

LA TRANSMISIÓN DE LA DIVERSIDAD LINGÜÍSTICA Y CULTURAL EN *JUEGO DE TRONOS*

Vanessa Duran Martínez

Trabajo de Fin de Grado, curso 2019/2020

Grado en Lenguas Aplicadas y Traducción

Tutor: Miquel Pujol Tubau

Facultat d'Educació, Traducció i Ciències Humanes

(Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya)

[Vic, a 10 enero de 2020]

RESUMEN

El presente estudio responde a la motivación de analizar la estrategia de traducción de una serie de ficción de éxito mundial, en lo que a su diversidad lingüística y cultural se refiere. Para ello, será necesario entender las características de los textos audiovisuales, y la necesidad de interacción entre todos los canales y códigos de significación que lo componen, para lograr un sentido completo del mensaje. De la misma manera, los profesionales de la traducción audiovisual deberán asumir el sometimiento de sus decisiones lingüísticas a la imagen, en el proceso de creación de un producto del que se requiere tres tipos de sincronía: el de contenido, el de caracterización y el de articulación bucal. Así, determinaremos con qué técnicas de extranjerización o domesticación de la traducción se han alcanzado los objetivos básicos de una traducción audiovisual, que son la transmisión de un texto isocrónico, creíble, unificado y dotado de una oralidad prefabricada.

Palabras clave: traducción audiovisual, diversidad, códigos de significación, sincronía, extranjerización, domesticación, oralidad prefabricada.

ABSTRACT:

The main aim of this essay is to analyse the translation strategy of a world-famous fiction series, in terms of its linguistic and cultural diversity. First, it will be required to understand the nature of the audiovisual text and the role of interaction between channels and signifying codes that form it, as the only way to convey the whole meaning of the message. Also, translators shall be aware that audiovisual features motivate a constrained translation of the linguistic code, in a process meant to achieve three types of synchronism: content synchronism, character synchronism and visual synchronism. Thus, we will determine which foreignization or domestication techniques have been used to meet the audiovisual goal of producing an isochronic, credible, and unified text, built by means of a prefabricated orality.

Key words: audiovisual translation, diversity, signifying codes, synchronism, foreignization, domestication, prefabricated orality.

Tabla de contenido

1	Introducción	6
1.1	Motivación y justificación	6
1.2	Objetivos	7
1.3	Metodología y corpus	7
	Capítulo 1: La traducción audiovisual	11
1.1	Definición	11
1.2	Modalidades de la traducción audiovisual	12
1.2.1	El doblaje	12
1.2.2	La subtitulación	15
1.3	Los canales y códigos del texto audiovisual	16
1.3.1	Definición de texto audiovisual	16
1.3.2	Interacción entre canales y códigos	17
1.3.2.1	El canal acústico	17
1.3.2.1.1	El código lingüístico sonoro	17
1.3.2.1.2	El código paralingüístico	18
1.3.2.1.3	El código musical y de efectos especiales	18
1.3.2.1.4	El código de colocación del sonido	19
1.3.2.2	El canal visual	19
1.3.2.2.1	Los códigos iconográficos	19
1.3.2.2.2	Los códigos fotográficos	20
1.3.2.2.3	Los códigos de movilidad	21

1.3.2.2.4 Los códigos gráficos	22
1.3.2.3 El código sintáctico o de montaje	22
Capítulo 2: La pluralidad lingüística y cultural en <i>Juego de Tronos</i>	23
2.1 Presentación de la serie	23
2.2 El universo de ficción de <i>Juego de Tronos</i>	23
2.3 La transmisión de la diferencia cultural	24
2.3.1 Definición de cultura	24
2.3.2 Métodos y técnicas de traducción	25
Capítulo 3: Análisis descriptivo de la transmisión de la pluralidad lingüística y cultural a través del medio audiovisual	28
3.1 La identidad de los personajes	28
3.1.2 La identidad cultural	32
3.1.3 La identidad de género	36
3.1.4 La identidad lingüística	41
3.2 El encuentro entre culturas	50
3.2.1 La comunicación intercultural	51
3.2.1.1 El proceso comunicativo	51
3.2.1.2 La invisibilidad de Missandei como intérprete	51
3.2.1.3 La visibilidad de Missandei	57
3.2.2 El choque cultural	61
3.2.2.1 Las instituciones y organización social	62
3.2.2.2 Las convenciones sociales	70
3.2.2.3 El humor	73

3.2.2.4 El desarraigo.....	76
Conclusiones	79
Referencias bibliográficas.....	83
Anexo	84

1 Introducción

1.1 Motivación y justificación

Nuestro interés por los textos audiovisuales viene de largo: series, películas, documentales; cine, televisión... Sin embargo, hasta hace poco nunca nos habíamos planteado todas las implicaciones que conllevan la difusión y traducción de un producto para este medio. Si los estudios de traducción empezaron a avivar nuestra curiosidad sobre el medio, y a resolver incógnitas en cuanto a la práctica profesional relacionada con este tipo de textos, los avances tecnológicos acabaron de abrirnos todas las puertas para la inmersión en este mundo. Acostumbrados como estábamos al doblaje, de pronto nos vimos con la posibilidad de elegir entre mil lenguas y modalidades: versión original, versión doblada, versión original con subtítulos, versión doblada con subtítulos en la lengua original, ¿y por qué no versión original con subtítulos en la lengua original?, ¿o en otra lengua que queramos aprender? Además, los medios de difusión se han diversificado. Ya no hay que esperar a que las películas salgan en el cine, o las series, en la televisión. Ahora se pueden ver en Internet y comentarse con gente de todas partes del mundo. En definitiva, globalización.

Y entonces, aparece *Juego de Tronos*, entre otras muchas series de ficción internacional. Sin embargo, esta es la que nos llama la atención en cuanto a su traducción. Será por estar metidos de lleno en los estudios de este ámbito, por las ganas de familiarizarnos con el inglés, o por poder compartir opiniones con miembros de otras culturas; el caso es que empezamos a navegar lingüísticamente entre las diferentes versiones, y a preguntarnos a qué estrategias respondían las decisiones de traducción. Aunque en un principio lo que nos sorprendió fue la diferencia entre las traducciones al francés y al español, además de algunas sonadas polémicas, al final nos dimos cuenta de que no solo eran esas decisiones lingüísticas las que contaban en una traducción de este tipo; es más, de que esas decisiones estaban condicionadas por algo, y no precisamente por una mala práctica profesional, como se piensa en muchas ocasiones.

Por lo tanto, decidimos enfocar el trabajo desde esa perspectiva audiovisual, resaltando, en el marco teórico, las características propias del medio, además de los recursos a disposición de los profesionales de la traducción. Para la parte práctica,

escogimos el tema de la diversidad lingüística y cultural de la serie *Juego de Tronos*, por parecernos interesante desde el punto de vista traductológico, y porque permitía analizar un amplio abanico de modalidades, métodos y técnicas. Nos parece justificada la elección de nuestro objeto de estudio en base al éxito mundial obtenido por la serie, en el que, queremos creer, algo tendrá que ver la labor de traducción. Así, queda fuera de toda duda la validez y eficacia de las soluciones aplicadas en la transmisión al español de esta superproducción. De la misma manera, el auge vivido por este género en los últimos tiempos prueba la necesidad de prestar más atención a este concepto de traducción audiovisual, a lo que hemos querido contribuir con la realización de este estudio.

1.2 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es describir cómo se transmite la pluralidad lingüística y cultural de la serie, a través de la traducción audiovisual. Para llevarlo a cabo habremos de seguir los siguientes pasos:

1. Identificar las técnicas de traducción empleadas para transmitir la pluralidad del universo de una serie de ficción como *Juego de Tronos*.
2. Analizar cómo influyen las características del medio audiovisual en las decisiones de traducción
3. Entender los factores que los responsables de la traducción audiovisual deben tener en cuenta y establecer prioridades

1.3 Metodología y corpus

Para poder llevar a cabo un estudio que permita dar respuesta a las cuestiones presentadas en los apartados anteriores ha sido fundamental la selección de un corpus apropiado, que hemos realizamos a partir del visionado de los DVD de las siete primeras temporadas de la serie, y de la temporada final en la página de *streaming* de HBO. En primer lugar, hemos aplicado el filtro de la temática; esto es, que solo consideraremos las escenas que, en consonancia con el tema de nuestro trabajo, revelen diversidad lingüística y cultural. Puesto que la cantidad de material seguía siendo considerable, decidimos aplicar un segundo filtro y seleccionar una figura que encarnara por ella misma dicha pluralidad, y que nos sirviera de nexo entre todos los fragmentos del corpus. Se trata del personaje de Missandei, al que solo por su papel

de intérprete, ya se le presupone un contacto directo con la diferencia y el intercambio cultural. Su procedencia extranjera y sus relaciones con personajes de todo tipo y lugar nos aseguran la presencia de un carácter multicultural, del que solo nos quedará saber cómo se transmite.

Tras esta criba, el corpus se compondrá finalmente de 31 textos audiovisuales extraídos de 23 capítulos, de la tercera a la octava temporada, repartidos de la siguiente manera: 8 escenas de la tercera temporada; 7 de la cuarta; 3 de la quinta; 6 de la sexta; 5 de la séptima; y tan solo 2 de la octava. En términos de diversidad cultural, hemos encontrado más material en la tercera y cuarta temporada, al tratarse de la primera aparición no solo de Missandei, sino de otros personajes exóticos como Gusano Gris o los amos esclavistas. En estas dos temporadas se establece un recorrido por las tierras lejanas, a través del cual se van produciendo situaciones de choque o encuentro cultural entre las diferentes civilizaciones. Con la restricción de ese espacio múltiple a la única ciudad de Meereen (temporada 5), el material pertinente para nuestro análisis se reduce. Lo mismo pasa en la octava temporada, donde hay una especie de homogeneización de los personajes, que parecen haberse fundido con el decorado de Poniente, y más precisamente de Invernalía. En cambio, en las temporadas 5 y 6 existe un renovado intercambio cultural con la llegada, por una parte, de Tyrion a Meereen y, por otra, con el desembarco en Poniente de toda la diversidad de Essos, con sus dothrakis, Inmaculados, dragones...

En cuanto a la metodología que emplearemos en este trabajo será la siguiente: describiremos y analizaremos los códigos y técnicas de traducción presentes en cada fragmento, además de constatar el grado de sincronía entre los diferentes elementos. Lo haremos mediante una tabla en la que presentaremos la transcripción de la versión original y de la versión doblada, además de los comentarios sobre los códigos y la sincronía que creamos pertinentes para las conclusiones de nuestro análisis. Hemos añadido los símbolos propios del doblaje, que nos han ayudado a establecer la presencia de ciertos códigos y ajustes. También, hemos transcrito los subtítulos pertenecientes a los códigos gráficos, marcando con una / cada cambio de subtítulo en una misma intervención.

La modalidad empleada para la traducción es el doblaje; sin embargo, esta serie presenta ciertas peculiaridades que hemos creído conveniente reflejar en nuestras fichas, para una transcripción más fiel y demostrativa de la variedad que guía nuestro trabajo. Así, como ya hemos dicho, los códigos gráficos incorporan subtítulos que

transcribiremos en naranja para diferenciarlos de la parte oralizada. Por otra parte, y en algunos casos, la lengua que se escucha es alguna de las lenguas de ficción inventadas para la serie. Hemos incluido, en la transcripción, estas intervenciones mediante el símbolo (G), al tratarse de un sonido que carece de significado para la cultura meta. No lo consideraremos pues un código lingüístico, sino paralingüístico. Como toda regla tiene su excepción, sí que hemos transcrito algunos términos recurrentes y muy específicos, de los que por un medio u otro hemos conocido su significado, como “mhysa”, “dracarys” o “valar morghulis”, pero son los menos. Así, de las intervenciones dobladas de Missandei, algunas se corresponden con lo que ella *dice*; y otras, con lo que ella *traduce*. Hemos coloreado, pues, de azul esas intervenciones en las que el personaje ejerce su profesión, y a través de las cuales vivimos una traducción dentro de la traducción. Aparecen del mismo color los personajes expresándose en las lenguas de ficción (G), y cuyos mensajes ella traduce. A las palabras o frases en lenguas ficticias que no se traducen, ni por Missandei, ni mediante subtítulos, y de las cuales no se nos señala su significado de manera lingüística, les hemos aplicado el color verde. Creemos que esta escala de colores puede ayudar a identificar, de una manera muy visual, las situaciones de comunicación interlingüística, y a ver de qué manera el traductor decide transmitir toda esa información.

F0	Título: temporada, capítulo, (duración)	
TCR	Transcripción de la versión original -Sonorización -Doblaje de la traducción de Missandei y de la intervención en lengua ficticia que requiere de esa labor -Expresión en lengua ficticia no traducida -Subtítulos	Transcripción de la versión traducida -Doblaje -Doblaje de la traducción de Missandei y de la intervención en lengua ficticia que requiere de esa labor. -Expresión en lengua ficticia no traducida -Subtítulos
Canal acústico Comentario sobre los códigos acústicos presentes en la escena		

Canal visual

Comentario sobre los códigos visuales presentes en la escena

Código de montaje

Comentario sobre el código de montaje

Sincronía: comentario sobre las necesidades de ajuste en relación con los códigos presentes

Capítulo 1: La traducción audiovisual

1.1 Definición

Teniendo en cuenta que, como quien dice, los estudios sobre traducción no han hecho más que empezar a interesarse por la especificidad del texto audiovisual, no es de extrañar que este concepto no cuente con una definición unánimemente aceptada por todos los teóricos. Algunos, como Snell-Hornby (2003: 58), ni siquiera reconocen su particularidad y la consideran un tipo de traducción literaria. Para la consecución de nuestro estudio, hemos optado por adoptar la siguiente definición, propuesta por Chaume (2003:15), al parecernos la más precisa, completa y ajustada a la realidad: “La traducció audiovisual és una modalitat de traducció que inclou els processos de transferència interlingüística i intercultural d'aquells textos que transmeten, com a mínim, informació acústica i informació visual simultàniament.”

Aceptamos, pues, que se trata de una modalidad de traducción que se efectúa a través de dos canales, que emiten diferentes señales de forma simultánea: el canal visual (imágenes, subtítulos...) y el canal acústico (diálogo, música, efectos especiales...). Para que el mensaje se transmita de manera eficaz, se necesita el ajuste de todos estos elementos. Por eso, no podemos estar más de acuerdo con autores como Titford o Mayoral, Kelly y Gallardo (2003: 65), que aplican los conceptos de “restricción” o de “traducción subordinada” a este tipo de traducción audiovisual. Creemos que, efectivamente, el texto verbal está sujeto a otro tipo de códigos visuales, que le imponen ciertas restricciones; y creemos que debemos basar el análisis de nuestro objeto de estudio en esta consideración.

Por otra parte, constatamos que esta naturaleza compleja del texto audiovisual, que trasciende la mera dimensión lingüística, precisa para su trasvase no solo de la intervención de un traductor, sino de la colaboración de otros agentes, como por ejemplo, ajustadores, técnicos de sonido, directores de doblaje o de subtítulo, asesores lingüísticos y actores.

Para finalizar, y aunque tampoco profundizaremos en el aspecto de la recepción del mensaje por parte de la cultura meta ni en su grado de satisfacción, sí que cabe resaltar la influencia de la audiencia en el proceso de traducción audiovisual. Chaume (2003: 95-97) habla de un pacto con el espectador, pacto que marca sin duda las decisiones del traductor. Entendemos con esto que el receptor acepta que lo que está

viendo es una película y, más concretamente, la traducción de una película. Asume, por lo tanto, ciertas limitaciones. Sin embargo, existen ciertos requisitos como la sincronización entre los canales acústico y visual, o la credibilidad de los diálogos y situaciones que aparecen en pantalla, que el traductor deberá respetar si quiere cumplir con las expectativas de los destinatarios de su trabajo. Al fin y al cabo, la existencia de la figura del espectador es la razón de ser de la traducción audiovisual. Además, con el auge de la cultura audiovisual y los avances tecnológicos de los últimos tiempos, la implicación directa de los receptores en el mismo proceso de traducción se ha multiplicado, obligando (¿o no?) a los traductores a presuponer y a tener en cuenta sus conocimientos y exigencias.

1.2 Modalidades de la traducción audiovisual

Las dos modalidades de traducción audiovisual por excelencia son el doblaje y la subtitulación. Entendemos por modalidad de traducción: “els mètodes que s'utilitzen per a realitzar el transvasament lingüístic d'un text audiovisual d'una llengua a una altra” (Chaume, 2003: 16). En este trabajo, nos ceñiremos a la descripción de estos dos métodos, al ser los más utilizados en España, y los presentes en el objeto de nuestro estudio. La elección entre una u otra se basa en factores culturales y socioeconómicos, aunque también se pueden compaginar.

Cada modalidad tiene unas convenciones específicas, que pueden ser consideradas como más apropiadas para la transmisión de ciertos tipos de mensajes, dependiendo del tipo de texto audiovisual. Analicemos esas normas a las que están sujetos doblaje y subtitulación.

1.2.1 El doblaje

El doblaje es una modalidad que se transmite por el canal acústico, y cuyo proceso conlleva la traducción de un texto audiovisual, una fase de ajuste y una interpretación por parte de los actores de doblaje. Por lo tanto, se lleva a cabo como un trabajo en cadena en el que el traductor es una de las muchas piezas que conforman el resultado final. Chaume explica, mediante el proceso de comunicación de la traducción según Mayoral, Kelly y Gallardo (2003: 84), el rol de cada participante:

[...] l'autor codifica en la seua llengua, el traductor descodifica i codifica en una altra llengua, els intermediaris (en el cas del doblatge, ajustador, director de doblatge, actors i actrius, assessor lingüístic, si escau, i tècnic de so) també codifiquen i descodifiquen (intralingüísticament), finalment, el públic receptor torna a descodificar.

Así, los profesionales no traductores introducen modificaciones en la versión presentada por el traductor, a pesar de no disponer del mismo conocimiento de los mecanismos de la lengua que el profesional de la traducción. Evidentemente, este hecho afecta a la fidelidad del significado con respecto del original. Sin embargo, si no lo hicieran, la versión doblada correría el riesgo de padecer desajustes en la sincronización entre los canales acústico y visual, dada la circunstancia de que el traductor no siempre cuenta con todo el material audiovisual a la hora de recibir el encargo. A nuestro entender, el traductor audiovisual debe ser consciente de las implicaciones de una traducción de este tipo, y la mejor opción para un producto final coherente y cohesionado sería la entrega por su parte de un texto lingüístico preajustado; es decir, ya adaptado a las necesidades de la imagen y del montaje cinematográfico.

Para eso están los símbolos del doblaje, que permiten la adaptación del guion a lo que sucede en pantalla. Consideramos que es fundamental que el traductor audiovisual los incluya en su traducción, no solamente para ofrecer un resultado ya adaptado a las características del medio (y evitar así una intervención del ajustador demasiado severa), sino también porque le pueden resultar de ayuda en la toma de decisiones. Estos indican, por ejemplo, la posición o la visión que tenemos de los personajes y de sus bocas mientras hablan, los gestos sonoros o las pausas. Veamos algunos de los símbolos más relevantes que propone Chaume.

- (ON) El personaje aparece en pantalla y se puede ver claramente el movimiento de sus labios. Es un símbolo por defecto: solo cabe indicarlo si con anterioridad se ha usado, en el mismo *take*, otro símbolo, como por ejemplo, (OFF).
- (OFF) El personaje no aparece en pantalla pero se escucha su voz. Se trata de un símbolo de uso obligatorio.
- (DE) El personaje se encuentra de espaldas. Esta indicación puede ser interesante para el técnico de sonido, que puede considerar oportuno aumentar la reverberación durante la intervención.
- (DL) El personaje está de lado.
- (L) El personaje aparece a lo lejos y no se percibe con claridad el movimiento de sus labios.

- (SB) Sin boca. El personaje, o alguna parte del personaje, aparece en pantalla mientras habla, pero no se le ve la boca.
- (G) Gestos sonoros emitidos por medio de las cuerdas vocales.
- (R) Símbolo que marca las risas de los personajes.
- (P) Se usa cuando el principio de la intervención de un personaje pisa o se superpone al final de la intervención de otro personaje.
- Indica que el personaje empieza a hablar antes en la versión doblada que en la original. Se procura disimularlo con las respiraciones o gestos sonoros originales para que no se perciba como un desajuste.
- (AD LIBITUM) o (AD LIB) Se usa cuando se escuchan varias voces a la vez siendo el mensaje ininteligible. Suele referirse a diálogos propios de determinados ambientes y sin trascendencia para la historia. El traductor puede, si lo considera, improvisar alguna frase coherente con la situación o indicar información sobre el lugar en el que se encuentran los personajes.
- (CP) Cambio de plano. El símbolo puede introducirse en cualquier posición dentro de las intervenciones de los personajes.
- / Pausa de 1 a 5 segundos.
- // Pausa superior a 5 segundos.
- ... Pausa breve durante el discurso del personaje.

El objetivo es la búsqueda de sincronía fonética y cinética, así como de isocronía. Definamos estos conceptos clave para la traducción audiovisual:

- Sincronía fonética: la traducción debe adaptarse a los movimientos de la boca de los personajes, prestando principal atención a las vocales abiertas y a las consonantes bilabiales y labiodentales.
- Sincronía cinética: la traducción debe ser coherente con los movimientos corporales y las expresiones faciales de los personajes.
- Isocronía: la duración de las intervenciones de los personajes debe ser la misma en las dos lenguas.

1.2.2 La subtitulación

La subtitulación es una modalidad de traducción audiovisual que implica un cambio de canal en la transmisión del mensaje verbal. Esto es, que pasamos a recibir la información lingüística a través de un texto escrito en la pantalla, en vez de por la vía acústica. La labor del traductor consiste en transmitir el contenido del mensaje en la lengua de destino de manera clara, concisa y directa. Chaume (2003; 141-145) apunta que no todo el diálogo se subtitula, sino solamente las intervenciones que aportan información pertinente.

Los subtítulos se ven sometidos a una limitación espacial y temporal que condiciona el contenido del mensaje, por lo que la facultad más importante que un/a traductor/a de subtítulos debe ser la capacidad de síntesis. Las características del medio audiovisual pueden, en este sentido, facilitarle la labor, puesto que la información no verbal aportada por los canales acústico y visual puede suplir la pérdida u omisión de elementos que no tienen cabida en el subtítulo por el obligado ejercicio de economía lingüística.

Al igual que en doblaje, es recomendable el respeto de la isocronía; es decir, la sincronización del texto escrito con la imagen. Por convención, los subtítulos deben aparecer en pantalla cuando el personaje inicia su intervención, y desaparecer cuando el actor deja de hablar. Deben respetar los cambios de plano y cortes para no llevar a confusiones. De la misma manera, hay que tener en cuenta que el mensaje no entre en contradicción con las imágenes que se muestran en ese momento.

Lo recomendable es que los subtítulos contengan entre 28 y 40 caracteres incluyendo espacios (lo ideal es 35 o 36), y que estén repartidos como máximo en dos líneas. Cuanto más cortos, más fácil la lectura para el espectador. También se puede jugar con la velocidad con la que el actor pronuncia el texto, en el caso de que los caracteres excedan lo "permitido".

El objetivo de todas estas convenciones es facilitar, en la medida de lo posible, la lectura al espectador. Las pautas tipográficas y la posición de los subtítulos en pantalla responden también a ese propósito. De ahí que suelen aparecer en la parte inferior y central de la pantalla; para interferir en la imagen lo menos posible.

Por último, acabaremos haciendo hincapié en algunas de las normas ortotipográficas más destacadas en subtitulación:

- Las comillas se usan para citas, para resaltar alguna palabra o marcar palabras extranjeras.
- La cursiva se usa para las canciones, las voces en off de los personajes que no están en pantalla, o cuando hay que señalar voces distantes cuya calidad de sonido es diferente a la del resto de personajes.
- Evitar el abuso de la mayúscula, ya que la lectura de este tipo de letra es incómoda para el espectador. Tampoco es apropiado el uso excesivo de signos de puntuación, principalmente de comas o paréntesis.
- Los puntos suspensivos no se usan como equivalente de “etc.”, sino para indicar que se deja una frase inacabada, y que se acabará en el siguiente subtítulo. También suelen indicar dubitación.
- El guion no se usa para separar palabras sino para introducir la intervención de un personaje diferente en un diálogo.
- Evitar abreviaciones que compliquen la lectura.
- Escribir los números en cifras, aunque hasta doce también se escriben en letras.

1.3 Los canales y códigos del texto audiovisual

1.3.1 Definición de texto audiovisual

Para poder comprender la problemática específica de la traducción audiovisual es necesario entender la naturaleza de los textos de este tipo. Es el acercamiento de Zabalbeascoa (2015) el más interesante para la consecución del análisis de nuestro objeto de estudio. Este afirma que lo que caracteriza a los textos audiovisuales es la presencia de un componente verbal (palabras) y de un componente no verbal (música, imágenes). Estos son los códigos de significación. Por otra parte, estos elementos pueden aparecer por vía auditiva o visual. Estas vías son los canales de transmisión de la información. Estos canales y códigos se pueden explotar de diferente manera, con mayor o menor participación de unos códigos que de otros, o de un canal que de otro. Lo que sí se requiere para que un texto se considere audiovisual es la intervención de, por lo menos, un elemento auditivo y otro visual. La interacción entre todos ellos es lo que marcará la labor de los responsables de la traducción.

1.3.2 Interacción entre canales y códigos

Queda claro que la especificidad del texto audiovisual es que su significado solo puede construirse a partir de la interacción entre los diferentes canales y códigos que intervienen en su creación. Así, uno de los mayores retos que presenta la traducción de un texto de este tipo es el de transmitir la información a través de los canales acústico y visual de manera coherente y simultánea. Para eso, la traducción deberá mantener concretamente tres sincronías:

- Sincronía de contenido: el contenido debe ser congruente con el original, en el fondo y en las intenciones.
- Sincronía de caracterización: hace referencia a la armonía que debe existir entre la voz y el tono del actor, o actriz, de doblaje con el aspecto y la gesticulación del actor, o actriz, que aparece en la pantalla.
- Sincronía visual: hace referencia al hecho que los movimientos articulatorios del habla deben coincidir con los sonidos que se oyen.

Esta exigencia de sincronía es, al final, un conjunto de restricciones que los responsables de la traducción audiovisual deben superar para que la versión meta sea tan natural y creíble como la original. Por eso, es fundamental conocer el funcionamiento de los diferentes códigos de significación y su incidencia en la traducción.

1.3.2.1 El canal acústico

1.3.2.1.1 El código lingüístico sonoro

El código lingüístico es el más relevante de los emitidos a través del canal acústico. No en vano es el responsable de que los textos audiovisuales sean susceptibles de ser traducidos. Si bien es cierto que se trata de un código de significación compartido por otros tipos de textos, su traducción en el contexto audiovisual se ve condicionada por otros factores, como por ejemplo, la coherencia con los otros códigos, la necesidad de ajuste o la llamada por Chaume “oralidad prefabricada” (2003: 102-105). Este concepto sí que es propio del medio audiovisual, y hay que tenerlo muy en cuenta en los estudios de productos como series de televisión, películas o dibujos animados. Estamos ante un registro que pretende imitar el discurso oral espontáneo, pero conservando las características del lenguaje escrito. Esto ocurre porque, aunque se

trate de diálogos escritos para ser oralizados, han sido previamente planificados, y por lo tanto son más compactos y directos que los pronunciados espontáneamente, que suelen expresar una mayor vacilación y una menor rigidez estructural. Esta “oralidad prefabricada” es propia tanto de los textos audiovisuales originales como de los traducidos; es más, es lo que los receptores esperan de los discursos de este género. Así que, para que los diálogos resulten verosímiles, tanto guionistas originales como traductores deben usar estrategias y mecanismos que permitan la elaboración de discursos, que a pesar de ser fingidos, puedan identificarse con el registro oral, coloquial y espontáneo de las culturas meta. Destacar, finalmente, que todas las restricciones impuestas por las convenciones propias de un texto inicialmente escrito pueden verse compensadas, en traducción audiovisual, por la expresividad de los personajes y la fuerza de las imágenes transmitidas a través del canal visual; también, por el tono y la emoción en los enunciados presentes en el código paralingüístico.

1.3.2.1.2 El código paralingüístico

El código paralingüístico hace referencia a los elementos no verbales que van relacionados con la expresión de las emociones, como por ejemplo, gritos, risas, lloros o suspiros. También, se incluyen las cualidades de la voz como la entonación, el ritmo, el tono o la resonancia. Si bien podría considerarse que estos factores son más una competencia de los actores de doblaje, pueden guiar a los/las traductores/as en sus decisiones. Otro elemento interesante a destacar es el de los silencios. Estos marcan el ritmo de las intervenciones de los personajes y son de gran relevancia para el ajuste, y por lo tanto, para la consecución de la verosimilitud de la traducción audiovisual. Como destaca Chaume (2003: 224), en subtitulación “les representacions paralingüístiques son molt més limitades”, y se destacarán mediante usos ortotipográficos: puntuación, estilos de letra...

1.3.2.1.3 El código musical y de efectos especiales

Este código hace referencia a la banda sonora original, que suele mantenerse en la versión doblada, excepto en las películas infantiles o en casos en los que la traducción de las canciones sea relevante para entender el significado de la cinta. Así pues, el traductor debe decidir si procede o no una traducción, y en caso afirmativo, elegir la modalidad y las estrategias más propicias en función de la importancia del contenido para la trama.

1.3.2.1.4 El código de colocación del sonido

El código de colocación del sonido se refiere a la procedencia de la voz de los personajes y, como destaca Chaume (2003: 226), tiene incidencia directa en el proceso de traducción. Si el personaje se encuentra dentro del campo de visión, entrará en juego la interacción entre los dos canales, por lo que se exigirá un mayor ajuste en términos de sincronía e isocronía. Si la figura que emite el enunciado se encuentra fuera de campo, la percepción del sonido no se corresponderá con la imagen en pantalla y las decisiones lingüísticas del traductor estarán sujetas a menos restricciones en lo que al ajuste se refiere. Todos los símbolos que indican estos posicionamientos, como (ON), (OFF), (DE), (L), (DL), (SB) son fundamentales para dirigir la labor traductora y tomar las decisiones acertadas. En cuanto a los subtítulos, se recurre a la cursiva para las voces en *off* o para las intervenciones de personajes muy alejados de la cámara.

1.3.2.2 El canal visual

Aunque algunos autores, como Martín o Lecuona (Chaume, 2003: 231-232), consideren que los códigos visuales no necesitan traducción alguna, al presuponerse la universalidad del lenguaje no verbal en todas las culturas, otros como Nord piensan que “non-verbal elements are, like verbal elements, culture-specific” (Chaume, 2003: 232). Lo cierto es que el público meta solo recibirá la información completa con la integración de todos los elementos que componen el texto audiovisual, y que los responsables de su traducción deberán velar por que la audiencia meta entienda el mensaje icónico de la misma manera que la audiencia original para provocar en ellos las mismas reacciones. Vamos pues a analizar cómo estos códigos complementan y contribuyen a la cohesión y a la credibilidad de la narración verbal y sonora.

1.3.2.2.1 Los códigos iconográficos

El conjunto de códigos iconográficos hace referencia a todo lo relativo con la representación de los elementos en pantalla. Son estos códigos los que nos permiten identificar a objetos, figuras y espacios. A través de ellos recibimos el aspecto físico o la vestimenta de los personajes, que podemos asociar con la información transmitida a través del canal acústico (manera de hablar, registro...). Estamos hablando de la sincronía de caracterización. Lo mismo pasa con los objetos u otros seres, cuya representación ayuda a identificar y a plasmar en la pantalla las características de entornos concretos. También, se incluyen es este grupo los códigos de figuración y

plasticidad, que se ocupan de la composición de la imagen. Por norma general, los signos que componen estos códigos no suelen traducirse lingüísticamente, excepto cuando van acompañados por alguna explicación verbal en el propio texto original. Esto es así porque muchos de ellos serán compartidos por gran parte de las culturas. Cuando los códigos iconográficos no sean familiares para la cultura meta, el traductor podrá optar por explicitarlos mediante representación lingüística en los diálogos... o no. Todo dependerá de su propósito, y de la relevancia de la información para entender el desarrollo de la trama.

1.3.2.2 Los códigos fotográficos

Dentro de los códigos fotográficos, son de vital importancia la iluminación, la perspectiva y el uso del color. Son de los códigos que más condicionan las decisiones lingüísticas del traductor y que más restricciones le aportan. Efectivamente, si el escenario es sombrío, o si la perspectiva es lejana, la necesidad de un ajuste perfecto a los movimientos articulatorios del personaje no será tan acuciante. En todo caso, el traductor deberá permanecer atento a las connotaciones de los colores o a las implicaciones de la elección de una iluminación determinada para, dentro del abanico de posibilidades de traducción de una expresión o de una palabra en la lengua meta, escoger la más adecuada o la más coherente con el código visual.

Esta necesidad de ajuste viene marcada por la perspectiva y por el código de planificación. Un objeto o personaje puede ser presentado desde diferentes ángulos y mediante diferentes planos, que exigirán mayor o menor sincronía fonética y cinética, y mayor o menor isocronía. Si bien es cierto que en los estudios de doblaje suele existir la figura del ajustador, que es el encargado como dice Chaume (2003: 129) de “encaixar els diàlegs en les boques dels personatges de la pantalla”, no está de más que el traductor se anticipe a estos problemas proponiendo soluciones ya adaptadas.

Detengámonos un momento en este código de planificación que es el que nos remite al análisis de los planos utilizados por el realizador para la narración visual de la historia. Estos son los más frecuentes citados por Chaume (2003: 241):

- Plano general: abarca el conjunto del escenario donde se desarrolla la acción.
- Plano americano: muestra a un personaje de rodillas para arriba.
- Plano medio: muestra a un personaje de cintura para arriba.

- Primer plano: vista cercana de un personaje, concentrándose principalmente en el rostro y el cuello, como si de un busto se tratase.
- Primerísimo plano: vista todavía más cercana, mostrando únicamente la boca y los ojos de un personaje.
- Plano de detalle: se enfoca en un objeto cercano. Puede tener importancia para el traductor si este tiene que adaptar el contenido lingüístico a lo que se muestra en el plano.
- Plano de conjunto: muestra un conjunto de figuras de cuerpo entero.

Sin duda, se trata de información relevante para el traductor, que deberá encontrar soluciones de traducción que respeten la isocronía y la sincronía cinética en todos los planos, y la sincronía labial, en los primeros y primerísimos planos. En subtitulación, no existe la exigencia de cumplir con la sincronía fonética, que es el elemento más restrictivo. Sin embargo, sí que es más esperado el subtítulo de una información que se enuncia en primer o primerísimo plano que una que se oye en un plano general o de conjunto.

1.3.2.2.3 Los códigos de movilidad

Por códigos de movilidad se entienden tanto los movimientos de los objetos y personajes dentro de la imagen, como el movimiento de la cámara respecto de lo que se filma. Chaume (2003: 242-254) destaca la importancia del conocimiento de estos códigos por parte del traductor, que deberá tener en cuenta los movimientos físicos de los personajes mientras hablan. Para él, existen tres grupos de movimientos que son los siguientes:

- Los movimientos proxémicos: se refieren a la distancia de los personajes entre ellos, y entre ellos y la cámara. En el primer caso, el traductor deberá prestar atención a las implicaciones y connotaciones que pueden tener en el código lingüístico, por ejemplo, la cercanía entre dos personajes. En cuanto al grado de proximidad de un personaje con la cámara, este marcará una vez más las decisiones de traducción en lo relativo al ajuste labial y temporal. Cuanto más cerca de la cámara, más necesidad de sincronía en el doblaje, y más pertinente la introducción de un subtítulo.

- Los movimientos cinésicos: hacen referencia a los gestos, movimientos o comportamientos de los personajes, a los que deberá plegarse el código lingüístico. La interacción entre estos elementos del lenguaje no verbal y el propio lenguaje verbal debe ser máxima, coherente y cohesionada. Por lo tanto, el traductor deberá asegurarse de explicitar el significado correcto de los signos que puedan resultar ambiguos o desconocidos para la cultura meta. Lo importante es que los distintos códigos no entren en contradicción.
- Los movimientos de articulación bucal: se refieren a los movimientos de la boca de los personajes mientras hablan, siendo una prioridad aplicar el concepto de isocronía en el momento de su traducción. La traducción audiovisual no conseguirá su objetivo de transmitir el mensaje de manera creíble si oímos hablar a un personaje que tiene la boca cerrada, o no oímos el sonido de las palabras de uno que está moviendo la boca. En subtitulación, también se requiere que las intervenciones y los subtítulos tengan lugar al mismo tiempo.

1.3.2.2.4 Los códigos gráficos

Los códigos gráficos hacen referencia a la información verbal visual. Esto es, textos escritos que aparecen en pantalla en forma de títulos, créditos o subtítulos. Para nuestro estudio, nos interesa sobre todo el tema de los subtítulos, que Chaume define de la siguiente manera (2003: 255): “els subtítols, com el seu nom indica, són els textos que apareixen impresos en la part baixa de la imatge i que en ocasions s'utilitzen per reforçar o contradir el que es veu en pantalla [...]”. El traductor deberá decidir cómo traducir estos códigos, y en caso de optar por compaginar subtitulación con doblaje, deberá mantener la coherencia entre el contenido de los códigos lingüísticos sonoro y visual.

1.3.2.3 El código sintáctico o de montaje

El código sintáctico hace referencia a la asociación y ordenación de signos en el posterior montaje de las imágenes y los sonidos. Ser consciente de estas asociaciones puede ayudar al traductor a tomar decisiones de traducción coherentes y cohesivas. Por ejemplo, Chaume (2003: 256) recomienda usar los mismos tipos de representaciones lingüísticas en situaciones iguales o parecidas; también, el uso de colocaciones habituales para referirse siempre a las mismas personas de la misma manera. Esta última muestra de interacción entre códigos pone de manifiesto la importancia de entregar un producto compacto y unificado.

Capítulo 2: La pluralidad lingüística y cultural en *Juego de Tronos*

Tras haber establecido, de manera general, las características del texto y de la traducción audiovisual que nos guiarán a través del análisis descriptivo de nuestro corpus, vamos ahora a centrarnos en el objeto preciso de nuestro estudio: la serie *Juego de Tronos* y su diversidad.

2.1 Presentación de la serie

Juego de Tronos es una serie de televisión estadounidense de fantasía medieval. Producida por HBO y dirigida por David Benioff y D. B. Weiss, se estrenó el 17 de abril de 2011. La trama de la historia se centra en las violentas luchas de los grandes señores de los Siete Reinos de Poniente para hacerse con el deseado Trono de Hierro. La serie consta de 8 temporadas y 73 capítulos, distribuidos de la siguiente manera:

- Temporada 1 a 6: 10 capítulos cada una.
- Temporada 7: 7 capítulos.
- Temporada 8: 6 capítulos.

También, cabe destacar que se trata de la adaptación para la pequeña pantalla de la saga literaria *Canción de hielo y fuego*, de George R.R Martin, por lo que la traducción de la serie al español sería una segunda traducción, tras el primer paso del género literario al audiovisual. Esto tiene su importancia, puesto que algunas de las pautas vendrán ya marcadas por esas primeras decisiones.

Se trata de una serie completa y compleja, con una diversidad que se convierte en protagonista de la ficción. De ahí nuestro interés por saber cómo los responsables de la traducción han conseguido transmitir ese mismo escenario a una cultura meta como la española.

2.2 El universo de ficción de *Juego de Tronos*

Según Klaustrup y Tosca (2004), el universo de un mundo de ficción se crea a partir de tres conceptos: el *mythos*, el *topos* y el *ethos*. El *mythos* se encarga de la historia

de objetos, seres y personajes, y de sus conflictos. El *topos* tiene que ver con la configuración espacial y temporal, incluyéndose como definitorios de una geografía concreta aspectos como la lengua o las tradiciones. En cuanto al *ethos*, hace referencia a las normas o valores que rigen las conductas de los personajes en ese contexto. En el caso de nuestra serie, esta consta de múltiples mundos, formados por sus propios *mythos*, *topos* y *ethos*, alrededor de los cuales se teje la inmensa diversidad que nos disponemos a analizar.

2.3 La transmisión de la diferencia cultural

2.3.1 Definición de cultura

Para comprender qué entendemos por diferencia cultural, hay que saber qué elementos engloba el término “cultura”. Estos son, no solamente la lengua, sino también el conjunto de hábitos y costumbres de una sociedad determinada en una época concreta. Según la definición de Haywood, Thompson y Hervey (2009: 68), que adoptamos como nuestra: “By ‘culture’, we mean the whole physical, social, historical, and ideological environment within which any use of language occurs.”

La distancia entre culturas, que hace que las particularidades de unas no sean entendidas, o sean entendidas de manera diferente por los miembros de otras, es el origen de la diferencia, y por la tanto, de la diversidad. En su trabajo de fin de grado sobre el análisis de la traducción de los títulos en la serie de televisión Los Simpson, Delia Gullón Del Río hace referencia a Molina (2006: 79-82) para citar los diferentes ámbitos a través de cuya representación sale a la luz esta pluralidad. Estos son el medio natural, que abarca la flora, fauna, fenómenos atmosféricos, vientos o climas; el patrimonio cultural, con las referencias físicas o ideológicas que comparte una cultura, como personajes, hechos históricos, música o tradiciones; la cultura social, que trata las convenciones y hábitos sociales, como el tratamiento y la cortesía, o el modo de comer o de vestir; la organización social, que incumbe a los sistemas políticos, legales o educativos; y la cultura lingüística, que engloba las cuestiones fonológicas y léxicas.

Haywood, Thompson y Hervey también asocian el “cultural gap” a esos mismos fenómenos: “social customs and institutions; cultural traditions and conventions; names of people, places and organizations; knowledge of national or local histories; attitudes and values shaped by circumstances and environment (2009: 69).”

Para transmitir toda esta información cultural, el medio audiovisual cuenta con más recursos que, por ejemplo, el simple soporte escrito de un libro. En cambio, deberá adaptar los métodos y técnicas de traducción del código lingüístico a todos los otros códigos de significación.

2.3.2 Métodos y técnicas de traducción

En este apartado, vamos pues a centrarnos en la traducción del código lingüístico y en las posibilidades de las que dispone el traductor para transmitir los elementos culturales a través del lenguaje.

En primer lugar, hagamos la diferencia terminológica entre “método” y “técnica”. En este trabajo, usaremos la palabra “método” para referirnos a la opción global que recorre todo el texto en función del objetivo del traductor. Así, se podrá llevar a cabo un proceso de extranjerización o de domesticación del texto original. La “técnica”, en cuanto a ella, se referirá al mecanismo de la lengua utilizado por el/la traductor/a para resolver los problemas concretos que se vaya encontrando durante el proceso de traducción.

Una vez hecha esta puntualización, podemos destacar que los métodos para llevar a cabo el trasvase cultural son mayoritariamente dos. Según nos cuentan Haywood, Thompson y Hervey, el traductólogo Lawrence Venuti fue uno de los primeros en plasmar en su *The Translator's Invisibility* los términos “domesticación” y “extranjerización”. Así es como se conoce a estos procesos de traducción más comunes, que los tres autores colocan en los extremos de un diagrama que presenta un abanico de opciones traductorales que tienden hacia un lado o el otro (2009: 73).

Así, el método de domesticación tiende a posicionarse del lado de la cultura receptora para facilitar la comprensión del texto, mientras que el extranjerizante se sitúa cerca de la cultura original manteniendo sus rasgos propios. El primero, manipula el texto, mientras que el segundo promueve la cultura de origen y, al hacerla visible, contribuye a la diversidad cultural, además de a la fidelidad y autenticidad del texto de partida. Ambos métodos son válidos e incluso pueden combinarse. En palabras de Venuti (2009: 73):

A domesticating method, an ethnocentric reduction of the foreign text to target-language cultural values, bringing the author back home, and a foreignizing method, an ethnodeviant pressure on those values to register the linguistic and cultural difference of the foreign text, sending the reader abroad.

A continuación, expondremos una selección de técnicas ordenadas en función de su adecuación a un método o al otro. Así, la lista empieza con las técnicas que más favorecen al método extranjerizante, y acaba con las técnicas más usadas por el método de la domesticación. Para llevar a cabo nuestro análisis, hemos optado por la clasificación ofrecida por Miquel Pujol en su tesis doctoral sobre la representación de personajes a través del doblaje, basada a su vez en el estudio empírico de Martí Ferriol (2006: 112-116), por parecernos que incluye las técnicas más habituales y aplicables a un tipo de traducción audiovisual como la que nos ocupa. Aun así, cabe precisar que no es de obligación la utilización de todas ellas en la traducción de nuestro corpus. Se trata de las siguientes:

- Préstamo: integración de una palabra o expresión de otra lengua en el texto meta sin modificarla.
- Calco: traducción literal de una palabra o estructura extranjera.
- Traducción palabra por palabra: en la traducción se mantiene la gramática, el orden y el significado primario de todas las palabras del original. Las palabras del original y de la traducción tienen idéntico orden y coinciden en número.
- Traducción uno por uno: cada palabra del original tiene su correspondiente en la traducción, pero el original y traducción contienen palabras con significado diferente fuera de contexto.
- Traducción literal: la traducción representa exactamente el original, pero el número de palabras no coinciden y/o se ha alterado el orden de la frase.
- Equivalente acuñado: uso de un término o expresión reconocido como equivalente en la lengua meta.
- Omisión: supresión total de contenido presente en el texto de partida.
- Reducción: supresión de una parte del contenido presente en el texto de partida.
- Compresión: sintetización de elementos lingüísticos.
- Particularización: uso de un término más preciso o concreto.

- Generalización: uso de un término más general o neutro, por ejemplo hiperónimos.
- Transposición: cambio de categoría gramatical o paso de voz activa a pasiva, o viceversa, de algún verbo.
- Descripción: sustitución de un término o expresión por la descripción de su forma y/o función.
- Ampliación: suma de elementos lingüísticos enfáticos, o de elementos no relevantes informativamente, pero que sean redundantes con lo que aparece en pantalla.
- Amplificación: integración de precisiones, paráfrasis explicativas o informaciones no presentes en el texto de partida.
- Modulación: cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento con respecto a la formulación del de partida.
- Variación: cambio de los elementos lingüísticos o paralingüísticos, como por ejemplo, cambios de tono, de estilo, de dialecto social o geográfico, etc.
- Sustitución: cambio de elementos lingüísticos por paralingüísticos o viceversa.
- Adaptación: sustitución de un elemento cultural por otro de la cultura receptora.
- Creación discursiva: equivalencia efímera, que solo funciona dentro del contexto.

Capítulo 3: Análisis descriptivo de la transmisión de la pluralidad lingüística y cultural a través del medio audiovisual

Tras haber establecido el marco teórico necesario para entender la traducción audiovisual y sus características, vamos a analizar nuestro corpus, poniendo de relieve los indicadores de la multiculturalidad de la serie, y haciendo hincapié en los métodos y técnicas de traducción para transmitirlos a través de la pequeña pantalla. En definitiva, describir como los responsables de la traducción de la serie aprovechan la multimodalidad del medio audiovisual para transmitir un mensaje completo acorde al original.

En primer lugar, analizaremos la representación de la identidad de los personajes como muestra de diversidad lingüística y cultural, para estudiar, después, cómo se transmite la comunicación y el choque intercultural entre los diferentes pueblos. También, destacaremos el papel de la mediadora encargada de llevar a buen puerto esta comunicación (Missandei), como fundamental para el desarrollo de la historia.

3.1 La identidad de los personajes

El concepto de identidad abarca, según el DRAE “el conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás”. Estos rasgos pueden ser definitorios de una identidad personal (nombre), nacional (lengua), cultural (valores), o de género.

3.1.1 La identidad personal de los personajes

Los nombres de los personajes se conocen a través del código lingüístico, ya sea de su propia boca o en boca de otros. Además, suelen ir acompañados de un lugar de origen, lo que es un claro indicador de la multitud de mundos de ficción presentes en la serie. De los personajes de nuestro corpus, ninguno procede del mismo lugar.

A la primera que conocemos es a Missandei, en el capítulo 3 de la tercera temporada, donde ella misma revela su nombre a Daenerys.

00:32:47	Missandei: (L) This one's name is Missandei, Your Grace.	Missandei: (L) La que os habla se llama Missandei, Alteza.
----------	--	--

Otros personajes, como Gusano Gris, se refieren a ella añadiendo su lugar de procedencia: la isla de Naath. Esto ocurre en las fichas 14, 16 y 26. También Davos, en el capítulo 4 de la temporada 7 lo menciona.

00:29:41	Davos: Speaking of good hearts... (L) Missandei of Naath.	Davos: Hablando de buen corazón... (L) Missandei de Naath.
----------	---	--

Y Tyrion en el octavo de la sexta.

00:26:19	Tyrion: Tell me a joke, Missandei of Naath. (SB)	Tyrion: Cuéntame una chanza Missandei de Naath. (SB)
----------	--	--

El énfasis en el tono de estos personajes al pronunciar la procedencia de Missandei resalta su extranjería con respecto a ellos. Es una manera de resaltar la oposición entre ellos. Por el contrario, Gusano Gris siempre se lo dice en un tono íntimo y personal que no revela distancia. Es su manera de hablar y de simple reconocimiento. Los nombres de Missandei y de Naath no están traducidos, aunque sí la palabra “isla”. Cabe puntualizar que en la traducción de nombres de lugares y personajes, el/la traductor/a no ha hecho más que respetar las decisiones tomadas en la novela, si bien nos gusta destacar que este método de extranjerización es coherente con lo que se percibe a través del canal visual. Efectivamente, la representación física de Missandei es tan exótica como su nombre: color de piel más tostado, el pelo, la manera de vestir con túnicas y capas típicas del continente caluroso al que pertenece. Incluso en la temporada 7, en la que se encuentran en Poniente, el diseño del vestuario más abrigado tiene un toque exótico: no tan recto, las hombreras...

El método extranjerizante sigue vigente en la presentación de Gusano Gris. Conocemos su nombre a través del código lingüístico, esta vez visual; es decir a través de los subtítulos de la ficha 5.

00:42:20	Daenerys: What is your name?	Daenerys: ¿Cómo te llamas?
----------	------------------------------	----------------------------

00:42:21	Grey Worm: Grey Worm.	Gusano Gris: Gusano Gris.
00:42:23	Daenerys: Grey Worm.	Daenerys: Gusano Gris.

La traducción literal permite al espectador entender con inmediatez el significado del nombre que percibimos por el canal acústico en lengua extranjera. Sin embargo no hace más que acentuar el choque con la cultura meta, que consideraría el nombre como un insulto. Ese desconcierto se aprecia también en la expresión de Daenerys, que percibimos a través de los códigos cinésicos, y que muestra la distancia cultural entre esta y Gusano Gris. También se opta por la no traducción del nombre en las fichas 18, 22 y 24, donde se refieren a él como Torgo Nudho (su nombre en valyrio). Al igual que sucede con su compañera, la representación a través del código iconográfico completa el carácter exótico del personaje: color de la piel, corte de pelo... Cabe destacar que en la mayoría de las ocasiones se le nombra por su nombre traducido de manera literal, y en el cuarto capítulo de la cuarta temporada, él mismo se presenta como Gusano Gris, indicándonos su origen: las islas del Verano. La traducción literal del nombre nos ayuda a situar la procedencia del personaje, en coherencia con su apariencia física, en el continente de Essos.

00:01:54	Grey Worm: (SB) My... name... is... Grey Worm. I come from... the Summer... Ills.	Gusano Gris: (SB) Me... llamo... Gusano... Gris. Vengo... de las Ilas... del Verano.
----------	---	--

Podemos afirmar que solo se traducen los nombres, apodos o títulos que aportan significado, también en el caso de los personajes se Poniente con los que trata Missandei, como por ejemplo, “Nieve”, “Caballero de la Cebolla”, o “rey en el norte”. Cuando se traducen, se hace de forma literal. Así, las técnicas escogidas contribuyen a la extrañeza por parte de la cultura meta, con nombres desconocidos o impropios de los criterios que se seguirían en España para nombrar a caballeros o lugares.

La muestra más flagrante de no traducción se encuentra en la ficha 29, cuando Missandei se dirige al tándem Nieve/Davos de la siguiente manera:

00:29:45	Missandei: (DE) Ser Davos, (L) Lord Snow.	Missandei: (DE) Ser Davos, (L) Lord Nieve.
----------	---	--

A pesar de la clara intención del o de la traductor/a de mantener el carácter propio de la producción original, dejando los términos “Ser” y “Lord” en inglés, cabe señalar que esos usos no son tan ajenos a los espectadores de series de ficción medieval extranjeras. Es habitual encontrar este modo de tratamiento en los textos audiovisuales de este género, procedentes sobre todo de Estados Unidos; por lo que puede resultar hasta más creíble para la audiencia meta española.

Hemos dejado para el final a Daenerys, por tratarse de un personaje híbrido, del cual podríamos decir que se encuentra en tierra de nadie. Ella misma se presenta en la ficha 4 de la siguiente manera:

00:46:27	Daenerys: I am Daenerys Stormborn of the House Targaryen, / of the blood of Old Valyria. / Valyrian is my mother tongue.	Daenerys: Soy Daenerys de la Tormenta, de la casa Targaryen / e hija de la Antigua Valyria. / El valyrio es mi lengua natal.
----------	--	--

Una vez más, la traducción literal de “de la Tormenta” es capaz de hacer entender con inmediatez el carácter de Daenerys al espectador, pero también de desafiar sus esquemas mentales en lo que a nombres se refiere. En definitiva, que no es habitual que alguien se llame así. Como en el caso de Gusano Gris, esta información se nos transmite mediante el código lingüístico visual, a la vez que por el canal acústico la escuchamos hablar en valyrio; lo que contribuye a dotar al personaje de un carácter exótico. Sin embargo, esta identidad extranjera, confirmada por su descendencia valyria, contrasta con los rasgos, llamémosles más occidentales, de la representación física de su personaje. En este caso, los códigos iconográficos sirven para contradecir al lingüístico, y hacer visible la heterogeneidad de este personaje, que engloba la multiculturalidad de la serie. Esta característica se hace evidente en las presentaciones que Missandei hace de ella en las fichas 6, 8, 12 y 28. A pesar de ir adaptando los títulos y definiciones a cada ocasión, lo que queda claro es la variedad de títulos y su correspondencia a las diferentes culturas: Poniente, dothraki, Meereen... Esa variedad se traduce en el empleo de diferentes técnicas de traducción, como calcos, préstamos o traducciones literales; pero también descripciones como la de “unburnt” (“la que no arde”).

3.1.2 La identidad cultural

Si la identidad personal de los personajes los define como originarios de una tierra, sus comportamientos, valores, creencias o tradiciones revelan su pertenencia a una cultura específica, y en *Juego de Tronos* son múltiples.

Hablemos en primer lugar de creencias y tradiciones. Su variedad se transmite a través del código lingüístico. Por ejemplo, en la ficha 7, Missandei se refiere a “los dioses”, mientras que en la 25, Daenerys remite al Señor de Luz, con la pregunta “¿qué espera tu señor de mí?”. Se tratan de traducciones literales que presuponen por lo menos la existencia de dos religiones, una politeísta y otra monoteísta. La pertenencia de los personajes a una u otra fe se aclara, en esta última ficha, gracias al código de figuración y a los códigos fotográficos. Efectivamente, el plano general final nos muestra la disposición de los personajes en un salón en el que todos se encuentran enfrentados a Melissandre. Por otra parte, el simbólico color rojo de su vestido, que representa la luz o el fuego de su Señor, destaca frente a los ropajes oscuros de todos los demás. La traducción literal contribuye a mantener el carácter propio de la ficción y a no acercarla a la audiencia meta, puesto que ninguna de las dos religiones se ajusta a sus creencias.

En segundo lugar, los distintos valores y comportamientos asimilan a los personajes a distintas culturas. Por boca de Daenerys, conocemos las prácticas dothrakis en la ficha 13:

00:08:19	Daenerys: (OFF) The Dothraki think outsiders are ridiculous taking shame of (SB) the naked body. They make love under the stars for the whole khalasar to see.	Daenerys: (OFF) Los dothraki creen que somos ridículos por avergonzarnos (SB) de la desnudez. Hacen el amor bajo las estrellas para que lo vea todo el khalasar.
00:08:27	Missandei: (CP) Yes, Your Grace.	Missandei: (CP) Sí, Majestad.
00:08:29	Daenerys: But you are not Dothraki.	Daenerys: Pero tú no eres dothraki.
00:08:32	Missandei: No.	Missandei: No.

Se usa la técnica del préstamo para transmitir una realidad ajena a la cultura meta, que no se corresponde con sus costumbres. Por otra parte, la modulación con el cambio de sujeto, y el paso de “outsiders” a la primera persona del plural, posiciona a Daenerys al margen de la tribu dothraki, y la acerca más a la cultura meta. También, se hace evidente que la realidad dothraki es extraña para Missandei, no solo con el uso de la conjunción de oposición “pero”, sino a través del código cinésico de movilidad que denota cierta incomodidad. Efectivamente, la diferencia cultural entre las dos mujeres se hace evidente por la naturalidad con la que habla Daenerys de la sexualidad, mientras que Missandei se nos muestra más inocente.

00:08:54	Daenerys: When the slavers castrate the boys, do they take all of it?	Daenerys: Cuando los esclavistas castran a los chicos,... ¿no les quitan todo?
00:08:58	Missandei: (CP) All of it?	Missandei: (CP) ¿Todo?
00:09:00	Daenerys: The... the pillar and the stones.	Daenerys: La... columna y las... rocas.
00:09:07	Missandei: I don't know, Your Grace.	Missandei: No lo sé, Majestad.
00:09:10	Daenerys: Haven't you ever wondered?	Daenerys: ¿Nunca te lo has preguntado?
00:09:15	Missandei: (CP) Yes, ... Your Grace.	Missandei: (CP) Sí,... Majestad.

La modulación en la formulación de la pregunta en negativo por parte de Daenerys, así como sus movimientos cinésicos de sorpresa ante la información aportada por su consejera, nos hace suponer que ya tenía una idea preconcebida sobre los Inmaculados. Sin embargo, la repetición del “todo” de Missandei, acompañado por los códigos paralingüístico, fotográfico (primeros planos) y de movilidad, indican su desconcierto. La traducción de la metáfora es literal, puesto que la imagen es muy visual e igual de válida para la cultura meta. El código visual, conjuntamente con los silencios del código paralingüístico, refleja la confusión de Missandei. Que es pudorosa, también se pone de manifiesto en la ficha 10:

00:47:56	Missandei: (OFF) He says (ON) that we're an army of men... without man parts. (OFF) He	Missandei: Que somos un ejército de hombres sin... partes de hombres, (OFF)
----------	--	---

	claims you are no woman at all, but a man who... (ON) hides his cock in his own asshole.	dice. Que mujer no sois, afirma, sino un hombre (ON) que... (G) guarda en el culo su polla.
--	--	---

Los silencios antes de pronunciar las palabras malsonantes del final y la referencia a las partes masculinas indican la incomodidad del personaje. De la misma manera, los códigos cinésicos y el suspiro de alivio tras pronunciar las palabras revelan su vergüenza. Se hace, pues, necesaria la traducción equivalente en registro vulgar del código lingüístico. Hay más muestras de intervención del traductor en la línea del método de domesticación, como por ejemplo, reducciones de elementos redundantes o generalizaciones que hacen la expresión más propia y más directa. Eso ayuda a la isocronía. La diferencia cultural con Daenerys se traduce una vez más a través del canal visual, y más concretamente, de los códigos de movilidad. Efectivamente, la expresión facial de Daenerys es más bien divertida: le hace gracia y no se escandaliza. Esta última pertenece pues a una cultura no tan rígida y más liberada en ciertos aspectos.

La rectitud es algo que define tanto a Missandei como a Gusano Gris, condicionados por su pasado como esclavos. Son contenidos en sus sentimientos, aunque más Gusano Gris que Missandei, por provenir de una cultura violenta y opresiva. Ambos se sienten incómodos y avergonzados en el terreno amoroso. Por ejemplo, en la ficha 16, el Inmaculado repite tres veces la palabra “avergonzar”. La fuerza de ese sentimiento se traduce por los movimientos cinésicos de sufrimiento, en los que incluso se gira para no mirar a Missandei. El código lingüístico se transmite de manera poco familiar y brusca. A pesar de usar una técnica en principio domesticante, como es la adaptación, lo que se adaptan son los errores de sintaxis en la lengua original a errores más propios de la lengua meta. Las intervenciones de Gusano Gris responden pues a un método de extranjerización. Efectivamente, el/la traductor/a traduce fielmente el texto original, reflejando una manera de hablar impropia, pero adapta esa manera impropia a las convenciones a las que está acostumbrada la audiencia meta, como por ejemplo el uso de infinitivos o la reducción de artículos. El efecto es el mismo en ambos textos: hacer al personaje ajeno a la cultura meta, por lo menos en el código lingüístico. El acercamiento entre culturas prefiere hacerse mediante la transmisión de la imagen universal del dolor y de la emoción de Gusano Gris a través de los códigos musical y paralingüístico, y de los movimientos cinésicos. Así, con la interacción de todos los códigos se transmite la complejidad del personaje y su caos interior.

El código de figuración, la iluminación tenue del código fotográfico, o los movimientos proxémicos hacen de la escena una escena de encuentro íntimo con Missandei. En todas las escenas de este tipo de la pareja, está presente la combinación de la diferencia cultural entre ellos, pero también de lo que tienen en común. Efectivamente, Missandei es igual de pudorosa y reservada, pero su comportamiento es dulce y cariñoso. Así lo demuestra el código paralingüístico de esta escena con el tono de su voz, además de los movimientos proxémicos que buscan dar consuelo a su amado. La diferencia cultural entre ambos se transmite a través del código lingüístico en el capítulo 2 de la octava temporada: ella pertenece a una cultura tranquila; él, agitada.

00:30:28	Missandei: (DE) My people (ON) are peaceful. We cannot protect ourselves.	Missandei: (DE) Mi pueblo (ON) es pacífico. No podemos protegernos.
00:30:33	Grey Worm: My people are not peaceful. We will protect you.	Gusano Gris: Mi pueblo no es pacífico. Os protegerá.

Además, tanto en la ficha 26 como en la 14, los códigos de movilidad muestran la distancia cultural entre ellos. En la primera de las fichas, Missandei hace un gesto con los ojos hacia arriba indicando impaciencia ante un nuevo discurso de Gusano Gris sobre las prácticas de los Inmaculados: el sentido militar de él no casa con los valores de ella. El código lingüístico transmite varias preguntas de Missandei, que indican incompreensión. Sin embargo, la modulación de “pero no sabemos cuándo”, cambiando el uso de la segunda persona del plural a la primera del singular, muestra el carácter conciliador de Missandei y la unión de la pareja. En la ficha 14, es él el que pregunta “por qué”. Aunque no comparten los mismos referentes, en este caso el acercamiento se produce también a través de los movimientos proxémicos de los personajes, y a través del código gráfico:

00:11:29	Missandei: Grey Worm. / I'm glad you saw me.	Missandei: Gusano Gris. / Me alegro de que me vieras.
00:11:40	Grey Worm: So am I.	Gusano Gris: Yo también.

Parece que a través de su lengua expresan con más facilidad los sentimientos que tienen en común.

Finalmente, las tradiciones son síntomas del desarrollo de las diferentes culturas, y en nuestro corpus, encontramos la diferencia entre Poniente y Naath en lo que al casamiento y a los bastardos se refiere. Así, en la ficha 29, la diferencia se muestra a través del código lingüístico, y de la repetición de estructuras negativas. También, el uso de la palabra “diferente” en boca de Davos.

00:30:02	Jon Snow: I'm a bastard. // (SB) My mother and (CP) (ON) father weren't married.	Jon Nieve: Sí, soy bastardo. (G) (SB) Mi madre y (CP) (ON) mi padre no se desposaron.
00:30:07	Davos: Is the custom different in Naath?	Davos: ¿La costumbre es diferente en Naath?
00:30:09	Missandei: We don't have marriage in Naath, so the concept of a bastard doesn't exist.	Missandei: No haber desposorios en Naath, así que concepto de bastardo no existe.

Aunque el código de figuración y la disposición de los personajes muestren la separación en dos bandos (Missandei vs Jon/Davos), los códigos de movilidad proxémicos muestran cercanía entre ellos. De la misma manera el código paralingüístico y los movimientos cinésicos denotan cordialidad y empatía. Es más, mediante la modulación del paso de la primera persona del plural a la generalización del verbo “haber” al infinitivo, Missandei explica de manera objetiva una realidad y no entra en conflicto con la cultura opuesta. Lo que queremos decir es que estamos ante personajes tolerantes y abiertos al dialogo.

3.1.3 La identidad de género

El género aporta sin duda pluralidad dentro de la representación de una sociedad. Además, el papel de sus miembros dentro de una cultura dice mucho de ella. En este caso, queríamos destacar el poder femenino del dúo formado por Daenerys y Missandei. Sus intervenciones revelan por lo menos la existencia de dos culturas: una en la que se reconoce a la mujer y otra en la que se la humilla. La traducción al español hace más visible la diferencia por la flexión de género en los nombres o los adjetivos. Así, en la temporada 7, percibimos el ascenso a un cargo de poder de Missandei “asesora”. Principalmente Davos realza su mérito en la ficha 29:

00:30:25	Davos: (OFF) If I may, (CP) (ON) how did a slave girl come to advise Daenerys Targaryen?	Davos: (OFF) Si me permitís, (CP) (ON) ¿cómo llegó una esclava a asesorar a Daenerys Targaryen?
----------	--	---

La elección de la equivalencia “llegó a” seguido de la flexión femenina en la comprensión de “slave girl” en “esclava” resalta la admiración y respeto del hombre, conjuntamente con la elección del tratamiento de “vos”. De la misma manera, esto se ve reforzado por el tono amable del código paralingüístico.

La otra figura que tiene perfecta conciencia de su naturaleza femenina es Daenerys, como queda patente en la ficha 3:

00:33:40	Daenerys: (CP) Yes, all men must die . But we are not men.	Daenerys: (CP) Sí, todos los hombres deben morir . Pero no somos hombres.
----------	---	--

La traducción literal sirve, en este caso, para resaltar la especificidad de su naturaleza conjunta, con el uso de la primera persona del plural, negando al mismo tiempo su pertenencia al grupo de los hombres. La fuerza de la afirmación se ve reforzada por la contundencia del código paralingüístico y de los códigos de movilidad. El ritmo rápido de la conversación y del paso, así como los movimientos cinésicos y proxémicos, traducen unión y determinación. Los hombres, por su parte, aparecen rezagados mediante la disposición de la escena ofrecida por el código de figuración. Finalmente, la sonrisa de Missandei anticipa la complicidad entre ellas.

También en la ficha 9 y en la 17 existen códigos cinésicos, como miradas de complicidad, y movimientos proxémicos de cercanía entre ellas. La elección del color de los códigos fotográficos también las une y casi las mimetiza, puesto que usan los mismos tonos azules para vestirse, principalmente en la temporada 4 y 5. En las dos fichas mencionadas Daenerys la valora y la empodera, pidiéndole opinión y elevándola al nivel de cualquier hombre. En la ficha 17:

00:42:55	Daenerys: (L) You are as fit as anyone I know. You know why I'm here. And you know who will suffer the most if this all falls apart. (OFF) So what do you think?	Daenerys: (L) Eres tan apta como cualquiera. Sabes por qué estoy aquí, y sabes quién sufrirá más si todo esto se derrumba. (OFF) Así que, ¿qué opinas?
----------	--	--

El método de domesticación con el uso de la técnica de la equivalencia en “eres tan apta” (con la marca del femenino) o de la particularización del verbo “opinar” sirve para enfatizar el valor de Missandei. También contribuye al énfasis de la capacidad de Missandei la repetición del verbo “saber”. En una intervención anterior de la misma ficha le dice “tú qué crees”. Así, es de rigor notar la inclusión del pronombre personal ante el verbo para destacarla de los demás. Una vez más el código visual realza la unión entre las dos mediante el código iconográfico (representación física femenina y del vestido), el código fotográfico (la elección de los colores de su vestimenta) y el código de figuración (la una al lado de la otra o en frente, pero sentadas, al mismo nivel).

La conciencia de género de estos personajes también se pone de manifiesto con la traducción de la profecía del capítulo 2 de la temporada 7. Missandei hace uso de un vocabulario inclusivo (“príncipe o princesa”) traducido de manera literal, con el que automáticamente la reina se siente integrada. Además, si analizamos el código de montaje, nos damos cuenta que “mi reina” no es la habitual forma de tratamiento de Missandei, que suele dirigirse a Daenerys como “Majestad”. La elección de una palabra con flexión en vez del tratamiento neutro aporta visibilidad al carácter femenino. Además del código lingüístico, los movimientos cinésicos de Daenerys confirman la satisfacción y el orgullo de la mujer. En definitiva, la audiencia meta se identifica a esta cultura mediante un método de domesticación de la traducción.

Por otra parte, está la cultura de las tierras lejanas que no da su lugar a las mujeres. La propia actitud de Missandei demuestra falta de confianza y sometimiento en las primeras temporadas. Esto se ve mediante el código lingüístico (“yo creer que buena no soy”), en la ficha 17, pero sobre todo a través de los códigos cinésicos de movilidad de la tercera temporada, en los que continuamente mira al suelo o se encoge de hombros. Efectivamente, en Essos se desprecia a la mujer y se hace referencia a ellas como a objetos sexuales, en vez de por sus capacidades intelectuales. Sobre todo en las dos primeras fichas, Kraznys alude constantemente a los atributos físicos de Daenerys de manera vulgar y mediante insultos.

00:47:44	Kraznys: Tell the Westerosi whore she has until tomorrow.	Kraznys: Dile a la puta de Poniente que tiene hasta mañana.
----------	---	---

[...]

00:29:43	Kraznys: She can't afford them. / The slut thinks she can flash her tits, / and make us give her whatever she wants.	Kraznys: No puede pagarlos. / La guarra esta se cree que puede enseñarnos las tetas / y hacernos darle lo que quiera.
----------	--	---

[...]

00:30:40	Kraznys: and this because I like the curve of her ass.	Kraznys: Y eso porque me gusta su culo.
----------	--	---

Las técnicas de traducción son domesticantes, con el uso de equivalentes del registro más vulgar. Además, la ampliación del demostrativo “esta” amplifica también el desprecio del amo. A su vez la reducción de “the curve of her ass” en “culo” es más directa. El método domesticante de los subtítulos es adecuado, puesto que reproduce la intervención de Kraznys en una lengua que domina. Además, el espectador recibe la información de manera clara y concisa para no perder tiempo en interpretar la lectura. Sin embargo, el empleo de códigos gráficos y de un código lingüístico visual es un método de por sí extranjerizante, ya que implica el mantenimiento de la lengua ficticia a través del código acústico. Una vez más, este método, ya utilizado en la versión original, contribuye a la visibilización de la diversidad y al alejamiento de la cultura meta respecto a los mundos ficticios traducidos con este método. El desprecio de los amos se hace patente a través de las risas burlonas del código paralingüístico.

Por otra parte, se las hace de menos, arrebatándoles la inteligencia. En los mismos fragmentos 1 y 2, Kraznys usa el término “ignorante” para referirse a Daenerys en 2 ocasiones:

00:45:54	Kraznys: Tell this ignorant whore of a Westerner / to open her eyes and watch.	Kraznys: Dile a esta ignorante de Poniente / que abra los ojos y observe.
----------	--	---

[...]

00:30:50	Kraznys: I will give her 20 if it stops her ignorant whimpering.	Kraznys: Le daré 20 si deja de gimotear como una imbécil.
----------	--	---

En la primera intervención se omite la idea de propiedad sexual de la mujer por parte del hombre con la reducción de “whore” y la posterior transposición. Solo se traduce la falta de conocimiento de la mujer, para respetar los límites del subtítulo, y porque el otro concepto aparece también de manera reiterada en otras partes de la conversación. Lo que sí mantiene es la mención de la procedencia de Daenerys, para marcar la diferencia con su propia cultura. La segunda intervención, que se traduce mediante otra transposición y la elección de “imbécil”, hace más énfasis si cabe en la candidez de Daenerys. Usa las mismas técnicas para rebajar la habilidad de Missandei:

00:45:38	Missandei: Truly, Master?	Missandei: ¿De verdad, amo?
00:45:39	Kraznys: No, not truly. / Are you a girl or a goat to ask such a thing?	Kraznys: Claro que no. / ¿Cómo preguntas esas cosas?

En este caso, omite la comparación de la mujer con la cabra, que animalizaría a la intérprete, y que no sería propia en español. En cambio, usa una estructura enfática con el “cómo”, menos cruel pero reveladora del escepticismo del amo en cuanto a la capacidad intelectual e incluso profesional de la esclava. La brusquedad se compensa mediante el tono contundente del código paralingüístico, y a través de la expresión facial agresiva y despreciativa de los códigos de movilidad. Como ya hemos dicho, se combina un método de domesticación de la traducción del contenido de los subtítulos del código gráfico, y de extranjerización por medio de la audición de la lengua de ficción a través del código paralingüístico. De esa manera el mensaje de insensibilidad es directo e inmediato, al tiempo que la subtitulación refleja la multiculturalidad.

En el lado opuesto a esta crueldad masculina, las mujeres de nuestro corpus se muestran delicadas y compasivas. Es el caso de Missandei con la comprensión de la ficha 18 para definir a Tyrion como un “little man” / “hombrecito”. El diminutivo indica cierta afectividad y delicadeza, a las que acompañan el tono dulce del código paralingüístico y las sonrisas de los movimientos cinésicos. También se traduce su humanidad en la ficha 5, al oponerse a la práctica de dar nombres despectivos a los Inmaculados.

00:42:26	Missandei: All Unsullied boys are given new names when they are cut. Grey Worm, (OFF) Red Flea, Black Rat. Names that remind them what they are... / (ON) vermin.	Missandei: Todos los Inmaculados reciben un nuevo nombre cuando los castran. Gusano Gris, (OFF) Pulga Roja, Rata Negra. Nombres que les recuerdan cómo los consideran... / (ON) alimañas.
----------	---	---

Con el cambio de perspectiva en la elección de la modulación “cómo los consideran” para traducir “what they are”, el/la traductor/a imprime al código lingüístico un toque subjetivo que no tiene en la versión original. Se opta por enfatizar el carácter bueno de Missandei en contraposición al cruel de los amos.

En cuanto a Daenerys, el trato a sus súbditos en las fichas 12 y 15 también indica humanidad. En el primer caso el/la traductor/a llega a elegir el tratamiento de vos para el cabrero, no así en el segundo caso, aunque en ambas ocasiones utiliza la traducción literal de la palabra “amigo” para dirigirse a ellos. En todo momento, acompañan al código lingüístico el tono amable del código paralingüístico, así como movimientos cinésicos delicados y dulces. También, el canal visual plasma la emoción de ambas ante los dramas provocados por los dragones. Mientras que en la ficha 12 muestran alegría ante la felicidad del cabrero, a través de movimientos cinésicos de satisfacción y miradas de complicidad entre ellas, en la ficha 15 sus gestos son de consternación.

En definitiva, podríamos decir que Missandei sufre una transformación feminista de la mano de Daenerys, transmitida a través del código de montaje. Las diferentes actitudes de ellas, y respecto a ellas, son otra prueba de diversidad cultural.

3.1.4 La identidad lingüística

Si el /la traductor/a de *Juego de Tronos* no ha necesitado intervenir en la traducción de los nombres, que ya venía marcada por la obra literaria, sí que habrá tomado decisiones en cuanto a la transmisión de las lenguas y de la manera de hablar de los personajes: acentos, dialectos... Efectivamente, a parte del inglés como idioma original de la serie (y equivalente a la “lengua común”), están las lenguas creadas para la ficción, como el valyrio o el dothraki, y algunas más de las que no conocemos el nombre, pero sabemos de su existencia. Así, los nombres de los idiomas se nos transmiten mediante el código lingüístico, a través de préstamos o calcos. Por ejemplo, en la ficha 8 se nombra al “ghiscari”; y en la 7, al “dothraki” y al “valyrio”. También, en las audiencias de las fichas 12 y 15 con los ciudadanos de Meereen, Missandei se ve

obligada a traducir, por lo que deducimos que los hombres no están hablando en valyrio, sino en otra lengua que Daenerys no entiende. Además, se presupone la existencia de por lo menos 19 lenguas, que son las que habla el personaje de Missandei. Se hace énfasis en el número a través de la traducción literal del código lingüístico. Efectivamente, se menciona la palabra “diecinueve” por lo menos tres veces, en las fichas 7, 19 y 24, enmarcada además en una estructura (“como puede nadie”) y tono enfáticos.

En todo caso, se usa un método de traducción extranjerizante para transmitir estas lenguas ficticias. Así, se nos transmite el exotismo gracias al código paralingüístico que reproduce el sonido de la lengua desconocida. Oímos su ritmo, su pronunciación y su tono, pero no entendemos su significado. En algunas ocasiones, ni siquiera se traduce el sentido lingüísticamente, como es el caso de las intervenciones coloreadas de verde en las fichas. El espectador se encuentra inmerso de lleno en un mundo ajeno y encuentra la respuesta a sus dudas en el canal visual. Por ejemplo, el “dracarys” de la ficha 4 se entiende con la reacción del dragón a las palabras de Daenerys, quemándolo todo; y el de la última ficha nos remite por asociación (código de montaje) a esta escena. Los sonidos correspondientes al valyrio de Gusano Gris en la ficha 11 cobran sentido a través de los códigos cinésicos, con sus expresiones de rabia y dolor contenido; también, con el tono brusco del código paralingüístico. De la misma manera, entendemos la alegría y agradecimiento de la última intervención del cabrero, en la ficha 12, a través de los códigos cinésicos y del tono. Sin embargo, en la mayoría de ocasiones, se nos facilita el significado a través del código lingüístico, sonoro o visual, con la combinación de doblaje y subtitulación.

Los personajes que hablan estas lenguas son los personajes del continente de Essos, pero también Daenerys y Tyrion. Entonces: Kraznys y Greizhen, en las fichas de la tercera temporada, y los ciudadanos de Meereen de la cuarta temporada no hablan más que en lengua ficticia. Su representación solo nos llega por el canal visual y por el código paralingüístico, lo que los convierte en ajenos a la cultura meta. Se necesita la interpretación de Missandei para entenderlos.

En cuanto a Tyrion y Daenerys, el significado lingüístico de sus intervenciones en valyrio es transmitido de manera simultánea mediante los códigos gráficos. Así pues, entendemos el sentido de sus palabras (por el canal visual) al mismo tiempo que las están emitiendo (canal acústico). A pesar de ser portadores de exotismo, el acercamiento a la cultura meta de estos personajes es mayor, gracias al uso de la

subtitulación. La diferencia entre ellos es que Tyrion no lo habla de manera fluida, mientras que Daenerys sí. La aplicación de este matiz aporta credibilidad, puesto que el origen exótico de Daenerys es mayor que el de Tyrion. Los errores en el habla de este se transmiten, en la ficha 22, mediante la traducción literal de colocaciones impropias, tanto en inglés como en español. En la ficha 18, en cambio, se opta por usar técnicas propias de un método domesticante, como la modulación o la creación discursiva, aunque para provocar un efecto extranjerizante. El propósito es mantener la misma poca familiaridad de Tyrion con respecto a la lengua de ficción que en la versión inglesa, pero adaptando el contenido de esa versión original a errores más propios de la lengua meta.

00:30:42	Tyrion: Dwarf. / I believe that's the word. / Apologies. / My Valyrian is a bit nostril.	Tyrion: Enano. / Me parece que la palabra es esa. / Pido perdón. / Tengo el valyrio un poco pintado.
00:30:53	Missandei: A bit rusty.	Missandei: Un poco olvidado.
00:30:55	Tyrion: (G) Thank you.	Tyrion: (G) (G) Gracias.

El código lingüístico visual empleado en los subtítulos de las intervenciones de Daenerys responde, por su parte, a un método total de domesticación que le aporta frescura a su discurso en esa lengua. Se traduce su pertenencia a esa cultura con técnicas como la equivalencia, o las modulaciones, reducciones y compresiones de la intervención de la ficha 8.

00:56:00	Daenerys: You do not owe me your freedom. / I cannot give it to you. / Your freedom is not mine to give. / It belongs to you and you alone. / If you want it back, you must take it for yourselves. / Each and every one of you.	Daenerys: No me la debéis a mí. / Yo no puedo dároslo, / pues no puedo dar lo que no es mío. / Os pertenece a vosotros y solo a vosotros. / Si queréis recuperarla, debéis hacerlo vosotros. / Todos y cada uno de vosotros.
----------	--	--

El uso de pronombres o la introducción de la conjunción de coordinación “pues” favorece la oralidad, y por la tanto, la naturalidad del personaje al hablar el idioma. Además, eso va en consonancia con la afirmación de Missandei en la ficha 7: “vuestro alto valyrio es muy bueno”.

Cabe destacar que Daenerys también habla dothraki, una cultura en la que se integró por casamiento, y cuya aparición en la ficha 7 refuerza la variedad lingüística. En este caso, no la domina tanto como el valyrio, o más bien no domina la pronunciación. Puesto que no se trata de un problema de significado lingüístico sino de sonido, este se transmite a través del código paralingüístico y de los códigos fotográficos (con el primer plano) y de movilidad (movimientos bucales).

00:42:04	Daenerys: Drogo said I spoke Dothraki like one born to it. / It gave him great pride.	Daenerys: Drogo me decía que hablaba dothraki como si lo fuera. / Para él era un orgullo.
00:42:13	Missandei: (CP) Athjahakar.	Missandei: (CP) Athjahakar.
00:42:16	Daenerys: Athjahakar.	Daenerys: Athjahakar.
00:42:18	Missandei: (OFF) Ath (ON) ja-hakar.	Missandei: (OFF) Ath (ON) ja-hakar.
00:42:20	Daenerys: Athjahakar.	Daenerys: Athjahakar.

La traducción domesticada del subtítulo, con técnicas como la ampliación del complemento indirecto o la modulación de “como si lo fuera”, resalta la multiculturalidad y apertura del personaje. El hecho de que tenga un problema, llamémoslo de acento, no le quita mérito, sino que aporta verosimilitud, ya que es habitual que haya disfunciones en la manera de pronunciar una lengua que no es la propia.

Esto nos da pie para hablar de Missandei, la experta en idiomas. En los dos casos que hemos visto de falta de dominio de la lengua por parte de Tyrion y Daenerys, ella es la encargada de corregirlos. Sus características lingüísticas son portadoras de por sí de toda la pluralidad de la serie. Por una parte, la oímos hablar las lenguas de ficción a través del código paralingüístico en las dos primeras fichas y en la cuarta de la tercera temporada, además de en la ficha 12. Se trata de las interpretaciones que hace al valyrio de palabras pronunciadas en “lengua común” por personajes como Daenerys o Jorah. Sin embargo, el espectador no puede asociar, de manera simultánea, ese sonido a ningún código lingüístico; por lo que se trata, una vez más, de una enajenación de la audiencia. En cambio, sí que se le da significado lingüístico, a través

de los subtítulos, a las lenguas de ficción que pronuncia en la ficha 22, en las escenas con Gusano Gris, y en las presentaciones que hace de Daenerys. La expresión transmitida en todos los casos es perfectamente natural, lo que indica el conocimiento de Missandei de todas las lenguas de Essos y su pertenencia a ese continente. Para conseguir ese efecto, el/la traductor/a usa técnicas de domesticación de la traducción, como equivalencias estructurales y lingüísticas (ficha 14), o compresiones usando el mecanismo de la sufijación, muy típico en español (ficha 18). Finalmente, la ampliación de la ficha 16 “y volverás a luchar” aporta oralidad, y por lo tanto fluidez.

Lo mismo pasa con Gusano Gris y los ciudadanos de Meereen, por ejemplo, en la ficha 22.

00:16:58	Mereeneese 1: And you, Grey Worm? / You want to drink wine with these men? / The men who tore us from our mother's arms and sold us at auction like cattle?	Ciudadano 1: ¿Y tú, Gusano Gris? / ¿Quieres beber vino con esos hombres... /...que nos arrancaron de nuestras madres y nos subastaron cómo ganado?
00:17:13	Grey Worm: I am a soldier, not a politician. / But if there is a chance for peace-- / a just peace-- / we should take it.	Gusano Gris: Soy soldado, no político. / Pero si hay una oportunidad de paz... /...una paz justa... /...deberíamos aprovecharla.

Estos subtítulos ponen de manifiesto una más que correcta expresión, lograda mediante reducciones de elementos innecesarios que entorpecerían el ritmo de la frase; además de la compresión de “sell us at auction”, resultando en un único verbo más adecuado a la lengua meta. También, Gusano Gris usa un vocabulario preciso con la particularización de “take it” por “aprovecharla”. La oralidad y continuidad del discurso se garantiza con las conjunciones “y” o “pero”, estas traducidas de manera literal. A pesar de haber insistido en las técnicas de domesticación como método de acercamiento a la cultura meta, también es muy recurrente la traducción literal, ya sea por tratarse de estructuras similares entre el inglés y el español, o para mantener un pequeño sabor local con los típicos calcos o préstamos en los nombres o denominaciones que hemos analizado con anterioridad. Podemos afirmar que en la mayoría de los casos, las decisiones siguen las mismas pautas que el guion original, traduciendo literalmente o dejando sin traducir las muestras de exotismo. Solo a veces, como en los ejemplos que hemos visto de Tyrion o de Gusano Gris, se ha

considerado oportuno domesticar, pero para transmitir de manera más veraz y propia la extranjería. La otra excepción es precisamente el caso de Missandei.

Hablemos, pues, de la llamada “lengua común”, cuya denominación es una traducción literal del inglés. Esta es la lengua que se corresponde con la propia de la audiencia original, y a la cual se le aplica la modalidad del doblaje al español. Esto no es de extrañar, puesto que es la lengua de Poniente, y este continente es el que se identifica más con la cultura occidental de la audiencia meta. Aun así, es otro reflejo de diversidad lingüística. Efectivamente, no todos los personajes la hablan de la misma manera, y eso aporta exotismo. Una de las misiones más complicadas del o de la traductor/a es, sin duda, transmitir los acentos, los dialectalismos, etc. En inglés, se perciben diferentes acentos, mientras que en español, todos los personajes de Poniente hablan de manera estándar, con la correspondiente pérdida de color y de pluralidad de este método de domesticación de la traducción. La prueba de homogeneización más evidente se da en capítulo 3 de la séptima temporada, en referencia a Davos y a Missandei.

00:03:49	Davos: (CP) (DL) Where are you from? I can't place the accent.	Davos: (CP) (DL) ¿De dónde sois? No sois de por aquí, ¿verdad?
00:03:53	Missandei: I was born on the Island of Naath.	Missandei: Nací en la Isla de Naath.

[...]

00:08:32	Davos: Apologies, I have a Flea Bottom accent, I know, but Jon Snow is King in the North, (OFF) Your Grace. He's not a lord.	Davos: Disculpad, tengo la rudeza del Lecho de Pulgas, pero Jon Nieve es el rey en el norte, (OFF) Majestad. No es un señor.
----------	--	--

En ambos fragmentos el/la traductor/a está obligado a adaptar su traducción a las decisiones que ha tomado con respecto a los dialectalismos de los personajes, por lo que la referencia al “accent” debe sustituirse. En el caso de Davos, emplea una palabra como “rudeza” que apunta, como en el original, a la educación modesta del personaje, pero en referencia a sus formas en vez de a su manera de hablar. En el caso de Missandei, el traductor opta por hacer hincapié en la extranjería del personaje de manera general, aprovechando además para colocar una marca de

oralidad como el “¿verdad?”. Así, la solución propuesta da pie a la siguiente réplica y ocupa el mismo espacio en términos de isocronía que la frase original.

El caso de Missandei es el más particular, puesto que en la versión española se la ha dotado de una manera de hablar peculiar. En la temporada tres, las intervenciones en inglés de este personaje están dobladas siguiendo un método domesticante. Por ejemplo, en la ficha 3 se usan particularizaciones como la de “extirpar”, o vocabulario culto, como “arrojarse”, para traducir sus diálogos. De la misma manera, se usa la técnica de la amplificación en “la posibilidad de” para dar fluidez a la frase en español.

00:33:19	Missandei: All questions have been taken from them. They obey, that is all. (CP) (OFF) Once they are yours, they are yours. (ON) They will fall on their swords if you command it.	Missandei: Les han extirpado la posibilidad de preguntar. Solo obedecen. Eso es todo. (CP) (OFF) En cuanto son vuestros, son vuestros. (ON) Se arrojarán sobre sus espadas si se lo ordenáis.
----------	--	---

Además, cabe destacar que su acento en inglés no es tampoco una marca distintiva, sino que tiene el mismo acento que, por ejemplo, Daenerys. Sin embargo, de la temporada 4 a la 7, la técnica más empleada para traducir sus intervenciones es la variación. Es decir, que el/la traductor/a se aleja completamente del texto original, y donde la versión inglesa había domesticado “la lengua común” hablada por Missandei, la versión española la extranjeriza. Se pasa de un estilo propio y correcto en inglés a un estilo accidentado en la lengua meta, con la intención de aportar más credibilidad al personaje, dada su procedencia extranjera, o incluso de tener un mayor margen de ajuste labial, al poder ser más flexible en las estructuras de las frases. Las principales características de este cambio son la inversión del orden gramatical de las frases y la ausencia de conjugación de los verbos. Por ejemplo, en la ficha 16:

00:41:12	Missandei: (OFF) Are you ashamed? / You were ambushed, outnumbered. There was no way you could have known.	Missandei: (OFF) ¿Tú avergonzar? / Fue emboscada, menos erais. Imposible el poder saberlo.
----------	--	--

Cabe destacar que parece haber una evolución, ya que en la temporada 7 la variación es más leve que en las anteriores. Por ejemplo:

00:03:04	Missandei: (CP) Welcome to Dragonstone. Our queen knows it is a long journey. She (DE) appreciates the efforts you have made on her behalf. (ON) If you wouldn't mind handing over your weapons.	Missandei: (CP) Bienvenidos a Rocadragón. Nuestra reina sabe que el viaje ha sido largo (DE) y agradece el esfuerzo que por ella hacéis. (ON) Si no os importa entregar las armas.
----------	--	--

Esta réplica de la ficha 27 muestra un orden mucho más propio del español y la conjugación de la mayoría de los verbos, excepto “saber”. También, estas disfunciones coexisten con equivalencias propias de la lengua meta, como la última frase. Esta combinación de técnicas es muy recurrente, y diríamos que transmite la propia mezcla del personaje: tan pronto se usan generalizaciones, como en la ficha 17, que indican un empobrecimiento de la lengua; como compresiones lingüísticas por medio de una sufijación muy propia del español (“niñita” en la ficha 15), la particularización de “raptar” en la ficha 29, o el uso de elementos que aseguran oralidad, como la estructura, por otra parte muy típica, “no...sino”. Al final, en la última temporada, su expresión vuelve a reflejar un registro perfectamente estándar.

De la mano de Missandei, va Gusano Gris. Se trata del único personaje al que vemos aprender una lengua, y esto tiene una clara incidencia en las decisiones de traducción de sus intervenciones. A diferencia de Missandei, él también pronuncia incorrecciones en inglés. Por eso, se le suele traducir mediante el calco de estructuras inglesas o traducciones literales para mostrar la poca fluidez hablando la “lengua común”. En inglés, además de los errores lingüísticos que comete, también tiene acento extranjero. En español, se compensa esa falta de acento multiplicando las disfunciones en el habla. Hay numerosas reducciones de artículos o complementos, empleo de verbos al infinitivo para adaptar el mal uso del presente inglés, etc. La evolución lingüística de este personaje va relacionada con la de Missandei, que es su profesora. Por ejemplo, en la ficha 11, vemos varias adaptaciones lingüísticas de errores gramaticales propios de la lengua original, como la falta de auxiliares o la ausencia del “to” en la construcción del verbo “want”, a errores más comunes en español, como la ausencia del complemento indirecto:

00:02:26	Grey Worm: (DL) When they took you?	Gusano Gris: (DL) ¿Cuándo cogieron?
00:02:28	Missandei: (OFF) When did they take me? // (DL) I was five years old.	Missandei: (OFF) ¿Que cuándo me cogieron? // (DL) Yo con cinco años.

Además, Missandei le corrige haciendo hincapié en el “did” y en el “me” a través del código paralingüístico. Este código ayuda a apreciar la diferencia de fluidez entre ellos. Gusano Gris va a un ritmo muy lento, con muchas pausas, mientras que el ritmo de Missandei es más natural. Esto contribuye a la credibilidad y refuerza el papel de profesora/alumno. Con el paso de las temporadas el ritmo se acelera (aunque los errores de construcción y conjugación permanecen, mediante traducciones palabra por palabra poco naturales), hasta culminar en la intervención casi perfecta de la octava temporada:

00:29:50	Grey Worm: (SB) When Daenerys takes her throne there will be no place for us here. (CP) (DL) I am loyal to my queen. I will fight for her until her enemies are defeated. (CP) (ON) But when the war is over, and she (DL) has won, do you (ON) want to grow old (SB) in this place? Is there nothing else you want to do? (CP) (DL) Nothing else you want to see?	Gusano Gris: (SB) Cuando Daenerys suba al trono, no habrá lugar aquí para nosotros. (CP) (DL) Soy leal a mi reina, por ella lucharé hasta derrotar a sus enemigos. (CP) (ON) Cuando guerra acabe, y ella (DL) haya vencido, (ON) ¿quieres envejecer (SB) en este lugar? ¿Hay algo más que desees hacer? (CP) (DL) ¿Otro lugar que quieras ver?
----------	--	--

Para la traducción de esta intervención, el/la traductor/a emplea técnicas de domesticación de la traducción, como la transposición de la voz pasiva a activa de “derrotar”, o la particularización de “otro lugar” en vez de “else”. Además, se elige un vocabulario más rico y equivalente. Se deberá compensar el acento extranjero en inglés con los códigos, por ejemplo, iconográficos.

Finalmente, los únicos personajes en los que percibimos un acento extranjero son los ciudadanos de Meereen de la ficha 22. En este caso, el exotismo se transmite por el código paralingüístico, puesto que el código lingüístico se traduce de manera equivalente y natural.

En definitiva, la diversidad del código lingüístico sonoro se transmite a través del tándem Missandei/Gusano Gris y de los ciudadanos de Meereen de la ficha 22. Las

intervenciones de los otros personajes están traducidas por técnicas de domesticación que enmascaran las diferencias entre ellos. Podríamos decir que, para compensar esa pérdida de acento particular, se intenta dotar a los personajes de diferencias en sus hábitos lingüísticos, en coherencia con su procedencia. Por ejemplo, en la temporada 6, se traduce a Tyrion con una gran espontaneidad, mediante múltiples equivalencias o ampliaciones para introducir conjunciones como “pues”; todo acompañado de un ritmo rápido (código paralingüístico) que indica una familiarización total con la lengua. Podríamos decir que la diferencia de Tyrion reside en esa hiperactividad, acompañada también por los códigos cinésicos y fotográficos (gesticulación, constantes cambios de planos...). En cuanto a los amos, lo que los caracteriza es un registro familiar, con un vocabulario vulgar, como el uso de “tetas”, que revela su irrespetuosidad. El hecho de que hablen sin marcas dialectales puede deberse a la presuposición de una mayor cultura y educación por parte de los nobles que por parte del pueblo. Finalmente, el método para traducir a Jon Nieve y Davos, sigue las mismas pautas que los anteriores. Por ejemplo, en la ficha 29, existe mucha oralidad, no solo en la expresión y el tono de Davos, sino también en sus movimientos cinésicos. Ahí reside su diferencia con el resto. En cuanto a Jon Nieve, nos gustaría destacar que la diferencia está en su manera de hablar. El traductor pone en su boca palabras con connotaciones más antiguas como “desposarse”, “patria”, “orinabais” o “cosechar cicatrices”, en coherencia con su origen norteño, más hosco y tradicional.

En conclusión, podemos afirmar que la combinación de modalidades, métodos y técnicas usadas para la transmisión de la identidad de los personajes es un síntoma inequívoco, no solo de diversidad, sino también de convivencia. Los diferentes elementos están destinados a encontrarse, por lo que a continuación, nos dedicaremos a analizar la traducción audiovisual de este intercambio cultural.

3.2 El encuentro entre culturas

Si los elementos que componen la identidad de los personajes muestran una diversidad tan grande, no es de extrañar que se necesite a una mediadora lingüística y cultural durante el encuentro entre los pueblos. Esta es Missandei, que como hemos visto hasta el momento, tiene un carácter híbrido y culto, y será la encargada de llevar a cabo la comunicación intercultural. Sin embargo, la traducción de la multiculturalidad también puede darse desde una perspectiva de falta de intercambio pacífico, de choque frontal.

3.2.1 La comunicación intercultural

En este apartado, queremos centrarnos en los ejemplos más relevantes de intercambio comunicativo entre personajes de los diferentes mundos de ficción, como muestra de pluralidad, y con la intención de analizar el papel de Missandei en el éxito de este proceso comunicativo.

3.2.1.1 El proceso comunicativo

Veamos la siguiente de Pérez Porto y Gardey (2015):

“La **comunicación** consiste en la **emisión y recepción de mensajes** entre dos o más personas o animales. Quienes se comunican buscan aportar y obtener **información** acerca de un determinado asunto. [...] Dicho **proceso** requiere de, al menos, un **emisor** y de un **receptor**. El emisor envía ciertas **señales** [...] cuando estas señales llegan al receptor, éste debe **decodificarlas** para interpretar el **mensaje**. [...] Si el proceso se ve dificultado por algún motivo, puede decirse que existe un ruido en la comunicación. [...]

Al pertenecer los interlocutores a culturas ajenas, el principal escollo o “ruido” del proceso es el desconocimiento por parte del receptor de los códigos usados por el emisor, provocando esto la incapacidad de descodificación de la información. Y esto puede ser aplicable a los personajes de la serie, pero también al proceso de traducción de la serie. De ahí la necesidad de una intérprete como Missandei dentro de la serie, y de un traductor consciente de todas las posibilidades lingüísticas y audiovisuales ofrecidas por el medio, para transmitir el mensaje de manera completa y entendible. Así, la traducción de este proceso se aborda desde un método extranjerizante, puesto que se da visibilidad, o mejor dicho, se hacen audibles las diferentes lenguas de ficción de la serie a través del código paralingüístico; pero también desde el empleo de técnicas de traducción domesticantes para hacer algunos mensajes más propios de la cultura meta que otros.

3.2.1.2 La invisibilidad de Missandei como intérprete

Missandei es la encargada, dentro de la ficción, de transmitir los mensajes a través de técnicas de interpretación de enlace o simultánea. En algunas ocasiones, transmite el significado de los mensajes de manera fiel y literal, sin intervenciones por su parte, mientras que en otras adapta el mensaje. Los responsables de la traducción de la serie abordan estas diferencias en el ejercicio de la profesión del personaje de diferente manera. Por eso, cuando Missandei traduce de manera objetiva, se usa la modalidad del doblaje que permite la inmediatez de la comprensión. Se trata de las

intervenciones coloreadas en azul en nuestro corpus. En estos casos, la audiencia meta conoce la información directamente de la boca del hablante “de lengua común”, o de la boca de Missandei, cuando el emisor es de habla extranjera.

Cuando hablamos de interpretación simultánea queremos decir que se escucha la traducción de Missandei por encima de la lengua de ficción hablada por el personaje al que está traduciendo. En su doblaje al español, el código lingüístico sonoro se superpone, pues, al código paralingüístico. En el corpus, hemos marcado este hecho, que favorece al dinamismo del medio audiovisual, utilizando el símbolo de doblaje (P). Esto ocurre en la audiencia de Daenerys con el cabrero de la ficha 12, aunque con la particularidad de que Missandei está traduciendo a la lengua extranjera, y el código lingüístico doblado del inglés al español es el de las palabras de Daenerys.

00:20:15	Daenerys: (CP) Tell this man I am sorry for his hardship.	Daenerys: (CP) Di a este hombre que siento sus penalidades.
00:20:17	Missandei: (CP) (G)	Missandei: (CP) (G)
00:20:18	Daenerys: (P) (OFF) I cannot bring back his goats, but I will see he is paid their value (ON) three times over.	Daenerys: (P) (OFF) No puedo devolverle sus cabras, pero haré que le paguen lo que valían. (ON) Tres veces lo que valían.

Aquí, el papel de Missandei, le da credibilidad a la escena, puesto que transmite fielmente la realidad de su profesión, y refleja la necesidad de un intermediario para que los personajes de diferentes culturas se entiendan. En cuanto a la traducción de la versión meta, se aprovecha la posibilidad de usar el código paralingüístico para mantener el sonido extranjero, mientras que se doblan a la vez las palabras de Daenerys a través del código lingüístico. Se usa la técnica de la equivalencia en “I will see”/“haré que” o “hardship”/“penalidades”, y la ampliación final de “lo que valían”. Así, se consigue una expresión natural y domesticada para la cultura meta, además del ajuste de la traducción a los códigos del canal visual. Efectivamente, el énfasis final explica la reacción de alegría del cabrero transmitida por el código paralingüístico y por los movimientos proxémicos y cinésicos de los códigos de de movilidad. También, las decisiones de traducción favorecen a la isocronía y al ajuste bucal necesario en el primer plano con el que finaliza la intervención de Daenerys. Por otra parte, cobran importancia el código de colocación del sonido y los planos de los códigos fotográficos. Efectivamente, la traducción de la traducción simultánea llega al espectador gracias a

estos dos canales. Cuando Daenerys habla fuera de plano, se sube el volumen de su voz, y la oímos a ella mientras aparecen en pantalla planos de Missandei traduciendo a un volumen más bajo, o del cabrero escuchándolas a las dos. En todo momento, los códigos visuales completan el sentido de la comunicación intercultural. Por ejemplo, los planos generales revelan una situación de comunicación de audiencia real; y los movimientos proxémicos de la cámara, el intercambio de palabras, pasando de unos personajes a otros. Además, el código iconográfico refleja, mediante la representación física y el vestuario de los interlocutores, que estos no pertenecen a la misma cultura. También, los códigos de movilidad marcan la incompreensión del cabrero, que no responde al requerimiento de la reina de acercarse porque no la entiende. Solamente reacciona a las palabras de Missandei, lo que aporta credibilidad a la escena. Finalmente, se usa el código iconográfico y fotográfico para complementar y aportar realismo al código lingüístico.

00:20:02	Missandei: (CP) It was your dragons, he says. (OFF) They came this morning for his flock.	Missandei: (CP) Han sido vuestros dragones, dice. (OFF) Esta mañana su rebaño han atacado.
----------	---	--

Si ya se particularizaba la traducción de “came” por “atacar”, con el plano de detalle del esqueleto quemado de la cabra se acaba de entender la naturaleza de la acción de los dragones sobre el rebaño. En definitiva, el método de domesticación de la traducción del código lingüístico aporta equilibrio a la extranjerización transmitida por los otros canales. Lo que también aporta el código lingüístico es la oralidad necesaria para hacer de diálogos escritos, textos audiovisuales que funcionen; y eso es así tanto en la versión original como en la meta. Por eso, y en este caso, al o a la traductor/a le basta con seguir el esquema original, mediante la traducción literal de “di a este hombre”.

Las mismas características se dan en la ficha 10. El código de colocación del sonido y los códigos fotográficos son fundamentales para llevar a cabo la traducción de esta situación de comunicación de manera apropiada. Por una parte, el plano general muestra la presencia del elemento extranjero que necesita ser interpretado. Una vez más, el exotismo se transmite por el código iconográfico (representación física del guerrero) y por el sonido de la lengua de ficción a través del código paralingüístico. La distancia entre los personajes, que se refleja en los códigos de movilidad, permite que la voz extranjera se escuche a lo lejos, y que en cambio la voz de Missandei, en un plano más cercano, se superponga de manera eficaz. Los movimientos proxémicos de

la cámara hacen evidente el intercambio. Por ejemplo, en un momento en el que la voz de la intérprete proviene de fuera de plano, lo que se enfoca es la presencia del guerrero extranjero pronunciando palabras a menor volumen en una de las lenguas de ficción.

00:47:40	Warrior: (L) (G)	Guerrero: (L) (G)
----------	------------------	-------------------

[...]

00:47:56	Missandei: (OFF) He says (ON) that we're an army of men without man parts. (OFF) He claims you are no woman at all, but a man who (ON) hides his cock in his own asshole.	Missandei: Que somos un ejército de hombres sin... partes de hombres, (OFF) dice. Que mujer no sois, afirma, sino un hombre (ON) que... (G) guarda en el culo su polla.
----------	---	---

La traducción de Missandei reproduce un registro familiar y vulgar que no es habitual en ella, por lo que entendemos el ajuste de su interpretación al original. En cuanto a los responsables de la traducción en español, equilibran como en la situación anterior, la presencia extranjera con un método de traducción domesticante, que transmite de manera directa e inmediata todas las connotaciones de desprecio y de burla implícitas en el discurso del guerrero. Por eso, el uso de la equivalencia “cock”/“polla”, o de las reducciones de elementos redundantes como “at all” o “his own”, que no aportan significado en sí mismos. Esto último puede deberse a la exigencia de ajuste del doblaje a los movimientos bucales de los códigos de movilidad; también, a la decisión extranjerizante de haber dotado a Missandei de una manera particular de hablar, adecuada a su origen y a su representación iconográfica, y que no requiere de tanto adorno lingüístico. Estamos, pues, ante otra muestra de combinación de métodos, cuyas características a la hora de traducir a los diferentes personajes se corresponden con la de otras escenas similares. Así, a través del código de montaje, logramos la comprensión total del fragmento: por oposición, entendemos que Missandei no habla por ella misma, sino que traduce palabras impropias a su registro habitual; y por asociación, se usan las mismas técnicas para traducir las mismas situaciones, y se les dan los mismos valores morales a los representantes de las mismas culturas. Finalmente, el hecho de que se trata de una comunicación intercultural, y de que los personajes necesitan la intervención de Missandei para entenderse, se traduce a través del código lingüístico, con la traducción literal de la pregunta de Daenerys (“qué

está haciendo”), de los movimientos cinésicos de incompreensión de esta, y del tono de sorpresa del código paralingüístico. Que la respuesta a esa pregunta se haga a través del canal visual (con la representación de la acción del caballero), a la vez que a través del canal lingüístico (interpretación de Missandei), muestra la importancia de la interacción entre códigos. Tras la emisión de la imagen de un hombre orinando en público, que puede interpretarse de diferentes maneras en función de las convenciones de cada cultura, se usa el código lingüístico para especificar a la audiencia meta el carácter burlón del acto. Además, se domestica la expresión “sin partes de hombres”, que se había traducido de manera literal y no tan clara, mostrando de manera visual la diferencia entre ambos bandos: la ausencia de miembro masculino, que él sí tiene, entre las mujeres y eunucos del ejército de Daenerys.

La fidelidad de las traducciones de Missandei también se muestra en la ficha 15, aunque mediante una traducción de enlace en vez de simultánea. Se siguen las mismas pautas que las descritas hasta el momento, con la diferencia de que las voces ya no se superponen, sino que se espera a oír toda la frase en la lengua ficticia para después escuchar su interpretación de manera ordenada. El carácter intercultural de la comunicación se transmite, una vez más, por la representación iconográfica de los distintos personajes. También, a través del sonido de las lenguas de ficción, que emite el código paralingüístico, y que se aprecia con mayor claridad, si cabe, al no simultanearse con el código lingüístico.

00:22:36	Mereeneese: (G)	Ciudadano: (G)
00:22:40	Missandei: (OFF) I have brought you...	Missandei: (OFF) Os he traído...
00:22:44	Mereeneese: (G)	Ciudadano: (G)
00:22:46	Missandei: (OFF) He came (ON) from the sky...	Missandei: Descendió del cielo...
00:22:48	Mereeneese: (OFF) (G)	Ciudadano: (OFF) (G)
00:22:50	Missandei: (OFF) The black one...	Missandei: (OFF) El negro...

00:22:52	Mereeneese: (G)	Ciudadano: (G)
00:22:56	Missandei: The winged shadow...	Missandei: La sombra alada...
00:22:57	Mereeneese: (SB) (G)	Ciudadano: (SB) (G)
00:22:58	Missandei: (OFF) He came from the sky and...	Missandei: (OFF) Descendió del cielo y...
00:23:00	Mereeneese: (CP) (SB) (G)	Ciudadano: (CP) (SB) (G)
00:23:06	Missandei: (OFF) My girl... (ON) my little girl.	Missandei: (OFF) Mi niña... (ON) mi niñita.

Como vemos, la traducción del código lingüístico sigue las mismas pautas que las analizadas hasta ahora, como por ejemplo, el uso de técnicas domesticantes, como particularizaciones (“descendió”; “niña”), o la compresión lingüística de “niñita”, que con el diminutivo afectivo refuerza el carácter trágico de la escena. Se mantiene la repetición del mismo vocabulario para la consecución de la oralidad necesaria, a la que también contribuyen las dubitaciones expresadas a través del código paralingüístico. Si el código lingüístico es bastante abstracto, se completa su significado a través del código de montaje, por el cual asociamos esta escena con la del cabrero, y por lo tanto con los dragones; y de los códigos fotográficos, con el plano de detalle del cuerpo quemado. Los códigos de movilidad, con los primeros planos del hombre y sus gestos de dolor, además del llanto expresado a través del código paralingüístico, acaban de dar sentido y credibilidad a la escena. El sentimiento de desesperación y dolor ante la pérdida de un hijo es ampliamente entendido por la cultura, y la sincronía entre todos los códigos convierte a un personaje, en principio ajeno a la cultura meta, en uno cercano a ella. Se produce, pues, a través de la traducción audiovisual y de la interacción de todos sus códigos, el encuentro entre culturas.

Encontraremos más ejemplos de intercambios interlingüísticos con las mismas características en las fichas 1, 2 y 4, aunque usaremos las dos primeras para abordar la subjetividad de las traducciones de la intérprete que explicaremos en el siguiente apartado.

3.2.1.3 La visibilidad de Missandei

Si bien se sigue usando la modalidad del doblaje para trasladar al español las intervenciones originales de Missandei, cuando esta interviene en el proceso de traducción ficticio alterando el mensaje, se opta, tanto en la versión original como en la española, por la introducción de códigos gráficos en forma de subtítulos. Así, se aclara al espectador el verdadero significado de las intervenciones de los amos. Como hemos señalado, esto ocurre en las dos primeras fichas de la tercera temporada. Efectivamente, en estas dos primeras escenas se da una situación de comunicación compleja. La traducción ficticia está manipulada; es decir, después de pasar por el filtro descodificador de la intérprete, esta no transmite toda la información.

El/la primer/a traductor/a del libro a la pantalla (no olvidemos que incluso la versión original es el resultado de una traducción previa) usó la diversificación de canales y códigos de significación del medio audiovisual para transmitir el intento de manipulación de Missandei, y garantizar el trasvase íntegro de la información al espectador. Los responsables de la traducción de la serie al español han seguido esa misma estrategia, en lo que podría decirse que es una traducción literal de la primera estrategia de traducción de la serie. Así, la decisión de introducir subtítulos como medio de comunicación con la audiencia meta es fundamental para la comprensión de todos los matices, implicaciones y connotaciones, y para evitar problemas de sincronía o contradicciones entre los diferentes códigos. Empecemos por el encargo del amo.

00:45:33	Kraznys: Tell the old man he smells of piss.	Kraznys: Dile al viejo que huele a meado.
00:45:38	Missandei: Truly, Master?	Missandei: ¿De verdad, amo?
00:45:39	Kraznys: No, not truly. / Are you a girl or a goat to ask such a thing?	Kraznys: Claro que no. / ¿Cómo preguntas esas cosas?

Se necesita de la subtitulación para transmitirlo, puesto que entre amo y esclava se hablan en valyrio. El uso de la lengua de ficción a través del código paralingüístico favorece la transmisión de la pluralidad. Además, contribuye a la credibilidad y es coherente con el código iconográfico, que muestra una representación exótica de la apariencia física y del vestuario de Kraznys y Missandei. Así, lo lógico es que entre ellos hablen en valyrio. Desde el punto de vista de la comunicación interna, no necesitan mediación, puesto que conocen los mismos códigos. El ruido comunicativo,

en cambio, sí existe para la audiencia meta; y de ahí la necesidad de la subtitulación, que aclare mediante un código lingüístico visual el contenido de ese mensaje entre ellos. A pesar de ser un subtítulo, se mantienen la oralidad y continuidad propias de cualquier diálogo; primero, con la traducción literal de “dile”, y después, con la creación discursiva de “claro que no”. También notamos el carácter dinámico de estos códigos gráficos en el intercambio comunicativo de la ficha 2, que es muy rápido, y el único en el que la aparición de los subtítulos no siempre se corresponde con la intervención del personaje que los pronuncia. Al igual que en el apartado anterior, la interpretación de Missandei transmitida a través del doblaje se hace de manera simultánea, con la consiguiente superposición de voces y subtítulos.

00:30:34	Kraznys: Her ship will buy her 100 Unsullied, no more,	Kraznys: Su barco servirá para pagar 100 Inmaculados, ni uno más.
00:30:37	Missandei: (L) Your ship will buy you one hundred unsullied, [...]	Missandei: (L) Con vuestro barco, solo pagaréis 100 Inmaculados, [...]
00:30:40	Kraznys: and this because I like the curve of her ass.	Kraznys: Y eso porque me gusta su culo.
00:30:43	Missandei: [...] because Master Kraznys is generous.	Missandei: [...] porque el amo Kraznys es generoso.
00:30:45	Kraznys: What is left will buy her 10.	Kraznys: Lo que queda da para diez.
00:30:47	Missandei: (OFF) (P) The gold you have left is worth (ON) 10, [...]	Missandei: (OFF) (P) El oro que os queda / os da (ON) para 10, [...]
00:30:50	Kraznys: I will give her 20 if it stops her ignorant whimpering.	Kraznys: Le daré 20 si deja de gimotear como una imbécil.
00:30:51	Missandei: [...] (P) but good Master Kraznys will give you 20.	Missandei: [...] (P) pero el bondadoso Kraznys os dará 20.
00:30:55	Kraznys: Her dothraki smell of shit,	Kraznys: Sus dothrakis huelen a mierda,

00:30:56	Missandei: (P) The Dothraki you have with you...	Missandei: (P) Los dothrakis que os acompañan...
00:30:59	Kraznys: but may be useful as pig feed.	Kraznys: pero pueden servir para dar de comer a los cerdos.
00:31:02	Missandei: The Dothraki you have are not worth what they cost (OFF) to feed, [...]	Missandei: Los dothrakis que tenéis no valen lo que cuesta (OFF) alimentarlos, [...]
00:31:05	Kraznys: I will give her 3 for those.	Kraznys: Le daré tres por ellos.
00:31:06	Missandei: [...] (P) (OFF) but Master Kraznys will give you three Unsullied for all of them.	Missandei: [...] (P) (OFF) pero el amo Kraznys os dará tres Inmaculados por todos ellos.
00:31:07	Kraznys: So, ask this beggar queen,	Kraznys: Así que pregúntale a esta reina harapienta,
00:31:11	Missandei: (P) (OFF) Master Kraznys asks [...]	Missandei: (P) (OFF) El maestro Kraznys pregunta [...]
00:31:10	Kraznys: how will she pay for the remaining 7,877?	Kraznys: cómo va a pagar los 7.877 restantes.
00:31:13	Missandei: [...] (P) how you propose to pay for the remaining (OFF) 7,877 Unsullied.	Missandei: [...] (P) cómo pensáis pagar los restantes, (OFF) los 7.877 Inmaculados restantes.

Esa celeridad es un reto para el/la traductor/a, que debe reducir al máximo el contenido de los subtítulos para no entorpecer la lectura, y para la audiencia, que debe estar atenta a todos los códigos a la vez: al código lingüístico sonoro, a los códigos gráficos para completar el sentido lingüístico del mensaje, y a los códigos de movilidad.

Los subtítulos responden a la necesidad de ampliar la información que se omite en la intervención oral, y que suele ser de índole obscena por parte del amo: insultos, faltas de respeto... Si analizamos todos los subtítulos, todos contienen propósitos ofensivos

traducidos al español mediante técnicas de domesticación, para facilitar la inmediatez de la recepción del mensaje y favorecer una lectura rápida. Su traducción se hace dentro de las convenciones de síntesis de esta práctica. También el doblaje se hace mediante la domesticación del mensaje para hacerlo familiar a la cultura meta, con equivalentes, particularizaciones, modulaciones, etc., aunque introduciendo también préstamos como signo de extranjería. Precisamente, la coherencia y continuidad se produce por la utilización del mismo vocabulario y de las mismas técnicas de traducción en los dos códigos lingüísticos.

Como hemos dicho, la audiencia solo puede comprender la verdadera magnitud del choque cultural, la verdadera naturaleza de los valores del amo y la profesionalidad de Missandei con la combinación del código lingüístico sonoro y del código lingüístico visual presente en los códigos gráficos. Parece que el contenido del código gráfico se corresponde con la verdadera naturaleza de los personajes, mientras que el doblaje transmite la apariencia, lo que se dice de boca para fuera. Esta verdadera naturaleza, también se refleja mediante los códigos cinésicos de movilidad, con las expresiones hostiles o de burla de Kraznys, frente a la rabia contenida o la indiferencia de Daenerys. El código iconográfico representa a Missandei en una postura muy profesional, que se ve reforzada por el tono tranquilo y claro de una situación de interpretación. En el momento de mayor interacción de las modalidades de doblaje y subtitulación, en la ficha 2, se traduce el código lingüístico mediante la repetición de expresiones, pero también de la reformulación de frases, lo que es un síntoma de dubitación que aporta veracidad a la acción de traducir tan rápidamente. Así, se generaliza la primera particularización que se había hecho de “have” por “acompañar”, volviéndola a traducir por el verbo “tener; o se amplía “restantes”, en señal de corrección de la estructura, lo que se puede hacer perfectamente al estar hablando Missandei fuera de plano. Finalmente, el uso de la palabra “bondadoso” para definir a Kraznys (apariencia) oculta una ironía transmitida por la sonrisa del código cinésico que revela la verdadera opinión de Missandei. También, los gestos serios de la ficha 1 revelan su verdadera disconformidad con lo que ella misma está diciendo.

Para acabar, nos gustaría recalcar la importancia del código de montaje que relaciona esta escena con otras similares, mostrando la evolución de los personajes y confirmando algunas suposiciones, como por ejemplo, que Daenerys está entendiendo en realidad lo que dice Kraznys. Efectivamente, en la ficha 4 se confirma su identidad valyria, que ya sospechábamos, por sus movimientos cinésicos de indignación cuando en principio no debería estar entendiendo nada. De la misma manera, el vocabulario

para definir a los personajes y sus valores suelen coincidir a lo largo de la serie. Solo Missandei cambia “amo” por “maestro” una vez, lo que no entendemos, puesto que se hace en una intervención fuera de plano. En todo caso, este código resultante de la mezcla final de la producción garantiza la coherencia de las decisiones tomadas durante todo el proceso.

El encuentro de los pueblos a través del intercambio lingüístico que hemos visto en este apartado pone de manifiesto que entre ellos no solo existe una barrera lingüística, sino una brecha cultural. Veamos cómo se traduce esta a través del medio audiovisual.

3.2.2 El choque cultural

Si los códigos lingüísticos han tenido una gran incidencia en la transmisión de la diversidad lingüística, anticipamos que la del choque cultural estará más marcada por los códigos visuales y los restantes del canal acústico, sin dejar del todo apartados los primeros: recordemos que es necesaria la sincronía de todos los códigos.

Definamos en primer lugar el concepto de “choque cultural” según el *Diccionario del Centro Virtual Cervantes*:

Este término [...] se refiere al conjunto de reacciones que puede llegar a experimentar un individuo [...] al entrar en contacto por primera vez con una cultura diferente de la propia, cuyo grado de conocimiento puede ser muy diverso entre individuos. Tal impacto suele tener una variable afectiva y una variable cognitiva. Desde el punto de vista afectivo, es posible que el sujeto experimente emociones como el miedo, la desconfianza, la incomodidad, la ansiedad o la inseguridad. Desde el cognitivo, puede experimentar un conflicto cognitivo entre su conocimiento del mundo por un lado y los marcos de conocimiento, los valores o las interpretaciones propias de la nueva cultura, por otro.

[...] Según las investigaciones actuales, se sostiene generalmente que cuanto mayor es la distancia entre la cultura propia y la extranjera mayor es el choque cultural. Sin embargo, la reacción del individuo viene condicionada por los factores personales (como, por ejemplo, la personalidad, la actitud, los conocimientos previos, la experiencia en situaciones de comunicación intercultural o las expectativas creadas en torno a la cultura en cuestión) y los factores ambientales. Además de estos factores, también cabe destacar la importancia del tiempo de permanencia en el país extranjero, el establecimiento de vínculos profesionales y/o personales con miembros de la nueva cultura o la frecuencia de los encuentros con miembros de la propia cultura.

Las instituciones y convenciones sociales, el ocio y el entretenimiento, el humor; todos son componentes bien particulares de cada cultura, presentes en la serie. Las diferentes reacciones de los personajes al enfrentarse a ellos, es una señal inequívoca

de multiculturalidad. Como bien apunta la definición, no todos viven el choque cultural de la misma manera. Missandei, por su conocimiento exhaustivo de todas las culturas, su experiencia en situaciones de intercambio comunicativo y su contacto frecuente con personajes de diferentes orígenes, no afrontará la experiencia de lo ajeno con tanta incomodidad o desconfianza como, por ejemplo, Gusano Gris. Tampoco Daenerys Targaryen o Tyrion Lannister, ya sea por sus distintas personalidades, o por el mayor o menor tiempo de permanencia en tierra extraña.

3.2.2.1 Las instituciones y organización social

El principal conflicto cultural de los personajes es la organización de las ciudades de Essos en torno a la esclavitud. El sistema esclavista se da de bruces con el de las libertades de los individuos. La oposición entre esta institución y la libertad se transmite, en primer lugar, a través del código iconográfico. La representación de esclavos y amos se hace siempre de la misma manera: los primeros, mediante una argolla alrededor del cuello, los segundos con unas túnicas anudadas al pecho con unos lazos en forma de círculo. En la ficha 4, se hace especial hincapié en el bastón de mando de Kraznys en un plano de detalle que muestra la imagen de un cetro en forma de látigo. Se sigue aquí un método extranjerizante, poniendo en valor vestuario y objetos ajenos a la cultura meta. En cuanto a los personajes pertenecientes a otras civilizaciones, su libertad se transmite con una variada forma de vestir.

El choque cultural también se transmite a través de los códigos lingüísticos. La palabra más repetida para definir a los que gobiernan la institución de la esclavitud es “amos”, además de “esclavistas”, ya a partir de la temporada 6; “esclavos”, para los que viven sometidos. La traducción de estos términos es literal, para transmitir la dureza del sistema. Además, en todas las lenguas, estos conceptos tienen las mismas implicaciones. Por eso, la traducción literal de “buen amo” en la ficha 1 o de “Grandes Amos”, en la ficha 9, con un calificativo positivo al lado de amo es una muestra de extranjerización de la traducción, puesto que es una realidad chocante para la cultura meta. En cambio, sí que se identifica a la cultura meta con los valores de Daenerys que está horrorizada por las prácticas violentas de ese sistema:

00:47:04	Daenerys: You take a babe from its mother's arms, kill it as she watches, and pay for her pain with a silver coin?	Daenerys: ¿Arrancáis un niño de los brazos de su madre, y lo matáis delante de ella, y le pagáis una moneda de plata por su dolor?
----------	--	--

00:47:12	Missandei: She is offended. / She asks if you pay a silver coin to the mother, / for her dead baby.	Missandei: Se ha ofendido. / Pregunta si le pagáis una moneda de plata a la madre / por su bebé muerto.
00:47:18	Kraznys: What a soft mewling fool this one is.	Kraznys: Qué tonta y blanda es.

El/la traductor/a emplea técnicas de particularización como la elección de la palabra “arrancar” para resaltar la violencia, o de transposiciones y reducciones en los subtítulos para lograr frases más directas y domesticadas a la lengua meta, que lleguen al espectador de manera directa y chocante. La incomodidad de Daenerys queda patente a través de los movimientos cinésicos de los códigos de movilidad cuando, por ejemplo, aparta la mirada. También el código paralingüístico muestra un tono seco por parte de todos, que refleja la distancia entre civilizaciones. El tono agresivo de Kraznys casa con los insultos del código lingüístico y demuestra su incompreensión hacia el sistema de valores y el modo de vestir de Daenerys. Finalmente, los códigos fotográficos ayudan a la creación de bandos opuestos. Por una parte, el uso de los colores (los mismos tonos pastel para los de Essos vs colores oscuros para los de Poniente), y por otra, el código de figuración, que enfrenta a los personajes en grupos, escenifican el desacuerdo irreconciliable. Los códigos de movilidad también traducen la evolución de los personajes: al principio llegan todos juntos, pero al final el amo se destaca de los demás. Efectivamente, al principio hay un desconocimiento de la cultura; el tono es más explicativo y las expresiones expectantes. Es a medida que se van conociendo, cuando cambian las expresiones faciales, el tono pasa a agresivo o indignado, y el amo se aleja de los demás. Lo mismo sucede en la ficha 2, donde la brecha es todavía más evidente desde el principio. Tras el primer contacto, los movimientos cinésicos son más serenos por parte de Daenerys, aunque se muestra abrumada. La representación de la esclavitud está más marcada en el paisaje, con cambios de planos que muestran detalles como las cadenas.

Todas las escenas que tratan el tema de la esclavitud siguen las mismas pautas, de acuerdo con el código de montaje: mismas palabras y misma utilización de los códigos para mostrar el choque cultural, aunque el código también muestra una evolución, por ejemplo, en las reacciones de los personajes. Tanto en las fichas que ya hemos comentado, como en la 4, la 8, la 10, la 20, la 22 y la 23, se usan los códigos de

figuración para mostrar los bandos opuestos y la distancia entre las culturas. Los códigos de movilidad y los movimientos proxémicos posicionan a los personajes en concordancia con el código lingüístico, paralingüístico e iconográfico. Por ejemplo, en la ficha 4, y 10 el choque sigue siendo entre los esclavistas y Daenerys. Pero la representación iconográfica de Missandei es diferente, lo que indica su nuevo posicionamiento del lado de Daenerys: ya no es esclava, por lo tanto, no lleva la argolla. Además, el uso de los colores del código fotográfico la identifica con la reina: el azul es su color y Missandei lleva toques de azul en su vestuario que antes no llevaba. En la escena de la ficha 4, la libertad está representada por la figura del dragón, y tanto los movimientos cinésicos como el código paralingüístico de los que no están familiarizados con él indican sorpresa, admiración o miedo, con bocas abiertas o exclamaciones. En Daenerys y el amo, la diferencia sigue plasmándose a través de los códigos cinésicos, sin embargo de diferente manera. Ella, que ya lleva más tiempo en la ciudad, camina decidida (códigos de movilidad) y lleva la voz cantante; él, que es la primera vez que está ante un dragón y ante una mujer al mando, reacciona con miedo, tal y como lo muestra su expresión facial y su tono desesperado. Cabe destacar que excepto el código lingüístico en la primera intervención de Missandei, que responde a técnicas domesticantes de traducción, naturalizando el mensaje mediante equivalencias, descripciones o modulaciones; todo lo demás responde a un método de extranjerización, al que contribuyen sobremanera los planos generales de los códigos fotográficos. En cuanto a la ficha 10, el código de figuración muestra a los amos arriba en posición de superioridad mientras que el ejército de Daenerys está abajo. El choque cultural se traduce por los movimientos cinésicos de sorpresa de Daenerys y por las palabras de Barristan en referencia a lo que está diciendo el miembro de la otra cultura: "son palabras sin sentido". En contraposición, el código paralingüístico transmite las risas de los amos. En definitiva, la transmisión del choque entre tanta diversidad de personajes requiere del uso conjunto y coherente de todos los códigos.

Por otra parte, con la llegada de Tyrion a Essos, el choque cultural se produce entre este y los antiguos esclavos (Missandei, Gusano Gris y los representantes del pueblo). Esto se produce en las fichas 20, 22 y 23. La brecha cultural entre ellos se traduce por la desconfianza y la incompreensión, lo que se refleja a través del código lingüístico, en la ficha 20:

00:12:32	Tyrion: (L) We enter these negotiations with open eyes. (OFF)Trust me. My own recent experience with (ON) slavery has taught me the horrors of that institution.	Tyrion: (L) Vamos a esta negociación con los ojos abiertos. (OFF) Confíad en mí. Mi reciente experiencia con la (ON) esclavitud me mostró los horrores de tal institución.
00:12:40	Missandei: How many days were you a slave?	Missandei: ¿Cuántos días ser esclavo?
00:12:42	Tyrion: (G) Long enough to know.	Tyrion: (G) Suficientes para saberlo.
00:12:44	Missandei: Not long enough to understand.	Missandei: Insuficientes para entenderlo.

En la 22:

00:16:39	Mereeneese 1: (DL) We don't know you. We don't trust you. (OFF)We know Torgo Nudho. (CP) (ON) We fight with him against the Masters. We trust him.	Ciudadano 1: (DL) No os conocemos. No nos fiamos de vos. (OFF) Conocemos a Torgo Nudho. (CP) (ON) Luchamos con él contra los amos. Confiamos en él.
----------	--	---

Y en la ficha 23:

00:18:18	Grey Worm: (CP) You are wrong to trust these men.	Gusano Gris: (CP) Es error confiar en esos hombres.
00:18:19	Tyrion: I don't trust the Masters. I trust their self-interest. (SB) They're trustworthy if they're convinced that working with me (ON) is in their self-interest.	Tyrion: No confío en los amos. Confío en sus intereses. (SB) Son de fiar si están convencidos de que colaborar (ON) conmigo les interesa.
00:18:26	Grey Worm: You don't know them. You don't understand them. We are not human in their eyes. (SB) They look at me and see a weapon. (ON) They look at her and see a whore.	Gusano Gris: No conocerlos. Y no entenderlos. No ser humanos para ellos. (SB) Mirarme y ver un arma. (ON) Y en ella ver una ramera.

La oposición entre ellos se transmite lingüísticamente por el uso de un método de traducción extranjerizante para los personajes de Essos, y domesticante para Tyrion. Por ejemplo, se deja el nombre de Torgo Nudho en su forma original, sin traducción. Además, a través del código paralingüístico se percibe el acento extranjero con el que hablan los ciudadanos de Meereen, y se mantienen de manera literal las estructuras repetitivas que le quitan fluidez a la lengua. Las técnicas de variación y de adaptación de errores gramaticales, que ya hemos visto, en la traducción de la manera de hablar de Missandei y Gusano Gris, contribuyen al exotismo de estos personajes, y los aleja de Tyrion, cuya expresión es fluida. Efectivamente, sus intervenciones, por ejemplo de la ficha 20, se traducen mediante equivalentes y un vocabulario preciso que indica su creencia en el “proceder diplomático” que se opone al “proceder militar” del Inmaculado. Hace dos intervenciones largas, con efectos de estilo, como la pregunta retórica, o la generalización de su primera intervención, a la que da valor de verdad universal. También la decisión de incluir el “yo” antes del verbo en todos los casos, cosa que no es necesaria en español, refuerza la diferencia de opiniones. El choque entre ellos se ve además reforzado por el código iconográfico en el que la vestimenta de Missandei y Gusano Gris es de corte más militar, mientras que el lujoso traje de Tyrion parece de recepción de gala.

Aun así, este intenta acercarse a ellos incluyéndose en su grupo con el “vamos”, pero Missandei lo excluye con el infinitivo. En la ficha 23, la traducción los sigue mostrando de manera individualizada, con los movimientos cinésicos de indignación y de rabia de Gusano Gris que señala a cada uno para explicar cómo son vistos por los amos. Las técnicas de reducción, de generalización y de adaptación (verbos al infinitivo) también sirven para un discurso más directo de Gusano Gris, acorde al tono elevado, y para un mejor ajuste a los movimientos muy visibles de articulación bucal. En cuanto a Tyrion, se emplea la técnica de compresión de “little beast” mediante el sufijo despectivo para mandar un mensaje igual de directo que Gusano Gris. Sin embargo, la reacción que se aprecia a través del canal visual no es tan expresiva como la del soldado. Todos se oponen a los amos, pero de manera diferente, lo que da lugar a ese choque cultural entre ellos. La soledad de Tyrion se hace más que evidente en la ficha 22. Los ciudadanos hablan en primera persona del plural y usan su lengua para dirigirse a Gusano Gris y a Missandei, lo que muestra su unión y pertenencia a la misma cultura, oponiéndose a Tyrion. Por lo tanto, la combinación de doblaje/subtitulación marca también la oposición entre ellos. Es más, si en el doblaje se usan los dos métodos para resaltar sus diferencias, también es así en la subtitulación: la expresión precisa

fluida y natural de los de Essos, con el uso de técnicas de domesticación de la lengua, contrasta con la traducción literal y las colocaciones impropias de Tyrion:

00:15:40	Tyrion: My friends! / Large sorry... / ...you wait so fat time.	Tyrion: Amigos míos. / Siento grande... /...hacer esperar gordo tiempo.
----------	---	---

Por supuesto, los tonos serios y elevados, así como el ritmo rápido del código paralingüístico indican discrepancia y enfrentamiento, así como los movimientos cinésicos. En la ficha 20, la alusión de Tyrion a su etapa como esclavo provoca la ironía en el tono paralingüístico de Missandei, lo que contribuye a aislarlo una vez más. La diferencia entre “saberlo” y “entenderlo” que hace Missandei nos remite a la definición de “choque cultural”, y nos recuerda que la reacción de Tyrion ante la esclavitud, a la que ha tratado poco, no puede ser la misma que la de los que llevan toda la vida aguantándola. De ahí los gestos, tonos y expresiones más contundentes por parte de unos que del otro, que tiene una actitud más dialogante y pacífica. En las fichas 20 y 23, los códigos de movilidad son fundamentales para transmitir el tira y afloja entre las partes. Los movimientos proxémicos de la cámara y de los personajes son rápidos y agresivos, en concordancia con la tensión entre ellos y con los movimientos cinésicos: se encaran, se persiguen, se dan la espalda, se paran. La posición de los cuerpos indica acusación por parte del tándem de Essos, y huida por parte de Tyrion. También los códigos fotográficos traducen la separación mediante el uso de los colores (dorados para Tyrion y Varys, frente al negro de Missandei y Gusano Gris) y mediante el uso de planos generales que nos muestran la composición de las escenas. Precisamente, el código de figuración siempre dispone a los personajes en situación de enfrentamiento.

Sin embargo, cabe resaltar que a pesar del énfasis con el que se posicionan, el enfrentamiento deja paso al entendimiento, principalmente por parte de Missandei que es un personaje híbrido y está acostumbrada a tratar con todas las partes. En su condición de mediadora cultural es moderada, y eso contribuye a una posibilidad de encuentro positivo. Por ejemplo, existen miradas de complicidad con Tyrion en la ficha 22, en la que a pesar de todo hablan a su favor.

00:17:27	Missandei: I do not trust them. I will never trust them. / But as a wise man once said, / “We make peace with our enemies, not our friends.”	Missandei: No confío en ellos. Nunca lo haría. / Pero como dijo un sabio: ... /...“Firmamos la paz con los enemigos, no con los amigos”.
----------	--	--

Si nos fijamos en el código de montaje, Missandei retoma aquí las mismas palabras de Tyrion del capítulo 20, traducidas exactamente de la misma manera. También Gusano Gris terea en su favor, cosa que se refleja de manera coherente en la expresión satisfecha de Tyrion. Además, en esta misma ficha 22, a pesar de que el código de figuración nos muestra dos bandos, sabemos por el código de montaje que hay desacuerdo entre ellos, y que Missandei y Gusano Gris se encuentran más cerca ideológica y lingüísticamente de los de enfrente. Los códigos de movilidad de Tyrion, acercándose, también muestran la voluntad de este de integrarse con sus oponentes. A pesar de todo, los movimientos proxémicos de los personajes indican cierta cercanía, y el tono de Tyrion es conciliador.

El encuentro más directo entre instituciones opuestas (esclavistas vs gobierno en funciones de Daenerys) tiene lugar en la ficha 21.

00:13:59	Master 2: (OFF) Slavery is (CP) (ON) the way of our world.	Amo 2: (OFF) La esclavitud (CP) (ON) es nuestro mundo.
00:14:02	Tyrion: (CP) You don't need slaves to make money. There haven't been slaves in Westeros for hundreds of years and I grew up richer than any of you.	Tyrion: (CP) Pero no necesitáis esclavos para ganar dinero. No hay esclavos en Poniente desde hace siglos, y yo era más rico que ninguno de vosotros.

La oposición de los amos con Tyrion se traduce mediante una reducción en la primera intervención y la ampliación de la conjunción de oposición “pero” en la segunda. Todo ello contribuye a la oralidad y fluidez de la conversación. El tono paralingüístico también muestra un ritmo dinámico que denota discrepancia, si bien el enfrentamiento no es tan violento como el que se produce entre amos y antiguos esclavos.

00:13:33	Missandei: She refused them because hundreds of thousands of men, women, and children still lived in chains.	Missandei: Rechazar porque cientos de millares de hombres, mujeres y niños vivían aun encadenados.
----------	--	--

[...]

00:13:39	Grey Worm: Not anymore.	Gusano Gris: Pues ya no.
----------	-------------------------	--------------------------

Se transmite su firmeza a través del código lingüístico, con la ampliación de Gusano Gris “pues”. También, la expresión de Missandei es directa, con la compresión de “encadenados”, y enfática, con la decisión de traducir “thousands” por “millares”; lo que casa con la agresividad y contundencia del tono que percibimos a través del código paralingüístico. También, los movimientos cinésicos transmiten hostilidad, al igual que el código de figuración, a través del cual se escenifica una situación de enfrentamiento cultural con Tyrion como mediador. Su tono tranquilizador casa con el código lingüístico y la repetición de “amigos”.

Queremos acabar con una escena en la que el choque cultural acaba en encuentro positivo: la ficha 8. Es la escena de la integración total de Daenerys en la cultura de Essos. Se funden los elementos propios y ajenos a través de la combinación de todos los códigos. Efectivamente, en esta escena se concentra todo lo exótico y lo familiar. Primero, a través de los códigos lingüísticos sonoro y visual que combinan técnicas de traducción pertenecientes a los diferentes métodos. Además, tenemos el empleo de las dos modalidades de doblaje y subtitulación. El código paralingüístico nos ofrece el sonido de las diferentes lenguas. Después, a través del código iconográfico y de figuración, se transmite la diferencia entre el pueblo homogéneo de Essos con sus argollas y sus ropajes, y los personajes heterogéneos que acompañan a Daenerys, incluidos sus dragones. El código de figuración traduce el choque cultural elevando a los personajes del lado libre sobre los otros en posición defensiva. También son relevantes los códigos fotográficos, puesto que los planos generales nos ayudan a percibir de una sola vez toda la diversidad; separada, primero, y fusionada al final. El efecto de fusión visual también se traduce con el uso de los colores. La gente del pueblo va vestida con tonos claros que se mezclan con el paisaje; Daenerys es una mancha azul en medio de esa homogeneidad, que resalta al final de la escena en medio de los tonos ocres. Los códigos de movilidad indican mediante los movimientos cinésicos las reacciones de cada uno frente a lo desconocido. La prueba del choque cultural son las expresiones y los gestos de miedo o desconfianza, por parte de los más extraños al continente (Barristan o Jorah), o de expectación, por parte de los personajes más acostumbrados a tratar con la diferencia (Missandei o Daenerys). El código lingüístico es coherente e interactúa con los otros códigos. Por eso, la traducción de “it’s all right” por la modulación de “tranquilos” que alude directamente a las expresiones del canal visual. De la misma manera, se omite la mención del sujeto “these people” que se compensa con el código iconográfico.

00:56:48	Daenerys: (AD LIBITUM) It's all right. These people won't hurt me.	Daenerys: (AD LIBITUM) Tranquilos. No me harán daño.
----------	--	--

La comunión máxima entre esta y el pueblo llega a través del código musical, que refuerza la magia del momento, además de la traducción literal de “mother” por “madre”, que une en un único concepto toda la diversidad. Efectivamente, “madre” es una de las pocas palabras que llevan implícitas las mismas connotaciones afectivas en todas las culturas. Incluso reproduce los mismos sonidos, con la bilabial inicial y tiene el mismo nombre de sílabas. La elección de la traducción literal de esta palabra muestra la poca distancia entre culturas en esta escena.

Es en esta escena donde Daenerys define el concepto de libertad como sistema opuesto al de la esclavitud. Lo hace a través del código lingüístico, empoderando al pueblo. La contradicción con Missandei (“no”) demuestra el desconocimiento por parte de esta, que ha sido esclava toda su vida. En la traducción, se omite la repetición de libertad, pero sí se repite “vosotros” y “todo y cada uno de vosotros”. Los individualiza y los hace actores de su libertad. El/la traductor/a debe escoger un mensaje que quepa en las limitaciones gráficas del subtítulo, así que utiliza técnicas de domesticación para remitir a la libertad con pronombres enclíticos, y opta por poner el énfasis en la responsabilidad del pueblo. En inglés, los pronombres son más cortos y la palabra “freedom” también, pero en español se debe confiar en la imagen y en el tono paralingüístico para mantener el énfasis, y reducir la traducción al mensaje principal.

3.2.2.2 Las convenciones sociales

El choque cultural también se produce entre las costumbres de Poniente y las de Essos; por ejemplo, en cuanto a las normas de presentación. Como vemos en las fichas 6, 8, 12 y 28, las presentaciones de Missandei son largas y exageradas. La enumeración masiva de títulos va en consonancia con el canal visual: todo está hecho para impresionar. Por ejemplo, en la ficha 6, el código iconográfico reafirma el código lingüístico mediante la representación de los dragones; así como los códigos fotográficos contribuyen, con el plano de conjunto y el uso del color blanco del vestido, a la teatralidad de la puesta en escena. Así, Daenerys destaca en su carácter exótico, pero también propio a la cultura meta con sus rasgos occidentales. Lo mismo pasa en las otras fichas, con la ayuda del código de figuración que siempre la muestra en una situación de superioridad, por encima de los demás, en un trono o en una silla.

También, hay que hacer hincapié en la solemnidad de Missandei traducida por el tono del código paralingüístico y la reverberación del código de colocación del sonido. La diferencia radica en las reacciones de los invitados: mientras que en Essos, los códigos de movilidad denotan miedo, tanto por los movimientos cinésicos, como proxémicos (se quedan parados); en Poniente, el choque cultural se pone de manifiesto mediante las expresiones de sorpresa y extrañeza de Davos y Jon Nieve, que no están acostumbrados a tanta parafernalia, como lo demuestra la escueta presentación de Jon Nieve en la ficha 28. Sin embargo, esto es coherente con la austeridad del código iconográfico que los representa. Esa brevedad refuerza la diversidad cultural y el choque entre culturas.

Por otra parte, lo que choca con las costumbres de Essos es la cortesía. Daenerys, a través del código lingüístico trata de vos al amo, a Jon, a Davos e incluso al cabrero. Esto es una decisión del traductor que responde a una domesticación de la traducción, puesto que aplica las convenciones sociales de tratamiento de la cultura meta. En inglés, la segunda persona del plural equivale a “you” en todos los casos, pero en español su uso es diferente dependiendo de la forma de tratamiento. Así que el/la traductor/a ha debido decidir en concordancia con los otros códigos y según las convenciones habituales, como referirse a los distintos personajes. El resultado es que entre nobles, reyes o caballeros se hablan de vos, mientras que al pueblo se le tutea. Además, la reina ofrece asiento al amo e invita al cabrero a acercarse, todo ello en concordancia con el tono amable del código paralingüístico y las sonrisas y gestos de los movimientos cinésicos que acompañan lo expresado por las palabras.

Si nos remitimos al código de montaje, la diferencia es abismal con la segunda ficha, en la que Daenerys es la invitada y los códigos de figuración la muestran de pie frente a los amos, sentados. También, en la ficha 4, el/la traductor/a traduce la intervención de Kraznys, preguntándole si habla valyrio con el tuteo, mientras que los personajes de Poniente se dirigen a ella como “Majestad” o “Alteza”. Se trata de una decisión extranjerizante por impropia para la cultura meta, pero coherente con el resto de códigos y con el código de montaje que pinta a un Kraznys como mínimo grosero.

Otra diferencia en cuanto a las convenciones sociales aparece en las fichas 19 y 24. En la primera, se plantea el problema de las prácticas de sociabilidad. Mientras Tyrion es hiperactivo y quiere jugar y hablar, esa no es la costumbre para Missandei o Gusano Gris. El choque se traduce en primer lugar por el código de figuración que dispone al trío separado en los dos bandos habituales: por un lado, los personajes de

Essos; por el otro, Tyrion. El código paralingüístico también muestra las diferencias entre ellos con tonos muy diferentes. Principalmente Tyrion habla a un ritmo vibrante, mientras que los otros son más medidos. Esta circunstancia también se transmite vía los códigos de movilidad y fotográficos, con constantes cambios de planos y movimientos proxémicos de la cámara que acompañan al “hombrecito” cuando se levanta para ir a rellenarse la copa. He aquí uno de los elementos diferenciadores, que también toma relevancia en la ficha 24: el alcohol. Efectivamente, la representación iconográfica de Tyrion bebiendo o con la copa en la mano asocia la acción de beber o de hablar con los actos en sociedad. A esta convención responden también los esquemas de la cultura meta, por lo que Tyrion aparece como un elemento familiar por su comportamiento y por su manera fluida de hablar, mientras que los otros dos nos aparecen como extraños. Esta brecha cultural se transmite sobre todo a través de los movimientos cinésicos de los personajes que son muy expresivos: gestos de perplejidad por parte de Tyrion; de extrañeza o incompreensión por parte de Gusano Gris y Missandei. Tampoco cabe olvidar el código lingüístico. Precisamente la incompreensión se traduce por el “no, no... no. Eso no. Claro que no” de Tyrion. La mala interpretación de Missandei se entiende por el doble sentido de la palabra “juego”, que se traduce de manera literal para provocar ese mismo efecto. Por otra parte, a Tyrion se le traduce mediante un método de domesticación de la traducción, que aporta mucha oralidad. Este factor es fundamental para aportar credibilidad a una escena de socialización como esta; por eso, además de la traducción de los elementos orales en inglés, con equivalencias como “vale” o “vaya”, el/la traductor/a ha optado por la ampliación de conjunciones como “pues”, o el uso de la creación discursiva “decidme” en vez de “you two”. La fluidez de Tyrion contrasta con el ritmo lento y las frases cortas de los otros dos. La traducción de sus intervenciones se hace mediante la adaptación de los errores de conjugación de Gusano Gris a una manera típica de hablar de los extranjeros en español (con los verbos al infinitivo) y la variación en el caso de Missandei. Los responsables de la traducción intervienen en el proceso para dotar a estos personajes de exotismo lingüístico, lo que en esta escena es muy coherente para marcar la diferencia con Tyrion. La oposición entre ellos, también se traduce por la cantidad de estructuras negativas que aparecen en el diálogo, y por la repetición de Tyrion del pronombre de la segunda persona del plural “vosotros” para enfatizar la separación entre ellos y él. Finalmente, la incomodidad de Tyrion se traduce por la interjección de alivio de la última intervención, cuando aparece Varys; interjección adaptada a los referentes de la cultura meta.

En la ficha 24, volvemos al vino, en relación con la convención social del brindis. Tyrion quiere brindar, pero la explicación que debe aportar, a través del código lingüístico, indica el desconocimiento de esta práctica por parte de los de Essos.

00:25:23	Tyrion: (DL) That's how you know it's working. / (CP) (SB) Here's to our queen. (ON) Anyone not drinking is disrespecting our queen. // (SB) To Daenerys Stormborn, Mother of Dragons, Breaker of Chains, (ON) long may she reign.	Tyrion: (DL) Así se sabe que hace efecto. / (CP) (SB) Por nuestra reina. (ON) El que no beba falta al respeto a nuestra reina. // (SB) Por Daenerys de la Tormenta, madre de dragones, Rompedora de Cadenas, (ON) que reine largamente.
00:25:41	Missandei/Grey Worm: (CP) (L) Long may she reign.	Missandei/Gusano Gris: (CP) (L) Que reine largamente.

En esta escena, el choque cultural se transmite de la misma manera que en la anterior, con respecto al funcionamiento de los códigos de movilidad, paralingüísticos y lingüísticos, que reflejan la unión cultural de Missandei y Gusano Gris frente a Tyrion. Sin embargo, la diferencia reside en el código iconográfico, en el que los dos personajes extranjeros aguantan la copa de vino. Acceden al brindis, produciéndose, pues, un acercamiento de estos a la cultura de Poniente y, por consiguiente, a la cultura meta. Además, los movimientos cinésicos son menos expresivos de extrañeza y más de comprensión y reflexión. Si analizamos el código de montaje, se nota una evolución, seguramente porque van familiarizándose con Tyrion. Por sus circunstancias profesionales y personales a Missandei le cuesta menos integrarse, y aunque ambos hacen una mueca con el vino, parece que la posición corporal y las facciones del rostro de la intérprete son menos rígidas que las de su compañero. De ahí que Tyrion se dirija a ella primero para seguir integrándolos en su cultura mediante el humor.

3.2.2.3 El humor

El humor es algo muy característico de cada cultura. En nuestro corpus, y en la serie en general, este va a cargo de Tyrion y está presente en la ficha 24 de la temporada 6. El tema gira alrededor de las “chanzas” y, efectivamente, las risas y el timbre de los personajes a través del código paralingüístico responden a la alegría y a la distensión del momento. El código paralingüístico y los códigos de movilidad complementan el código lingüístico para la correcta consecución de la “chanza”. Por ejemplo, los ruidos que hace Tyrion con la boca al reproducir la acción de tragarse a una mosca o al imitar

el tono airado de los Stark. Los movimientos cinésicos exagerados del enano al contar la chanza son propios de la transmisión de las historias de este tipo, así como la exagerada articulación bucal en el momento de la imitación. Todo esto contribuye a la credibilidad y oralidad de la escena, cuya forma de humor es familiar a la cultura meta.

00:26:24	<p>Tyrion: Grey Worm? / (DL) Right. / (ON) Three lords walk into a tavern. A Stark, a Martell, and a Lannister. (OFF) They order ale, (CP) (L) but when the barkeep brings them over, each of them finds a fly in his cup. (OFF) The Lannister, outraged, (CP) shoves (ON) the cup aside and demands another. The Martell plucks the fly out and swallows it whole. (OFF) The Stark (ON) reaches into his cup, pulls out the fly and shouts: "Spit it out, you wee shit. Spit it out".</p> <p>// (G) It's funnier in Westeros.</p>	<p>Tyrion: ¿Gusano Gris? / (DL) Vale. / (ON) Tres señores entran en una taberna. Un Stark, un Martell y un Lannister. (OFF) Piden cerveza, (CP) (L) pero cuando el tabernero se la sirve a estos, cada uno encuentra una mosca en la copa. (OFF) El Lannister, ultrajado, aparta (CP) (ON) la copa y exige otra. El Martell saca la mosca y se la bebe de un trago. (G) (OFF) El Stark, (ON) coge la mosca de la copa, y muy airado le grita: "Escupe la cerveza mierdecilla, escúpela". // (G) Tiene más gracia en Poniente.</p>
----------	--	---

Una vez más, la expresión de Tyrion se hace natural mediante técnicas de domesticación de la traducción. Se usan muchas reducciones y compresiones para mantener la esencia de cualquier chiste, que debe ser corto y directo; además de la creación discursiva de “de un trago” para aportar mayor coherencia con el código de movilidad; o la ampliación de “cerveza” en “escupe la cerveza” para ajustar la traducción a los movimientos bucales de Tyrion. También cabe destacar que la elección de “chanza” es más acorde a la época de la serie y al estatus noble de Tyrion que otros sinónimos que hubieran resultado más actuales o populares. Tyrion, además, suele hacer uso de un vocabulario culto, y “chanza” es la palabra que mejor se ajusta a estas características.

Dicho esto, el choque cultural se produce por la incompreensión de Missandei y Gusano Gris. No tienen los mismos referentes que el enano, que cita a personajes de Poniente, ni el mismo sentido del humor. Esto se traduce en la ausencia de reacción por parte de ellos a la chanza, con movimientos cinésicos de impasibilidad y seriedad; además de con el apunte lingüístico de “tiene más gracia en Poniente”. Que el humor tiene un componente cultural, se acaba de probar con la chanza que a su vez cuenta Missandei. Si Tyrion aludía a su cultura de Poniente, Missandei recurre a su profesión y a su experiencia.

00:27:36	Missandei: (G) Two translators are on a sinking ship. (DL) The first says: (ON) "Do you know how to swim?" The second says, "No, but I can shout for help in 19 languages".	Missandei: (G) Dos traductores a naufragar (OFF) van. (DL) Y uno decir: (ON) "¿tú saber nadar?" Y el otro dice: "no, pero poder pedir ayuda en 19 idiomas". (G)
----------	---	---

Coherentemente con el código de montaje, la peculiar manera de hablar de Missandei marca el exotismo de la chanza con relación a la de Tyrion: su humor es diferente. La variación, con la falta de conjugación de los verbos y la reducción de "ship" favorece la brevedad y el ajuste del código lingüístico a los movimientos bucales que se aprecian en los códigos fotográficos. También es típica la estructura de "uno...y el otro", reforzada por la "ampliación de la conjunción "y" que aporta oralidad. Así, Missandei se acerca más a la cultura meta. La mayor integración de esta que de Gusano Gris se traduce, en primer lugar, a través del código lingüístico ("tu ni siquiera saber"). La falta de conocimiento de él responde a su menor contacto con otras culturas en situaciones de sociabilidad: es un soldado. Missandei debe explicarle de que se trata ese concepto, y lo hace llamándolo por su nombre original (Torgo Nudho), lo que refuerza el carácter extranjero del personaje y el desconocimiento de esta práctica en su cultura. El propio Tyrion asume también, a través del código lingüístico, que era demasiado pronto para que entendieran la broma. Todas estas informaciones se complementan con la interacción de todos los códigos. Por ejemplo, la integración de Missandei acaba de traducirse completamente a través de los movimientos cinésicos. Efectivamente, ella va bebiendo de la copa, además de que su gesto es más relajado y sonriente. Contrariamente a Gusano Gris, su expresión denota curiosidad y sus movimientos corporales, predisposición. También, el código paralingüístico emite ruidos y risas de satisfacción tanto por su parte como por la de Tyrion. Aun así, cabe destacar que la risa exagerada de Tyrion (con la ampliación del "sí" en español), así como su expresión facial, indican que se ríe por compromiso, pero que la intervención de Missandei no se ajustaría a su definición de chanza. También, cabe apuntar que Gusano Gris acaba relajándose y participando del ambiente, gastando a su vez una broma en base a su profesión. Es la primera vez que le vemos sonreír a través de los códigos de movilidad.

En definitiva, la disparidad inicial, no solamente entre los dos de Essos y Tyrion, sino entre los tres, se reduce al final con las risas de todos. Podríamos decir que la brecha cultural ha sido superada en un claro signo de evolución con respecto a la escena de la ficha 19. En esta, Tyrion tira de ironía en dos ocasiones: al referirse a los idiomas

que habla Missandei “de vez en cuando usarás alguno para hablar de cosas”, y para referirse a él mismo como “un hombre sabio”. Cuanto más fina la sutileza de la burla o de la broma, menos entendible para culturas diferentes. De ahí las reacciones de estupefacción de los códigos de movilidad, y los silencios del código paralingüístico. En el segundo caso, la intérprete incluso pregunta “¿quién decirlo?”, en un tono interesado, lo que traduce su incompreensión. Es evidente que no tienen los mismos códigos de conducta, por lo que todo lo que no es claro, lo que no se explicita, no es entendible para culturas diferentes. La escenificación de esa incompreensión a través del canal visual y del código paralingüístico da la medida de la talla de la brecha cultural, que es enorme en esta ficha, y que se reduce en la ficha anterior, tal vez gracias a una visión más general del humor, o porque cronológicamente sucede después, y los personajes están más familiarizados los unos con los otros.

El código de montaje asocia ambas escenas. Por ejemplo, en la ficha 19 Tyrion bromea con el tema de la no bebida (“hasta que lo hagáis”). Missandei no solo no se ríe, sino que lo reprende a través de los movimientos cinésicos, eso sí con dulzura. Tal vez esa oposición conciliadora era una prueba de que en la ficha 24 acabaría accediendo. Lo que pretendemos decir con esto, es que es fundamental para el/la traductor/a atender a todos los códigos de manera coherente y, en la medida de lo posible, en el conjunto de la serie para no caer en contradicciones.

3.2.2.4 El desarraigo

Creemos que, si bien la integración que hemos visto en algunas de las escenas anteriores es el resultado positivo de la diversidad cultural, el desarraigo es la cara negativa de la misma moneda. Su presencia en nuestro corpus es muy breve, pero nos gustaría comentarlo por ser indicador de una pluralidad existente, que ha causado ese efecto. Según la siguiente definición de “desarraigo” de Pérez Porto y Gardey (2018):

Cuando una persona se aleja de sus raíces familiares, sociales y culturales, comienza a experimentar un **extrañamiento** que afecta a su **identidad**. Esa pérdida es el desarraigo, que tiene consecuencias en la socialización y en la **psicología** del individuo. [...] Al instalarse en el nuevo sitio, es probable que la persona añore su tierra y experimente el desarraigo al encontrarse inmersa en nuevas prácticas sociales. [...] En ocasiones, el desarraigo también se vincula a la **discriminación** que muchas veces padecen los inmigrantes.

A nuestro modo de ver, es la definición exacta de lo que sucede en la temporada 8 con Missandei y Gusano Gris, y nos parece interesante ver cómo se traduce esta circunstancia en la versión doblada de la serie.

El sentimiento de extrañamiento se transmite mediante la traducción domesticada del código lingüístico.

00:29:50	Grey Worm: (SB) When Daenerys takes her throne there will be no place for us here. (CP) (DL) I am loyal to my queen. I will fight for her until her enemies are defeated. (CP) (ON) But when the war is over, and she (DL) has won, do you (ON) want to grow old (SB) in this place? Is there nothing else you want to do? (CP) (DL) Nothing else you want to see?	Gusano Gris: (SB) Cuando Daenerys suba al trono, no habrá lugar aquí para nosotros. (CP) (DL) Soy leal a mi reina, por ella lucharé hasta derrotar a sus enemigos. (CP) (ON) Cuando guerra acabe, y ella (DL) haya vencido, (ON) ¿quieres envejecer (SB) en este lugar? ¿Hay algo más que desees hacer? (CP) (DL) ¿Otro lugar que quieras ver?
00:30:19	Missandei: (DL) Naath. (CP) (ON) I'd like to see the beaches again.	Missandei: (DL) Naath. (CP) (ON) Quiero ver sus playas de nuevo.

Contrariamente al resto de las temporadas (excepto la tercera), las modulaciones, particularizaciones y equivalencias sirven para dotar al discurso de estos personajes de naturalidad a la hora de hablar. Solo la reducción del artículo delante de “guerra” en “cuando guerra acabe” recuerda lingüísticamente el origen extranjero del Inmaculado. El traductor ha privilegiado aquí la transmisión de la evolución lingüística de los personajes y la adaptación a su nuevo lugar, en detrimento de la mayor muestra de exotismo en el habla que habían tenido hasta el momento. Sin embargo, y a pesar de que el doblaje ha borrado el acento extranjero en inglés de Gusano Gris, y de que las ropas de Missandei se hayan adaptado al paisaje sombrío y gris del norte, el código iconográfico sigue asegurando la transmisión de la diversidad cultural mediante la representación de los rasgos típicos de los personajes y del vestuario propio del Inmaculado. También, el diseño exótico del vestido de Missandei le da un toque personal, y el emblema del dragón en el pecho los destaca como extranjeros en el norte.

Por otra parte, la discriminación y soledad se transmiten mediante los códigos de movilidad. Los movimientos proxémicos de la cámara indican el alejamiento de las niñas de Poniente y el acercamiento de los dos miembros extranjeros entre ellos.

Además, los movimientos cinésicos expresan tristeza y soledad, sentimientos reforzados por los códigos fotográficos, cuyos primeros planos traducen la profundidad de los sentimientos expresados en el código lingüístico. El choque cultural queda, pues, reflejado en las expresiones de miedo de las niñas; de la misma manera que en las miradas de Gusano Gris alrededor, y en la bajada de volumen del código paralingüístico antes de pronunciar la frase “¿quieres envejecer en este lugar?”. Estos códigos explicitan la connotación negativa de la traducción literal del demostrativo “this”: el lugar les es ajeno.

Finalmente, nos gustaría acabar destacando que la extranjería de Missandei rebrota en todos sus sentidos en el momento de su muerte, con su corta pero determinante intervención en valyrio, que igual que en la versión original, no se traduce. Los códigos fotográficos plasman la fuerza de la unión de los personajes de Essos, en los que incluimos a Daenerys, mediante el uso de primeros planos que traducen la angustia por la situación. También, los códigos iconográficos y de figuración transmiten la diversidad de los personajes de la escena y el desarraigo del personaje, sola, alejada de los suyos, entre estandartes de los Lannister. Los códigos de movilidad, con el paso de la cámara de unos a otros, y las expresiones serias y consternadas anuncian sin duda el desenlace final; un desenlace que casi podríamos decir que se decide aquí, por una extranjera. De ahí la importancia de ese concepto para el desarrollo de la serie, y de ahí lo fundamental de su transmisión a través de todos los códigos, métodos y técnicas.

Conclusiones

El objetivo principal de la realización de este trabajo era describir cómo se transmitía la diversidad lingüística y cultural de la serie *Juego de Tronos*, a través de la traducción audiovisual. Nos habíamos marcado tres metas específicas, cuyas conclusiones expondremos a continuación.

En primer lugar, nos proponíamos identificar las técnicas de traducción utilizadas para transmitir pluralidad, llegando a la conclusión de que se trata de una mezcla de técnicas propias de los métodos extranjerizante y de domesticación de la traducción. Así:

- Se usan calcos, préstamos, traducciones literales o no traducciones de los nombres de lugares y personajes, y de elementos culturales como los nombres de las lenguas o de las religiones para mantener el color local.
- Se usan técnicas de equivalencia, generalización, particularización, reducción, compresión, transposición, descripción, ampliación, modulación y creaciones discursivas para familiarizar la expresión de los personajes con la cultura meta, además de hacer los diálogos entendibles y, principalmente, orales. También, para aclarar conceptos, situaciones o identidades, añadiendo connotaciones a través de los términos o sintaxis utilizados. Finalmente, para conseguir un mejor ajuste con los movimientos bucales de los personajes.
- Se usan las técnicas de adaptación y de variación como método extranjerizante; o sea, para adaptar a la cultura meta una forma poco fluida y natural de hablar.

Estas técnicas aportan exotismo o familiaridad, en consonancia con los otros códigos del medio audiovisual, lo que nos lleva al segundo de los objetivos específicos que habíamos planteado.

Este consistía en averiguar cómo influían las características de los textos visuales en las decisiones de traducción. Tras haber analizado todos los códigos acústicos y visuales presentes en la serie, podemos concluir que estos condicionan la traducción del código lingüístico de la siguiente manera:

- Los códigos iconográfico, paralingüístico y de efectos especiales muestran a personajes y localizaciones plurales; por lo que el código lingüístico sonoro debe reflejar esa misma diversidad, mediante las diferentes formas de hablar de los distintos personajes.
- Los movimientos cinésicos de los códigos de movilidad y el código paralingüístico muestran estados de ánimo y comportamientos muy diferentes de los personajes, que condicionan el uso de determinados registros, vocabulario o expresiones. Las decisiones deben ser coherentes y complementarias para formar la identidad completa de los personajes.
- Los movimientos proxémicos de los códigos de movilidad, así como el código de figuración y el código musical, muestran situaciones de comunicación diversas, que van desde el encuentro íntimo, al pacífico, y hasta el choque cultural violento. Esto implica que las decisiones de traducción vayan en la misma línea, prestando especial atención a transmitir el carácter conversacional y a las convenciones de la cultura meta en el mismo tipo de situaciones.
- Los códigos gráficos y los movimientos bucales de los códigos de movilidad, así como los códigos fotográficos (primeros planos), obligan a los responsables de la traducción a ajustar sus decisiones lingüísticas a una isocronía determinada, o a una mayor o menor apertura de la boca de los actores. El código lingüístico visual se amolda en prácticamente todas las ocasiones a las convenciones de espacio del código gráfico mediante técnicas destinadas a reducir y a sintetizar el mensaje. Solo en la ficha 2, en la que el ritmo del diálogo es muy rápido, se deja de lado la isocronía; y en pocas ocasiones se sobrepasa el límite de caracteres, sin mayor incidencia, puesto que el tiempo del subtítulo en pantalla es largo para una buena lectura. En el caso del doblaje, tanto la isocronía como el encaje de la articulación bucal es adecuado.
- El código de montaje es fundamental para la unidad del producto audiovisual y condiciona a los responsables de la traducción a tomar decisiones coherentes. En nuestro corpus, se usan mayoritariamente los mismos métodos (extranjerizante o domesticante), las mismas técnicas, y hasta el mismo vocabulario, expresiones, etc., para traducir las referencias a los mismos personajes, o los mismos signos distintivos de cada cual (maneras de hablar, registros...), cuando se dan las mismas circunstancias o situaciones. Los

pocos desajustes que hemos podido comprobar son en relación al personaje de Missandei, puesto que se cambia la decisión sobre su manera de hablar a partir de la cuarta temporada. También se refiere en dos ocasiones a su amo como “maestro” y “maestre”. Finalmente, Daenerys trata de manera diferente a dos de sus súbditos en la misma situación: a uno le habla de vos y al otro de tú.

En definitiva, los dos canales a través de los cuales se transmite la información (visual y acústico) requieren una traducción coherente, y puesto que el primero es inmutable, es el código lingüístico sonoro y visual el que los responsables de la traducción deben adaptar al primero. Precisamente esta interacción tan característica del medio audiovisual, que amplía las posibilidades de transmisión del mensaje, es la que permite el uso de una variedad tan grande de modalidades (doblaje y subtitulación con los códigos gráficos), de métodos (extranjerizante y domesticante) y de técnicas como reflejo de la representación de una enorme diversidad.

Tras el análisis de las decisiones tomadas en nuestro corpus, hemos intentado establecer prioridades, o por lo menos resaltar, los factores más importantes a tener en cuenta para producir una traducción aceptable y aceptada por la audiencia meta. Tras comprobar que las tres sincronías clave (contenido, caracterización, articulación bucal), además de la isocronía, han sido respetados en absolutamente todas las fichas, podemos concluir que los criterios seguidos han sido los siguientes:

- **Credibilidad:** el texto traducido es verosímil porque las traducciones de las intervenciones de los personajes reproducen las convenciones de la cultura meta en cuanto a oralidad, y más concretamente a la oralidad prefabricada que se espera de los textos audiovisuales. Esto es, que los diálogos reproducen un lenguaje propio de un estilo conversacional acorde con las expectativas de la audiencia; es decir, espontáneo, pero directo y claro, al haber sido planificado previamente. Los discursos traducidos se ajustan a los movimientos de la boca de los personajes, pero principalmente a la duración de los del texto original. No se duda en modificar el texto original para hacerlo caber en la boca de los personajes, a lo que ayuda el código de colocación del sonido.
- **Coherencia:** la coherencia del uso lingüístico es importante pero su importancia es menor que la de la credibilidad. Por ejemplo, se cambia la manera de hablar del personaje de Missandei, en contra de la coherencia del montaje, para privilegiar la credibilidad de su representación como personaje extranjero. De la

misma manera, el tuteo de Daenerys a su súbdito es más creíble que el voseo inicial, y no se duda en cambiarlo. La coherencia pierde relevancia cuando no afecta directamente a la situación en pantalla. Así, se cambia la traducción de “amo” por “maestro” o “maestre” en situaciones en las que no se hace necesario incidir en la esclavitud, sin que esto sea noticable por parte de la audiencia.

- Fidelidad del mensaje: es más importante el contenido que la forma. Si bien se emplean técnicas que modifican la estructura del mensaje o, digamos, la retórica, siempre se transmite el sentido íntegro del mensaje. Se juega con prácticas de compensación para que el contenido global de la serie sea el mismo en la versión traducida que en la original.

Concluimos, pues, que la diversidad lingüística y cultural de *Juego de Tronos* se transmite a través de todos y cada uno de los códigos de significación que componen los textos audiovisuales, con una combinación de métodos y técnicas, a la vez domesticantes y extranjerizantes, y prestando principal atención a los requisitos propios de una traducción de este tipo, como el ajuste, la credibilidad y la veracidad.

Muchos otros aspectos se hubieran podido tratar en este trabajo, como las intenciones de los responsables de la traducción al tomar ciertas decisiones para posicionar a la audiencia de un lado o del otro del conflicto. También, una profundización sobre las expectativas reales de una audiencia cada vez más participativa, y la valoración de la aceptabilidad de la traducción de la serie al español mediante encuestas de satisfacción entre el público meta. Efectivamente los avances tecnológicos han favorecido nuevas prácticas traductoras, incluso a cargo de los propios fans, que serían interesantes de analizar. Pensamos que los/la traductores/as deben estar atentos a estos cambios evolutivos tanto en las herramientas de trabajo, como en los conocimientos (lingüísticos, culturales, del objeto de traducción...) y las mentalidades de la audiencia meta, para adaptarse dentro de lo posible a sus exigencias, además de a las del encargo. En definitiva, este trabajo nos ha servido para tomar conciencia de la magnitud del proceso de traducción en una modalidad tan compleja como la audiovisual, además de habernos permitido reflexionar sobre las condiciones de los profesionales de la traducción dentro de ese múltiple engranaje. Así pues, posibles líneas futuras de investigación se abrirían a este respecto, como una posible comparación del proceso de traducción literario del libro con el de la serie, con entrevistas, por qué no, a los responsables de la traducción de cada género.

Referencias bibliográficas

CHAUME, Frederic. (2003). *Doblatge i subtitulació per a la TV*. Vic: Eumo.

Diccionario de términos clave de ELE. [Consultado el 10 de enero de 2020]. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/choque.htm

GULLÓN DEL RÍO, Delia. (2015). *La traducción de series de televisión: análisis de los títulos de los capítulos de la temporada 17 de Los Simpson* [trabajo fin de grado]. Universidad de Valladolid.

HAYWOOD, M_Louise, THOMPSON, Michael, y HERVEY, Sandor. (2009). *Thinking Spanish translation, a course in translation method: Spanish to English*. Oxon: Routledge.

KLAUSTRUP, L., y TOSCA, S. (2004). Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design. En: IEEE Computer Society (ed.), International Conference on Cyberworlds 2004: 18-20 noviembre 2004. Los Alamitos, California.

PÉREZ PORTO, Julián y GARDEY, Ana. (2015). *Definición de proceso comunicativo* [consultado el 10 de enero de 2020]. <https://definicion.de/proceso-comunicativo/>

PÉREZ PORTO, Julián y GARDEY, Ana. (2018). *Definición de desarraigo* [consultado el 10 de enero de 2020]. <https://definicion.de/desarraigo/>

PUJOL TUBAU, Miquel. (2015). *La representació de personatges a través del doblatge en narratives transmèdia. Estudi descriptiu de pel·lícules i videojocs basats en El senyor dels anells* [tesis doctoral]. Universidad de Vic.

ZABALBEASCOA, Patrick. *El texto audiovisual: factores semióticos y traducción* [consultado el 23 de diciembre 2019]. http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/doble-o-nada-actas-de-las-i-y-ii-jornadas-de-doblaje-y-subtitulacion-de-la-universidad-de-alicante--0/html/ff5a6b52-82b1-11df-acc7-002185ce6064_11.html

Anexo

Este anexo contiene la información en 31 fichas de los datos que hemos recogido para poder llevar a cabo el análisis y las conclusiones de este trabajo. Cada ficha se corresponde a una escena de la serie.

F1	Temporada 3, capítulo 1, (00:44:12; 00:47:56)	
00:44:12	Kraznys: (G)	Kraznys: (G)
00:44:23	Missandei: (DL) The Unsullied have stood here (DE) for a day and a night with no food or water.	Missandei: (DL) Los Inmaculados llevan aquí de pie (DE) un día y una noche sin comer ni beber.
00:44:29	Kraznys: (DE) (G)	Kraznys: (DE) (G)
00:44:34	Missandei: (SB) They will stand until they drop.	Missandei: (SB) Seguirán en pie hasta caerse.
00:44:36	Kraznys: (SB) (G)	Kraznys: (SB) (G)
00:44:38	Missandei: (SB) Such is their obedience.	Missandei: (SB) Tal es su obediencia.
00:44:42	Daenerys: (CP) They may suit my needs. Tell me of their training.	Daenerys: (CP) Quizás sean lo que busco. Habladme de su instrucción.
00:44:47	Missandei: The Westerosi woman is pleased with them, / but speaks no praise to keep the price down. / She wishes to know how they are trained.	Missandei: A la mujer de Poniente le gustan, / pero no se deshace en alabanzas para que no suba el precio. / Desea saber cómo se les adiestra.
00:44:56	Kraznys: Tell her what she would know and be quick about it. / The day is hot.	Kraznys: Dile lo que quiera saber, y sé breve. / Hace calor.
00:45:05	Missandei: (CP) (SB) They begin their training at five. Every day they drill from dawn to dusk until they have mastered the	Missandei: (CP) (SB) Empiezan su entrenamiento a las cinco. A diario se adiestran de sol a sol hasta que dominan la espada corta,

	shortsword, (ON) the shield, and the three spears. Only one boy in four survives this rigorous training.	(ON) el escudo y las tres lanzas. Solo un joven de cada cuatro sobrevive a la rigurosa instrucción.
00:45:18	Kraznys: (CP) (G)	Kraznys: (CP) (G)
00:45:20	Missandei: (OFF) Their discipline and loyalty are absolute. / They fear nothing.	Missandei: (OFF) Su disciplina y su lealtad son absolutas. / No temen a nada.
00:45:26	Jorah: (OFF) Even the bravest (ON) men fear death.	Jorah: (OFF) Hasta los más valientes (ON) temen a la muerte.
00:45:28	Missandei: The knight says even brave men fear death.	Missandei: El caballero dice que hasta los más valientes temen a la muerte.
00:45:33	Kraznys: Tell the old man he smells of piss.	Kraznys: Dile al viejo que huele a meado.
00:45:38	Missandei: Truly, Master?	Missandei: ¿De verdad, amo?
00:45:39	Kraznys: No, not truly. / Are you a girl or a goat to ask such a thing?	Kraznys: Claro que no. / ¿Cómo preguntas esas cosas?
00:45:44	Kraznys: (G)	Kraznys: (G)
00:45:49	Missandei: (P) (OFF) My master says the Unsullied are not men. Death means nothing (ON) to them.	Missandei: (P) (OFF) Mi amo dice que los Inmaculados no son hombres. La muerte no significan nada para (ON) ellos.
00:45:54	Kraznys: Tell this ignorant whore of a Westerner / to open her eyes and watch.	Kraznys: Dile a esta ignorante de Poniente / que abra los ojos y observe.
00:46:02	Missandei: (SB) He begs you (ON) attend to this carefully, Your Grace.	Missandei: (SB) Os ruega (ON) que observéis con atención, Majestad.
00:46:07	Kraznys: (DL) (G)	Kraznys: (DL) (G)

00:46:19	Daenerys: (OFF) Tell the good master (ON) there is no need...	Daenerys: (OFF) Dile al buen amo (ON) que no hay necesidad...
00:46:21	Kraznys: She's worried about their nipples? / Does the dumb bitch know we've cut off their balls?	Kraznys: ¿Le preocupan sus pezones? / ¿La zorra estúpida esta no sabe que les hemos cortado los huevos?
00:46:28	Missandei: (OFF) My master points out that men don't need nipples.	Missandei: (OFF) Mi amo señala que los hombres no necesitan pezones.
00:46:35	Kraznys: Here, I'm done with you.	Kraznys: Hale, ya he terminado contigo.
00:46:37	Unsullied: This one is pleased to have served you.	Inmaculado: Encantado de servirlos.
00:46:42	Kraznys: (DE) (G) (ON) (G)	Kraznys: (DE) (G) (ON) (G)
00:46:47	Missandei: To win his shield, an Unsullied (OFF) must go to the slave marts with a silver mark, (ON) find a newborn and kill it (OFF) before its mother's eyes. // (P) This way, my master says, we make certain there is no weakness left in them.	Missandei: Para obtener su escudo, un (OFF) Inmaculado debe ir al mercado de esclavos con un marco de plata, (ON) buscar un recién nacido y matarlo (OFF) delante de su madre. // (P) De esa forma, dice mi amo, procuramos que no les quede debilidad alguna.
00:47:04	Daenerys: You take a babe from its mother's arms, kill it as she watches, and pay for her pain with a silver coin?	Daenerys: ¿Arrancáis un niño de los brazos de su madre, y lo matáis delante de ella, y le pagáis una moneda de plata por su dolor?
00:47:12	Missandei: She is offended. / She asks if you pay a silver coin to the mother, / for her dead baby.	Missandei: Se ha ofendido. / Pregunta si le pagáis una moneda de plata a la madre / por su bebé muerto.
00:47:18	Kraznys: What a soft mewling fool this one is.	Kraznys: Qué tonta y blanda es.
00:47:23	Kraznys: (G)	Kraznys: (G)

00:47:25	Missandei: (P) (OFF) My master would like you (ON) to know that the silver is paid to the baby's owner, not to the mother.	Missandei: (P) (OFF) A mi amo le gustaría que (ON) supierais que la plata es para el dueño del bebé, no para la madre.
00:47:36	Daenerys: How many do you have (OFF) to sell?	Daenerys: ¿Cuántos podéis (OFF) venderme?
00:47:37	Missandei: (OFF) (G)	Missandei: (OFF) (G)
00:47:43	Missandei: (OFF) 8,000.	Missandei: (OFF) 8.000.
00:47:44	Kraznys: Tell the Westerosi whore she has until tomorrow.	Kraznys: Dile a la puta de Poniente que tiene hasta mañana.
00:47:49	Missandei: (OFF) Master Kraznys asks (CP) (SB) that you please hurry. Many other buyers are interested.	Missandei: (OFF) El amo Kraznys os pide (CP) (SB) por favor que os apresuréis. Hay muchos compradores interesados.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. También se traduce literalmente el nombre de los soldados de Astapor como "Inmaculados". La intervención del traductor se manifiesta mediante reducciones de "menú" (00:45:26), del complemento directo "to this" (00:46:02), "eyes" (00:46:47), "is paid" (00:47:25) o "other" (00:47:49); equivalentes como "de sol a sol" o "Majestad"; modulaciones en el minuto 00:44:42 y en el 00:47:04; la particularización de la elección de "observéis" por "attend", que recupera el sentido de la vista perdido con la reducción de "eyes", y la generalización con el hiperónimo "habladme" en lugar de "tell me". Se resalta la violencia y crueldad de las acciones narradas con la elección de "arrancar" para traducir "take". En español se especifica tratamiento: Daenerys tutea a Missandei, pero esta usa el voseo.

-Código paralingüístico

1-Se escucha el sonido de la lengua valyria de boca de Kraznys y de Missandei. Se trata de una lengua inventada para la serie, por lo que no podemos captar el significado de las palabras con inmediatez.

2-Tono serio y cortante de todos. El ocasional aumento del timbre de voz de Daenerys, de la mitad del fragmento hacia delante denota una creciente indignación por su parte. Tono profesional de Missandei.

-Código musical y de efectos especiales

1-Ruido de gaviotas y de las olas del mar.

2- Música que indica tensión. Va *in crescendo*: se escucha por detrás durante el intercambio hasta que llega a su punto culminante con el ultimátum de Kraznys a Daenerys.

-Código de colocación del sonido: la voz de Missandei llega, en ocasiones, desde fuera del campo de visión.

Canal visual

-Códigos iconográficos

- 1-Representación del aspecto físico, atuendos y complementos de los personajes.
- 2-Código de figuración aporta información sobre la jerarquía y las asociaciones entre los personajes por la disposición de estos en la escena
- 3-Juego con el uso de los colores para definir la pertenencia a los diferentes mundos de los personajes.

-Códigos fotográficos

1- Iluminación propia de un escenario exótico, soleado, y de un momento del día concreto que aporta realidad a una escena filmada al aire libre. El juego con las sombras permitirá al traductor relajarse con el ajuste en algunos momentos.

2-Bastantes cambios de planos, desde planos generales a planos de conjunto, pasando por planos medios o primeros planos. Es la primera vez que aparece en la serie esta nueva tierra y con la variedad de planos se aporta toda la información posible sobre esta nueva cultura; desde la información de carácter más general, con los planos largos, hasta la más particular con los planos cortos.

-Códigos de movilidad

1-Movimientos proxémicos: al principio personajes en movimiento: se acercan y se alejan de la cámara al ir caminando.

2-Movimientos cinésicos: existen gestos, miradas, movimientos corporales, medias sonrisas que reflejan indignación o incompreensión.

3-La existencia de planos cercanos hace que algunos movimientos de articulación bucal sean muy visibles y que el traductor deba buscar soluciones de vocabulario ajustadas.

-Códigos gráficos: subtítulos que transmiten el código lingüístico visual en un estilo propio y familiar para la lengua meta, con técnicas de domesticación como transposiciones de la voz pasiva a activa (00:44:47); la descripción del adjetivo “westerosi” que no existe en español; equivalencias como “hace calor”, “hale”, “encantado de serviros” o “les hemos cortado los huevos”; creaciones discursivas, como “claro que no”, que además refuerza la crudeza del amo; o modulaciones. La del minuto 00:44:56, “para que no suba el precio”, también contribuye a la restricción de las frases requerida por la subtitulación. Para eso, también se usa la técnica de compresión (“viejo” por “old man”); o de reducción, por ejemplo de complementos irrelevantes como “about it”, sujetos como “this one”, que en español quedan implícitos en la conjugación del verbo, o algún insulto como “whore” cuando ya hay otro (00:45:44). También se omite la comparación de Missandei con una cabra por parte del amo en el minuto 00:45:39, traduciendo solo la última parte de la frase que con el “cómo” ya indica la incompreensión y desprecio del amo. La animalización se ve compensada con el uso de “adistrar” por “training”, aunque refiriéndose a los Inmaculados. El uso del registro familiar denota, además de violencia verbal, oralidad y pertenencia, por lo que se traduce de manera literal (“meado”, “puta”, “zorra estúpida”). Se establece el vínculo entre los dos códigos lingüísticos mediante elementos que indican una comunicación, como “dile”, además de la repetición de términos y la repetición exacta de algunas frases, como la de “hasta los más valientes temen a la muerte”. Se respetan las convenciones ortotipográficas de esta modalidad. El amo tutea a Missandei.

Sincronía: tanto en el doblaje como en los subtítulos se respetan la sincronía de contenido y la isocronía, aunque el subtítulo del minuto 00:46:21 se queda relativamente poco en pantalla y el del 00:47:44 es más largo de lo que se estipula como conveniente. Sin embargo se queda mucho tiempo en pantalla porque tardan mucho en decirlo. También se mantienen la sincronía cinética y la fonética, principalmente en los primeros planos. Por ejemplo en el minuto 00:46:19, con la doble “n” en las dos lenguas; la “s” de “shield” cuadra con las de “su escudo” en el 00:46:47, y las bilabiales “b”, “m” y “p” del 00:47:04 se corresponden con las del original.

F2	Temporada 3, capítulo 3, (00:29:35; 00:31:30)	
00:29:36	Missandei: (DE) All? Did this one's ears mishear, Your Grace?	Missandei: (DE) ¿Todos? ¿Los oídos de una han oído mal, Alteza?
00:29:39	Daenerys: (L) They did not. I want to buy them all.	Daenerys: (L) Nada de eso. Quiero comprarlos todos.
00:29:41	Missandei: She wants to buy them all.	Missandei: Quiere comprarlos todos.
00:29:43	Kraznys: She can't afford them. / The slut thinks she can flash her tits, / and make us give her whatever she wants.	Kraznys: No puede pagarlos. / La guarra esta se cree que puede enseñarnos las tetas / y hacernos darle lo que quiera.
00:29:56	Missandei: (OFF) There are 8,000 (ON) Unsullied in Astapor. Is this what you mean by all?	Missandei: (OFF) Hay ocho mil (ON) Inmaculados en Astapor. ¿Es lo que queréis decir con todos?
00:30:01	Daenerys: Yes. 8,000. (OFF) And the ones still in training as well.	Daenerys: Sí. Ocho mil. (OFF) Y los que están adiestrándose también.
00:30:03	Missandei: (P) (OFF) (G)	Missandei: (P) (OFF) (G)
00:30:06	Greizhen: If they fail on the battlefield, / they will shame Astapor.	Greizhen: Si fallan en el campo de batalla, / deshonrarán a Astapor.
00:30:14	Missandei: Master Greizhen says they cannot sell half-trained boys. (OFF) If they fail on the battlefield, (ON) they will bring shame upon all of Astapor.	Missandei: El amo Greizhen dice que no puede vender jóvenes a medio adiestrar. (OFF) Si fracasan en la batalla desacreditarán (ON) el buen nombre de Astapor.
00:30:21	Daenerys: I will have them all or take none. Many will fall in battle. I'll need the boys to (OFF) pick up the swords they drop.	Daenerys: Me quedaré con todos o con ninguno. Muchos caerán en batalla, necesitaré a los niños (OFF) para que recojan a los que caigan.

00:30:24	Missandei: (P) (OFF) (G)	Missandei: (P) (OFF) (G)
00:30:28	Kraznys: The slut cannot pay for all of this.	Kraznys: Esta guarra no puede pagar todo eso.
00:30:32	Missandei: (OFF) (P) Master Kraznys says you (ON) cannot afford this.	Missandei: (OFF) (P) El amo Kraznys dice que no podéis (ON) permitiróslo.
00:30:34	Kraznys: Her ship will buy her 100 Unsullied, no more,	Kraznys: Su barco servirá para pagar 100 Inmaculados, ni uno más.
00:30:37	Missandei: (L) Your ship will buy you one hundred unsullied, [...]	Missandei: (L) Con vuestro barco, solo pagaréis 100 Inmaculados, [...]
00:30:40	Kraznys: and this because I like the curve of her ass.	Kraznys: Y eso porque me gusta su culo.
00:30:43	Missandei: [...] because Master Kraznys is generous.	Missandei: [...] porque el amo Kraznys es generoso.
00:30:45	Kraznys: What is left will buy her 10.	Kraznys: Lo que queda da para diez.
00:30:47	Missandei: (OFF) (P) The gold you have left is worth (ON) 10, [...]	Missandei: (OFF) (P) El oro que os queda / os da (ON) para 10, [...]
00:30:50	Kraznys: I will give her 20 if it stops her ignorant whimpering.	Kraznys: Le daré 20 si deja de gimotear como una imbécil.
00:30:51	Missandei: [...] (P) but good Master Kraznys will give you 20.	Missandei: [...] (P) pero el bondadoso Kraznys os dará 20.
00:30:55	Kraznys: Her dothraki smell of shit,	Kraznys: Sus dothrakis huelen a mierda,
00:30:56	Missandei: (P) The Dothraki you have with you...	Missandei: (P) Los dothrakis que os acompañan...

00:30:59	Kraznys: but may be useful as pig feed.	Kraznys: pero pueden servir para dar de comer a los cerdos.
00:31:02	Missandei: The Dothraki you have are not worth what they cost (OFF) to feed, [...]	Missandei: Los dothrakis que tenéis no valen lo que cuesta (OFF) alimentarlos, [...]
00:31:05	Kraznys: I will give her 3 for those.	Kraznys: Le daré tres por ellos.
00:31:06	Missandei: [...] (P) (OFF) but Master Kraznys will give you three Unsullied for all of them.	Missandei: [...] (P) (OFF) pero el amo Kraznys os dará tres Inmaculados por todos ellos.
00:31:07	Kraznys: So, ask this beggar queen,	Kraznys: Así que preguntale a esta reina harapienta,
00:31:11	Missandei: (P) (OFF) Master Kraznys asks [...]	Missandei: (P) (OFF) El maestro Kraznys pregunta [...]
00:31:10	Kraznys: how will she pay for the remaining 7,877?	Kraznys: cómo va a pagar los 7.877 restantes.
00:31:13	Missandei: [...] (P) how you propose to pay for the remaining (OFF) 7,877 Unsullied.	Missandei: [...] (P) cómo pensáis pagar los restantes, (OFF) los 7.877 Inmaculados restantes.
00:31:24	Daenerys: I have dragons. (CP) I'll give you one.	Daenerys: Tengo dragones. (CP) Os daré uno.
00:31:27	Missandei: (DL) (G) (OFF) (G)	Missandei: (DL) (G) (OFF) (G)

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. También se traduce literalmente el nombre de los soldados de Astapor como “Inmaculados”. En cambio, el traductor emplea un préstamo para referirse a los “dothraki”. La intervención del traductor se manifiesta mediante reducciones, como las de “take” y “swords” en el minuto 00:45:26, o la de “Master” en el 00:30:51; equivalentes, como “Alteza” o “a medio adiestrar”; una modulación en el minuto 00:30:56; así como varias creaciones discursivas para traducir de manera apropiada el uso de auxiliares en inglés que

no tienen equivalente en español (“they did not”), o la buena reputación que se le presupone a la ciudad (“el buen nombre de Astapor). Esta traducción de “upon all of Astapor” viene impuesta por la elección de “desacreditar” en vez de “bring shame” Se avergüenza a alguien pero se desacredita algo. En todo caso se transmite la importancia de la honra. En cuanto al vocabulario, es sorprendente la traducción de “master” por “maestro” en vez de por “amo”, como hasta ahora (00:31:11); además el “pensáis” en vez de “propose” del minuto 00:31:13, denota cierto escepticismo por parte Kraznys. También se usan transposiciones de adverbios a verbos, o de categoría gramatical (de sujeto a complemento de manera) para hacer la frase más corta o más familiar a la cultura meta. Con el mismo objetivo se emplea la ampliación de “restantes” en el 00:31:13. En español se especifica tratamiento: Daenerys usa el voseo con el amo.

-Código paralingüístico

1-Sonido del valyrio en boca de los amos y de Missandei.

2-Risas de burla y suspiro de fastidio por parte de los amos.

3-Tono serio pero neutro de Daenerys, monótono, contrasta con tono más cortante y enfático de Kraznys, que transmite más hostilidad. Tono y ritmo profesional de Missandei.

-Código musical y de efectos especiales: efecto dramático de música en el momento que Daenerys anuncia que le dará a Kraznys un dragón.

-Código de colocación del sonido: los personajes hablan dentro y fuera del campo de visión.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación del aspecto físico, de la vestimenta y de los complementos de los personajes.

2-Código de figuración escénica dos bandos.

-Códigos fotográficos

1- Iluminación natural de una escena de día al aire libre con su juego de luces y sombras según la perspectiva.

2-El uso de colores diferentes para definir a los diferentes mundos y a sus respectivos personajes.

3-Constantes cambios de planos: de general a planos de conjunto pasando por planos americanos y primeros planos. Dinamismo del intercambio entre personas (planos cortos) y entre bloques (planos largos).

-Códigos de movilidad

1-Movimientos proxémicos de la cámara, que se sale de la conversación y sigue la mirada de Daenerys.

2- Los movimientos cinésicos de todos los interlocutores indican distancia y falta de entendimiento entre ellos.

3-Existen movimientos de articulación bucal en los planos cercanos a tener en cuenta por el traductor en sus decisiones.

-Códigos gráficos: subtítulos que transmiten el código lingüístico visual en un estilo propio y familiar para la lengua meta, con técnicas de domesticación como transposiciones en los minutos 00:30:50 y 00:30:59; o equivalencias como “da” por “buy”, “ni uno más”, que además hace hincapié en la inclemencia del amo, o la forma “va a pagar” para traducir el futuro que implica intencionalidad. Para ajustar la medida de las frases a las convenciones requeridas usa técnicas restrictivas, como la reducción empleada al dejar “the curve of her ass” en simplemente “culo”. Además de la traducción literal de “inmaculados”, también se usa el préstamo “dothraki”, de la misma manera que se hace en el otro código lingüístico. Efectivamente el vínculo entre ambos se establece mediante la introducción de elementos que indican comunicación, como

“pregúntale”, además de la repetición de términos y expresiones. Todo eso contribuye a dotar de continuidad el texto. El uso del registro familiar denota, además de violencia verbal, oralidad y pertenencia, por lo que se traducen de manera literal “guarra”, “huelen a mierda” o “enseñarnos las tetas”. Para enfatizar el desprecio y rechazo del amo, la traducción amplía el término “guarra” con el demostrativo “esta” en el 00:29:43, o sustituye el artículo general por el demostrativo en el 00:30:28. Finalmente, elige un término más contundente para traducir “ignorant”, como es “imbécil”. En todo caso denota el desprecio y la falta de inteligencia que presupone. Se respetan las convenciones ortotipográficas de esta modalidad, aunque no se marcan con puntos suspensivos las frases inacabadas, tal vez para ahorrar espacio. Los subtítulos van al ritmo de la rápida conversación y no conviene alargarlos. El amo tutea a Missandei.

Código de montaje

Asociación con el primer capítulo de la tercera temporada: mismos personajes y misma situación de comunicación intercultural. Las referencias a los personajes son las mismas pero existe una evolución en Daenerys. En esta escena, es ella la que maneja la situación, quien tiene la última palabra.

Sincronía: tanto en el doblaje como en los subtítulos se respetan la sincronía de contenido y la isocronía, aunque algunos subtítulos van un poco rápido. Se da la característica de que se superpone la voz doblada de Missandei con la del amo. Los subtítulos pertenecen a las intervenciones de Kraznys, pero el momento central de la conversación tiene un ritmo acelerado que hace que los subtítulos, a pesar de amoldarse a los caracteres aconsejados, pasen un poco rápido. También se mantiene la sincronía cinética y fonética, principalmente en los primeros planos, prestando principal atención a las bilabiales o las “n” (00:30:21, 00:30:14).

F3	Temporada 3, capítulo 3, (00:32:45; 00:33:48)	
00:32:45	Daenerys: (OFF) Do you have a name?	Daenerys: (OFF) ¿Tienes nombre?
00:32:47	Missandei: (L) This one's name is Missandei, Your Grace.	Missandei: (L) La que os habla se llama Missandei, Alteza.
00:32:49	Daenerys: Do you have a family? A mother and a father you'd return to if you had the choice?	Daenerys: ¿Tienes familia? Padres con los que volverías si tuvieras ocasión.
00:32:53	Missandei: No, Your Grace. No family living.	Missandei: No, Alteza. Ninguno que viva.

00:32:57	Daenerys: You belong to me now. It is your duty to tell me the truth.	Daenerys: Ahora me perteneces, tu deber es decirme la verdad.
00:32:59	Missandei: (CP) Yes, Your Grace. Lying is a great offense. Many of those on the Walk of Punishment were taken there for less.	Missandei: (CP) Sí, Alteza. Mentir es una gran ofensa. Algunos han acabado en el Camino del Castigo por mucho menos.
00:33:05	Daenerys: I offered water to one of the slaves dying on the Walk of Punishment. Do you know what he said to me? (OFF) Let me die.	Daenerys: Le ofrecí agua a uno de los esclavos que morían en el Camino del Castigo, ¿sabes que me dijo? (OFF) Dejádme morir.
00:33:11	Missandei: There are no masters in the grave, Your Grace.	Missandei: No hay amos en la tumba, Alteza.
00:33:14	Daenerys: (CP) Is it true what Master Kraznys told me about the Unsullied? About their obedience?	Daenerys: (CP) ¿Es cierto lo que me dijo el amo Kraznys sobre los Inmaculados? ¿Sobre su obediencia?
00:33:19	Missandei: All questions have been taken from them. They obey, that is all. (CP) (OFF) Once they are yours, they are yours. (ON) They will fall on their swords if you command it.	Missandei: Les han extirpado la posibilidad de preguntar. Solo obedecen. Eso es todo. (CP) (OFF) En cuanto son vuestros, son vuestros. (ON) Se arrojarán sobre sus espadas si se lo ordenáis.
00:33:29	Daenerys: And what about you? You know that I'm taking you to war. (OFF) You may go hungry. You may fall sick. (ON) You may be killed.	Daenerys: ¿Qué hay de ti? Sabrás que te llevo a la guerra. (OFF) Puede que pases hambre. Puede que enfermes. (ON) Que mueras.
00:33:38	Missandei: Valar morghulis.	Missandei: Valar morghulis.
00:33:40	Daenerys: (CP) Yes, all men must die. But we are not men.	Daenerys: (CP) Sí, todos los hombres deben morir. Pero no somos hombres.
<p>Canal acústico</p> <p>-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. También se traducen literalmente los nombres del lugar llamado "camino del castigo" y de los</p>		

“Inmaculados”. La intervención del traductor se manifiesta mediante la reducción del último “you may”, que se combina además con una modulación que suaviza el enunciado: mientras en inglés se hace énfasis en la violencia (“killed”), en español se ve el resultado (“mueras”). También se emplean técnicas de compresión lingüística en el minuto 00:32:53; transposiciones de voces pasivas a activas; la descripción de “one” como “la que os habla”; y la habitual equivalencia de “Alteza”. En cuanto al vocabulario, se elige el término “arrojarse” en vez de “caer” (“fall”) para demostrar determinación, y la particularización “extirpar” por “take” que es mucho más visual y violento. Para acabar, aparece el fenómeno de la ampliación con la inserción de un “solo” enfático en el minuto 00:33:19, y de la amplificación de “posibilidad” en “la posibilidad de preguntar” que aclara el significado de la frase en inglés. En español se especifica tratamiento: Daenerys tutea y Missandei le habla de “vos”. Cuando Daenerys reproduce lo que le dice un esclavo del Camino del Castigo, usa coherentemente el voseo.

-Código paralingüístico

1-Missandei habla en valyrio.

2-Ritmo rápido de la conversación. Tono autoritario de Daenerys y sereno de Missandei.

-Código de colocación del sonido: son contadas las ocasiones en las que los personajes hablan fuera de campo.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación de la apariencia física, vestimenta y complementos de los personajes.

2-El código de figuración dispone a los dos personajes, la una al lado de la otra.

-Códigos fotográficos

1-Juegos de iluminación, con el paso de la sombra a la luz al pasar bajo un puente. Golpe de efecto que resalta la importancia de lo dicho en el código lingüístico por parte de Daenerys en el momento en el que la luz recae sobre ella.

2- Oscilación entre plano de conjunto y primeros planos de cada una.

-Códigos de movilidad

1-Los personajes están en movimiento, van caminando a ritmo rápido.

2-Expresión dura y comportamiento tenso, gestos, miradas de reojo que denotan desconfianza, precaución por parte de Daenerys. Sonrisa final de complicidad de Missandei.

3-Existen movimientos de articulación bucal en los primeros planos que el traductor deberá tener en cuenta al tomar sus decisiones.

Sincronía: se mantiene la sincronía de contenido y la isocronía así como la sincronía cinética y fonética, principalmente en los primeros planos, con especial atención a las “f”, “v” y las bilabiales.

F4	Temporada 3, capítulo 4, (00:43:40; 00:47:06)	
00:43:51	Kraznys: (AD LIB) (G)	Kraznys: (AD LIB) (G)
00:43:56	Missandei: (L) The master says they are untested. (AD LIB) (P) (DE) He says you (ON) would be wise to blood them early. (OFF) There are many small (CP) cities between here and there, cities ripe for sacking. // (CP) Should you take captives, the masters will buy the healthy ones and for a good price. // (CP) And who knows? (SB) In 10 years, some of the boys (OFF) you send them may be Unsullied in their turn. (ON) Thus all shall prosper.	Missandei: (L) El amo dice que están sin probar. (AD LIB) (P) (DE) Dice que (ON) os convendría probarlos cuanto antes. (OFF) Hay muchas ciudades pequeñas (CP) por las cercanías, ciudades idóneas para el saqueo. // (CP) Si tomáis cautivos, el amo os comprará a los sanos por un buen precio. // (CP) Y, ¿quién sabe? (SB) Dentro de 10 años, algunos de los chicos que enviéis (OFF) podrían llegar a ser Inmaculados. (ON) Así todos prosperaremos.
00:45:21	Daenerys: Is it done, then? They belong to me?	Daenerys: ¿Ya está entonces? ¿Me pertenecen?
00:45:25	Missandei: (G)	Missandei: (G)
00:45:27	Kraznys: It is done.	Kraznys: Ya está.
00:45:28	Missandei: (OFF) It is done.	Missandei: (OFF) Ya está.
00:45:29	Kraznys: She holds the whip.	Kraznys: El mando es suyo.
00:45:30	Missandei: You hold the whip.	Missandei: Vos tomáis el mando.
00:45:32	Kraznys: This bitch has her army.	Kraznys: La zorra ya tiene su ejército.

[...]

00:46:15	Kraznys: Tell the bitch her beast won't come.	Kraznys: Dile a la zorra que la bestia se niega a venir.
----------	---	--

00:46:20	Daenerys: A dragon is not a slave.	Daenerys: Un dragón no es un esclavo.
00:46:25	Kraznys: You speak Valyrian?	Kraznys: ¿Hablas valyrio?
00:46:27	Daenerys: I am Daenerys Stormborn of the House Targaryen, / of the blood of Old Valyria. / Valyrian is my mother tongue.	Daenerys: Soy Daenerys de la Tormenta, de la casa Targaryen / e hija de la Antigua Valyria. / El valyrio es mi lengua natal.

[...]

00:46:56	Kraznys: Kill her! Kill her!	Kraznys: ¡Matadla, matadla!
00:47:00	Daenerys: Dracarys.	Daenerys: Dracarys.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal de las intervenciones. También se traduce literalmente el nombre de los “Inmaculados”. La intervención del traductor se manifiesta mediante las reducciones del “and” enfático y del “in their turn” del minuto 00:43:56, o del “done” (00:45:21 y 00:45:28); la expresión equivalente “tomar el mando” por “hold the whip”, aunque se pierde el juego de palabras con el látigo que representa ese poder; la descripción de la frase hecha “between here and there” por “por las cercanías; o la modulación de “os convendría” por “you should be wise” que indica un consejo. Tratamiento: Missandei usa el voseo

-Código paralingüístico

1-Se escucha el sonido del valyrio en boca de Missandei, Kraznys y Daenerys.

2-Sonidos emitidos por la multitud.

3-Tono profesional y tranquilo de Missandei. Tono contundente y desafiante de Daenerys. Timbre de Kraznys elevado indica miedo.

-Código musical y de efectos especiales: ruidos emitidos por el dragón.

-Código de colocación del sonido: Missandei habla dentro y fuera de plano.

Canal visual

-Códigos iconográficos: representación de la apariencia física de los personajes, con sus respectivos vestidos y complementos, con una especial incidencia en el bastón de mando de mando que Kraznys le cede a Daenerys.

-Códigos fotográficos

1-El uso de los colores para establecer relaciones entre mundos y personajes.

2-Planos generales para encuadrar la acción en un escenario concreto. Plano de detalle del bastón de mando y del dragón en el momento del intercambio. Primeros planos durante la conversación.

-Códigos de movilidad

1-Escena en movimiento: los personajes se mueven constantemente, primero cuando llegan y después

Daenerys entre los diferentes grupos.

2-Expresiones faciales y movimientos corporales que indican sorpresa en Missandei, Jorah y Barristan cuando Daenerys habla en valyrio, expresión de terror de Kraznys cuando entiende la situación. Gestos hostiles y posterior satisfacción de Daenerys.

3-Existen movimientos de articulación bucal a tener en cuenta en los primeros planos.

-Códigos gráficos: subtítulos que transmiten el código lingüístico visual en un estilo propio y familiar para la lengua meta, con técnicas de domesticación como las equivalencias de “ya está” o “tomar el mando”. También se usa la técnica de la ampliación cuando el espacio lo permite, y en este caso introduce el término “ya”, que además de dotar al subtítulo de oralidad pone el énfasis en la victoria de Daenerys. Con la especificación de “se niega”, el traductor evidencia la voluntad implícita en “won’t”. El uso del registro familiar denota, además de violencia verbal, oralidad y pertenencia, por lo que se traduce de manera literal el insulto “zorra”, que además se corresponde al mismo término empleado anteriormente para “bitch”. Efectivamente, el vínculo entre los dos códigos lingüísticos se establece mediante la repetición de términos y frases, además de elementos que indican una comunicación, como “dile”. Por ejemplo, aquí también se emplea el calco “valyrio” para traducir el nombre de esta lengua que no existe. Las otras denominaciones como “de la Tormenta” o “antigua Valyria” se traducen literalmente como en el código lingüístico sonoro. Se respetan las convenciones ortotipográficas de esta modalidad. El amo tutea a Daenerys.

Código de montaje

-Asociación con el tercer capítulo de la tercera temporada: se lleva a cabo el pacto acordado en este capítulo. Además se desvela el juego de los personajes.

-Asociación también con el primer capítulo: mismos personajes principales en situación de comunicación intercultural, pero evolución en Missandei. Ha cambiado de bando y ya no es esclava.

-Código imprescindible para atar todos los cabos y entender las implicaciones y todo el sentido de los mensajes transmitidos a través de los diferentes códigos.

Sincronía: tanto en el doblaje como en los subtítulos se respetan la sincronía de contenido y la isocronía, aunque el subtítulo del minuto 00:46:17 se extiende de más. Sin embargo da tiempo a leerla puesto que el mensaje oral es más largo y se queda mucho tiempo en pantalla. También se mantiene la sincronía cinética y fonética, principalmente en los primeros planos con especial atención a las bilabiales de los minutos 00:45:21 y 00:45:30. Las “s” y las dentales también casan bien en “it is done then”/“ya está entonces”.

F5	Temporada 3, capítulo 5, (00:42:20; 00:42:38)	
00:42:20	Daenerys: What is your name?	Daenerys: ¿Cómo te llamas?
00:42:21	Grey Worm: Grey Worm.	Gusano Gris: Gusano Gris.
00:42:23	Daenerys: Grey Worm.	Daenerys: Gusano Gris.
00:42:26	Missandei: All Unsullied boys are given new names when they are cut. Grey Worm, (OFF) Red Flea, Black Rat. Names that remind them what they are... / (ON) vermin.	Missandei: Todos los Inmaculados reciben un nuevo nombre cuando los castran. Gusano Gris, (OFF) Pulga Roja, Rata Negra. Nombres que les recuerdan cómo los consideran... / (ON) alimañas.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: el traductor usa la traducción literal para transmitir el sentido del texto original principalmente en cuanto a los nombres con significado de los Inmaculados. Además, interviene empleando técnicas de transposición de las voces pasivas a activas; de reducción, omitiendo la palabra “boys”; y una modulación al final de la intervención que muestra cómo Missandei se desmarca de lo que está diciendo: traduce “what they are” por “cómo los consideran”.

-Código paralingüístico

1-Missandei y Gusano Gris hablan en valyrio.

2-Tono explicativo de Missandei.

-Código de colocación del sonido: Missandei habla dentro y fuera de plano.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación física de los personajes

2-Código de figuración aporta información sobre jerarquía y roles: posición de Missandei, un paso por detrás de Daenerys.

-Códigos fotográficos: los personajes hablan encuadrados en un plano americano, excepto un primer plano de Daenerys cuando pronuncia el nombre de Torgo Nudho.

-Códigos de movilidad

1-Movimientos cinésicos de Daenerys que indican incomprensión.

2-Estan presentes los movimientos de articulación bucal, ya que los planos son bastante cercanos.

-Códigos gráficos: subtítulos que transmiten el código lingüístico visual mediante la traducción literal del nombre con significado de Gusano Gris. También, se transmite de manera equivalente a las convenciones de la cultura meta el “cómo te llamas” inicial. Se establece el vínculo entre los dos códigos lingüísticos mediante el uso de los mismos términos y de las mismas técnicas de traducción para traducir ciertas referencias como estas. Se respetan las convenciones ortotipográficas de esta modalidad. Tuteo

por parte de Daenerys.

Código de montaje

Asociación por oposición con primer capítulo: trato a los Inmaculados diferente.

Sincronía: tanto en el doblaje como en los subtítulos se respetan la sincronía de contenido y la isocronía. También se mantiene la sincronía cinética y fonética, casando las bilabiales, las “c” y la “wh” de “when” con la “cu” de “cuando”. Como no, la “m” de “alimaña” concuerda con la de “vermin”.

F6	Temporada 3, capítulo 7, (00:21:00; 00:21:48)	
00:21:01	Missandei: (DE) Now comes (ON) the noble Razdal mo Eraz (OFF) of that ancient and honourable house, master of men and speaker to savages, to offer terms of peace.	Missandei: (DE) Llega el (ON) noble Razdal mo Eraz, (OFF) de esa ancestral y honorable casa, amo de hombres e interlocutor de salvajes para ofrecer condiciones de paz.
00:21:13	Missandei: (OFF) Noble lord, you are in the (ON) presence of Daenerys Stormborn of House Targaryen, Queen of the Andals (OFF) and the First Men, Khaleesi of the Great Grass Sea, Breaker of Chains, and Mother of Dragons.	Missandei: (OFF) Noble señor, estáis en (ON) presencia de Daenerys de la Tormenta, de la casa Targarian, reina de los Ándalos y (OFF) los Primeros Hombres, Khaleesi del Gran Mar de Hierba, Rompedora de Cadenas y Madre de Dragones.
00:21:26	Daenerys: (DL) You may approach. Sit.	Daenerys: (DL) Podéis aproximarnos. Sentaos.
00:21:38	Missandei: (SB) Will the noble lord take refreshment?	Missandei: (SB) ¿El noble señor tomará un refresco?

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. También existen calcos (“ándalos”) y préstamos (“khaleesi”) provenientes de las lenguas inventadas de la serie. La intervención del traductor se manifiesta mediante la reducción de “now” en la primera réplica de Missandei. Tratamiento: Daenerys usa el voseo con el amo.

-Código paralingüístico: tono cordial de Daenerys. Tono hospitalario y profesional de Missandei.

-Código musical y de efectos especiales: ruido de los dragones.

-Código de colocación del sonido: Missandei habla dentro y fuera de plano. Daenerys está enfocada cuando habla.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación de la apariencia física y vestimenta de los personajes, además de otros objetos propios de los diferentes escenarios como la silla en la que llega el amo, la silla que le ofrecen o la jarra y la copa en la que Missandei le sirve el refresco.

2-La composición de la imagen muestra situación de comunicación en desigualdad de condiciones. Daenerys en un estrado con su séquito al lado; el amo abajo, solo.

-Códigos fotográficos

1-Luminosidad de Daenerys por encima de los demás con el color blanco.

2-Existen planos de conjunto o primeros planos de otros personajes cuando Missandei no habla dentro del campo de visión. Missandei y Daenerys hablan encuadradas en planos medios. También existe un plano de detalle de la tinaja y la copa mientras Missandei sirve al amo.

-Códigos de movilidad

1-Personaje que llega y Missandei están en movimiento: avanzan hacia el lugar de encuentro. Parada en seco del amo cuando los dragones se pronuncian.

2-Expresiones faciales y movimientos corporales que denotan recelo por parte del amo pero también desafío por parte de los dos. Duelo de miradas y sonrisa de Daenerys.

3-Existen movimientos de articulación bucal.

Código de montaje

Asociación con capítulo 3 de la tercera temporada por oposición. Las tornas han cambiado y las maneras también.

Sincronía: se respetan la sincronía de contenido y la isocronía, así como la sincronía cinética y fonética en la pequeña parte de la presentación de Missandei en la que se la ve de cerca. Coinciden perfectamente las “t” de “Targarian” y “Tormenta”, también la “m”, y la “a” de “ándalos”.

F7	Temporada 3, capítulo 8, (00:41:38; 00:42:40)	
00:41:41	Daenerys: Nineteen?	Daenerys: ¿Diecinueve?
00:41:42	Missandei: (SB) Yes, (ON) Your Grace.	Missandei: (SB) Sí, (ON) Majestad.
00:41:43	Daenerys: (OFF) How can anyone speak (CP) (SB) 19 languages?	Daenerys: (OFF) ¿Cómo puede nadie hablar (CP) (SB) diecinueve idiomas?
00:41:46	Missandei: (L) It only took Your Grace a year to learn Dothraki reasonably well.	Missandei: (L) Su Majestad solo tardó un año en aprender dothraki bastante bien.

00:41:50	Daenerys: (L) Yes, well, (SB) it was either learn Dothraki (ON) or grunt at my (G) husband and hope... / what do you mean reasonably well?	Daenerys: (L) Sí bueno, o (SB) aprendía dothraki o (ON) gruñía a mi marido por si acertaba (G). / ¿Cómo que bastante bien?
00:42:00	Missandei: (CP) Dothraki is (CP) (L) difficult for the mouth to master. So guttural and harsh.	Missandei: (CP) (A) La pronunciación (CP) (L) dothraki es difícil de dominar. Muy gutural y dura.
00:42:04	Daenerys: Drogo said I spoke Dothraki like one born to it. / It gave him great pride.	Daenerys: Drogo me decía que hablaba dothraki como si lo fuera. / Para él era un orgullo.
00:42:13	Missandei: (CP) Athjahakar.	Missandei: (CP) Athjahakar.
00:42:16	Daenerys: Athjahakar.	Daenerys: Athjahakar.
00:42:18	Missandei: (OFF) Ath (ON) ja-hakar.	Missandei: (OFF) Ath (ON) ja-hakar.
00:42:20	Daenerys: Athjahakar.	Daenerys: Athjahakar.
00:42:24	Daenerys (OFF) Well, (CP) (ON) I suppose I'm a bit out of practice.	Daenerys: (OFF) Bueno, (CP) (ON) será que he perdido algo de práctica.
00:42:28	Missandei: (DL) Your High (DE) Valyrian is very good, Your Grace. (SB) The gods could not devise a more perfect tongue. (OFF) It is the only proper language for poetry. // (G)	Missandei: (DL) Vuestro (DE) alto valyrio es muy bueno Majestad. (SB) Los dioses no pudieron inventar una lengua más perfecta. (OFF) Es el único idioma apropiado para la poesía. // (G)

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. También, el nombre de la lengua “valyrio” es un calco y la “dothraki”, un préstamo. La intervención del traductor se manifiesta mediante reducciones, como la de “for the mouth” (00:42:00) o las compresiones de “it was either” en “o” y de “what do you mean” en “cómo qué” (00:41:50). Aparece el equivalente habitual de “su Majestad” y la expresión “perder algo de práctica” para traducir “a bit out of practice”; también el tiempo futuro en “será” usado como equivalente de hipótesis (“I suppose”). Por otra parte, se emplea la creación discursiva “por si acertaba” para traducir “and hope...”, y la técnica de la amplificación

para explicitar que “dothraki” se refiere a la “pronunciación”. Esta compensa la reducción anterior de “for the mouth. Tratamiento: voseo de Missandei.

-Código paralingüístico

1-Sonido del dothraki en boca de Daenerys.

2-Risas. Grito de susto de Missandei al final de la escena.

3-Tono despreocupado, relajado de los dos personajes.

-Código de colocación del sonido: solo al final Missandei habla fuera del campo visual.

Canal visual

-Códigos iconográficos: representación del aspecto físico de los personajes y de los objetos utilizados para el baño.

-Códigos fotográficos

1- Iluminación tenue, a la luz de las velas indica que es una escena doméstica, del ámbito privado. A tener en cuenta para un ajuste más relajado.

2-Planos generales y de conjunto. Se enfoca a los personajes respectivamente en primeros planos cuando repiten la pronunciación de una palabra.

-Códigos de movilidad

1-Movimientos proxémicos de la cámara, que se mueve alrededor de la habitación, acercándose y alejándose de los personajes y enfocándolos desde diferentes perspectivas. Los personajes se encuentran cerca entre ellos, lo que refleja la intimidad del acto de asearse.

2-Gestos, movimientos, expresiones faciales de comodidad, buen humor y satisfacción, aunque también de sorpresa en Daenerys y de arrepentimiento en Missandei.

3-Existen movimientos de articulación bucal a tener más en cuenta en los primeros planos.

-Códigos gráficos: subtítulos que transmiten el código lingüístico visual en un estilo propio y familiar para la lengua meta, mediante la expresión muy propia o equivalente de “era un orgullo”. La modulación de “como si lo fuera” en vez de el “born to it” original refleja el sentido principal del mensaje que es la gran integración de Daenerys a la cultura dothraki mediante el dominio de la lengua. También, la ampliación del complemento indirecto “me” contribuye a la claridad del subtítulo. Al conjugarse el verbo al imperfecto de la misma manera en la primera y tercera persona del plural, hubiera podido haber dudas de quién “hablaba”. Se establece el vínculo entre los dos códigos lingüísticos mediante el uso de las mismas técnicas de traducción para traducir ciertos términos, como en este caso la traducción de la lengua “dothraki” mediante un préstamo. Se respetan las convenciones ortotipográficas de esta modalidad y de la lengua española, usando la mayúscula solo para los nombres propios y no por ejemplo para el nombre de la lengua.

Código de montaje

Asociación con el primer encuentro entre las dos mujeres: misma situación de comunicación entre las dos, mismas maneras de referirse la una a la otra pero evolución de la relación en el sentido que se anunciaba al final del capítulo 3.

Sincronía: tanto en el doblaje como en los subtítulos se respeta la sincronía de contenido y la isocronía. El subtítulo se queda en pantalla el tiempo justo. También se mantiene la sincronía cinética y fonética, prestando atención a las bilabiales y a la “o”. La mayor necesidad de ajuste se hace con una palabra dothraki que no se traduce por lo que no es un problema.

F8	Temporada 3, capítulo 10, (00:54:50; 00:58:49)	
00:55:35	Missandei: This is Daenerys Targaryen, / the Stormborn, the Unburnt, / the Queen of the Seven Kingdoms of Westeros, / the Mother of Dragons. / It is to her you owe your freedom.	Missandei: Esta es Daenerys Targaryen / de la Tormenta, la que no arde, / la reina de los Siete Reinos de Poniente, / la madre de dragones. / A ella le debéis vuestra libertad.
00:55:50	Daenerys: No.	Daenerys: No.
00:56:00	Daenerys: You do not owe me your freedom. / I cannot give it to you. / Your freedom is not mine to give. / It belongs to you and you alone. / If you want it back, you must take it for yourselves. / Each and every one of you.	Daenerys: No me la debéis a mí. / Yo no puedo dároslo, / pues no puedo dar lo que no es mío. / Os pertenece a vosotros y solo a vosotros. / Si queréis recuperarla, debéis hacerlo vosotros. / Todos y cada uno de vosotros.
00:56:28	People: Mhysa!	Multitud: ¡Mhysa!
00:56:36	Daenerys: (AD LIBITUM) What does it mean?	Daenerys: (AD LIBITUM) ¿Qué significa?
00:56:38	Missandei: It is old Ghiscari, khaleesi. It means... mother.	Missandei: Es Ghiscari antiguo, Khaleesi. Significa... madre.
00:56:43	People: Mhysa!	Multitud: ¡Mhysa!
00:56:48	Daenerys: (AD LIBITUM) It's all right. These people won't hurt me.	Daenerys: (AD LIBITUM) Tranquilos. No me harán daño.
00:57:13	Fly.	Volad.
00:57:33	Let me pass.	Dejadme pasar.
00:57:38	People: Mhysa!	Multitud: ¡Mhysa!

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: el traductor combina la traducción literal del significado del texto con la introducción de préstamos como “ghiscari” o “khaleesi”. Su intervención se nota en la reducción de “these people” (00:56:48) y en la modulación de “tranquilos” por “it’s all right”.

-Código paralingüístico

1-Sonido de lenguas extrañas: valyrio (Missandei y Daenerys); Ghiscari (pueblo).

2-Tono contundente y solemne cuando se dirigen a pueblo. Tono tranquilizador y sereno de Daenerys.

-Código musical y de efectos especiales

1-Ruidos inquietantes de los dragones y de los soldados.

2-Música celestial, como de coro, que marca simbiosis y ascenso divino.

-Código de colocación del sonido: los personajes hablan dentro y fuera de plano.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación de la apariencia física de los personajes, de su vestimenta y complementos.

2-Código de figuración aporta información sobre la jerarquía y el rol de los personajes. Disposición de los personajes en forma de pirámide, dominando al pueblo que se encuentra abajo.

-Códigos fotográficos

1-Uso de colores diferentes para definir a los diferentes mundos y a sus respectivos personajes y cuidadosa disposición de ellos.

2-Planos generales y de conjunto. Solo algún primer plano de Daenerys durante el discurso en valyrio o cuando habla con los dragones.

-Códigos de movilidad

1-Movimientos de personajes en una escena de encuentro: primero el pueblo va hacia Daenerys; después Daenerys bajo y movimiento circular mientras la elevan. Los personajes en la tarima están muy cerca los unos de los otros.

2-Variedad de movimientos cinésicos: desde expresiones y gestos de confianza, a expectación, sorpresa o recelo. Movimientos corporales defensivos.

3-Aunque no hay muchos primeros planos, existen movimientos de articulación bucal, que requieren una búsqueda de isocronía.

-Códigos gráficos: subtítulos que transmiten el código lingüístico visual en un estilo propio y familiar para la lengua meta, con técnicas de domesticación como la equivalencia empleada para traducir “back” por “recuperar”. La modulación en el paso de “is not mine to give” a “no puedo dar los que no es mío”, contribuye a una expresión más natural en español, además de llevar implícita una generalización que aporta cierta síntesis. La intervención del minuto 00:56:00 es todo un ejemplo de restricción del mensaje según las reglas de la subtitulación. Se reducen todas las apariciones de la palabra “freedom”, sustituyéndola por pronombres que remiten a la aparición del término en la anterior intervención de Missandei. También se comprimen dos frases en una con la ayuda de “pues”. Si bien es cierto que se omite el énfasis puesto en la palabra “libertad”, que es lo que mueve a Daenerys en esta parte de la serie, sabemos que se refiere a ella. Las decisiones del traductor refuerzan más la oralidad y la continuidad de las dos intervenciones. Se establece el vínculo entre los dos códigos lingüísticos mediante el uso de las mismas técnicas de traducción para traducir las mismas referencias a Daenerys; esto es, la traducción literal de sus apelativos y la descripción de “la que no arde”. Se respetan las convenciones ortotipográficas de la subtitulación y del español, y solo se usan las mayúsculas en los nombres propios

de sitios y personajes. La forma de tratamiento es la segunda persona del plural, puesto que se dirige a un grupo de gente.

Sincronía: tanto en el doblaje como en los subtítulos se respeta la sincronía de contenido y la isocronía, aunque el primer subtítulo de la primera intervención de Missandei aparece con un poco de retraso. No es un problema, puesto que da tiempo de leerlo; en cuanto a la subtitulación de la intervención de Daenerys está perfectamente ajustada, puesto que su ritmo es más lento y las frases tienen los caracteres estándar. También se mantiene la sincronía cinética y en cuanto a la fonética, aunque no hay primeros planos durante la parte doblada, se percibe la coincidencia de la “k” de “khaleesi” o de la “m” de “madre”.

F9	Temporada 4, capítulo 1, (00:38:48; 00:39:31)	
00:38:51	Daenerys: (DE) Have you ever been to Meereen?	Daenerys: (DE) ¿Has estado en Meereen?
00:38:53	Missandei: (CP) (DL) Several times, Your Grace, with Master Kraznys.	Missandei: (OFF) Varias (CP) (DL) veces Majestad, con el Maestre Kraznys.
00:38:56	Daenerys: (SB) And?	Daenerys: (SB) ¿Y?
00:38:57	Missandei: (CP) (DE) They say 1,000 slaves died building the Great Pyramid of Meereen.	Missandei: (CP) (DE) Murieron 1000 esclavos, dicen, erigiendo la Gran Pirámide de Meereen.
00:39:01	Daenerys: (DE) And now an army of (CP) (DL) former slaves is marching to her gates. / You think the Great Masters are worried?	Daenerys: (DE) Y ahora un ejército (CP) (DL) de antiguos esclavos llega a sus puertas. / ¿Los grandes amos están inquietos?
00:39:08	Missandei: (CP) (L) If they're smart, Your Grace.	Missandei: (CP) (L) Si listos son, Majestad.
00:39:14	Daenerys: (L) (DL) You were told to ride at the back of the train.	Daenerys: (L) (DL) Os dije que viajaseis en retaguardia.
00:39:17	Daario: (L) Yes, my queen. (OFF) But I need to speak to you about (ON) something	Daario: (L) Sí, mi reina. (OFF) Pero debo hablaros de (ON) algo importante... Asuntos

	important... A matter of strategy.	de estrategia.
00:39:27	Missandei: (DL) Your Grace.	Missandei: (DL) Majestad.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. También se traducen literalmente los nombres de sitios y personajes, que tienen un significado, como la Gran Pirámide de Meereen o los Grandes Amos. La intervención del traductor se manifiesta mediante reducciones, como la del adverbio de tiempo “ever” en el minuto 00:38:51, o la del verbo pensar en el 00:39:01; equivalentes, como “Majestad”, que responde a las convenciones de la época en español para dirigirse a los reyes y reinas; o la transposición de la voz pasiva a activa en el minuto 00:39:14. Una técnica que empieza a utilizarse a partir de esta temporada es la de la variación en las intervenciones de Missandei, que responden a una manera particular de hablar del personaje en español. En este caso: inversiones del orden gramatical de las frases. Con la generalización del verbo “llegar” en vez de “is marching” (00:39:01) se pierde la connotación militar que se recupera con la comprensión de “the back of the train” en “retaguardia”. En cuanto al vocabulario, es sorprendente la traducción de “master” por “maestre”, que tiene un valor positivo, para referirse al esclavista Kraznys. Tratamiento: Voseo entre Daario y Daenerys y de Missandei a Daenerys. Esta tutea a Missandei.

-Código paralingüístico: tono conversacional de las mujeres. Tono seguro de Daenerys y duro al dirigirse a Daario. Tono sosegado de Missandei.

-Código musical y de efectos especiales: ruidos de pasos.

-Código de colocación del sonido: los personajes hablan siempre dentro del campo de visión, aunque a veces de espaldas a la cámara.

Canal visual

-Códigos iconográficos: representación de la apariencia, la vestimenta y los complementos que llevan encima los personajes.

-Códigos fotográficos: planos generales y de conjunto. También se encuadra a los personajes en algún plano medio durante la conversación.

-Códigos de movilidad

1-Cercanía entre los personajes de Missandei y Daenerys y movimiento de Daario que llega caminando. La distancia de los personajes con respecto a la cámara cambia según el plano utilizado que va cambiando.

2-Movimientos cinésicos de los personajes que muestran desde complicidad entre las mujeres (miradas y sonrisa final de Missandei) hasta expresión satisfecha de Daenerys al hablar de sus hazañas; o gestos de impaciencia e incredulidad con Daario.

3-Existen movimientos de articulación bucal que el traductor deberá tener en cuenta al tomar sus decisiones de ajuste o isocronía.

Código de montaje

Asociación con las escenas de la tercera temporada: aluden a lo acontecido allí, nombrando a antiguos personajes como al amo Kraznys aunque no usa la colocación habitual. Cambio en el código lingüístico.

Sincronía: se respetan la sincronía de contenido y la isocronía, así como la sincronía cinética y fonética.

F10	Temporada 4, capítulo 3, (00:47:40; 00:48:22)	
00:47:40	Warrior: (L) (G)	Guerrero: (L) (G)
00:47:53	Masters: (AD LIB) (R)	Amos: (AD LIB) (R)
00:47:45	Daenerys: (P) What is he doing?	Daenerys: (P) ¿Qué está haciendo?
00:47:47	Barristan: (L) I believe he means (OFF) to...	Barristan: (L) Creo que va (OFF) a...
00:47:56	Missandei: (OFF) He says (ON) that we're an army of men without man parts. (OFF) He claims you are no woman at all, but a man who (ON) hides his cock in his own asshole.	Missandei: Que somos un ejército de hombres sin... partes de hombres, (OFF) dice. Que mujer no sois, afirma, sino un hombre (ON) que... (G) guarda en el culo su polla.
00:48:06	Barristan: (L) Ignore him, Your Grace. These are (OFF) meaningless words.	Barristan: (L) Ignoradlo, Majestad. Son (OFF) palabras sin sentido.
00:48:09	Jorah: No meaningless if half the city you intend to take (DL) is listening to them.	Jorah: Pues deben tenerlo si la mitad de la ciudad que (DL) queréis tomar las escucha.
00:48:15	Daenerys: (DL) I have something to say to the people of Meereen. (ON) First, I will need this one to be quiet.	Daenerys: (DL) Tengo algo que decir a las gentes de Meereen. (ON) (A) Antes necesitare que ese se calle.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal, e incluso palabra por palabra en el minuto 00:47:56. La intervención del traductor se nota en la técnica de la variación para trasladar la manera de hablar de Missandei, que varía respecto al texto original: inversión del orden natural de las frases. También hay reducciones de ciertos elementos redundantes como “at all” (00:47:56) o “his own”, en el mismo minuto, además del pronombre “these” en el 00:48:06; y generalizaciones al usar el artículo general en vez de los posesivos, además de con la elección de “culo” para traducir “asshole”. En el minuto 00:48:09, el traductor emplea la técnica de la modulación, acompañada por la ampliación del término “pues” al principio de la frase. Este contribuye a la oralidad del discurso así como el registro coloquial de la intervención del minuto 00:47:56. También contribuye a ese efecto la elección de “ese” por “this one”. Finalmente, la elección de traducir “take” por “tomar” es apropiada para el contexto bélico en el que se encuentran. Tratamiento: uso del voseo por parte de todos

para dirigirse a Daenerys.

-Código paralingüístico

1-Sonido de lengua extranjera, indescifrable en boca del guerrero de Meereen.

2-Risas y vítores de los amos de la ciudad.

3-Tono decidido de Daenerys. Tono tranquilo y neutro de Jorah y Barristan. Ritmo lento de Missandei.

-Código de colocación del sonido: Missandei y Barristan hablan dentro y fuera de plano. A Daenerys y Jorah se les enfoca cuando hablan.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación de la apariencia, vestimenta y complementos de los personajes.

2-Código de figuración dispone a los personajes en dos bandos, un grupo en frente del otro.

-Códigos fotográficos

1- Iluminación natural de una escena de día al aire libre, por lo que la cara de Jorah, por ejemplo, está a la sombra cuando habla. A tener en cuenta para un ajuste más relajado.

2-El uso de colores diferentes para definir a los diferentes mundos y a sus respectivos personajes.

3-Danaerys y Jorah hablan enfocados en un plano medio; Missandei, Barristan y los del bando de Meereen en plano de conjunto.

-Códigos de movilidad

1-Movimientos proxémicos de la cámara relacionados con los cambios de plano, por lo que varía la distancia entre los personajes y la cámara. Los personajes del grupo de Daenerys, cerca entre ellos.

2-Movimientos cinésicos que denotan decisión, divertimento, expectación, perplejidad (Daenerys), incomodidad, vergüenza (Missandei), vulgaridad, ofensa (guerrero de Meereen).

3-Existen movimientos de articulación bucal que el traductor deberá tener en cuenta al tomar sus decisiones.

Sincronía: se respeta la sincronía de contenido y la isocronía, así como la sincronía cinética y fonética, principalmente en los dos primeros planos de Daenerys de los minutos 00:47:45 y 00:48:15. El “doing” casa con el “cien” de “haciendo, mientras que en la última intervención la actriz de doblaje deberá empezar a hablar antes para hacer coincidir la “f” de “first” con la “t” de “antes”.

F11

Temporada 4, capítulo 4, (00:01:50; 00:03:37)

00:01:54	Grey Worm: (SB) My... name... is... Grey Worm. I come from... the Summer... Ills.	Gusano Gris: (SB) Me... llamo... Gusano... Gris. Vengo... de las llas... del Verano.
00:02:05	Missandei: (SB) Isles. Summer... Isles.	Missandei: (SB) Islas. Islas... del Verano.
00:02:10	Grey Worm: (OFF) Summer... Isles.	Gusano Gris: (OFF) Islas... del Verano.
00:02:15	Grey Worm: (SB) (G)	Gusano Gris: (SB) (G)
00:02:17	Missandei: (OFF) (G)	Missandei: (OFF) (G)
00:02:20	Missandei: (CP) I am from an island called Naath.	Missandei: (CP) Soy de isla llamada Naath.
00:02:23	Grey Worm: (SB) (G)	Gusano Gris: (SB) (G)
00:02:26	Grey Worm: (DL) When they took you?	Gusano Gris: (DL) ¿Cuándo cogieron?
00:02:28	Missandei: (OFF) When did they take me? // (DL) I was five years old.	Missandei: (OFF) ¿Que cuándo me cogieron? // (DL) Yo con cinco años.
00:02:36	Grey Worm: (DL) You remember your home?	Gusano Gris: (DL) ¿Y recuerdas casa?
00:02:39	Missandei: (DL) I remember when they rowed us away from shore. / How... white the beaches were. / How tall the trees. // (OFF) And I remember my village (CP) (DL) burning. / Smoke rising into the sky. // (CP) (ON) Do you remember your home?	Missandei: (DL) (G) Me recuerdo de cuando nos íbamos de la costa. / Lo... blancas que las playas eran. / Los altos árboles. // (OFF) Y me recuerdo de mi aldea (CP) (DL) con fuego. / El humo tocaba hasta el cielo. // (CP) (ON) Tú, ¿tu casa recuerdas?
00:03:11	Grey Worm: Unsullied. / Always Unsullied. / Before Unsullied, nothing.	Gusano Gris: Inmaculado. / Siempre Inmaculado. / Antes de Inmaculado,.. Nada.
00:03:18	Missandei: (SB) That's not true. / (ON) Perhaps one day you will return to the	Missandei: (SB) Eso cierto no es. / (ON) Algún día tal vez vuelvas a las Islas del Verano.

	Summer Isles.	
00:03:25	Grey Worm: I don't want return.	Gusano Gris: Volver allí no querer.
00:03:27	Grey Worm: (G)	Gusano Gris: (G)
00:03:32	Missandei: (CP) (DL) Kill the masters.	Missandei; (CP) (DL) Matar a los amos.
00:03:34	Grey Worm: (CP) Kill the masters.	Gusano Gris: (CP) Matar a los amos.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal e incluso palabra por palabra, que resulta un tanto esquemática. También se traducen literalmente los nombres con significado de personajes y lugares como Gusano Gris, Inmaculado o las Islas del Verano. La intervención del traductor se manifiesta mediante reducciones de artículos o pronombres personales, que marcan la manera de hablar de los personajes; el uso de la técnica de la variación en las intervenciones de Missandei, cambiando el orden gramatical de las frases. En cuanto a la manera de hablar de Gusano Gris, no se usa tanto la variación como una adaptación lingüística de errores gramaticales o de construcción de las frases. Efectivamente, existen fallos en las dos lenguas aunque de diferente índole. Por ejemplo, mientras que en inglés faltan auxiliares en la formulación de las preguntas y el “to” después del verbo “want”, en español se omiten complementos o se deja el verbo querer sin conjugar (00:03:25); también, el error en la pronunciación de la vocal de “islas” se convierte en la omisión de la “s” en español. El traductor también emplea una modulación en el minuto 00:02:39, en la que omite la responsabilidad de los esclavistas resaltando la nostalgia de Missandei; y dos sustituciones en las que transcribe gráficamente el énfasis original en la pronunciación del “did” con “que” (00:02:28) y cambia la construcción con “how” por un tono más enfático. Finalmente generaliza la traducción con el empleo del verbo irse por el “rowed us away” inglés; y usa la técnica de la ampliación al introducir un adverbio de lugar en el minuto 00:03:25, y el pronombre personal “tú” de manera enfática en el 00:02:39. En cuanto al vocabulario, es sorprendente el uso del verbo recordar pero bajo una forma reflexiva que no sería correcta (recordar vs acordarse). Hasta ahora Missandei tenía un uso perfecto de la lengua (¿?). Tratamiento: se tutean.

-Código paralingüístico

1-Los personajes hablan en valyrio.

2-Ritmo lento con muchas pausas cuando hablan en inglés/español. Tono duro y hostil de Gusano Gris cuando habla de su pasado.

-Código de colocación del sonido: los personajes hablan tanto dentro como fuera de plano.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación de la apariencia física, vestimenta y complementos de los personajes. También se

identifican los objetos de alrededor: mesa, copa...

2-El código de figuración los muestra sentados el uno frente a la otra, como dos iguales.

-Códigos fotográficos

1-Están a oscuras, aunque la iluminación que proviene del fuego enfoca concretamente los rostros de los personajes. Esto crea una atmósfera íntima.

2-Empieza por unos planos de detalle de la máscara de Inmaculado y de la mano de Gusano Gris. Después, la conversación se desarrolla en un intercambio de primeros planos. En dos ocasiones el plano se cambia a uno general en el que habla Missandei.

-Códigos de movilidad

1-Los dos personajes se hablan a gran proximidad. La cámara también los filma muy de cerca.

2-Existen movimientos cinésicos que indican emociones: desde dolor, tristeza, rabia o ternura. También, gesto de reproche de Missandei para que hable en "lengua común".

3-A pesar de la tenue iluminación los movimientos de articulación bucal son muy evidentes en los primeros planos.

Sincronía: se respeta la sincronía de contenido y la isocronía, así como la sincronía cinética y fonética en los primeros planos que son muy cercanos. Se ajustan las vocales abiertas que pronuncia Missandei en el 00:02:39, así como las "wh" iniciales de los pronombres interrogativos con la articulación "cu", o la "w" con la "c" en general. Se presta atención a las dentales y a la nasal "n". Gusano Gris, al no dominar la lengua, articula mucho y es necesaria una gran atención en el ajuste.

F12	Temporada 4, capítulo 6, (00:19:03; 00:20:43)	
00:19:03	Missandei: You stand before Daenerys Stormborn of the House Targaryen, / the First of Her Name, / the Unburnt, / Queen of Meereen, / Queen of the Andals and the First Men, / Khaleesi of the Great Grass Sea, / Breaker of Chains and Mother of Dragons.	Missandei: Estáis ante Daenerys de la Tormenta de la casa Targaryen, / la primera de su nombre, / la que no arde, / reina de Meereen, / reina de los Ándalos y los Primeros Hombres, / Khaleesi del Gran Mar de Hierba, / Rompedora de Cadenas y madre de dragones.
00:19:20	Daenerys: Don't be afraid, my friend.	Daenerys: No temáis, amigo.
00:19:25	Missandei: The Queen says you may approach and speak.	Missandei: La reina dice que podéis acercaros y hablar.
00:19:35	Goatherd: (SB) (G) (CP) (DL) (G)	Cabrero: (SB) (G) (CP) (DL) (G)

00:19:39	Missandei: (SB) He is a goathered. He says he prayed for your victory against the slave masters.	Missandei: (SB) Un cabrero es. Ha rezado por vuestra victoria contra los esclavistas, dice.
00:19:44	Daenerys: (SB) I thank him for his prayers.	Daenerys: (SB) Agradezco sus oraciones
00:19:46	Missandei: (SB (G)	Missandei: (SB (G)
00:19:56	Goathered: (CP) (SB) (G) (OFF) (G)	Cabrero: (CP) (SB) (G) (OFF) (G)
00:20:02	Missandei: (CP) It was your dragons, he says. (OFF) They came this morning for his flock.	Missandei: (CP) Han sido vuestros dragones, dice. (OFF) Esta mañana su rebaño han atacado.
00:20:07	Goathered: (SB) (G)	Cabrero: (SB) (G)
00:20:10	Missandei: (L) He hopes he has not offended Your Grace, but now he has nothing.	Missandei: (L) Espera a su Majestad no haber ofendido, pero ahora no tiene nada.
00:20:15	Daenerys: (CP) Tell this man I am sorry for his hardship.	Daenerys: (CP) Di a este hombre que siento sus penalidades.
00:20:17	Missandei: (CP) (G)	Missandei: (CP) (G)
00:20:18	Daenerys: (P) (OFF) I cannot bring back his goats, but I will see he is paid their value (ON) three times over.	Daenerys: (P) (OFF) No puedo devolverle sus cabras, pero haré que le paguen lo que valían. (ON) Tres veces lo que valían.
00:20:28	Goathered: (G) (CP) (SB) (G)	Cabrero: (G) (CP) (SB) (G)
00:20:41	Daenerys: (L) (DL) Send the next one in.	Daenerys: (L) (DL) Que pase el siguiente.
<p>Canal acústico</p> <p>-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. La intervención del traductor se manifiesta mediante la reducción del complemento indirecto en el minuto 00:19:44; los equivalentes propios de las convenciones de una situación de audiencia real, como</p>		

“Majestad” o “que pase el siguiente”; y la transposición de la voz activa a la pasiva en el minuto 00:20:18. Como viene siendo típico, la manera peculiar de hablar de Missandei se refleja mediante la técnica de la variación que invierte el orden gramatical de las frases del original. En cuanto al vocabulario, las elecciones del traductor son muy precisas para reflejar la cruda realidad: la comprensión de “slave masters” en “esclavistas”, “atacar” para definir la acción de los dragones sobre el rebaño, o “penalidades”. Finalmente, se emplea la ampliación de “lo que valían” con valor enfático. Tratamiento: Daenerys tutea a Missandei y esta usa el vos.

-Código paralingüístico

1-Sonido de lengua extranjera en boca de Missandei y del cabrero. Daenerys habla en valyrio.

2-Tono amable de Daenerys. Tono solemne y profesional de Missandei. Timbre del cabrero al final denota emoción, alegría.

-Código de colocación del sonido: los personajes hablan dentro del campo de visión, excepto cuando Daenerys le habla al cabrero y Missandei traduce. Hablan de manera simultánea y aparece en el plano o la una o la otra.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación de la apariencia física de los personajes y de sus vestimentas y complementos. Especial atención a los objetos como el fardo que lleva el cabrero y el esqueleto de la cabra.

2-La disposición de los personajes en escena informa sobre la jerarquía y el rol de cada uno, y sobre el acto que se está llevando a cabo. La reina en posición elevada y sentada con su guardia detrás; Missandei, un escalón más abajo, entre las dos partes; el cabrero abajo.

-Códigos fotográficos

1- Iluminación sombría. La luz entra a través de unas pocas ventanas en la parte superior y los personajes aparecen a contraluz. Muchos rincones están a oscuras.

2-Se enfoca el conjunto de la escena en planos generales. También contamos con un plano de conjunto y planos de detalle del fardo con los restos de la cabra. En una ocasión, se enfoca a Missandei con un plano medio y hay algunos primeros planos de Daenerys, cuando anuncia la decisión final.

-Códigos de movilidad

1-Movimiento proxémico del cabrero al acercarse, los demás estáticos. Hay mucha distancia entre los personajes que habla. La cámara se va alejando y acercando según la relevancia de los actos y las palabras en el tema a tratar.

2-Movimientos cinésicos como la manera de andar del cabrero al entrar y al salir, o su gesto sumiso. También, hay gestos con las manos de Missandei o Daenerys, y expresiones, miradas y movimientos de cabeza de complicidad entre ellas, de comprensión. Gestos tranquilizadores de Daenerys y de incomodidad cuando se entera de que los culpables son sus dragones.

3-Se aprecian los movimientos de articulación bucal en el plano medio y en los primeros planos.

-Códigos gráficos: subtítulos que transmiten el código lingüístico de manera literal. La elección del verbo “temer” en vez de “tener miedo” para traducir “to be afraid”, no solo responde a la necesidad de restricción de la subtitulación, sino también a la transmisión de un registro elevado de la lengua por parte de la reina. En cuanto a la intervención de Missandei presentando a Daenerys, se utiliza la misma mezcla de técnicas de traducción que en el código lingüístico sonoro: literal, descripción (“la que no arde”), calco (“ándalos”) y préstamo (“khaleesi”), lo que fortalece el vínculo entre los dos códigos lingüísticos. Se respetan las convenciones ortotipográficas de esta modalidad, aunque el uso de las mayúsculas puede

resultar un poco excesivo. También puede reflejar el propio exceso y parafernalia de la ceremonia. Ambas mujeres le hablan de vos al cabrero.

Sincronía: tanto en el doblaje como en los subtítulos se respeta la sincronía de contenido y la isocronía. Aunque el ritmo es rápido, la lectura se hace correctamente porque las frases son cortas; así, no se da lugar a relecturas. El subtítulo del minuto 00:19:25 es un poco más largo de lo recomendable, pero se queda el tiempo suficiente en pantalla, al ser el mensaje oral más extenso. También se mantiene la sincronía cinética y fonética en las intervenciones de los minutos 00:20:15 y 00:20:18, en los cuales se ajustan las bilabiales y la “s” (en la primera intervención) y la dental y la “v” (en la segunda).

F13	Temporada 4, capítulo 8, (00:08:15; 00:09:20)	
00:08:15	Daenerys: (OFF) You think he was spying on you?	Daenerys: (OFF) ¿Crees que te espiaba?
00:08:17	Missandei: (CP) (OFF) No, not spying.	Missandei: (CP) (OFF) No, no me espiaba.
00:08:19	Daenerys: (OFF) The Dothraki think outsiders are ridiculous taking shame of (SB) the naked body. They make love under the stars for the whole khalasar to see.	Daenerys: (OFF) Los dothraki creen que somos ridículos por avergonzarnos (SB) de la desnudez. Hacen el amor bajo las estrellas para que lo vea todo el khalasar.
00:08:27	Missandei: (CP) Yes, Your Grace.	Missandei: (CP) Sí, Majestad.
00:08:29	Daenerys: But you are not Dothraki.	Daenerys: Pero tú no eres dothraki.
00:08:32	Missandei: No.	Missandei: No.
00:08:34	Daenerys: Well, I don't see why it matters. Grey Worm isn't interested. None of the Unsullied care what's under our clothes	Daenerys: No veo la importancia. Gusano Gris no está interesado. A ningún Inmaculado le importa lo que hay bajo nuestras ropas.
00:08:43	Missandei: (CP) He was interested.	Missandei: (CP) Interesado estaba.

00:08:46	Daenerys: What?	Daenerys: ¿Qué?
00:08:50	Missandei: I believe he was interested.	Missandei: Que estaba interesado, creo.
00:08:54	Daenerys: When the slavers castrate the boys, do they take all of it?	Daenerys: Cuando los esclavistas castran a los chicos,... ¿no les quitan todo?
00:08:58	Missandei: (CP) All of it?	Missandei: (CP) ¿Todo?
00:09:00	Daenerys: The... the pillar and the stones.	Daenerys: La... columna y las... rocas.
00:09:07	Missandei: I don't know, Your Grace.	Missandei: No lo sé, Majestad.
00:09:10	Daenerys: Haven't you ever wondered?	Daenerys: ¿Nunca te lo has preguntado?
00:09:15	Missandei: (CP) Yes, ... Your Grace.	Missandei: (CP) Sí,... Majestad.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. También se traducen literalmente los nombres con significado como “Inmaculados” o el de Gusano Gris. En cambio, el traductor emplea préstamo para referirse a los elementos de la cultura dothraki, como la propia palabra “dothraki” o “khalasar”. La intervención del traductor se manifiesta mediante reducciones como la de un “the” en el minuto 00:09:00; compresiones lingüísticas, como la de “all of it” en “todo”, o la de “naked body” en “desnudez”; el habitual equivalente de “Majestad”; una transposición de proposición subordinada a nombre (“importancia”, en el minuto 00:08:34); y varias modulaciones: una en el minuto 00:08:19 con la que Daenerys se desmarca de la cultura dothraki, mientras que en el original no se posiciona, y otra, en el 00:08:54, en la que el cambio de punto de vista al formular la pregunta presupone una suposición previa de Daenerys sobre el asunto. También, el traductor juega con las técnicas de reducción y ampliación para compensar o equilibrar el texto. Por ejemplo, si en el minuto 00:08:34 omitía el “well” que dotaba de oralidad al discurso, en el 00:08:50, introduce un “que” inexistente en la versión original para cumplir con esa misma función. Finalmente, seguimos con la técnica de variación del orden de los elementos lingüísticos en las intervenciones de Missandei. En cuanto a las características propias de la lengua española, en la conjugación de los verbos queda reflejado el modo de tratamiento (tuteo de Daenerys), pero no así el género. Esta información se pierde en la primera intervención del fragmento: mientras que en inglés sabemos que se refieren a “he” (y eso nos da una pista), en español hay que remitirse a otros elementos para averiguarlo.

-Código paralingüístico: tono distendido y animado de Daenerys, que hace que haya modulaciones en el timbre de voz. Contrasta con el tono más apagado y lineal de Missandei.

-Código musical y de efectos especiales: música al final que marca el paso a la siguiente escena. Música lenta, de suspense que nos deja a la espera de saber lo que va a pasar; que acompaña el sentimiento de incertidumbre de Missandei.

-Código de colocación del sonido: la escena empieza con Daenerys hablando fuera del campo de visión. Después, la conversación se desarrolla dentro del campo.

Canal visual

-Códigos iconográficos: representación de la apariencia física de los personajes, vestimenta y peinado de Missandei.

-Códigos fotográficos

1- Luces y sobras de un espacio cerrado en el que la luz entra por las ventanas, provocando efectos de sombra en el rostro de Missandei.

2-Homogeneidad en los colores, nada desentona.

3-Los planos se van estrechando de un plano general, a un plano de conjunto, para acabar en una sucesión de primeros planos de las dos mujeres.

-Códigos de movilidad

1-Movimiento proxémico de la cámara, que se va acercando poco a poco, como si entrara por la puerta hasta llegar al punto donde se encuentra. Los personajes se encuentran cerca entre sí.

2- Movimientos cinésicos relacionados con la acción que Daenerys está realizando. Expresión relajada y traviesa, gestos de sorpresa de Daenerys. Expresión pensativa y mirada perdida de Missandei y gestos que indican confusión y desorientación.

3-Existen movimientos de articulación bucal que el traductor deberá tener en cuenta al tomar sus decisiones.

Código de montaje

Escena se hace eco del capítulo 8 de la tercera temporada: mismas protagonistas, en una escena de ámbito doméstico y una conversación privada. Los roles se han invertido. En este caso es Daenerys la que aporta la información cultural, la consejera y mediadora; y Missandei la protagonista. Además, es Daenerys quien la peina. Evolución del personaje de Missandei.

Sincronía: se respetan la sincronía de contenido y la isocronía, además de la sincronía cinética y fonética, con especial atención a los primeros planos de Missandei, en los que hay que ajustar las consonantes dentales y las "s".

F14	Temporada 4, capítulo 8, (00:09:21; 00:11:55)	
00:09:34	Grey Worm: (OFF) Missandei.	Gusano Gris: (OFF) Missandei.
00:09:39	Grey Worm: I have come to apologise.	Gusano Gris: He venido a disculparme.
00:09:42	Missandei: You don't need to apologise.	Missandei: No necesitas disculparte.
00:09:44	Grey Worm: I hope I didn't frighten you.	Gusano Gris: Espero no haberte asustado.
00:09:48	Missandei: No.	Missandei: No.
00:09:50	Grey Worm: The lessons you give I (L) (DL) in common tongue... / these are precious to (CP) (DE) I.	Gusano Gris: Las lecciones que das tú (L) DL) de lengua común,... / para yo preciosas (CP) (DE) son.
00:09:58	Missandei: To me.	Missandei: Para mí.
00:09:59	Grey Worm; To me.	Gusano Gris: Para mí.
00:10:00	Missandei: (OFF) I don't remember (ON) teaching you the word precious.	Missandei: (OFF) La palabra preciosas (ON) no recuerdo haberte enseñado.
00:10:02	Grey Worm: (OFF) Jorah (ON) the Andal, he teaches I... he teaches me this word.	Gusano Gris: Jorah el Ándalo enseña yo... me enseña esa palabra.
00:10:10	Missandei: Do you remember the name you were given at birth?	Missandei: ¿El nombre que al nacer te dieron recuerdas?
00:10:13	Grey Worm: I remember nothing. Only Unsullied.	Gusano Gris: No recordar nada. Inmaculado solo.
00:10:17	Missandei: (OFF) When they cut you, ... (ON) do you remember that?	Missandei: (OFF) Cuando te cortaron... (ON) ¿tú eso recuerdas?

00:10:23	Missandei: I'm sorry. / I'm sorry they did that to you.	Missandei: Lo siento. / Siento que eso te hicieran.
00:10:27	Grey Worm: (OFF) Why? (ON) Why sorry?	Gusano Gris: (OFF) ¿Por qué? (ON) ¿Por qué tú sentir?
00:10:30	Missandei: (OFF) It's a terrible (ON) thing to do to a boy.	Missandei: (OFF) Es terrible (ON) a un chico hacerle eso.
00:10:38	Grey Worm: (CP) (DE) If the masters never cut me, I never am Unsullied. (ON) I never stand in the Plaza of Pride when Daenerys Stormborn orders us to kill the masters. (DE) I never am chosen to lead the Unsullied. (CP) (ON) I never meet Missandei from the island of Naath.	Gusano Gris: (CP) (DE) Si los amos nunca me cortan, yo nunca soy Inmaculado. (ON) Yo nunca estoy en la Plaza del Orgullo cuando Daenerys de la Tormenta a los amos nos ordena matar. (DE) Nunca soy elegido para comandar los Inmaculados. (CP) (ON) Nunca conozco a Missandei de la Isla de Naath.
00:11:13	Grey Worm: (OFF) I am sorry (ON) I... for today. / I am sorry.	Gusano Gris: (OFF) Lo siento, (ON) yo... por hoy. / Lo siento.
00:11:29	Missandei: Grey Worm. / I'm glad you saw me.	Missandei: Gusano Gris. / Me alegro de que me vieras.
00:11:40	Grey Worm: So am I.	Gusano Gris: Yo también.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal e incluso palabra por palabra, que resulta un tanto esquemática. Contribuyen a esta impresión los calcos de estructuras originales, por ejemplo en el discurso de Gusano Gris del minuto 00:10:38 (con uso del presente, etc.). Se traducen literalmente los nombres con significado de personajes y lugares como los “Inmaculados”, “la Plaza del Orgullo” o “Jorah el Ándalo”, con calco incluido; también “la lengua común” es “the common tongue”. La intervención del traductor se manifiesta mediante el uso de la técnica de la variación en las intervenciones de Missandei, cambiando el orden gramatical de las frases. En cuanto a la manera de hablar de Gusano Gris, no se usa tanto la variación como una adaptación lingüística de errores gramaticales o de construcción de las frases. Efectivamente, existen fallos en las dos lenguas aunque de diferente índole. Por ejemplo, mientras que en inglés faltan auxiliares en la formulación de la pregunta “why sorry?”, en español se deja el verbo sentir sin conjugar (00:10:27). Los errores gramaticales equivalentes en las dos lenguas (minuto 00:09:50 y 00:10:02) se traducen de manera literal. El traductor también emplea una transposición de la voz pasiva a la activa en el minuto 00:10:10, y

ampliaciones, introduciendo el pronombre personal "tú" de manera enfática en los minutos 00:09:50, 00:10:27 y 00:10:17. Tratamiento: se tutean.

-Código paralingüístico

1-Los personajes hablan en valyrio.

2-Tono triste de Missandei. Ritmo lento y pausado de Gusano Gris cuando habla en inglés/español.

-Código musical y de efectos especiales: la escena empieza con la misma música con la que acabó la anterior. Música emotiva que vuelve a aparecer cuando hablan de su intimidad, lo que contribuye a crear una atmósfera de privacidad.

-Código de colocación del sonido: los personajes hablan dentro y fuera del campo visual.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación física de los personajes y de su indumentaria y complementos.

2-Código de figuración representa a Missandei arriba de las escaleras y a Gusano Gris abajo. Ella está en posición de superioridad, dominante.

-Códigos fotográficos

1-Iluminación tenue. Espacio interior sombrío con la iluminación del fuego y de la luz que entra por las aperturas, lo que aporta una sensación de intimidad. A tener en cuenta para el ajuste.

2-Cambio de planos entre generales, americanos, medios, y primeros planos, más o menos cercanos según la profundidad de la conversación.

-Códigos de movilidad

1-Movimientos proxémicos de la cámara y de los personajes entre sí. Al principio más distancia, después Gusano Gris se acerca, y se vuelve a alejar.

2-Movimientos cinésicos que indican emoción, contención, duda, titubeo, vergüenza. Expresión facial dura de Gusano Gris.

3-Existen movimientos de articulación bucal en los primeros planos que el traductor deberá tener en cuenta al tomar sus decisiones.

-Códigos gráficos: subtítulos que transmiten el código lingüístico visual en un estilo propio y familiar para la lengua meta, con técnicas de traducción literal que responden a las mismas estructuras en inglés que en español o con el empleo de equivalencias como la de "esperar + infinitivo", "alegrarse de algo", o la de "yo también" para "so am I". Se establece el vínculo entre los dos códigos lingüísticos mediante elementos comunes, como por ejemplo en este caso la traducción literal del nombre con significado de Gusano Gris. También se tutean como en el código lingüístico sonoro. Se respetan las convenciones ortotipográficas de esta modalidad.

Código de montaje

-Asociación con la escena anterior por continuidad: se trata el mismo tema. Missandei verbaliza sus dudas; le pregunta y dice a Gusano Gris abiertamente lo que intuíamos que escondía en la anterior escena. Crecimiento personal de Missandei.

-Asociación con el capítulo 4 de la cuarta temporada: mismos personajes, misma atmósfera de confesiones íntimas, referencia a la labor de Missandei como profesora. Evolución en el discurso de Gusano Gris.

Sincronía: tanto en el doblaje como en los subtítulos se respeta la sincronía de contenido y la isocronía.

También se mantiene la sincronía cinética y fonética, prestando especial atención a Gusano Gris que articula mucho en los primeros planos. Se ajustan las “s”, por ejemplo la de “solo” con la de “Unsullied” o las múltiples de “lo siento”, “sentir”; también son importantes las vocales y cómo siempre las bilabiales, además de las dentales y la nasal “n”.

F15	Temporada 4, capítulo 10, (00:22:11; 00:23:14)	
00:22:15	Daenerys: Approach, my friend.	Daenerys: Aproxímate, amigo mío.
00:22:22	Mereeneese: I do not understand, my Queen	Ciudadano: No comprendo, mi reina.
00:22:26	Mereeneese: I do not understand, my Queen	Ciudadano: No comprendo, mi reina.
00:22:28	Missandei: The Queen says you may approach	Missandei: La reina dice que puedes acercarte.
00:22:36	Mereeneese: (G)	Ciudadano: (G)
00:22:40	Missandei: (OFF) I have brought you...	Missandei: (OFF) Os he traído...
00:22:44	Mereeneese: (G)	Ciudadano: (G)
00:22:46	Missandei: (OFF) He came (ON) from the sky...	Missandei: Descendió del cielo...
00:22:48	Mereeneese: (OFF) (G)	Ciudadano: (OFF) (G)
00:22:50	Missandei: (OFF) The black one...	Missandei: (OFF) El negro...
00:22:52	Mereeneese: (G)	Ciudadano: (G)

00:22:56	Missandei: The winged shadow...	Missandei: La sombra alada...
00:22:57	Mereeneese: (SB) (G)	Ciudadano: (SB) (G)
00:22:58	Missandei: (OFF) He came from the sky and...	Missandei: (OFF) Descendió del cielo y...
00:23:00	Mereeneese: (CP) (SB) (G)	Ciudadano: (CP) (SB) (G)
00:23:06	Missandei: (OFF) My girl... (ON) my little girl.	Missandei: (OFF) Mi niña... (ON) mi niñita.
00:23:10	Mereeneese: (SB) (G)	Ciudadano: (SB) (G)

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal en la mayor parte del texto. La intervención del traductor se manifiesta mediante particularizaciones, como la traducción de “came from” por “descendió” o de “girl” por “niña”, lo que añade dramatismo a la escena; y la compresión lingüística de “little girl” en “niñita”, usando el recurso español del sufijo diminutivo, que además, refuerza el lado afectivo. La repetición del mismo vocabulario dota al texto de oralidad y continuidad. Tratamiento: Daenerys usa el tuteo y el ciudadano le habla de vos.

-Código paralingüístico

1-Sonido de lengua extranjera en boca del ciudadano de Meereen y de Missandei.

2-Llanto de desesperación del ciudadano.

3-Tono amable de Daenerys y serio y profesional de Missandei. Ritmo lento.

-Código musical y de efectos especiales: música de fondo que realza el tono trágico de la escena.

-Código de colocación del sonido: Missandei y el ciudadano hablan tanto dentro como fuera del campo de visión. La intervención de Daenerys se hace dentro del plano.

Canal visual

1-Representación de la apariencia física de los personajes y de sus vestimentas y complementos. Especial atención a los objetos como el fardo que lleva el ciudadano de Meereen y el esqueleto quemado.

2-La disposición de los personajes en escena informa sobre las relaciones de poder y el rol de cada uno. La reina en posición dominante sobre un estrado; Missandei, un escalón más abajo, entre las dos partes; el ciudadano abajo.

-Códigos fotográficos

1- Juegos de luces y sombras por la iluminación de lugar interior por el que entra la luz por unas pocas ventanas.

2-Se enfoca el conjunto de la escena en algún plano general, aunque predomina el uso de primeros planos de todos los personajes, además de un plano de detalle de los restos de la hija del ciudadano.

-Códigos de movilidad

1-Movimiento proxémico del cabrero al acercarse, los demás estáticos. La distancia entre los personajes se reduce considerablemente con este acercamiento. El movimiento de la cámara es el de acercarse en un primer lugar, y después el de pasar de un personaje a otro.

2-Movimientos cinésicos y expresiones de recelo y expectación al principio; de emoción, perplejidad y dolor después. Gesto acogedor de la mano de Daenerys. Inexpresión del ciudadano al principio.

3-Se aprecian movimientos de articulación bucal.

-Códigos gráficos: subtítulos que transmiten el código lingüístico visual en un estilo propio y familiar para la lengua meta. La técnica empleada es la traducción literal puesto que las estructuras lingüísticas son equivalentes en las dos lenguas, y la extensión de las frases ajustada a las restricciones de la subtitulación. Se transmite la información de manera corta y directa. También, se respetan las convenciones ortotipográficas de esta modalidad. Se establece el vínculo entre los dos códigos lingüísticos mediante elementos comunes; en este caso, el tuteo de Missandei al ciudadano reproduce el de Daenerys en el código lingüístico sonoro. Se respetan las convenciones ortotipográficas de esta modalidad.

Código de montaje

Se hace eco del capítulo 6 de la temporada 4: escenas completamente paralelas aunque con una gradación en esta última. Misma situación de audiencia, mismas colocaciones y referencias, pero con mayor drama e importancia. Se entiende el significado desde el principio, antes de ser revelado, gracias a la asociación con esa primera escena. Este revés dramático hace avanzar la historia.

Sincronía: tanto en el doblaje como en los subtítulos se respeta la sincronía de contenido y la isocronía. También se mantiene la sincronía cinética y fonética, prestando principal atención a las bilabiales (00:22:15) y al ajuste de la “m” y la “t” en “my little girl”/ “mi niña”.

F16	Temporada 5, capítulo 5, (00:40:23; 00:42:00)	
00:40:33	Missandei: No. (SB) You're still too weak.	Missandei: No. (SB) Aun estar muy débil.
00:40:36	Grey Worm: How long have I been here?	Gusano Gris: ¿Cuánto tiempo llevo aquí?
00:40:40	Missandei: Three days.	Missandei: Tres días.
00:40:46	Grey Worm: (CP) Ser Barristan.	Gusano Gris: (CP) Ser Barristan.
00:40:53	Grey Worm: I failed him. / I failed my men. / I	Gusano Gris: Le he fallado. / He fallado a

	failed my queen.	mis hombres. / He fallado a mi reina.
00:41:02	Missandei: You failed no one. / You fought bravely. / You'll fight again.	Missandei: No has fallado a nadie. / Has luchado con valor. / Y volverás a luchar.
00:41:12	Missandei: (OFF) Are you ashamed? / You were ambushed, outnumbered. There was no way you could have known.	Missandei: (OFF) ¿Tú avergonzar? / Fue emboscada, menos erais. Imposible el poder saberlo.
00:41:20	Grey Worm: (DL) This is not why. / (G) Wounded in war, ... (OFF) there is no shame for this. I am ashamed... because when the knife (ON) go in... and I fall to the ground, ... I am afraid.	Gusano Gris: (DL) No ser por eso. / (G) Ser herido en guerra... (OFF) no ser para avergonzar. Avergonzar... que cuando cuchillo... (ON) entra... y suelo caer... tengo miedo.
00:41:40	Missandei: All men fear death.	Missandei: A la muerte, todos temer.
00:41:42	Grey Worm: (OFF) No, ... not death. / (ON) I fear... I never again see... Missandei from the Island of Naath.	Gusano Gris: (OFF) No,... no a muerte. / (ON) Miedo... a no volver a ver... a Missandei de Isla de Naath.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: préstamo de “ser” para transmitir la distinción de caballero de Barristan. Es habitual para la audiencia meta este uso en series medievales y de ficción extranjeras. El traductor usa una mezcla de técnicas para transmitir los mensajes de estos dos personajes: desde traducciones literales y casi palabra por palabra de algunas intervenciones, hasta transposiciones en el minuto 00:41:12; la reducción de “men” en el 00:41:40 o del pronombre personal “you” en el 00:41:12, con una consiguiente generalización; o la descripción en la traducción de “outnumbered” por “menos erais”. La peculiar manera de hablar de los personajes se refleja mediante la técnica de la variación en el caso de Missandei, con la alteración en el orden gramatical de las frases y el uso del infinitivo en vez de conjugar los verbos. En cuanto a Gusano Gris, la reducción de artículos y pronombres personales (que implica la no conjugación de los verbos) es más una adaptación lingüística al español de la sintaxis impropia en inglés (“never again see”, uso del presente para explicar situación pasada...). En cuanto al vocabulario, es bastante repetitivo, lo que indica oralidad y continuidad pero también simpleza y falta de fluidez; mientras en inglés se emplea el nombre y el participio pasado de “vergüenza” o “avergonzar”, en español se reduce al uso del verbo 3 veces. Sí que existe la variante de “temer” (forma que podríamos llamar más culta), usada por Missandei, mientras que Gusano Gris dice “miedo”, que es más informal. Forma de tratamiento: tuteo.

-Código paralingüístico

1-Los personajes hablan en valyrio.

2-Respiraciones agitadas de Gusano Gris.

3-Tono dulce de Missandei. Ritmo lento y pausado de Gusano Gris.

-Código musical y de efectos especiales: música emotiva cuando Gusano Gris revela sus sentimientos, que contribuye a crear una atmósfera íntima.

-Código de colocación del sonido: los personajes hablan dentro y fuera del campo visual.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación física de los personajes y de los objetos a su alrededor.

2-Código de figuración los pone al mismo nivel. Gusano Gris está herido y en cama; ella, sentada a su altura.

-Códigos fotográficos

1-Iluminación tenue. Habitación sombría iluminada por luz que entra del exterior, creando efectos de luces y sombras en los rostros de los personajes.

2-Se pasa de planos generales a primeros planos, según la profundidad de lo expresado.

-Códigos de movilidad

1-Personajes relativamente cerca entre sí. Movimientos proxémicos de la cámara cuando se cambia de plano.

2-Movimientos corporales que marcan distancia y acercamiento. Gestos que indican vergüenza, contrariedad por parte de Gusano Gris, e incomprensión y confusión por parte de Missandei. Expresiones de sufrimiento.

3-A pesar de la luminosidad, los movimientos de articulación bucal se perciben muy bien.

-Códigos gráficos: subtítulos que transmiten el código lingüístico visual en un estilo propio y familiar para la lengua meta. La técnica empleada es la traducción literal puesto que los mecanismos de la lengua en estas intervenciones son iguales, y la extensión de las frases ajustada a las restricciones de la subtitulación. En el minuto 00:40:36, también se emplea una estructura equivalente típica de una situación de espera como es "cuánto tiempo llevo aquí". Para intentar dotar de oralidad y fluidez al discurso subtulado, el traductor ha hecho uso de la ampliación de la conjunción "y" en el minuto 00:41:02. Se respetan las convenciones ortotipográficas de esta modalidad y la repetición del verbo "fallar" en las estructuras paralelas que componen la intervención del minuto 00:40:53. Tuteo de Missandei, al igual que en el código lingüístico sonoro.

Sincronía: tanto en el doblaje como en los subtítulos se respeta la sincronía de contenido y la isocronía. También se mantiene la sincronía cinética y fonética, principalmente en los minutos 00:41:20 y 00:41:40 y 00:41:42. Se presta principal atención a la bilabial "m". En la intervención de Missandei, esta casa la "m" de "muerte" con la de "men"; en cuanto a Gusano Gris, se crea un ajuste válido con la "f". La "f" también combina con la "s" y la "c" con la "g". Ajustar las vocales también es importante con este personaje que articula tanto, así como las "n".

F17	Temporada 5, capítulo 5, (00:42:30; 00:43:38)	
00:42:30	Missandei: (DE) Now you have given the Masters what they deserve.	Missandei: (DE) Ahora los amos tener su castigo.
00:42:32	Daenerys: (L) If I give everyone what they deserve, I'll have no one left to rule. (SB) Ser Barristan (L) counselled mercy when I took this city right up to the morning he died. (OFF) Daario Naharis thinks I should kill the former Masters and let the rest of the city fend for itself. (ON) What do you think?	Daenerys: (L) Pero si castigo a todo el mundo no tendré a quién gobernar. (SB) Ser Barristan aconsejó (L) la clemencia desde que tomé la ciudad hasta la mañana en que murió. (OFF) Daario Naharis cree que debería matar a los antiguos amos y dejar que el resto de la ciudad se defiendan sola. (ON) ¿Qué crees tú?
00:42:51	Missandei: Your Grace, I think that I am not fit to have an opinion on these (OFF) matters.	Missandei: (G) Yo creo que buena no soy para decir sobre cosas estas, (OFF) Majestad.
00:42:55	Daenerys: (L) You are as fit as anyone I know. You know why I'm here. And you know who will suffer the most if this all falls apart. (OFF) So what do you think?	Daenerys: (L) Eres tan apta como cualquiera. Sabes por qué estoy aquí, y sabes quién sufrirá más si todo esto se derrumba. (OFF) Así que, ¿qué opinas?
00:43:09	Missandei: I can only tell you what I have seen, Your Grace. (CP) (SB) I have seen you (DL) listen to your counsellors. / I have seen you lean on their experience when your own was lacking (CP) (ON) and weigh the choices they put before you. / And I have seen you ignore your counsellors // because there was a better choice. One that only you could see.	Missandei: (G) Solo puedo deciros aquello que he visto, Majestad. (CP) (SB) Escuchar os he visto (DL) a consejeros vuestros, / apoyaros en su saber cuando el vuestro insuficiente era, (CP) (ON) y cosas que os ofrecían habéis pensado. / Y a consejeros vuestros os he visto ignorar // porque una cosa mejor había. Una que veíais tan solo vos.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal del mensaje. También se usa el préstamo de “ser” para referirse a los caballeros, en este caso Ser Barristan. Para traducir las intervenciones de Daenerys las técnicas empleadas son la creación discursiva de “what they deserve” por “castigo”; la comprensión de “no one left” en “a quién”; la equivalencia de términos (traducción de “fit” por “apta”) y de estructuras (“when...up to” por “desde...hasta”); y la particularización de “opinar” con respecto al “think” usado en inglés. En cambio, en las intervenciones de Missandei se usa

un vocabulario que tiende a la generalización: “cosas”, en vez de “choice”; “pensar”, en vez de “weigh”; decir en vez de opinar; “buena”, en vez de “fit”. Para transmitir la peculiar manera de hablar de Missandei, el traductor usa la variación, invirtiendo el orden gramatical de las frases, por ejemplo en el minuto 00:43:09, o obviando la conjugación de los verbos en lo que sería un calco del inglés que no lleva la flexión en el verbo (“yo creer”, 00:42:51). Otras técnicas utilizadas son la modulación en el minuto 00:42:30, con la que se resalta el resultado y no la autora de la acción; el uso del equivalente habitual “Majestad”; la ampliación de la conjunción de coordinación “pero” (00:42:32), que resalta la oralidad. Finalmente, con la generalización del paso del pronombre demostrativo al artículo general “la ciudad” en el 00:42:32 y las reducciones de “I know” (00:42:55) y un “I have seen you” (00:43:09), se puede regular la extensión de la frase. Tuteo por parte de Daenerys y voseo por parte de Missandei.

-Código paralingüístico: timbre elevado de Daenerys denota impaciencia, así como el ritmo rápido. Tono tranquilo de Missandei y ritmo pausado de esta.

-Código de colocación del sonido: ambos personajes hablan dentro y fuera de plano, aunque Missandei solo termina una frase fuera del campo visual.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación de la apariencia física, vestimenta y complementos de los personajes.

2-El código de figuración dispone a los dos personajes, la una en frente de la otra, al mismo nivel, sentadas en torno a una mesa.

-Códigos fotográficos

1-Iluminación de un espacio interior con luz procedente del exterior. En ocasiones se crean sombras depende de la posición de los personajes.

2-Simbiosis en la representación de los colores.

3-Del plano general del principio se pasa a primeros planos y planos medios durante la conversación. También se usa el plano de conjunto cuando Missandei cambia de posición.

-Códigos de movilidad

1-Los personajes se mueven. Daenerys camina de un lado hacia el otro rápidamente hasta que se sienta y entonces es Missandei la que se acerca. Los movimientos de la cámara van acorde a este acercamiento.

2-Gestos y movimientos corporales de Daenerys indican impaciencia, frustración y desafío. Movimientos cinésicos de Missandei demuestran reflexión, conciliación y complicidad.

3-Existen movimientos de articulación bucal en los primeros planos que el traductor deberá tener en cuenta al tomar sus decisiones.

Código de montaje

Asociación con el capítulo 3 de la temporada 3: mismos personajes en la misma situación de comunicación en la que Daenerys le pide opinión a Missandei. Da un paso más en el empoderamiento de Missandei que empezó al final de ese capítulo. Diferencia en la manera de hablar de Missandei.

Sincronía: se respeta la sincronía de contenido y la isocronía, además de la sincronía cinética y fonética, principalmente en los planos de Missandei. Con el cambio de orden se consigue el ajuste entre las bilabiales y las “v”.

F18	Temporada 5, capítulo 10, (00:30:21; 00:30:56)	
00:30:22	Grey Worm: Jorah the Andal.	Gusano Gris: Jorah el Ándalo.
00:30:24	Jorah: Torgo Nudho.	Jorah: Torgo Nudho.
00:30:25	Grey Worm: (CP) (L) He should not be here.	Gusano Gris: (CP) (L) No deber estar aquí.
00:30:27	Daario: (DE) No, but he is.	Daario: (DE) No, pero está.
00:30:28	Grey Worm: (L) Our queen ordered him exiled (OFF) from city.	Gusano Gris: (L) La reina ordenó marchar (OFF) de ciudad.
00:30:30	Daario: Our queen would be dead if not for him.	Daario: La reina habría muerto de no ser por él.
00:30:33	Missandei: It's true. And I would be dead if not for the... / little man.	Missandei: Es cierto. Y yo estaría muerta de no ser por el... / hombrecito.
00:30:42	Tyrion: Dwarf. / I believe that's the word. / Apologies. / My Valyrian is a bit nostril.	Tyrion: Enano. / Me parece que la palabra es esa. / Pido perdón. / Tengo el valyrio un poco pintado.
00:30:53	Missandei: A bit rusty.	Missandei: Un poco olvidado.
00:30:55	Tyrion: (G) Thank you.	Tyrion: (G) (G) Gracias.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. La traducción del nombre de Jorah se hace mediante el calco de “ándalo”. La intervención del traductor se manifiesta mediante la generalización con el paso del pronombre posesivo al artículo general “la” cuando hablan de la reina en los minutos 00:30:28 y 00:30:30; además de con la equivalencia en la traducción de la estructura “if not” por “de no ser”. En cuanto a la manera de hablar de Gusano Gris, se emplea la técnica de la sustitución en el minuto 00:30:24, ya que el traductor transmite el acento de Gusano Gris en

el original mediante la transcripción del verbo al infinitivo en vez de conjugado. En la intervención del minuto 00:30:28, existen disfunciones en ambas lenguas, por lo que el traductor hace una adaptación lingüística de estas en función de las características de la lengua meta. Para eso, usa la reducción del complemento indirecto "him" o traduce palabra por palabra "from city", omitiendo el artículo necesario en español. En inglés también faltan elementos para lo que sería una construcción típica. Finalmente, se emplea un vocabulario más general en español, como por ejemplo, el uso de "marchar", en vez de "exiled".

-Código paralingüístico

1-Sonido del valyrio en boca de Missandei, Gusano Gris y Tyrion.

2-Tono duro de Gusano Gris, y amable y conciliador de Missandei.

-Código de colocación del sonido: las voces nos llegan desde dentro del campo visual, excepto el final de la tercera intervención de Gusano Gris.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación del aspecto físico, vestimenta y complementos de los personajes.

2-Código de figuración muestra a los personajes dispersos sobre la escalinata. Indica desunión y separación; solo el grupo unido de Missandei y Gusano Gris.

-Códigos fotográficos

1- Efectos de luces y sombras en la iluminación según la perspectiva en la que se enfoque a los personajes y su posición.

2-Oscila entre planos generales, medios planos y primeros planos, que nos dejan ver la talla de Tyrion.

-Códigos de movilidad

1-Movimientos proxémicos de la cámara, según va cambiando de plano y de personaje.

2-Movimientos cinésicos que indican conciliación, gestos y miradas de reconocimiento y expectación. Expresión dura y seria de Gusano Gris.

3-Existen movimientos de articulación bucal que el traductor deberá tener en cuenta para la isocronía.

-Códigos gráficos: subtítulos que transmiten el código lingüístico visual en un estilo propio y familiar para la lengua meta, con técnicas de domesticación como la equivalencia de "de no ser" para traducir "if not"; o la modulación de "my Valyrian is" por "tengo el valyrio", que es una expresión más típica y oral. También se usa la descripción de "pido perdón" en vez de "apologies" y una creación discursiva ("pintado") para adaptar el error léxico de Tyrion a las convenciones del español y a la estructura de la frase que le viene dada por la modulación. Se trata de una expresión muy típica el decir "tener algo olvidado", y simplemente busca un elemento de la misma categoría gramatical, y que se parezca en pronunciación al que debe sustituir. Otro recurso muy familiar es el uso de diminutivos, que se emplea una vez más en la comprensión lingüística de "hombrecito" por "little man" del minuto 00:30:33. Además, refleja la delicadeza de Missandei. Se respetan las convenciones ortotipográficas de esta modalidad, con el uso de los puntos suspensivos que indica que la frase inacabada terminará en el siguiente subtítulo.

Sincronía: tanto en el doblaje como en los subtítulos se respeta la sincronía de contenido y la isocronía. El subtítulo de "pido perdón" aparece poco tiempo en pantalla pero da tiempo de leerlo sin problema. También se mantiene la sincronía cinética y fonética, aunque los primeros planos no se dan en el doblaje por lo que no hace falta una atención tan esmerada del ajuste.

F19	Temporada 6, capítulo 3, (00:24:34; 00:26:38)	
00:24:47	Tyrion: What should we do while we wait? To pass the time, what should we do? (OFF) What should we talk about? // (ON) You speak 19 languages. (SB) You must occasionally use some of them to talk about things. You two, (ON) you spend a great deal of time together. (SB) What would you be talking about (ON) if I weren't here?	Tyrion: ¿Qué hacemos mientras aguardamos? Para pasar el rato, ¿qué hacemos? (OFF) ¿De qué podemos hablar? // (ON) Hablas 19 idiomas. (SB) De vez en cuando usarás alguno para hablar de cosas. Decidme, (ON) vosotros pasáis muchísimo tiempo (SB) juntos. ¿De qué hablaríais (ON) si yo no estuviera aquí?
00:25:07	Grey Worm: Patrol. / When I am going on patrol with the Unsullied. (SB) What we see on patrol... (ON) Who we captured on patrol...	Gusano Gris: La patrulla. / Cuando con patrulla voy con los Inmaculados. (SB) Lo que en la patrulla ver... (ON) A quien la patrulla capturar...
00:25:17	Tyrion: That's good. That's (DL) very good. (DE) But that's a (DL) report. I was thinking more of a conversation. (OFF) A wise man once said (ON) the true history of the world is the history of great conversations in elegant rooms.	Tyrion: Muy bien. Está (DL) muy bien. (DE) Pero eso es un (DL) informe. Yo pensaba en una conversación. (OFF) Un hombre sabio dijo que (ON) la verdadera historia del mundo es la historia de grandes conversaciones en salones elegantes.
00:25:33	Missandei: Who said this?	Missandei: ¿Quién decirlo?
00:25:36	Tyrion: Me. Just now. // (SB) All right, (DL) no conversations. (ON) Let's play a game. / You don't play games, either one of you, ever?	Tyrion: Yo. Ahora. // (SB) Vale, (DL) sin conversación. (ON) Juguemos a algo. / ¿Vosotros no jugáis nunca a nada?
00:25:53	Grey Worm: Games are for children.	Gusano Gris: Juegos ser para niños.
00:25:54	Missandei: (OFF) My master Kraznys would (ON) sometimes make us play games.	Missandei: (OFF) Mi amo Kraznys a veces (ON) hacernos jugar a cosas.
00:25:58	Tyrion: (OFF) There, (ON) that's a start!	Tyrion: (OFF) ¡Vaya! (ON) Pues es un comienzo.

00:26:00	Missandei: Only the girls.	Missandei: Solo las chicas.
00:26:01	Tyrion: Oh, no, no, no. Not that. Of course not that. / Innocent games. (OFF) Fun games. Drinking (ON) games.	Tyrion: (G) No, no... no. Eso no. Claro que no. / Juegos inocentes, (OFF) divertidos, juegos de (ON) beber.
00:26:11	Missandei: (OFF) We do not drink.	Missandei: (OFF) Nosotros no beber.
00:26:13	Tyrion: Until you do. / All right. No drinking. We can play without (SB) drinking. It's a wonderful game. (ON) I invented it. Here's how it works. I make a statement about your past. (SB) If I'm wrong, I drink. (ON) And if I'm right / (G) maybe we can't play without drinking (G).	Tyrion: (G) Hasta que lo hagáis. / Vale, sin beber. Lo haremos sin (SB) beber. Es un juego estupendo. (ON) Lo inventé yo. Mirad cómo va. Yo digo algo sobre vuestro pasado. (SB) Si me equivoco, bebo. (ON) Y si cierto, / (G) quizás no podamos jugar sin beber (G).
00:26:36	Tyrion: (DL) Oh, you took your time.	Tyrion: (DL) Ah, habéis tardado mucho.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. La intervención del traductor se manifiesta mediante las reducciones del pronombre demostrativo “that” (00:25:17 y 00:26:01), de un “games” (00:26:01), o de elementos enfáticos, que refuerzan la oralidad, como “just” (00:25:31), “more of a” y “once” (00:25:17). Esa pérdida de oralidad se ve compensada con la técnica de la ampliación en otros momentos, como por ejemplo, con la inserción de “decidme” en el minuto 00:24:47, o de “pues” en el 00:25:58. Otra técnica que el traductor emplea es la modulación en el minuto 00:26:13, con la que desvía la atención del juego (“here’s”) para centrarla en las personas (“mirad”). En el minuto 00:24:47, cambia el enfoque de Tyrion que pasa de hablar en condicional (“should”) al presente, en un registro mucho más práctico. En el 00:25:36 pone el énfasis sobre la ausencia de juego (“nada”) en vez de sobre las personas (“either one of you”), que compensa con la inserción del pronombre personal “vosotros” que no suele ser necesario en español. En las intervenciones de Tyrion se usa la técnica de la equivalencia (traducción de “let’s play” por “juguemos”, “all right” por “vale”, “there” por “vaya”, “took your time” por el verbo “tardar”, “to be wrong” por “equivocarse”, “to be right” por “acertar” y “how it works” por “cómo va”); la compresión de elementos lingüísticos, como por ejemplo, la traducción de “jugáis” por “play games”, “o” “alguno” por “some of them”; y la generalización con el uso del verbo hacer en vez de jugar en el minuto 00:26:13. En cuanto al vocabulario, se elige un vocabulario culto como la traducción de “wait” por “aguardar”, además del uso del futuro para traducir la hipótesis presente en “must”, en el minuto 00:24:47. Para las intervenciones de Missandei y Gusano Gris, se emplea la técnica de variación y adaptación, respectivamente. El empleo impropio del presente de Gusano Gris en la versión original se adapta al uso de verbos en infinitivo, mientras que Missandei invierte el orden gramatical de las frases o calca la estructura inglesa (00:26:11) obviando la conjugación.

También, hay alguna adaptación lingüística de las disfunciones en la manera de hablar de Gusano Gris del inglés al español, así como de la interjección del minuto 00:26:36. Tyrion los tutea, los consejeros se hablan de vos.

-Código paralingüístico

1-Suspiros de Tyrion de resignación y de alivio cuando al final aparece Varys.

2-Tono conversacional, amable de Missandei; más cortante de Gusano Gris. Tono y ritmo animado de Tyrion: el timbre de voz más agudo demuestra buen humor.

-Código de colocación del sonido: los personajes hablan dentro y fuera de plano.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación de la apariencia física de los personajes y de su vestimenta, además de algunos objetos relevantes como los vasos y botellas de alcohol.

2-Código de figuración separa a los personajes en dos grupos: Missandei y Gusano Gris a un lado de la mesa; Tyrion, del otro.

-Códigos fotográficos

1- Iluminación de la estancia con fuego y por luz natural del exterior. Juegos de luces y sombras en los rostros de los personajes.

2-Constantes cambios de planos: de general a planos de conjunto pasando por planos medios y algún primer plano.

-Códigos de movilidad

1-Tyrion se aleja de la cámara y los interlocutores cuando se levanta a rellenarse el vaso; después, se vuelve a acercar. Hay una distancia media entre todos ellos, más corta entre Missandei y Gusano Gris que entre estos y Tyrion. Movimientos de la cámara, que pasa de unos personajes a otros en diferentes planos.

2-Múltiples movimientos cinésicos por parte de Tyrion, que no para quieto. Movimientos corporales y gestos de nerviosismo, expresiones que muestran incomodidad, perplejidad, sorpresa, incompreensión. También sonrisas y miradas cordiales, pícaras, de reprobación entre Missandei y Tyrion. Gesto serio de Gusano Gris.

3-Existen movimientos de articulación bucal que el traductor deberá tener en cuenta al tomar sus decisiones.

Sincronía: se respeta la sincronía de contenido y la isocronía, además de la sincronía cinética y fonética en los planos más cortos. Se presta atención a las dentales “d” y “t”, a las “c”; “la “w” de “wait” coincide con el “gu” de “aguardamos”. Como no, las labiodentales requieren ajuste, por ejemplo en el minuto 00:25:07.

F20	Temporada 6, capítulo 4, (00:12:08; 00:12:50)	
00:12:09	Grey Worm: (OFF) You invite the enemy into our city?	Gusano Gris: (OFF) ¿Al enemigo a nuestra ciudad invitar?
00:12:11	Tyrion: (OFF) I did. / (CP) (ON) As a clever (DL) man once (SB) told me: "We make (ON) peace with our enemies, not our friends".	Tyrion: (OFF) Así es. / (CP) (ON) Como un sabio (DL) me dijo (SB) una vez: "Firmamos la (ON) paz con los enemigos, no con los amigos".
00:12:18	Grey Worm: (CP) (SB) I don't make peace with the queen's enemies. (CP) I kill (L) the queen's enemies.	Gusano Gris: (CP) (SB) Yo no firmar paz con enemigos de la reina. (CP) Yo matar (L) a sus enemigos.
00:12:22	Tyrion: (L) Yes, that's the military approach. And how has that (SB) worked here in Meereen? (CP) I represent the diplomatic approach.	Tyrion: (L) Ese es el proceder militar. ¿Y qué efecto ha (SB) surtido en Meereen? (CP) Yo represento el proceder diplomático.
00:12:28	Missandei: (SB) Our queen tried to make peace with (CP) (ON) Masters and they tried to murder her.	Missandei: (SB) Nuestra reina intentar firmar paz (CP) (ON) y asesinarla intentaron los amos.
00:12:32	Tyrion: (L) We enter these negotiations with open eyes. (OFF) Trust me. My own recent experience with (ON) slavery has taught me the horrors of that institution.	Tyrion: (L) Vamos a esta negociación con los ojos abiertos. (OFF) Confíad en mí. Mi reciente experiencia con la (ON) esclavitud me mostró los horrores de tal institución.
00:12:40	Missandei: How many days were you a slave?	Missandei: ¿Cuántos días ser esclavo?
00:12:42	Tyrion: (G) Long enough to know.	Tyrion: (G) Suficientes para saberlo.
00:12:44	Missandei: Not long enough to understand.	Missandei: Insuficientes para entenderlo.
<p>Canal acústico <u>-Código lingüístico sonoro:</u> se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. La</p>		

intervención del traductor se manifiesta mediante reducciones como la de “man” (00:12:11) o la de “yes” (00:12:22); y la compresión de elementos lingüísticos como “long enough” y “not long enough” en “suficientes” e “insuficientes” o como la reformulación más compacta de la frase del minuto 00:12:28. También, se le da valor universal al dicho del minuto 00:12:11 con la generalización mediante el paso del posesivo al artículo general “los”. Además, en las intervenciones de Tyrion se usa la equivalencia de “firmar la paz” por “make peace”, y se emplea un vocabulario más elaborado, como por ejemplo, “surtir efecto” por “work” o “tal” por “that”. También, es interesante ver cómo en el minuto 00:12:22 el traductor antepone el pronombre personal al verbo cuando no es necesario en español. La peculiar manera de hablar de Missandei queda reflejada con el uso de la técnica de la variación, alterando el orden gramatical de las frases, omitiendo artículos (“firmar paz”) y con el empleo de verbos al infinitivo. En cuanto a Gusano Gris, se usa la sustitución del acento de la versión original por la falta de conjugación de los verbos y la inclusión sistemática del pronombre personal “yo” haciendo que la estructura resulte pesada y repetitiva. Tratamiento: al no existir conjugación, las estructuras son un calco del inglés y de la misma manera no se especifica el tratamiento de Missandei o Gusano Gris a Tyrion.

-Código paralingüístico: tono contundente de Missandei y Gusano Gris. Ritmo y timbre de Tyrion más melodioso, menos serio. También tono irónico de Missandei cuando le pregunta cuánto tiempo ha sido esclavo.

-Código de colocación del sonido: Tyrion y Gusano Gris hablan tanto dentro como fuera de plano. Missandei habla dentro de plana, aunque no siempre se percibe la boca.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación de la apariencia física y la indumentaria de los personajes.

2-Código de figuración aporta información sobre las relaciones de poder entre los personajes: Tyrion y Varys caminan delante de Missandei y Gusano Gris. La composición de la imagen cuando están parados evidencia la estatura de Tyrion que ni subido en la escalera está a la altura de Missandei.

-Códigos fotográficos

1- Iluminación natural de una escena al aire libre con las luces y sombras del reflejo del sol. A tener en cuenta para el ajuste.

2-El uso de colores diferentes para definir a los diferentes personajes: Tyrion y Varys vs Missandei y Gusano Gris.

3-Sobre todo planos generales y de conjunto. Sobre todo en la parte final, primeros planos de Tyrion y Missandei.

-Códigos de movilidad

1-Los personajes están en movimiento: se giran sobre sí mismos y caminan a ritmo rápido. Dinamismo también por los movimientos proxémicos de la cámara que se aleja cuando se mueven y se acerca cuando están parados.

2-Gesto hostil de Gusano Gris y serio de Missandei. Expresiones y movimientos corporales que indican disgusto y desacuerdo. Movimientos cinésicos de la boca de Tyrion indican resignación y conciliación.

3-El traductor deberá vigilar con los movimientos de articulación bucal en los primeros planos.

Sincronía: se respeta la sincronía de contenido y la isocronía, además de la sincronía cinética y fonética, principalmente en los planos de Missandei y Tyrion del final de la escena. En ellas coincide la pronunciación de “enough” con la “f” de “suficiente” e “insuficiente”, las dentales de “that” y “tal”. Atención

a las “s” y labiodentales que se consiguen casar con el cambio en el orden de la frase del 00:12:28 dejando para el final la “m” de “amo” para “murder” y las “s” de “asesinar” para las de “masters” al principio. “Slaves” y “esclavos” también se ajustan entre ellos.

F21	Temporada 6, capítulo 4, (00:13:27; 00:14:10)	
00:13:27	Master 1: (L) When we last met, (CP) (ON) I offered her ships so she could return to Westeros where she belongs. She refused them.	Amo 1: (L) La última vez, (CP) (ON) le ofrecí barcos para volver a Poniente, donde debería estar. Y los rechazó.
00:13:33	Missandei: She refused them because hundreds of thousands of men, women, and children still lived in chains.	Missandei: Rechazar porque cientos de millares de hombres, mujeres y niños vivir aun encadenados.
00:13:37	Master 1: As they have since the dawn of time.	Amo 1: Como ha ocurrido desde el alba de los tiempos.
00:13:39	Grey Worm: Not anymore.	Gusano Gris: Pues ya no.
00:13:40	Master 2: (OFF) Oh, you think (ON) you're a free man now? You still follow orders. Just because your master has silver hair and tits doesn't mean she's not a master.	Amo 2: ¿Crees que eres libre ahora? Sigues cumpliendo órdenes. Que tu ama tenga el pelo plateado y tetas no significa que no sea un ama.
00:13:48	Tyrion: Friends, friends, (DL) friends, (OFF) please. (CP) (L) There have always been those with wealth and power and those with nothing. That is the way of the world. (OFF) I'm not here to change the way of the world.	Tyrion: (A) Amigos, amigos, (DL) amigos, (OFF) por favor. (CP) (L) Siempre ha habido gente con riqueza y poder y gente sin nada. Así está hecho el mundo. (OFF) No estoy aquí para cambiar el mundo.
00:13:59	Master 2: (OFF) Slavery is (CP) (ON) the way of our world.	Amo 2: (OFF) La esclavitud (CP) (ON) es nuestro mundo.
00:14:02	Tyrion: (CP) You don't need slaves to make money. There haven't been slaves in	Tyrion: (CP) Pero no necesitáis esclavos para ganar dinero. No hay esclavos en Poniente

	Westeros for hundreds of years and I grew up richer than any of you.	desde hace siglos, y yo era más rico que ninguno de vosotros.
--	--	---

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. La intervención del traductor se manifiesta mediante reducciones, como la de “the way of” en los minutos 00:13:48 y 00:13:59, o la de la interjección “oh” en el 00:13:40. Esta última, que contribuía a dotar de oralidad el texto, se ve compensada con las ampliaciones de elementos como “pues” (00:13:39) o “y” (00:13:27). Existen numerosas equivalencias tanto léxicas (“cumplir órdenes” por “follow orders”, “ganar dinero” por “make money”) como estructurales (so+pronombre+can por “para). Para traducir de manera apropiada el uso de auxiliares en inglés que no tienen equivalente en español (“as they have”) usa una ampliación completando la frase con el verbo “ocurrido”. También, se traduce el verbo “belong” cuya traducción literal no siempre encaja en español, con la descripción “donde debería estar”. En cambio, para hacer las frases más cortas o familiares, el traductor emplea compresiones (“encadenados” por “in chains”, “que” por “just because”) o generalizaciones, mediante los hiperónimos “siglo” o “ser” en vez de “hundreds of years” y “grew up”, respectivamente. En cuanto al vocabulario, los amos emplean un registro más coloquial (“tits”) que se mantiene en español (“tetras”), y Tyrion más preciso con la particularización de “gente” en vez del demostrativo “those”. Como viene ocurriendo, se emplea la técnica de la variación para traducir la manera de hablar en español de Missandei: en esta ocasión, con los verbos al infinitivo y la omisión de la traducción del complemento directo (00:13:33). En el minuto 00:13:40 se aplica la flexión de género al nombre “ama” que en inglés no tiene lugar (se hace con el pronombre personal “she”). En cambio esta información de género se pierde en la primera intervención, debido a las características del español que no requiere el uso del pronombre personal (“she”) delante del verbo. Tratamiento: tuteo del amo a Gusano Gris y de Tyrion a los amos, aunque se dirige a ellos en conjunto (“vosotros”).

-Código paralingüístico: tono serio y cortante de todos menos de Tyrion que suena tranquilizador. Ritmo rápido en intercambio entre amos y antiguos esclavos. El ritmo y timbre de Tyrion es más armonioso y agradable.

-Código de colocación del sonido: principios o finales de algunas intervenciones del amo 2 y de Tyrion están fuera de plano, pero todo lo demás se escucha dentro del campo de visión.

Canal visual

-Códigos iconográficos

- 1-Representación de apariencia física, vestimenta y objetos de alrededor, principalmente copas y vasijas.
- 2-Código de figuración separa a los personajes en dos grupos uno frente al otro (Missandei y Gusano Gris vs amos) y Tyrion y Varys en medio como moderadores.

-Códigos fotográficos

- 1- Estancia sombría con luz natural que entra por las aperturas. Hay zonas de luz y zonas de sombra.
- 2-La escena se narra entre primeros planos para el intercambio entre personas, y planos de conjunto para el intercambio entre bloques.

-Códigos de movilidad

- 1-Los movimientos proxémicos son de la cámara que va cambiando de unos personajes a otros. La distancia entre la cámara y los personajes es corta.
- 2-Existen movimientos cinésicos de todo tipo. Movimientos corporales que indican contención e ira en

Gusano Gris o tranquilizadores con los movimientos de manos de Tyrion. Gestos propios de un estilo conversacional en amos y Tyrion, y expresiones faciales hostiles en Missandei y el amo 1.

3-Existen movimientos de articulación bucal que el traductor deberá tener en cuenta al tomar sus decisiones.

Código de montaje

Remite a la escena anterior, puesto que aquí tiene lugar el encuentro que se anuncia en la primera. Asociación por continuidad. Entendemos todas las intenciones que no se dicen con la información de la otra escena.

Sincronía: se respeta la sincronía de contenido y la isocronía, además de la sincronía cinética y fonética, principalmente en los primeros planos. La “w” de “Westeros” pega con la “p” de “Poniente”, también la bilabial de “belong”/“debería”; las bilabiales del minuto 00:13:13 coinciden en ambas lenguas y la pronunciación de “in chains” se ajusta a “encadenados”. Se presta principal atención a la apertura y cierre de la boca con las vocales, por ejemplo para ajustar las “u” o “ue” de “nuestro mundo” con “the way of our world”.

F22	Temporada 6, capítulo 4, (00:15:37; 17:48)	
00:15:37	People: (AD LIBITUM)	Multitud: (AD LIBITUM)
00:15:40	Tyrion: My friends! / Large sorry... / ...you wait so fat time.	Tyrion: Amigos míos. / Siento grande... / ...hacer esperar gordo tiempo.
00:15:50	Missandei: Perhaps I should translate for you.	Missandei: Traducir quizás debería para vos.
00:15:52	Mereeneese 1: (OFF) We speak the Common Tongue.	Ciudadano 1: (OFF) Hablamos la lengua común.

[...]

00:16:39	Mereeneese 1: (DL) We don't know you. We don't trust you. (OFF) We know Torgo Nudho. (CP) (ON) We fight with him against the Masters. We trust him.	Ciudadano 1: (DL) No os conocemos. No nos fiamos de vos. (OFF) Conocemos a Torgo Nudho. (CP) (ON) Luchamos con él contra los amos. Confiamos en él.
----------	---	---

00:16:45	Tyrion: And that is exactly why Grey Worm took part in these negotiations. (OFF) As commander of the Unsullied, he knows how to defeat the slavers (ON) and he knows when it is time to make peace.	Tyrion: Y precisamente por eso ha estado en la negociación. (OFF) Como comandante de los Inmaculados, sabe derrotar a los esclavistas, (ON) y sabe cuándo es hora de firmar la paz.
00:16:54	Mereeneese 2: You have made peace (OFF) with the slavers?	Ciudadano 2: ¿Habéis firmado (OFF) la paz con los esclavistas?
00:16:56	Tyrion: (OFF) We offered terms.	Tyrion: (OFF) Les hicimos una oferta.
00:16:58	Mereeneese 1: And you, Grey Worm? / You want to drink wine with these men? / The men who tore us from our mother's arms and sold us at auction like cattle?	Ciudadano 1: ¿Y tú, Gusano Gris? / ¿Quieres beber vino con esos hombres... /...que nos arrancaron de nuestras madres y nos subastaron cómo ganado?
00:17:13	Grey Worm: I am a soldier, not a politician. / But if there is a chance for peace-- / a just peace-- / we should take it.	Gusano Gris: Soy soldado, no político. / Pero si hay una oportunidad de paz... /...una paz justa... /...deberíamos aprovecharla.
00:17:21	Mereeneese 2: Missandei, / you know what these men are. How can you trust them?	Ciudadano 2: Missandei... /...tú conoces a esos hombres. ¿Cómo puedes confiar en ellos?
00:17:27	Missandei: I do not trust them. I will never trust them. / But as a wise man once said, / "We make peace with our enemies, not our friends."	Missandei: No confío en ellos. Nunca lo haría. / Pero como dijo un sabio: ... /..."Firmamos la paz con los enemigos, no con los amigos".

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal en la mayor parte del fragmento. También se traduce literalmente el nombre de los "Inmaculados" y de la "lengua común", mientras que el nombre de Gusano Gris aparece bajo su forma original, Torgo Nudho, sin traducir. Además, en el minuto 00:16:45 se omite el nombre "Grey Worm", mediante la técnica de la reducción. El traductor sigue interviniendo mediante la técnica de la equivalencia, por la cual traduce "make peace" por "firmar la paz" o "it is time" por "es la hora". Finalmente, con la creación discursiva "les hicimos una oferta" se pierde un poco la connotación militar de una rendición con condiciones, pero se transmite la voluntad de un acuerdo sin entrar en más detalles que alargarían la frase en español. La

intervención de Missandei se basa en la traducción por variación, que la define con su peculiar manera de hablar: en este caso, solo se ve alterado el orden gramatical de la frase. Tratamiento: todos usan el voseo para dirigirse a Tyrion.

-Código paralingüístico

1-Sonido del valyrio en boca de todos los personajes.

2-Ruido de conversaciones al principio en las que no se identifica lo que dicen.

3-Tono muy duro por parte de los ciudadanos, acusador. Missandei y Gusano Gris tono serio y explicativo. Tyrion tono conciliador con su ritmo y tono más agradable. Los representantes del pueblo hablan con acento.

-Código de colocación del sonido: Missandei y Gusano Gris hablan dentro de plano. Los otros personajes hablan tanto dentro como fuera del campo visual.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación física de los personajes cada uno con su vestimenta característica.

2-La composición de la imagen muestra la división de los personajes en dos grupos: el pueblo vs el trío gobernante.

-Códigos fotográficos

1- Iluminación tenue con rayos de luz procedentes del exterior: luces y sombras.

2-Planos de conjunto en el inicio de la escena, para pasar a un plano general; más adelante vuelta a planos de conjunto o primeros planos.

-Códigos de movilidad

1-En la primera parte de la escena los dos grupos están lejos; en la segunda, más cerca. Cámara enfoca la escena desde bastante cerca, cambiando de planos, lo que reproduce dinamismo de la conversación.

2-Movimientos cinésicos que van desde la cordialidad y el nerviosismo hasta la resignación, la desconfianza, el desconcierto, pero también la decisión, la contención y la contrariedad.

3-Existen movimientos de articulación bucal.

-Códigos gráficos: subtítulos. El código lingüístico visual de la primera intervención de Tyrion se hace mediante la traducción literal de un vocabulario que no se corresponde con las colocaciones habituales en la lengua tanto inglesa como española. La única variación es la traducción de “you wait” por el infinitivo, que nos remiten a las disfunciones del habla en el código lingüístico de Missandei o Gusano Gris. Por lo demás, el mensaje se transmite en un estilo propio y familiar para la lengua meta, con técnicas de domesticación como el uso de equivalencias (“firmamos la paz”) o la transposición gramatical del minuto 00:17:21, que además de resultar más propia, contribuye a la necesaria restricción de los subtítulos. Efectivamente, se omite la referencia negativa directa a su naturaleza (“what they are”) aunque va implícito en el demostrativo “esos” que también puede tener esa connotación. En la línea de la restricción, se usa la técnica de compresión (“subastar” por “sell at auction”); o de reducción, por ejemplo de “arms” (00:16:58). En ese mismo minuto, se juntan dos frases en una, mediante la reducción del sujeto “the men” y la conversión del complemento de la frase anterior en sujeto mediante la conjunción “que”. Se establece el vínculo entre los dos códigos lingüísticos mediante la repetición de algunos términos, como la traducción literal del nombre de Gusano Gris, o la repetición exacta de algunas frases, como la de “firmamos la paz con los enemigos, no con los amigos”, con la misma técnica de generalización de los posesivos a artículos generales y con la misma reducción de “man” que la empleada en el código lingüístico sonoro. Se le añade además la reducción del adverbio de tiempo “once” irrelevante para el significado del mensaje.

Acorde a las convenciones ortotipográficas, se emplean los puntos suspensivos para indicar que las frases inacabadas se acabarán en el siguiente subtítulo. Los personajes se tutean.

Código de montaje

Asociación de continuidad con las otras dos escenas del capítulo. Se hace referencia a la reunión con los amos, se piden explicaciones por parte del pueblo. Mismas referencias y colocaciones para hablar de las mismas cosas y de las mismas personas, mismas posturas y actitudes.

Sincronía: tanto en el doblaje como en los subtítulos se respeta la sincronía de contenido y la isocronía. También se mantiene la sincronía cinética y fonética. En los pocos primeros planos que se dan en el doblaje, se ajusta, por ejemplo, la “y” de “you” con la “v” de “vos” o la articulación de “know”, con la “o” abierta, con la “c” de “conocemos”. Por los demás, la intervención del ciudadano es muy rápida y no es necesario un ajuste tan esmerado. En la intervención del minuto 00:16:45 de Tyrion se busca casar los sonidos de las “s” o “sh”, además de las bilabiales en “firmar la paz”/“make peace”. También se presta atención a la articulación de las vocales.

F23	Temporada 6, capítulo 4, (00:18:03; 00:18:54)	
00:18:03	Missandei: (L) You promised the slavers they could keep slavery.	Missandei: (L) Prometerles que podrían continuar esclavizando.
00:18:05	Tyrion: (L) (DL) For a short time.	Tyrion: (L) (DL) Por poco tiempo.
00:18:06	Missandei: (L) Seven years is not a short time for a slave.	Missandei: (L) Siete años no ser poco tiempo para esclavo.
00:18:10	Tyrion: You're right. Slavery is a horror that should be ended at once. War is a horror that should be ended at once. I can't do both today.	Tyrion: Es cierto. La esclavitud es un horror que debe acabar ya. La guerra es un horror que debe acabar ya. No puedo hacer ambas cosas hoy.
00:18:18	Grey Worm: (CP) You are wrong to trust these men.	Gusano Gris: (CP) Es error confiar en esos hombres.
00:18:19	Tyrion: I don't trust the Masters. I trust their self-interest. (SB) They're trustworthy if they're convinced that working with me (ON) is in their	Tyrion: No confío en los amos. Confío en sus intereses. (SB) Son de fiar si están convencidos de que colaborar (ON)

	self-interest.	conmigo les interesa.
00:18:26	Grey Worm: You don't know them. You don't understand them. We are not human in their eyes. (SB) They look at me and see a weapon. (ON) They look at her and see a whore.	Gusano Gris: No conocerlos. Y no entenderlos. No ser humanos para ellos. (SB) Mirarme y ver un arma. (ON) Y en ella ver una ramera.
00:18:35	Tyrion: (CP) They look at me and they see a misshapen little beast. Their contempt is their weakness. They'll underestimate us every time and we will use that to our advantage.	Tyrion: (CP) Y a mí me miran y ven una bestezuela deforme. Su desprecio es su debilidad. Nos subestimarán siempre y usaremos eso en nuestro provecho.
00:18:44	Grey Worm: (CP) You not use them. They will use you. That is what they do.	Gusano Gris: (CP) No usarlos. Ellos usaros. Es lo que hacer.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. La intervención del traductor se manifiesta mediante las transposiciones de la voz pasiva a la voz activa en el minuto 00:18:10, o de categoría gramatical, en el 00:18:03 (la referencia a los esclavistas pasa de nombre a pronombre enclítico). Para regular la duración de las frases, el traductor juega con el uso de ampliaciones, como “y a mí”, en el minuto 00:18:35, o “y”, en el 00:18:26, que además refuerzan la oralidad del texto, y el uso de compresiones lingüísticas, como por ejemplo, la traducción de “at once” por “ya”, de “every time” por “siempre”, o de “little beast” por “bestezuela”. Para esta última decisión, emplea también el sufijo “uela” que indica desprecio. En las intervenciones de Tyrion se usa la técnica de la equivalencia en expresiones como “por poco tiempo”, o “son de fiar”, además de la particularización del verbo “colaborar” en vez de “trabajar. Para las intervenciones de Missandei, se emplea la técnica de la variación, al omitirse la conjugación verbal, que sí que está presente en el texto original, y el artículo en el minuto 00:18:06. En cuanto a Gusano Gris, estamos ante una mezcla de sustitución del acento de la versión original por la introducción de disfunciones en las construcciones de las frases en español, y de adaptación lingüística de errores estructurales que también aparecen en la versión inglesa a las características de la lengua meta. Así, tenemos una reducción del artículo en el minuto 00:18:18 para transmitir la construcción poco natural de “you are wrong to”; y más reducciones: de un “they look” en el minuto 00:18:26, del “that” en el 00:18:44... El uso poco natural del presente en esta situación se resuelve con el uso del infinitivo en español. Finalmente, se demuestra la falta de dominio de la lengua, al no conocer el registro más vulgar (usa “ramera” para “whore”) y usar la generalización “para ellos” para traducir “in their eyes”. Tratamiento: Gusano Gris tutea a Tyrion.

-Código paralingüístico: tono seco y acusador de Missandei y Gusano Gris, mientras que Tyrion está a la defensiva. Ritmo rápido de conversación.

-Código de colocación del sonido: los personajes hablan dentro del campo visual.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación de la apariencia física y vestimenta de los personajes.

2-Código de figuración que sitúa a Tyrion en medio resalta la altura del enano.

-Códigos fotográficos

1- Iluminación natural de una escena de día al aire libre que contribuye al efecto de realidad con el juego de luces y sombras según la perspectiva. Los personajes pasan en un momento por una zona de sombra.

2-Se va pasando de plano general a primeros planos en función de si están parados o caminan.

-Códigos de movilidad

1-Escena en movimiento los personajes avanzan hacia la cámara y la distancia entre ellos y la cámara se va reduciendo.

2-Movimientos cinésicos muy evidentes de enfado, decepción, reproche. Movimientos corporales que indican determinación y expresiones faciales y gestos de impotencia. Gestualidad que revela una comunicación vehemente.

3-Movimientos de articulación bucal en los primeros planos.

Código de montaje

Asociación de continuidad con las otras dos escenas del capítulo. Se hace referencia a la reunión con los amos y con los ciudadanos. Mismas referencias y colocaciones para hablar de las mismas cosas y de las mismas personas, mismas posturas y actitudes.

Sincronía: se respeta la sincronía de contenido y la isocronía, además de la sincronía cinética y fonética, principalmente en los movimientos articulatorios muy visibles de Gusano Gris, en los que se tiene muy en cuenta la pronunciación de las vocales muy abiertas. Por ejemplo en “look at her” casi solo se distinguen las vocales por la articulación de Gusano Gris, y se ajusta con “y en ella”; como es habitual, las “s” en la repetición de “usar” (00:18:44) son muy visibles o en “sus intereses”/“self-interest”. En cambio la pronunciación cerrada de “at once” requiere una palabra corta y sin presencia articulatoria como “ya”.

F24	Temporada 6, capítulo 8, (00:24:38; 00:28:21)	
00:24:41	Missandei: (OFF) You seem happy.	Missandei: (OFF) Contento os veo.
00:24:44	Tyrion: I am happy. (CP) (SB)You should both (ON) be happy as well. Not so long ago, this city (DL) was ready to devour itself. Now it's like a man reborn.	Tyrion: La verdad es que sí. (CP) (SB) Ambos (ON) deberíais estarlo también. No hace mucho, esta ciudad (DL) estaba lista para autodevorarse. Ahora es como si hubiera renacido.
00:24:55	Missandei: (L) I will be happy when our queen returns.	Missandei: (L) Cuando regrese nuestra reina contenta estaré.

00:24:57	Tyrion: (OFF) Why don't you drink? (CP) (L) Why don't either of you ever drink?	Tyrion: (OFF) ¿Por qué no bebes? (CP) (L) ¿Por qué no bebéis nunca ninguno?
00:25:01	Grey Worm: (CP) (L) Unsullied never drink.	Gusano Gris: (CP) (L) Los Inmaculados no beber.
00:25:02	Tyrion: (DL) Why not?	Tyrion: (DL) ¿Por qué no?
00:25:03	Grey Worm: (L) Rules.	Gusano Gris: (L) Reglas.
00:25:04	Tyrion: (CP) (L) Who made these rules? Your former masters? (OFF) Those miserable old shits didn't want you to be human. (ON) Have a drink with me. // (SB) And you? (OFF) What's your excuse?	Tyrion: (CP) (L) ¿Y quién hizo esas reglas? ¿Los antiguos amos? (OFF) Esos mierdas miserables no querían que fuerais humanos. (ON) Vamos, bebe conmigo. // (SB) ¿Y tú? (OFF) ¿Qué excusa tienes?
00:25:20	Missandei: I have tried wine before. It made me feel... funny.	Missandei: El vino ya probar yo y sentir... mareada.
00:25:23	Tyrion: (DL) That's how you know it's working. / (CP) (SB) Here's to our queen. (ON) Anyone not drinking is disrespecting our queen. // (SB) To Daenerys Stormborn, Mother of Dragons, Breaker of Chains, (ON) long may she reign.	Tyrion: (DL) Así se sabe que hace efecto. / (CP) (SB) Por nuestra reina. (ON) El que no beba falta al respeto a nuestra reina. // (SB) Por Daenerys de la Tormenta, madre de dragones, Rompedora de Cadenas, (ON) que reine largamente.
00:25:41	Missandei/Grey Worm: (CP) (L) Long may she reign.	Missandei/Gusano Gris: (CP) (L) Que reine largamente.

[...]

00:26:19	Tyrion: Tell me a joke, Missandei of Naath. (SB)	Tyrion: Cuéntame una chanza Missandei (SB) de Naath.
00:26:22	Missandei: I do not know any jokes.	Missandei: No saberme ninguna chanza.

00:26:24	Tyrion: Grey Worm? / (DL) Right. / (ON) Three lords walk into a tavern. A Stark, a Martell, and a Lannister. (OFF) They order ale, (CP) (L) but when the barkeep brings them over, each of them finds a fly in his cup. (OFF) The Lannister, outraged, (CP) shoves (ON) the cup aside and demands another. The Martell plucks the fly out and swallows it whole. (OFF) The Stark (ON) reaches into his cup, pulls out the fly and shouts: "Spit it out, you wee shit. Spit it out". // (G) It's funnier in Westeros.	Tyrion: ¿Gusano Gris? / (DL) Vale. / (ON) Tres señores entran en una taberna. Un Stark, un Martell y un Lannister. (OFF) Piden cerveza, (CP) (L) pero cuando el tabernero se la sirve a estos, cada uno encuentra una mosca en la copa. (OFF) El Lannister, ultrajado, aparta (CP) (ON) la copa y exige otra. El Martell saca la mosca y se la bebe de un trago. (G) (OFF) El Stark, (ON) coge la mosca de la copa, y muy airado le grita: "Escupe la cerveza mierdecilla, escúpela". // (G) Tiene más gracia en Poniente.
00:27:11	Grey Worm: The Starks and the Lannisters, I thought (OFF) these were enemies.	Gusano Gris: Stark y Lannister, creía (OFF) que ser enemigos.
00:27:14	Tyrion: Yes.	Tyrion: Sí.
00:27:15	Missandei: (OFF) A joke is like... a story, (ON) Torgo Nudho. Not a true story, (OFF) necessarily.	Missandei: (OFF) Una chanza ser como... un cuento, (ON) Torgo Nudho. No ser auténtica (OFF) en realidad.
00:27:20	Tyrion: A story that's supposed to make you laugh... ideally. (OFF) Not at the moment, perhaps. Missandei, do you like the wine?	Tyrion: Es un cuento para hacer reír... en teoría. (OFF) No en este momento, tal vez. Missandei, ¿te gusta el vino?
00:27:28	Missandei: (G) I do.	Missandei: (G) Pues sí.
00:27:29	Tyrion: Tell a joke.	Tyrion: Cuenta una chanza.
00:27:36	Missandei: (G) Two translators are on a sinking ship. (DL) The first says: (ON) "Do you know how to swim?" The second says, "No, but I can shout for help in 19 languages".	Missandei: (G) Dos traductores a naufragar (OFF) van. (DL) Y uno decir: (ON) "¿tú saber nadar?" Y el otro dice: "no, pero poder pedir ayuda en 19 idiomas". (G)
00:27:52	Tyrion: Ah! (R)	Tyrion: ¡Ah! (R) (OFF) ¡Sí! (R)

00:27:55		Missandei: (R)
00:27:58	Grey Worm: (L) That is the worst joke I ever heard.	Gusano Gris: (L) Ser el peor cuento que jamás oír.
00:28:00	Missandei: (OFF) You don't even know what a joke is.	Missandei: (OFF) Tú ni siquiera saber lo qué es una chanza.
00:28:02	Grey Worm: (L) I am soldier all my life. You think I never hear joke?	Gusano Gris: (L) De toda la vida ser soldado. ¿Crees que no haber oído alguna?
00:28:05	Tyrion: You lied (OFF) to us.	Tyrion: Nos has mentido.
00:28:08	Grey Worm: I make joke.	Gusano Gris: Ser chanza.
00:28:11	Missandei: (R)	Missandei: (R)
00:28:13	Tyrion/Missandei: (R)	Tyrion/Missandei: (R)
00:28:20	Missandei: (R) More jokes.	Missandei: (R) Más chanzas.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. También se traducen de manera literal los nombres con significado de los lugares y personajes, como Gusano Gris o Poniente, y los títulos que se le asignan a Daenerys. En cambio, Missandei llama al soldado por su nombre original, sin traducción, en el minuto 00:27:15. La intervención del traductor se manifiesta mediante las técnicas de reducción, compresión o ampliación con las que juega para conseguir la extensión oportuna de las frases. Por ejemplo omite la comparación de la ciudad con un hombre, al optar por la reducción de “like a man” en el minuto 00:24:44. En la misma intervención existe la reducción de “be happy” y la compresión de “devour itself” en “autodevorarse”. Otras compresiones lingüísticas son “ninguno” por “either of you”, “bebe” por “have a drink”, “cada uno” “por each of them” o “mierdecilla” por “wee shit”. Una vez más utiliza el recurso de la lengua meta del sufijo diminutivo que transmite todo el sentido de manera económica. En esa misma intervención de Tyrion del minuto 00:26:24 también se reduce el empleo del verbo “reaches into” que queda compensado por los otros códigos. Lo que se obvia son repeticiones o elementos que refuerzan la oralidad del texto, pero que se compensan mediante ampliaciones, como por ejemplo, “vamos” (00:25:04), “y” (00:25:20), o la inserción del verbo ser en el 00:27:20. También, durante la chanza de Tyrion hay una ampliación con la repetición del término cerveza y una amplificación, que aporta una información que en el original solo aparece a través de los otros

códigos: “muy airado”. Otras técnicas muy utilizadas son la equivalencia terminológica (“vale”, “ni siquiera”, “de toda la vida”) y estructural (“uno...y el otro”, para contar un chiste; “por”, para introducir un brindis); la modulación en los minutos 00:24:41 y 00:25:04; y las creaciones discursivas, como “la verdad es que sí”, “de un trago” o “pues sí”. En cuanto al vocabulario, es importante la elección de “chanza” para “joke”, puesto que es un término más antiguo y su definición se ajusta más a lo que están contando que broma (que tampoco sería una buena decisión para el ajuste con la “b”); la noción de “chiste” también es más actual. También hay alguna particularización como la de “hacer efecto” por “work” que es mucho más propia cuando hablamos de beber alcohol, y generalizaciones que resultan en un texto más natural en español, como por ejemplo el empleo de “entrar” en vez de “walk into” o el uso del artículo general en vez del posesivo en el minuto 00:25:04. Para las intervenciones de Missandei, seguimos con la técnica de la variación con la alteración del orden gramatical de las frases y el uso del infinitivo, aunque en ocasiones sí que conjuga correctamente. Para traducir la manera de hablar de Gusano Gris, el traductor adapta las disfunciones estructurales en inglés a las características de la lengua meta, y donde se emplea el presente, el español hace uso del infinitivo; también se calcan estructuras sin artículos. Tyrion los tutea, y a él le hablan de vos.

-Código paralingüístico

1-Risas y sonidos con la boca de Tyrion para ilustrar su historia.

2-Tono distendido, humorístico. El timbre de Missandei, elevado al final, indica alegría, buen humor. Al principio de la escena, tono más apagado de ella y cortante de Gusano Gris, mientras que Tyrion siempre habla con énfasis en tono animado.

-Código de colocación del sonido: los personajes hablan dentro y fuera del campo visual.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación del aspecto físico, la vestimenta y los objetos y complementos de alrededor, como las copas de vino.

2-La composición de la imagen muestra la altura de Tyrion. Él de pie y los demás sentados, y están a la misma altura. Además se sitúa en el centro de la acción lo que lo define como anfitrión, protagonista.

-Códigos fotográficos: la escena se divide entre planos generales y primeros planos. También algún plano medio y plano americano de Tyrion y planos de conjunto.

-Códigos de movilidad

1-Movimientos proxémicos de Tyrion: él marca la distancia con los demás personajes y con la cámara ya que es el único que se mueve.

2-Movimientos corporales acordes a situación de ocio y divertimento. Gesticulación de Tyrion al contar la chanza. Expresiones faciales y gestos de invitación, pícaros, de satisfacción de alegría.

3-Existen movimientos de articulación bucal que el traductor deberá tener en cuenta al tomar sus decisiones.

Código de montaje

Asociación con el tercer capítulo de la sexta temporada: mismos personajes en situación de ocio. Evolución en actitudes más abiertas, mayor entendimiento y predisposición. Mayor integración de las dos culturas.

Sincronía: se respeta la sincronía de contenido y la isocronía, además de la sincronía cinética y fonética.

El ajuste debe ser perfecto en los primeros planos principalmente de Tyrion contando la chanza. Es un momento muy expresivo con los gestos, pero también con la articulación bucal. Si bien habla muy rápido y emite sonidos con los que el ajustador/traductor puede jugar, el ajuste en la última parte del minuto 00:26:24 es muy preciso: la pronunciación tan abierta de "out" en "pulls out the fly", obliga a la inserción de "airado"; además insiste en la "s" y casa la pronunciación de "cerveza" con el resto. La pronunciación de "chanza" también se ajusta a "joke" (por ejemplo, en el 00:27:29 o en el 00:28:08). Missandei también habla muy rápido en el 00:27:36 y el ajuste se requiere principalmente en la última palabra cuya pronunciación casa gracias a la apertura de la boca en las vocales: "languages"/"idiomas".

F25	Temporada 7, capítulo 2, (00:08:03; 00:08:34)	
00:08:03	Daenerys: (OFF) What does your lord (ON) expect from me?	Daenerys: (OFF) ¿Qué espera (ON) tu señor de mí?
00:08:05	Melissandre: The Long Night is coming. / Only the prince who was promised can bring the dawn.	Melissandre: Se acerca la Larga Noche. / Solo el Príncipe Prometido puede traer el alba.
00:08:11	Daenerys: The prince who was promised will bring the dawn. I'm afraid I'm not a prince.	Daenerys: El príncipe prometido traerá el alba. (G) Me temo que no soy un príncipe.
00:08:17	Missandei: (OFF) Your Grace, forgive me, but your translation (CP) (ON) is not quite accurate. That noun has no gender in High Valyrian, (OFF) so the proper translation for that prophecy would be: (CP) (ON) "The prince or princess who was promised will bring the dawn".	Missandei: (OFF) Mi reina, perdonad pero traducción (CP) (ON) vuestra no es ajustada. Príncipe no tiene género en alto valyrio, así que (OFF) la adecuada traducción para profecía sería: (CP) (ON) "El príncipe o princesa prometidos traerán el alba".
00:08:30	Tyrion: Doesn't really roll off the tongue, does it?	Tyrion: Es un poco enrevesado, ¿verdad?
00:08:32	Daenerys: (CP) No, but I like it better.	Daenerys: (CP) No, pero me gusta más.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. La intervención del traductor se manifiesta mediante la transposición de categoría gramatical de los elementos de la profecía, y mediante la modulación en la intervención de Tyrion. Esa modulación implica

un cambio de punto de vista que no se tiene en cuenta en la posterior intervención literal de Daenerys, que debería contestar que sí, aunque eso no cambia el sentido del mensaje. En la intervención de Missandei, también es sorprendente la elección de “mi reina” en vez del equivalente habitual de “Majestad”. A parte de eso, el traductor aplica la técnica de variación alterando el orden de algunos elementos de la frase para dotar a Missandei de esa manera propia de hablar. También, omite el artículo antes de profecía. En cambio, sí que conjuga los verbos correctamente. Finalmente, se afina la traducción particularizando la expresión “that noun” y traduciéndola por “príncipe”, que es el objeto de la discusión terminológica que tiene lugar. Voseo de Missandei.

-Código paralingüístico

1-Melissandre habla en valyrio.

2-Tono sereno de todos. El tono de Daenerys es un poco escéptico y el de Missandei, serio y profesional.

-Código de colocación del sonido: Missandei y Melissandre hablan dentro y fuera de campo. Los demás siempre están enfocados en plano en sus intervenciones.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Representación del aspecto físico, vestimenta y complementos de los personajes.

2-Código de figuración dispone a los personajes repartidos por todo el salón. Efecto de multitud frente a la invitada. También Varys aparece descolgado, se queda detrás.

-Códigos fotográficos

1- Iluminación a cargo de antorchas de una habitación en penumbra, lo que conlleva una mayor oscuridad en las zonas más alejadas del foco de la acción.

2-Elección detallada de los colores para definir a los diferentes mundos y a sus respectivos personajes: fuerte simbología del rojo de Melissandre.

3-La conversación se desarrolla en un intercambio de primeros planos. Solo Missandei está enfocada en un plano de conjunto en una parte de su intervención y el fragmento termina con un plano general.

-Códigos de movilidad

1-Los movimientos proxémicos de la cámara van de un personaje a otro durante la conversación. Los graba de cerca, aunque se aleja para dar una visión de conjunto. Los personajes se encuentran a una distancia media los unos de los otros.

2-Gestos escépticos en Daenerys y sonrisa de satisfacción. Movimientos de cabeza típicos del acto del habla que indican explicación por parte de Missandei.

3-Existen movimientos de articulación bucal, ya que casi todos son primeros planos.

-Códigos gráficos: subtítulos que transmiten el código lingüístico visual en un estilo propio y familiar para la lengua meta. La técnica de transposición permite un mensaje más corto, claro y directo, siguiendo las características de la modalidad de subtitulación. El vínculo entre los dos códigos lingüísticos se establece por la repetición de los términos y de las técnicas de traducción de esta profecía, en boca de Daenerys y Missandei a través del código lingüístico sonoro. Se respetan las convenciones ortotipográficas de esta modalidad.

Sincronía: tanto en el doblaje como en los subtítulos se respeta la sincronía de contenido y la isocronía. También mantiene la sincronía cinética y fonética, principalmente a la hora de traducir la profecía. Debe vigilarse con el ajuste de la “p” de “prince” y “promised”; también ayuda la “a” de “dawn”. También se presta a la articulación de las vocales: “quite”/“vuestra, o la “u” de “accurate” y “ajustada”. Finalmente, se ajusta el juego de “r” y la “f” de la expresión “roll off the tongue” en la palabra “enrevesado”.

F26	Temporada 7, capítulo 2, (00:23:06; 00:25:00)	
00:23:08	Grey Worm: (SB) (G)	Gusano Gris: (SB) (G)
00:23:15	Missandei: (L) You leave (DE) tomorrow. // (ON) Were you going to say goodbye?	Missandei: (L) Te vas (DE) mañana. // (ON) ¿Vienes a despedir?
00:23:22	Grey Worm: I will see you when I return.	Gusano Gris: Yo verte cuando regrese.
00:23:23	Missandei: (DE) But you don't know when that will be.	Missandei: (DE) Pero no sabemos cuándo.
00:23:27	Grey Worm: No one knows.	Gusano Gris: Nadie saber.
00:23:31	Missandei: (G) I wish you good fortune.	Missandei: Yo deseo buena fortuna.
00:23:35	Grey Worm: (L) Missandei. // (CP) (ON) It is hard for me to say goodbye to you.	Gusano Gris: (L) Missandei. // (CP) (ON) A mí costar mucho decirte adiós.
00:23:47	Missandei: Why?	Missandei: ¿Por qué?
00:23:48	Grey Worm: You know why.	Gusano Gris: Saber por qué.
00:23:50	Missandei: I don't.	Missandei: No lo sé.
00:23:55	Grey Worm: (CP) You are... my weakness.	Gusano Gris: (CP) (G) Eres... mi debilidad.
00:23:59	Missandei: That's what I am? Your weakness?	Missandei: ¿Es lo que soy? ¿Tu debilidad?
00:24:02	Grey Worm: (OFF) When Unsullied are young, the masters learn their (ON) fears. One boy is scared of dogs. One boy hates high places, one is frightened of the ocean.	Gusano Gris: (OFF) Cuando Inmaculados ser niños, maestros averiguar sus (ON) miedos. Un chico temer perros. Un chico odia alturas, a uno aterrar océano. (OFF) Hacer al chico

	(OFF) They make the boy sleep with dogs or climb a cliff. (ON) They throw him in the water. If he learns to swim, good. If he drowns, ... good. (OFF) Either way, strong Unsullied. I had no fears. (ON) I was never the biggest. Never the strongest. But I was bravest. Always.	dormir con perros, o subir acantilado, (ON) o arrojarlo al agua. Si a nadar aprende, bien. Si ahogarse,... bien. (OFF) En todo caso, Inmaculado fuerte. Pero yo no tener miedos. Nunca (ON) ser el más grande. Nunca el más fuerte. Pero ser el más valiente. Siempre.
00:24:40	Missandei: I believe it.	Missandei: Yo creerte.
00:24:41	Grey Worm: (OFF) Until... I meet Missandei... from the Isle of Naath. Now... (ON) I have fear.	Gusano Gris: (OFF) Hasta... conocer a Missandei... de la Isla de Naath. Ahora..., (ON) tener miedo.
00:24:55	Missandei: I do, too.	Missandei: Yo también.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: el traductor usa una mezcla de técnicas para transmitir los mensajes de estos dos personajes: desde traducciones literales y casi palabra por palabra de algunas intervenciones, hasta el uso de equivalencias como “costar” por “it’s hard for me”, “en todo caso” por “either way” o “alturas” por “high places”. La peculiar manera de hablar de Missandei se refleja mediante la reducción del complemento indirecto en el minuto 00:23:21 o el calco de la construcción inglesa del 00:24:40, que resulta en la ausencia de conjugación del verbo. Tal vez la muestra más clara de incorrección lingüística es la creación discursiva “¿vienes a despedir? En cuanto a Gusano Gris, la reducción de artículos y la no conjugación de los verbos es más una sustitución gráfica del acento que tiene en la versión original, además de una adaptación lingüística al español de la sintaxis impropia en inglés (“I was bravest”, el uso del presente para explicar situación pasada...). Al final las características del habla de ambos en español son prácticamente las mismas, contrariamente a la versión original en la que Missandei habla correctamente. Aquí, se hace más hincapié en su unión, también con la modulación en el minuto 00:23:23, con la cual Missandei se incluye en el punto de vista, y la traducción pasa de la segunda persona del singular a la primera del plural. En cuanto al vocabulario, es más rico y variado que en otras ocasiones: elección de palabras más cultas y complicadas, como “averiguar”, “arrojarlo”, o acantilado; también, variedad con sinónimos como “miedo”, “temer”, “aterrar” en gradación. Se tutean.

-Código paralingüístico

1-Sonido en valyrio al principio de la escena por parte de Gusano Gris.

2-Timbre emocionado de Missandei, al principio y al final. Tono apagado. Ritmo conversacional y tono explicativo de Gusano Gris.

-Código musical y de efectos especiales

1-Música de fondo, apenas audible al principio que va en aumento según va cogiendo fuerza la declaración de Gusano Gris. Efecto dramático.

2-Ruido del puñal afilándose.

-Código de colocación del sonido: Gusano Gris habla dentro y fuera del campo visual. Missandei siempre

habla enfocada en el plano, aunque no siempre se le ve la boca o la cara.

Canal visual

-Códigos iconográficos: representación física de los personajes y de su vestimenta. También, de objetos como el puñal de Gusano Gris.

-Códigos fotográficos

1- Habitación en la penumbra solo iluminada por antorchas, lo que hace que se reflejen sombras en los rostros de los personajes.

2-La secuencia empieza con un plano de detalle del arma de Gusano Gris. Después, planos generales, de conjunto y medios. Paso a primeros planos cuando la conversación se hace más profunda.

-Códigos de movilidad

1-Existe una distancia física entre los personajes, además Missandei entra y sale del plano haciendo movimientos proxémicos. La cámara traduce el alejamiento físico de los personajes con planos largos, y se acerca cuando los personajes se encuentran emocionalmente.

2-Gestos y expresiones de vergüenza, incomodidad y contención en Gusano Gris, y de cansancio e incompreensión en Missandei. Expresiones faciales que transmiten emoción y sufrimiento.

3-Numerosos movimientos de articulación bucal que el traductor deberá tener en cuenta al tomar sus decisiones.

Código de montaje

Asociaciones con los capítulos 4 y 8 de la cuarta temporada, y con el capítulo 5 de la quinta. Mismo tipo de comunicación íntima entre los dos mismos personajes; mismas referencias y colocaciones. Evolución en la manera de hablar de los personajes.

Sincronía: se respeta la sincronía de contenido y la isocronía, además de la sincronía cinética y fonética. Mucho ajuste de la “v” con las “w”, y de esta última con las bilabiales y labiodentales como la “f”. También coincide el énfasis en las “n” de “never”, las “t” y se tiene mucho cuidado con la apertura y el cierre de las vocales, ajustando las “o” y las “u”. Gusano Gris es muy expresivo en su manera de articular.

F27	Temporada 7, capítulo 3, (00:02:11; 00:04:07)	
00:02:24	Tyrion: The Bastard of Winterfell.	Tyrion: El bastardo de Invernalía.
00:02:27	Jon Snow: Dwarf of Casterly Rock.	Jon Nieve: El enano de Roca Casterly. / (G)
00:02:34	Tyrion: I believe we last saw each other atop the Wall.	Tyrion: La última vez nos vimos en la cima del Muro.

00:02:36	Jon Snow: You were pissing off the edge if I remember (OFF) right. / (CP) (ON) Picked up some scars along the road.	Jon Nieve: Orinabais por el borde si no recuerdo (OFF) mal. / (CP) (ON) Por el camino habéis cosechado cicatrices.
00:02:43	Tyrion: It's been a long road, but we're both still here.	Tyrion: Ha sido un largo camino, pero aquí estamos ambos.
00:02:49	Tyrion: (CP) I'm Tyrion Lannister.	Tyrion: (CP) Soy Tyrion Lannister.
00:02:51	Davos: (L) Davos Seaworth.	Davos: (L) Davos Seaworth.
00:02:52	Tyrion: (SB) Ah, (ON) the Onion Knight.	Tyrion: (SB) Ah, (ON) el Caballero de la Cebolla.

[...]

00:03:00	Tyrion: (DL) Missandei is the queen's most trusted advisor.	Tyrion: (DL) Missandei es la más fiel consejera de la reina.
00:03:04	Missandei: (CP) Welcome to Dragonstone. Our queen knows it is a long journey. She (DE) appreciates the efforts you have made on her behalf. (ON) If you wouldn't mind handing over your weapons.	Missandei: (CP) Bienvenidos a Rocadragón. Nuestra reina sabe que el viaje ha sido largo (DE) y agradece el esfuerzo que por ella hacéis. (ON) Si no os importa entregar las armas.
00:03:18	Jon Snow: (DL) Of (ON) course.	Jon Nieve: (DL) Por (ON) supuesto.
00:03:43	Missandei: Please, this way.	Missandei: Por favor, por aquí.
00:03:49	Davos: (CP) (DL) Where are you from? I can't place the accent.	Davos: (CP) (DL) ¿De dónde sois? No sois de por aquí, ¿verdad?
00:03:53	Missandei: I was born on the Island of Naath.	Missandei: Nací en la Isla de Naath.
00:03:55	Davos: Ah! I hear it's beautiful down there. Palm trees and butterflies... (DL) Haven't been,	Davos: ¡Ah! Creo que es muy bonita. Muchas palmeras y mariposas... (DL) Pero

	myself.	nunca he estado.
00:04:05	Davos: (DL) This place has changed.	Davos: (DL) Este sitio ha cambiado.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. También se traducen literalmente los apodos y lugares con significado, como “el Muro”, “Rocadragón” o “el Caballero de la Cebolla”. En cuanto a Invernalía, es más bien una creación discursiva que ya viene dada de la obra literaria y que solo con escucharla remite al frío, al norte, al invierno del lema de la casa Stark. La intervención del traductor se manifiesta mediante reducciones, como la de “I believe” (00:02:34) o la de “down here” en el 00:03:55; compresiones como la de “each other”; y ampliaciones para favorecer la oralidad como “¿verdad?” (00:03:49), “pero” (00:03:55), “y” (00:03:04), o los enfáticos “muy” y “muchas” de Davos que pretende elogiar y agradar a Missandei. Se emplean bastantes equivalentes propios del español, relativos a las convenciones de recepción de invitados y cordialidad, como por ejemplo, “bienvenidos”, “por aquí” o “por supuesto”, además del “entregar las armas”. También, se usa una modulación en el minuto 00:02:36, con el “si no recuerdo mal” de Jon Nieve, que implica la idea de balance de paso del tiempo y la noción de recuerdo que se había perdido con la omisión del verbo “creer” en la intervención de Tyrion. La adaptación “no sois de por aquí” está provocada por la técnica de variación usada para traducir las intervenciones de Missandei. Efectivamente, solo en la versión española habla de esa manera peculiar, en la versión original su extranjería se muestra con un acento más marcado; por eso el traductor debe adaptar la referencia original del acento a las decisiones lingüísticas que ha tomado, y lo hace destacando la proveniencia. Al fin y al cabo transmite la misma idea. En cuanto a la peculiaridad de Missandei, la variación es más leve que en otras ocasiones: solo leves inversiones y pocos verbos al infinitivo. La elección del vocabulario empleado por Jon Nieve es más formal y encorsetado que el original (“orinabais”, “cosechado”) para transmitir el carácter norteño. Todos se hablan de vos.

-Código paralingüístico: tono amistoso amable y cordial por todas las partes. Tono solemne de Missandei, acento de Davos.

-Código musical y de efectos especiales

1-Ruido de las olas del mar que producen un efecto de realidad.

2-Música tensa de tambores que anuncian encuentro entre enemigos, todos están alerta.

-Código de colocación del sonido: los personajes hablan dentro del campo a excepción de mínimos finales de frase en los que a Jon Nieve no se le ve acabar la última palabra.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Descripción de la apariencia física, vestimenta, complementos y objetos de los personajes.

2-Código de figuración dispone a los personajes ocupando toda la playa. Los dos recién llegados, rodeados en posición central. Aporta información sobre el nivel de alerta, de precaución.

-Códigos fotográficos: la escena se desarrolla entre planos generales y de conjunto, y primeros planos.

-Códigos de movilidad

1-Movimientos proxémicos de los personajes, ya que primero llegan Davos y Jon Nieve, y luego todos se van. Movimiento de dothrakis para quitarles las armas y llevarse el bote. Durante la conversación general

los personajes están a una distancia media. Después se acercan entre ellos, principalmente Davos a Missandei, y después a Jon Nieve. Los movimientos de la cámara responden a los cambios de plano y a los desplazamientos de los personajes.

2-Movimientos cinésicos relativos de una bienvenida cordial. Miradas, gestos, sonrisas y expresiones faciales que van desde la expectación, sorpresa, frialdad, recelo a la complicidad, comprensión, interés.

3-A tener en cuenta movimientos de articulación bucal, sobre todo en los primeros planos.

Sincronía: se respetan la sincronía de contenido y la isocronía, así como la sincronía cinética. El ajuste no necesita de tanta precisión fonética a pesar de los primeros planos, al hablar los personajes muy rápido y no ser tan expresivos. Todos llevan barba y no se distinguen los movimientos con tanta claridad articuladora, aunque se presta atención a la apertura y cierre de la boca para colocar unos elementos u otros. Missandei sí articula más y, por ejemplo, en el minuto 00:03:04 se presta atención a las bilabiales y a las vocales (“o”, “ue”). También el minuto 00:02:36 es bastante preciso, con las bilabiales y la “r” de “remember”/“recuerdo”. La inversión del orden de la última frase favorece al ajuste de la “p” inicial y de las “s”.

F28	Temporada 7, capítulo 3, (00:07:31; 00:08:39)	
00:07:53	Missandei: (OFF) You stand in the presence of Daenerys Stormborn of House Targaryen, rightful heir to the Iron Throne, rightful Queen of the Andals and the First Men, Protector of the Seven Kingdoms, the Mother (CP) (L) of Dragons, the Khaleesi of the Great Grass Sea, (CP) (ON) the Unburnt, the Breaker of Chains.	Missandei: (OFF) Estáis en presencia de Daenerys de la Tormenta de la casa Targaryen, legítima heredera del Trono de Hierro, legítima reina de los Ándalos y los Primeros Hombres, Protectora de los Siete Reinos, madre (CP) (L) de dragones, Khaleesi del Mar de hierba, (CP) (ON) la que no arde y Rompedora de Cadenas.
00:08:16	Davos: (CP) This is Jon Snow. // He's King in the North.	Davos: (CP) Os presento a Jon Nieve. // El rey en el norte.
00:08:26	Daenerys: Thank you for travelling so far, my lord. (OFF) I hope the seas weren't too rough.	Daenerys: Gracias por hacer tan largo viaje, mis señores. (OFF) Espero que la mar estuviese en calma.
00:08:30	Jon Snow: The winds were kind, Your Grace.	Jon Nieve: Los vientos han sido amables, Majestad.

00:08:32	Davos: Apologies, I have a Flea Bottom accent, I know, but Jon Snow is King in the North, (OFF) Your Grace. He's not a lord.	Davos: Disculpado, tengo la rudeza del Lecho de Pulgas, pero Jon Nieve es el rey en el norte, (OFF) Majestad. No es un señor.
----------	--	---

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. También se traduce literalmente el nombre con significado de los personajes, como por ejemplo, “Nieve” o “de la Tormenta”, o de los lugares como “el Lecho de Pulgas”. La transmisión de los títulos de Daenerys se hace con una mezcla de técnicas que van de la traducción literal hasta el calco de “ándalos” o el préstamo de “khaleesi”, pasando por la descripción de “la que no arde”. La intervención del traductor se manifiesta mediante el uso de equivalencias propias de las convenciones de la lengua meta en situaciones similares, como “Majestad” o “os presento”; o también, una expresión muy típica es “hacer tan largo viaje”. A ese mismo registro formal y natural en español contribuye la modulación del minuto 00:08:26 en relación al estado del mar. La traducción va un paso más allá en la cortesía con el paso del singular al plural en “my lord” / “mis señores”. Así también pone a los dos al mismo nivel. En el minuto 00:08:32, el traductor debe adaptar una vez más la traducción a sus decisiones sobre los dialectos; es decir, que debe usar el término “rudeza” que define sus formas en lugar de “accent” que define una manera de hablar que en español no se había traducido. Una vez resuelta esa disfunción con coherencia, no tiene mucha más incidencia en el sentido de la traducción, puesto que el mensaje relevante es el tratamiento a Jon Nieve. Para ajustar la medida de la frase, se usa la reducción de “I know”, que en inglés marcaba precisamente ese acento (con la pronunciación de la “o”), pero que en español carece de relevancia. Todos se hablan de vos.

-Código paralingüístico: Tono solemne de Missandei. Tonos amables y tranquilos de los demás; Davos, ritmo enfático, mientras que Jon es más plano. Los dos son escuetos.

-Código de colocación del sonido: Los personajes hablan dentro y fuera de campo, excepto Jon Nieve que lo hace dentro de plano.

Canal visual

-Códigos iconográficos

1-Descripción de la apariencia física de los personajes, su vestimenta y complementos, además de iconos relevantes del entorno, como el trono donde está sentada Daenerys.

2-La composición de la imagen es una puesta en escena para impresionar. Se presenta a Daenerys, por un lado, en un enorme trono; y, por el otro lado, a los invitados abajo.

-Códigos fotográficos

1-De toda la escena sombría lo que más resalta es el pelo de Daenerys, por lo tanto, ella, su rostro.

2-Existen planos generales y primeros planos. Los dos hombres hablan encuadrados en un plano medio.

-Códigos de movilidad

1-Personajes que llegan están en movimiento: avanzan hacia el lugar de encuentro. La distancia entre los interlocutores es grande. Los movimientos proxémicos de la cámara varían según el cambio de planos.

2-Expresiones faciales y movimientos corporales que denotan sorpresa, extrañeza y desconcierto por parte de los recién llegados. Gestos pícaros y que indican divertimento en Daenerys. También movimientos impacientes en Jon Nieve.

3-Existen movimientos de articulación bucal a tener en cuenta.

Código de montaje

Asociación con el capítulo 7 de la tercera temporada por tratarse de una situación de comunicación y de demostración de poder parecida. Los personajes y sus reacciones son distintos pero mismos códigos y convenciones.

Sincronía: se respeta la sincronía de contenido y la isocronía, además de la sincronía cinética y fonética, principalmente en el primer plano de Missandei, donde se ajustan las bilabiales “b” y “p” y la “c” de “rompedora de cadenas”, también se consigue casar “la que no arde” con “the Unburnt” gracias a la amplitud articulatoria de las vocales por parte de Missandei, lo que es normal en un discurso enfático de este tipo. No hay problema con el “thank you”/“gracias” de Daenerys, y en cuanto a los hombres van muy rápido y son menos expresivos por lo que el ajuste no es tan esmerado. Se intenta que cuadre la “n” de “norte” y “nieve” con la pronunciada en inglés.

F29	Temporada 7, capítulo 4, (00:29:40; 00:31:15)	
00:29:41	Davos: Speaking of good hearts... (L) Missandei of Naath.	Davos: Hablando de buen corazón... (L) Missandei de Naath.
00:29:45	Missandei: (DE) Ser Davos, (L) Lord Snow.	Missandei: (DE) Ser Davos, (L) Lord Nieve.
00:29:48	Davos: (CP) King Snow, isn't it? (DL) No? That doesn't sound (CP) right. (SB) King Jon?	Davos: (CP) Rey Nieve. ¿No es así? (DL) ¿No? ¿No suena (CP) bien? (SB) ¿Rey Jon?
00:29:52	Jon Snow: It doesn't matter.	Jon Nieve: Eso no importa.
00:29:53	Missandei: (CP) (L) Forgive me, but may I ask a question?	Missandei: (CP) (L) Disculpad, ¿una pregunta puedo hacerlos?
00:29:56	Jon Snow: (CP) Of course.	Jon Nieve: (CP) Pues claro.
00:29:57	Missandei: (DE) Your (CP) (ON) name is Jon Snow, but your father's name was Ned Stark...	Missandei: (DE) Vuestro (CP) (ON) nombre ser Jon Nieve, pero vuestro padre llamarse Ned Stark...

00:30:02	Jon Snow: I'm a bastard. // (SB) My mother and (CP) (ON) father weren't married.	Jon Nieve: Sí, soy bastardo. (G) (SB) Mi madre y (CP) (ON) mi padre no se desposaron.
00:30:07	Davos: Is the custom different in Naath?	Davos: ¿La costumbre es diferente en Naath?
00:30:09	Missandei: We don't have marriage in Naath, so the concept of a bastard doesn't exist.	Missandei: No haber desposorios en Naath, así que concepto de bastardo no existe.
00:30:14	Davos: (CP) That sounds... liberating?	Davos: (CP) Eso es (G) ¿liberador?
00:30:19	Jon Snow: Why did you leave your homeland?	Jon Nieve: ¿Por qué dejaste tu patria?
00:30:21	Missandei: I was stolen away by slavers.	Missandei: Me raptaron los esclavistas.
00:30:23	Jon Snow: Oh, I'm sorry.	Jon Nieve: Ah, lo siento.
00:30:25	Davos: (OFF) If I may, (CP) (ON) how did a slave girl come to advise Daenerys Targaryen?	Davos: (OFF) Si me permitís, (CP) (ON) ¿cómo llegó una esclava a asesorar a Daenerys Targaryen?
00:30:31	Missandei: She bought me from my master and set me free.	Missandei: Me compró a mi amo y liberarme.
00:30:34	Davos: (OFF) That was good of her. Of (CP) (ON) course, you're serving her now, aren't you?	Davos: (OFF) Muy buena obra. (CP) (ON) Claro que ahora la servís a ella, ¿verdad?
00:30:39	Missandei: I serve my queen because I want to serve my queen. Because I believe in her.	Missandei: Servir a mi reina porque quiero servir a mi reina. Porque creo en ella.
00:30:45	Jon Snow: And if you wanted to sail home to Naath tomorrow?	Jon Nieve: ¿Y si quisieras volverte a Naath mañana?
00:30:48	Missandei: (OFF) Then she would give me a	Missandei: (OFF) Ella una nave me daría, y

	ship, and wish me good fortune.	desearme buena suerte.
00:30:52	Jon Snow: You believe that?	Jon Nieve: ¿Tú lo crees?
00:30:54	Missandei: I know it. (OFF) All of us who came with her from Essos, we believe in her. (ON) She's not our queen because she's the daughter of some king we never knew. / She's the queen we chose.	Missandei: Lo sé. (OFF) Todos cuantos vinimos con ella de Essos creemos en ella. (ON) No es nuestra reina por ser hija de un rey que no conocimos, / sino por ser elegida.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. También se traduce literalmente el apellido Nieve al tener un significado que lo vincula inmediatamente con el norte; la denominación de Essos no tiene traducción. En cuanto a los títulos de los hombres, se traducen. La intervención del traductor se manifiesta mediante la introducción de equivalencias lingüísticas (“llamarse”, “si me permitís” por “if I may”, “llegar a” por “come to”, “¿verdad?” por “aren’t you”) y estructurales, como el uso de “no...sino” en el minuto 00:30:54. Además de aportar fluidez, esta decisión contribuye al ajuste del tamaño de la frase, ya que se reduce considerablemente, reduciendo a la vez la repetición de “she’s the queen”. A pesar de todo no se pierde el paralelismo por el mecanismo de la propia construcción y por la repetición de “por ser”. Hay alguna que otra reducción de elementos que refuerzan la oralidad, como el “but” del 00:29:53, pero que se ven compensados con ampliaciones como el “sí” del minuto 00:30:02. También se emplean técnicas de compresión lingüística, como en la traducción de “all of us” por “todos” o de “slave girl” por “esclava”, aplicando la flexión de género al adjetivo; una transposición de la voz pasiva a activa en el minuto 00:30:21; o la adaptación cultural de la interjección del minuto 00:30:23. En cuanto al vocabulario y a la manera de hablar de los personajes, el traductor opta por hacer decir a Jon Nieve palabras más antiguas o tradicionales, como “desposarse” o “patria”, que implica unos valores de honor y deber desde el punto de vista militar. Su estilo es sucinto, por ejemplo mediante la generalización de “volverte” en lugar de “sail home”. Las intervenciones de Missandei cuentan con la reducción de un artículo en el minuto 00:30:09 y sigue usándose la técnica de la variación al obviar la conjugación de algunos verbos y alterar el orden gramatical de algunas frases. También cuenta con algún calco del inglés en construcciones como por ejemplo las del minuto 00:30:48 y 00:30:31. Sin embargo las disfunciones son más leves que en otras ocasiones. También, la modulación del minuto 00:30:09 en la que pasa de un punto de vista personal a general nos recuerda su función de mediadora cultural, ya que parece que está explicando objetivamente una característica de un lugar cualquiera. Todos se hablan de vos, excepto Jon Nieve que tutea a Missandei.

-Código paralingüístico: tono animado e humorístico de Davos. Ritmo ameno. Tono amable y tranquilo de todos, aunque el tono de Missandei es más duro en alguna intervención; y el de Jon más lineal.

-Código musical y de efectos especiales: se oye ruido del viento.

-Código de colocación del sonido: los personajes hablan dentro y fuera del campo visual, excepto Jon Nieve que siempre aparece en plano.

Canal visual

-Códigos iconográficos

- 1-Representación de la apariencia física, de la vestimenta y los complementos de los personajes.
- 2-El código de figuración coloca a todos los personajes al mismo nivel, pero los dos hombres están el uno al lado del otro y Missandei en frente, lo que establece una separación.

-Códigos fotográficos

- 1- Iluminación natural de una escena de día al aire libre, por lo que cuenta con alguna zona de sombra cuando Missandei aparece a distancia.
- 2-Diversidad de planos, desde planos generales y de conjunto hasta primeros planos.

-Códigos de movilidad

- 1-Al principio los dos hombres avanzan hacia Missandei, después están parados. Los interlocutores se encuentran bastante cerca. Movimientos de la cámara en función del plano utilizado.
- 2-Movimientos cinésicos que denotan desde escepticismo hasta empatía, pasando por contrariedad, sorpresa o extrañeza.
- 3-Existen movimientos de articulación bucal que el traductor deberá tener en cuenta al tomar sus decisiones.

Sincronía: se respeta la sincronía de contenido y la isocronía, así como la sincronía cinética y fonética, con principal atención a las vocales abiertas y a las “u”; a las “n”, “s” y bilabiales.

F30	Temporada 8, capítulo 2, (00:29:21; 00:30:40)	
00:29:29	Missandei: (SB) Hello.	Missandei: (SB) Hola.
00:29:50	Grey Worm: (SB) When Daenerys takes her throne there will be no place for us here. (CP) (DL) I am loyal to my queen. I will fight for her until her enemies are defeated. (CP) (ON) But when the war is over, and she (DL) has won, do you (ON) want to grow old (SB) in this place? Is there nothing else you want to do? (CP) (DL) Nothing else you want to see?	Gusano Gris: (SB) Cuando Daenerys suba al trono, no habrá lugar aquí para nosotros. (CP) (DL) Soy leal a mi reina, por ella lucharé hasta derrotar a sus enemigos. (CP) (ON) Cuando guerra acabe, y ella (DL) haya vencido, (ON) ¿quieres envejecer (SB) en este lugar? ¿Hay algo más que desees hacer? (CP) (DL) ¿Otro lugar que quieras ver?
00:30:19	Missandei: (DL) Naath. (CP) (ON) I'd like to see the beaches again.	Missandei: (DL) Naath. (CP) (ON) Quiero ver sus playas de nuevo.
00:30:26	Grey Worm: Then I will take you there.	Gusano Gris: (G) Yo te llevaré allí.

00:30:28	Missandei: (DE) My people (ON) are peaceful. We cannot protect ourselves.	Missandei: (DE) Mi pueblo (ON) es pacífico. No podemos protegernos.
00:30:33	Grey Worm: My people are not peaceful. We will protect you.	Gusano Gris: Mi pueblo no es pacífico. Os protegerá.

Canal acústico

-Código lingüístico sonoro: se reproduce el sentido del texto original mediante la traducción literal. En las intervenciones de Gusano Gris, solo vemos dos reducciones: la de “then”, cuyo valor enfático se compensa con la inserción del pronombre personal “yo”, que no suele ser necesario en español, y la de la omisión del artículo delante de “guerra” en el minuto 00:29:50. Por lo demás existen equivalencias propias de la lengua meta, como “subir al trono” o “envejecer”; la transposición de la voz pasiva a activa (“derrotar” en vez de “are defeated”); la particularización de la traducción de “else” por “lugar”. En cuanto a Missandei, sus intervenciones son traducidas de manera literal, excepto por una pequeña modulación en el minuto 00:30:19, que muestra más determinación en el personaje con el paso del condicional al presente. En la última intervención de Gusano Gris, el traductor también usa la técnica de la modulación, al no incluirse el personaje en la acción de proteger: se pasa de la primera persona del plural a la tercera del singular. Ambos se tutean.

-Código paralingüístico: tono suave, íntimo, conversacional.

-Código musical y de efectos especiales: ruido de fondo de espadas en lucha y música lenta para dar un aire de melancolía.

-Código de colocación del sonido: los personajes hablan entro del campo.

Canal visual

-Códigos iconográficos: descripción física de los personajes, de su vestimenta y sus complementos y de los objetos del entorno.

-Códigos fotográficos: plano general, seguido de planos de conjunto y primeros planos cuando la conversación se establece entre los dos.

-Códigos de movilidad

1-Movimientos proxémicos de los personajes que caminan para entrar en escena; después, Gusano Gris se acerca a Missandei. Ambas están a muy poca distancia. La cámara también pasa de planos largos a cortos.

2-Movimientos cinésicos de complicidad. También expresión facial de seguridad en Gusano Gris, y de tristeza y melancolía en Missandei. Movimientos corporales que indican extrañeza y desamparo.

3-Existen movimientos de articulación bucal que el traductor deberá tener en cuenta al tomar sus decisiones.

Código de montaje

Asociaciones con los capítulos 4 y 8 de la cuarta temporada, con el capítulo 5 de la quinta y con el segundo capítulo de la séptima temporada. Mismo tipo de comunicación íntima entre los dos mismos personajes; mismas referencias y colocaciones. Evolución total de los personajes y de su relación.

Sincronía: se respeta la sincronía de contenido y la isocronía, además de la sincronía cinética y fonética. Los personajes no articulan tanto y hablan más rápido por lo que el ajuste no debe ser tan esmerado a excepción de las últimas intervenciones que requieren principal atención a las bilabiales.

F31	Temporada 8, capítulo 4, (01:10:52; 01:11:10)	
01:11:09	Missandei: Dracarys.	Missandei: Dracarys.
<p>Canal acústico</p> <p><u>-Código paralingüístico</u></p> <p>1-Sonido de lengua valyria en boca de Missandei.</p> <p>3-Tono contundente, fuerte, seguro.</p> <p><u>-Código musical y de efectos especiales:</u> música tensa que va <i>in crescendo</i> hasta que pronuncia la palabra.</p> <p><u>-Código de colocación del sonido:</u> el personaje empieza a hablar dentro de plano y acaba fuera del campo de visión.</p> <p>Canal visual</p> <p><u>-Códigos iconográficos</u></p> <p>1-Representación física de los personajes, de su vestimenta y sus complementos.</p> <p>2-Código de figuración presenta a Missandei como la protagonista, además en una posición de altura con respecto a los que están abajo.</p> <p><u>-Códigos fotográficos:</u> el plano predominante de la escena es el primer plano, y un plano general al final.</p> <p><u>-Códigos de movilidad</u></p> <p>1-Distancia entre Missandei, por una parte, y Daenerys y Gusano Gris por otra, pero la cámara los enfoca a cada uno muy de cerca.</p> <p>2-Gesto y expresiones de tensión, miedo, dolor y rabia.</p> <p>3-Movimientos de articulación bucal a respetar, aunque solo se aprecia la primera parte de la palabra.</p> <p>Código de montaje</p> <p>Asociación con el capítulo 4 de la temporada 3 por ser la primera vez que aparece la palabra “dracarys” en presencia de Missandei. El significado de la intervención de Missandei solo cobra todo el sentido al relacionarla con esta escena: entendemos la magnitud de lo que va a pasar.</p>		
<p>Sincronía: Existe una sincronía cinética y fonética. Puesto que la palabra no se traduce, encaja perfectamente en la articulación del personaje. La isocronía también está presente en ese sentido.</p>		