulta necesaria una reflexión previa sobre el tipo de traducción que hace posible su circulación internacional: la traducción audiovisual o TAV. En este contexto, el doblaje se presenta como una modalidad particularmente compleja, pues no solo traslada contenido verbal, sino que lo hace condicionado por la imagen, el sonido y, sobre todo, por una necesidad de coherencia multimodal.

No podemos abordar este trabajo sin abordar antes en qué consiste la TAV. En esta modalidad de traducción, el mensaje se transmite a través de los canales visual y acústico, y en ambos casos pueden intervenir elementos tanto verbales como no verbales (Bartoll 2015). De hecho, la combinación de estas cuatro dimensiones es precisamente lo que configura la complejidad comunicativa propia del texto audiovisual. En otras palabras, la TAV no consiste únicamente en traducir palabras, sino en hacerlo dentro de un marco donde el diálogo debe integrarse con la imagen, el ritmo narrativo, la actuación y el diseño sonoro. Esta descripción nos trae a la memoria el artículo que publicó Jakobson a finales de los años 50 y que marcó un antes y un después en los estudios de Traductología, en el cual el autor dividía la traducción en tres categorías: intralingüística, interlingüística e intersemiótica. La TAV se sitúa principalmente en la interlingüística, ya que implica traducir de una lengua a otra. Sin embargo, también incorpora elementos de la traducción intersemiótica, entendida como la transformación de signos verbales en signos no verbales (Jakobson 1959). Es decir, para Jakobson la traducción es más que un trasvase lingüístico, ya que también implica decisiones entre sistemas, por ejemplo, trasladar el significado de un texto verbal a una imagen, un sonido, una acción teatral o un código visual.

Esta dimensión intersemiótica cobra especial relevancia en el doblaje, que no solo debe respetar la fidelidad lingüística, sino también integrarse en perfecta armonía con la imagen, el sonido y otros elementos no verbales originales. En vista de todo esto, puede afirmarse que el doblaje es clave para la caracterización de los personajes, ya que su **identidad** no solo se manifiesta en *qué* dicen, sino también en *cómo* lo dicen. Por ejemplo,

cuando un personaje habla con un marcado acento regional y utilizando jerga callejera, estos rasgos nos están dando información sobre quién es.

Elementos como el acento, el registro, los dialectos y las referencias culturales actúan como marcadores narrativos y culturales que informan sobre la personalidad, el origen o la clase social del personaje (Chaume 2004). Se trata de un factor especialmente relevante en obras como *Wolfwalkers*, donde la identidad de los personajes está fuertemente ligada a su manera de hablar y al universo simbólico que los rodea.

Todo lo anterior nos lleva a la conclusión de que uno de los mayores retos de la TAV es precisamente la representación de esa **identidad del personaje**, formada por múltiples elementos que pueden ser sociales, culturales, lingüísticos y emocionales. El equipo de traducción debe decidir si esta identidad se suaviza, se conserva o se adapta. Cada decisión afecta directamente a la recepción de la obra y a la forma en que el público se relaciona con sus personajes, lo que convierte al traductor en una figura clave dentro del proceso creativo.

3.1.1. Neutralización vs. extranjerización

En este contexto, se plantean dos estrategias posibles: la **neutralización** y la **extranjerización**.

- **Neutralizar** un texto consiste en adaptar el habla del personaje al estándar lingüístico de la lengua meta, eliminando marcas culturales o lingüísticas que podrían identificarlo como diferente o extranjero. Esta estrategia busca facilitar la comprensión y garantizar fluidez o naturalidad. En el caso del español, suele optarse por un castellano neutro, sin acento regional.

Un claro ejemplo es el doblaje de *Shrek* (2001). En la versión original en inglés, Shrek tiene un marcado acento escocés, que refuerza su identidad como personaje forastero y su distancia con respecto a los códigos sociales del reino. En cambio, en la versión española, Shrek habla con un castellano estándar, sin marcas dialectales. Esta decisión implica la pérdida de matices sociales y culturales. Cuando se neutralizan el acento o el dialecto de un personaje, se está tomando una decisión ideológica: homogeneizar el discurso y eliminar sus particularidades.

- La **extranjerización**, por el contrario, implica mantener o recrear ciertas marcas que indiquen al espectador que ese personaje tiene algo distinto. Esto puede lograrse a través de acentos regionales en la lengua meta, registros específicos o la conservación de referencias culturales originales. Un ejemplo representativo es *Ratatouille* (2007), película ambientada en París. En su doblaje al español, se conservan nombres franceses, platos típicos como la ratatouille y referencias culturales sin localización. Incluso se simula un acento francés en ciertos personajes. Esta elección refuerza la ambientación francesa y el valor estético de lo extranjero.

Como hemos mencionado anteriormente, la extranjerización también puede adaptarse al contexto cultural del público meta. En *Los Simpson: la película* (2007), el doblaje español mantiene la diferenciación dialectal de los personajes, pero sustituyendo los acentos originales por otros del español peninsular. Así, Apu, de origen indio, habla con acento andaluz, y Willy, el jardinero escocés, con acento gallego. Esta técnica, conocida como extranjerización adaptada, mantiene el efecto de contraste y otorga a los personajes una identidad lingüística diferenciada, aunque reinterpretada mediante recursos del idioma meta.

Este debate se aborda en *The Translator's Invisibility: A History of Translation*, libro que contrapone estos conceptos empleando los términos *domesticating*¹ y *foreignizing*² (Venuti 1995). Mientras que la domesticación tiende a hacer el texto más accesible y cercano al público meta, la extranjerización busca respetar la singularidad cultural del texto original, manteniendo diferencias que reflejan su origen.

3.1.2. La identidad en *Wolfwalkers*

En el caso de *Wolfwalkers*, película fuertemente enraizada en el contexto histórico y lingüístico de la Irlanda del siglo XVII, la identidad de los personajes está estrechamente ligada a su habla. El uso del inglés con acento irlandés o británico no es un simple recurso estético: expresa clase social, origen geográfico o cercanía con la naturaleza o con el poder colonial.

¹ En español, domesticación

² En español, extranjerización

Por ejemplo, Robyn habla un inglés normativo, acorde con su educación inglesa y su pertenencia a la clase colonial. En cambio, personajes locales como Mebh presentan un acento irlandés fuerte y un registro más libre y emocional. Estos contrastes construyen una dicotomía simbólica entre civilización y naturaleza, colonizador y colonizado, esencial para la narrativa.

El conflicto entre los personajes no solo se expresa a nivel argumental, sino también lingüístico y cultural. Si el doblaje opta por neutralizar todos los acentos, se pierde esta tensión identitaria. Sin embargo, mantener esta riqueza en la versión traducida supone un reto importante para traductores y actores de doblaje, como veremos en la parte práctica de este trabajo. La decisión dependerá del efecto buscado: una representación más fiel del universo lingüístico original o una adaptación domesticada que priorice la accesibilidad.

Ya hemos analizado la TAV y el doblaje desde una perspectiva técnica. Sin embargo, la TAV presenta desafíos que van más allá y que agruparemos en dos dimensiones: la sociolingüística y la cultural. Aunque ambas se encuentran profundamente interrelacionadas en el discurso fílmico, resulta fundamental delimitarlas para abordar con mayor claridad las cuestiones que conciernen a este estudio. El caso de *Wolfwalkers* es especialmente ilustrativo porque conjuga ambos niveles, que se explorarán a continuación para aplicar dicha teoría más adelante al análisis y a la propuesta de traducción.

3.2. Sociolingüística en la traducción

Tal y como se ha visto en el apartado anterior, la TAV no consiste únicamente en trasladar el contenido lingüístico de una lengua a otra, sino también en reproducir, en la medida de lo posible, las particularidades expresivas, sociales y culturales de los personajes. Muchas de ellas se manifiestan precisamente a través de la variación lingüística, un aspecto que resulta especialmente visible cuando los personajes no utilizan un estándar neutral, sino que se expresan con acentos, registros o estilos que remiten a una determinada identidad.

Es aquí donde la sociolingüística adquiere un papel fundamental. Esta disciplina nos ofrece las herramientas necesarias para analizar cómo el lenguaje se ve influido por

factores como el origen geográfico, el grupo social, el contexto o la individualidad del hablante. Ya adelantábamos que la lengua es una realidad dinámica, heterogénea y socialmente condicionada; en este apartado nos detendremos a examinar esa variación con más detalle, clasificándola según distintas perspectivas que nos permitirán observar cómo se refleja y cómo se traduce en productos audiovisuales como *Wolfwalkers*.

3.2.1. Fundamentos de la sociolingüística

La sociolingüística es la disciplina que estudia la relación entre lengua y sociedad, analizando cómo las variables sociales —como lugar de origen, grupo social o contexto comunicativo— influyen en el uso del lenguaje. Parte de la premisa de que la lengua no es un sistema uniforme ni estático, sino un fenómeno en constante transformación que se va adaptando a los factores sociales que la determinan (Moreno Fernández 2009). Moreno Fernández también afirma en su obra que la variación es una cualidad inherente a cualquier lengua, no existe ninguna que carezca de formas de variación. Además, está fuertemente influenciada por la cultura y la sociedad, un hecho que demostraremos a lo largo de este trabajo.

Para analizar las formas de variación más relevantes para este estudio, resulta necesario clasificarlas. Seguiremos el criterio de los ejes de variación, distintos ángulos concretos desde los que analizar la lengua y los cambios que esta experimenta.

3.2.2. Ejes de variación

Para entender cómo se manifiesta la variación lingüística en contextos reales, es útil clasificarla según distintos ejes que permiten analizarla desde diferentes perspectivas. A continuación, se presentan los ángulos de análisis más relevantes en el ámbito de la traducción audiovisual.

a) Eje diacrónico

El eje diacrónico hace referencia a la variación lingüística a lo largo del tiempo. Por ejemplo, pertenecen a esta dimensión expresiones que suenan arcaicas, como “vuesa merced”. *Wolfwalkers* está ambientada en la Irlanda del siglo XVII —algo que reflejan muy bien la animación y los elementos visuales—, un hecho que se aprecia tanto en la imagen como en el lenguaje que emplean los personajes.

b) Eje diatópico

Esta dimensión tiene en cuenta las diferencias lingüísticas que se producen en función de la región geográfica donde se habla una lengua. Hay quien habla de “**dialectos**” para referirse a este eje, aunque otros argumentan que el término “variedades” resulta más acertado por ser más amplio y neutro, sin emplear ideas de inferioridad (Lapesa 1981). Este tipo de variación es uno de los fenómenos centrales en la sociolingüística y es especialmente visible en aspectos como el acento, la pronunciación, el léxico y la sintaxis. Moreno Fernández (2009) refuerza esta afirmación y subraya la importancia del componente diatópico al afirmar que el habla regional transmite rasgos fonéticos, léxicos y sintácticos que expresan una identidad histórica propia. Exploremos más a fondo algunas de las muchas características que abarca este eje:

Uno de los marcadores más reconocibles es el **acento**, cuya entonación y ritmo delatan el origen del hablante. Por ejemplo, el español andaluz difiere claramente del de Madrid por su melodía prosódica. A esto se suman **fenómenos fonéticos** como la pérdida de la “s” final en Andalucía o el seseo en América Latina. En doblaje, reproducir estos rasgos puede ser complejo, por lo que a menudo se recurre a una pronunciación estándar para asegurar la comprensión.

El **léxico** también varía notablemente: términos como “ordenador” en España frente a “computadora” en América, o “coche” frente a “carro”, ilustran cómo una misma realidad puede nombrarse de formas distintas según la región. En traducción, optar por formas neutras implica domesticación; en cambio, emplear regionalismos busca remarcar el origen del personaje mediante la extranjerización.

Por último, hay diferencias **morfosintácticas**: el leísmo en zonas de España o el uso de “vos” en lugar de “tú” en países latinoamericanos afectan la estructura de las oraciones y

la conjugación verbal. Estos rasgos, aunque sutiles, también contribuyen a construir la identidad geográfica del hablante.

c) Eje diastrático

No podemos tratar esta dimensión sin hablar de **sociolectos**, es decir, las variedades lingüísticas asociadas a grupos sociales específicos definidos por factores como la clase social, nivel educativo, profesión, edad o género. Es un conjunto relativamente estable de rasgos lingüísticos que caracterizan a ese grupo y que se repiten en sus interacciones cotidianas. Por ejemplo, el habla de una clase social alta suele presentar ciertos rasgos morfosintácticos, léxicos o fonéticos que la distinguen de la de clases sociales populares.

En las películas y series de época, los sociolectos cobran un papel muy importante. A continuación, se presenta una comparación de diálogos que ilustran esto a la perfección. Ambas series están ambientadas en la Inglaterra del siglo XIX, pero se aprecia claramente que la primera la dice una aristócrata, mientras que la segunda denota que quien la pronuncia pertenece a la clase popular:

«You would do well to remember your place in society, young lady. Discretion and grace are the hallmarks of a true gentlewoman.»

Lady Dambury (*Bridgerton*, 2020)

«Right, listen 'ere. We ain't got all day. Sort it out quick, or you're gonna be in deep trouble, yeah?»

Tommy Shelby (*Peaky Blinders*, 2013)

d) Eje diafásico

Es un error muy frecuente confundir el sociolecto con el **registro**, dos conceptos relacionados, pero no equivalentes. El sociolecto está ligado a la clase social u otros factores grupales, mientras que el registro depende del contexto comunicativo, la formalidad o la intención del hablante. Así, una misma persona puede usar distintos registros —formal, informal, técnico, coloquial— dentro de su sociolecto, según el entorno: una entrevista, una charla con amigos o un discurso académico.

Aunque ciertos grupos sociales tienden a emplear determinados registros con más frecuencia, no existe una relación rígida entre ambos. Una persona de clase popular puede utilizar registros formales o técnicos en contextos profesionales, y viceversa. Esta distinción es clave tanto en sociolingüística como en traducción audiovisual, ya que permite reconocer la flexibilidad y variabilidad del habla dentro de un grupo social y evita caer en estereotipos simplistas que asocian un sociolecto con un único modo de expresarse.

Un ejemplo ilustrativo aparece en *The Pursuit of Happiness* (2006). Su protagonista, Chris Gardner, pertenece a un entorno social humilde y se expresa con lenguaje coloquial y directo en su vida cotidiana. Sin embargo, al enfrentarse a entrevistas laborales, adapta su registro a un tono más formal, preciso y técnico, mostrando su capacidad de adecuación al contexto.

e) Eje diamésico

El eje diamésico alude a las diferencias lingüísticas que dependen del canal o medio a través del cual se transmite el mensaje. Por ejemplo, el lenguaje oral tiende a ser más espontáneo, con frases más cortas, uso de muletillas, repeticiones y entonación marcada. En cambio, el lenguaje escrito suele ser más cuidado, con una estructura más planificada, mayor precisión y normatividad gramatical. En los medios digitales, el lenguaje puede combinar elementos de lo oral y lo escrito, con abreviaturas, emoticonos, o lenguaje informal. En el ámbito de la TAV, es una dimensión que conviene tener muy presente, ya que, uno de los principales retos de la traducción audiovisual es que el texto para el doblaje debe combinar rasgos de la oralidad —ritmo coloquial, muletillas, espontaneidad— con ciertas normas del lenguaje escrito (Carrero Martín et al. 2019). Es decir, debe producirse un texto escrito para ser oralizado como si no hubiese sido escrito.

El idiolecto

El idiolecto no forma parte de ninguno de los ejes que acabamos de estudiar. Se trata del conjunto de rasgos lingüísticos particulares de un individuo, resultado de factores como su entorno social, geográfico, educativo y psicológico. Es decir, es la forma de utilizar la lengua que tiene cada hablante. Este concepto fue introducido por el lingüista Bernard Bloch, quien lo entendía como el conjunto de posibles expresiones de una persona al hablar, teniendo en cuenta tanto sus hábitos como el contexto de comunicación (Bloch,

1948). A diferencia de los dialectos o sociolectos, que se comparten entre grupos, el idiolecto es estrictamente individual y se manifiesta en la selección de vocabulario, pronunciación, estructuras gramaticales y estilo comunicativo. En el análisis de personajes ficticios, especialmente en cine y televisión, el idiolecto es una herramienta clave para construir identidades creíbles y diferenciadas. A través del habla particular de cada personaje, se transmite muchísima información sobre él: su procedencia, estatus, personalidad, emociones, nivel de educación o evolución narrativa.

En el ámbito de la TAV, mantener la singularidad del idiolecto supone un reto, ya que su pérdida puede empobrecer la caracterización y homogenizar los discursos. En *Wolfwalkers*, por ejemplo, el personaje de Mebh presenta un idiolecto muy marcado, inventando palabras y utilizando construcciones propias que reflejan su espontaneidad, libertad y desconexión de las normas sociales convencionales.

Todos estos ejes y aspectos nos permiten delimitar las áreas sociolingüísticas más relevantes para el análisis comparativo de las versiones dobladas de *Wolfwalkers*. La observación y el análisis de estas características en las versiones española, francesa e inglesa nos ayudan a identificar los principales problemas de trasvase sociolingüístico. Las conclusiones que obtengamos servirán de base para fundamentar una propuesta de doblaje al gallego que respete tanto el carácter oral como la dimensión social del lenguaje. Sin embargo, no podemos hacer esto sin tener en cuenta también algunos factores culturales para analizar también esa parte celta de historia y mitología.

3.3. Dimensión cultural: historia y mitología

La TAV es un campo que, más allá de sus desafíos lingüísticos, implica una profunda labor de mediación cultural. No se limita a la translación de palabras, sino que traduce realidades culturales enteras que se manifiestan simultáneamente a través del texto, la imagen y el sonido (Díaz Cintas y Remael 2014). Esta convergencia de múltiples canales obliga al traductor a tomar decisiones que afectan no solo a la comprensión verbal, sino también a la interpretación simbólica, emocional y contextual de la obra.

En el marco de este trabajo, distinguiremos dos grandes bloques de referentes dentro de esta dimensión cultural: los elementos culturales e históricos reales —como tradiciones, costumbres, religiones, hechos históricos, paisajes o estructuras sociales— y los elementos fantásticos y mitológicos —que incluyen leyendas, personajes sobrenaturales, ritos mágicos, creencias populares o relatos orales transmitidos generacionalmente—. Ambos forman parte del universo narrativo de muchas obras audiovisuales y su correcta traducción resulta fundamental para preservar la coherencia interna del relato, así como su carga estética y simbólica.

Como señala Bassnett, la cultura no es un simple decorado, sino una estructura que moldea profundamente el significado y la percepción de todo acto comunicativo (Bassnett 2002). Por tanto, en la TAV, traducir cultura implica también traducir imaginarios colectivos y formas específicas de construir sentido. Esta tarea se vuelve especialmente delicada en narrativas donde lo real y lo fantástico se entrelazan, como ocurre en las obras de raíz mítica o folclórica, en las que el sistema de creencias y la atmósfera simbólica forman parte esencial de la historia.

3.3.1. La historia celta: presencia, variaciones y rasgos comunes

Una de las tradiciones culturales más significativas en Europa occidental es la celta. Aunque la noción de “cultura celta” ha sido a menudo romantizada y simplificada, en términos históricos hace referencia a un conjunto de pueblos indoeuropeos que se asentaron en diversas regiones de Europa, desde las Islas Británicas hasta la Península Ibérica, pasando por zonas de la actual Francia, Suiza y el norte de Italia. La evidencia arqueológica, lingüística y literaria confirma la existencia de una matriz cultural común, aunque desarrollada de forma diferente según el contexto regional (Koch, 2006).

Actualmente, esta herencia celta continúa muy presente en Irlanda, Bretaña (en Francia) y el noroeste de la Península Ibérica, especialmente Galicia. En Irlanda, la tradición celta ha tenido una continuidad notable, gracias a la transmisión oral, la preservación del idioma gaélico y el registro de relatos míticos por parte de los monjes medievales en textos como el *Lebor Gabála Éirenn*³. En Bretaña, a pesar de la presión centralizadora del

³ Compilación medieval irlandesa que narra, en forma de mito e historia sagrada, los orígenes legendarios del pueblo irlandés.

Estado francés, sobreviven tanto la lengua bretona como una rica mitología popular, visible en leyendas artúricas y figuras del imaginario celta como korrigans o druidas. Galicia, por su parte, conserva elementos de origen celta en fiestas como el Samaín⁴, en la estructura de algunos rituales rurales y en la existencia de figuras míticas como el *lobishome* —muy similar al hombre lobo— o la *Santa Compañía*⁵.

Pese a las diferencias regionales, estas culturas comparten algunos rasgos esenciales: una fuerte relación simbólica con la naturaleza, una visión no dualista del mundo (donde lo humano y lo espiritual coexisten) y la permanencia de referentes míticos hasta el día de hoy. Solomon afirma que lo celta no debe entenderse como un conjunto fijo de símbolos, sino como una forma particular de sensibilidad cultural en la que lo ancestral y lo mágico aún siguen presentes en lo cotidiano (Solomon 2020).

3.3.2. La mitología como componente cultural

La mitología es más que un simple conjunto de relatos inventados: está cargada de conocimiento, símbolos y valores, se trata de una parte inseparable de la cultura. Como explica Eliade (1998, 12), el mito no es una simple fábula, sino que «cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial», y funciona como modelo ejemplar para las acciones humanas. En sociedades tradicionales, los mitos explicaban el origen del mundo, regulaban la conducta y mantenían el orden simbólico del grupo.

La importancia de los mitos radica no solo en lo que cuentan, sino en cómo lo cuentan: su estructura arquetípica, sus símbolos universales y su carácter narrativo permiten que se transmitan y adapten a lo largo del tiempo. En contextos modernos, muchos mitos han sido reformulados a través del cine, la literatura o la televisión, manteniendo su función simbólica, aunque con nuevas formas expresivas. De hecho, la narrativa audiovisual contemporánea actúa muchas veces como “nueva mitología”, ofreciendo relatos con estructura mítica y personajes que encarnan arquetipos reconocibles.

⁴ Festividad celta gallega que marca el inicio del invierno, celebrada la noche del 31 de octubre al 1 de noviembre, cuando se cree que el velo entre el mundo de los vivos y los muertos se hace más fino.

⁵ Procesión nocturna de almas en pena que recorre los caminos gallegos, considerada un presagio de muerte o un aviso espiritual.

Podemos llegar a la conclusión de que, para el traductor, esto representa un reto: traducir un mito no implica solo trasladar términos, sino respetar su función simbólica, su atmósfera y sus efectos culturales. La pérdida o transformación de una figura mitológica en la traducción puede provocar una ruptura en el sentido profundo del relato, especialmente si se activan connotaciones distintas en la lengua de llegada.

La mitología celta se distingue por su riqueza simbólica y su enfoque holístico del mundo. A diferencia de otras mitologías jerárquicas o moralistas, la celta plantea una visión más circular del tiempo, una relación más integrada con la naturaleza, y la existencia de figuras liminales como los *sídhe*⁶, los druidas o las *banshee*⁷. No hay una división clara entre lo humano y lo sobrenatural; todo forma parte de una misma red de fuerzas en equilibrio.

Este enfoque contrasta con las mitologías dominantes en otras partes de Europa. En **Francia**, por ejemplo, la figura del *loup-garou* (hombre lobo) es generalmente monstruosa, asociada con el pecado, la maldición o la posesión. En **España**, el *lobishome* gallego comparte estas connotaciones negativas, fruto de una cristianización que moralizó el folclore y transformó a muchos personajes paganos en criaturas demoníacas o malditas. En **Inglaterra**, el hombre lobo también aparece como una amenaza o una anomalía, rara vez como una figura protectora o sabia.

Frente a esto, en Irlanda, los hombres lobo —inspirados en leyendas como la de los lobos de Ossory— tienen una connotación diferente: seres humanos que se transforman en lobos voluntariamente, no como castigo, sino como don, para cuidar. El origen de esta especie legendaria se remonta a un relato⁸ recogido por el clérigo Giraldus Cambrensis en el siglo XII que cuenta cómo un sacerdote se encuentra con una loba moribunda que le revela ser, en realidad, una humana transformada procedente de Ossory. Conmovido por su historia, el sacerdote le administra una poción y la extremaunción, logrando así salvarla y permitirle recuperar su forma humana siempre que quiera.



Ilustración 4. Fragmento medieval de la leyenda de los lobos de Ossory

⁶ Seres del folclore irlandés asociados con el Otro Mundo, tradicionalmente considerados hadas o espíritus que habitan en túmulos sagrados.

⁷ Espíritus femeninos que anuncian la muerte inminente con su llanto.

⁸ Se puede consultar la leyenda entera en el capítulo XIX del esta traducción del libro *Topographia Hibernica* siguiendo este enlace: https://www.yorku.ca/inpar/topography_ireland.pdf

Según la leyenda, estos seres eran capaces de cambiar de forma a voluntad y vivían entre el bosque y la aldea, custodiando el equilibrio entre ambos mundos.

Esta diferencia simbólica es crucial a la hora de traducir: usar el término “hombre lobo” o *lobishome* podría activar en el espectador español unas asociaciones inadecuadas (violencia, pecado, bestialidad) que distorsionarían el significado del original. Para el traductor, enfrentarse a la dimensión simbólica de la cultura celta implica comprender cómo se proyecta en obras como *Wolfwalkers*, donde lo histórico y lo mítico se entrelazan.

3.3.3. La cultura celta en *Wolfwalkers*

El cine contribuye a mantener viva y reactualizar esa tradición y ese legado cultural a través de películas como *Wolfwalkers*. Ambientada en la Irlanda del siglo XVII, en el contexto de la colonización inglesa, la historia entrelaza hechos históricos con elementos míticos del folclore celta, creando un universo simbólico denso, visualmente inspirado en el arte celta y con una narrativa que refleja un proceso de crecimiento personal y autodescubrimiento.

Según Tomm Moore, uno de los directores, la película se inspira en los antiguos relatos de los lobos de Ossory, seres humanos que podían transformarse en lobos sin perder su humanidad, y que coexistían con los demás en un equilibrio simbólico. En *Wolfwalkers*, esta figura se reinterpreta como un símbolo de resistencia cultural, de conexión espiritual con el bosque y de libertad frente a la opresión racionalista y colonial.

Desde una perspectiva traductológica, esta densidad simbólica plantea múltiples retos. No solo hay que traducir palabras, sino también preservar el valor mitológico de ciertas figuras, evitar connotaciones erróneas y mantener la coherencia entre lo visual, lo oral y lo textual. La traducción de referencias culturales requiere mucho más que una equivalencia léxica: también exige atención al contexto simbólico y al efecto narrativo en la lengua meta (Baker 1992). En definitiva, traducir *Wolfwalkers* no es solo trasladar una historia de un idioma a otro, sino llevar consigo todo un universo cultural que combina lo histórico y lo mítico, lo real y lo fantástico.

4. Metodología

Este trabajo se enmarca dentro de un enfoque cualitativo y comparativo, cuyo principal objetivo es proponer una traducción al gallego de una obra audiovisual, fundamentada en el análisis de sus versiones en español, francés e inglés. Para ello, se estudian los retos que plantea el doblaje en sus dimensiones cultural y sociolingüística, aplicando conceptos del marco teórico y observaciones extraídas de la práctica traductológica. Para cumplir los propósitos de este proyecto, el desarrollo del TFG se ha organizado en varias fases que permiten un abordaje sistemático y coherente del objeto de estudio.

Una vez establecido el interés por trabajar con la lengua gallega, uno de los criterios clave para la selección de la película fue que esta presentase elementos culturales y lingüísticos que encajasen bien con lo gallego. Se optó por *Wolfwalkers* porque es una obra con una fuerte carga simbólica y diversidad lingüística, ideal para analizar cómo se traducen identidades y referencias en contextos multilingües. A partir de ahí, se definieron los objetivos del estudio y se llevó a cabo una revisión bibliográfica que sirvió de base para la elaboración del marco teórico, estructurado en tres bloques: traducción audiovisual y doblaje, dimensión sociolingüística y dimensión cultural.

Además, para contar con una perspectiva más específica y personal, se realizaron entrevistas a los traductores responsables de las versiones española y francesa: Juan Vera Conesa y Jean-Marc Pannetier. En el primer caso, las preguntas fueron enviadas y respondidas por escrito; en el segundo, se mantuvo una videollamada menos estructurada. Estas entrevistas permitieron conocer decisiones y estrategias traductológicas aplicadas, enriqueciendo el análisis comparativo y fundamentando la propuesta final.

Con el marco teórico establecido y las entrevistas realizadas, se eligieron escenas con desafíos significativos desde el punto de vista cultural —como referencias mitológicas e históricas— y sociolingüístico —como variaciones dialectales, registros y acentos—. La selección se basó en tres criterios: escenas señaladas como problemáticas por los traductores, fragmentos donde las versiones dobladas se alejaban del original, y pasajes representativos de las cuestiones teóricas tratadas. Estas escenas se analizaron en profundidad mediante un estudio comparativo entre el texto original y sus versiones dobladas al español y al francés, aplicando los conceptos y categorías teóricas previamente desarrollados.

Finalmente, se elaboró una propuesta de traducción al gallego para las escenas seleccionadas, tomando como base tanto el análisis realizado como las entrevistas a los traductores. Esta propuesta combina criterios teóricos con soluciones observadas en la práctica profesional, con el objetivo de ofrecer una estrategia coherente y viable para trasladar los elementos culturales y sociolingüísticos al contexto gallego.

En cuanto a los recursos empleados, la visualización repetida de la película a través de la plataforma Apple TV+ permitió no solo el análisis detallado de las escenas seleccionadas, sino también la observación de las opciones lingüísticas y de accesibilidad que se ofrecen, lo que aportó información contextual relevante. Las entrevistas con los traductores resultaron especialmente valiosas para conocer de cerca el proceso de traducción audiovisual: además de explicar sus propias decisiones, ofrecieron información sobre condicionantes externos, como instrucciones impuestas por la plataforma, que limitaban su margen de actuación. Por su parte, la documentación teórica se obtuvo mayoritariamente a través de libros disponibles en bibliotecas universitarias y recursos digitales, especialmente mediante el repositorio Brumario de la Universidad de Salamanca, lo que permitió construir un marco teórico riguroso y actualizado.

5. Análisis y comparación

5.1. Análisis traductológico de las versiones inglesa, francesa y española

Ahora que ya tenemos una base teórica sólida, podemos comenzar la siguiente fase. A lo largo de este apartado, analizaremos y compararemos cómo se han abordado distintas decisiones traductorales en *Wolfwalkers* a partir de ejemplos concretos extraídos de varias escenas de la película en versión original, española y francesa. Hemos seleccionado concretamente las versiones de España y Francia que ofrece la plataforma Apple TV+. En cada caso, presentaremos brevemente la situación, señalaremos el problema de traducción que plantea y estudiaremos cómo lo ha resuelto cada versión, reflexionando sobre la eficacia de las decisiones tomadas y las implicaciones culturales o lingüísticas que conllevan.

Antes de comenzar con el análisis de escenas específicas, conviene señalar algunos aspectos generales a que los traductores se enfrentaron en el proceso. La TAV exige conjugar distintos canales de comunicación: el oral, el visual y el escrito. Como habíamos mencionado anteriormente, los diálogos deben estar escritos sin parecerlo, lo que representa una de las mayores exigencias del campo.

A ello se suma un componente estético y atmosférico fundamental. *Wolfwalkers* construye un universo impregnado de magia, tradición e historia, que debe conservarse en la traducción para que el público meta de todas las versiones viva una experiencia parecida. Esto requiere una labor previa de documentación que permita distinguir los elementos históricos (como el conflicto entre ingleses e irlandeses), los mitológicos (como los lobos de Ossory) y los creados específicamente para la narración (como el término *wolfwalker*). Aunque este último sea un neologismo, remite a figuras folclóricas preexistentes, por lo que no puede tratarse como una invención arbitraria, sino que exige una traducción informada y sensible.

Este factor se ha tenido que tener en cuenta desde el primer momento en la película, ya que, además de un término que se repite mucho, se trata del título de la obra. Tanto en la versión española como en la francesa se mantuvo *Wolfwalkers* sin traducir, una decisión que, según explicaron los traductores, fue impuesta por el cliente, Apple TV+, con el fin de unificar la identidad del producto a nivel internacional.

Desde una perspectiva traductológica, conservar el título original puede suponer una pérdida de transparencia para el público que no domina el inglés —y por tanto no sabe que *wolf* significa lobo y *walk* significa caminar—, especialmente al tratarse de un neologismo creado para el universo narrativo del filme. Sin embargo, también permite conservar la marca personal del estudio Cartoon Saloon, cuyas producciones se caracterizan por una fuerte inspiración en la tradición y la mitología celta.

Escena 1. La música como dispositivo ideológico y cultural

Una de las primeras escenas significativas desde el punto de vista cultural y traductológico aparece justo al inicio de la película, cuando Robyn canta una canción infantil mientras pasea con su halcón. Pese a su tono aparentemente inocente, la letra refleja un mensaje violento y excluyente: el lobo, figura central en el imaginario de la película, es presentado como un enemigo que debe ser perseguido y eliminado. Esta contradicción entre la forma (una canción cantada con alegría) y el contenido (un mensaje de exterminio) funciona como introducción al conflicto principal del filme: un odio desmedido e injustificado por parte de los humanos hacia los lobos.

<u>Versión original:</u>	<u>Versión francesa:</u>	<u>Versión española:</u>
<i>Wolf, wolf, kill the wolf</i>	<i>Loup, loup, tue le loup</i>	<i>Pilla al lobo, por favor</i>
<i>Hunt them far and yonder</i>	<i>Chasse-le loin de nos terres</i>	<i>Debemos encontrarlo</i>
<i>Wolf, wolf, kill the wolf</i>	<i>Loup, loup, tue le loup</i>	<i>Mata al lobo, por favor</i>
<i>Till all the wolves are done for</i>	<i>Envoie-le en enfer</i>	<i>Hay que aniquilarlo</i>

Tabla 1. Canción popular

La traducción de esta canción presenta estrategias diferentes en cada lengua. En la versión francesa, se mantienen la anáfora y la estructura básica del original, pero se introducen elementos ideológicos más marcados, como la idea de expulsar al lobo de “nuestras tierras” o enviarlo “al infierno”. Se refuerza así la dimensión territorial y moral del mensaje, intensificando el tono condenatorio.

La versión española, en cambio, muestra dos enfoques distintos. En el doblaje, el tono cambia por completo: se introducen expresiones coloquiales como “por favor” o “pillar al lobo”, que rebajan la agresividad del mensaje original y lo infantilizan aún más, aunque con resultados contradictorios. La violencia verbal persiste (“aniquilarlo”), pero se combina con formas de cortesía impropias del contexto, generando cierta incoherencia que refuerza la idea de ese odio impuesto y no razonado.

En conjunto, esta escena demuestra cómo incluso un texto breve y aparentemente simple puede condensar una gran carga cultural e ideológica, y cómo las decisiones de traducción afectan directamente a su impacto. Mientras la versión francesa intensifica el contenido simbólico, la española lo diluye. Estas elecciones influyen en la caracterización de Robyn y en la construcción del universo narrativo desde el inicio de la película.

Esta decisión de traducir la canción contrasta con el tratamiento de otra pieza musical clave de la película: *Running with the Wolves*, que aparece en una secuencia central de gran carga emocional y simbólica, cuando Robyn, convertida ya en *wolfwalker*, corre libre por el bosque. A diferencia de la canción infantil del inicio, esta canción no se traduce ni en la versión francesa ni en la española, sino que se mantiene en inglés con subtítulos.

Tanto el traductor francés como el español comentaron en las entrevistas que esta decisión fue externa a ellos. Ambos señalaron que fue el cliente —en este caso, Apple TV+— quien les indicó expresamente que esa canción no debía traducirse, sino únicamente subtitularse. La razón de esta instrucción responde a varios factores. El primero de ellos reside en que *Running with the Wolves* es una canción preexistente y reconocible de la artista AURORA, utilizada como canción principal de la película y parte de su banda sonora. De hecho, no la canta ningún personaje, sino que se escucha de fondo durante la escena que hemos descrito anteriormente. Otro aspecto a tener en cuenta es que su traducción completa hubiera requerido no solo un ejercicio de adaptación métrica, sino también una posible regrabación, lo cual encarecería y ralentizaría el proceso de localización. De hecho, el traductor francés nos explicó que, en su experiencia, cuando se decide traducir la canción principal de una película, no es él quien se encarga, sino un musicólogo o un equipo especializado en ese trabajo y con conocimientos de música.

Este contraste nos muestra un desequilibrio interesante: la canción que canta Robyn, gracias a ser traducida, se integra más en la narrativa y contribuye al desarrollo del personaje; en cambio, la que se mantiene en inglés, a pesar de ser más profesional, pierde parte de su carga emocional y simbólica para el público receptor que no entienda inglés. Esta decisión ilustra cómo los criterios extratextuales (limitaciones presupuestarias, derechos musicales, instrucciones del cliente) también influyen directamente en la traducción de productos audiovisuales.

En conjunto, el tratamiento de las canciones en *Wolfwalkers* permite observar cómo cada decisión —traducir, adaptar o subtítular— tiene implicaciones culturales, narrativas y simbólicas distintas. Este ejemplo nos ayuda a entender cómo cada uno de estos elementos influye en el análisis de cualquier traducción audiovisual.

Escena 2. Eje diafásico y diacrónico: inmersión cultural

Vamos a analizar esta escena en la que Bill Goodfellowe, el padre de Robyn, le pregunta si ha limpiado la casa:

<u>Versión original:</u>	<u>Versión francesa:</u>	<u>Versión española:</u>
- Robyn?	- Robyn?	- ¿Robyn?
- Yes, <u>Father</u> ?	- Je suis là, <u>Père</u> .	- ¿Sí, <u>Padre</u> ?
- Busy with your chores, I assume?	- En plein taches ménagères, je <u>présume</u> .	- Sigues con tus tareas, supongo.
- Yes, Father. I've practically finished	- Oui, Père. J'ai presque terminé.	- Sí, Padre. Casi he acabado
- <u>Seems you certainly haven't been idle.</u>	- Rester les bras croisés, ça ne te ressemble pas...	- Se nota que no has reposado.
- Oh, idle, nooo.	- <u>Osive</u> , moi ? Jamais...	- ¿ <u>Reposado</u> ? Nooo.

Tabla 2. Escena de vida cotidiana

Recordemos que *Wolfwalkers* está ambientada en una Irlanda del siglo XVII. El traductor español mencionó que uno de los aspectos a los que prestó especial atención fue el uso de formas lingüísticas que evocan el pasado, ya fuese a través de vocabulario arcaico, estructuras sintácticas propias de otra época o registros formales que marcaran distancia respecto al presente. Es decir, si observamos la escena desde una perspectiva sociolingüística, esta se articula principalmente en torno a los **ejes diacrónico y diafásico** —por las formas arcaicas propias del siglo XVII—.

En la versión original, el diálogo incluye fórmulas un tanto arcaicas como “Busy with your chores, I assume?” o “Seems you certainly haven’t been idle”, que no son propias del inglés contemporáneo coloquial. Estas fórmulas aportan verosimilitud histórica sin dificultar en exceso la comprensión del espectador moderno. Funcionan como marcadores diacrónicos y contribuyen a generar una atmósfera de época sin caer en la artificialidad.

La versión francesa mantiene este tono elevado mediante el uso de términos poco frecuentes en el francés actual, como “présumer” o “osive”, al mismo tiempo que conserva el equilibrio entre respeto y familiaridad en la relación padre-hija. La versión española opta por una formulación más neutra, aunque conserva ciertos detalles relevantes como el apelativo “padre” o el verbo “reposado”, que ayudan a sostener ese efecto de historicidad.

Desde un punto de vista cultural, la escena refleja también los roles de género propios del momento histórico representado: Robyn permanece en casa realizando las tareas domésticas, mientras su padre cumple funciones externas asociadas a la autoridad y la protección. La relación padre-hija, codificada lingüísticamente a través de tratamientos formales y estructuras de respeto, no solo define el vínculo entre los personajes, sino que remite a un sistema cultural en el que la jerarquía familiar y el papel sumiso de la infancia (y, especialmente, de las niñas) estaban claramente marcados. La figura paterna encarna autoridad, vinculada culturalmente con la protección del clan y el orden natural, conceptos claves en la mitología celta.

En resumen, esta escena demuestra cómo el componente lingüístico —en especial, el uso del registro formal y ciertos arcaísmos— contribuye a construir el contexto histórico y social, sumergiéndonos un poco más en el contexto histórico y cultural.

Escena 3. Ejes diatópico y diastrático: discriminación lingüística y social

Esta es una escena clave del principio de *Wolfwalkers*. Robyn, la protagonista inglesa, es interpelada por un grupo de niños del pueblo irlandés al que se acaba de mudar. El motivo del ataque es su acento británico. En la versión original, uno de los niños se burla explícitamente de su forma de hablar, resaltando la diferencia dialectal con un claro matiz de desprecio. Esta breve intervención revela un elemento de gran carga simbólica: el acento como marcador de otredad. Veamos cómo se traslada esto a las otras versiones que estamos analizando:

<u>Versión original:</u>	<u>Versión francesa :</u>	<u>Versión española:</u>
- Hey, <u>English girl</u> , where do you think you're going dressed like that?	- Hé, la <u>Reine d'Angleterre!</u> Tu vas où habillée comme ça ?	- Eh, <u>niña inglesa</u> , ¿a dónde vas vestida así?
- [con acento] I'm a hunter.	- Je suis chasseuse	- Soy cazadora.
- [imitándola con burla] "I'm a hunter"... <u>Would you listen to her fancy dancy accent?</u>	- [imitándola con burla] « Je suis chasseuse »... <u>Vous l'entendez avec son accent de Reine d'Angleterre ?</u>	- [imitándola con burla] "Soy cazadora"... ¡ <u>Se cree cazadora por vestirse así!</u>

Tabla 3. Elementos diatópicos y diastráticos

Desde una perspectiva traductológica, estamos ante un caso claro de variedad diatópica, reforzado además por el eje diastrático, ya que el acento no solo indica procedencia geográfica, sino también una determinada posición social. El contraste entre el acento británico estandarizado de Robyn y el acento irlandés local de los niños representa una lucha simbólica entre colonizadores y colonizados. En el universo narrativo de la película, lo inglés se asocia al poder colonial, el control y la autoridad, mientras que lo irlandés remite a lo ancestral, la tierra y la resistencia cultural.

Este enfrentamiento verbal se sitúa en un contexto histórico específico: la Irlanda del siglo XVII, época marcada por la ocupación inglesa y la represión de las culturas locales, entre ellas la lengua gaélica y las tradiciones celtas. Desde este prisma, el acento se convierte en una señal audible de pertenencia y poder. Robyn, al hablar con un acento inglés, no solo "suena diferente": encarna simbólicamente al poder que oprime el mundo al que los

niños locales pertenecen. Su acento la delata como extranjera, pero también como una amenaza cultural.

En la versión francesa, se opta por mantener el conflicto desde el eje diatópico, aunque adaptándolo a su propia realidad cultural. Al calificar a Robyn como “la Reine d’Angleterre”, se apela no solo a su origen nacional, sino a la percepción elitista asociada a Inglaterra en el imaginario francés. Esta solución funciona bien, ya que preserva el eje del conflicto (el acento) y lo codifica en una forma accesible y culturalmente reconocible para el público francófono.

La versión española, por su parte, presenta una estrategia más neutralizadora. Aunque se conserva la referencia a Robyn como “niña inglesa” y el tono burlesco, el acento desaparece como motivo de burla, poniendo el foco en su forma de vestir. Esta reformulación desplaza el foco del conflicto desde lo lingüístico a lo visual. Es decir, lo que molesta ya no es cómo suena Robyn, sino cómo se presenta. Esta decisión diluye el matiz de discriminación lingüística como reflejo de la jerarquía social y colonial presente en la historia.

Este ejemplo muestra cómo una escena breve puede condensar varios ejes de variación (diatópico, diacrítico e incluso diafásico, por el tono de burla) y cómo el tratamiento traductológico de estos elementos puede condicionarla. Aunque la traducción pase de poner el foco en un eje a colocarlo en otro, lo importante es que mantiene esa connotación cultural que nos sitúa en la película y nos acerca emocionalmente a los personajes y a la mentalidad celta irlandesa. Analizando escenas como esta podemos concluir que, aunque hagamos una distinción entre la dimensión sociolingüística y la cultural, están totalmente ligadas y las decisiones traductológicas de una afectan también a la otra.

Escena 4: el sociolecto como identidad lingüística

Una escena especialmente significativa para ejemplificar el uso del sociolecto como marca de poder y dominación es la del enfrentamiento final entre el Lord Protector y los lobos. Este personaje representa en *Wolfwalkers* al colonizador inglés respaldado por la religión y el poder militar. Su forma de hablar no solo es solemne o formal —no basta con describirla como un simple registro elevado—, sino que encarna un sociolecto

específico: el de una élite política, religiosa y militar del siglo XVII. Veamos algunas de las frases que dice durante la batalla final:

<u>Versión original:</u>	<u>Versión francesa:</u>	<u>Versión española:</u>
By God's glory and punishment, he vanquishes thee.	Par la gloire et le châtiment de Dieu Tout-Puissant, tu périras.	Por la gloria y el castigo de Dios, él te vencerá.
Lord God Almighty, protect me.	Seigneur Tout-Puissant, protège-moi.	Dios Todopoderoso, protégeme.
Into your arms, my Lord... I commend my soul.	Entre tes mains, mon Dieu... je remets mon esprit.	En tus brazos, mi señor... encomiendo mi alma

Tabla 4. *Sociolecto colonial religioso*

En la versión original en inglés, el personaje emplea construcciones muy solemnes y bíblicas, propias del discurso eclesiástico. El uso del pronombre arcaico “thee” (en lugar de *you*) combina el eje diacrónico con un solemne léxico propio del discurso eclesiástico. Finalmente, ante la derrota, pronuncia “Into your arms, my Lord... I commend my soul”, una referencia al Salmo 31:5, lo que refleja su visión del mundo: jerárquica, sacrificial y puritana.

Desde el punto de vista cultural, la forma de hablar del personaje revela su alineación con el sistema colonial que había en ese momento en Irlanda. Su sociolecto es el del poder institucionalizado: un lenguaje autoritario, teológicamente cargado y muy alejado de la oralidad natural de los demás personajes.

La versión francesa mantiene este efecto con gran eficacia. La elección de términos como “Dieu Tout-Puissant” y la fórmula “je remets mon esprit” conservan la dimensión bíblica y el tono de plegaria. La frase final retoma de forma explícita la fórmula bíblica que también inspiró el original. Así, el sociolecto del personaje se traduce como un discurso formal, casi litúrgico, que transmite su rol de cruzado moderno y refuerza la distancia entre su habla y la del pueblo.

La versión española también traduce de forma fiel el tono profético del original. El uso de expresiones como “gloria y castigo de Dios” o “encomiendo mi alma” transmite con claridad la religiosidad dogmática del personaje, al tiempo que mantiene una sintaxis más

formal de lo habitual. Se respeta la dimensión simbólica del sociolecto original: un lenguaje institucional y religioso a la vez, que refuerza la figura de autoridad del personaje y su resistencia ante lo que considera barbarie o herejía.

En definitiva, tanto en la versión original como en sus traducciones, el Lord Protector se define lingüísticamente por su sociolecto elitista, que actúa como marca de clase, ideología y distancia con el resto de personajes, especialmente los irlandeses. El sociolecto de este personaje nos pone en contexto cultural y nos presenta su pensamiento colonizador: rígido, represivo y masculino. Esto contrasta con el universo celta y salvaje que nos muestra *Wolfwalkers*: libre, natural y matriarcal.

El momento de su derrota es también la caída de su discurso: su lenguaje de conquista y dominación muere con él. Las estrategias de traducción, en este caso, han sabido conservar la dimensión simbólica del sociolecto, permitiendo que el espectador perciba en cada lengua la relación entre cómo habla el personaje y quién es dentro de la historia.

Escena 5: el idiolecto de Mebh

La escena en la que Mebh y Robyn se conocen es esencial para comprender el idiolecto de Mebh, es decir, su forma particular de hablar. Como habíamos comentado anteriormente, el idiolecto es el resultado directo del contexto vital de una persona. Por eso, al haberse criado en el bosque, alejada de las normas sociales y lingüísticas de la ciudad, Mebh se expresa con una libertad que refleja su conexión con lo natural y su carácter salvaje, impulsivo y directo. Su habla es impulsiva, expresiva y libre de normas gramaticales estrictas, lo que refleja su personalidad indomable y la distancia entre su mundo y el de Robyn.

Una de las marcas más claras de este idiolecto es el apodo “**townie**”, con el que Mebh se refiere a Robyn. El término no solo denota procedencia urbana, sino que señala a Robyn como parte del mundo civilizado, urbano y colonial del que Mebh desconfía. En francés, se traduce como “la châtelaine”, que acentúa diferencias de clase más que geográficas. En español, se opta por aldeana, un apelativo que podría debilitar la carga ideológica original, ya que suele usarse desde una perspectiva urbana para burlarse de quienes vienen del entorno rural, mientras que en la escena es justamente al revés: Mebh se burla de

Robyn por pertenecer a un mundo más civilizado y normativo. Sin embargo, en las tres versiones se conserva su evolución: lo que empieza como una burla acaba transformándose en un apelativo cariñoso, mostrando el desarrollo del vínculo entre las dos niñas.

Además de sus expresiones, el acento de Mebh en la versión original aporta una fuerte dimensión identitaria ligada al eje diatópico, aunque esta se pierde en francés y español al neutralizarse las diferencias dialectales. Así, la contraposición entre el inglés estándar de Robyn y el inglés rural y local de Mebh queda diluida.

En conjunto, el idiolecto de Mebh articula factores diastráticos, diatópicos y diafásicos, funcionando como marca de su identidad simbólica y social. Su lenguaje es la expresión oral de esa conexión mitológica, que contrasta con el mundo normativo y civilizado de Robyn. También cabe mencionar que, desde una perspectiva diamésica, la expresividad y oralidad espontánea del habla de Mebh se perciben en la versión original con una fuerza que las versiones francesa y francesa logran reproducir bastante bien.

Escena 6. Neutralización o adaptación: simbolismo

Uno de los momentos más sutiles pero simbólicamente cargados de *Wolfwalkers* se produce cuando Mebh le pregunta a Robyn cómo se llama:

<u>Versión original:</u>	<u>Version francesa:</u>	<u>Versión española:</u>
- <i>What's your name, anyway?</i>	- <i>Et toi, tu t'appelles...</i>	- <i>¿Cómo te llamas, aldeana?</i>
- <i>Robyn</i>	- <i>Robyn</i>	- <i>Robyn.</i>
- <i>Robyn? <u>I like birdies.</u></i>	- <i>Robyn? <u>J'adore les oiseaux moi aussi.</u></i>	- <i>¿Y tu halcón? <u>Me gustan los halcones.</u></i>

Tabla 5. Neutralización y adaptación del simbolismo

En la versión original, al oír “Robyn”, Mebh responde con un espontáneo "I like birdies". Este comentario activa un juego de palabras evidente para el público angloparlante: *robin* significa petirrojo, un pájaro cargado de simbolismo en la tradición celta anglosajona. El petirrojo se asocia a la libertad, el cambio y la conexión con la naturaleza; además, en algunas leyendas, actúa como guía entre mundos. Este doble sentido —nombre propio y

metáfora animal— refuerza el vínculo entre Robyn y el mundo natural, y sugiere desde el inicio una metáfora de su conexión potencial con la manada y con los valores del bosque.

En la versión francesa, se mantiene la estructura del diálogo, pero el juego de palabras se pierde. El nombre Robyn no remite a ningún pájaro (en francés, petirrojo se dice *rouge-gorge*), por lo que desaparece la carga simbólica y el vínculo semántico y mitológico del original. En este ejemplo, podemos ver claramente que el traductor ha empleado la estrategia de neutralización —o domesticación— que explicamos en la parte teórica de este trabajo.

La versión española toma un rumbo distinto: en lugar de vincular el nombre al mundo de los pájaros en general, adapta el diálogo a la presencia del halcón que acompaña a Robyn. Esta elección, transforma el simbolismo original de forma creativa y funcional en el contexto, utilizando la estrategia opuesta al traductor francés: la adaptación.

Este ejemplo muestra una dificultad habitual en traducción audiovisual: traducir nombres cargados de connotación cultural. Cada versión toma una estrategia distinta (neutralización o adaptación), y ambas sacrifican en mayor o menor medida la lectura simbólica original, centrada en la libertad, la naturaleza y la identidad de Robyn como “pájaro libre”. En esta escena juega un papel muy importante el eje diamésico, ya que el doblaje exige que el juego de palabras funcione oralmente y suene natural, aunque esté cuidadosamente escrito, lo que complica aún más su traducción.

5.2. Influencia del traductor en el resultado final

El análisis comparado de las escenas permite observar cómo el enfoque de cada traductor influyó directamente en el doblaje final. Ambos trabajaron bajo condiciones similares, con encargos de Apple TV+, pero sus decisiones muestran diferencias en el modo de interpretar y trasladar el original.

El traductor español adoptó un enfoque funcional y accesible, priorizando la naturalidad del diálogo. En la entrevista comentó, por ejemplo, que muchas voces de fondo no aparecían en el guion original, por lo que tuvo que escucharlas y transcribirlas él mismo. Este gesto refleja su nivel de compromiso con el resultado final y evidencia una realidad

habitual en la TAV: la presencia de obstáculos técnicos que exigen soluciones rápidas y creativas. También observamos la importancia que él da a la accesibilidad cuando traduce “townie” por “aldeana”, priorizando la comprensibilidad del término en el contexto local, incluso si eso implica modificar la connotación de “aldeana”. Es un ejemplo de adaptación que facilita la recepción, pero transforma parte del significado cultural del original.

En cambio, el traductor francés tiende a conservar las connotaciones simbólicas y culturales del original, como ocurre en la escena en la que mantiene el vínculo entre el nombre de Robyn y los pájaros. Además, en la entrevista mostró una fuerte conciencia sociolingüística y profesional al criticar que su versión fuese reutilizada en Canadá sin adaptaciones. A su juicio, esta práctica no solo ignora las particularidades del público canadiense francófono, sino que también plantea un problema ético al privar a otros traductores de su espacio laboral.

Estas diferencias de criterio se relacionan con las estrategias de domesticación y extranjerización de las que hablaba Venuti. El traductor español recurre a una domesticación que adapta el texto a referentes locales; el francés apuesta más por una extranjerización que acerca el original al espectador sin eliminar su identidad cultural.

Ambos traductores señalaron también, como hemos comentado antes, que ciertas decisiones escapaban a su control, por ejemplo, no traducir el término *wolfwalker* o la canción *Running with the Wolves*. Esto demuestra que el traductor no siempre tiene libertad plena: el resultado final también depende de directrices externas.

En conjunto, estos ejemplos demuestran que el traductor no es un simple intermediario lingüístico, sino un agente que participa activamente en la construcción del mensaje final, con distintos grados de libertad. Su trabajo no solo responde a criterios lingüísticos o técnicos, sino también a decisiones éticas, culturales y profesionales que, aunque a veces invisibles, influyen directamente en la experiencia del espectador.

6. Propuesta de traducción al gallego

Tras el análisis comparativo de las versiones dobladas al español y al francés, así como el estudio de la versión original, se han identificado diversos retos traductológicos que afectan tanto a la dimensión cultural como a la sociolingüística de la obra. Hemos abordado estos retos desde una perspectiva teórica, pero también práctica, gracias a las entrevistas realizadas a los traductores responsables de las versiones analizadas. La información obtenida ha permitido comprender mejor las decisiones tomadas durante el proceso de adaptación y las estrategias empleadas para resolver los problemas específicos de traducción.

Sobre la base de estos elementos —el marco teórico, las observaciones derivadas del análisis textual y las aportaciones de los profesionales entrevistados—, presentamos a continuación una propuesta de traducción al gallego de las escenas previamente estudiadas. Esta propuesta busca mantener el equilibrio entre fidelidad al contenido original y naturalidad en la lengua meta, respetando los elementos culturales propios y los matices sociolingüísticos del texto audiovisual. Cada elección traductológica será justificada atendiendo a los criterios teóricos y prácticos establecidos a lo largo del trabajo, con el objetivo de ofrecer una versión coherente, funcional y culturalmente adecuada para el público gallego.

Escena 1. La música como dispositivo ideológico y cultural

<u>Versión gallega:</u>	<u>Traducción literal al español:</u>
Lobo, lobo, mata o lobo	Lobo, lobo, mata al lobo
Bótao do camiño.	Échalo del camino.
Lobo, lobo, mata o lobo	Lobo, lobo, mata al lobo
Non deixes nin o rabiño.	No dejes ni la colita.

Tabla 6. Propuesta para la canción popular

Al abordar la traducción de esta canción infantil que acompaña una escena clave de la película, decidimos optar por una versión que mantuviera la contradicción entre el tono aparentemente inocente de la canción y su carga violenta y excluyente, propia del original.

Para ello, empleamos un lenguaje popular, natural y propio del gallego, evitando cualquier castellanismo, y escogimos un vocabulario que conectara con la tradición oral gallega, como la palabra “rabiño”, que además aporta un matiz infantil y simbólico a la idea del exterminio del lobo. El uso de la repetición y la musicalidad permite que la canción conserve su carácter pegadizo y sencillo, facilitando que el público entienda tanto el mensaje como la función ideológica que desempeña dentro del filme.

Consideramos que esta propuesta funciona porque logra equilibrar el aspecto formal y el fondo del texto original: mantiene la función conativa de incitar a la eliminación del enemigo, en este caso el lobo, pero sin caer en un registro agresivo o ajeno a la tradición cultural gallega. La idea de “matar al lobo” y “echarlo del camino” reflejan claramente la intención de exterminar o expulsar, mientras que el verso final, “no dejes ni el rabito”, mantiene el tono infantil y simbólico, resaltando la dimensión ideológica del texto sin perder su naturalidad. De este modo, consideramos que se mantiene la intención comunicativa original y se respeta el contexto cultural propio de la TAV.

En cuanto a la canción *Running with the Wolves*, tomaremos de base la hipótesis de que el cliente nos daría directrices concretas de no traducirla, al igual que hizo con la versión francesa y la española. Por tanto, no propondremos ninguna traducción para esa composición musical.

Escena 2. Eje diafásico y diacrónico: inmersión cultural

<u>Versión gallega:</u>	<u>Traducción literal al español:</u>
- Robyn?	- ¿Robyn?
- Si, Pai?	- ¿Sí, Padre?
- Aínda atarefada cos teus menesteres?	- ¿Aún atareada con tus menesteres?
- Sí Pai. Estou a piques de rematar.	- Sí Padre. Estoy a punto de terminar.
- Nada de acougo tiveches, polo que vexo.	- No te has tomado ni un descanso, por lo que veo.
- Acougo? Ai, nooon.	- ¿Descanso? Nooo.

Tabla 7. Propuesta para la escena de vida cotidiana

Para esta escena optamos por una traducción que combina un registro cuidado y ligeramente arcaizante con un tono natural y cotidiano, buscando mantener el equilibrio entre la ambientación histórica del filme y la sencillez doméstica del momento. Elegimos expresiones como “atarefada cos teus menesteres” porque aportan un aire de época sin sonar forzadas o incomprensibles. El uso de “menesteres” en lugar de “tareas” refuerza esa sensación de distancia temporal, mientras que la construcción “estou a piques de rematar” conserva la musicalidad propia del gallego normativo y se adapta con naturalidad al ritmo del diálogo.

La frase “Nada de acougo tiveches, polo que vexo” permite trasladar el matiz del original inglés —que sugiere que la niña no ha estado quieta— utilizando una palabra tan representativa y expresiva como “acougo”. Este término aporta color local y una cierta ternura que refuerza la relación afectuosa entre padre e hija, además de sonar verosímil en un contexto de época. Finalmente, la respuesta “Acougo? Ai, nooon” recupera el tono ligero y desenfadado de la versión original, y funciona como contraste con el lenguaje más formal del padre, manteniendo el carácter espontáneo del personaje de Robyn.

Escena 3. Ejes diatópico y diastrático: discriminación lingüística y social

<u>Versión gallega:</u>	<u>Traducción literal al español:</u>
- Eh, ti, <u>Inglesiña!</u> Onde vas así vestida, <u>ho?</u>	- ¡Eh, tú, Inglesita! ¿A dónde vas así vestida, “ho”?
- Son cazadora.	- Soy cazadora.
- "Son cazadora". <u>Falando así, esta finolis vén do Pazo de Meirás ou qué?</u>	- "Soy cazadora". Hablando así, ¿esta finolis viene del Pazo de Meirás o qué?

Tabla 8. Propuesta para los elementos diatópicos y diastráticos

Para esta escena optamos por un registro muy coloquial y cercano al habla cotidiana, con el objetivo de reflejar la burla infantil y el marcado rechazo que sufren los personajes desde el punto de vista sociolingüístico. La elección de expresiones como “Eh, ti, Inglesiña!” busca reproducir ese tono directo, casi desafiante, que usarían unos niños en un pueblo pequeño para señalar a alguien diferente, en este caso, por su procedencia y acento. La forma diminutiva “Inglesiña” aporta un matiz de burla y a la vez cierta familiaridad que encaja con el carácter infantil de los interlocutores.

El uso del término “ho” al final de la frase añade naturalidad y fuerza expresiva, funcionando como una coletilla coloquial que enfatiza la incredulidad o la sorpresa ante la vestimenta y actitud de Robyn. Es una expresión común en el habla popular gallega, especialmente en contextos rurales o de confianza, lo que ayuda a situar la escena en ese entorno social específico.

La última frase es una traducción adaptada que mantiene la intención de ridiculizar el acento y el origen de Robyn, trasladando la referencia aristocrática de la versión inglesa a un contexto reconocible en la cultura gallega. El término “finolis” encaja perfectamente con la idea de desprecio que se quiere transmitir. Además, la alusión al “Pazo de Meirás” es una referencia cultural muy reconocible en Galicia y un símbolo del poder y privilegio. Este elemento subraya la distancia social y cultural entre Robyn y los niños del pueblo, enfatizando que ella representa esa élite extranjera que domina y excluye. De este modo, la traducción mantiene y potencia la intención original de la escena, que es destacar la exclusión a través del lenguaje y las marcas de identidad social, ligadas al contexto colonial.

En conjunto, estas decisiones lingüísticas y culturales permiten mantener la carga simbólica del original, situándola en un marco que el público gallego puede identificar y entender, a la vez que respetan la naturalidad y el dinamismo propios de un diálogo infantil y de confrontación social.

Escena 4. El sociolecto como identidad lingüística

<u>Versión en gallego:</u>	<u>Traducción literal al español:</u>
Pola gloria e castigo de Deus, sairei vencedor.	Por la gloria y el castigo de Dios, saldré vencedor
Señor Deus Todopoderoso, protéxeme.	Señor Dios Todopoderoso, protégeme
Nos teus brazos, Señor... encomendo a miña alma.	En tus brazos, Señor... encomiendo mi alma.

Tabla 9. Propuesta para el sociolecto colonial religioso

Para esta escena, quisimos mantener el registro elevado y solemne que caracteriza al Lord Protector, ya que su forma de hablar no solo refleja su posición de poder político y religioso, sino también su visión jerárquica y absolutista del mundo. Su lenguaje funciona como una prolongación de su autoridad: cada frase es una declaración ritual, cargada de solemnidad y resonancias bíblicas. Por eso optamos por fórmulas como “Pola gloria e castigo de Deus” o “encomendo a miña alma”, que mantienen esa carga simbólica y transmiten con claridad el tono fanático del personaje.

Barajamos expresiones más grandilocuentes como “proclamareime vencedor” (me proclamaré vencedor), que encaja bien con su estilo altisonante, pero tuvimos que descartarlas porque resultaban demasiado largas para la sincronía con la imagen. Estas limitaciones formales son propias de la traducción audiovisual y obligan a encontrar soluciones que funcionen tanto a nivel de contenido como de duración y ritmo. Aun así, la solución final logra conservar el dramatismo, la teatralidad y la autoridad del personaje sin perder naturalidad ni fluidez en gallego.

Escena 5. El idiolecto de Mebh

Para traducir el idiolecto de Mebh al gallego, apostaríamos por opciones que reflejen su espontaneidad, su conexión con la naturaleza y su alejamiento de las normas sociales. Mebh no habla como el resto de los personajes, y eso es parte esencial de su identidad. Por eso, en nuestra versión, ella hablaría con **seseo**⁹ y **gheada**¹⁰, rasgos característicos de muchas zonas rurales de Galicia, que inmediatamente le darían un aire menos normativo, lo cual encaja a la perfección con la personalidad salvaje y alejada de la norma de Mebh.

Optamos por traducir “townie” como “**fidalgha**”, porque, además de encajar bien con el tono burlón con el que habla Mebh al principio, transmite la idea de que Robyn pertenece a un mundo diferente, civilizado, urbano, al que ella no se siente unida. Tiene la misma carga ideológica que el original, remitiendo al poder, al estatus y a la distancia social.

⁹ Fenómeno lingüístico propio de la Galicia occidental que consiste en sustituir el sonido “z” por “s”. Por ejemplo, /sapato/ en vez de “zapato”.

¹⁰ Fenómeno lingüístico propio de la Galicia occidental que consiste en sustituir el sonido “g” por “h” aspirada. Por ejemplo, /'hato/ en vez de “gato”. Cuando se escribe, se marca con “gh” (ghato).

A nuestro parecer, estas decisiones permiten que la voz de Mebh suene personal, diferenciada y coherente con su personaje. Su forma de hablar es clave para entenderla, y por eso, en la traducción, era fundamental cuidar no solo lo que dice, sino cómo lo dice.

Escena 6. Neutralización o adaptación: simbolismo

<u>Versión en gallego:</u>	<u>Traducción literal al español:</u>
- E ti como te chamas?	- ¿Y tú cómo te llamas?
- Robyn.	- Robyn
- Robyn? É un bo nome pra un paxaro.	- ¿Robyn? Es un buen nombre para un pájaro.

Tabla 10. Propuesta de adaptación para el simbolismo

Decidimos traducir este diálogo de forma sencilla y directa para mantener la frescura y naturalidad del intercambio entre Mebh y Robyn. Elegimos frases que reflejasen esa coloquialidad y familiaridad propia de un encuentro entre dos niñas. No quisimos complicar la frase con expresiones más formales o rebuscadas, ya que la espontaneidad es clave para mostrar la personalidad libre y sencilla de Mebh. Para la réplica final, optamos por “É un bo nome pra un paxaro” porque recupera la conexión simbólica entre el nombre Robyn y los pájaros, algo fundamental en la escena original. Además, aporta un tono cercano y amable, lo que aporta realismo a la escena y mantiene la atmósfera natural y ligera del diálogo.

En resumen, esta versión respeta el significado y la intención original, a la vez que se adapta al ritmo y estilo propio del gallego hablado en un contexto rural o cotidiano, reforzando la identidad de los personajes y la simbología del nombre de Robyn.

7. Conclusiones

El análisis comparativo de las versiones inglesa, francesa y española de *Wolfwalkers* ha puesto de manifiesto la complejidad y riqueza del proceso traductológico en la TAV, especialmente en el doblaje. Hemos observado cómo las decisiones sobre la adaptación lingüística y cultural no solo afectan a la fidelidad del texto, sino también a la construcción de la identidad de los personajes y a la transmisión de elementos culturales esenciales, como la mitología celta que subyace en la narrativa.

El doblaje ejerce un impacto significativo en la percepción que el espectador tiene de la cultura representada y de la personalidad de los personajes. La selección de registros lingüísticos, la inclusión o neutralización de marcas dialectales y la adaptación de referencias culturales contribuyen a moldear la experiencia del público. Así, el doblaje puede tanto acercar como distanciar al espectador de la cultura original, dependiendo de las estrategias empleadas. Este hecho subraya la importancia de una traducción consciente y cuidadosa, que tenga en cuenta no solo la transferencia lingüística sino también la dimensión cultural y sociolingüística.

Este trabajo también nos ha brindado la oportunidad de contactar directamente con traductores profesionales, lo que ha enriquecido enormemente el proceso. Esta experiencia ha ido más allá de lo que es posible aprender en el aula o a través de la bibliografía, permitiéndonos conocer de primera mano los retos y decisiones que implica la TAV.

En cuanto a la propuesta de traducción al gallego, hemos considerado fundamental respetar la identidad cultural y lingüística propia, recuperando ciertos rasgos sociolingüísticos —como el seseo o la gheada— que aportan autenticidad y riqueza a la versión. Asimismo, se ha enfatizado la necesidad de preservar el valor simbólico y mitológico, garantizando que las referencias culturales se mantengan comprensibles y relevantes para el público gallego sin perder su esencia original.

En definitiva, la TAV y el doblaje son actos creativos y estratégicos que implican una mediación cultural profunda. La incorporación del gallego en esta cadena traductora no solo enriquece la diversidad lingüística, sino que contribuye a la visibilización y valoración de una cultura propia dentro del panorama audiovisual contemporáneo.

8. Bibliografía

- Baker, Mona. *In Other Words: A Coursebook on Translation*. Londres: Routledge, 1992.
- Bartoll, Eduard. *Introducción a la traducción audiovisual*. Barcelona: UOC, 2015.
Disponible en:
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecasusalsp/reader.action?docID=7051712&c=RVBVQg&ppg=4>
- Bassnett, Susan. *Translation Studies*. 3ª edición. Londres: Routledge, 2002.
- Bloch, Bernard. "A Set of Postulates for Phonemic Analysis." *Language*, 24, 1 (1948): 3–46. Disponible en: <https://doi.org/10.2307/410284>
- Carrero Martín, José Fernando et al. *La traducción audiovisual: aproximaciones desde la academia y la industria*. Granada: Editorial Comares, 2019. <https://elibro-net.usal.idm.oclc.org/es/lc/bibliotecasusal/titulos/158252>
- Chaume, Frederic. *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra, 2004.
- Díaz Cintas, Jorge y Aline Remael. *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: Routledge, 2014.
- Eliade, Mircea. *Mito y realidad*. 2.ª edición. Barcelona: Labor, 1998.
- Giraldus Cambrensis. *On the Topography of Ireland*. Traducido por Thomas Forester. Cambridge, Ontario: In parentheses, 2000. Disponible en: https://www.yorku.ca/inpar/topography_ireland.pdf.
- Jakobson, Roman. "On Linguistic Aspects of Translation." En *On Translation*, editado por Reuben A. Brower, 232–239. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1959. Disponible en: https://monoskop.org/File:Jakobson_Roman_1959_On_Linguistic_Aspects_of_Translation.pdf
- Koch, John T. *Celtic Culture: A Historical Encyclopedia*. Santa Barbara; ABC CLIO, 2006.

Lapesa, Rafael. *Historia de la lengua española*. 9ª edición. Madrid: Gredos, 1981.

Disponible en: <https://filologiaunlp.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/04/rafael-lapesa-historia-de-la-lengua-espanola.pdf>

Moreno Fernández, Francisco. *Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje*.

4ª edición. Barcelona: Ariel, 2009. Disponible en: https://www.academia.edu/2143273/Principios_de_socioling%C3%BC%C3%ADstica_y_sociolog%C3%ADa_del_lenguaje

Solomon, Charles. *The Art of WolfWalkers*. Nueva York: Abrams Books, 2020.

Venuti, Lawrence. *The translator's invisibility: a history of translation*. Londres: Routledge, 1995.

9. Anexo

Como hemos mencionado anteriormente, se realizaron dos entrevistas a dos traductores que trabajaron en la película. Jean-Marc Pannetier, encargado de la versión francesa, se mostró muy dispuesto desde el primer momento a contribuir en este proyecto. Tuvimos una entrevista a través de una videollamada de WhatsApp en la que relató su experiencia como traductor audiovisual. A pesar de que teníamos las preguntas preparadas, acabó tratándose más de una conversación que de una entrevista formal. La entrevista no fue grabada ni redactada, sino que yo iba tomando apuntes en sucio de cosas concretas, por lo que no hay un registro como tal. El método de procedimiento con el traductor español fue distinto: le enviamos una serie de preguntas por correo electrónico y él nos hizo llegar un documento con ellas contestadas. Ambos profesionales se mostraron muy cercanos y dispuestos a resolver cualquier duda que nos surgiese a lo largo de todo el proceso. Los dos han dado su consentimiento para que su nombre y el contenido de las entrevistas aparezcan en este trabajo.

A continuación, presentamos la entrevista que le hicimos a Juan Vera Conesa.

¿Qué pasos sueles seguir a la hora de traducir material audiovisual?

Lo primero es siempre **documentarse**. Desde cosas tan obvias como la época y el lugar donde se desarrolla la película hasta otras menos evidentes como los proyectos previos del equipo creativo del proyecto. Esto se puede empezar a hacer en el periodo entre recibir el encargo (que el estudio de doblaje te diga “tenemos este proyecto y queremos que lo hagas tú”) y recibir los materiales (guion y vídeo), cosa que se puede alargar bastante. Una vez recibidos los materiales, es obligado **un primer visionado** del proyecto para luego poder traducir entendiendo todos los matices. También por razones prácticas: a veces, guion e imagen no coinciden porque uno de los dos es una versión preliminar, no final. En ese caso, hay que avisar al estudio cuanto antes. Antes de empezar a traducir, hay que tener en cuenta **el formato** que pide el estudio de doblaje y/o el cliente para hacer la traducción acorde a lo que esperan, como una plantilla específica de Word o de Excel. También, en los últimos años los clientes (Netflix, Apple, Disney+...) elaboran un listado de palabras importantes en cada proyecto llamado **KNPs** (key names and phrases), así que también va bien mirarlo antes de traducir para luego tener especial cuidado con la

consistencia de dichos términos. Suelen ser nombres de personajes, lugares, muletillas de algunos personajes, etc. Una vez hecho todo esto, viene la **traducción en sí**, que en mi caso suelo hacer visionando fragmentos y traduciendo poco a poco y, una vez terminada, **hago el ajuste**, si es que me encargo yo del ajuste (cuadrar exactamente en boca y poner más símbolos informativos para el doblaje en sala como (OFF), (ON), (RISA), pausas /, etc). Durante el ajuste, es muy posible que vea cada fragmento de la peli cinco, seis, siete veces, hasta que cuadre perfecto. Y una vez acabada la traducción (y el ajuste, en caso de que me encargue yo), es necesario otro **visionado final** de repaso, o incluso dos, dependiendo del proyecto.

¿En el caso de esta película fueron los mismos?

Sí. Recuerdo que en la documentación inicial de *Wolfwalkers* investigué bastante sobre el estudio de animación Cartoon Saloon y sus creativos, y las películas anteriores que habían hecho (*The Secret of Kells* y *Song of the Sea*), y ahí ya vi por dónde iban a ir los tiros. Luego, durante el proceso de traducción y ajuste, faltaban muchas voces secundarias en guion de los ambientes que sí se escuchaban en imagen, así que tuve que sacar bastantes cosas de pantalla a base de oír una y otra vez la imagen.

Cuando tradujiste la película, ¿formabas parte de algún estudio o empresa de traducción o eras autónomo? En caso de formar parte de una empresa, ¿tuviste que adaptarte a directrices concretas que ellos tenían o tuviste plena libertad creativa?

Era autónomo. Prácticamente ningún estudio tiene traductores en plantilla para doblaje.

La libertad creativa la dicta el cliente final (en este caso, Apple) y, en algunos casos, el estudio de doblaje a través del director/a. En esta película, al ser un producto infantil/juvenil, había que tener cuidado con el vocabulario malsonante, pero vaya, algo obvio.

¿Te guiaste sólo por la versión original o consultaste traducciones a otros idiomas?

Original siempre. Es lo que te debe bastar a la hora de realizar una traducción. Es mucho mejor no tener influencia de otra traducción porque corres el riesgo de perder la

coherencia del estilo o de dejarte llevar por un proceso de localización que no resultaría natural en tu lengua materna. Además, aunque quisiera, ten en cuenta que el proceso de traducción de un proyecto se suele realizar al mismo tiempo en los diferentes países donde se va a doblar ya que los estrenos suelen ser globales. O sea, aunque quisieras consultar traducciones a otros idiomas, no podrías porque no estarían disponibles.

La canción principal de la película se mantiene en inglés. ¿Pensasteis en traducirla o desde el principio tuvisteis claro que no la cambiaríais?

Estas decisiones, aunque yo pueda dar mi opinión, suelen venir dictadas por el cliente, en este caso Apple TV+. En Wolfwalkers, las Creative Guidelines que me enviaron dejaban claro que la canción principal se debía subtítular, no doblar. Por eso proporcioné una traducción para subtítulos. Otro ejemplo es el término wolfwalker en sí. El cliente decidió que la película y ese término se quedarían en original, así que no fue decisión nuestra del equipo de doblaje, sino que nos vino impuesta.

A lo largo de la película, hay muchas referencias al acento inglés de Robyn y a su procedencia. Sin embargo, en el doblaje no se aprecia ningún acento, lo que obligó a adaptar los diálogos en escenas como esta:

Versión original:

- *Hey, English girl, where do you think you're going dressed like that?*
- *[con acento] I'm a hunter.*
- *[con burla] "I'm a hunter"... Would you listen to her fancy dancy accent?*

Versión española:

- *Eh, niña inglesa, ¿a dónde vas vestida así?*
- *Soy cazadora.*
- *[con tono de burla] "Soy cazadora"... ¡Se cree cazadora por vestirse así!*

¿Por qué, a la hora de adaptar la película, decidisteis no mantener el acento y achacar la discriminación de Robyn exclusivamente a su procedencia? ¿Barajasteis otras soluciones?

Bien vista esa adaptación. Te explico. En primer lugar, el acento no se mantuvo porque, debido a la historia entre Inglaterra e Irlanda, la discriminación de Robyn es principalmente por su procedencia. El acento es algo secundario aquí. Pero, aunque no fuera así, el tema de los acentos siempre se suele adaptar para rodearlo en doblaje (depende del caso, claro, pero en muchos proyectos se adapta). Date cuenta de que, si por ejemplo usamos otro acento distinto en castellano, estaríamos sugiriendo una procedencia concreta para Robyn que sería distinta de Inglaterra, lo que chocaría frontalmente con la trama de la película. Por eso, las referencias geográficas no son problemáticas, está claro que Robyn es inglesa, pero las de acento sí porque Robyn no puede tener acento andaluz, por ponerte un ejemplo. No tendría sentido alguno. Por eso me parece importante recordarte esto a la hora de los distintos acentos gallegos cuando la vayas a traducir tú. ¿Tiene sentido que Robyn, una niña inglesa de una película que se desarrolla en Irlanda, no hable el gallego estándar del pueblo y tenga acento de, por ejemplo, Ourense?

¿Cuáles fueron los principales problemas que se te presentaron durante el proceso de traducción? ¿Cómo los resolviste?

Hace ya cinco años, así que no recuerdo mucho las problemáticas concretas, pero sí recuerdo, como te decía, que en el guion no figuraban muchas de las voces de los ambientes que se escuchan de fondo durante la película, así que tuve que repasar una y otra vez esas partes para proponer opciones de doblaje (gente del pueblo que se oye de fondo, campesinos, etc). Es una problemática muy común, por otra parte. Otra cosa que también intenté mantener fue el léxico antiguo que usan en original. Que Robyn no llamara a su padre “papá”, sino “padre”, por ejemplo.