

**La representació de personatges
a través del doblatge en narratives transmèdia**

Estudi descriptiu de pel·lícules i videojocs basats en *El senyor dels anells*

TESI DOCTORAL

Miquel Pujol Tubau

Dirigida per la Dra. Eva Espasa Borràs i la Dra. Carme Mangiron Hevia

Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya

Facultat d'Educació, Traducció i Ciències Humanes

Departament de Traducció, Interpretació i Llengües Aplicades

Vic, setembre de 2015

*A la Xesca,
lluminosa
inconformista
transgressora
riallera
inspiradora.*

Agraïments

- Als meus pares, Jaume Pujol i Consol Tubau, per donar-me una formació, i per la paciència i el suport incondicional en tot el procés d'elaboració d'aquesta tesi.
- A Eva Espasa i Carme Mangiron, amb les quals hem format un equip molt sòlid i que, des de la codirecció, m'han guiat de manera magistral en totes les etapes d'aquest estudi a través d'observacions sàvies, revisions quirúrgiques i una gran qualitat humana.
- Als companys i companyes del departament de Traducció, Interpretació i Llengües Aplicades i del departament de Filologia i Didàctica de la Llengua i la Literatura de la Universitat de Vic pels consells, l'assessorament i les mostres de suport en tot el procés.
- A Teresa Julio, coordinadora del programa de doctorat "Traducció, Llengües i Literatures", per la paciència infinita, la saviesa i per saber navegar per la burocràcia amb una gran professionalitat i una actitud sempre positiva.
- Als companys i companyes del grup de recerca TRACTE, amb els quals hem compartit interessants debats que m'han permès aclarir alguns aspectes de l'estudi.
- A Minako O'Hagan per les reveladores converses acadèmiques i a Jenny Williams per l'acolliment en l'estada a la Dublin City University.
- A Montse Maestre per les converses literàries i per proporcionar-me la documentació que em va permetre endinsar-me en la complexitat dels personatges.
- A Miquel Rierola i Ricard Parra, del Servei d'Audiovisuals de la Universitat de Vic, per l'assessorament sobre els programes d'edició i de conversió de formats de vídeo.
- Al Servei de Biblioteca de la Universitat de Vic per l'eficàcia i agilitat en l'obtenció de documents.
- A Maria Pla, autora de la portada, per la generositat, la disponibilitat i la professionalitat.
- A Lydia Brugué, Jordi Chumillas, Marta Company, Ricard Giramé, Ruben Giró, Auba Llompart i Judith Sánchez per l'amistat gestada durant el camí universitari i que s'ha reforçat en el llarg període de redacció d'aquesta tesi.

INDEX

Agraïments.....	iii
Índex d'abreviacions.....	xiii
Índex de figures	xiv
Índex de taules	xv
Índex de fotografies	xvi
INTRODUCCIÓ.....	1
1. Motivació i justificació	1
2. Objectius i hipòtesis.....	5
3. Estructura.....	7
4. Consideracions terminològiques.....	8
4.1 Narrativa transmèdia.....	8
4.2 Sobre la llengua dels termes procedents l'imaginari de Tolkien.....	10
Capítol 1: EL PROJECTE TRANSMÈDIA	11
1.1 L'era de la convergència.....	11
1.2 Un escenari amb matisos conceptuals	16
1.3 Definició de narrativa transmèdia.....	17
1.4 Principis acadèmics de la narrativa transmèdia	21
1.4.1 Expansió i aprofundiment.....	21
1.4.2 Continuïtat i multiplicitat.....	23
1.4.3 Immersió i extracció	24
1.4.4 Construcció de mons	26
1.4.5 Serialitat.....	27
1.4.6 Subjectivitat.....	28
1.4.7 Activitat	28
1.5 Principis professionals de la narrativa transmèdia	29
1.6 Disseny i creació dels projectes transmèdia	32

1.6.1 La gestió de projectes	32
1.6.1.1 Qüestions comercials	32
1.6.1.2 El sistema de llicències	35
1.6.1.3 Documentació	37
1.6.2 La creació de mons	40
1.6.3 Els mitjans en una narrativa transmèdia	45
1.6.3.1 Classificació de mitjans	46
1.6.3.2 Criteris de selecció de mitjans	48
1.6.3.3 Multimodalitat	53
1.6.4 El component ludiconarratiu	57
1.6.4.1 La distinció entre història i discurs	57
1.6.4.2 Els components narratiu i lúdic	59
1.6.4.2.1 Configuració	60
1.6.4.2.2 Personatge	62
1.6.4.2.3 Accions	62
1.6.5 Les relacions textuais i l'expansió	64
1.6.5.1 Classificació de projectes	64
1.6.5.2 Relacions entre textos	65
1.6.5.3 Enfocament inclusiu o excloent de l'adaptació com a expansió	69
1.6.5.4 Tècniques d'expansió	72
1.6.6 L'audiència i la participació activa	74
1.6.6.1 Fragmentació de continguts	75
1.6.6.2 Implicació dels usuaris	79
1.6.6.3 L'usuari com a consumidor i productor	82

Capítol 2: EL PERSONATGE	86
2.1 Introducció.....	86
2.2 La gènesi del personatge.....	88
2.2.1 Importància en relació amb els actes i funcions	89
2.2.2 La dicotomia signe / persona	93
2.2.3 Els processos de recepció del personatge	98
2.3 Motivació, objectiu o finalitat	101
2.4 Tipologia de personatges	105
2.4.1 Principals	107
2.4.1.1 El protagonista	107
2.4.1.2 L'antagonista	108
2.4.1.3 L'interès romàntic.....	108
2.4.1.4 El company	108
2.4.1.5 El mentor	108
2.4.1.6. L'escèptic.....	109
2.4.2 Secundaris.....	109
2.4.2.1 El confident.....	109
2.4.2.2 El catalitzador	109
2.4.2.3 El destinatari	109
2.4.2.4 L'opinant	110
2.4.2.5 El divertit	110
2.4.2.6 El temàtic	110
2.4.2.7. Punt de vista.....	110
2.4.2.8. Els figurants	110
2.5 La caracterització del personatge	111
2.5.1 La fitxa de personatge.....	118
2.5.1.1 Funció i objectiu del personatge	119
2.5.1.2 El nom.....	119
2.5.1.3 Lloc on viu i espai físic en què es mou.....	119
2.5.1.4 Professió	119

2.5.1.5 Característiques externes	119
2.5.1.6 Característiques internes.....	120
2.5.1.6.1 Aspectes psicològics.....	120
2.5.1.6.2 Aspectes ideològics	120
2.5.1.7 Evolució del personatge.....	121
2.5.1.8 Mapa sentimental i evolució de les relacions	121
2.5.1.9 Biografia breu	121
2.5.1.10 Fotografia.....	121
2.5.2 Representació de personatges: dir i mostrar	122
2.6 L'arc evolutiu del personatge	123
2.7 Els personatges en els mitjans audiovisuals	125
2.7.1 Els personatges en els textos fílmics	126
2.7.2 Els personatges en els videojocs.....	126
2.7.3 El personatge transmèdia.....	129
2.8 Proposta de caracterització del personatge.....	131

Capítol 3: ELS TEXTOS AUDIOVISUALS I EL DOBLATGE DE PEL·LÍCULES I VIDEOJOCs..... 134

3.1 Introducció.....	134
3.2 Vers una definició operativa de text audiovisual.....	134
3.3 Classificació dels textos audiovisuals.....	136
3.4 La localització de videojocs	145
3.5 El doblatge com a modalitat de traducció audiovisual	152
3.5.1 El doblatge de pel·lícules	153
3.5.2 El doblatge de videojocs.....	155

Capítol 4. ENFOCAMENT SEMIÒTIC DELS TEXTOS AUDIOVISUALS I EL DOBLATGE	163
4.1 Introducció.....	163
4.2 Precedents de l'enfocament semiòtic a la traducció audiovisual	164
4.3 Distinció entre mitjà, canal i codi.....	165
4.3.1 Mitjà.....	165
4.3.2 Canal.....	166
4.3.3 Codi	166
4.4 Els codis de significació en els textos audiovisuals	168
4.4.1 Codis propis del mitjà.....	168
4.4.1.1 El codi tecnològic	168
4.4.2 Codis del canal acústic	170
4.4.2.1 El codi lingüístic sonor	170
4.4.2.2 El codi paralingüístic	171
4.4.2.3 El codi musical i d'efectes sonors	173
4.4.2.4 El codi de col·locació del so.....	174
4.4.3 Codis del canal visual.....	175
4.4.3.1 Els codis iconogràfics.....	176
4.4.3.2 Els codis fotogràfics	179
4.4.3.3 Els codis de mobilitat	183
4.4.3.4 Els codis gràfics.....	185
4.4.4 Codis que són fruit de la integració dels canals acústic i visual.....	186
4.4.4.1 Codi sintàctic o de muntatge	186
4.5 Els codis de significació aplicats al doblatge de textos audiovisuals.....	189
4.5.1 Aplicació dels codis de significació al doblatge de pel·lícules	189
4.5.1.1 Fase prèvia a la traducció	189
4.5.1.2 Fase de traducció	191
4.5.1.3 Fase d'ajust: sincronització	192
4.5.2 Aplicació dels codis de significació en el doblatge de videojocs.....	193
4.5.2.1 Fase prèvia a la localització.....	193

4.5.2.2 Fase de traducció	196
4.5.2.3 Sincronització	197
4.5.2.4 El doblatge segons les situacions de joc	198
Capítol 5: METODOLOGIA I CORPUS	201
5.1 Selecció del corpus	201
5.1.1 Narrativa transmèdia.....	201
5.1.2 Primer filtre: selecció dels personatges com a element narratiu	202
5.1.3 Segon filtre: selecció de mitjans audiovisuals i doblatge	203
5.1.4 Tercer filtre: selecció dels textos	203
5.1.5 Format i obtenció del contingut textos escollits	207
5.1.6 Selecció del corpus definitiu.....	208
5.2 Anàlisi del corpus	210
5.2.1 Fitxa d'anàlisi	210
5.2.2 Tècniques de traducció utilitzades en l'anàlisi	214
Capítol 6: ANÀLISI DE LA REPRESENTACIÓ DE FRODO	219
6.1 Trets indicials: els noms i l'aspecte físic	219
6.2 Trets de personalitat.....	220
6.2.1 Innocència i descobriment de l'Anell.....	220
6.2.2 Introspecció i desconfiança	227
6.2.3 L'Anell com a càrrega	232
6.2.4 Possessió de l'Anell i deliri	233
6.2.4.1 Relació amb Gollum	235
6.2.4.1.1 Fredor i desconfiança.....	235
6.2.4.1.2 Complicitat	236
6.2.5 Destrucció de l'Anell.....	240
6.2.6 Resistència	243
6.2.6.1 Ferida	243
6.2.6.2 Element artificial: cota de mithril	246

6.2.6.3 Element artifactual: daga	249
6.2.6.4 Element artifactual: phial de Galadriel	250
6.2.7 Intel·ligència	251
6.2.8 Malenconia	252
6.3 Relació amb Sam	253
6.3.1 Protecció	253
6.3.2 Motivació	257
6.4 Expansió transmèdia per les potencialitats dels mitjans	259
6.5 Conclusions sobre la representació de Frodo	260
Capítol 7: ANÀLISI DE LA REPRESENTACIÓ DE GANDALF	264
7.1 Trets indicials	264
7.1.1 Aspecte físic i nom	264
7.1.2 Gandalf el Blanc	266
7.1.2.1 Vara	267
7.1.2.2 Cavall: Sombragrís	268
7.2 Trets de personalitat	269
7.2.1 Condició de mentor	269
7.2.2 Saviesa	273
7.2.3 Lideratge com a Gandalf el Gris	279
7.2.4 Lideratge com a Gandalf el Blanc	282
7.2.5 Estratègia	286
7.2.6 Diplomàcia	291
7.2.7 Mal caràcter	294
7.3 Relacions	296
7.3.1 Saruman	297
7.3.2 Aragorn	301
7.4 Punt d'inflexió del personatge: la lluita amb el <i>balrog</i>	305
7.5 Expansió transmèdia per les potencialitats dels mitjans	309
7.6 Conclusions sobre la representació de Gandalf	310

Capítol 8: ANÀLISI DE LA REPRESENTACIÓ D'ARAGORN	314
8.1 Trets inicials	314
8.1.1 Els diferents noms del personatge	314
8.1.2 Aspecte físic i raça.....	316
8.2 Trets de personalitat	319
8.2.1 Montaraz (discreció).....	319
8.2.1.1 Relació amb Boromir.....	321
8.2.2 Herència al tron	325
8.2.3 Lideratge.....	327
8.2.3.1 Relació amb Théoden	330
8.2.4 Reialesa.....	333
8.2.4.1 Espasa Andúril.....	333
8.2.4.2 L'exèrcit dels morts	335
8.2.5 Autoritat reial.....	338
8.2.6 Exploració.....	343
8.2.7 Curació.....	345
8.2.8 Saviesa.....	347
8.3 Relació amorosa	348
8.3.1 Arwen	348
8.3.2 Éowyn.....	354
8.4 Relació amb Frodo	357
8.5 Expansió transmèdia per les potencialitats dels mitjans	358
8.6 Conclusions sobre la representació d'Aragorn	361
Capítol 9: VALORACIÓ DE LA REPRESENTACIÓ DELS PERSONATGES EN ELS DIFERENTS PRODUCTES TRANSMÈDIA	364
9.1 Els trets inicials.....	364
9.2 Trets de personalitat.....	366
9.3 La representació del conflicte.....	368
9.4 La representació en els diferents textos	373

Capítol 10: CONCLUSIONS	380
10.1 Validació d'hipòtesis específiques	387
10.2 Possibles línies de recerca futures	391
 REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES	 393
 ANNEXOS.....	 407
Annex 1: Informació sobre els textos que formen el corpus	408
Annex 2.1 Fitxes d'anàlisi de la representació de Frodo.....	414
Annex 2.2 Fitxes d'anàlisi de la representació de Gandalf	484
Annex 2.3 Fitxes d'anàlisi de la representació d'Aragorn	557
Annex 3: DVD.....	627

Índex d'abreviacions

La comunidad del anillo (LCA)

Las dos torres (LDT)

El retorno del rey (ERR)

Las aventuras de Aragorn (LAA)

La batalla por la Tierra Media I (LBTM)

La caza de Gollum (LCG)

La comunidad del anillo – llibre (LCA-L)

Las dos torres – llibre (LDT-L)

El retorno del rey – llibre (ERR-L)

Personatge jugable (PJ)

Personatge no jugable (PNJ)

Índex de figures

FIGURA 1: Representació gràfica de la doble funció de les narratives transmèdia. Pratten (2011).	17
FIGURA 2: Representació gràfica de l'estructura de les narratives transmèdia. Long (2007).	18
FIGURA 3: L'experiència compartida de l'entreteniment. Ken Bautista. Publicat a Pratten (2011).	76
FIGURA 4: Gràfic dels quatre tipus de perfils de jugador. Bartle (2004).	80
FIGURA 5: Esquema de la metodologia de l'estudi: selecció del corpus i disseny de la fitxa d'anàlisi.	218

Índex de taules

TAULA 1: Llista de mitjans i funció que poden realitzar en una història. Taula adaptada de Scolari (2013).....	52
TAULA 2: Proposta per fomentar la implicació dels usuaris. (Pratten 2011).	80
TAULA 3: Seguiment de la interacció dels usuaris en el projecte transmèdia. Pratten (2011). ...	85
TAULA 4: Els quatre components bàsics del text audiovisual. Zabalbeascoa (2005).	138
TAULA 5: El doble eix audiovisual de canals i sistemes de signes. Zabalbeascoa (2005).	139
TAULA 6: Ubicació dels llibres com a mitjà en el doble eix audiovisual de canals i sistemes de signes.....	140
TAULA 7: Ubicació dels films doblats en el doble eix audiovisual de canals i sistemes de signes.	141
TAULA 8: Ubicació dels films subtitulats en el doble eix audiovisual de canals i sistemes de signes.....	141
TAULA 9: Possibles ubicacions dels videojocs en el doble eix audiovisual de canals i sistemes de signes contemplat el fet que puguin ser doblats i subtitulats.	142
TAULA 10: Combinació del canal tàctil amb la resta de canals i codis. Taula adaptada de Bartoll (2008).	143
TAULA 11: El doble eix audiovisual de canals i sistemes de signes de Zabalbeascoa (2005) amb la inclusió del canal tàctil i cinètic.	144
TAULA 12: Relació entre els tipus de plans i les sincronies i símbols de doblatge. Chaume (2003: 241).....	181
TAULA 13: Codis de significació associats al tipus de restricció en el doblatge de videojocs..	198
TAULA 14: Criteris de selecció del llargmetratge <i>El señor de los anillos: La comunidad del anillo</i>	204
TAULA 15: Criteris de selecció del llargmetratge <i>El señor de los anillos: Las dos torres</i>	205
TAULA 16: Criteris de selecció del llargmetratge <i>El señor de los anillos: El retorno del rey</i> ..	205
TAULA 17: Criteris de selecció del videojoc <i>El señor de los anillos: La batalla por la Tierra Media I</i>	206
TAULA 18: Criteris de selecció del videojoc <i>El señor de los anillos: Las aventuras de Aragorn</i>	206
TAULA 19: Criteris de selecció del curtmetratge <i>La caza de Gollum</i>	207
TAULA 20: Estructura bàsica dels paràmetres de representació aplicada a Frodo.	209
TAULA 21: Estructura bàsica dels paràmetres de representació aplicada a Gandalf.	209
TAULA 22: Estructura bàsica dels paràmetres de representació aplicada a Aragorn.....	210

Índex de fotografies

FOTOGRAFIA 1: Alçada de Frodo evidenciada amb el codi de figuració (LCA).....	219
FOTOGRAFIA 2: Mostra visual de Frodo com a PNJ que parla amb Aragorn en un diàleg de joc (LAA).....	226
FOTOGRAFIA 3: L'expressió facial i corporal de Frodo en plasma l'esgotament (ERR).	233
FOTOGRAFIA 4: Frodo mostra una expressió facial seriosa i està hipnotitzat per l'Anell (ERR).	242
FOTOGRAFIA 5: Captura de l'aspecte físic de Gandalf en la seva aparició a la trilogia fílmica (LCA).....	264
FOTOGRAFIES 6 i 7: Comparació de la il·lustració de Tolkien publicada al llibre (esquerra) i la instantània del film LCA (dreta).	276
FOTOGRAFIA 8: Expressió facial i corporal de Gandalf en una situació on exhibeix el mal humor (LCA).....	295
FOTOGRAFIES 9 i 10: Comparació de la representació visual de Gandalf a LCA (esquerra) i a LCG (dreta).....	304
FOTOGRAFIA 11: Representació visual d'Aragorn com a personatge enigmàtic (LCA).....	319
FOTOGRAFIA 12: Ús significatiu dels codis visuals en la representació d'Aragorn (ERR).	336
FOTOGRAFIA 13: Expressió facial i corporal d'Aragorn (ERR).....	340
FOTOGRAFIES 14 i 15: Canvis en la disposició icònica d'una escena del videojoc LAA i el film LCA.....	345
FOTOGRAFIA 16: Text en pantalla del videojoc LAA que indica l'ús del canal tàctil i cinètic.	346
FOTOGRAFIA 17: Pla de detall del penjoll i les mans d'Arwen i Aragorn (LCA).....	350
FOTOGRAFIA 18: Pla de detall de pètals de rosa i les mans d'Arwen i Aragorn (LCG).	352
FOTOGRAFIA 19: Ús del subcodi de plasticitat: pla de detall de la pèrdua de brillantor del penjoll (ERR).	354
FOTOGRAFIES 20 i 21: Aspecte físic i vestuari de l'actor Andrew Webster caracteritzat com a Aragorn (LCG).....	359
FOTOGRAFIA 22: Mostra comparativa de l'estat de la barra de vida d'Aragorn (esquerra) i de Gimli (dreta) en el videojoc LBTM.	361

INTRODUCCIÓ

1. Motivació i justificació

La nostra relació amb l'obra de J.R.R. Tolkien va començar aproximadament a l'edat de quinze o setze anys a la taula rodona del local on ens trobàvem regularment amb els companys. Una tarda qualsevol, un bon amic ens va comentar que estava llegint un llibre apassionant situat en un món habitat per arbres savis parlants, entre altres éssers curiosos, i que narra la història d'un anell que, tot i ser magnífic –o potser precisament per això–, s'ha de destruir. La lectura de *The Lord of the Rings* va donar pas a diverses relectures posteriors, no només de la història de Frodo i l'Anell sinó de qualsevol text relacionat amb la imaginària Terra Mitjana, incloent-hi tant relats com informació enciclopèdica que donés resposta a les preguntes que emanaven d'aquest món fantàstic.

L'interès personal va cristal·litzar també en l'àmbit acadèmic. El setembre de 2008 vam presentar un treball de recerca de doctorat centrat en la traducció de referents culturals i jocs de paraules del llibre *The Lord of the Rings* cap al català. Tot i que l'estudi estava plantejat des de la traducció literària, una de les possibles línies d'investigació de futur que apuntàvem a les conclusions proposava indagar en les adaptacions audiovisuals del relat. Aquest és el punt d'inici en què es situa aquesta tesi doctoral.

Si bé ha estat un tema recurrent des de la publicació dels llibres a la dècada dels cinquanta del segle passat, amb la presència de productes que van des dels jocs de taula fins a jocs de rol, tant sobre tauler com per ordinador, les adaptacions de *The Lord of the Rings* a diferents suports i plataformes van créixer de manera exponencial arran de l'aparició, entre 2001 i 2003, d'una trilogia fílmica dirigida pel neozelandès Peter Jackson basada en els llibres de Tolkien. Les tres pel·lícules van assolir l'èxit popular i de la crítica, amb l'obtenció de diversos premis cinematogràfics. En paral·lel, la publicació de les pel·lícules va anar acompanyada d'una ambiciosa operació de marxandatge en la qual es comercialitzaven productes de la tipologia més variada que compartia la temàtica de l'obra de Tolkien des del prisma de Jackson i el seu equip. Entre aquests productes s'hi compten també nombrosos textos audiovisuals, en forma de videojocs, documentals o edicions ampliades de les pel·lícules.

L'arribada del nou mil·lenni va coincidir amb un canvi de paradigma en la creació, producció i transmissió de continguts. Aquest fenomen es va produir en un context nou que va rebre el nom de *l'era de la convergència*, i que va produir-se per diverses raons,

de les quals en destacarem quatre. En primer lloc, la digitalització dels productes audiovisuals, amb l'hegemonia del format DVD i les seves possibilitats tècniques. En segon lloc, l'eclosió de noves formes d'elaboració i consum de productes audiovisuals i una optimització de l'ús de plataformes existents, com ara Internet. En tercer lloc, la consolidació de formes lúdiques popularitzades en les dècades precedents, entre les quals s'hi compten els videojocs en les seves diferents variants i l'aparició de nous dispositius i formes de comunicació, entre les quals destaquen la telefonia mòbil i les xarxes socials. Finalment, i en part com a conseqüència dels tres primers, la publicació de projectes audiovisuals innovadors, com per exemple *The Matrix*, que va suposar un salt endavant no només des del punt de vista tècnic sinó també per l'enfocament narratiu del projecte. Aquest últim aspecte és d'especial rellevància per a aquest estudi. Els germans Wachowski van idear una història que es narra a través de diferents textos audiovisuals de tipologia variada (pel·lícula, curtmetratge, pel·lícula d'animació, videojoc...). Els textos elaborats en aquests mitjans mantenen entre ells una relació des del punt de vista temàtic, narratiu i de continguts. Henry Jenkins, teòric especialista en mitjans i audiències, va batejar aquesta nova manera de presentar les històries com a *narrativa transmèdia* en el llibre *Convergence culture. Where old and New Media Collide* (2006). Entre els exemples que Jenkins exposa per definir els nous comportaments narratius inclou el cas de *The Lord of the Rings* amb l'adaptació cinematogràfica de Peter Jackson i l'evolució del projecte a partir de la trilogia audiovisual.

Com dèiem anteriorment, el punt de partida d'aquest estudi era observar les adaptacions audiovisuals de l'obra de Tolkien, però el primer acostament als estudis d'adaptació ens va portar a constatar que s'orientaven gairebé exclusivament al binomi llibre-pel·lícula de manera unidireccional, és a dir, la translació d'un relat literari a text filmic. Enteníem que aquest plantejament no era del tot adequat per incloure altres tipus de textos com per exemple els videojocs. L'aparició del concepte de *narrativa transmèdia* com a enfocament de creació i expansió de relats va suposar el catalitzador d'aquesta tesi doctoral, ja que donava cabuda a tots els tipus de textos que estan relacionats amb una història.

En el marc d'un projecte de narrativa transmèdia, els relats evolucionen i es desenvolupen en diferents mitjans i suports, alguns dels quals es transmeten pels canals audiovisuals, com és el cas de les pel·lícules o els videojocs. Arran d'aquesta observació, vam optar per concretar l'enfocament de l'estudi en pel·lícules i videojocs i,

a partir d'aquí, determinar el nombre i els noms dels textos del projecte transmèdia generat al voltant de l'obra de Tolkien que havien de constituir el corpus a analitzar. Vam escollir un total de sis textos audiovisuals que ens semblaven representatius entre la varietat de títols que s'han generat al voltant dels relats de Tolkien. En primer lloc, tres llargmetratges que mantenen una relació entre si, ja que conjuntament constitueixen la trilogia dirigida per Peter Jackson. Els títols de les tres pel·lícules mantenen els dels tres volums de l'obra literària de Tolkien. Els citem en espanyol d'acord amb l'enfocament de l'estudi: *La comunidad del anillo* (2001), *Las dos torres* (2002) i *El retorno del rey* (2003).

D'altra banda, vam escollir dos videojocs que ens semblen representatius pel fet d'il·lustrar diferents tractaments de la història, amb anys de publicació diferents i que responen a gèneres amb públics receptors potencials també diferents. El primer de tots és *La batalla por la Tierra Media I* (2004), un joc d'estratègia amb una bona valoració tant pels crítics com per l'audiència. Va ser desenvolupat per Electronic Arts, la companyia que tenia els drets d'explotació de la llicència en el període en què es va publicar la trilogia filmica. El segon videojoc escollit porta per nom *Las aventuras de Aragorn* (2010), un *spin-off* que es centra en les accions d'un personatge concret de la història, Aragorn, i explica el relat des de la seva perspectiva. Aquest videojoc d'aventura és rellevant també perquè hi ha una gran presència de contingut narratiu, i contrasta d'aquesta manera amb el d'estratègia, que té una orientació eminentment lúdica. D'altra banda, tot i que segons les especificitats tècniques és adient per a la mateixa edat que el primer (12 anys), l'adequació dels continguts visuals i verbals ens porta a pensar que està adreçat a un públic infantil, a diferència de l'anterior, que sembla orientat a jugadors amb experiència i afició per videojocs d'estratègia. El darrer motiu de la tria d'aquest segon videojoc és que el va desenvolupar la companyia Warner Bros, empresa vinculada sobretot al mercat cinematogràfic però que, progressivament, s'ha anat incorporant a la indústria dels videojocs. Tots dos textos s'encabeixen perfectament amb un dels trets definitoris de la narració transmèdia que detalla Jenkins quan afirma que cada text ha de contribuir amb el que és i d'aquesta manera fer la seva aportació al conjunt de la narrativa (Jenkins, 2006: 3). El concepte de narrativa transmèdia porta implícit que la participació dels consumidors de la història sigui activa i contribueixi a ampliar els continguts de la història. Per aquest motiu, el corpus de l'estudi es completa amb un sisè i últim text: el curtmetratge *La caza de Gollum* (2009). Es tracta d'un film independent dirigit per Chris Bouchard i publicat a Internet que va

tenir una bona recepció tant per part de la crítica com de la comunitat d'internautes. L'hem escollit per al corpus principalment per dues raons. En primer lloc, perquè compleix el requisit d'haver estat elaborat per fans, fet que el converteix en una mostra de la participació activa dels usuaris. En segon lloc, perquè el relat del curtmetratge aprofita un possible buit amb potencialitat narrativa, una de les vies d'expansió de les narratives transmèdia tractades en el capítol 1 (vegeu 1.6.5.4). A banda del vincle temàtic, des d'un punt de vista semiòtic els sis textos comparteixen el fet de ser de naturalesa audiovisual, és a dir, que es presenten a l'usuari a través dels canals acústic i visual.

El nombre d'aspectes que es poden analitzar en aquest corpus audiovisual des de la perspectiva transmèdia i la traducció és molt ampli i va ser necessari acotar-ne el focus d'atenció. Això ens va portar a aplicar diversos filtres. Primer, i atès que un dels vincles que s'estableix entre aquests textos és l'aspecte narratiu, vam decidir centrar-nos en un element narratiu, els personatges. Per la seva rellevància en la història i el món de ficció on aquesta es desenvolupa, vam escollir els tres personatges principals del relat dels textos primaris, cadascun dels quals té associada una línia narrativa: Frodo, Gandalf i Aragorn. Dels diferents enfocaments que es podien tractar en relació amb aquests personatges i la traducció, vam decidir observar com el doblatge incideix en la seva representació. Finalment, vam optar per analitzar aquesta modalitat de traducció en la combinació anglès-espanyol, atès que entre les llengües que podem treballar era la combinació en què coincidien tots sis textos del corpus.

Entre els molts aspectes que es poden tractar d'aquesta modalitat de traducció, vam decidir que podria ser molt rellevant analitzar el doblatge a través del prisma semiòtic dels codis de significació presents en els textos audiovisuals. Aquesta decisió va venir en adonar-nos que els canals acústic i visual vehiculen els continguts a través de diferents codis que poden incidir en el doblatge i vam creure pertinent incloure'ls en un estudi sobre la representació dels personatges en les pel·lícules i els videojocs a través del doblatge. D'altra banda, intuïem que aquests codis també participaven en la cohesió intertextual de les pel·lícules i els videojocs.

La confluència d'aquests diferents processos que es van produir en paral·lel va acabar cristal·litzant en un interès acadèmic per analitzar la importància del doblatge en la representació dels personatges que es desenvolupen en una narrativa transmèdia. Així doncs, la pregunta d'investigació que ens vam formular era: en el marc d'una narrativa transmèdia, quin és el paper del doblatge en la representació de personatges en textos audiovisuals. Per respondre-la ens vam centrar en pel·lícules i videojocs procedents del projecte transmèdia en què s'ha convertit *The Lord of the Rings* i en la combinació lingüística anglès-espanyol.

2. Objectius i hipòtesis

Aquesta tesi té la finalitat d'assolir els objectius principals següents: descriure com es representen els personatges en pel·lícules i videojocs que són part d'una narrativa transmèdia i avaluar la incidència del doblatge en aquesta representació quan aquests textos es presenten en la seva versió doblada a l'espanyol.

Aquests objectius principals es desglossen en diferents objectius específics, que llistem a continuació, juntament amb les hipòtesis inicials per a cadascun d'ells:

Objectiu específic 1

- Constatar si la narrativa transmèdia pot ser un concepte vàlid per tractar les relacions entre textos de diferents mitjans que comparteixen un eix temàtic.

Hipòtesi: El nou entramat de relacions textuais, fruit de l'era digital, ha generat nous vincles textuais que transcendeixen els límits de l'adaptació cinematogràfica (que tradicionalment explora les relacions entre literatura i cinema) i es fa necessari un nou punt de vista per tractar-les: la narrativa transmèdia.

Objectiu específic 2

- Determinar la importància del doblatge en la representació de personatges en pel·lícules i en videojocs.

Hipòtesi: La construcció dels personatges en una obra narrativa audiovisual es produeix a partir dels components acústics i visuals, amb la qual cosa el pes de la sonorització i el seu corresponent doblatge és fonamental per a la seva representació. Aquesta hipòtesi es pot aplicar tant al doblatge de pel·lícules com al de videojocs, en concret en les escenes cinemàtiques.

Objectiu específic 3

- Observar la manera com el doblatge contribueix a evidenciar les relacions intertextuals entre pel·lícules i videojocs.

Hipòtesi: Tot i que la intertextualitat entre productes audiovisuals es dona per múltiples vies vehiculades pels canals acústic i visual, intuïm que aquesta intertextualitat entre films i videojocs es materialitza principalment amb la repetició d'enunciats en un altre text, fet que comporta, per tant, que el doblatge tingui un paper essencial a l'hora de plasmar les relacions intertextuals.

Objectiu específic 4

- Valorar la importància de la propietat intel·lectual en la traducció de textos que formen part d'una narrativa transmèdia.

Hipòtesi: En una narrativa transmèdia, l'ús del contingut provinent del component acústic (sonorització i doblatge) està restringit als límits legals que en permeten els drets adquirits per l'empresa productora o distribuïdora. Això afectarà als textos que tinguin un caràcter oficial, però en quedaran exclosos els que produeixi la comunitat de fans, ja que no tenen adquirits els drets.

Objectiu específic 5

- Avaluar la representació dels tres personatges seleccionats en els diferents textos del corpus.

Hipòtesi: La representació dels tres personatges escollits serà més detallada en les pel·lícules com a mitjà eminentment narratiu, mentre que en els videojocs aquesta representació serà testimonial.

Objectiu específic 6

- Comparar la potencialitat transmèdia dels tres personatges seleccionats en el conjunt de textos.

Hipòtesi: Preveiem que la potencialitat transmèdia per a tots tres personatges serà semblant en el global dels sis textos.

3. Estructura

Aquesta tesi doctoral està organitzada en deu capítols, que resumim breument a continuació.

El **capítol 1** situa els projectes transmèdia com a marc conceptual de l'estudi. S'inicia amb una contextualització de l'era de la convergència i una delimitació de l'abast del concepte de narrativa transmèdia i els principis que s'hi associen. El segon bloc del capítol tracta les característiques principals de les narratives transmèdia, que inclouen els aspectes econòmics, el component ludiconarratiu, les tècniques d'expansió del relat, els tipus de mitjans que en poden formar part i la participació activa de l'audiència.

El **capítol 2** es centra en la teoria relativa al personatge en tant que element narratiu i consisteix en un estat de la qüestió que en revisa els principals enfocaments existents. La primera part del capítol recull les principals línies teòriques i corrents de pensament vinculats amb aquest element narratiu. Posteriorment es focalitza l'interès en els aspectes més tangibles de la representació dels personatges, que dona com a resultat una taula estructurada dels paràmetres d'anàlisi.

El **capítol 3** està dedicat als textos audiovisuals i a la seva traducció amb la modalitat del doblatge. Comença amb la definició i classificació de text audiovisual. Seguidament, s'exposen les particularitats de la localització de videojocs per centrar-se, a continuació, en el doblatge i tractar-ne les característiques més rellevants en relació amb la traducció de pel·lícules i la localització de videojocs.

El **capítol 4** tracta sobre els codis de significació, amb els quals es pretén observar els textos audiovisuals i el doblatge des d'una perspectiva semiòtica. Després de tractar les definicions de mitjà, canal i codi que s'utilitzaran en l'estudi, es comenten els diversos codis que es poden identificar en els textos audiovisuals, amb un èmfasi en els que es transmeten pels canals acústic i visual.

El **capítol 5** exposa, breument, la metodologia i la selecció de corpus d'aquest estudi. Detalla els filtres que s'han aplicat per a la selecció del corpus i la configuració de les fitxes d'anàlisi dels fragments audiovisuals.

Els **capítols 6, 7 i 8** es corresponen amb l'anàlisi de la representació a través del doblatge dels personatges Frodo, Gandalf i Aragorn respectivament. Aquests tres capítols s'estructuren seguint l'ordre dels paràmetres llistats al capítol cinquè per a

cadascun dels personatges. S’hi analitzen fragments procedents dels sis textos del corpus seleccionats: la trilogia fílmica, els dos videojocs i el curtmetratge.

El **capítol 9** consisteix en una valoració de les dades analitzades respecte de la representació dels tres personatges en el projecte transmèdia a partir de l’anàlisi dels capítols precedents (sisè, setè i vuitè).

El **capítol 10** presenta les conclusions d’aquest estudi, en què es pretén valorar el grau d’acompliment dels objectius generals i específics exposats en l’apartat anterior.

Aquesta tesi doctoral es tanca amb les **Referències bibliogràfiques**, que incorpora totes les referències de les obres citades en el transcurs dels capítols anteriors. D’altra banda, s’inclouen tres annexos. En primer lloc, la fitxa tècnica dels sis textos que constitueixen el corpus analitzat, amb les dades bàsiques i la informació sobre el doblatge que hem pogut obtenir. En segon lloc, hem adjuntat també les fitxes d’anàlisi de cadascun dels tres personatges. Finalment, hem inclòs també un **DVD** amb tres documents audiovisuals que es corresponen amb la unió dels fragments analitzats de cada personatge segons l’ordre que se’ls ha assignat a l’anàlisi.

4. Consideracions terminològiques

4.1 *Narrativa transmèdia*

La noció de *transmedia storytelling* és un concepte relativament recent, que va generar dubtes sobre l’ús del terme en diferents idiomes, fins i tot en anglès. Una mostra n’és la reflexió de Long (2007: 32), un dels principals estudiosos d’aquesta nova forma creativa:

During my time in the Convergence Culture Consortium at MIT, we frequently made the mistake of shortening 'transmedia storytelling' to 'transmedia'. This is a mistake. [...] The term 'transmedia' should be considered an adjective, not a noun.

Arran d’aquesta cita vam creure convenient adreçar una consulta terminològica al Termcat per aclarir tant la traducció del neologisme *transmedia storytelling* com les possibles categories gramaticals en què es podia utilitzar el terme “transmèdia”. La resposta que vam rebre el 2 d’abril de 2014 va ser la següent:

La forma **transmèdia** en català s’ha normalitzat recentment com a substantiu i com a adjectiu.

Com a adjectiu, **transmèdia** té el sentit següent: 'Relatiu a l’acció de comunicar fraccionadament el contingut d’un projecte, esdeveniment o història a través de diverses

plataformes, recursos i mitjans en línia o tradicionals, de manera que cada mitjà expliqui una part específica i complementària del relat'. Com a substantiu, *transmèdia* designa el recurs creatiu pròpiament, i s'utilitza sovint en l'expressió *relat transmèdia* (per a l'anglès *transmedia storytelling*).¹

En una consulta posterior a l'entrada del Cercaterm sobre aquest neologisme, vam observar que la denominació *relat transmèdia* es va substituir per *narrativa transmèdia* en una acta aprovada el 10 d'abril de 2014, una data propera a la nostra consulta. Aquesta n'és la justificació, que apareix publicada al web:

Pel que fa, específicament, a l'alternativa a *transmedia storytelling* o *transmedia narrative*, s'opta finalment per *narrativa transmèdia* i no pas per *relat transmèdia*, com s'havia acordat inicialment (tenint en compte el concepte relacionat *relat de marca*, aprovat pel Consell Supervisor a l'acta núm. 563), per dos motius:

- perquè *narrativa transmèdia* és la denominació més estesa en àmbits acadèmics, segons els especialistes en aquesta matèria;
- perquè es considera que en aquest cas el nucli *narrativa* ("Narració", segons el diccionari normatiu, és a dir, "Acció de narrar, l'efecte", i també "Conjunt de gèneres narratius") s'adequa més bé al concepte, que fa referència a una tècnica de difusió d'històries i no pas a l'expressió concreta d'aquesta tècnica; és a dir, *relat transmèdia* podria ser una denominació adequada referida a les històries concretes (els *relats*) que sorgeixen de la narrativa transmèdia (*relat* és una "Relació de fets reals o imaginaris" i també una "Obra narrativa en prosa d'extensió inferior a la novel·la", segons el diccionari normatiu); com a tècnica, en canvi, és clarament preferible la forma *narrativa*.

[Acta 573, 10 d'abril de 2014]

Arran d'aquest aclariment, al nostre estudi aplicarem el terme *transmèdia* i l'utilitzarem com a substantiu i com a adjectiu. Això ens permetrà referir-nos al cas d'estudi escollit com a fenomen, franquícia, narrativa o projecte transmèdia. D'altra banda, i seguint les indicacions citades, quan ens referim a les històries concretes sorgides de la tècnica de la *narrativa transmèdia* utilitzarem la denominació *relat transmèdia*.

¹ http://www.termcat.cat/ca/Area_Privada/Consultes/Visualitza_Consulta/7656/

4.2 Sobre la llengua dels termes procedents l'imaginari de Tolkien

En el cos del treball ens haurem de referir sovint a termes procedents del cas d'estudi, i això inclou sobretot antropònims i topònims. Atès que l'objecte d'anàlisi és el doblatge cap al castellà, utilitzarem els termes de l'imaginari de Tolkien en aquesta llengua en el conjunt del treball. Això no s'aplica, però, a la transcripció dels enunciats a les fitxes d'anàlisi incloses a l'annex 2. En aquest cas, els termes apareixen en la llengua que els correspon, sigui la de sortida o la d'arribada. Quan el personatge que formula l'enunciat no tingui un nom associat, per exemple "soldat", s'utilitzarà el terme en català pel fet de ser la llengua de redacció de l'estudi.

Capítol 1: EL PROJECTE TRANSMÈDIA

1.1 L'era de la convergència

Quan el juliol de 1954 J.R.R. Tolkien va publicar *The Fellowship of the Ring*, el primer dels tres volums de què es compon el llibre *The Lord of the Rings*, se'n va fer un tiratge reduït de 3.000 unitats, atès que tant els editors Allen & Unwin com especialment l'autor consideraven que el relat crearia poc interès. Gairebé setanta anys més tard, no només s'ha reimprès nombroses vegades i traduït a trenta-nou llengües la trilogia completa, sinó que els diferents llibres escrits per Tolkien ubicats en la imaginària Terra Mitjana han suscitat múltiples versions i ampliacions en diversos mitjans: des de còmics fins a jocs de taula, passant per pel·lícules d'animació, jocs d'ordinador textuais o paròdies.

La proliferació de textos va augmentar considerablement a partir de la publicació, entre els anys 2001 i 2003, de l'adaptació cinematogràfica dels llibres a càrrec del director Peter Jackson. El motiu d'aquesta abundància va ser que la publicació de la trilogia filmica va anar acompanyada d'una important operació comercial paral·lela, no només centrada en el marxandatge pròpiament dit, sinó també en altres productes amb contingut narratiu i lúdic que, o bé aprofundien aspectes concrets de la història contada al cinema, o bé encaminaven el relat i l'experiència de l'usuari cap a altres direccions possibles inexplorades.

La publicació de nous textos o documents vinculats a l'adaptació audiovisual d'una història publicada gairebé cinquanta anys abans es va donar en un context de canvis a nivell global. En l'àmbit de la comunicació, el canvi s'evidencien amb l'aparició de nous mitjans (web 2.0...) i amb la manera com aquests es relacionen entre ells i amb els mitjans tradicionals: la confluència i moviment de continguts entre mitjans passa a convertir-se en la clau de volta del nou escenari. En un article publicat l'any 2003 a l'edició electrònica de la revista *Technology Review*, l'acadèmic Henry Jenkins anomena aquest nou període "l'era de la convergència" i afirma que ens trobem "en una nova era de convergència de mitjans en què els continguts flueixen a través de múltiples canals".

Anticipant-se al moment que hem descrit en aquestes línies, l'any 1983, Ithiel de Sola Pool va utilitzar per primera vegada el concepte de *convergència* associat amb els mitjans en la cita següent:

A process called the ‘convergence of modes’ is blurring the lines between media, even between point-to-point communications, such as the post, telephone and telegraph, and mass communications, such as the press, radio, and television. A single physical means –be it wires, cables or airwaves– may carry services that in the past were provided in separate ways. Conversely, a service that was provided in the past by any one medium – be it broadcasting, the press, or telephony– can now be provided in several different physical ways. (Pool, 1983: 23)

Jenkins és també autor del blog “Confessions of an Aca-Fan”, on dóna el seu punt de vista acadèmic i personal sobre qüestions vinculades amb els estudis de comunicació en general i en les noves formes narratives en particular, amb un interès especial per la participació activa dels usuaris. En una entrada en aquest blog publicada el desembre de 2011, reprèn la seva visió del concepte de *convergència*, ja expressada l’any 2006 a *Convergence cultures* i la descriu com un paradigma que no exclou els mitjans tradicionals, sinó que aquests se sumen a les noves formes d’expressió. Alhora, fa explícites algunes característiques definitòries d’aquest paradigma com són l’estratificació, la diversificació o la interconnectivitat.

Aquest procés de convergència està, alhora, estretament lligat a la noció de *divergència*. En relació amb aquest terme, Johnson (2007) proposa parlar de “narratives divergents” per referir-se a les narratives que no només s’expandeixen a través de contingut digital, sinó també a través de diaris, novel·les, revistes, i espais de la vida diària. Smith, per la seva banda, difereix de la visió de Johnson i coincideix amb el punt de vista de Pool i de Jenkins segons els quals la convergència i la divergència no són forces oposades, sinó complementàries. Pool, de fet, entén que són dues cares del mateix fenomen. Per a Smith (2009: 12), dispersar contingut per un ventall ampli de canals (divergència) assegura múltiples punts d’entrada a una única franquícia mediàtica (convergència). De manera semblant, dispersar informació narrativa a través d’un gran ventall de canals (divergència) anima els consumidors a unir tota la informació i formar una història unificada (convergència). Creiem que aquesta reflexió justifica la complementarietat dels dos conceptes, per bé que continuarem centrant l’atenció en la convergència.

L’any 2001, Jenkins publica un article a la revista *Technology Review*, en què distingeix entre cinc tipus de convergència: global, orgànica, econòmica, tecnològica i cultural. Smith (2009: 9) els descriu breument: 1) la global fa referència a la circulació de contingut dels mitjans a nivell internacional; 2) l’orgànica es centra en les habilitats multitasca dels consumidors; 3) l’econòmica tracta sobre les sinergies corporatives; 4)

la tecnològica es relaciona amb la digitalització del contingut dels mitjans; i 5) la cultural es vincula amb la línia –cada vegada més prima– que separa el productor de mitjans i el consumidor. Segons Smith (2009: 9-10), aquest context de convergència de continguts en diferents mitjans i plataformes crea l'escenari en què poden sorgir projectes transmèdia i provoca canvis en el punt de vista dels productors i els consumidors sobre l'art de creació d'històries. Més endavant, Smith observa que la convergència global i l'orgànica es troben implícites en les altres tres, amb la qual cosa es centra en l'econòmica, la tecnològica i la cultural. Anem a descriure-les breument.

En primer lloc, la convergència econòmica és fruit, segons Smith, d'un interès per part de les grans multinacionals per desenvolupar franquícies transmèdia a través de les seves múltiples divisions. Molts acadèmics i crítics coincideixen a afirmar que la propietat dels mitjans es troba en mans d'un nombre reduït d'empreses multinacionals, les quals poden gestionar internament la magnitud dels projectes en les diferents divisions en què s'estructuren sense haver d'externalitzar-ne la creació de components. Per a Smith (2009: 10), el control dels mitjans facilita a les multinacionals la tasca de mantenir i alimentar les franquícies amb nous continguts i els permet captar diferents tipus d'audiència a través de diferents punts d'entrada (pel·lícules, revistes, televisió, programes informatius...).

Tanmateix, Jenkins (2006: 105) creu que, a l'hora de dissenyar els productes, les franquícies tenen massa en compte l'aspecte comercial i poc l'artístic, que és el que de fet atreu les audiències:

Franchise products are governed too much by economic logic and not enough by artistic vision. Hollywood acts as if it only has to provide more of the same, printing *Star Trek* (1966) logo on so many widgets. In reality, audiences want the new work to offer new insights and new experiences. If media conglomerates reward that demand, viewers will feel greater mastery and investment; deny it, and they stomp off in disgust.

Així doncs, si les multinacionals són capaces d'oferir als usuaris un material que els sigui atractiu des d'un punt de vista artístic, tindran el retorn econòmic que busquen. Per contra, si l'oferta no és atractiva per als usuaris, la reacció no serà la que espera la multinacional.

La convergència econòmica, però, no es limita només a les grans corporacions, sinó que engloba totes les empreses que es poden catalogar com a *indústries culturals*. Parafraçant Hesmondhalgh (2007: 12), es tracta d'empreses dedicades a la producció i

distribució de textos de l'àmbit de la cultura i orientats a la comunicació de significats socials i això inclou tant les grans corporacions esmentades com petites i mitjanes empreses. Alguns dels processos de canvi a nivell global que han fomentat la convergència estan relacionats amb aquestes indústries culturals. Hesmondhalgh els resumeix en els punts següents (*ibid.*):

1. Les anomenades “indústries culturals” han passat de tenir un paper secundari a convertir-se, en alguns casos, en grans multinacionals.
2. Les “indústries culturals” ja no s’especialitzen en un àmbit concret (cinema, món editorial, televisió...), sinó que operen a través de diferents empreses. Aquests conglomerats competeixen i s’associen amb altres empreses de la mateixa magnitud o amb d’altres de format mitjà i petit a través de complexes relacions legals (franquícies, llicències, *copyright*...).
3. Les corporacions competeixen entre elles, però es troben cada cop més interconnectades a través de xarxes d’aliances, acords i iniciatives conjuntes.
4. Creix també el nombre d’empreses de petita i mitjana escala, i s’estableixen interrelacions complexes entre aquestes i les grans corporacions.
5. Els circuits dels productes culturals travessen les fronteres i arriben a d’altres cultures a través de la internacionalització i la localització.
6. Hi ha una gran proliferació de noves tecnologies de la comunicació, liderades per la consolidació d’Internet i les possibilitats que ofereix la xarxa.
7. S’ha produït un canvi en la concepció de les audiències: les empreses tenen un major interès per conèixer-les, analitzar-les i oferir serveis o productes a audiències diferenciades. Els hàbits i els gustos culturals de les audiències són molt més complexos. Alhora hi ha una major producció i un consum més elevat de textos culturals.
8. S’han introduït canvis profunds en les polítiques i la regulació de la cultura.
9. Les empreses inverteixen molts recursos econòmics en publicitat, fet que ha ajudat a alimentar el fort creixement de les indústries culturals.

Per completar l’escenari que esbossa Hesmondhalgh, Roig (2008: 94) observa que l’aparició dels nous mitjans ha fomentat el sorgiment de noves formes, gèneres i pràctiques comunicatives que han donat pas al que Frith i Marshall (2004) anomenen un nou *sistema cultural de béns de consum*. Aquest sistema crea, en la indústria de

l'entreteniment, una complexa xarxa intertextual de referències entrecruades entre pel·lícules, llibres, videojocs, entorns web i llicències de productes. Això és possible, en part, gràcies a la convergència tecnològica.

Aquesta convergència tecnològica apareix arran de la digitalització i alliberament dels continguts dels mitjans, la qual cosa facilita que els relats es desenvolupin a través de plataformes diverses. Smith (2009: 13-14) creu que aquesta convergència reflecteix la situació actual en què els continguts dels nous mitjans, com ara els telèfons mòbils, els reproductors de DVD, les tauletes, etc. estan "alliberats" i es mouen lliurement entre aparells i pantalles, i completa la seva visió en afirmar que actualment la unitat primària d'intercanvi ja no és el CD, el diari, la revista o la sèrie de televisió, sinó la pista, l'article, l'episodi o l'escena. Alhora, per tal d'assegurar que aquest moviment de continguts sigui òptim, hi ha una necessitat creixent que les xarxes tinguin una reputació fiable i sòlida en les diferents plataformes mediàtiques.

Per a Jenkins (2006: 28), la convergència econòmica i tecnològica que hem descrit fins ara són dues forces aparentment contradictòries que, tanmateix, són les que perfilen l'escenari actual dels mitjans. D'una banda, la concentració de propietat de mitjans en un nombre reduït de multinacionals que dominen tots els sectors de la indústria de l'entreteniment i, de l'altra, l'aparició de les noves tecnologies dels mitjans, que han ampliat el ventall de canals de distribució disponibles i han empoderat els consumidors per poder arxivar, anotar, apropiar-se i compartir contingut per noves vies i que també ha permès a les empreses reduir els costos de producció i distribució.

Aquest empoderament ha donat peu a la convergència cultural, que és la que permet que els consumidors participin activament en el canvi de l'escenari mediàtic, produint, compartint i distribuint contingut ells mateixos. Per a Smith (2009: 17), aquest tercer tipus de convergència és el resultat del joc que es produeix entre el poder descendent de la convergència econòmica (conglomerats mediàtics que es dispersen a través dels mitjans) i el poder ascendent de la cultura participativa, en què els consumidors interactuen amb el contingut i la tecnologia disponible per vies impredecibles, que reforcen o contradiuen les intencions dels productors. Alhora, aquests participants actius estan connectats socialment dins el canviant entorn mediàtic, que els proporciona les eines per convertir-se en creadors, artistes i visionaris. En la idea de la cultura participativa és crucial la intel·ligència col·lectiva, és a dir, "la capacitat de les comunitats virtuals per utilitzar l'expertesa combinada dels seus membres" (Jenkins, 2006: 27).

És en aquest escenari de convergència de mitjans, materialitzada des de diferents prismes com l'econòmic, el tecnològic i el cultural, en què sorgeixen fenòmens com els projectes transmèdia.

1.2 Un escenari amb matisos conceptuals

L'era de la convergència ha creat les condicions idònies per a l'aparició de noves possibilitats artístiques i narratives que Bechmann Petersen (2006: 95) descriu com una pràctica interpretativa i de producció de sentit basada en narratives que s'expressen a través d'una combinació coordinada de llenguatges i mitjans. Com s'ha apuntat en l'apartat anterior, en les noves possibilitats esmentades hi prenen part tant els mitjans nous com els tradicionals. Aquestes pràctiques, que són fruit de la combinació de llenguatges i mitjans, han generat una variada conceptualització procedent de disciplines com els estudis de comunicació, de mitjans, artístics, narratius, filmics, lúdics, etc. Per bé que cada terme té les seves particularitats, es poden englobar en tres grups més o menys diferenciats.

Un primer grup el constitueixen els termes que expliciten en el nom els complexos vincles entre mitjans: *intermedia* (Higgins, 1966), *multiple platforms* (Jeffrey-Poulter, 2001), *hybrid media* (Boumans, 2004), *distributed franchise* (Lemke, 2004), *media mix* (Ito, 2005), *cross-media* (Bechmann Petersen, 2006), *cross-media entertainment* (Dena, 2006), *transmedial interactions* (Bardzell, Wu, Bardzell i Quagliara, 2007) i *deep media* (Rose, 2011).

El segon grup inclou els termes que incorporen el component narratiu en el nom: *very distributed stories* (Davenport *et al.*, 2000), *superfictions* (Hill, 2001), *transmediality* (Rajewsky, 2002), *screen bleed* (Hanson, 2003), *distributed narratives* (Walker Rettberg, 2004), *transmedia storytelling* (Jenkins, 2006), *transfiction* (Dena, 2006) i *cross-sited narratives* (Ruppel, 2006).

Finalment, en el tercer hi hem situat termes que es centren en aspectes concrets d'aquestes pràctiques, sigui la vessant comercial (*intertextual commodity* – Frith i Marshall, 2004); l'espai físic en què es desenvolupen (*transmedial worlds* – Klastrop i Tosca, 2004); un mitjà específic (*ubiquitous games* – McGonigal, 2006) o l'entorn (*networked narrative environments* – Zapp, 2004).

D'entre aquesta multiplicitat terminològica, cal destacar que en les publicacions més recents es confirma la *narrativa transmèdia* com a terme consolidat i més o menys unificador dels projectes que es desenvolupen a través dels mitjans. Per aquest motiu,

serà el concepte que utilitzarem en el nostre estudi per bastir l'escenari en què es presenta el corpus que hem escollit.

1.3 Definició de narrativa transmèdia

El concepte *narrativa transmèdia* apareix per primera vegada en el llibre *Convergence Culture* (2006), on Jenkins cataloga el projecte *The Matrix* dels germans Wachowski amb aquests termes i, a continuació, n'explica el significat. Segons l'autor (2006: 95), aquest tipus de narrativa “unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole”.

El desenvolupador de videojocs Neil Young considera que els textos han de contribuir al relat amb el que ella anomena “additive comprehension”: han de contenir una informació nova que forci l'espectador a revisar el seu coneixement sobre l'univers transmèdia en qüestió. A banda de l'aportació a l'experiència completa de la narrativa, Jenkins afirma que aquest text transmèdia ha de ser també unitari, de manera que no siguin necessaris els altres textos que conformen el projecte transmèdia per gaudir-ne. Implícitament, cadascun d'aquests textos és també un producte que actua com a punt d'accés a la franquícia.

Pratten (2011: 2), plasma gràficament la doble funció dels textos mencionada per Jenkins en la imatge següent:

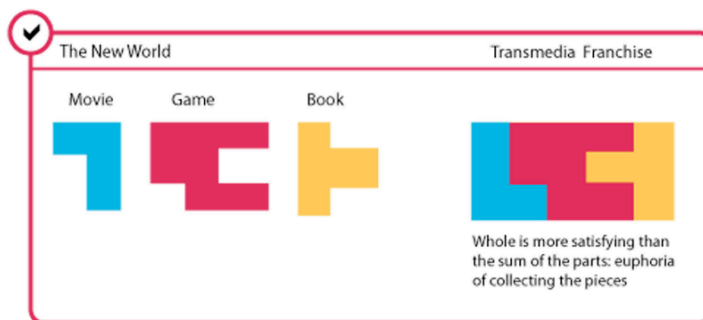


FIGURA 1: Representació gràfica de la doble funció de les narratives transmèdia. Pratten (2011).

A l'esquerra de la imatge es troben els diferents textos per separat, indicant-ne el caràcter unitari. A la dreta, en canvi, aquests mateixos textos, combinats donen com a resultat l'experiència conjunta de la narrativa transmèdia.

Respecte de la relació entre els diferents textos, Smith (2009: 24) puntualitza que no hi ha una posició de privilegi d'uns sobre els altres, i que la suma de tots ells proporciona una imatge completa i profunda del món en què es desenvolupa la història.

A partir de la definició de Jenkins, Long (2007: 15) il·lustra gràficament les narratives transmèdia de la següent manera:

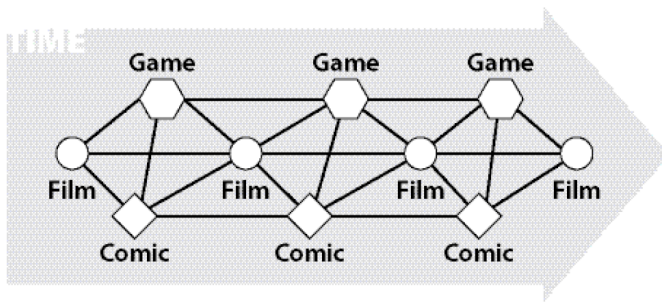


FIGURA 2: Representació gràfica de l'estructura de les narratives transmèdia. Long (2007).

Long justifica la disposició del gràfic afirmant que tot i que cada component es pot experimentar per separat, la seva existència es sosté en la relació que s'estableix entre ells per proporcionar la gran història transmèdia. I afegeix que tot i que un usuari potser només consumirà els jocs, les pel·lícules o els còmics, les connexions que hi ha entre ells fan que si s'experimenten els altres textos, l'experiència global millorarà (2007: 16).

Jenkins (2006: 95) completa la definició afirmant que en una situació ideal, cada mitjà s'ha de comportar com el que és, fent el que sap fer més bé. Ho exemplifica afirmant que una història es pot introduir en una pel·lícula, expandir-se a través d'altres mitjans com ara la televisió, les novel·les i els còmics, explorar el món en què es situa a través d'un videojoc i viure-la com a experiència en un parc d'atraccions. En una situació ideal, aquestes expansions han d'aportar nous nivells de coneixement i d'experiència per tal de fidelitzar els consumidors potencials i de renovar la franquícia.

En una entrevista concedida a Scolari (2013: 34-35), Jenkins opina que no és necessari establir un nombre mínim de mitjans implicats en un projecte perquè es pugui considerar transmèdia, ja que la importància recau en que hi hagi una "intertextualitat radical", és a dir, que les diferents parts estiguin connectades d'alguna manera. Reprendrem aquest concepte més endavant en parlar del principi de serialitat.

Tornem, però, a l'expansió, atès que ha estat un tret destacat en algunes definicions de la narrativa transmèdia. Així per exemple, Scolari (2009: 587) la defineix com "a particular narrative structure that expands through both different languages (verbal, iconic, etc.) and media (cinema, comics, television, video games, etc.)" i completa la seva descripció afirmant que tots els mitjans i llenguatges que són part d'un projecte transmèdia ajuden a construir i desenvolupar el món on es situa. Hernández i Grandío

(2011), per la seva banda, entenen per narrativa transmèdia l'expansió d'una ficció a través de diferents mitjans, plataformes i suports.

Per bé que hi ha una opinió consolidada al voltant de la importància de l'expansió com a tret definitori del relat transmèdia, hi ha algunes veus que en discrepen. Dena (2009: 57), per exemple, considera que el que realment distingeix els fenòmens transmèdia és “any distribution across space (beyond the singular)” i prioritza aquesta distribució en detriment de l'expansió:

[A]ny expansion beyond the singular can happen *within* a media platform and *across* media platforms. Not all expansions within a media platform are equivalent though. Transmedia practices are the latter sub-category of this greater expansive concern then, privileging fictions expressed *across* distinct media (èmfasi de l'original).

L'expansió està estretament relacionada amb la fragmentació de continguts i d'audiències. El projecte transmèdia es propaga a través de diferents textos, cadascun d'ells amb una funció o motivació específica. Això dona peu que els continguts es fragmentin en funció del mitjà en què es presenten i el receptor potencial, fet que porta, al seu torn, a la fragmentació d'audiències. Aquesta qüestió la tractarem en detall a l'apartat 1.6.6 dedicat a les audiències i la participació activa.

Tornem, però, a Jenkins. En diverses entrades del seu blog dedicades a les narratives transmèdia (2007, 2009a, 2009b, 2011), utilitza de manera recurrent una definició revisada de la de 2006:

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.

Per bé que manté l'essència de la definició anterior, conté alguns matisos interessants, especialment en la justificació que inclou posteriorment, en què aclareix que la possibilitat que sigui una experiència d'entreteniment unificada i coordinada no és fàcil: perquè l'experiència sigui completa ha d'incloure contribucions per part dels fans, per tant, no oficials. Aquesta circumstància dona peu que les franquícies contemplin possibles línies de desenvolupament que, per tal de fomentar l'exploració de mons de ficció, donin prioritat a la diversitat per sobre de la coherència. Tot això es relaciona directament amb altres aspectes a tenir en compte en els projectes transmèdia, com són la coherència, el cànon i la participació activa.

Per a Belsunces (2011: 25), la coherència fa referència “a la necesidad de que las partes integrantes de la historia desarrollada en los distintos *media* no sean contradictorias entre ellas y aporten elementos al argumento central” (èmfasi de l’original), i està estretament lligada a la noció de *cànon*, terme que adquireix un sentit específic en el context de les narratives transmèdia. Roig (2008: 243) el defineix com “els esdeveniments presentats en un text font i que proporcionen l’univers, la ubicació espacial i temporal i els personatges”. El cànon ve determinat per la franquícia, que li dona forma i el delimita per mitjà de recursos com les llicències i les bíblies transmèdia. Aquestes qüestions es tractaran més endavant a l’apartat 2.11, dedicat a l’expansió de projectes transmèdia.

D’altra banda, la participació dels usuaris és un dels trets fonamentals dels projectes transmèdia. En un context de convergència cultural, el rol dels usuaris passa a ser actiu. En el disseny de les narratives transmèdia s’han de preveure les vies que permetin a l’usuari participar en la història de manera activa, ja sigui utilitzant mitjans que fomentin la interacció o proporcionant a l’usuari l’espai que li permeti contribuir a la història amb les seves creacions. La naturalesa mateixa de la participació activa dels usuaris fa que sigui més que probable que les aportacions dels usuaris posin en entredit la coherència dels textos oficials i entrin en conflicte amb el cànon.

En parlar del futur immediat de les narratives transmèdia, Jenkins (dins Scolari, 2013: 34-35) visualitza dues tendències diferents. La primera és la d’una relació creixent entre transmèdia i multimèdia arran de l’aparició d’aparells com per exemple les tauletes digitals ja que, per la seva naturalesa, un sol dispositiu conté diferents mitjans. D’una banda, considera que això pot ser positiu perquè posa a l’abast de l’audiència els diferents continguts, però pot també ser negatiu perquè amb aquesta condensació de mitjans en una plataforma es perd l’essència transmèdia d’unir les diferents peces que constitueixen l’experiència narrativa completa. La segona tendència és la d’una tensió entre el model que neix dissenyat com a transmèdia, que és fruit o bé de la tasca d’un artista independent o bé de l’estreta col·laboració (“co-creation”) entre les diferents seccions de l’empresa que el desenvolupa, i el model tradicional del text principal amb les corresponents extensions posteriors. Aquest últim és el més habitual en les franquícies i es cohesionen a través de les llicències que genera el text principal.

Jenkins opina que no és necessari establir un nombre mínim de mitjans implicats en un projecte perquè es pugui considerar transmèdia, ja que la importància recau en que hi hagi una “intertextualitat radical”, és a dir, que les diferents parts estiguin connectades

d'alguna manera. Reprendrem aquest concepte més endavant en parlar del principi de serialitat.

A partir dels elements que considera que creen més consens, Scolari (2013: 45-46) proposa una definició genèrica: “un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”. Com veiem, aquesta definició es centra en que es desenvolupi a través de mitjans, en la participació activa i en l'expansió.

Recuperant Jenkins, en una entrada al blog en què revisa els principis dels fenòmens transmèdia (2011), també afirma que el relat n'és només una de les manifestacions possibles, i que se'n poden contemplar d'altres. Menciona, entre altres, el *branding*, l'espectacle, l'actuació o els jocs com a possibles aplicacions del concepte *transmèdia* que poden aparèixer soles o en combinació dins d'altres propostes d'entreteniment. Dena (2009: 18), per la seva banda, aposta per parlar també de pràctica o ficció transmèdia per fer explícit l'ús de diferents modes a través de diferents mitjans i entorns.

Una vegada tractada la definició de *narrativa transmèdia* i l'abast semàntic del concepte, passem a esbossar els principis bàsics sobre els quals es basteixen els projectes des d'una doble vessant, d'una banda l'acadèmica per part de Jenkins i, de l'altra, la professional, a càrrec de Gomez.

1.4 Principis acadèmics de la narrativa transmèdia

En l'entrada al seu blog anomenada “The Revenge of the Origami Unicorn”, Jenkins (2009b) descriu el que ell considera que són les característiques fonamentals de les narratives transmèdia: 1) Expansió i aprofundiment; 2) Continuïtat i multiplicitat; 3) Immersió i extracció; 4) Construcció de mons; 5) Serialitat; 6) Subjectivitat; 7) Activitat. Cadascun d'aquests principis té les seves especificitats. Per aquest motiu els comentarem per separat en subapartats.

1.4.1 Expansió i aprofundiment

Per Jenkins (2009b), l'expansió (*spreadability*) és la capacitat del públic d'implicar-se de manera activa en la circulació de contingut a través de xarxes socials. Això augmenta el valor econòmic i la riquesa cultural.

En contraposició a aquest principi, Jason Mittell, col·laborador de Jenkins en algunes obres, va publicar una entrada al seu blog (febrer 2009) aportant el concepte d'*aprofundiment* (*drillability*). El descriu de la següent manera:

Perhaps we need a different metaphor to describe viewer engagement with narrative complexity. We might think of such programs as drillable rather than spreadable. They encourage a mode of forensic fandom that encourages viewers to dig deeper, probing beneath the surface to understand the complexity of a story and its telling. (Mittell, 2009)

Aquestes propostes fan que l'usuari tingui la necessitat de saber-ne més i que vulgui aprofundir en el coneixement dels diferents matisos de la història i els seus personatges. Finalment, Mittell aclareix que no veu l'oposició entre aquests conceptes com a jeràrquica, sinó com a dos vectors oposats de la implicació cultural. Aquests vectors es poden representar visualment en forma de lletra T, en què l'expansió seria la línia horitzontal, mentre que l'aprofundiment correspondria a la línia vertical. Aquesta representació visual lliga amb la metàfora que aporta Mittell quan diu que l'expansió “encourage[s] horizontal ripples, accumulating eyeballs without necessarily encouraging more long-term engagement”. En contraposició, l'aprofundiment “typically engage[s] far fewer people, but occup[ies] more of their time and energies in a vertical descent into a text's complexities”. Com veiem, Mittell associa el principi d'expansió amb una menor implicació en la història, mentre que creu que l'aprofundiment provoca la reacció oposada. Jenkins no comparteix aquesta visió i afirma que hi ha diversos exemples que confirmen que si el missatge s'expandeix correctament, es pot aconseguir la implicació de l'espectador i això pot donar peu a la participació activa dels usuaris.

Tot i no coincidir plenament en algun aspecte com el que acabem de descriure, Jenkins valora positivament la contribució de Mittell, ja que reflecteix l'actitud de molts usuaris que analitzen amb detall les franquícies mediàtiques fins a obtenir el coneixement que cerquen.

Per concloure el debat sobre aquesta dualitat, Jenkins (2009b) sosté que tots dos principis poden ser presents en la mateixa franquícia transmèdia, per bé que, com Mittell afirma, representen diferents dimensions de l'experiència. Així, hi poden haver casos en què la franquícia aposti per l'expansió, sense oferir cap possibilitat d'aprofundiment, i d'altres situacions amb molta profunditat i complexitat sense proporcionar incentius per escampar aquest aprofundiment a través de les xarxes socials.

1.4.2 Continuïtat i multiplicitat

Segons Scolari (2013: 40), s'ha de mantenir una continuïtat en els mons narratius transmèdia a través dels diferents llenguatges, mitjans i plataformes en què s'expressen. Això ho exemplifica dient que un consumidor espera que un personatge tingui el mateix comportament en, posem per cas, una novel·la i una pel·lícula que estiguin ubicades en aquest món i en què aparegui aquest personatge. La continuïtat té com a complement la idea de la *multiplicitat*, que és “la creació d'experiències narratives aparentment incoherents respecte del món narratiu original”.

Abans d'entrar a descriure aquests dos principis, Jenkins (2009b) admet que no sempre es dona idea d'una “experiència unificada” que es desenvolupa sistemàticament a través de múltiples textos. Tot i així, afirma que sí que hi ha casos en què la franquícia transmèdia busca construir un fort sentit de “continuïtat” que permeti veure el món fictici on es desenvolupa la narrativa com a coherent i plausible, fet que contribuirà a que els fans incondicionals valorin aquesta “continuïtat” com una bona recompensa a la seva inversió de temps i energia. Jenkins posa l'exemple dels superherois de Marvel i DC, ja que hi ha una continuïtat en la manera com aquests apareixen en els diferents còmics d'aquestes editorials.

En una entrada al blog anomenada “Transmedia 202: Further Reflections”, Jenkins (2011) comparteix unes reflexions en què revisa alguns aspectes del que ell entén per narrativa transmèdia. En relació amb el principi de continuïtat, constata que aquest concepte ha centrat l'atenció de bona part dels debats sobre els fenòmens transmèdia, ja que en general es creu que cal “a high level of coordination and creative control and that all of the pieces have to cohere into a consistent narrative or world”. Alhora, verbalitza el fet que aquesta continuïtat és una tasca difícil d'assolir en la majoria de projectes atesa l'atomització dels equips de producció i el fet que és complicat que els fans hi puguin contribuir. En aquest sentit, explica que molts projectes que diuen que incorporen contingut generat pels usuaris ho fan d'una manera que protegeix la “integritat” de la continuïtat, fet que va en detriment de la incorporació de nous punts de vista i d'una participació oberta. Per assegurar-se'n, fan que l'autor o una altra persona decideixi què es pot incloure o no segons el que marca el cànon establert.

Com a contrapunt a la màxima de continuïtat, Jenkins (2009b) contempla el principi de multiplicitat, és a dir “the possibility of alternative versions of the characters or parallel universe versions of the stories”, i ho il·lustra també amb els superherois de DC i

Marvel. Per a l'autor, la multiplicitat permet als fans "to take pleasure in alternative retellings, seeing the characters and events from fresh perspectives, and comics publishers trust their fans to sort out not only how the pieces fit together but also which version of the story any given work fits within".

El principi de multiplicitat ha portat els fans a crear propostes que barregen, per exemple, obres de literatura clàssica amb gèneres més contemporanis. Jenkins posa els exemples de les novel·les paròdiques següents: *Pride and Prejudice and Zombies* (2009), *Sense and Sensibility and Sea Monsters* (2009) i *Little Women and Werewolves* (2010).

Segons Jenkins, el concepte de multiplicitat obre la porta perquè les creacions de la comunitat de fans es vegin com una part més del conjunt d'una proposta transmèdia. Ho justifica afirmant que les extensions no autoritzades d'una història central (*mother ship*) augmenten la implicació dels fans i amplien el coneixement de l'original.

Aquesta visió no és, però, compartida per tothom. Com recorda l'autor, les franquícies amb un fort desig de control i preservació de la continuïtat veuen la participació dels fans com una amenaça que pot trencar la coherència de la seva història. En canvi, creu que les creacions que són fruit de la multiplicitat no s'han de veure com una amenaça, sinó com una versió més, que proporciona nou coneixement sobre els personatges i el seu comportament.

En relació amb l'aplicació d'aquest principi, Jenkins conclou que cal explicitar clarament que s'està aportant una multiplicitat a la franquícia i que aquesta, quan es dona, ha de tenir una coherència amb el relat central, tot i ser-ne una versió "alternativa". En la ja esmentada revisió de 2011, Jenkins afirma que hi ha casos de projectes transmèdia que han donat una molt bona acollida a la multiplicitat, que els permet veure els mateixos personatges i narrar les mateixes històries en situacions molt diferents. Alhora, insisteix que aquesta multiplicitat crea una oportunitat per veure les creacions dels fans com a part d'un procés transmèdia més ampli, encara que es vulgui fer la distinció entre els elements per etiquetar-los com a canó oficial o alternatives dels usuaris.

1.4.3 Immersió i extracció

Per a Jenkins (2009b), els principis d'immersió i extracció fan referència a la relació que s'estableix entre la ficció transmèdia i la vida quotidiana. La immersió és la capacitat d'aconseguir que l'usuari entri en el món on té lloc la història, i assolir el que

Coleridge (1817) va anomenar “suspensió de la incredulitat”.

Jenkins il·lustra el principi d’immersió a través del museu Studio Ghibli de Hayao Miyazaki a Tòquio. Aquest museu està dedicat a l’obra de l’autor i és un homenatge al món de l’animació, amb la particularitat que està dissenyat amb una finalitat d’immersió per tal que el visitant senti que està experimentant aquell món des de dins. En una paret d’aquest museu hi ha una cita del mateix Miyazaki que fa referència a la immersió:

[J]ust as people wished to make pictures move, they wished to look inside a different world. They yearned to enter a story or travel to a faraway land. They longed to see the future of the landscapes of the past. The panorama box with no moving parts was made much earlier than the Zoetrope.

En aquesta cita, Miyazaki qualifica la immersió com a factor catalitzador de la creació del cinema i d’altres mitjans apareguts posteriorment. Un altre cas d’immersió són els parcs d’atraccions temàtics, com ara els parcs de Disney o Warner Bros, o fins i tot els *sets* de rodatge de pel·lícules, que s’han convertit en rutes turístiques. Un exemple d’aquest últim cas el trobem en ruta guiada de Nova Zelanda que uneix algunes localitzacions en què es va rodar la trilogia de *The Lord of the Rings* de Peter Jackson. Entre els exemples de pràctica immersiva, Scolari (2013) inclou els videojocs, que poden portar l’usuari a submergir-se en el món de Lara Croft o a l’Europa de la Segona Guerra Mundial amb jocs com *Call of Duty* (2003).

El principi d’extracció, per la seva banda, consisteix en la possibilitat que els usuaris agafin algun element de la història i li donin un ús quotidià. Jenkins posa l’exemple de la botiga del museu Ghibli per il·lustrar aquest principi. En aquest espai es poden adquirir tota mena de productes relacionats amb la temàtica del museu, des de figures dels personatges fins a disfresses, que són el material bàsic per al moviment del *cosplay*², molt popular al Japó. Scolari completa aquest principi d’extracció amb un *product placement* realitzat en sentit invers (2013: 40), fenomen que té lloc quan un producte que apareix en un relat de ficció s’acaba comercialitzant en el món real. Ho exemplifica amb la cervesa Duff, originària de la sèrie d’animació *The Simpsons* (1989).

² El terme *cosplay* és un acrònim dels mots anglesos *costume* («vestit») i *play* («joc») que descriu una pràctica d’origen japonès que consisteix a disfressar-se d’un personatge de manga, *anime* o videojoc.

1.4.4 Construcció de mons

El principi de la construcció de mons de ficció està estretament relacionat amb la “suspensió de la incredulitat” que hem esmentat en el subapartat anterior i es basa en la idea que l’elaboració d’un projecte transmèdia ha de portar implícita la creació de mons. Eco (1981: 173) diu el següent sobre la naturalesa dels mons de ficció:

[U]n mundo posible no es un conjunto vacío, sino un conjunto *lleno* o, para usar una expresión que circula en la literatura sobre el tema, un mundo *amueblado*. De manera que no debemos hablar de tipos abstractos de mundos posibles desprovistos de listas de individuos (Hintikka, 1973: 1), sino, por el contrario, de mundos “grávidos” cuyas propiedades e individuos debemos conocer.

Scolari (2013: 41) sosté, respecte de la creació de mons, que “son [los] pequeños detalles los que confieren verosimilitud al relato y entran a formar parte del conocimiento enciclopédico de los fans”.

En relació amb aquest principi, Jenkins (2006: 114) recorda el canvi de prioritats de Hollywood expressat per un guionista:

When I first started you would pitch a story because without a good story, you didn’t really have a film. Later, once sequels started to take off, you pitched a character because a good character could support multiple stories. And now, you pitch a world because a world can support multiple characters and multiple stories across multiple media.

De la cita es pot deduir que aquest principi s’ha convertit en una prioritat per a la indústria de l’entreteniment. Jenkins també recorda que la construcció de mons ha estat una característica habitual de gèneres com la ciència ficció, amb la qual cosa no estem davant d’un concepte nou, sinó de la popularització d’un d’existent.

Entre els escriptors que han esmerçat més esforços a relacionar el concepte d’autor amb el de creador de mons, Jenkins parla del cas de L. Frank Baum i el món d’Oz, en què va situar més de vint llibres. L’autor es presentava com a geògraf del món d’Oz i va elaborar, a banda dels llibres, rutes de viatges acompanyades de fotografies i curtsmetratges dels llocs que es poden visitar en aquest món. Un altre exemple que podem posar és el de J.R.R. Tolkien com a autor dedicat a la creació de la Terra Mitjana, el món on es desenvolupen els textos del nostre corpus. En el seu cas, també és interessant parlar de l’article acadèmic “On fairy-stories”, on tracta aquesta qüestió amb detall i compara l’autor-creador de mons amb la tasca de Déu com a Creador en

majúscules. En paral·lel, elabora documentació específica de la Terra Mitjana com ara atles, guies o llistats dels llinatges de les races que habiten aquest món.

Jenkins (2009b) vincula el principi de construcció de mons amb el que Janet Murray anomena impuls “enciclopèdic” de les ficcions interactives contemporànies, és a dir, la necessitat que tenen les comunitats de fans “to map and master as much as they can know about such universes, often through the production of charts, maps, and concordances”. En aquest sentit, compara algunes relacions complexes de personatges de l’univers d’*X-Men* (1963) amb les d’obres de Tolstoi com *Guerra i Pau* (1983) o la dels murals de la Capella Sixtina.

Finalment, Jenkins relaciona el principi de creació de mons amb els d’immersió i extracció, perquè tots dos tenen una funció activa en la implicació dels fans en els mons que es representen en les narratives. Per tal de nodrir aquesta implicació, els equips de producció de projectes transmèdia aposten cada vegada més per desenvolupar en la mesura del possible aquests mons, fet que permet comprendre’n millor les especificitats i que contribueix a alimentar la “suspensió de la incredulitat”.

1.4.5 Serialitat

Aquest principi està inspirat en les històries per entregues habituals en el segle XIX que van popularitzar autors com Charles Dickens. Ara bé, els relats d’aquest període seguien una seqüenciació lineal en un sol mitjà. Aplicada en un context de projecte transmèdia, aquesta seqüenciació passa a ser no lineal i es desplega en múltiples mitjans, per convertir-se, segons Scolari (2013: 41), en una xarxa hipertextual.

Per descriure com funciona aquesta serialitat, Jenkins (2009b) utilitza la distinció entre història i argument, tractada a bastament en els estudis narratius, i diferencia entre la història, que fa referència a la construcció mental de cada usuari sobre el conjunt d’accions i fets d’un relat, i que només es pot elaborar després de conèixer tots els fragments d’informació, i l’argument, que és l’organització seqüenciada d’aquests fragments. Així, la serialitat, segons Jenkins, crea una història interessant, la fragmenta i en dispersa tot el contingut en múltiples entregues. Els diferents fragments es relacionen els uns amb els altres a través de tècniques de relat com el *cliffhanger*, en què un fragment s’acaba en una situació de suspens que comporta la necessitat de llegir, interactuar o veure el següent fragment per saber com continua.

Jenkins entén la narrativa transmèdia com una versió hiperbòlica de les sèries, en què els diferents fragments de la història estan dispersats en múltiples segments en diferents

mitjans. En parlar de la fragmentació d'històries en diferents textos, Jenkins també inclou els casos en què el moviment es produeix dins un sol mitjà i ho anomena "intertextualitat radical". L'obra literària de Tolkien en seria un exemple, i això inclou no només *The Lord of the Rings*, sinó també altres títols que tenen lloc en un moment cronològicament diferent dins la història, com pot ser *The Hobbit* (1937), *The Silmarillion* (1977) o *The Children of Húrin* (2007). Així doncs, es pot afirmar que el projecte transmèdia en què s'ha convertit *The Lord of the Rings* s'origina en el marc d'un cas d'intertextualitat radical.

1.4.6 Subjectivitat

Una de les potencialitats de les extensions transmèdia és que es poden centrar en personatges secundaris de la història. Per a Jenkins, aquest principi es desenvolupa de manera semblant a novel·les epistolars com *Robinson Crusoe* (1719) o *Dracula* (1897). Sovint, els personatges secundaris de la història central adopten el paper de narradors aportant el seu punt de vista a la història o directament es converteixen en protagonistes d'aquestes expansions. En paraules de Scolari (2013: 41), les narratives transmèdia "se caracterizan por la presencia de subjetividades múltiples donde se cruzan miradas, perspectivas y voces. [...] [T]ienden a potenciar una polifonía causada por la gran cantidad de personajes e historias". Un exemple el trobem amb el videojoc LAA, que desenvolupa el relat des de la perspectiva d'Aragorn a partir de la narració que en fa el hòbbit Sam Gamgee anys després del viatge de Frodo.

1.4.7 Activitat

L'últim principi tracta de la participació activa dels fans. A l'hora de descriure aquest principi, Jenkins (2006) parteix de dos conceptes: d'una banda, el *cultural attractor*, que atrau una comunitat de persones amb interessos comuns i, de l'altra, el *cultural activator*, que dóna peu que aquesta comunitat estigui activa. Segons l'autor, els equips de producció tenen cada vegada més en compte la participació en el disseny dels projectes transmèdia, preveient punts en què es pugui fomentar la participació activa dels usuaris.

Ara bé, en molts casos als fans no els calen aquestes invitacions per trobar espais on fer les seves aportacions a les narratives transmèdia. Hi ha nombrosos exemples de participació activa dels usuaris, que van des de vídeos de YouTube amb *fandubbing*, fins a curtmetratges amateurs, com ara *The Hunt for Gollum* (2009), que forma part del corpus d'aquest estudi, passant per wikis o portals web que publiquen relats escrits per

fans, situats en el món de ficció d'una narrativa transmèdia. Aquesta participació activa com a part del projecte transmèdia fa que l'usuari passi de ser consumidor a "prosumidor", acrònim que sorgeix a partir de la fusió dels termes *productor* i *consumidor*. Aquest canvi de paradigma es tractarà més endavant en aquest capítol, dins l'apartat dedicat a les audiències.

Jenkins reprèn la qüestió de la participació de l'audiència i la relaciona directament amb la cultura fan, ja que és a través de la participació que els fans "take the resources offered by a text and push it in a range of directions which are neither preprogrammed nor authorized by the producers" (2011). Així doncs, hi ha certs tipus d'activitats dels fans que són més obertes i que s'allunyen del disseny inicial d'aquests projectes transmèdia, i que poden anar des de relats escrits per fans fins a la creació de *mods*³.

Amb el principi d'activitat conclouen les set característiques que proposa Jenkins des d'una perspectiva acadèmica. Les complementarem amb les directrius que proposa Jeff Gomez, professional de referència en la creació de projectes transmèdia.

1.5 Principis professionals de la narrativa transmèdia

Si els principis que proposava Jenkins en l'apartat anterior es desenvolupaven a partir de conceptes, Gomez formula els seus a partir de vuit afirmacions, que Scolari recull i explica (2013: 42-44):

1. *El contingut el creen un o molt pocs visionaris.* D'aquesta màxima s'entén que Gomez aposta perquè el grup de productors i guionistes sigui petit i limitat, per tal de controlar les diferents línies argumentals. D'altra banda, també cal considerar la necessitat de tenir persones que coordinin diferents aspectes del projecte transmèdia. En aquest sentit, Scolari (2013: 42) observa que "si demasiados profesionales trabajan en un mundo narrativo sin una coordinación adecuada no tardarán en surgir contradicciones y líneas argumentales paralelas".

2. *La potencialitat transmèdia del projecte s'ha de preveure a l'inici de la franquícia.* Tot i que això no impliqui que ja des d'un principi del projecte estiguin dissenyats amb detall tots els nivells d'evolució de la narrativa cap a l'univers transmèdia, aquesta afirmació aposta perquè sí que es contemplin les possibles estratègies d'expansió cap a diferents mitjans des dels estadis inicials del projecte.

³ Pràctica que consisteix a modificar el codi d'un videojoc per tal que tingui un aspecte visual o s'hi pugui realitzar accions no previstes en la versió original.

3. *El contingut es distribueix en tres mitjans o més.* A diferència de Jenkins, que no creu en la necessitat d'establir un mínim de mitjans implicats sinó en el vincle que s'estableixi entre els mitjans, Gomez sí que fa explícit que per poder considerar un projecte com a transmèdia s'ha de desenvolupar en un mínim de tres plataformes.

4. *El contingut és únic, aprofita l'especificitat de cada mitjà i no el reutilitza una altra plataforma.* En aquesta afirmació, sosté que el contingut ha de ser únic en cada mitjà i reivindica, segons Scolari (2013: 43), “la especificidad de cada lenguaje de la comunicación”. Aquesta màxima es relaciona amb la visió de Jenkins segons la qual cada mitjà ha de fer el que sap fer més bé. Alhora, en considerar el contingut com a únic, Gomez exclou la possibilitat que les adaptacions es puguin considerar narratives transmèdia.

5. *El contingut es basa en una visió única del món narratiu.* Aquesta màxima entra directament en contradicció amb el principi de multiplicitat de Jenkins i aposta perquè hi hagi un sol enfocament de la història, per bé que aquesta es desplegui en diferents mitjans i plataformes. Gomez recomana la creació d'una “mitologia” per controlar aquesta visió única, que Scolari (2013: 43-44) descriu com “una biblia [...] donde se explican las características del mundo narrativo, desde los personajes hasta una descripción del espacio y las historias, para orientar el trabajo de los guionistas”.

6. *Cal fer esforços per evitar les fractures i divisions del món narratiu.* Aquest principi es vincula amb la idea de control que s'esmentava en el punt anterior. En aquest cas, Gomez recomana que s'exerceixi el control per evitar que la narrativa es trenqui. Tanmateix, Scolari (2013: 44) veu que aquesta màxima potser no es pot complir atès que la participació dels usuaris –una part fonamental del transmèdia– no és controlable: “si bien es necesario mantener la continuidad y la coherencia de un mundo narrativo, llega un momento en que el control del productor sobre la producción textual se vuelve ineficaz cuando entran en juego los usuarios”. Com aquesta cita evidencia, segurament aquesta màxima serà difícil de mantenir per la naturalesa dels projectes transmèdia.

7. *La integració ha de ser vertical i ha d'incloure tots els actors.* Aquest setè principi es relaciona en part amb la segona màxima, però està més enfocat a la gestió del projecte. Scolari (2013: 44) interpreta que l'afirmació al·ludeix a “todos los actores económicos que participan en la producción y la distribución transmedia (empresa, colaboradores, licenciarios, etc.)” per mantenir la unitat en el projecte. En parlarem de nou en l'apartat dedicat a la gestió dels projectes transmèdia (vegeu 1.6.1).

8. *Incloure la participació de les audiències*. Si bé en el sisè principi Gomez instava a controlar les narratives per evitar-ne les fractures o divisions, en aquesta màxima afirma que és essencial que el públic interactuï amb la història a través de la participació activa. Per aquest motiu, anima a forçar la creació d'espais on es comparteixi i es promogui el contingut generat per usuaris.

La perspectiva acadèmica dels principis de Jenkins tenia un enfocament obert. Per contra, les màximes de Gomez, procedents d'una visió professional i empresarial destil·len un to més prescriptiu, de control de tots els estadis del projecte transmèdia. En una situació ideal, creiem que seria interessant poder fusionar tots dos punts de vista. A la pràctica, però, ens trobem que les afirmacions 1, 2, 4, 5 i 7 de Gomez no són d'aplicació en el cas d'estudi d'aquesta tesi doctoral per les raons que exposarem en els paràgrafs següents.

En relació amb la primera afirmació, hem de tenir en compte que el projecte transmèdia en què s'ha convertit *The Lord of the Rings* ha tingut diversos "visionaris". En primer lloc, J.R.R. Tolkien, creador de la història i del món de ficció. En segon lloc, Peter Jackson i el seu equip, que han plasmat l'obra de Tolkien, l'han expandit en alguns aspectes i hi han aportat la trilogia fílmica que també s'ha convertit en text primari. Bona part dels textos posteriors estan creats per equips de treball nous i desenvolupats per empreses diferents que han adquirit la llicència de Middle-Earth Enterprises, fet que comporta que el conjunt de textos que ara mateix constitueixen aquest projecte hagin estat creats per un nombre elevat de persones. Respecte de la segona afirmació, *The Lord of the Rings* va néixer com a obra literària sense la intenció de convertir-se en una narrativa transmèdia, fet que contradiu la directriu d'aquesta màxima.

La instrucció de la quarta afirmació, que aposta per no reutilitzar el contingut d'un text en una altra plataforma, entra en contradicció amb la convergència de continguts (vegeu 1.1) i amb una pràctica detectada en el corpus que analitzarem més endavant: els textos que hem seleccionat comparteixen contingut tant acústic com visual.

La participació activa de l'audiència i el principi de multiplicitat porten implícita la possibilitat que les aportacions dels usuaris invalidin la visió única del món narratiu que Gomez reclama en la cinquena afirmació i el nostre corpus n'és una mostra, ja que els textos difereixen en algunes interpretacions de la Terra Mitjana, el món narratiu on s'ubica el projecte.

Finalment, atès que la conversió de la història de Tolkien en un projecte transmèdia s'ha anat gestant progressivament amb la participació d'un nombre significatiu d'agents diferents, la gestió ha anat canviant. Aquesta qüestió en si mateixa invalida la possibilitat d'aplicar la setena afirmació en el nostre cas d'estudi.

Aquestes raons ens porten a concloure que les afirmacions de Gomez no són aplicables per al nostre objectiu. Per contra, els diferents principis que proposa Jenkins queden reflectits en el projecte transmèdia generat al voltant de la història d'*El senyor del anells* i es plasmen, d'una manera més o menys explícita en el corpus de textos audiovisuals de què es compon la nostra anàlisi. Per aquest motiu, són les màximes que tindrem en compte a continuació a l'hora de comentar els diferents aspectes relacionats amb el disseny i la creació dels projectes transmèdia.

1.6 Disseny i creació dels projectes transmèdia

Si en els apartats anteriors hem justificat la definició del concepte *narrativa transmèdia* i n'hem exposat els principis i característiques que en permeten el desenvolupament, a partir d'aquesta secció ens centrarem en observar la materialització dels projectes transmèdia. Abordarem la creació de narratives transmèdia a partir dels paràmetres fonamentals que es contemplen en el disseny d'aquests projectes. Actualment comptem amb nombrosos models de disseny, entre els que s'hi compta el de Pratten (2011), que té una orientació més professional, i el de Smith (2009), amb un enfocament més acadèmic. Per tal de tractar la creació de narratives transmèdia amb l'exhaustivitat necessària, en les properes seccions analitzarem els següents aspectes, que sorgeixen de la fusió dels dos models acadèmic i professional: 1) la gestió de projectes; 2) la creació de mons; 3) els mitjans; 4) el component ludiconarratiu; 5) les relacions textuais i l'expansió; i 6) l'audiència i la participació activa.

1.6.1 La gestió de projectes

Comencem per observar els mecanismes que configuren l'entramat econòmic i comercial en què es desenvolupa el fenomen transmèdia. Per fer-ho, distingirem entre les qüestions comercials, el sistema de llicències i la documentació.

1.6.1.1 Qüestions comercials

Com vèiem a l'apartat 1.1, els projectes transmèdia es desenvolupen en el context de l'era de la convergència, que es concreta en diferents àmbits, un dels quals, l'econòmic. Aquest paisatge de canvi fomenta la proliferació de projectes en el context de

convergència econòmica, que es produeix en el marc d'una dualitat aparentment contradictòria. Les indústries culturals veuen aquest escenari com una oportunitat de creixement econòmic. Tanmateix, els nous mitjans impliquen també una major autonomia dels usuaris (convergència cultural), la qual en alguns punts xoca amb els interessos o límits que els donen les indústries culturals. Roig (2008: 95) descriu aquesta dualitat com a perspectiva corporativa i perspectiva participativa. La segona serà objecte d'estudi a l'apartat 1.6.6. En aquesta secció aprofundirem en la primera.

La perspectiva corporativa en l'àmbit que ens ocupa es circumscriu a les indústries culturals que tinguin la seva activitat en algun dels àmbits que Hesmondhalgh (2007: 12) contempla en el llistat següent:

1. Empreses dedicades a la transmissió i difusió de so i imatge (*broadcasting*): indústries de ràdio i televisió, incloses les noves formes digitals, per cable i satèl·lit.
2. Indústries filmiques, inclosos els diversos formats de vídeo, DVD... i la televisió.
3. Empreses generadores de continguts d'Internet. Roig (2008: 113) també hi inclou les que es dediquen a crear continguts per a dispositius mòbils.
4. Indústria musical: gravació, publicació i actuacions en directe.
5. Indústria editorial impresa i digital, que inclou llibres, CD-ROMs, bases de dades en línia, serveis d'informació, revistes i diaris.
6. Indústria dels videojocs.
7. Publicitat i màrqueting. Malgrat que siguin indústries eminentment funcionals dedicades a la venda i promoció de productes, Hesmondhalgh les inclou perquè entén que es centren en la creació de textos i acostumen a implicar una tasca creativa.

Tot i que cada indústria cultural té la seva dinàmica, cal destacar que totes elles interactuen i estan connectades de maneres complexes. L'autor creu que aquesta complicada interacció es deu a que acostumen a competir pels mateixos recursos, que Garnham (1990: 158) redueix a quatre: 1) un nombre limitat de diners que els usuaris es poden gastar; 2) un volum limitat de diners que es poden invertir en publicitat; 3) un temps limitat que hi poden dedicar els usuaris; i 4) la necessitat d'una capacitat creativa i tècnica qualificada.

Hesmondhalgh situa en un nivell diferent un altre grup d'indústries culturals que anomena "perifèriques" pel fet que acostumen a centrar-se en la producció de textos culturals i no en la distribució. Aclareix, també, que l'ús del terme "perifèric" no és pejoratiu. En aquest grup hi posa el teatre, la pintura, l'arquitectura o l'escultura.

Moltes de les grans corporacions que actualment generen projectes culturals i d'entreteniment a nivell internacional són, de fet, conglomerats d'empreses que s'han anat gestant a través de processos de fusió o compra i venda. Seguint el principi de sinergia, segons el qual la relació entre diferents empreses o departaments genera més beneficis que si operen per separat, les multinacionals de la cultura han dut a terme una pràctica doble d'integració. D'una banda, l'anomenada *integració horitzontal*, és a dir, la compra d'empreses del mateix àmbit de negoci o sector. La sinergia a nivell horitzontal també es produeix entre diferents seccions d'una mateixa indústria cultural, fet que beneficia la qualitat dels textos que generin. De l'altra, trobem el concepte d'*integració vertical*, que consisteix en l'adquisició d'empreses especialitzades en diferents fases del procés de producció i circulació dels productes, en aquest cas, textos culturals. Hesmondhalgh especifica que aquesta integració vertical es pot orientar cap a dues direccions diferents (2007: 313): o bé cap a nivells inferiors quan, per exemple, una productora de cinema compra una distribuïdora, o bé cap a nivells superiors, fenomen que es pot donar, entre altres, quan una companyia de televisió adquireix una empresa de creació de continguts. Aquests dos processos d'integració han donat peu a l'existència de grans conglomerats culturals, entre els que en destaquen Disney i Warner Bros.

La composició empresarial de l'escena cultural es completa amb un gran nombre de petites i mitjanes empreses de diversa magnitud que, o bé operen en solitari o bé participen en els projectes culturals en tasques d'especialització. Segons Deuze (2007: 99), aquests dos extrems empresarials segueixen una lògica diferent, que d'alguna manera marca la seva línia evolutiva o d'actuació. Per a l'autor, les grans multinacionals funcionen amb una "lògica de mercat", que acostuma a generar els continguts més lucratiu. Per contra, les petites empreses segueixen una "lògica editorial" que acaba donant lloc a continguts creatius i innovadors. Tanmateix, entenem que aquesta doble lògica no és estàtica i que una acaba alimentant l'altra a través de les diferents vies d'interacció i connexió. L'autor encara afegeix una tercera opció, "la lògica de la cultura de la convergència" (2007: 99), que inclou la participació activa de l'usuari en el procés de producció i màrqueting.

Hi ha també molts projectes que es desenvolupen a partir d'un món de ficció en què els continguts que ja en formen part condicionen les possibilitats d'expansió del projecte. En aquest patró es situen la majoria de grans projectes transmèdia. Molts exemples d'aquesta tipologia procedeixen d'un únic text, és a dir, d'un projecte monomèdia publicat per una de les indústries culturals que Hesmondhalgh contempla en la llista anterior, i que s'han acabat convertint en transmèdia arran de l'expansió i aprofundiment del món en què es situa la història del text originari. Aquesta tipologia, la tractarem amb més profunditat a l'apartat 1.6.2, dedicat a la creació de mons de ficció.

En resum, els projectes transmèdia tenen tant una finalitat econòmica o comercial com un component estètic o artístic i la influència de cadascun dels dos aspectes en un projecte és variable i té un grau d'incidència canviant en funció de diversos factors, interessos o criteris. El primer, l'econòmic, l'estem tractant en aquest apartat; l'estètic o artístic serà tractat en apartats posteriors, sobretot en els que dedicarem a la creació de mons, als aspectes narratius o a l'expansió dels projectes a través dels mitjans.

1.6.1.2 El sistema de llicències

Atès que els projectes transmèdia són una forma cultural, un aspecte clau de la vessant econòmica rau en les qüestions relacionades amb la propietat intel·lectual i els drets que hi estan associats, i és a partir d'aquesta que es configuren les relacions comercials i legals. Hesmondhalgh (2007: 149), recorda que la propietat intel·lectual consta de tres sistemes per protegir el coneixement, els continguts i les idees. En primer lloc, les patents, que protegeixen idees o invents nous i no evidents que siguin útils o aplicables a la indústria. En segon lloc, trobem les marques registrades, que protegeixen el contingut visual (especialment icones i símbols) que identifica i distingeix els productes de les empreses i que garanteixen el dret exclusiu d'ús al seu propietari. Per últim, comptem amb els drets d'autor, que CEDRO⁴ defineix com "las facultades, morales y de explotación, que se le reconocen al autor de una obra original". Alhora, l'entitat aclareix que es considera autor "la persona natural que crea una obra literaria, artística o científica. En determinados casos las personas jurídicas también pueden ser titulares de derechos de autor, aunque nunca se les puede considerar creadores". Hesmondhalgh interpreta que els drets d'autor protegeixen l'expressió, i no les idees, que estan

⁴ <http://www.cedro.org/derechos/conceptosbasicosderechosdeautor>

recollides per les patents. Per això, fa la següent interpretació del concepte de dret d'autoria (2007: 310):

If a work is eligible for copyright, then the copyright owners are permitted to do a number of different things with the work which are not permitted to those who do not own the copyright [...]. These include the following exclusive rights: to copy the work, make adaptations of the work or make 'derivative works' using parts of it, issue copies of the work to the public, perform the work in public and broadcast the work. Copyright, then, is best thought of as *a bundle of exclusive rights* associated with creative works, rather than a single right (èmfasi de l'original).

Des d'un punt de vista comercial i legal, les indústries culturals acostumen a adoptar la forma de franquícies de mitjans, que ostenten la propietat intel·lectual dels continguts d'obres artístiques bàsicament a través dels drets d'autoria i de marques registrades de continguts visuals. La franquícia obté ingressos a través de la venda de llicències d'ús o explotació d'una part o del total dels seus continguts, que acostumen a acabar generant productes secundaris o complementaris, des de joguines fins a samarretes o tasses de cafè.

Segons ho explica Jenkins (2006: 110), en el sistema de llicències l'empresa propietària ven els drets de fabricació de productes utilitzant els seus béns a un tercer, que habitualment no és afiliat. La llicència limita el que es pot fer amb els continguts (personatges, llocs, conceptes...) per tal de protegir-ne la propietat original. El sistema de llicències és molt habitual en casos en què el projecte transmèdia neix en un únic mitjà i posteriorment s'expandeix en altres mitjans a través de les llicències. A vegades, aquest sistema de llicència s'utilitza també com a opció per revertir una inversió econòmica que no s'ha pogut recuperar a causa d'unes males vendes del producte inicial (per exemple, una baixa recaptació de taquilla).

Un sistema alternatiu al de les llicències és el que es coneix com a *cocreació*. En aquesta pràctica, les empreses col·laboren des de la fase inicial d'un projecte per crear els continguts. La "cocreació" fomenta la reutilització de continguts en diferents mitjans i facilita que s'augmentin els punts d'accés dels usuaris al projecte transmèdia. Jenkins entén que la redundància o les contradiccions de contingut causen la mala reputació de les franquícies. Per això, recomana que en l'elaboració dels projectes transmèdia s'opti per la "cocreació" i posa com a exemple reeixit els videojocs de *The Lord of the Rings* que va desenvolupar Electronic Arts. Tal com ho explica Neil Young, responsable d'Electronic Arts en aquest projecte, per desenvolupar els videojocs van treballar amb

l'empresa 3 Foot 6 Productions, propietat de New Line Production, la productora de trilogia filmica, per tenir accés als continguts que anaven generant els films de Jackson i poder-los aprofitar per a la creació dels videojocs. Això va permetre generar una interrelació entre els diferents textos. Alhora, el fet de treballar estretament amb el director de les pel·lícules va donar a Young la llibertat d'explorar altres dimensions de l'entorn creat per Tolkien que no es plasmaven a les pel·lícules (Jenkins, 2006: 112). Smith (2009: 24) creu que la redundància que esmentava Jenkins és el que acaba generant el que s'ha anomenat *transmedia branding*, una forma de consolidació de marques comercials a través de diferents mitjans. En aquest cas, el desenvolupament narratiu és secundari i l'interès rau purament en la qüestió econòmica. Un altre exemple interessant de "cocreació" l'aporten els germans Wachowski i el projecte *The Matrix*. A banda de la direcció de les pel·lícules, els creadors van participar activament en l'elaboració dels altres textos de la narració transmèdia, sobretot el curt d'animació *Animatrix* (2003) i el videojoc *Enter the Matrix* (2003), amb la qual cosa s'asseguraven, de passada, que hi hagués una coherència en els continguts dels diferents textos.

Per bé que els sistemes de franquícia, llicències i drets d'autor s'acostumen a relacionar amb els grans grups culturals, són també els instruments a través dels quals operen les petites i mitjanes empreses, per crear els vincles legals i comercials que teixeixen l'entramat empresarial en què es desenvolupa la vessant econòmica de la cultura i, per tant, també, els projectes transmèdia.

1.6.1.3 Documentació

Tant si es tracta de projectes generats per grans multinacionals com per petites empreses, la mateixa naturalesa del transmèdia, en què hi ha més d'un mitjà implicat, comporta la necessitat d'incorporar, en l'organigrama de treball, la figura o l'equip que s'encarregui de la gestió del projecte. Aquesta opinió és compartida per Elkington (2005: 13), quan diu que "to successfully develop a project across media, the various development parties must necessarily coordinate from the ground up in order to create a world in which there are equal opportunities for high quality products across media".

Com en els altres aspectes tractats, aquesta necessitat es materialitza en una gradació que va des d'una única persona encarregada de gestionar les diferents parts integrants del projecte, el que Dena anomena *superproducer*, fins a una secció o departament que es dediqui a coordinar els continguts que crea cada unitat del projecte. A parer de Jenkins (2006: 106), "[s]o far, the most successful transmedia franchises have emerged

when a single creator or creative unit maintains control”. Un exemple en què es pot inspirar la creació de la figura gestora de projectes transmèdia és la “*human bible*” de Caldwell (2008: 16). L'autor entén que cal comptar amb una figura que marqui una continuïtat en la perspectiva creativa del projecte. Aquesta continuïtat es pot concentrar, com veiem, en una sola persona, però això és inviable en propostes de gran magnitud. Per això, la tendència ha portat a la creació d'una documentació vinculada amb el projecte, compartida per les diferents unitats o persones que generen o gestionen continguts, però elaborada i centralitzada des de les unitats de producció, gestió o direcció dels projectes transmèdia. Aquesta documentació té, d'entrada, dues aplicacions útils: en els estadis inicials de la gestació d'una idea, estableix unes línies mestres en què el projecte avança i pren forma; en el cas de projectes ja consolidats, la documentació passa a convertir-se en el material de referència per abordar les expansions potencials del projecte. Aquesta documentació acostuma a rebre el nom de “bíblia transmèdia”.

En relació amb la documentació, Giovagnoli (2011: 24) afirma que és important que les empreses prevegin la forma que pot tenir el projecte. Amb aquesta finalitat, utilitzen instruments com ara bíblies narratives, mapes interactius, diagrames de fluxos o sistemes en xarxa, entre altres. Un altre tipus de documentació poden ser els sistemes de gestió de continguts (*Content management system*, CMS) que s'utilitzen, sobretot, per gestionar entorns web.

Integrant diferents tipus d'informacions, les bíblies transmèdia inclouen contingut que fa referència a diversos textos (seguint el model de les “*show bibles*” o “*series bibles*” pròpies de les sèries televisives) i informació referent a mitjans específics, de manera anàloga a com passa amb la “*game bible*” que s'utilitza en el desenvolupament de videojocs i que inclou tant informació tècnica com narrativa. Un exemple el trobem amb la base de dades Holocron, l'eina utilitzada per la productora de George Lucas per controlar els continguts de la saga de *Star Wars* i assegurar la coherència conceptual i la continuïtat narrativa dels textos i productes que es generen sobre la seva història a partir de les llicències. La “bíblia transmèdia” en certa manera estableix els límits del projecte: tot el que hi està inclòs constitueix el cànon. Així doncs, pot ser un bon recurs per situar la línia que separa el que és oficial del que és extraoficial. Reprendrem aquesta qüestió en l'apartat dedicat a l'expansió.

A la seva tesi doctoral, Dena (2009) parla de diferents tipus de documentació, com per exemple documents de disseny, guies dels mons de ficció o guies d'estil. Cadascun

d'aquests textos té una funció concreta en el projecte. El document de disseny és especialment útil en les fases inicials del projecte i descriu, entre altres aspectes, la temporització en què es publicaran els diferents textos o com es vehicularà la participació dels usuaris. Les guies de mons de ficció inclouen els aspectes narratius i poden arribar a precisar amb gran detall la configuració dels mons (Gomez en alguns projectes arriba a detallar-ne la flora i fauna). Són molt importants per assegurar la continuïtat dels projectes en les expansions. Finalment, les guies d'estil estableixen els criteris a aplicar en el contingut visual del projecte i són clau en el cas dels productes fruit del sistema de llicències. Segons explica Thompson (2007: 194), en el projecte transmèdia de *The Lord of the Rings* es van canviar les guies d'estil inicials perquè el contingut visual que recomanaven no tenia l'aspecte desitjat. La segona proposta d'estil va comptar amb la participació de Richard Taylor, de Weta Workshop, responsable del contingut visual de la trilogia de Jackson i és la que es va acabar utilitzant.

Tot i que, com es pot comprovar, la documentació pot arribar a tractar aspectes ben diversos, tota la informació comentada és necessària per als projectes transmèdia. Per aquest motiu, en una situació ideal, una "bíblia transmèdia" pot arribar a ser una combinació dels diferents tipus de documents comentats, a més d'incloure altres aspectes.

Per tancar aquest apartat, presentem unes directrius per a creadors de projectes transmèdia que va proposar Hayes (2011), i que divideix la informació documental en cinc capítols amb subapartats:

1. Tractament

- Apartats: línia de presentació, context, sinopsi, accions, personatges, guions, escenaris centrats en l'usuari.
- Aquest capítol es centra en els aspectes narratius i inclou una síntesi dels guions de cadascun dels mitjans i plataformes implicats en l'expansió del projecte.

2. Especificacions funcionals

- Apartats: plataformes i canals, interfície de l'usuari, recorregut de l'usuari, accions principals, línies temporals, *branding*.
- Es centra en la informació més específica sobre els mitjans, les línies temporals i els esdeveniments principals així com també sobre la construcció del món de ficció.

3. Especificacions de disseny

- Apartats: estètica, guies de disseny (de *branding*), *storyboard*, esborranys de la interfície, guia d'estil, llista de productes.
- S'hi tracta el que fa referència al material gràfic del projecte i inclou informació concreta sobre els productes derivats.

4. Especificacions tecnològiques

- Apartats: plataformes tecnològiques, arquitectura del sistema, sistemes i dispositius, gestió dels usuaris, gestió de continguts, control de qualitat.
- Inclou les qüestions tècniques dels diferents mitjans implicats en el projecte.

5. Negocis i màrqueting

- Apartats: objectius, indicadors d'èxit, necessitats de l'usuari, tipus d'audiències i màrqueting, model de negoci, projecte, pressupost i desenvolupament temporal, equip de producció, estat del projecte, *copyright* i llicències, sumari i crida a l'acció.
- El cinquè i últim capítol tracta tant els aspectes econòmics del projecte com les qüestions jurídiques i legals vinculades amb els continguts.

Els cinc blocs en què s'estructura el model comprenen les necessitats documentals d'un projecte transmèdia. L'últim és el que fa referència als dos primers subapartats d'aquesta secció, les qüestions econòmiques i el sistema de llicències. Segons han afirmat diversos autors, l'objectiu final de la creació d'un projecte transmèdia és econòmic, per bé que aquest no pot ser l'únic factor. Perquè un projecte funcioni, ha d'anar acompanyat d'una bona proposta artística, que es manifesta a diferents nivells. Un d'aquests és l'espai on es desenvolupen les històries: els mons de ficció. A aquest tema dedicarem el següent apartat.

1.6.2 La creació de mons

L'elaboració i el desplegament dels universos transmèdia es desenvolupa a partir del principi de construcció de mons que proposa Jenkins (vegeu apartat 1.4.4). Com recorden diversos autors (Jenkins, 2006: 114; Smith, 2009: 66; Costa i Piñeiro 2012: 116), des del punt de vista creatiu cal dissenyar un món amb unes dimensions prou àmplies perquè doni peu a l'exploració i al descobriment que no quedi limitat en una sola plataforma, i que alhora sigui prou complex narrativament parlant per donar cabuda a la presència de múltiples històries i personatges. A partir d'aquesta màxima, s'han

generat diferents interpretacions al voltant de la creació de mons.

Klastrup i Tosca parlen de mons transmèdia (*transmedial worlds*) i els defineixen com “abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms” (2004: 1). Consideren que els mons de ficció són de fet l'eix central al voltant del qual pivoten les històries i d'on sorgeixen les diferents manifestacions, en diversos mitjans, i entenen que tant els creadors com els usuaris comparteixen una imatge mental d'aquest entorn (una sèrie de trets distintius d'aquest univers). La naturalesa d'aquest món es sol bastir a partir de la primera versió que se'n faci, però pot evolucionar i canviar amb el temps.

Giovagnoli (2009: 44) equipara el disseny de mons amb la creació de “sistemes de referència complexos” que enriqueixin la narrativa tradicional aportant un nou estrat semàntic. Alhora, pensa que en la creació de mons de ficció hi juguen un paper important la percepció i la imatge física, en un diàleg constant entre el camp racional i l'emotiu i que és precisament el diàleg entre aquesta dicotomia el que fa evolucionar els components del projecte transmèdia.

Dena (2009: 23), per la seva banda, els anomena *mons de ficció* (*fictional worlds*), que són “the sum of all the content and expressive planes (all compositions) that are constructed to adhere to the same internal logic”. Hills (2002: 137) entén la creació de mons com una hiperdiègesi, que defineix com “the creation of a vast and detailed narrative space, only a fraction of which is ever directly seen or encountered within the text, but which nonetheless appears to operate according to principles of internal logic and extension”.

Klastrup i Tosca es centren a observar aquests principis i proposen un enfocament dels mons transmèdia que permeti focalitzar l'atenció en el sistema abstracte de contingut i com s'experimenta. Consideren que el món transmèdia ha de ser fidel a la configuració original i la història de l'univers ideat, i creuen que per garantir aquesta fidelitat cal estudiar-ne els elements característics clau. En un primer nivell, apliquen la distinció entre història i argument tractada en els estudis narratius i que hem esmentat en el subapartat 1.4.5 dedicat al principi de serialitat. En un segon nivell, proposen una triple distinció de trets característics: *mythos*, *topos* i *ethos*. El *mythos* conté la història de fons o, en paraules de Klastrup i Tosca, “the central knowledge one needs to have in order to interact with or interpret events in the world successfully (èmfasi de l'original)” (2004: 4). És on s'estableixen els conflictes del món i es presenten els personatges. Alhora,

inclou les històries de certs objectes i criatures propis d'aquest món. Posen com a exemple la Terra Mitjana ideada per Tolkien, amb les diferents races i les històries dels diversos pobles que l'habiten. El *topos* és la configuració espacial i temporal, situada en un període històric i en un espai geogràfic concret. Entre els exemples que recullen les autores trobem, entre altres, mons tecnològics i futuristes que es desenvolupen en planetes desèrtics, mons situats a l'edat mitjana amb elements fantàstics, o mons que es regeixen per les lleis del crim amb els baixos fons d'una macrociutat com a escenari. En qualsevol d'aquests casos, quan s'actualitzi la informació sobre el *topos*, tant l'espai com el temps poden modificar-se, però no pot canviar ni l'espai ni el temps de l'univers creat. Seguint amb l'exemple de la Terra Mitjana, les autores inclouen aspectes com les llengües, la poesia o les tradicions en els elements de temps i espai. Des del punt de vista de l'usuari, conèixer el *topos* és conèixer “what is to be expected from the physics of and navigation in the world”. Finalment, l'*ethos* indica “the explicit and implicit ethics of the world and (moral) codex of behaviour, which characters in the world are supposed to follow.” (*ibid.*). D'aquesta manera, s'assegura que es regulin unes normes de funcionament i del que es pot esperar dels personatges en el context d'aquest món. L'*ethos* a *The Lord of the Rings* el constitueixen la lluita entre el bé i el mal, l'amor per la naturalesa, l'exaltació de l'amistat o la potenciació de les qualitats heroiques. En resum, els elements de *mythos*, *topos* i *ethos* es poden veure com unes directrius que assegurin la continuïtat d'un món o un univers a través dels mitjans.

Les relacions externes i internes dels universos (Ryan, 1991: 32-33, 44-45) aporten altres elements a comentar. Per a Ryan, les semblances es poden donar entre el món real i el món textual, i entre textos d'un món de ficció. Aquest últim fa referència a la “configuració interna de l'univers textual” i es poden anomenar relacions “*intra universe*”. Aquestes relacions indiquen “el grau de semblança entre el sistema textual i el nostre propi sistema de realitat” i, segons l'autora, cal tenir-les en compte perquè és a través d'aquestes que es desenvolupa la noció de continuïtat del món o univers. Per exemple, la “identitat d'inventari” té lloc quan els mateixos objectes apareixen en els diferents textos; la “identitat de les propietats”, quan els objectes del text tenen les mateixes propietats que els del món real; la “compatibilitat física” té lloc quan els textos es regeixen per les mateixes lleis naturals; la “compatibilitat taxonòmica” es dona quan els textos contenen les mateixes espècies; la “compatibilitat lingüística” és present quan la llengua o llengües que s'hi utilitzen són compartides o compreses en els diferents textos (1991: 33-34). Ryan també parla d'altres compatibilitats, com poden ser la

“coherència històrica”, que té lloc quan hi ha les mateixes ètnies i no hi ha anacronismes; la “credibilitat psicològica”, que es dona quan els personatges en els diversos textos comparteixen les mateixes propietats mentals; i la “compatibilitat socioeconòmica”, que és present si tots els textos comparteixen les mateixes lleis econòmiques i estructura social (*ibid.*). Igual com passa amb el sistema de Klastrup i Tosca, aquestes compatibilitats són transmèdia i es poden utilitzar per assegurar que cada text tingui el mateix món de ficció.

Tant les classificacions de Klastrup i Tosca com la de Ryan inclouen elements presents en el món de ficció i que estan relacionats amb la configuració, la història i els personatges. Aquests elements són independents del mitjà on apareixen i tampoc són específics dels models narratiu i lúdic. Scolari (2013) els comenta breument referint-s’hi com a lloc, temps i personatges. El lloc o configuració correspon a la geografia, i coincideix amb el *topos* que esmentaven Klastrup i Tosca. Scolari (2013: 81) considera que el coneixement del *topos* permet a l’usuari poder activar la seva experiència anterior com a consumidor, identificar les relacions amb altres textos i entrar més fàcilment en el joc interpretatiu. El temps és la història. Per a Scolari, el que és interessant d’aquest component en el transmèdia és la presència d’el·lipsis (el que Long anomena *negative capabilities*, terme que traduïm com a “buits amb potencialitat narrativa”) en la història. Aquests buits es podran utilitzar en les expansions posteriors de la història. Com diu Scolari: “lo que no muestra un medio lo puede mostrar otro” (2013: 81). Finalment, els personatges són el component que dinamitza les històries a través de les seves accions. Scolari (*ibid.*) pensa que els projectes transmèdia han de comptar amb “personajes reconocibles, que desafien al consumidor y lo inviten a conocer algo más de sus vidas”. Són també subjectes amb finalitats, i aquesta relació entre subjecte i objecte serà el catalitzador de l’arc narratiu dels personatges. Ho tractarem en profunditat al capítol 2, dedicat als personatges.

La combinació dels diferents tipus d’elements esmentats fins ara permet mantenir la lògica dels mons de ficció i contribueix a la “suspensió de la incredulitat” per part de l’usuari. Tanmateix, hi ha opinions contràries a aquesta vinculació. Murray, per exemple, creu que realment el que passa quan l’usuari s’endinsa en un món de ficció és la “forja activa d’una creença”:

Because of our desire to experience immersion, we focus our attention on the enveloping world and we use our intelligence to reinforce rather than question the reality of the experience. (Murray, 1997: 110)

Tant Murray com Gwenllian-Jones i Pearson associen aquesta forja activa de la creença amb la creació d'enciclopèdies mentals sobre els mons de ficció. Gwenllian-Jones i Pearson (2004: 84) atribueixen l'èxit dels mons de ficció no només a la superfície textual sinó també a la textura ambiental, que crea la impressió de presència espacial i d'una geografia sòlida, amb gravetat, alçada, distància, terreny, clima, etc. Sosté que aquests detalls conviden a l'usuari a la “forja activa de la creença” i que formen un sofisticat món virtual que sembla habitable. Els fans esmercen molts esforços a desenvolupar una enciclopèdia fictícia per un món com aquest, anotant cada detall narratiu per donar forma al món i fer-lo més real. En una línia semblant a la d'aquestes autores, Long (2007: 54-55) afirma que quan les audiències consumeixen múltiples components d'una gran franquícia narrativa, de fet el que estan fent és construir grans bases de dades d'informació en la ment per connectar cada fragment amb el que han experimentat anteriorment.

Les diferents històries d'una franquícia fan que el món on es situen evolucioni i canviï. Per aquest motiu, Long creu que el món de ficció d'un univers transmèdia ha de tenir consideració de personatge principal: “many narratives aren't the story of one character at all, but the story of a world” (2007: 48), i és fonamental desenvolupar un món complet i ben lligat amb una lògica i coherència internes. Per assolir-ho, proposa utilitzar adequadament el “buit amb potencialitat narrativa”, una tècnica que es tractarà en més profunditat a l'apartat 1.6.5, dedicat a l'expansió dels projectes transmèdia.

D'altra banda, en el context transmèdia hi ha un interès tant per la continuïtat visual com per la dels mons. Per assegurar aquesta continuïtat, les franquícies utilitzen cada vegada més el que s'anomenen “bíblies transmèdia” o guies del món o de l'univers, una documentació que s'ha tractat a l'apartat 1.6.1.3.

Finalment, la creació de mons també es relaciona amb els principis d'immersió i d'extracció que proposa Jenkins. Segons Long (2007: 55), “[t]ruly immersive worlds motivate audiences to engage more deeply with the texts”. Cal tenir en compte que per la naturalesa del transmèdia, la creació de mons no només va a càrrec de l'autor original, sinó que també hi poden arribar a participar els usuaris. La creació de mons es plasma a través dels textos sorgits dels mitjans que en formen part. A aquesta qüestió dedicarem el següent apartat.

1.6.3 Els mitjans en una narrativa transmèdia

Els fenòmens transmèdia es desenvolupen a través de diferents mitjans i, com hem vist, en una narrativa transmèdia ideal, cada mitjà contribueix amb el que millor sap fer (Jenkins 2006: 95-96). En aquest apartat analitzarem aquesta afirmació i aprofundirem en el concepte de *mitjà* i en la manera com es generen els continguts en aquests mitjans per produir textos. Per fer-ho, dividirem la secció en dues parts. La primera es centrarà en els diversos mitjans en què s'expressen els projectes transmèdia, mentre que la segona dirigirà l'atenció als continguts, intentant comprendre com aquests s'estructuren des del prisma semiòtic de la teoria de la multimodalitat.

Tradicionalment les històries s'havien desenvolupat en un únic mitjà, amb la qual cosa estàvem davant de propostes monomediàtiques. Els projectes transmèdia, en canvi, són fenòmens multimediàtics, fet que n'augmenta exponencialment les possibilitats semiòtiques i de participació de l'audiència. Això es materialitza en la fragmentació de continguts que es posen a l'abast dels usuaris en diferents mitjans.

El desplegament dels mitjans dels projectes transmèdia es produeix en un escenari de convergència global (de moviment del contingut dels mitjans a nivell internacional) i tecnològica (la digitalització i alliberament dels continguts dels diferents mitjans), aspectes tractats anteriorment en aquest capítol (vegeu l'apartat 1.1). Aquest escenari, segons Kress (2010: 21-22), el condicionen diversos factors, que llistem a continuació:

- participació dels usuaris en els mitjans fomentada per les tecnologies actuals;
- mitjans operatius a nivell global i local;
- presència de contingut generat per usuaris;
- accessibilitat, connectivitat, mobilitat, ubiqüitat de les persones i la informació;
- convergència de les funcions representativa, productiva i comunicativa en les tecnologies i els aparells; i
- multimodalitat, és a dir, la representació a través de modes.

És en aquest context en què es desenvolupen els continguts dels projectes transmèdia a través de mitjans. Atès el vast espectre semàntic del terme, considerem que és necessari acotar-ne el sentit i seleccionar una definició que pugui ser d'aplicació per al nostre estudi. D'entre les opcions disponibles, escollim la de Gitelman (2007: 7). L'autora entén que els mitjans són unes “socially realized structures of communication, [...] [which] include both technological forms and their associated protocols, and where communication is a cultural practice, a ritualized collocation of different people on the

same mental map, sharing or engaged with popular ontologies of representation”. Aquesta definició ens sembla pertinent perquè incorpora els tres pilars bàsics: acte comunicatiu, tecnologia i protocol. Així, no només fa referència a les característiques tècniques, sinó també als aspectes culturals associats amb el mitjà. Aquests protocols comprenen una gran diversitat de relacions socials, econòmiques i materials (Roig: 2008: 43) i alhora porten implícites les destreses que necessita l’usuari per experimentar el mitjà. Jenkins (2006) s’expressa en termes semblants quan afirma que els nous mitjans funcionen a dos nivells. D’una banda, són una tecnologia o un conjunt de tecnologies que faciliten la comunicació i, de l’altra, són un seguit de “protocols” que es consideren pràctiques socials i culturals, i que s’han generat al voltant d’aquesta tecnologia.

1.6.3.1 Classificació de mitjans

El concepte de *mitjà* no només ha donat peu a nombroses definicions, sinó també a taxonomies i propostes de classificació. A continuació comentarem breument algunes de les més significatives. La primera proposta l’aporta Fiske (1990: 18) que, centrant-se en l’aspecte tecnològic, distingeix entre tres tipus de mitjans: els presentacionals, els representacionals i els mecànics. Els mitjans presentacionals utilitzen el llenguatge “natural” (paraula oral, expressió, gestos, etc.), impliquen la presència d’un comunicador, queden restringits al moment present (ara i aquí) i produeixen actes de comunicació. Els exemples que dona l’autor són la veu, la cara i el cos. Els representacionals utilitzen convencions culturals i estètiques per crear textos. Aquest grup inclou mitjans que permeten gravar mitjans presentacionals i que poden existir sense la presència del comunicador. Entre els exemples que contempla Fiske trobem els llibres, els quadres, l’escriptura, les fotografies, l’arquitectura, el disseny d’interiors o la jardineria. Finalment, els mitjans mecànics són transmissors dels presentacionals i dels representacionals, i es diferencien d’aquests últims en que els mecànics utilitzen canals propis de l’enginyeria, fet que comporta una restricció tecnològica superior que els representacionals. Fiske inclou en aquest tipus el telèfon, la ràdio, la televisió i el fax.

Tanmateix, aquesta classificació dona peu a interpretacions. Així, per exemple, Chaume (2003) creu que l’escriptura, que s’inclou com a mitjà representacional, de fet és un codi (sistema de signes). Alhora, des de la perspectiva del traductor de textos audiovisuals, considera que “els mitjans mecànics serien la televisió, el cinema i els ordinadors (en la traducció de productes multimèdia)” (2003: 89).

Una segona classificació l'aporta Davidson a la seva tesi doctoral (2001), en què divideix els mitjans en quatre tipus diferents: textuals, electrònics, digitals i ambientals. En el primer tipus inclou els mitjans que tradicionalment s'han publicat en format paper: llibres, revistes, diaris i còmics. El grup de mitjans electrònics el constitueixen els que s'acostumen a associar a l'àmbit audiovisual: televisió, pel·lícules i música. El tercer grup, el que Davidson anomena mitjans "digitals", es compon de mitjans interactius, entre els quals destaquen els videojocs o Internet. Aquesta llista es pot actualitzar amb les diferents xarxes socials i recursos propis del Web 2.0 o posteriors. Davidson contempla un quart grup, el dels mitjans ambientals, en què s'ubiquen els mitjans que impliquen una experiència física. Aquí hi trobem tant els parcs d'atraccions, com els espectacles en directe, el marxandatge o els aparells físics.

Hernández i Grandío (2011) enfoquen la seva classificació a partir de la de Goodman (1968), que organitza els mitjans segons el criteri del discurs. Aquesta classificació distingeix entre els que utilitzen un sistema de símbols discursius (i cita com a exemples la novel·la o el cine), els que utilitzen símbols no discursius (entre els quals situa la il·lustració) i els que inclouen tant símbols discursius com no discursius (especialment el còmic, el cinema o els mitjans hipermèdia).

Abans de continuar, ens interessa esmentar que part de la bibliografia recent de l'àmbit de la comunicació que tracta els mitjans fa una distinció entre mitjans nous i mitjans vells com a criteri classificatori. Aquesta distinció, però, no ens sembla pertinent, ja que sol portar implícita una visió tendenciosa a favor dels mitjans nous, pel sol fet de ser-ho, que va acompanyada d'una visió pejorativa i no fonamentada en valors qualitius dels mitjans vells per la raó contrària. A banda d'això, la mateixa evolució humana i tecnològica sempre generarà mitjans nous, fet que convertirà automàticament els existents en vells. Per aquestes raons, pensem que aquest no és un criteri adequat per classificar mitjans. En relació amb la qüestió de mitjans nous i vells, creiem útil parlar breument del que Bolter i Grusin anomenen "remediació". Els autors la defineixen (1999: 273) com "the formal logic by which new media refashion prior media". Entenen que els nous mitjans apareixen com un intent de millorar mitjans anteriors i que és aquesta circumstància el que provoca l'aparició de mitjans nous. La remediació és alhora un nou argument per desestimar la dicotomia entre mitjans vells i nous com a criteri de classificació.

Les propostes de Fiske, Davidson o Goodman són tan sols una mostra de les possibilitats existents de classificació de mitjans. Totes poden ser útils en funció de les

necessitats o ús que se'ls vulgui donar. Cada projecte transmèdia persegueix un objectiu, té uns fins estètics, es vol adreçar a un públic potencial, i en funció d'aquests criteris serà més recomanable escollir una classificació o una altra. Per bé que totes les classificacions que hem exposat puguin ser d'aplicació, utilitzarem la de Fiske perquè té un enfocament organitzatiu útil per al nostre estudi, però hi inclourem modificacions en les llistes de mitjans per incorporar-hi els avenços tecnològics i reubicar algun cas. L'adaptació de la proposta de Fiske per al nostre estudi és la següent:

1. mitjans presentacionals: veu, escriptura, cara i cos;
2. mitjans representacionals: llibres, quadres, fotografies, Internet;
3. mitjans mecànics: televisió, cinema, ordinadors, teatre, còmics, consola de joc, dispositius de telefonia mòbil i tauletes.

Si prenem la classificació de Fiske, amb les modificacions proposades, com a referència, els diferents mitjans vinculats amb els projectes transmèdia corresponen, bàsicament, a mitjans representacionals i mecànics. Segons aquesta nomenclatura, els mitjans presentacionals es corresponen amb les eines a través de les quals es creen els continguts que s'expressen en els mitjans representacionals i mecànics.

1.6.3.2 Criteris de selecció de mitjans

Una vegada escollida una classificació de mitjans, cal trobar un criteri de selecció dels mitjans que siguin susceptibles de constituir un projecte transmèdia. En aquest sentit, Pratten (2011) recomana que la tria de mitjans i la temporització en què s'han de publicar els textos procedents d'aquests mitjans es supediti al tipus de projecte que es vulgui dur a terme i no al revés. Partint de la base que cada mitjà tindrà els seus punts forts i febles, l'autor (2011: 30-31) dóna sis criteris que es poden seguir en la tria dels mitjans. Els llistem a continuació:

1. Possibles guanys.
2. Costos de publicació (inclou el temps).
3. Capacitat del mitjà de permetre que el contingut es propagui socialment.
4. Adequació a l'estil de vida de l'audiència.
5. Especificitat del mitjà o del contingut: unicitat, actualitat...
6. Temporització de publicació.

En una línia semblant, per bé que menys basada en conceptes empresarials, s'expressa Beeson (2005: 3-5) en un informe que inclou una sèrie de criteris a tenir en compte en la creació de projecte transmèdia, molts dels quals fan referència als mitjans:

1. *Rellevància de la tria del mitjà.* Recomana triar els mitjans que formaran part de la història abans de desenvolupar la narració: la tria reflectirà la sensació que vulgui provocar l'autor. Cada mitjà té els seus punts forts i febles, i pot contribuir a diferents aspectes de la història, des de la psicologia del personatge fins a accions concretes. En qualsevol cas, hi ha un vincle entre tots els mitjans. Per altra banda, cada mitjà s'adreça a l'audiència de manera diferent.
2. *Incidència de la tria del mitjà en la narració.* El tipus d'història pot incidir en la tria del mitjà, tot i que, segons Beeson, aquest efecte és recíproc. Potser la història es pot explicar amb un efecte similar en diferents mitjans, però necessàriament l'èmfasi i els matisos variaran. Alhora, la tria d'un mitjà afectarà la direcció que prengui la història. També tenen incidència els prejudicis o predileccions de l'audiència respecte dels mitjans.
3. *Vinculació entre les diferents parts de l'obra.* Per garantir i fer visible la coherència del món de ficció (cohesió), és interessant que les diferents parts de l'obra es referencin entre elles. Aquesta idea es relaciona amb la noció d'*expansió* (1.6.5) i més en concret amb la intertextualitat en el sentit que s'hi ha descrit. Com a exemple d'elements cohesionadors, Beeson parla d'utilitzar els mateixos llocs o personatges en diferents mitjans.
4. *Autonomia de les diferents parts com a textos independents.* Aquest punt és equiparable a la recomanació de Jenkins que les diferents parts d'un projecte transmèdia siguin autònomes i es puguin experimentar com a textos independents.
5. *Fidelitat del text amb el tema central.* Aquest criteri està vinculat amb l'apartat dedicat a l'*expansió* (1.6.5), i en concret amb el vincle entre el text central i els secundaris a través de la coherència dels continguts.
6. *Contribució del text a la història.* Es relaciona amb la contribució valuosa que Jenkins reclama dels diferents textos que componen els projectes transmèdia. Beeson entén que una bona manera perquè un text aporti novetat a la història és utilitzant diversos mitjans. Cada mitjà aporta matisos, que poden ser prou significatius com per considerar que fan una contribució rellevant al conjunt de la narrativa. Alhora, l'ús de diferents mitjans *per se* dona a l'usuari una nova percepció del món de ficció, fet que inevitablement enriqueix la seva experiència de la història.

7. *Accessibilitat de les diferents parts de l'obra.* Fa referència a la dificultat per accedir a l'obra en un doble sentit: d'una banda, la facilitat per aconseguir el text (és a dir, si es distribueix fàcilment) i, de l'altra, si calen destreses específiques per poder-lo experimentar. Tots dos factors incideixen directament en l'interès de l'usuari i en la corresponent magnitud de l'audiència.

8. *Qualitat dels textos.* Si el producte és accessible però de poca qualitat, això anirà en detriment de l'interès dels espectadors i pot provocar el fracàs del projecte. Si, en canvi, es crea un text de qualitat, és molt possible que això tingui una influència positiva en els usuaris i, consegüentment, també en el futur del projecte.

Tant les pautes i criteris de Pratten centrats en la tria dels mitjans com els vuit criteris sobre la construcció d'un projecte segons Beeson ens semblen rellevants per escollir els mitjans adequats per desenvolupar un projecte transmèdia. Totes dues propostes ajuden tant a la creació d'un projecte com a analitzar la configuració de narratives transmèdia que ja existeixen.

Després de conèixer els criteris de selecció, creiem necessari comptar amb un llistat de tots els mitjans que es contemplen a l'hora de desenvolupar un projecte transmèdia. Scolari (2013: 88-89) va publicar una taula on llistava diversos mitjans i la funció que poden fer en el projecte, tenint en compte que en una narrativa transmèdia cada mitjà ha de contribuir amb el que sap fer més bé. El plantejament de la taula ens sembla molt útil, però creiem que cal completar-la amb altres mitjans que també poden formar part d'una narrativa transmèdia. Per aquesta raó, la taula que presentem a continuació és la que va publicar Scolari però inclou mitjans que no formaven part de la taula original. Per indicar-ho, els hem marcat amb un asterisc:

MITJÀ	FUNCIO
Llibre	Narrar: accions principals, preqüeles, seqüeles, <i>spin-offs</i> ...
Televisió	Narrar: accions principals, preqüeles, seqüeles, <i>spin-offs</i> ...
Ràdio*	Narrar: accions principals o secundàries, preqüeles, seqüeles, <i>spin-offs</i> ...
Cinema	Narrar: accions principals o secundàries, preqüeles, seqüeles, <i>spin-offs</i> ...
Pel·lícula d'animació*	Narrar: accions principals o secundàries, preqüeles, seqüeles, <i>spin-offs</i> ...

1. EL PROJECTE TRANSMÈDIA

Còmic	Narrar: preqüeles, seqüeles, <i>spin-offs</i> ...
Teatre*	Narrar: accions principals o secundàries, preqüeles, seqüeles, <i>spin-offs</i> ...
Curtmetratge*	Narrar: accions principals o secundàries, preqüeles, seqüeles, <i>spin-offs</i> ...
<i>Webisode</i> <i>Mobisode</i>	Narrar: continguts intersticials, <i>spin-offs</i> ... Tastar: avenços de la història Resumir: recapitulacions Generar expectatives: avenços
Pàgina web	Informar Narrar de manera no seqüencial o lineal Interactuar Participar Explorar
<i>App</i>	Informar Compartir Geolocalitzar Participar Ubiquïtat
Videojoc	Desafiar Interactuar Planificar estratègies i/o tàctiques Submergir l'usuari en el món narratiu Explorar
Videojoc en línia Joc de taula* Joc de cartes*	Desafiar Interactuar Planificar estratègies i/o tàctiques Submergir l'usuari en el món narratiu Cooperar i/o compartir Explorar
Xarxa social	Conversar Compartir Intercanviar impressions o informació Participar

Wiki	Informar Compartir Aprendre Arxivar
joc de realitat alternativa	Conversar Cooperar i/o compartir Investigar Explorar Submergir l'usuari en el món narratiu
Objecte diegètic*	Submergir l'usuari en el món narratiu Interactuar
Parc d'atraccions*	Conversar Cooperar/compartir Investigar Explorar Submergir l'usuari en el món narratiu

TAULA 1: Llista de mitjans i funció que poden realitzar en una història. Taula adaptada de Scolari (2013).

Per bé que la configuració d'un projecte transmèdia sempre dependrà del disseny i objectiu dels autors, els mitjans que han aparegut en aquesta llista són els que amb més freqüència trobem en les narratives transmèdia. En el cas concret en què s'emmarca aquest estudi, el llistat de mitjans en què s'ha desenvolupat el projecte transmèdia d'*El senyor dels anells* és el següent: llibre, ràdio, cinema, pel·lícula d'animació, teatre, curtmetratge, pàgina web, *app*, videojoc, videojoc en línia, joc de taula, joc de cartes, xarxa social i wiki.

Creiem que la classificació de Fiske amb les modificacions, les pautes i criteris de Pratten i Beeson i la taula de Scolari que acabem de mostrar són instruments útils que, combinats, es converteixen en l'eina adequada per seleccionar els mitjans que formaran part d'una narrativa transmèdia o per analitzar projectes existents.

1.6.3.3 Multimodalitat

Una vegada vistos els mitjans susceptibles de formar part d'un projecte transmèdia, ens endinsarem en la naturalesa d'aquests mitjans i els textos que en resulten, per poder observar com operen els continguts que constitueixen els textos sorgits d'aquests mitjans. Inicialment preteníem fer-ho a través del concepte de *multimèdia*, però aquesta opció s'ha acabat descartant perquè no tots els mitjans es poden observar com a artefactes multimèdia i perquè l'abús en l'ús del terme n'ha acabat desdibuixant el sentit original. Així, ens decantem per l'enfocament semiòtic i comunicatiu de la multimodalitat que en l'àmbit acadèmic han desenvolupat, especialment, Gunther Kress i Theo Van Leeuwen.

L'origen d'aquest corrent semiòtic el trobem en el pas de la monomodalitat en què tradicionalment s'han manifestat els textos, a la multimodalitat: la gran majoria de textos que es produeixen actualment es presenten com una combinació de diferents modes. La multimodalitat és una subdisciplina de la semiòtica que, en essència, sosté que la creació de significat és fruit de la combinació de diferents modes (verbal, visual, acústic, icònic...) en un mitjà físic plasmat en un text. La combinació d'aquests modes afecta diferents situacions retòriques. El principi al voltant del qual pivota la disciplina és que tot el que es troba en un text (des de la posició d'una imatge fins a l'organització del contingut) crea significat.

Per poder comprendre i descriure les pràctiques multimodals, Kress i Van Leeuwen (2001) elaboren una teoria de la comunicació multimodal. La teoria s'orienta cap a dues línies diferents: d'una banda, en descriure els modes i mitjans, que són els recursos semiòtics que permeten la comunicació; de l'altra, en observar les pràctiques comunicatives en què s'utilitzen aquests recursos. Aquestes pràctiques comunicatives es veuen com a textos compostos per múltiples capes, cadascuna de les quals contribueix al significat. Els autors hi identifiquen quatre estrats diferents: discurs, disseny, producció i distribució. Cadascuna d'aquestes capes aporta significat. El significat el proporciona la multiplicitat de recursos semiòtics (és a dir, de modes, mitjans i textos). Abans d'entrar en les fases, però, tractarem els recursos semiòtics de la comunicació: el mode, el mitjà i el text.

En una altra publicació sobre la temàtica, Kress (2010: 79) defineix el mode com un "socially shaped and culturally given semiotic resource for making meaning". Entre els exemples que dona hi trobem la imatge, l'escriptura, la composició, la parla, les imatges

en moviment, el color, la música o el gest. Segons l'autor, els modes queden delimitats per les característiques i les potencialitats del mitjà i pels requisits i valors de les societats i les cultures. Així doncs, el mode tal com l'entén Kress es correspon amb la noció de *protocol* que inclou Gitelman en la seva concepció de *mitjà* i que hem tractat al principi de l'apartat (vegeu 1.6.3). Cada mode té els seus propis recursos modals. Així, per exemple, l'escriptura té com a recursos modals la sintaxi, la gramàtica o el lèxic.

Kress (2010: 28) afirma que cada mode ofereix unes potencialitats específiques, fet que el farà adequat per a unes tasques de representació o comunicació concretes. Aquesta adequació dóna peu al que anomena *modal ensembles*, conjunts de modes que sempre van junts i en què cada mode té una funció o tasca específica. Ara bé, aquesta adequació dels modes a funcions o tasques específiques ha quedat desdibuixada amb l'arribada de l'era digital, que ha fet que molts modes hagin quedat en un mateix nivell de representació des d'un punt de vist tècnic. Pensem, per exemple, en el tractament de la imatge o la música en l'era digital. Això ha facilitat tant la integració (edició digital) com el canvi de les jerarquies. Finalment, observa (2010: 147) que cada mode es compon d'un tipus d'unitats diferents. Són aquestes unitats les que proporcionen als modes la seva naturalesa única i específica. Tot i que no hi hagi una coincidència total, el concepte de *mode* des de la perspectiva de la multimodalitat es correspondria amb el mitjà presentacional de Fiske.

En referència als modes, Kress (2010: 10) creu que és possible que el contingut es materialitzi en altres modes, tant dins un context cultural com entre diversos, un fenomen que l'autor anomena *traducció*. El concepte de *traducció* aplicat a la multimodalitat es correspon amb el procés a través del qual el significat es mou. Aquesta mobilitat es pot donar entre modes, entre conjunts modals o entre modes equivalents en cultures diferents. D'altra banda, distingeix dos tipus de mobilitat del significat (2010: 124). En primer lloc, la *transducció*, que es produeix entre modes o conjunts modals diferents. En segon lloc, la *transformació*, que fa referència a la mobilitat dins un mateix mode, és a dir, una reordenació dels elements que el componen. Aquesta reordenació es pot donar tant en un mode en la mateixa cultura com en el mateix mode a diferents cultures. El corpus seleccionat per al nostre estudi conté tots dos tipus de mobilitat de significat. Tenim casos de *transducció*, per exemple quan el contingut verbal d'un pel·lícula es converteix en un mode icònic en un videojoc. Per altra banda, la traducció per al doblatge podria correspondre a la *transformació* tal com s'entén en la multimodalitat.

D'altra banda, Kress i van Leeuwen (2001: 22), entenen la noció de *mitjà* com el recurs material que s'utilitza en la creació de productes i esdeveniments semiòtics, i inclou tant els instruments com els materials que s'utilitzen. Opera en l'àmbit expressiu i sovint ha estat creat per al propòsit concret amb què es fa servir. És la substància en què es materialitza el significat i que permet que aquest significat estigui a disposició dels usuaris. El concepte de *mitjà* des d'aquesta perspectiva de la multimodalitat es correspon, a grans trets amb els mitjans representacionals i mecànics segons la classificació de Fiske.

La combinació de modes, plasmada en els mitjans, dóna com a resultat el text. Per a Kress (2010: 147), el text és l'entitat semiòtica més gran que proporciona un significat complet, un significat que s'obté en l'entorn social i comunicatiu que crea aquest text. Dit d'una altra manera, el text té un sentit complet en el context en què es crea, en què s'activa. Aquest sentit complet és fruit de la cohesió i la coherència internes del text i de l'entorn en què es produeix. La composició de textos es produeix gràcies a la combinació dels modes, que s'expressa en dos tipus de processos: el conjunt (*ensemble*), que indica la varietat de modes que es troben en un text, i l'orquestració (*orchestration*), que determina l'adequació de les decisions. És a través de l'orquestració que l'autor o dissenyador d'un text escull la composició que millor reflecteix el seu objectiu.

La segona línia d'estudi de Kress i van Leeuwen en relació amb la multimodalitat està enfocada a observar les pràctiques comunicatives. Per fer-ho, elaboren una teoria de la comunicació a partir de l'anàlisi de les especificitats i trets comuns dels modes semiòtics tenint en compte el context històric i sociocultural en què es produeixen, les condicions de producció (en equip, individuals, especialitzades...) i el grau d'especialització de les tecnologies utilitzades. A partir d'aquestes condicions, detecten que el procés de configuració de l'acte comunicatiu es compon de quatre estrats i que cadascun d'ells aporta significat. Els dos primers corresponen al contingut (discurs i disseny), mentre que els dos últims són de l'àmbit de l'expressió (producció i distribució).

El primer estrat, el discurs, és un coneixement construït socialment sobre algun aspecte de la realitat. En ser construït socialment, és d'aplicació en contextos específics, que poden ser molt amplis (el món occidental) o molt concrets (una família). Tots els modes semiòtics que estan disponibles en una cultura es presenten com un recurs per articular discursos. Com a pràctica comunicativa, la clau d'aquest estrat rau en l'habilitat de

seleccionar els discursos més adequats per activar en un text concret. D'altra banda, Kress i van Leeuwen (2001: 32) creuen que la configuració dels discursos i l'articulació modal amb què aquests s'organitzen crea una nova disposició que afecta tant els altres discursos com el mode de realització i que produeix un nou significat fruit de la combinació. Aquest significat s'activa a través de la interpretació, que és el procés que permet descodificar els signes interns del text.

El segon estrat en l'acte comunicatiu és el disseny. Segons Kress i van Leeuwen (2001: 5), és el recurs que permet donar forma als discursos en una situació comunicativa i és també el que crea la situació comunicativa que converteix el coneixement construït socialment en interacció social. En el disseny, planteja la combinació dels modes semiòtics descrits més amunt i s'escull una opció segons els interessos de la situació comunicativa, entre els quals destaca l'audiència a qui s'adreçarà el text. D'altra banda, el disseny es construeix a partir de les opcions d'elecció, la qual cosa porta a donar forma a l'estil. Així, per a Kress (2010: 28) l'estil és el resultat d'una sèrie d'eleccions efectuades en el disseny d'un missatge. El disseny s'aplica en el tercer estrat, el de producció.

Els autors descriuen la producció com l'organització de l'expressió, la materialització de l'acte semiòtic. És en aquest estrat en què entra en joc el mitjà d'execució, la substància material i cultural. La producció consisteix en l'ús comunicatiu dels mitjans, dels recursos materials i sempre fa referència a la materialització física d'articulació d'un text. El significat en l'estrat de producció també es dona en el procés d'articulació física (per exemple, quan un actor teatral està interpretant un paper a l'escenari) i en les qualitats dels materials que constituïran una obra (com ara, la textura, el color o el pes dels materials que utilitza un escultor).

El quart i últim estrat és la distribució. Per als autors (2001: 21), aquest estrat consisteix en la recodificació tècnica de productes i esdeveniments semiòtics per tal de poder-los gravar en suports analògics o digitals o distribuir per transmissió televisiva o radiofònica. Actualment, aquesta segona finalitat inclou també la comunicació en xarxa i les potencialitats interactives que s'hi associen. També es pot donar el cas que la recodificació i la transmissió coincideixin en un mateix mitjà, com passa, per exemple, amb l'ordinador.

Per a tots quatre estrats cal que l'usuari tingui un coneixement semiòtic que li permeti interpretar-ne el significat. Per altra banda, és molt probable que algunes de les fases es

produeixin al mateix moment i que, per tant, sigui difícil identificar-les. L'exemple que posen Kress i van Leeuwen és el d'una conversa oral, en què l'estrat del discurs, de disseny i de producció s'executen de manera simultània. Tanmateix, fins i tot en aquests casos, continuen sent estrats diferents. Com a apunt final sobre els quatre estrats, cal comentar que l'era digital ha fet que la producció i la distribució sovint quedin integrades.

Creiem que l'enfocament de la multimodalitat respecte de la composició dels textos és una aportació útil per evidenciar les diferents capes de significat de què es componen els textos i els mecanismes amb què aquestes capes o modes interactuen. La interacció dels modes és un aspecte clau en la generació de significat en tots els textos, però és absolutament rellevant en els audiovisuals, que són els que constitueixen el material d'anàlisi d'aquest estudi. D'altra banda, els quatre estrats que desglossen Kress i Van Leeuwen en la producció i transmissió de textos permeten monitoritzar el procés creatiu complet des d'un prisma semiòtic. Tot i que la multimodalitat enfoca aquest coneixement a la producció de textos únics, aquest procés dividit en quatre fases es pot aplicar a projectes transmèdia. L'aplicació dels quatre estrats en la creació dels textos audiovisuals que constitueixen el corpus pot ser rellevant per identificar com s'han establert els punts de connexió entre ells. Així, per exemple, els dos videojocs es nodreixen de continguts (combinacions modals) procedents de les tres pel·lícules, i entenem que la materialització d'aquest contingut en el text es pot explicar a través dels diferents estrats.

Després de tractar les qüestions referents als mitjans i a la creació i composició dels textos segons la teoria de la multimodalitat, passem a centrar l'atenció en la manera com els textos es relacionen i avancen la història amb criteris coherents: l'expansió.

1.6.4 El component ludiconarratiu

1.6.4.1 La distinció entre història i discurs

Abans d'entrar específicament en els components narratiu i lúdic, creiem necessari dedicar un subapartat a aclarir els conceptes d'*història* i *discurs* segons han estat tractats en els estudis narratius, atès que són dos termes que formen part de l'explicació dels elements del relat.

Aquesta dualitat és recurrent des d'Aristòtil. A la *Poètica*⁵, el filòsof grec concep la creació narrativa com una imitació de les accions, de les quals se'n seleccionen algunes per constituir les unitats que donaran forma a l'argument, el *mythos*. També els formalistes russos utilitzaran una dicotomia que es compon de la *fabula* (la suma dels diferents esdeveniments, que es correspon amb la història narrativa) i el *sjûzet* (la trama, que s'equipara al discurs), el relat teixit a partir de l'encadenament d'esdeveniments.

Chatman (1978: 28) descriu la història com el contínuum d'esdeveniments que componen el conjunt de detalls concebibles, és a dir, els que es poden projectar a través de les lleis de l'univers físic. Dins aquesta dimensió distingeix entre els *esdeveniments* (accions i fets) i *existents* (personatges, espai i temps). Des d'una perspectiva transmèdia, la història faria referència al conjunt de les idees i accions que es plasmen en el conjunt dels textos. El discurs, en canvi, és la manera com es materialitza el contingut en un text, l'expressió. Chatman (1978: 22, 27) el divideix en tres subcomponents: 1) l'estructura de la transmissió narrativa (l'ordre); 2) la selecció de quins d'esdeveniments i objectes es tractaran i quins tan sols es mencionaran; i 3) la manifestació concreta del discurs, la materialització verbal, visual, cinemàtica, musical, gestual... en el mitjà, seguint un ordre establert prèviament i focalitzada en una selecció d'esdeveniments i objectes. Aquesta transmissió narrativa inclou aspectes com el temps del relat, la veu narrativa, el punt de vista, etc. En l'àmbit transmèdia, el discurs es cristal·litza en un seguit de textos expressats a través de cadascun dels mitjans, i es manifesta de manera diferent en cadascun d'ells a través de la combinació dels tres subcomponents esmentats.

En el cas que ens ocupa, la història dins l'imaginari de Tolkien correspondria al conjunt d'accions, personatges, etc. que poblen la Terra Mitjana, mentre que el discurs seria el contingut verbal i visual de cadascun dels textos que la narren, sigui qualsevol dels tres volums de la trilogia, un videojoc que es basi en un seguit de missions relacionades amb un personatge concret o un curtmètrage que il·lustra un esdeveniment efímer dins aquesta història.

Una vegada fet aquest aclariment, és moment de passar a aprofundir en els components lúdic i narratiu dels projectes transmèdia.

⁵ Atesa la impossibilitat d'accedir a la font original, hem consultat la traducció de 1985 de Joan Leita publicada per l'editorial Laia.

1.6.4.2 Els components narratiu i lúdic

El mateix nom de *narrativa transmèdia* dona fe de la rellevància que els aspectes narratius tenen en els projectes transmèdia. Walker Rettberg (2005) els descriu com els fenòmens que tenen lloc en diversos mitjans i posa l'èmfasi en les estructures narratives bàsiques que permeten establir connexions entre fragments que poden no tenir vincles explícits. El component narratiu és present en molts tipus de textos que poden formar part de projectes transmèdia, i és una qüestió tractada de manera exhaustiva en àmbits com la literatura, en totes les seves manifestacions, o el cinema. Per aquesta raó, aquest apartat es nodrirà també d'estudis procedents d'aquests camps, aplicant-los als projectes transmèdia. Alhora, una quantitat important dels mitjans que poden formar part de projectes transmèdia basen la seva contribució en el component lúdic. És el cas, per exemple, dels videojocs, videojocs en línia, jocs de taula i de cartes, jocs de realitat alternativa o els parcs d'atraccions. Tot i que no en sigui la funció principal, aquest component lúdic també és present en mitjans com les pàgines web o les *apps*.

Actualment, els teòrics aposten per un o altre component per descriure el comportament dels textos i els mitjans, amb la qual cosa descriuen els fenòmens com a narratius o com a lúdics i desenvolupen enfocaments que es situen en el pla narratiu (Dena, 2003 i 2004; Walker Rettberg, 2004; Ruppel 2006) o en el lúdic: Aarseth (1997, 2003, 2004a i 2004b) Eskelinen (2001); Frasca (2003); Juul (2005).

Tot i que, com es pot veure a la llista, Dena va fer contribucions enfocades des del component lúdic, en la seva tesi doctoral, escrita posteriorment (2009), aposta per buscar un model que integri elements narratius i lúdics. Amb aquesta finalitat, cita algunes reflexions que apunten a l'enfocament interdisciplinari, com ara Frasca (1999, 2003), quan diu que els “basic concepts of ludology could be used along with narratology to better understand videogames”, o Ryan (2006: 203), que parla de “ludo-narrativism” per incloure la “dual nature of video games”. També O'Hagan i Mangiron (2013) mencionen la naturalesa dual dels videojocs i afirmen que les dimensions narrativa i lúdica són dues cares de la mateixa moneda. La “ludonarrativa”, que Bissell (2010: 37) descriu com una manera fluida i interactiva de contar històries, relaciona el joc i la narrativa en benefici del desenvolupament del text. Watsman (2012) creu que aquesta relació genera dos tipus de resultat: la “ressonància ludonarrativa” quan la integració dels dos modes fa que les accions del jugador tinguin una utilitat narrativa i la “dissonància ludonarrativa” quan o bé les accions del jugador no tenen un sentit per a la història o bé el joc no permet que el jugador realitzi una acció lògica.

En la seva proposta, Dena observa que en general els projectes transmèdia es desenvolupen a partir de dos modes clau: el narratiu i el lúdic. Atès que el terme “mode” també s'utilitza en el nostre estudi amb altres sentits (vegeu l'apartat 1.6.3.3 “Multimodalitat” o el capítol 3, dedicat als textos audiovisuals), en aquesta secció l'utilitzarem sempre acompanyat de l'adjectiu “narratiu” o “lúdic”. Dena (2009: 201-202) observa que el significat en el món de ficció es comunica a través de nombrosos elements, entre els quals menciona els personatges, l'argument, l'acció, la configuració, la mecànica de joc, l'enquadrament, el so, la il·luminació, l'espai, el ritme, els cursors i el codi. Com veiem, la llista conté característiques de tots dos modes.

Dena considera que elements com la configuració o els personatges no depenen ni d'un sol mitjà ni dels modes narratiu o lúdic, amb la qual cosa els anomena “transmodals”, és a dir, que van més enllà del mode. A partir d'aquesta concepció, desenvolupa la seva teoria de l'enfocament transmodal, que per a l'autora (2009: 325) es converteix en una mena de superdisciplina que s'alinea amb la semiòtica i privilegia la creació de significat en tots els sentits. A continuació tractem l'aplicació dels enfocaments transmodals en tres dels elements llistats en el paràgraf anterior: la configuració, el personatge i l'acció.

1.6.4.2.1 Configuració

Dena (2009: 204) relaciona la configuració amb el món de ficció i el *topos* de Kjaerulff i Tosca, un concepte que ha estat tractat a l'apartat 1.6.2 “La creació de mons”. Per definició, els mons virtuals són una representació d'un entorn que una o diverses persones pot explorar a través d'un aparell digital. Per a Dena (2009: 204-205), els entorns d'espai són configuracions que es poden presentar en diversos suports (mons virtuals, llibres, llenços) i en els modes narratiu i lúdic (literatura, cinema, teatre, videojocs d'ordinador, jocs online...). D'altra banda, cal diferenciar entre l'espai del discurs i de la història. L'espai del discurs és el que apareix en la narració, mentre que el de la història té un abast més ampli, i inclou tot el que no apareix en el discurs. L'exemple més il·lustratiu el trobem amb el cinema: l'espai del discurs és el que es mostra a càmera, mentre que el de la història va més enllà i inclou tot el que està fora de pla. En el cas de la literatura, l'espai és una concepció del lector, que elabora les seves projeccions mentals. Alhora, també pot variar en funció de la perspectiva amb què es descriu: pot ser a través dels ulls d'un narrador, d'un personatge o de l'autor. En el cas dels videojocs, l'espai disponible acostuma a ser molt més extens que el que l'usuari arriba a visualitzar.

A banda de l'existència de l'espai, la configuració incorpora també la noció de *temps*. Se'n poden distingir tres tipus: 1) temps de la història, que es correspon amb la durada suposada dels esdeveniments que tenen lloc en la narració; 2) temps del discurs, que és el temps que dedica el narrador a explicar la història (una pel·lícula de noranta minuts, un llibre de cent pàgines...) en un text concret; i 3) temps de lectura o de projecció, que es correspon amb el temps que transcorre mentre es llegeix, s'experimenta o es consumeix el text en qüestió.

Genette (1983) va establir tres categories de relacions en el temps: l'ordre, la durada i la freqüència. L'ordre és la successió dels fets en què s'organitza la diegesi en el relat. Genette fa una distinció entre la seqüència normal, en què la història i el discurs segueixen el mateix ordre, i la seqüència "anacrònica", que pot presentar-se o bé com a *flashback* (analèpsia), en què el discurs interromp el flux de la història per explicar accions anteriors, o bé com a *flashforward* (prolepsis) en què el discurs fa un salt endavant en el temps per després tornar al present. Chatman (1978: 64) fa notar que en el cas del cinema hi poden haver *flashbacks* parcials o partits, en què un dels dos canals (l'acústic o el visual) es manté en el present i l'altre en el passat. Creiem que aquesta observació final es pot extrapolar a tots els textos audiovisuals.

La durada indica la relació que s'estableix entre el temps necessari per llegir, visualitzar o interactuar amb la narració i el temps real dels fets de la història. Genette identifica cinc possibilitats: 1) resum: el temps del discurs és més curt que el de la història; 2) el·lipsi: el temps del discurs és zero, s'eliminen les accions; 3) escena: els temps del discurs i el de la història són iguals; 4) expansió: el temps del discurs és més llarg que el de la història; 5) pausa: semblant a l'expansió, amb la diferència que en aquest cas el temps de la història és zero. Cadascun dels textos d'una narrativa transmèdia utilitza aquests cinc tipus de durada amb un ús variat per realitzar les accions.

Finalment, per freqüència s'entén el nombre de vegades que un mateix esdeveniment apareix en el relat. Genette en distingeix quatre tipus: 1) únic o singulatiu, en què una representació discursiva apareix una sola vegada en un moment de la història; 2) únic múltiple, quan hi ha diverses representacions, cadascuna d'un moment de la història; 3) repetitiu, en què un mateix moment de la història apareix diverses vegades; 4) iteratiu, quan una única representació discursiva engloba diferents moments de la història. Aquest últim tipus funciona com a recurs constructiu que permet la condensació de les situacions del relat. Tots quatre tipus de freqüència apareixen en els projectes transmèdia, tot i que amb una presència destacada del tipus únic i de l'iteratiu.

1.6.4.2.2 Personatge

Dena (2009: 207-208) entén que els personatges són transmèdia perquè poden ser presents en diversos mitjans, però també que són transmodals perquè poden tenir tant una funció narrativa com lúdica i aparèixer en obres literàries, teatrals, fílmiques o en videojocs. Ara bé, com diu Eskelinen (2005), els personatges tenen un ús diferent en funció del mode: “[in] novels and films characters are not the tokens for interaction that they usually become in video games”. Per això, en dissenyar la presència d’un personatge, cal tenir en compte l’ús que se’n farà en els mode narratiu i lúdic. En alguns casos, com per exemple el dels videojocs massius en línia, sovint no es pensa tant en personatges concrets, sinó en tipus de personatges. Segons Dena (2009: 209), la mateixa abstracció del món de ficció defineix aquestes classes i, al seu torn, la necessitat de tenir unes classes influeix en l’abstracció del món de ficció. En resum, el disseny d’un projecte transmèdia que tingui un món de ficció que contempli els modes narratiu i lúdic, ha de contemplar la presència d’uns perfils i classes de personatges que permetin desenvolupar tots dos modes, és a dir, que siguin personatges amb potencialitat narrativa i lúdica. Les particularitats del personatge es tractaran al capítol 2.

1.6.4.2.3 Accions

Un tercer enfocament transmodal està relacionat amb concebre les accions pensant que s’han de poder experimentar en els modes narratiu i lúdic. Per aconseguir-ho, el creador haurà de pensar en accions o successions d’esdeveniments que puguin ser narrades i jugades. Unes de les tècniques més habituals passa per incloure problemes que s’han de resoldre. Dena vincula la inclusió d’aquest tipus d’accions amb el codi hermenèutic de Barthes (1974), en què els enigmes d’un relat s’estructuren segons l’expectativa i el desig de resoldre’ls, fet que pot convertir-los en un objectiu lúdic. La qüestió dels codis hermenèutics es tractarà més endavant en l’apartat dedicat a l’expansió (1.6.5).

D’altra banda, l’acció com a element del relat ha centrat l’interès dels estudis narratius. A continuació tractem de manera resumida alguns aspectes d’aquesta disciplina rellevants per als projectes transmèdia. Les accions són un canvi d’estat produït per un agent actiu o rebut per un agent passiu. Chatman (1978: 45) identifica els tipus d’accions següents: actes físics no verbals, actes de parla, pensaments, sentiments, percepcions i sensacions. Acostumen a aparèixer encadenades, produint seqüències construïdes en una relació de causa-efecte explícita (*overt*) o implícita (*covert*) que es va repetint fins que finalitza la unitat de sentit de la successió d’accions, sigui a nivell de text, escena, capítol, missió...

Per a Chatman (1978: 31-32), el discurs relata la història a través d'enunciats de dos tipus: de procés (*process*) i d'estat (*stasis*). Els de procés estan en el mode de “fer” i “succeir”, mentre que els d'estat estan en el mode de “ser” o “estar”. Segons l'autor (*ibid.*), els enunciats d'estat poden comunicar tant la identitat del personatge o l'objecte com una de les seves qualitats, o totes dues coses a la vegada. Els enunciats de procés, en canvi, s'utilitzen per contar o representar un esdeveniment segons si es presenta de manera explícita un narrador o no. Aquesta dicotomia casa amb la distinció clàssica entre diegesi i mimesi o, en una distinció més actual, entre dir i mostrar.

El discurs es fonamenta en una selecció de les accions i fets de la història; en tracta alguns només de passada i n'elideix d'altres. No totes les accions tenen el mateix pes en la història, i hi ha una lògica jeràrquica entre elles. Les diferents teories que han abordat aquesta qüestió han optat per distingir entre dos tipus. El primer són les accions principals, que Barthes anomena *noyau*, i que Chatman bateja com a *kernel*. El segon tipus, el de les accions secundàries o complementàries, rep el nom de *catalyse* per part de Barthes i de *satellite* per Chatman. Tot i referir-s'hi amb una terminologia diferent, l'esperit de la distinció és el mateix. El *noyau* o *kernel* es correspon amb les accions que avancen l'argument, que plantegen problemes i conflictes, i que es resolen. Són punts clau en l'estructura, punts de dubte i de confluència que provoquen canvis en el progrés de la història. Els *catalyses* o *satellites*, en canvi, són accions de poca incidència en la història i tenen per funció completar, omplir, el *kernel* o *noyau*. Tanmateix, si aquestes accions secundàries s'eliminen o s'inclouen provoquen un empobriment o un enriquiment de la història, segons pertoqui.

Les accions acostumen a combinar-se entre elles i creen l'anomenada *seqüència elemental*. Descrita per Bremond (1964), suposa el primer estadi d'estructura d'un relat i consisteix en l'agrupament d'accions que poden formar una unitat que evoluciona en tres fases. La primera obre la possibilitat del procés, ja sigui d'un esdeveniment que ha de passar o d'una conducta que s'adoptarà. En la segona o bé es produeix l'esdeveniment o bé s'adopta la conducta. La tercera fase tanca el procés amb un resultat assolit o no. Aquest procés, però, pot quedar interromput en qualsevol de les etapes. A partir d'aquesta estructura elemental, les seqüències poden anar augmentant la complexitat, encadenar-se, etc.

Una vegada dissenyat el món en què té lloc la història, definits els mitjans i establertes les línies bàsiques del component ludiconarratiu, passarem a exposar com es relacionen i s'expandeixen els continguts dels diferents textos de les narratives transmèdia.

1.6.5 Les relacions textuais i l'expansió

Un dels trets definitoris dels projectes transmèdia és la seva capacitat d'expandir-se a través de diferents mitjans, característica que tractarem en aquesta secció i que es vincula amb els principis d'aprofundiment, continuïtat, multiplicitat i serialitat i d'expansió que planteja Jenkins (vegeu 1.4). La característica de l'expansió està estretament vinculada amb els vincles que s'estableixen entre els textos d'una narrativa, raó per la qual també la tractarem en aquesta secció. L'apartat es compon de les següents parts: 1) classificació de projectes; 2) relacions textuais; 3) enfocament inclusiu o excloent de l'adaptació com a expansió; i 4) tècniques d'expansió dels projectes transmèdia.

1.6.5.1 Classificació de projectes

Per poder avaluar la qualitat i l'ús dels recursos disponibles que permeten l'expansió d'un projecte, Long (2007: 19-21) és partidari de fer una catalogació dels projectes transmèdia i classificar-los en tres tipus. En un primer grup situa els projectes que siguin transmèdia d'origen com a *hard*, és a dir, que han estat concebuts *a priori*. En segon lloc, etiqueta els que s'hi han convertit posteriorment com a *soft*, atès que s'han convertit en narratives transmèdia *a posteriori*. El tercer tipus, que anomena *chewy*, s'aplica a projectes que s'han convertit en narratives transmèdia unitàries després de l'èxit d'un text inicial. Long posa com a exemple *The Matrix*, ja que es tracta d'un projecte transmèdia desenvolupat a partir de l'èxit de la pel·lícula homònima. Aquesta classificació de Long ens sembla adequada per categoritzar els projectes segons la seva concepció. Tanmateix, creiem que els mots que escull per definir els tres tipus no són adients per descriure els fenòmens. Per aquesta raó, proposem canviar la nomenclatura i classificar els projectes transmèdia segons si són 1) d'origen, 2) per assimilació o 3) per reorientació. Aquesta és la terminologia que utilitzarem per especificar l'enfocament dels projectes transmèdia.

Dena aporta una classificació de projectes transmèdia Dena (2008) que distingeix entre tres formats de segmentació del que anomena "multiplataformes": *series*, *serial* i *hybrid*. En el primer format, *multiplatform series*, cadascun dels nous textos del projecte transmèdia continua la història a grans trets, però s'experimenta individualment. El *multiplatform serial*, en canvi, es compon de textos que depenen l'un de l'altre per crear la història. L'exemple en poden ser certes sèries televisives o trilogies cinematogràfiques. Finalment, el *multiplatform hybrid* combina els dos models

anteriors: els diferents textos comparteixen una continuïtat en la història però es manté una independència entre ells. És el model que més s'acosta a la idea de narració transmèdia segons la descriu Jenkins.

A l'hora de categoritzar els projectes transmèdia com a conjunt utilitzarem tant la classificació de Long amb el canvi de nomenclatura proposat (d'origen, per assimilació i per reorientació) com la de Dena, ja que les dues classificacions sorgeixen d'enfocaments diferents i creiem que poden ser complementàries i contribuir conjuntament a definir la naturalesa dels projectes transmèdia.

1.6.5.2 Relacions entre textos

El següent pas consisteix a observar les relacions entre obres. Això ens ha de permetre explicar els vincles que es produeixen entre els textos i les possibilitats d'expansió. Per fer-ho, tractarem breument les teories desenvolupades per descriure aquests fenòmens.

Començarem per la teoria del dialogisme de Bakhtin (1981), que descriu la relació entre els textos com un diàleg que es produeix entre gèneres, llengües i cultures que motiva la creació de nous textos, els interpreta i busca les influències que hi ha entre ells. El dialogisme inspira diverses teories semblants dins la narratologia. Entre aquestes s'hi troben la intertextualitat de Kristeva (1986) i la transtextualitat de Genette (1997).

Genette estableix cinc nivells de relacions textuals: intertextualitat, paratextualitat, metatextualitat, arxitextualitat i hipertextualitat, per bé que es centra especialment en la hipertextualitat, el nivell que segons l'autor descriu la relació entre dos textos literaris excloent-ne la de comentari. Genette entén la intertextualitat com la presència d'un text dins d'un altre. Tanmateix, és la visió de Kristeva (1986) sobre aquest concepte d'*intertextualitat* la que ens sembla interessant aplicar en parlar de l'expansió. Segons l'autora, els textos no estan aïllats, sinó que es troben en una complexa xarxa de connexions amb altres textos que els influeixen o els referencien. Aquestes connexions són evidents entre els textos que configuren un projecte transmèdia.

Fiske (1987: 108) aprofundeix en el concepte d'*intertextualitat* i li atribueix una dimensió horitzontal i una de vertical. La intertextualitat horitzontal es produeix en les relacions que s'estableixen entre textos primaris que estan vinculats d'una manera explícita, sovint en els eixos de gènere, personatge o contingut. Per contra, la vertical es dona entre un text primari i la referència que se'n fa en textos secundaris (des dels anuncis, la crítica, la ressenya periodística o els textos que pugui generar l'audiència).

Finalment, Kinder (1991: 2) descriu la intertextualitat com la relació que hi ha entre un text i el discurs cultural en què es produeix, amb la qual cosa s'ha d'interpretar a través dels altres textos als quals està vinculat.

L'últim concepte relatiu als vincles entre textos és el de la *transficcionalitat*, que es centra en la relació de les obres al nivell temàtic d'un món de ficció i no tant en el seu component textual. Un món de ficció és conseqüència de contingut textual, però existeix més enllà d'aquest. La clau que es pot extreure d'aquesta teoria és que un nou text pot no intentar explicar la “mateixa” història, però pot explorar altres possibilitats d'un món de ficció extens. Per tant, el vincle entre els textos es produeix a nivell temàtic. Aquesta circumstància es dona en els textos que constitueixen el nostre corpus.

Partint de la hipertextualitat de Genette, Doležel (1998) idea el concepte de *reescriptures postmodernistes* com a tècnica per generar nous textos en relació amb un món de ficció. En descriu tres tipus. En primer lloc, la transposició, que manté el disseny i la història principal del món de ficció però el situa en un àmbit temporal i/o espacial diferent. En segon lloc, l'expansió pròpiament dita, que amplia l'abast del món de ficció, omplint-ne els buits i construint-ne una prehistòria o un període futur. En tercer lloc, el desplaçament, que construeix una versió molt diferent del món de ficció que en redissenya l'estructura i en reinventa la història. Saint-Gelais s'inspira en aquestes reescriptures postmodernistes a l'hora de conceptualitzar l'expansió dels mons de ficció sota la noció de *transficcionalitat*, que defineix de la següent manera (citats dins Ryan, 2008: 386):

The concept of transfictionality covers those practices that expand fiction beyond the boundaries of the work: sequels and continuations, return of the protagonists, biographies of characters, cycles and series, “shared universes,” etc. Transfictionality crosses historical periods as well as boundaries between national literatures or literary genres, it affects literature as well as other media (film, television, comics, etc.), and it penetrates mainstream or experimental literature as well as popular culture.

Saint-Gelais (2005: 612) veu la *transficcionalitat* com una branca de la intertextualitat, tot i que enlloc de reconèixer les fonts, el que fa és utilitzar els personatges, l'espai i el temps del món de ficció com entitats independents. Per a Dena (2009: 118), el concepte de *transficcionalitat* és aplicable al transmèdia perquè es vincula amb l'expansió de mons de ficció a través dels textos.

L'aplicació de la *transficcionalitat* en els projectes transmèdia compta amb detractors, que consideren que les narratives transmèdia es caracteritzen per la continuïtat i la

manca d'inconsistències entre els textos que els componen. Si aquest criteri és vàlid, llavors la transficcionalitat no podria ser d'aplicació ja que, per la seva naturalesa, incompleix automàticament l'afirmació.

La proposta de Dena (2009) sobre les relacions textuais en narratives transmèdia parteix del convenciment que la clau d'aquests projectes és l'ús de múltiples mitjans, i creu que l'interès rau en observar els tipus de relacions externes (entre textos, *fenomen transmèdia intercomposicional*, i internes (entre els elements d'un sol text, *fenomen transmèdia intracomposicional*). En aquesta nomenclatura, el terme “composició” fa referència a les obres, jocs, llibres, pel·lícules o pintures. La conceptualització de Dena és una aplicació per als projectes transmèdia de la doble tipologia d'intermedialitat ideada per Wolf (2002), que distingeix entre dues categories de fenòmens: “intracomposicional” i “extracomposicional”. La primera correspon als que s'observen només dins d'una obra (Wolf, 2002: 13), mentre que la segona es dona o bé en relacions que es produeixen entre obres que es transmeten en diferents mitjans o bé en “forms which result from relations or comparisons between medially different semiotic entities” (Wolf, 2005: 253).

A partir de les teories que descriuen la relació entre textos, caldrà observar la consideració que es dona a aquests textos en un context transmèdia. A banda de proposar el model de tipologia de projectes comentat unes línies més amunt, Long (2007) creu necessari que els textos tinguin la consideració de canònic o secundari, oficial o no oficial des d'un principi.

Per observar el tractament que reben els diferents textos segons la relació que s'estableix entre ells, Long recorre a la distinció que fa Genette (1997) entre hipotextos (textos originals) i hipertextos (textos derivats dels originals). Long utilitza aquesta distinció per equiparar els components primaris d'un projecte transmèdia com a hipotextos i situar els secundaris com a hipertextos. A partir d'aquí, el tractament d'hipertextos o d'hipotextos variarà en funció de cada cas. L'autor parla de l'exemple de *Star Wars* i dona a les pel·lícules de George Lucas la categoria d'hipotext, i als textos publicats en els altres mitjans, des dels llibres fins als còmics, la d'hipertext. Per a Long, la relació d'un hipertext amb l'hipotext és el que determinarà si es compleix el requisit que una expansió transmèdia ha de constituir una “distinctive and valuable contribution” per poder ser considerada expansió. Sobre aquesta qüestió, Long observa que el fet de considerar una contribució com a valuosa és una visió subjectiva. Coincidim amb l'autor en aquesta observació.

De manera anàloga a la relació que s'estableix entre hipotext i hipertext, Örnebring (2007) afirma que les narracions transmèdia gairebé sempre es componen d'un text central i una sèrie de textos satèl·lit que donen rellevància a aquest text central. La relació que s'estableix entre aquests textos és de jerarquia de significat amb un text dominant i una sèrie de textos auxiliars. Smith (2009: 33) entén que hi ha certs mitjans que, per les seves característiques, són més propensos a convertir-se en generadors de textos primaris o dominants, i cita la televisió com a exemple. Tot i així, insisteix que la recepció bona o dolenta d'un text no depèn de que estigui categoritzat com a dominant o auxiliar.

Recuperant la distinció entre narració i *branding* transmèdia, Long (2007: 33-34) recomana centrar-se en la cohesió i el cànon, dos aspectes interessants a comentar i molt relacionats amb l'oficialitat dels textos. Prenent com a referència *Star Trek* (1966) i *Star Wars* (1977), sosté que els hipotextos (és a dir, les pel·lícules i la sèrie de televisió respectivament), van generar múltiples hipertextos en diferents mitjans i plataformes amb autories de diversa procedència i qualitat, però que molts d'aquests hipertextos no van contribuir a evolucionar les històries originals. Creu que aquesta nul·la aportació es deu al fet que els hipertextos en qüestió no tenien la categoria de canònics. Tanmateix, això no comporta que els autors originals evitin els hipertextos. Centrant-se en l'exemple de *Star Wars*, explica que Lucas ha donat suport a la proliferació de textos situats en l'univers de la seva història, tot i que alguns textos considerats secundaris contradiguin el contingut dels textos primaris. Lucas fins i tot ha arribat a encetar noves línies o reinterpretacions d'alguns matisos de la història per crear hipotextos posteriors de *Star Wars* a partir d'hipertextos creats per usuaris. Aquesta situació pot arribar a crear confusió a l'usuari final. En qualsevol cas, el cànon d'aquesta història queda clarament definit per l'autor, George Lucas. Ara bé, hi ha altres casos en què el caràcter canònic dels textos no és tan clar. Long posa l'exemple d'històries originades en el còmic com *Batman* (1941).

Long és del parer que els diferents textos que componen un projecte transmèdia han de formar part del cànon des de l'inici, tant si són hipotextos com hipertextos. Per reafirmar la seva posició, creu que el fet que tots els textos del cànon estiguin definits des de l'inici ajuda als usuaris a situar-se en relació amb el projecte transmèdia. Per altra banda, la presència d'un cànon fixat i controlat permet garantir el principi de continuïtat de Jenkins.

Respecte del cànon en els projectes transmèdia, cal també recordar que una de les característiques fundacionals de les narratives transmèdia és la participació activa dels usuaris i que associar els textos canònics amb qualitat i oficialitat i els no canònics amb la falta d'aquestes pot fer que els usuaris perdin interès en contribuir-hi activament. Coincidim amb la reflexió de Smith (2009: 37) que aquesta dicotomia provoca una paradoxa: un excés d'interdependència entre textos primaris, secundaris i la contribució dels usuaris crea confusió en la narrativa central; la manca d'interdependència, per contra, fa que les expansions siguin inútils i, per tant, es perdi l'essència transmèdia. Segurament un dels reptes dels projectes transmèdia serà la capacitat de trobar un equilibri d'interdependència entre els hipotextos i els hipertextos per alhora ajudar a delimitar el cànon i a fomentar la participació dels usuaris.

1.6.5.3 Enfocament inclusiu o excloent de l'adaptació com a expansió

En el moment de pensar en les possibilitats d'expansió dels projectes transmèdia, diversos autors, entre els quals destaquen Jenkins (2006), Long (2007) o Smith (2009), consideren que l'adaptació n'ha de quedar exclosa perquè només aporta contingut redundant i no ajuda a avançar la història. Smith entén que, tot i que hi hagi veus que pensen que el component visual i estètic de l'adaptació contribueix al creixement d'una franquícia i que, per tant, hi fa una aportació valuosa i diferent, aquesta aportació és redundant perquè no fa que la història avanci: “some people may consider a visually pleasing and entertaining adaptation ‘a distinct and valuable’ contribution to a franchise,” they are still “redundant adaptations” that do not contribute “a new part of the overall story” (Smith, 2009: 25). Jenkins s'expressa en uns termes semblants en una resposta a David Bordwell (2009a): “for many of us, a simple adaptation may be ‘transmedia’ but it is not ‘transmedia storytelling’ because it is simply re-presenting an existing story rather than expanding and annotating the fictional world”.

Long (2007: 22), per la seva part, vincula l'adaptació amb el fet de tornar a explicar una història en un mitjà diferent, i el procés transmèdia (*transmediation*) amb l'ús de diferents mitjans per crear una història. Tot i que admet que l'adaptació comparteix amb la narració transmèdia la capacitat de crear nous punts d'accés al món de ficció i que és també una reinterpretació (que pot fer una contribució valuosa i diferent), coincideix amb Jenkins i Smith en que li manca la capacitat d'aportar algun aspecte nou al projecte per poder ser inclòs com a tècnica d'expansió. D'altra banda, i parlant de la trilogia fílmica de Jackson que forma part del nostre corpus, sosté que el fil·lari narratiu és el mateix en tots dos mitjans (és a dir, llibres de Tolkien i pel·lícules de Jackson): “the same

characters are depicted doing essentially the same things, speaking essentially the same dialogue in essentially the same places, although they are ‘deformed’ by the varying inherent characteristics of each form” (Long, 2007: 23). Per aquestes raons, Long es reafirma en la idea que, tot i el valor que poden tenir les adaptacions com a punts d'accés a la història i com a possibilitats per expandir la marca d'una franquícia, no es tracta de components prou diferents d'un gran arc narratiu.

També Dena parteix de la definició de Jenkins, però encamina el seu raonament a argumentar que l'adaptació és un tipus d'expansió. Després de recordar el punt de vista reticent de diversos autors, entre ells Jenkins, Long o Smith, i d'insistir que l'expansió és un tret exclusiu dels projectes intercomposicionals, Dena (2009: 99) afirma que l'argument principal a favor de l'adaptació és que l'adaptació transmèdia és diferent de l'adaptació convencional. A partir del convenciment que el que fa rellevants els projectes transmèdia és que en la creació hi participin múltiples mitjans diferents, l'autora (2009: 147) sosté que l'adaptació és un recurs més entre els que es pot comptar a l'hora de crear un projecte transmèdia. Nosaltres coincidim amb aquest punt de vista i creiem que el cas d'estudi d'aquesta tesi doctoral n'és un bon exemple: si bé la trilogia fílmica de Jackson és tècnicament una adaptació dels llibres de Tolkien, l'enfocament del director en diversos aspectes relacionats amb les línies narratives d'alguns personatges fa que una part del contingut de les tres pel·lícules es pugui considerar una expansió del relat.

Més endavant, Dena aprofundeix en aquesta visió i sosté el seu argument inclús a partir de dos punts de vista. En primer lloc, insisteix en el fet que l'adaptació també pot aportar un sentit nou, per exemple, a través de la reinterpretació. Aquesta reinterpretació es correspon amb la “added comprehension” que Neil Young relaciona amb les expansions: cada text nou és una oportunitat per donar una lectura diferent a un projecte transmèdia. Young posa com a exemple que en el desenvolupament dels videojocs de *The Lord of the Rings* doten el personatge de Gandalf de la qualitat d'estratega que en els llibres de Tolkien no es fa explícita, per bé que es pot intuir. Aquesta aportació es tractarà posteriorment en l'anàlisi del corpus.

Dena (2009: 148) argumenta que les adaptacions no tenen per què ser redundants. Entre altres raons, sosté que l'adaptació és un procés en què es prenen decisions semiòtiques significatives, sovint condicionades pel mitjà en què es duu a terme, que obligarà a modificar, afegir i treure elements. Per les particularitats de cada mitjà i les decisions creatives que es prenen durant el procés, és fins i tot més difícil que hi hagi una

correspondència de cadascun dels elements de l'original. D'altra banda, si el que es busca en un projecte transmèdia és que cada nou text contribueixi a la creació de significat, llavors l'adaptació és simplement una altra tècnica que es pot fer servir. En relació amb la consideració de l'adaptació com a tècnica creativa, Dena observa que hi ha casos en què els textos primaris es creen pensant en una adaptació posterior. Un exemple el trobem amb el projecte transmèdia de *A Game of Thrones* generat a partir del llibre homònim de George R.R. Martin (1996), que utilitza una tècnica d'escriptura molt propera a la del guió cinematogràfic i apunta així a l'adaptació filmica, que finalment s'ha gestat en format televisiu.

En resum, Dena (2009: 163) afirma que l'adaptació no és sempre redundant (si és que ho és mai) i que és una pràctica que pot tenir diverses funcions. A partir de la idea que els fenòmens transmèdia s'entenen a partir dels coneixements i destreses necessaris per crear un projecte i que aquests coneixements i destreses comporten l'ús de diversos mitjans, l'autora creu que l'adaptació pot ser una tècnica més per contribuir en la creació d'un projecte transmèdia. També Scolari (2013) expressa una posició inclusiva en la possibilitat de contemplar l'adaptació com a tècnica d'expansió.

Tot i la reticència que confirma en diversos textos i respostes a preguntes que se li han formulat sobre aquesta qüestió, Jenkins revisa la seva posició sobre l'adaptació i l'expansió en una entrada al seu blog amb data d'1 d'agost de 2011. Comença (2011) reafirmant que una adaptació “basically, [...] takes the same story from one medium and retells it in another”, mentre que l'expansió busca afegir alguna cosa quan passa d'un mitjà a un altre. Tanmateix, admet que aquesta distinció tan dràstica també pot tenir matisos i accepta l'enfocament de l'adaptació que fa Dena que hem comentat en els paràgrafs anteriors. Així, les adaptacions poden ser molt literals o profundament transformadores. D'altra banda, tota adaptació és una interpretació d'una obra i no només una reproducció, amb la qual cosa totes les adaptacions contribueixen a completar els significats que es vinculen amb una història. Finalment, els canvis que es produeixen entre mitjans comporten una experiència i un aprenentatge nous. Per raons com aquestes, Jenkins acaba afirmant que potser és millor veure l'adaptació i l'expansió com dues possibilitats teòriques d'un contínuum i que totes les accions possibles es produeixen en algun punt intermedi.

El nostre punt de vista s'acosta bastant al que expressen Dena i Scolari. Entenem que, malgrat que sigui una pràctica que tendeix a compartir molta semblança amb el text que pren com a referent i que, a simple vista, pugui semblar que no contribueix

significativament al desenvolupament del projecte, és també un recurs per aportar un sentit nou al projecte. Considerem que l'expansió també es pot materialitzar com a aprofundiment d'aspectes narratius concrets, com per exemple, els personatges. D'altra banda, creiem que la reinterpretació d'un text pot arribar a tenir un pes prou significatiu, com ho demostra, per exemple, la qualitat d'estratega en el personatge de Gandalf, que comentava Young unes línies més amunt, que ha estat un tret molt explotat en les expansions posteriors de la història en els videojocs. I seguint amb el mateix exemple, l'adaptació filmica centra la caracterització del personatge Aragorn en l'assoliment de lideratge i en la relació amorosa entre un home mortal i una dona immortal. Aquests dos aspectes s'exploten també en algunes expansions publicades posteriorment.

Una vegada aclarits els aspectes de tipus de model transmèdia, la vinculació entre textos a partir dels conceptes teòrics, la importància del cànon i la inclusió de la pràctica de l'adaptació com a recurs d'expansió, procedirem a tractar alguns possibles recursos que es poden utilitzar, a més de l'adaptació, com a tècniques per expandir un projecte transmèdia.

1.6.5.4 Tècniques d'expansió

Per situar les possibles tècniques o recursos que es poden utilitzar per expandir les narratives transmèdia, Smith (2009) parteix de la distinció dels textos de Barthes, que diferencia entre el *text lisible*, que dona peu a una interpretació limitada, i el *text scriptible*, que necessita una gran participació de l'usuari per adquirir sentit i no té un final ni una coherència definits. Aquest segon cas empodera a l'usuari per fer-lo evolucionar. Hi ha casos en què el text pot ser tant *lisible* com *scriptible*. Si bé Barthes va idear aquesta diferenciació per als textos literaris, creiem que la distinció és d'aplicació per al variat ventall de textos amb què comptem avui en dia. Fiske va introduir un tercer tipus de text, el *producerly*, que es troba a mig camí entre el *lisible* i l'*scriptible*: és popular i fàcil de llegir, i alhora conté l'obertura de l'*scriptible*. Aquesta doble característica converteix en els *producerly texts* en un tipus molt interessant per a un projecte transmèdia, ja que permet que continguin buits narratius i línies argumentals inacabades que es poden convertir en possibles vies d'expansió. Per a Smith (2009: 49), una altre aspecte destacat dels *producerly texts* és que es poden gaudir a diferents nivells, ja que permeten alhora una fàcil lectura inicial i una interpretació activa profunda.

Una primera tècnica que es pot aplicar consisteix a assegurar-se que els textos del projecte transmèdia contenen el que Long anomena *migratory cues*, és a dir, referències a personatges, llocs o fets secundaris de la història. Cadascuna d'aquestes mencions pot convertir-se en una expansió potencial de la història, però no són necessàries per a comprendre la història central. Un exemple el trobem amb els personatges Elrohir i Elladan, que només apareixen mencionats en els llibres de Tolkien i que, en canvi, són part central de l'argument del videojoc *The Lord of the Rings: War in the North* (2011) centrat en un espai poc tractat en els relats situats a la Terra Mitjana. D'altra banda, les *migratory cues* poden possibilitar que aquestes referències s'expandeixin en altres mitjans, fet que contribueix a que l'experiència sigui genuïnament transmèdia (Long, 2007: 59).

Relacionat amb les *migratory cues*, un segon recurs el constitueixen els codis hermenèutics proposats per Barthes (1974: 15), uns catalitzadors narratius que estructurin l'enigma en un text a partir de l'expectativa i el desig de saber-ne la solució. Long (2007: 63-65) classifica aquests codis hermenèutics en sis tipus de *migratory cues* possibles: culturals (aspectes que es relacionin amb el context de cultura); de personatges (personatges que només s'esmenten); cronològics (referències al passat, al present i al futur); geogràfics (referent a llocs que es mencionen o que apareixen en pantalla); ambientals (la flora i la fauna del món de ficció); ontològics (sobre la naturalesa mateixa de la història). Els sis tipus es constitueixen en possibles preguntes a formular en un text primari de manera que les respostes puguin convertir-se en expansions potencials. Alhora els veu com una eina interessant per analitzar els projectes transmèdia existents i aprofundir en com s'han desenvolupat les expansions. La publicació de la trilogia literària de Tolkien incorporava un episodi entre els hòbbits i un personatge anomenat Tom Bombadil. Arran del carisma que va suscitar aquest personatge entre els lectors, Tolkien va crear un poema llarg centrat en Tom Bombadil i que es pot considerar un exemple d'expansió generada per codi hermenèutic.

Una tercera tècnica són les *negative capabilities*, que consisteix a incloure buits narratius en el disseny dels textos perquè es puguin omplir amb nous textos que amplii la història per vies no explorades. Hem traduït el concepte com a "buits amb potencialitat narrativa", uns termes descriptius amb els quals ens hi referirem en l'anàlisi. Tot i que sigui fruit de la casualitat, ja que Tolkien no va escriure *The Lord of the Rings* amb una finalitat transmèdia, els llibres contenen omissions que s'han convertit en buits amb potencialitat narrativa i que han generat expansions, com per

exemple *The Hunt for Gollum*, un curtmetratge creat per fans que tracta sobre la captura de Gollum, un buit narratiu tant dels llibres com de l'adaptació filmica que hem inclòs al corpus d'anàlisi.

Finalment, Scolari (2013: 164-166), proposa quatre estratègies d'expansió pròpies de la retòrica: addició (ampliació d'una història), omissió (eliminació d'elements d'un relat), transposició (modificació de l'ordre dels elements) i permutació (substitució d'un component per un altre). Segons Scolari, la quarta i última tècnica és la més utilitzada pels usuaris.

A partir de tots els recursos exposats, l'expansió dels projectes transmèdia es pot desenvolupar de maneres molt diferents en funció dels objectius i dels mitjans que participin en el projecte. Així, per exemple, Scolari (2009: 598) parla del cas de la sèrie televisiva *24* (2001), i identifica quatre tipus d'estratègies d'expansió del text central que constitueix la sèrie televisiva: microhistòries intersticials (desenvolupades en còmics, videojocs, *mobisodes* i clips publicats en línia), històries paral·leles (que es poden convertir en *spin-offs*), històries perifèriques amb poca vinculació amb el relat central, i plataformes de contingut generat per usuaris.

Smith (2009: 57-63), per la seva banda, proposa un model d'expansió de projectes amb una història central televisiva que inclou diversos tipus d'expansions, com ara extensions en forma de "nous episodis" (a través de novel·les gràfiques, videojocs, *webisodes*, *mobisodes*...) que funcionen com a històries anteriors o posteriors a la central. També proposa fer expansions amb objectes del món real o organitzar esdeveniments de realitat alternativa que permetin als usuaris gaudir de l'experiència en primera persona.

Després de tractar les relacions textuais i abordar algunes de les diferents tècniques més utilitzades per fomentar l'expansió de les narratives, passarem a centrar l'atenció en els usuaris i les diferents maneres amb què es pot incentivar la seva participació activa en els projectes.

1.6.6 L'audiència i la participació activa

La participació de l'audiència és un aspecte clau dels projectes transmèdia. Per tal d'abordar-la amb l'exhaustivitat necessària, l'observarem des de diversos punts de vista. Segons hem vist al principi del capítol, ens trobem immersos en l'era de la convergència, que es manifesta a través de diferents perspectives, una de les quals, la denominada *convergència cultural*, implica la participació activa de l'audiència.

Aquesta participació activa es dona en el context del que Pierre Levy va anomenar “intel·ligència col·lectiva”, que fa referència a les noves estructures socials que permeten la producció i circulació de coneixement en una societat connectada a través de la xarxa (Jenkins, 2006). En aquest escenari, els participants recullen informació i comparteixen els coneixements per resoldre problemes. Per a Levy, en aquest context l'art es converteix en un fenomen d'atracció cultural que relaciona persones amb interessos semblants i crea comunitats noves de coneixement. Un dels agents catalitzadors de la intel·ligència col·lectiva són els projectes transmèdia.

Segons observa Belsunces (2011), la participació activa es cristal·litza en com a mínim dos sentits. D'una banda, els fenòmens transmèdia fan que els continguts siguin accessibles al públic a través de diferents plataformes, “obligant” els usuaris a moure's de mitjà en mitjà per experimentar els continguts d'un projecte. D'aquesta manera, s'activa la seva participació. De l'altra, el disseny d'un projecte transmèdia s'organitza amb la intenció que els usuaris explorin l'espai potencial en què es desenvolupa la història i l'experimentin a través de diferents textos, fomentant, de nou, una actitud activa en relació amb la proposta transmèdia en el marc d'un món de ficció obert a l'exploració dels fans de manera gairebé inesgotable (Jenkins, 2006: 113-114). Aquesta suposada capacitat d'exploració inesgotable incita els usuaris a endinsar-se en l'univers narratiu actuant, en paraules de Kinder (1991) i Jenkins (*ibid.*), com a caçadors i recol·lectors que es mouen a través dels textos per construir una imatge coherent amb la informació dispersa, alimentant, així, la intel·ligència col·lectiva.

Sovint es confon la participació amb la interactivitat. Jenkins (2011) fa la distinció entre aquests dos conceptes i afirma que la interactivitat està associada amb la tecnologia, mentre que la participació és una qüestió cultural. A la pràctica, però, totes dues poden estar presents en el mateix text i posa com a exemple els videojocs. La interacció en aquests textos la trobem en la relació que es produeix entre l'usuari i la màquina, mentre que si pensem en la cultura fan associada a un títol o saga concrets, estem parlant d'una acció de l'àmbit de la participació.

1.6.6.1 Fragmentació de continguts

La magnitud dels projectes transmèdia fa necessària la fragmentació dels continguts en diferents textos que es presenten a través de diferents mitjans. D'altra banda, en la concepció dels projectes s'entén que els usuaris no tenen per què experimentar totes les parts de la fragmentació. Amb aquesta constatació, doncs, acostuma a donar-se també

una fragmentació de l'audiència: cada text té un destinatari potencial. I no només això. La naturalesa de cada mitjà fomenta un tipus de participació dels usuaris, amb la qual cosa l'experiència conjunta d'una narrativa transmèdia consisteix a la suma d'una varietat de formes de participació. La figura següent, elaborada per Ken Bautista, director executiu i creatiu de la companyia Rocketfuel Games, i publicada a Pratten (2011), constitueix un marc interessant per classificar els tipus de participació que es contemplen:

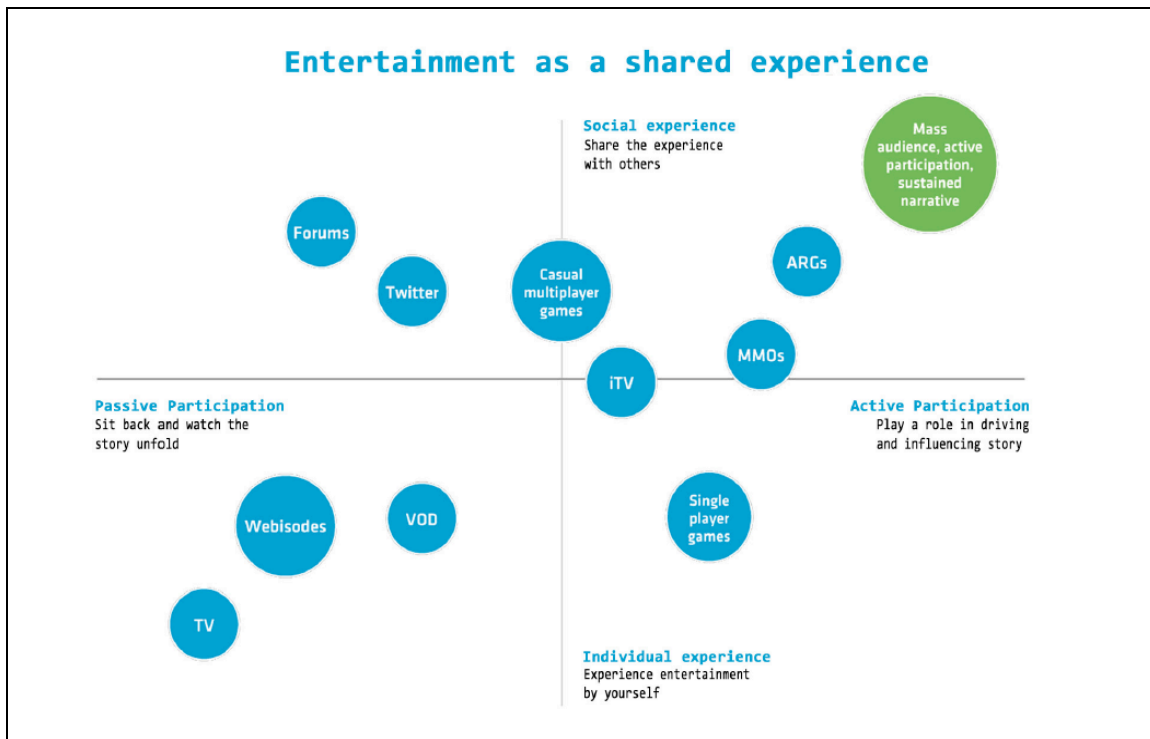


FIGURA 3: L'experiència compartida de l'entreteniment. Ken Bautista. Publicat a Pratten (2011).

Les diferents plataformes i mitjans que apareixen a la figura 3 es distribueixen en un doble eix que conté quatre possibles direccions. L'eix vertical és un continuïum entre si l'experiència és individual o col·laborativa (social), mentre que l'horitzontal diferencia entre participació activa o passiva. Aquesta figura pot ser un bon instrument a utilitzar a l'hora de plantejar-se la participació de les audiències en els textos que componen un projecte transmèdia.

Dena vincula la fragmentació de continguts i d'audiències a través del concepte de *tiering* ("segmentació de continguts per nivells"), que defineix com (2009: 239) "[t]he addressing of diferent audiences with diferent content in diferent media and environments". La segmentació de continguts per nivells indica que un projecte s'ha dissenyat pensant en diferents punts d'entrada per a la ficció transmèdia en crear textos per a segments diferents de l'audiència. En relació amb la capacitat d'adreçar-se als

diferents col·lectius, Smith (2009: 37) recorda la necessitat de saber equilibrar els continguts que es creen per als espectadors casuals i per als fans incondicionals.

Un bon recurs per planificar la segmentació de continguts per nivells és la llista d'elements que proporciona Pratten (2011: 19-20), que permet perfilar l'audiència amb precisió. Posteriorment, aquesta informació es pot agrupar per segments d'audiència, la qual cosa permetrà orientar la participació de les audiències per grups i col·lectius:

1. Informació socioeconòmica

- Edat i sexe
- Salari i ocupació
- Tipus de lloc on viuen (ciutat gran o petita, zona urbana, zona rural) i tipus de comunitat
- Tendència a valorar més el factor preu o el factor temps
- Marques preferides
- Objectius socials: ser acceptat, destacar, ser el primer, ser amic íntim, ser amable, ser temut, estar de moda, ser tradicional

2. Informació sobre consum de mitjans

- Mitjans de lectura: llibres, revistes, diaris, blogs
- Preferència d'autors
- Consum televisiu: programes i pel·lícules
- Preferència de directors
- freqüència i assiduïtat
- Tipus de música i grups preferits
- horaris i llocs on s'escolta música

3. Informació tecnològica

- Tipus i model de telèfon mòbil
- Tipus de connexió a Internet
- Xarxes socials en què interactua

Dena identifica tres motius per incorporar la segmentació de continguts per nivells en el disseny transmèdia: 1) cada usuari té les seves preferències artístiques i utilitza uns mitjans; 2) es facilita la interacció social; i 3) permet reunir els usuaris dispersos. Atès que el nostre estudi s'emmarca en el primer tipus, aprofundirem una mica més en la primera de les tres raons. Dena parteix del supòsit que si un projecte està compost per

més d'un text, augmenten les possibilitats que els usuaris no n'experimentin totes les parts. Afegida a aquest supòsit hi ha la qüestió de les preferències i les destreses.

No totes les audiències estan interessades en tots els textos i a vegades no tenen les habilitats o coneixements necessaris per experimentar-los. La motivació i els coneixements que tenen els usuaris a l'hora de gaudir d'un text varia segons siguin mitjans estàtics, dinàmics o interactius. En aquest sentit, Long entén que hi pot haver sectors de l'audiència que no entrin a consumir textos per una reticència a endinsar-se en tipus de continguts que es presentin en formats que l'usuari no acostuma a utilitzar. És precisament per aquest motiu que Dena (2009: 162) considera que les adaptacions són un dels millors recursos com a punt d'entrada a un univers transmèdia, ja que permeten que diferents col·lectius de l'audiència puguin accedir-hi a través del mitjà que els interessen. Així, quan els mateixos elements essencials s'expressen de maneres diferents, els usuaris no senten que se'ls amagui res ni se senten exclosos.

Segons Belsunces (2011: 28), no tots els tipus de públic participen de la mateixa manera: el grup que més aprofundeix generalment en l'univers transmèdia en qüestió és el dels fans. Scolari (2013: 223-225) reflexiona sobre la importància del col·lectiu dels fans incondicionals per a un projecte transmèdia i afirma que en el context actual en què hi ha una presència abundant d'històries, perquè una narració funcioni necessitarà tant la "labor evangelitzadora de los fans" com que la seva activitat productiva com a prosumidors sigui operativa. Per aquesta raó, considera que és fonamental que les franquícies i els equips de producció tinguin molt en compte aquest col·lectiu.

Parafrasejant Gwenllian-Jones, Smith (2009: 21) afirma que el que fa que un text es converteixi en objecte de culte són un conjunt de processos complexos que porten els fans a separar el text en qüestió del que és comercial o *mainstream*. L'actitud dels fans incondicionals és sempre la d'intentar allunyar els objectes de culte de la cultura de masses, sovint donant un sentit nou al material comercial que sorgeixi relacionat amb el text en qüestió.

D'altra banda, Eduardo Sánchez, creador de *The Blair Witch Project* (1999), suggereix que quants més recursos narratius es posin a disposició dels fans, més possibilitats tindran per augmentar el seu coneixement enciclopèdic, connectar amb altres fans, formar comunitats i, al cap i a la fi, sentir-se més implicats en l'experiència del món de ficció.

En relació amb la creació de mons, Smith (2009: 45) observa que els fans dediquen molts esforços a consolidar la seva pròpia enciclopèdia del món de ficció. En el context d'un projecte transmèdia, els fans incondicionals es converteixen en autèntics herois que aprofundeixen en tots els àmbits imaginables de la història i viuen l'experiència en la màxima plenitud possible. Smith apunta que els seguidors menys fidels n'acostumen a tenir prou amb una experiència i un coneixement més superficials. Per aquest motiu, recomana que el disseny d'un projecte transmèdia es faci pensant a satisfer les expectatives del fan incondicional. Proposa que el projecte inclogui el que anomena "validation effect", una recompensa en forma de coneixement addicional i de reconeixement als esforços que aquests fans incondicionals esmercen a les diferents manifestacions de la història.

1.6.6.2 Implicació dels usuaris

Una de les claus de l'èxit d'un projecte transmèdia passa per aconseguir la implicació dels usuaris. Pratten (2011) desenvolupa una proposta per fomentar aquesta implicació partint d'un estudi previ de Bartle (2004). Aquest últim analitza diversos jugadors de videojocs del tipus MUD⁶ i observa que hi ha certs patrons que es repeteixen a l'hora de gaudir de l'experiència lúdica. Com a conclusió del seu estudi, Bartle agrupa els jugadors en quatre tipus segons els gustos:

- *Achievers*. Volen assolir objectius, com ara pujar de nivell, guanyar punts, etc.
- *Socializers*. Els agrada trobar-se amb altra gent, bé sigui amb la seva identitat real o com un personatge de joc de rol.
- *Explorers*. Són aficionats a descobrir món.
- *Killers*. Volen dominar els altres.

Tot i que les conclusions estan extretes d'un tipus de videojoc específic, els quatre perfils poden ser extrapolables a l'experiència dels usuaris amb altres mitjans. Bartle també s'adona que cada tipus en necessita un altre per divertir-se i implicar-se en el joc. L'autor (2004: 1) il·lustra visualment els quatre grups i els seus interessos en el quadre següent:

⁶ Multi User Dungeon, subgènere de videojocs traduït com "calabós multiusuari".

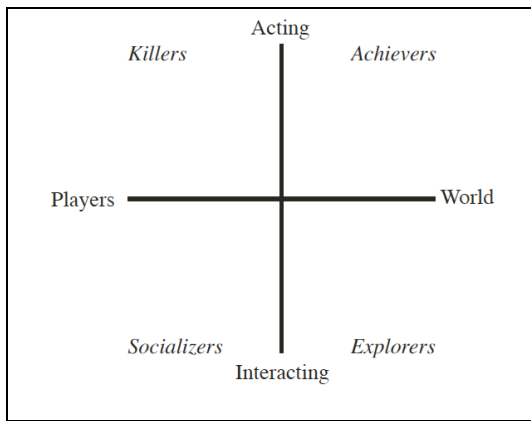


FIGURA 4: Gràfic dels quatre tipus de perfils de jugador. Bartle (2004).

Pratten parteix del gràfic de Bartle per desenvolupar la seva proposta i associa a cadascun dels quatre tipus uns objectius d'experiència concrets. A partir d'aquests objectius, relaciona els quatre perfils amb els tipus de contingut que poden tenir millor recepció pel segment de l'audiència que pot tenir aquest perfil. Organitzem els tres passos a la taula següent:

Perfil	<i>Achievers</i>	<i>Socializers</i>	<i>Explorers</i>	<i>Killers</i>
Objectius	resoldre recollir pensar estratègia aconseguir millores assolir nivells superar obstacles interpretar investigar completar repetir	cooperar comunicar actuar imaginar personalitzar	explorar imaginar interpretar recollir reflexionar aprendre	competir guanyar intimidat reptar superar obstacles pensar estratègia aconseguir millores assolir nivells
Tipus de contingut	<i>Usuaris contra el món</i> joc de realitat augmentada trencaclosques demos jocs de misteri	<i>Usuaris que imaginem el món</i> fòrums de debat sales de xat en línia comentaris a blogs jocs de rol amb altres usuaris jocs col·laboratius wikis	<i>Usuaris com a consumidors del món</i> informació enciclopèdica relats vídeos contingut per consumir components físics joc de rol amb el món	<i>Usuaris contra usuaris</i> joc de realitat augmentada jocs en línia competicions

TAULA 2: Proposta per fomentar la implicació dels usuaris. (Pratten 2011).

Aquest procés d'anàlisi permet assegurar que els quatre tipus d'audiència tinguin textos adequats als seus interessos. D'aquesta manera, creu que es pot fomentar la implicació dels usuaris.

Lazzaro (2009: 20) estudia el comportament dels jugadors i observa que l'experiència de joc es redueix bàsicament a quatre tipus diferents associats amb emocions concretes.

Pratten (2011: 25-26) els descriu de la següent manera:

- *Hard Fun*. Són jugadors a qui els agraden els reptes, l'estratègia i la solució de problemes i els seus comentaris es centren en aquests temes.
- *Easy Fun*. Aquests jugadors gaudeixen de la intriga i la curiositat. S'impliquen en jocs que els capten l'atenció o quan es tracta d'aventures interessants.
- *Serious Fun*. Són jugadors a qui els agraden les experiències internes com a reacció a les propietats visceral, comportamental, cognitives, i socials.
- *People Fun*. Aquests jugadors gaudeixen d'utilitzar els jocs com a mecanismes per a les experiències socials i gaudeixen de les experiències socials de competició, treball en equip i una oportunitat per a un vincle social i un reconeixement personal que prové de jugar amb els altres.

Lazzaro creu que en general els usuaris activen més d'un d'aquests tipus, en funció del moment, i que els títols que han aconseguit incloure els quatre estils de joc han sigut molt més exitosos a nivell de vendes que els que s'han centrat en tan sols un estil. Els diferents estils i tipus de jugadors són tan sols una mostra de les destreses i motivacions variades que comentàvem més amunt. De nou, tot i que l'estudi es centri en observar els usuaris d'un únic mitjà, en aquest cas el videojoc, creiem que els quatre perfils d'usuari agrupats segons el component lúdic suposen una informació rellevant per crear uns textos que tinguin en compte la implicació dels usuaris. Els estudis que hem comentat observen la resposta d'usuaris de videojocs. Per tal de poder precisar més bé la implicació de les audiències en el conjunt de les narratives transmèdia, seria interessant que l'observació s'ampliés a altres mitjans.

Un dels objectius de la fragmentació d'audiències és també el de crear diversos punts d'entrada al projecte transmèdia. Belsunces (2011: 28) entén que cadascuna de les "entrades" a la narració transmèdia és també una "oferta" enfocada a un públic específic, una estratègia d'enriquiment narratiu, i un recurs d'atracció de consumidors.

1.6.6.3 L'usuari com a consumidor i productor

Fins ara hem anat descrivint la participació activa dels usuaris com a consumidors, però aquesta no és la única tasca que desenvolupa l'audiència en el context transmèdia. El rol de l'usuari, de fet, es bifurca en una doble funció. D'una banda, la de consumidor dels continguts que se li proporcionen. Aquesta és la funció que hem vist fins ara. Ara bé, al mateix temps duu a terme una funció de productor. Aquesta doble funció ens porta al concepte de *prosumer* o, com l'anomena Scolari, *homo prosumator*.

Tanmateix, per poder convertir-se també en productor, l'usuari s'ha de trobar amb un escenari favorable per a la creació. A través de les tècniques d'expansió que s'han tractat en l'apartat 1.6.5.4, un bon disseny transmèdia incorpora espais en què l'usuari pugui contribuir de manera activa en el projecte. A partir d'aquestes oportunitats, els usuaris donen forma a la seva creativitat, desenvolupant així la seva funció productora. A continuació llistem algunes de les formes habituals de creació de continguts per part de l'audiència que ha recollit Scolari (2013: 244-248). L'autor les entén com a tipologies textuais de continguts generats per usuaris:

- Sincronitzacions (*synchros*), és a dir, la reconstrucció per mitjà de l'edició audiovisual de diversos moments d'una història perquè apareguin de manera sincronitzada en una composició multipantalla, sovint amb la intenció de situar els fets de manera cronològica.
- Recapitulacions (*recaps*). D'ús habitual en sèries de televisió, consisteix en els resums de temporades ja publicades mitjançant la reproducció d'imatges acompanyades, sovint, per una veu en *off* que explica les accions.
- Paròdies. Es tracta de la reinterpretació en clau d'humor dels esdeveniments d'una història, sovint amb presència d'edició audiovisual. Aquesta perspectiva humorística també sol enfocar-se barrejant continguts de diferents històries.
- Finals alternatius. Com el seu mateix nom indica, consisteix en proposar alternatives al tancament de certes històries. Sovint hi trobem també un alt component paròdic.
- Avenços falsos i *openings* (*re-cut trailers*). En aquesta modalitat s'editen vídeos a partir de remescles audiovisuals que anuncien pel·lícules inexistents o que canvien el significat de films coneguts. Scolari posa com a exemple una versió humorística de la pel·lícula *El resplendor* de Stanley Kubrick (1980).

- *Mashups* o *cross-overs*. És una modalitat que barreja dos o més universos narratius, que es produeix de diferents maneres: o bé com a combinació d'imatge i so de diferents històries, o bé barrejant fragments de cadascuna d'elles.
- Adaptacions. Els usuaris tornen a narrar fragments de la història canviant-ne l'estètica o el llenguatge. En aquesta tipologia hi inclouríem els *machinima*, en què s'utilitzen els motors gràfics de videojocs per crear pel·lícules d'animació o cinemàtiques.

Ja sigui utilitzant alguna d'aquestes tipologies o un altre recurs, doncs, els usuaris poden convertir-se en productors o, en paraules de Dena, poden adoptar el rol de "cocreadors". L'autora entén que els usuaris tenen moltes maneres per convertir-se en "cocreadors" de la ficció, des d'una participació total com pot ser el de participar en un joc de rol en què el contingut el va creant l'usuari amb les seves decisions, fins a un paper menys actiu de prémer un botó en un comandament. De manera anàloga, Pratten (2011: 7) identifica diferents tipus de participació, que van des d'una "participació passiva" de l'usuari com a consumidor de continguts fins a diversos nivells de "participació activa" que té la seva màxima expressió en la "cocreació".

D'altra banda, Ryan (2001: 201-212) identifica nou maneres en què una persona pot participar en un text. Pot: 1) decidir l'argument; 2) canviar la perspectiva; 3) explorar les possibilitats; 4) fer avançar l'acció; 5) recuperar documents; 6) resoldre enigmes; 7) valorar el text; 8) contribuir a l'escriptura; i 9) adoptar rols i dialogar.

Dena (2009: 232) va més enllà i explora les maneres com les contribucions dels usuaris passen a formar part de l'expressió material del món de ficció. Per fer-ho, parteix de dos tipus de funcions dels usuaris que identifica Aarseth (1997: 64), incidència configurativa (*configurative*) i textual (*textonic*). Per a Aarseth, la configurativa es dona quan el que apareix en el text és la tria o la creació de l'usuari. En aquest àmbit hi podríem incloure, per exemple, la creació d'un personatge de joc de rol. En la incidència textual, en canvi, la contribució de l'usuari és més profunda i acaba afegint-se al text de manera permanent. Un exemple en podrien ser les modificacions d'escenaris (*mods*) en certs videojocs per part d'usuaris amb coneixements informàtics molt avançats, que fan que la seva aportació passi a formar part del text. Per a Dena (2009: 232), quan l'usuari contribueix de manera permanent en aspectes concrets d'un projecte transmèdia es converteix en cocreador. El corpus del nostre estudi inclou el

curtmetratge *The Hunt for Gollum* elaborat per usuaris i que omple un buit narratiu de la història central. Podríem afirmar que els autors d'aquest curtmetratge han adquirit l'estatus de cocreadors.

Aquestes creacions es troben en un estatus intermedi, ja que no entren a la categoria de textos canònics perquè els manca oficialitat, però fan una aportació valuosa al conjunt de la història. Per això, no se'ls pot situar al mateix nivell que els textos que són incoherents amb la història central i els seus personatges.

La condició de productor és la màxima expressió de la participació activa de l'audiència en els projectes transmèdia. La vinculació dels usuaris amb els diferents textos de la narrativa pot tenir diverses maneres de manifestar-se. Pratten proposa que es mesuri tant la interacció i contribució de l'audiència com el seu vincle i afinitat amb el món de ficció de la història. Amb aquesta finalitat, elabora una taula (2011: 23-24) que inclou les tres fases generals d'implicació (descobriment, experiència i exploració), els cinc nivells progressius d'implicació corresponents (atenció, avaluació, afecció, promoció i contribució), els continguts que s'utilitzen en cada nivell, l'objectiu de l'ús d'aquests continguts i la manera com es mesura:

<i>Fase d'implicació</i>	<i>Descobriment</i>		<i>Experiència</i>	<i>Exploració</i>	
<i>Nivell d'implicació</i>	Atenció	Avaluació	Afecció	Promoció	Contribució
<i>Tipus de contingut</i>	Campanya d'intriga	Tràiler	Objectiu	Participació	Col·laboració
<i>Objectiu del contingut</i>	Que es trobi. L'usuari entra a la pàgina i visualitza una campanya d'intriga gratuït i d'implicació baixa.	Que s'executi. L'usuari augmenta la implicació i visualitza un tràiler amb contingut gratuït.	Que agradi. L'usuari es gasta diners i decideix que el que se li ofereix compleix les expectatives, és entretingut i val la pena.	Que se'n parli. L'usuari en parla als seus amics.	Que es creï. L'usuari crea contingut nou.
<i>Com?</i>	Sent rellevant.	Sent creïble.	Sent excepcional.	Sent viral.	Sent obert.

Com es mesura?	<ul style="list-style-type: none"> • nombre de visionats i de clics, • temps de cada visionat, • volum de contingut visionat (per canal i per contingut, per exemple, correus-e, blogs, vídeos, tuits, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • clics, • descàrregues, • proves, • altes d'usuari 	<ul style="list-style-type: none"> • compres, • valoracions, • opinions, • comentaris, • entrades en blogs, • seguiment de Twitter, • clics a "M'agrada" al Facebook, • donar-se d'alta a la comunitat 	<ul style="list-style-type: none"> • repetir compres, • subscripcions, • retuits, • reenviaments, • incrustacions de vídeos, • enquestes de satisfacció, • grups focals 	<ul style="list-style-type: none"> • càrregues de vídeos, • remescles, • escriptura de relats • col·laboracions, • moderació de fòrums • organització d'esdeveniments • altre contingut generat per usuaris
-----------------------	--	--	--	--	--

TAULA 3: Seguiment de la interacció dels usuaris en el projecte transmèdia. Pratten (2011).

Aquesta taula constitueix un interessant resum d'alguns aspectes tractats en relació amb la participació d'audiències. D'una banda, hi estan representats els diferents perfils d'implicació, des de l'espectador casual fins el fan incondicional. De l'altra, també hi podem visualitzar la segmentació de continguts per nivells, en entendre que hi ha textos diferents per a tipus d'usuari diferents (que en aquest cas es diferencien segons el seu nivell d'implicació). Finalment, la taula, en la manera com està organitzada, ajuda els creadors a controlar els diferents tipus de continguts dels projectes transmèdia i que pot ajudar a gestionar la participació de les audiències.

Amb el tractament de la participació de l'audiència es dona per tancat el bloc dedicat a observar els diferents aspectes vinculats amb la creació i gestió dels projectes transmèdia i que ens han portat a parlar de la vessant comercial i la documentació, la creació de mons, els mitjans, l'expansió, el component ludiconarratiu i, finalment, la participació activa dels usuaris. Cadascun d'aquests apartats s'ha enfocat des d'una perspectiva inclusiva de tots els possibles casos que es poden donar. Una vegada situat i descrit el context en què es desenvolupa la franquícia transmèdia, passem a centrar l'atenció en el concepte de *personatge* i la seva representació.

Capítol 2: EL PERSONATGE

2.1 Introducció

El personatge és un element narratiu present en un ventall amplíssim de textos i disciplines culturals, des dels diferents gèneres de la literatura fins al videojoc, passant pel cinema o el còmic. En els projectes transmèdia, aquestes manifestacions conflueixen i es desenvolupen de manera unitària: el personatge que ha aparegut en un text primari, ja sigui un llibre, un videojoc o un film, ha de tenir una continuïtat i coherència en el conjunt dels textos en què transcorre la història i en el món de ficció on es desenvolupa. Tanmateix, la manifestació del personatge en cadascun dels textos es dona segons les particularitats de cada mitjà. La bibliografia a què hem accedit dedicada a la noció de *personatge* acostuma a estar orientada a la manifestació d'aquest element narratiu en un mitjà concret. Les fonts consultades tenen una tipologia variada, i s'hi compten des de textos teòrics canònics sobre la narrativa literària i cinematogràfica, fins a manuals de creació de guions, relats literaris o videojocs, passant per textos de formació narrativa. Per obtenir l'enfocament transmèdia que l'estudi requereix, el capítol busca dos objectius. D'una banda, trobar els trets essencials del concepte de *personatge* en què coincideixen les diferents manifestacions. Sigui quina sigui la tipologia de text en què apareixen i la funció que han desenvolupat en la història de què formen part, partim de la percepció que hi ha una sèrie de trets comuns que els personatges comparteixen, per bé que les seves particularitats variaran segons el mitjà o la funció que desenvolupen en el text concret. De l'altra, veure les especificitats de la manifestació d'aquest element narratiu en els mitjans que formen part del nostre estudi (textos filmics i videojocs) i en el mitjà en què es va originar el text primari: el llibre.

Bona part de la recerca que s'ha produït en aquest àmbit està centrada en la literatura i el cinema, amb la qual cosa, per bé que el capítol enfoca la noció de *personatge* des d'una perspectiva inclusiva, àmplia i genèrica, sovint els exemples o les especificitats seran més fàcilment aplicables als mitjans narratius tradicionals. D'altra banda, atès que el corpus d'aquest estudi es compon de textos filmics i de videojocs, l'enfocament del contingut teòric en aquest capítol s'encaminarà vers aquesta doble casuística, per bé que també podran aparèixer exemples més propis de l'àmbit literari. En ser un dels camps narratius amb més tradició i que ha centrat l'interès acadèmic durant molt de temps, hi ha contribucions en el camp de la literatura que es poden aplicar en el nostre projecte.

Finalment, atès que el capítol integra els processos creatius i de recepció de diversos mitjans, s'utilitzarà la terminologia específica de cada mitjà. Així, sota el concepte d'*autor* poden aparèixer els termes escriptor, director, productor, creador o dissenyador. De manera anàloga, la noció de *receptor* n'engloba d'altres com *lector*, *espectador*, *jugador*, o *usuari*.

Si bé la narració i el personatge han estat tractats des de moltes perspectives, l'aproximació d'aquest estudi ens ha portat a centrar-nos en un nombre específic de qüestions, plasmades en l'estructura següent: 1) teories sobre el concepte de *personatge*; 2) motivació, objectiu o finalitat; 3) tipologia de personatges; 4) caracterització; 5) arc evolutiu; i 6) El personatge en els mitjans: particularitats.

Atesa la varietat d'aplicació d'aquest element narratiu, ens caldrà partir d'una posició integradora i comuna a través d'una definició del terme. Constatem que hi ha una gran varietat de definicions de la noció de *personatge*, segurament degudes a la transversalitat i el dinamisme del concepte. Moltes de les definicions il·lustren un punt de vista específic del terme, funcional per a les necessitats del corrent de pensament i del mitjà que l'utilitza. El nostre punt de partida per aquest capítol, en canvi, pretén ser una visió genèrica. Un punt de confluència entre les diferents aproximacions del personatge la podríem trobar en la definició que en fa Margolin (2007). Per bé que està centrada originalment en la narració literària, el contingut és aplicable a altres manifestacions i mitjans:

Technically speaking, character can be defined [...] as a contingently created, abstract cultural entity, depending essentially for its existence on actual objects in space and time and on the intellectual activity of authors and readers. [...] [C]haracters are invented or stipulated by a human mind, and generated in particular cultural and historical circumstances through the use of language, following [the] artistic conventions [of the medium in which it appears]. They are ultimately semiotic constructs or creatures of the word [and/or image], and it is the socially and culturally defined act of fictional storytelling that constitutes and defines them. (2007: 67)

La definició continua amb la necessitat de dos agents clau: l'individu i el text: “[W]hile literary characters depend for their existence on both physical objects (texts) and individual states of mind, they are not reducible to or identifiable with either” (Margolin, 2007: 67). L'autor tanca la definició esmentant-ne la qualitat de concepte:

Characters are abstract in the sense that they do not exist in real space and time, and are more like concepts in this regard. Consequently they are not open to direct perception by us, and can be known only through textual descriptions or inferences based on those descriptions. In fact, they *are* these complexes of descriptions, not having any independent worldly existence. (2007: 68)

Aquesta definició recull els principals eixos teòrics que s'han desenvolupat al voltant del concepte i que es tractaran en els apartats següents. També s'hi veuen representades les principals perspectives des de les quals s'han desenvolupat teories sobre la temàtica: narrativa, semiòtica, cognitiva, estructuralista, formalista, psicològica o filosòfica. Després d'aquests apunts preliminars, passem a tractar les diferents perspectives teòriques que s'han elaborat respecte de la noció de *personatge*.

2.2 La gènesi del personatge

El concepte de *personatge* s'ha tractat des de diverses disciplines, que Eder, Jannidis i Schneider (2010: 4-5) engloben en quatre enfocaments diferenciats:

1. L'enfocament hermenèutic, que principalment entén el personatge com la representació de l'ésser humà i que posa l'èmfasi a observar el context històric i cultural en què s'han creat els personatges i les condicions en què els han elaborat els seus autors.
2. L'enfocament psicoanalític, que es centra en la psicologia dels personatges i dels receptors. El seu interès es focalitza en la vida interior dels personatges i en les reaccions dels usuaris.
3. L'enfocament semiòtic i estructuralista es focalitza en la construcció dels personatges i el paper del text (lingüístic, visual, acústic i audiovisual). Entén els personatges com a conjunts de significants i d'estructures textuais.
4. L'enfocament cognitiu observa les operacions cognitives i afectives en el processament de la informació. Els personatges es veuen com a constructes mentals creats a partir de textos. Les seves anàlisis incorporen models de comprensió textual i models de psicologia humana.

Gran part de les teories generades al voltant del personatge s'han fonamentat des d'algun d'aquests quatre enfocaments. En un estat de la qüestió sobre la noció de *personatge*, Heidbrink (2010) engloba els estudis realitzats sobre la temàtica en tres grans línies o dicotomies, que coincideixen amb les tres àrees que va identificar Rimmon-Kenan (1983):

- Importància del personatge en la història en relació amb els actes i funcions: enfocament en l'acció o en el personatge.
- La dicotomia signe / persona: El personatge com a material textual semiòtic o imbuït de la noció d'*humanitat*.
- La reconstrucció del personatge a partir del material existent i els processos de recepció (ontologia).

Segons Heidbrink (2010: 72), les tres línies es poden situar en un contínuum que té com a extrems l'abstracció i la concreció. Es tractaran per separat a continuació partint d'aquesta idea.

2.2.1 Importància en relació amb els actes i funcions

Les teories tradicionals sobre la narració consideren que una història es desenvolupa al voltant de les accions i que és només en un segon moment, quan ja estan definides les accions principals d'un relat, en què s'inclou el personatge que les realitzarà. Segons afirma Aristòtil a la *Poètica* (1985), l'acció és el primer, és l'objecte de la imitació. Els agents, que són els que interpreten l'acció, van en segon lloc.

En el corrent que prima l'acció per davant del personatge s'hi compten els formalistes russos. Sostenen que la literatura –el seu focus d'estudi– es crea a partir de funcions i que són aquestes funcions les que donen sentit a la presència de personatges, que anomenen *actants*. Dels personatges els interessa bàsicament què “fan” a la història –és a dir, la funció– i no què “són”. Aquest interès es fa palès, per exemple, en les trenta-una funcions recurrents que Propp (1984)⁷ va identificar en el desenvolupament dels contes, a partir de l'anàlisi de cent contes russos. Per a Propp, els personatges són purament el que un relat necessita que siguin. Tomaixevski (1925) també és del parer que el personatge té un rol secundari, subordinat a l'argument, del que es deriva. Per a l'autor, el personatge té la funció de connectar el fil argumental, conduint el lector a través dels detalls que teixeixen el relat. Segons Tomaixevski, la narració es manifesta a través de les emocions, que porten l'audiència a connectar amb o rebutjar els personatges, i és aquesta vinculació la que crea les situacions de la història, amb les seves tensions, conflictes i resolucions.

L'estructuralisme francès hereta alguns postulats del funcionalisme rus, i l'enfocament

⁷ Per la impossibilitat d'accedir a la font original, hem consultat la traducció a l'anglès publicada el 1984 per la University of Minneapolis Press.

en les accions n'és una mostra. Es prioritza l'aspecte funcional del personatge per davant de les seves qualitats intrínseques, que passen a un segon terme o, fins i tot, s'ignoren. Greimas (1982), per exemple, desenvolupa el seu model actancial des d'aquesta perspectiva i proposa una lògica de les accions basades en un esquema semàntic. Partint de la teoria de les funcions de Propp, Greimas identifica una sèrie de rols en el relat, que anomena *actants*, i que estan determinats per les condicions del significat. Aquests rols es relacionen entre ells en un esquema definit. En són sis:

emissor – objecte – destinatari

ajudant – subjecte – oponent

L'actant només es defineix a partir de l'esfera d'accions que es duen a terme en el text. Per aquesta raó, una funció actancial la poden realitzar diversos personatges i, al mateix temps, un sol personatge pot desenvolupar diversos actants. Per la seva banda, Bremond (1964) estudia les possibles seqüències d'accions i veu el personatge purament com l'agent que participa en una seqüència d'accions. En aquest sentit, cada personatge és "l'heroi" de la seva seqüència. Com en els casos anteriors, però, queda supeditat a l'acció.

En el camp dels estudis filmics, també Swain (1976) és partidari de subordinar el personatge a l'acció dramàtica. Creu que els factors que li donen forma es construeixen al voltant de l'acció: aspectes externs (impressió dominant o etiquetes de reconeixement) i aspectes interns (punt de vista, actitud dominant, interessos i el que l'autor anomena *potencial climàtic*). Per a Swain, la biografia es redueix a la recopilació de circumstàncies que motiven o expliquen accions que passen a la història. Field (1984: 41), per la seva banda, entén que el personatge és el que fa, fet pel qual també s'ubicaria en l'enfocament centrat en la trama i diferencia entre l'exterior i l'interior dels personatges. Considera que l'exterior explica el present diegètic i s'expressa gairebé exclusivament a través de l'acció. L'interior, en canvi, és tot allò que se suposa que li ha passat al personatge abans del temps present narrat en el film i que conforma el seu caràcter actual.

Barthes (1966) es situa també en l'enfocament centrat en l'acció en un article en què defensa la visió del personatge com una noció secundària i totalment subordinada a la trama i titlla l'interès per la psicologia dels personatges com una perspectiva "d'influència burgesa". En textos posteriors, però, es produeix un canvi en la seva concepció. A *S/Z* (1974), on analitza amb detall un relat de Zola, descriu els conceptes

de personatge i d'acció com a propietats narratives que es manifesten per codis propis. En aquest text defensa la importància de conceptes com *tret* o *personalitat*, que posteriorment s'han confirmat com a aspectes rellevants per a la caracterització del personatge.

Todorov (1977) comparteix en part l'enfocament centrat en les accions i les funcions, però al mateix temps també contempla altres opcions, que acaba englobant en dos possibles enfocaments dels relats. En una banda hi situa els centrats en la trama (o psicològics), perspectiva des de la qual s'orienten les teories tractades fins al moment. Es dóna quan l'acció del relat és important per si mateixa i no com a indicador d'un tret del personatge. A l'altra banda hi trobem els centrats en el personatge (psicològics), en què l'acció se subordina al personatge: la presència d'aquesta acció serveix per evidenciar-ne les característiques. Es podria dir que el segon enfocament va sorgir com a conseqüència del primer. El personatge aristotèlic va anar evolucionant fins a tenir una consistència psicològica i convertir-se en un "ésser de ficció" plenament constituït.

Tanmateix, no sempre els relats es poden considerar exclusivament psicològics o psicològics, sinó que es produeix una gradació entre els dos enfocaments dins la qual es poden ubicar tots els casos. A través del doble enfocament (plasmats en la distinció relat psicològic i psicològic), es pot concloure que Todorov es situa en una perspectiva inclusiva en relació amb la dicotomia acció-personatge en la qual tots dos elements del relat poden arribar a ser la clau de volta narrativa i que això queda determinat pel relat i la forma que aquest adopta.

El corrent articulats al voltant del segon enfocament de Todorov postula que primer cal concebre el personatge, a poder ser en la seva totalitat, i posteriorment s'inclouen les accions que li donen vida. Si en el corrent anterior les veus procedien sobretot de la teoria literària, aquest enfocament es nodreix bàsicament de la creació de ficció, i això inclou tant producció literària com fílmica. La majoria d'autors literaris que opten per aquesta via conceben obres narratives complexes, amb un alt component psicològic. Dins d'aquest corrent s'hi situen els personatges naturalistes, elaborats amb un fort component sociològic i psicològic, que imiten les persones reals atorgant-los una identitat psicològica i moral.

En el camp audiovisual, Egri (1946), precursor de la teoria fílmica, també aposta perquè sigui el personatge qui generi les accions: en la creació d'un relat fílmic, una vegada obtinguda la premissa, la construcció del personatge ha de precedir l'elaboració de les

accions. També la proposta de personatge de Chatman (1978) s'inclouria en aquest corrent. Aquest teòric aposta per una teoria que tracti el personatge com una entitat autònoma que és molt més que una simple funció argumental. Forero (2002) sosté que en l'elaboració de personatge per a mitjans audiovisuals es sol optar pel model naturalista de personatge. Aquesta afirmació es pot observar també en alguns videojocs, sagues filmiques o sèries de televisió que estan centrats en el personatge i supediten l'acció a aquest. Això suposa un gir de 180° respecte de la concepció sobre el personatge iniciada per Aristòtil.

Una tercera possibilitat en aquesta dicotomia és la perspectiva inclusiva. Rimmon-Kenan (1983: 35-36), per exemple, considera que l'acció i el personatge són elements interdependents i no subordinats. Entén que la prioritització d'un o l'altre es deurà al tipus de narració, i vincula aquesta prioritització amb la distinció de relat psicològic o apsiològic de Todorov ja comentada en aquest apartat. L'altra raó que pot motivar les possibles jerarquies entre els conceptes de *personatge* i d'*acció* és quan un d'aquests es converteix en el focus d'atenció de l'usuari. Així, per exemple, en aquest estudi l'interès està centrat en el personatge, amb la qual cosa el tractament que es donarà a l'acció serà sempre en relació amb aquest.

Des del prisma de la teoria filmica, Vale (1985) també planteja la dicotomia acció-personatge a partir de la inclusió, que verbalitza amb paraules com les següents:

Action by itself does not exist. Somebody must act. This somebody is the human being; consequently, we must be acquainted with the human being in order to follow and understand the action. On the other hand, it is not possible to understand the human being unless he acts. He comes to life only through action. Even though the preponderance of characterization or action is a matter of taste, the motion picture should not neglect or disregard either of them. (Vale, 1985: 65)

En l'àmbit dels videojocs, el desenvolupament d'històries es fa a partir de tots dos enfocaments. La pràctica habitual és que els videojocs es plantegin a partir de les funcions i les accions principals que el jugador haurà de realitzar, i que posteriorment s'esculli el personatge, amb la qual cosa segueixen el primer enfocament. Tanmateix, hi ha molts casos de personatges exitosos que s'han consolidat en la indústria fins al punt de generar *spin-offs* o sèries de videojocs. Un exemple n'és *Super Mario Bros*. En aquest cas, l'enfocament és el segon.

Finalment, i amb una perspectiva holística, Eder, Jannidis i Schneider (2010: 22-23) també aporten una reflexió sobre la relació entre acció i personatge. Observen que tota història tracta sobre algú i que, per norma, narra les activitats de personatges antropomòrfics. Per tant, entenen que no hi ha acció sense personatge. En canvi, un personatge pot ser present en certs mitjans sense la necessitat de l'acció, com pot ser el cas de la pintura o l'escultura. Això es pot donar, fins i tot, en personatges secundaris de pel·lícules o de videojocs, per exemple, que no es caracteritzen a través de les accions sinó només per l'aspecte físic. Així doncs, en casos específics un personatge pot existir sense la necessitat de l'acció, fet que no es pot produir en el cas invers.

Com es pot comprovar, hi ha una certa diversitat d'opinions sobre si el focus d'atenció a l'hora de plantejar un relat ha de basar-se en l'acció o en el personatge. En aquest sentit, compartim les paraules de Chatman (1978: 113) quan afirma que el canvi en l'interès s'adapta als gustos variables dels autors i de l'audiència o de Rimmon-Kenan (1983: 36), qui considera que es tracta de dos elements interdependents. A tall de conclusió, i per completar aquest apunt final, ens sembla adequat el comentari de Heidbrink (2010), segons la qual l'observació del personatge varia en funció de què s'observa:

It makes a great difference to capture them as humanlike persons, signs, structures, or functions, respectively, because each concept is based on different entities and theoretical premises that are incomparable. (2010: 84)

Aquesta tesi doctoral es centra en el personatge i com es representa en un nombre específic de mitjans. Per aquesta raó, el nostre posicionament en relació amb la tensió tractada en aquest apartat és la de circumscriure l'acció com un dels aspectes en què es representa el personatge.

2.2.2 La dicotomia signe / persona

Un altre eix que ha estat tractat de manera recurrent és la dicotomia sobre si el personatge és equiparable a l'ésser humà o si tan sols és un conjunt de signes textuais. Les veus que es situen en la perspectiva semiòtica sostenen que el personatge no existeix, que és estrictament el conjunt de signes del text, i fonamenten les seves anàlisis dels relats en aquesta premissa. Entre els partidaris d'aquest punt de vista s'hi troben, a banda dels semiòlegs, els membres del corrent estructuralista, que aposten per una construcció lingüística del personatge bastida a partir d'anàlisis textuais exhaustives i que defugen les lectures psicològiques o morals del corrent més humanista. Un dels integrants d'aquesta perspectiva és Lotman (1977). Aquest semiòleg fa una distinció

entre els conceptes de *persona* (el caràcter, la personalitat del personatge) i *personatge* (l'essència humana). Per a Lotman, el personatge es constitueix a partir d'un conjunt de trets diferencials específics que es presenten a través dels segments textuais.

Margolin també ha fet aportacions orientades cap a la visió semiòtica. Les seves contribucions més recents (2007) consoliden aportacions anteriors (1983) que ja es situaven en aquesta línia. Margolin afirma que els personatges tenen la seva raó de ser dins els textos en què s'han creat i desenvolupat, i que existeixen en l'esfera del món de ficció gràcies a l'activitat intel·lectual dels seus autors i lectors:

[C]haracters are invented or stipulated by a human mind, and generated in particular cultural and historical circumstances through the use of language, following certain literary-artistic conventions. They are ultimately semiotic constructs or creatures of the word, and it is the socially and culturally defined act of fictional storytelling that constitutes and defines them. [...] Texts are necessary for characters to exist and subsist. (Margolin, 2007: 67)

A través d'aquesta cita es pot deduir que Margolin es situa en una posició propera a la semiòtica. Més endavant en el mateix article, insisteix en la idea que el personatge existeix arran de la combinació dels textos i de les persones que els descodifiquen. Per tant, no es pot reduir tampoc a un contingut semiòtic estricte, sinó que cal incorporar-hi el factor de recepció, que es tractarà en l'apartat 2.2.3. Arran d'aquesta perspectiva, que inclou el contingut semiòtic i de recepció, Margolin (2007: 68) considera que per aprofundir en el coneixement dels personatges cal examinar els textos, i observar-ne el contingut i el que es pot interpretar del que aquest expressa.

Eder, Jannidis i Schneider (2010) comparteixen el postulat de Margolin en aquesta qüestió i defensen una visió no humanista del personatge, que circumscriuen a l'àmbit del món de ficció. Per altra banda, manifesten també una posició clarament orientada a la semiòtica (2010: 11): “[T]he texts that construct characters are *fictional*. Real persons can of course also be represented in (non-fictional) texts, such as biographies or the news, but they do not owe their existence to these texts.” A partir d'aquesta postura, el seu interès es centra a determinar quines són les diferències entre els personatges i les persones reals. D'entre les diferències que esmenten, en destaca bàsicament que els personatges són fruit d'una construcció textual que en plasma la representació en la ficció, i d'una ontologia incompleta: són éssers limitats.

A l'altre extrem hi trobem la perspectiva que ha rebut el nom d'humanista o mimètica, que tracta el personatge com un ésser humà i li atribueix les característiques d'aquest. El seu argument principal és que els personatges assoleixen progressivament autonomia en el transcurs dels relats, i que aquesta autonomia pot créixer fins a poder-los tractar fora del context en què s'han creat. És en aquest escenari que el personatge es pot arribar a equiparar a l'ésser humà. En una interpretació extrema, aquest enfocament fins i tot arriba a especular sobre les motivacions inconfessades dels personatges i de construir un passat i un futur del personatge més enllà del text. Un dels exponents d'aquesta perspectiva humanista és Bradley (1904). Aquest autor va elaborar un estudi exhaustiu dels personatges de les tragèdies de Shakespeare que el va portar a dissenyar un model d'anàlisi dels trets dels personatges. Consisteix en una revisió profunda del text, incidint en aspectes que altres teories han obviat i en la corresponent elaboració d'un llistat exhaustiu de trets del personatge, que permeti definir-ne la personalitat. Aquest model va generar opinions contradictòries. D'una banda, va rebre moltes crítiques per part d'altres analistes de l'obra de Shakespeare, pel fet que una anàlisi com aquesta tracta el personatge com una persona viva i l'allunya del text. De l'altra, però, hi ha autors com ara Chatman (1978) que el considera un bon enfocament per analitzar personatges.

Respecte de la perspectiva humanista del personatge, Heidbrink (2010: 78) considera gairebé inevitable que un personatge de ficció estigui proper a conceptes com la humanitat, l'individualisme o la personalitat. Entre els teòrics que aposten per aquesta visió humanista hi ha Cohan (1983: 8), com ho demostra que la noció de *personatge* “does point to a human referent”, o Hochman (1985), que defensa la idea del personatge com a imitació de l'ésser humà contraposat a les concepcions estructuralistes amb arguments estètics i morals. Entre les opinions contràries a la visió humanista, es va popularitzar una pregunta irònica formulada per Knights (1933), que es pregunta de manera retòrica, “How many children had Lady Macbeth?”, nom amb què titula el seu assaig.

En relació amb les dues perspectives, Rimmon-Kenan (1983: 33) creu que totes dues tracten aspectes diferents de la ficció narrativa: “In the *text* characters are *made in the verbal design*, in the *story* they are – by definition – non (or pre-) verbal abstractions, *constructs*” (cursiva de l'autora). A partir d'una posició inclusiva del personatge com a signe i com a personificació humanitzada, Rimmon-Kenan (1983: 40) fa una proposta de classificació del personatge en la història a partir de tres eixos:

1. complexitat: si té un o més trets;
2. desenvolupament: si és estàtic o dinàmic; i
3. immersió en la vida interior: la disponibilitat d'informació i el nivell de detall d'aquesta sobre els estats interior i exterior

Més endavant en el mateix text (1983: 78), i alimentant la perspectiva semiòtica, distingeix dos tipus d'indicadors textuais bàsics: la definició directa i la representació indirecta. Aquests dos aspectes es tractaran a l'apartat 2.5, dedicat a la caracterització del personatge.

Margolin, per la seva banda, uneix les dues perspectives en un contínuum que té com a extrems la noció d'*actant* de Greimas (és a dir, el personatge en tant que funció textual) i la personificació humana. A través d'aquest contínuum es copsa, en paraules de l'autor, "an increasing humanization and enrichment" (1983: 3). Alhora, però, creu que cap dels dos extrems condiciona l'altre: la funció d'un personatge no té per què determinar-ne l'enriquiment "personal" ni tampoc la humanització el porta automàticament a complir una funció en el relat.

Chatman (1978) també es planteja els interrogants que desperta aquesta dicotomia, però no es decanta clarament per cap de les dues. D'una banda, considera que equiparar el personatge amb una persona física és un error:

They have no consciousness, and they do whatever the dramatist requires them to do. The feeling that they are living people whose personalities determine the actions they perform is an illusion. (1978: 117)

De l'altra, també entén que és incorrecte equiparar els personatges tan sols a les paraules. La suma de les dues visions el situa en un punt central en la dicotomia, i l'acaba portant a crear la teoria del paradigma de trets (*trait paradigm*), un conjunt de característiques que defineixen i individualitzen el personatge i que varien o evolucionen amb el desenvolupament del text. En la formulació d'aquesta teoria, entén com a tret "a relatively stable or abiding personal quality" (1978: 130) i orienta la interpretació del terme *paradigma* de manera metafòrica com "a vertical assemblage intersecting the syntagmatic chain of events that comprise the plot" (1978: 127). Amb l'ús del concepte *tret*, es fa èmfasi en la vessant psicològica del personatge i en les qualitats que el fan únic (1978, 126-128). Aquesta teoria, alhora, dóna peu a una altra distinció que es produeix entre l'àmbit de la història, que és on es troben els trets, i els processos mentals que activa el discurs a través del qual es presenta la història. Segons

Heidbrink (2010: 77), amb aquest nou escenari encetat per Chatman, el debat sobre el personatge com a signe o com a ésser humà queda en un segon terme i obliga a centrar l'atenció a explicar la manera com es manifesten els diferents matisos del personatge a través de les infinites combinacions dels signes en cada mitjà. Aquesta qüestió, però, situa el debat en un altre àmbit, més propi de la caracterització de personatges, amb la qual cosa es tractarà més endavant a l'apartat 2.5.

Tot i que la dicotomia evidencia l'existència dels dos extrems, hi ha autors que aposten per tenir en compte les dues visions. Un exemple el trobem amb Frow (1986: 227), que afirma que la complexitat del concepte de *personatge* només es pot desentrellar amb la combinació de la seva manifestació textual (és a dir, els signes) i amb l'analogia a l'ésser humà. També Weinsheimer (1979: 195) és partidari de la inclusió de les dues perspectives: “characters are both human-like figures and verbal artifacts that satisfy specific functions in within a narrative economy”. Seguint aquest teòric, i en una observació del personatge com a artefacte “transficcional” (és a dir, que un mateix personatge es presenti en diferents mitjans), Richardson (2010: 540) conclou que són necessàries totes dues perspectives: “Characters are both clusters of human-like attributes and collective functions within narrative economies, even when they move beyond the text that engendered them”. Alhora, afirma que també es pot considerar personatge qualsevol artefacte que tingui un conjunt d'atributs recognoscible, i posa l'exemple de Bugs Bunny.

Aquestes visions inclusives van en la línia de la cita de Rimmon-Kenan (1983: 33) en què s'afirmava que les dues perspectives de fet tracten aspectes diferents de la narració. Com a resum, doncs, es pot afirmar que els dos enfocaments aporten informacions diferents d'un artefacte polièdric que es presenta com un conjunt de signes que poden configurar una idea en l'usuari la qual, en unes condicions concretes, pot assumir una forma humanitzada.

Per la seva banda, Heidbrink (2010: 67) veu el personatge com un artefacte autònom: “not whole works, not single signs but mostly showing sufficient cohesion to be considered as somewhat independent fictional entities”. Per bé que no se'l pot equiparar amb un ésser humà pròpiament dit, sí que insisteix que la caracterització humanitzada és la referència dominant a l'hora de crear-lo, amb la qual cosa entén que no es pot reduir a considerar-lo tan sols un conjunt de signes textuais (2010: 99). L'autonomia del personatge també la defensa Reicher (2010):

Characters seem to be creations in their own right. First of all, it seems to be possible, in principle, to create a character without creating something that could be called “a story” in the usual sense. (2010: 116)

Fonamenta el seu argument en el fet que, perquè el personatge sigui interessant i rendible, s’ha de construir de tal manera que es pugui desenvolupar en diferents obres i diferents històries. Això farà que se’l consideri una creació autònoma (2010: 117).

L’exposició dels dos extrems del contínuum i d’alguns dels matisos que hi ha en les dues direccions ens ha portat a concloure que la posició més adequada d’aquest estudi en relació amb la dicotomies és una combinació entre la visió del personatge com a constructe semiòtic (especialment la de Margolin) i el component autònom que defensen Heidbrink i Reicher. Entenem que la representació d’un personatge no es pot limitar al contingut d’un sol text, sinó que ha de tenir un caràcter transversal i inclusiu. Així, la representació d’un personatge transmèdia sorgeix de la suma i la interacció de la manifestació semiòtica d’aquest en els diversos textos, provingui o no d’un model de personal real.

2.2.3 Els processos de recepció del personatge

Aquest subapartat parteix de la idea apuntada en la secció anterior per Margolin (2007: 67) segons la qual el personatge existeix a través de la combinació de dos factors: el textual i el de recepció. El primer d’aquests factors s’ha tractat anteriorment. En aquesta secció ens centrarem en el segon, que es desglossa en l’activitat intel·lectual que realitzen tant l’autor com els receptors d’un text per donar vida al personatge.

En l’àmbit dels estudis filmics, i en la línia de Margolin, Chatman (1978: 119) descriu la recepció de la següent manera: “character is reconstructed by the audience from evidence announced or implicit in an original construction and communicated by the discourse, through whatever medium”. La importància del receptor també la comparteixen Culperer i McIntyre (2010):

[W]hilst fictional characters have a passive existence in texts or in people’s minds, it is only in the interaction between texts and minds that they attain actual existence. Characters in texts without readers are just patterns of ink on the page; minds without texts (or other media, such as film) are empty of character (or, assuming past exposure to texts, just collections of memories about characters). (2010: 176)

La cita confirma la necessària presència activa de l'usuari perquè el personatge passi a ser més que un contingut textual i adopti la plena activació. Margolin s'expressa en uns termes semblants (2007: 76): "Whether characters are considered artifacts or non-actual individuals, we must first form mental images of them in order to be able to make claims about them".

Aquesta imatge mental és l'origen de les teories de la perspectiva cognitivopsicològica, que contempla el personatge com un model mental de possibles individus plasmats en textos. Aquest enfocament centra el seu interès en el material textual, les operacions que es duen a terme i els principis que participen en la creació i, finalment, l'arquitectura del constructe final. La base textual per a la caracterització dels personatges en la ment receptora és variada i es compon de diferents tipus d'indicadors, entre els quals s'inclouen els trets físics i les accions (externes i internes), elements que es tracten amb més detall a l'apartat 2.5. El receptor rep aquesta base textual a través de les intervencions dels narradors i dels mateixos personatges.

Els estudis recents realitzats sobre la dimensió cognitiva de la narrativa conclouen que aquests models es van construir durant la lectura a partir de la combinació constant entre el contingut textual específic i el coneixement general de les estructures emmagatzemada en la memòria a llarg termini del lector (Margolin, 2007: 78). Tot i que aquest estudi es va realitzar en l'àmbit literari, entenem que és d'aplicabilitat en la recepció d'altres mitjans, com les pel·lícules o els videojocs.

El procés de construcció dels models mentals comença amb la identificació per part del receptor d'indicadors en el text que es relacionin amb un personatge. Després el lector estableix una entitat específica en el seu mapa mental amb la qual pugui relacionar els indicadors. En el moment en què s'acumulen una sèrie de propietats, sovint s'activa una estructura de coneixement general en la memòria a llarg termini que recull aquest conjunt de propietats i que s'integra, finalment, en el model del personatge.

Aquests models de personatge també inclouen estructures mentals i estereotips propis del coneixement del món i de l'àmbit específic (és a dir, literari, filmic, lúdic...), que condicionen la percepció de l'usuari. La connexió entre dades i estructures porta a la categorització. En aquesta fase, l'usuari integra tota la informació de què disposa i completa el model mental. A mesura que l'usuari avança en el text, la nova informació pot adaptar-se al patró establert o fer-lo canviar. Així doncs, el model mental està en constant evolució. Finalment, cal remarcar que qualsevol inferència per part del receptor

és una interpretació. Per aquesta raó, la construcció dels models mentals és sempre una qüestió individual. Segons Eder, Jannidis i Schneider (2010: 36), la creació dels models mentals es produeix a través de dos tipus de vies diferents, o bé *top-down* o bé *bottom-up*. El procés *top-down* es dona quan s'aplica una categoria preestablerta a un personatge, mentre que en el *bottom-up* s'integra la informació del personatge fins a convertir-ho en una representació individualitzada i única. Aquest segon procés s'activa quan el receptor no pot associar el material que rep amb una categoria prèviament fixada.

Respecte de la percepció del que és el personatge, Eder, Jannidis i Schneider (2010: 12) observen que el context en què ha estat creat és un aspecte clau per a la plena comprensió. Dit d'una altra manera: no es pot entendre la magnitud completa d'un personatge si no es coneix ni el context històric en què ha estat creat ni el coneixement psicològic i antropològic del seu autor i de l'audiència contemporània. Aquesta qüestió és especialment rellevant en el nostre estudi ja que Tolkien va crear els personatges durant les dècades dels quaranta i els cinquanta del segle XX influït per la literatura èpica i les mitologies nòrdiques, mentre que la trilogia fílmica de Jackson es publica en el canvi de mil·lenni amb les possibilitats tecnològiques revolucionàries del moment i el bagatge fílmic singular del director.

Per a Heidbrink (2010: 101), la recepció és un procés temporal que es crea a partir de dues accions ineludibles. D'una banda, la percepció selectiva del material d'un mitjà: l'usuari escull una part del contingut textual que se li ofereix. De l'altra, el processament complex de diferents tipus d'informació. Aquesta segona acció es correspondria amb el model mental descrit anteriorment. Els models de recepció de personatges són artefactes que incorporen les percepcions del receptor i s'entronquen amb el seu coneixement i la memòria produint associacions que finalment porten a la representació mental del personatge.

Reprenent el fil amb què hem encetat aquesta secció, Margolin (2007: 67) recorda que el personatge es crea en la combinació del material textual i del procés de recepció, la suma dels quals creen una elaboració mental en l'individu. D'aquesta manera, el personatge passa al pla del pensament i es converteix en un objecte imaginari elaborat en un context específic. Aquesta vessant mental, però, es combina amb el material textual per crear el personatge, aspecte que s'ha tractat en el subapartat anterior dedicat a la dicotomia entre el personatge com a conjunt de manifestacions semiòtiques o com a persona.

La nostra posició respecte de les teories exposades en aquest subapartat és anàloga a la línia que exposa Margolin. Entenem que la creació del personatge porta implícita la necessitat d'uns processos de recepció mentals que descodifiquen el material semiòtic i el codifiquen en la ment, de manera que així es crea l'artefacte imaginari que cadascú, de manera individual, converteix en el seu personatge.

Aquestes últimes paraules conclouen una primera part del capítol dedicada a les orientacions més teòriques al voltant del concepte de *personatge*. Els apartats següents els centrarem en comentar les diferents aspectes del procés d'elaboració i caracterització, el primer dels quals és la motivació o l'objectiu o la finalitat de creació.

2.3 Motivació, objectiu o finalitat

Sigui des de l'enfocament centrat en la trama o des del psicològic, estigui focalitzat en el material textual o com a imitació d'un ésser humà, la creació d'un personatge ha de sorgir a partir d'una motivació, ha de tenir un objectiu o finalitat en la història. L'objectiu pot venir motivat pel mitjà en què apareix. Per exemple, en una pel·lícula o una novel·la el personatge acostuma a tenir una finalitat narrativa, mentre que en un videojoc o un joc de taula hi desenvolupa sobretot una funció lúdica. En aquest apartat tractarem algunes de les aportacions que s'han fet en relació amb l'estadi inicial de l'elaboració d'un personatge.

Des de la perspectiva filmica, Egri (1946) creu que en el moment de la creació cal dissenyar la dialèctica interior, l'univers de motivacions, causes i efectes que el porten a ser el que és. Vale (1985), per la seva banda, distingeix entre tres factors vinculats amb aquesta qüestió:

1. el motiu: raó per la qual el personatge vol o necessita assolir l'objectiu;
2. la intenció: relacionada amb la voluntat de compliment del motiu; i
3. l'objectiu: meta a assolir o objecte que el personatge ha d'obtenir.

Per la seva banda, Fernández Díez (1996: 38-40) parla de la motivació, l'acció, la meta i el conflicte com l'espina dorsal del relat. En relació amb el personatge, creu que són les qüestions preliminars essencials de la construcció d'aquest les que permetran allunyar-lo dels estereotips i crear-lo a partir d'una personalitat pròpia. L'autor entén per motivació allò que porta el personatge a actuar i en distingeix dos tipus, la general (també anomenada *llunyana*), que es deriva de l'experiència passada del personatge, manera de pensar i actitud per afrontar certes situacions, i la immediata, que actua com

a estímul i porta al personatge a respondre amb immediatesa. La meta és el que es pretén assolir a través de les accions.

De manera anàloga, des de la perspectiva dels estudis fílmics, Macías (2003: 24) explicita la importància d'establir unes motivacions i objectius previs a l'hora de crear el personatge. Partint d'una distinció entre personatges complexos i esquemàtics, redacta una sèrie de normes que creu que cal aplicar a l'hora d'elaborar-los. Atesa la rellevància que tenen per a l'estudi, les llistem a continuació:

- El personatge ha de tenir un objectiu i unes motivacions en la història.
- La història s'ha de construir al voltant d'un personatge central o una parella.
- Cal una relació causal i necessària entre els sentiments i la manera com es manifesten a l'exterior.
- La selecció i organització de les qualitats d'un personatge ha de contrastar amb les d'un altre. En relació amb això, la duplictat de qualitats és redundant.
- El personatge s'ha de mostrar a l'espectador a través del que creu, fa o diu (els components externs) i fer-ho de manera progressiva.
- Ha d'evolucionar en un context (familiar, social, històric...) i ha de tenir unes necessitats, punt de vista, comportament i manera de reaccionar davant dels obstacles.

El llistat es completa amb una setena norma que apareix més endavant en el mateix text, que es vincula amb el tema d'aquest apartat: el personatge ha de tenir un objectiu i una motivació. Hi ha d'haver en joc alguna cosa difícil que provoqui un conflicte en el personatge i que impliqui, al mateix temps, una motivació que generi una sèrie d'accions per assolir aquesta finalitat. Aquest últim punt estableix l'espina dorsal d'un personatge i és el que el farà evolucionar:

- Motivació: els detonants que impulsen l'argument perquè es mantingui en tot el relat i fins que s'assoleixi l'objectiu. Aquesta motivació pot ser física, de situació o de diàleg. Ha de ser clara i estar ben definida, i estar dissenyada per impulsar el personatge en un moment de crisi en la història.
- Acció: allò que el personatge realitza per aconseguir el seu objectiu. Ha de ser tenaç i sincera per obtenir la satisfacció del públic.
- Objectiu o finalitat: és allò que impulsa el personatge cap al clímax, que es resolrà quan l'individu aconsegueixi el que busca.

Macías completa la llista de normes amb tres condicions que cal tenir en compte perquè un objectiu funcioni. En primer lloc, hi ha d'haver alguna cosa en joc (que el protagonista perdre si no assoleix l'objectiu). En segon lloc, l'objectiu del protagonista ha de ser l'oposat al de l'antagonista. Finalment, el fi ha de ser un repte difícil d'aconseguir. Això farà que aquest segueixi endavant. La dificultat augmentarà a mesura que avanci la història.

D'altra banda, la motivació que origina la creació d'un personatge pot venir donada pel conflicte, que és el catalitzador de les històries. Parafraçant Field (1984: 30), el conflicte és la base de tota obra. Una vegada definida la necessitat del personatge, cal idear obstacles que dificultin l'obtenció d'aquesta necessitat, i aquests obstacles crearan el conflicte. Vale (1985: 96-110) identifica quatre estadis en el procés de desenvolupament del conflicte: 1) inalterat, 2) alteració, 3) lluita i 4) ajustament. D'altra banda, no hi ha cap raó perquè un relat tingui un sol conflicte; una història pot tenir més d'un conflicte que generi línies narratives secundàries. El conflicte actua tant en la macroestructura del relat (introducció, nus o desenllaç) com en el detall de les accions, per exemple generant petits reptes per al personatge. També es pot produir a un doble nivell extern, és a dir, visible, i intern, dins el personatge. La relació entre aquests dos tipus de conflictes acostuma a ser un catalitzador per a l'arc evolutiu del personatge, aspecte que es tractarà més endavant en l'apartat 2.5, i que inclou la rellevància del conflicte en aquesta transformació.

Finalment, Eder, Jannidis i Schneider (2010: 24) veuen la motivació com el vincle entre els personatges i l'acció i l'atribueixen a l'àmbit interior, al conjunt de processos psíquics que inicien, mantenen i regulen el comportament. Afirmen que totes les històries necessiten la motivació d'un personatge per activar l'acció:

Values, aims, wishes, hopes and fears therefore propel the action of the hero, and they invite a psychological reading of the character at the same time. Most modern narratives deal with *problems* that motivate the characters' actions. (2010: 25)

D'altra banda, des de la perspectiva de l'enfocament psicològic de Todorov, aquesta motivació també està relacionada amb la personalitat dels personatges, sobretot en la interacció amb els altres. Per aquesta raó, la motivació es pot acabar convertint en un tret definitori i en un aspecte destacat de l'avaluació i la interpretació per part de l'espectador, és a dir, del procés de recepció tractat en l'apartat anterior.

En el cas dels videojocs, la motivació o objectiu de la creació d'un personatge està vinculada amb la jugabilitat i la interacció amb l'usuari: "*Purpose* relates to the game world, referring to how the character facilitates gameplay and allows the player to interface with the game." (Walsh, 2006: 104). Walsh distingeix entre la funció narrativa i la lúdica. La primera coincideix amb el que s'ha expressat en els paràgrafs anteriors d'aquest apartat, i existeix com a resposta a la finalitat del personatge en el relat. La segona, en canvi, és específica dels mitjans que, com els videojocs, tenen com a característica essencial la jugabilitat. La funció lúdica pot adoptar diferents formes segons el tipus de joc de què es tracti: la finalitat d'un personatge en un joc d'estratègia és diferent de la d'un joc d'acció, d'un simulador o d'un joc de rol en línia. Aquesta doble funcionalitat dels personatges es correspon amb el component ludiconarratiu, tractat al primer capítol (vegeu 1.6.4). Des de la perspectiva professional, Meretzky (2001) recomana que s'iniciï el procés de creació d'un personatge amb l'anomenat *high concept*, una idea o concepte que permeti definir l'objectiu de creació.

A banda de la doble funció, Walsh creu que el disseny inicial d'un personatge per a videojoc ha d'incloure la personalitat. En paraules de l'autor (2006: 108): "Adding personality should generate an emotional response in the player that deepens the playing experience and encourages the player to engage with it". La profunditat en el detall de la personalitat d'un personatge és molt variable i dependrà de les necessitats del videojoc: pot ser molt bàsica, com ara la simple manifestació d'un comportament, o més complexa i mostrar la psicologia, les contradiccions o els matisos del caràcter del personatge.

Les diferents contribucions incloses en aquest apartat coincideixen en línies generals a la necessitat que la creació d'un personatge es produeixi a partir d'una motivació, objectiu o finalitat. Si no hi ha un motiu perquè el personatge formi part del relat, es recomana eliminar-lo. En parts posteriors del procés de creació, la motivació es converteix també en el catalitzador que fa avançar el personatge en el relat i el fa evolucionar. Una vegada justificada la raó que motiva la creació d'un personatge, passem a tractar la qüestió de la tipologia.

2.4 Tipologia de personatges

L'evolució i consolidació del concepte de *personatge* i les particularitats que hi estan associades han generat unes tipologies que n'identifiquen alguns models o exemples més o menys fixats segons unes característiques concretes. En aquest apartat ens disposem a comentar-ne els casos que tenen una aplicació en aquest estudi.

Una de les tipologies més consolidades és la distinció entre personatges plans i rodons o dinàmics elaborada per Forster (1927). L'autor entén com a personatges plans el que antigament es coneixia com a "humors", tipus o caricatures, i els descriu de la següent manera (1927: 48): "In their purest form, they are constructed round a single idea or quality: when there is more than one factor in them, we get the beginning of the curve towards the round." Són un tipus de personatges que només mostra una dimensió de la seva psicologia. Només tenen un atribut essencial que es repeteix en tot el relat i sempre reaccionen de manera previsible davant les situacions. Forster creu que l'avantatge principal dels personatges plans és que són fàcilment reconeguts per part del receptor. Sovint es poden resumir en una sola frase, i considera que això és bo per al personatge perquè permet fomentar que se'l recordi amb més facilitat.

Hi ha, però, opinions contràries a nodrir els relats de personatges plans. El mateix Forster cita el crític Norman Douglas, que atribueix l'ús dels personatges plans a una "failure to realize the complexities of the ordinary human mind" (1927: 51) que provoca la simplificació dels personatges, motivada pel que el crític anomena, despectivament, "the novelist touch [which] falsifies life". Forster rebutja l'argument insistint que "a novel that is at all complex often requires flat people as well as round, and the outcome of their collisions parallels life more accurately than Mr. Douglas implies" (1927: 52), i posa els exemples de Charles Dickens i H.G. Wells com a escriptors que basteixen les seves històries de grans personatges plans.

Els personatges rodons, en canvi, no es poden resumir en una sola frase; acostumen a estar proveïts de matisos i contradiccions. A diferència dels anteriors, els rodons tenen la capacitat de sorprendre el receptor fins al punt de fer-lo especular sobre les raons dels seus actes. En paraules de Forster (1927: 55), "If it never surprises, it is flat. If it does not convince, it is a flat pretending to be round". Partint de l'exemple del personatge Becky Sharp, Forster diu que "we remember her in connection with the great scenes through which she passed and as modified by those scenes—that is to say, we do not remember her so easily because she waxes and wanes and has facets like a human

being.” (1927: 50). Entre els altres exemples, l'autor menciona els personatges de *Guerra i pau*, els de Dostoievski, Madame Bovary o alguns de Charlotte Brontë entre molts d'altres. Si apliquem aquesta distinció als projectes transmèdia poden haver-hi diferents conclusions en funció de la perspectiva amb què observem els personatges. Així, un personatge pot ser rodó des del punt de vista del conjunt de textos d'un projecte, però en un text concret pot ser un personatge pla pel sol fet que no hi evoluciona. En el nostre corpus tenim l'exemple de Frodo, que és un personatge rodó en el conjunt de la història i que, en canvi, en el videojoc LAA apareix com a PNJ que mostra tan sols una de les seves dimensions. En aquest videojoc es mostra com a personatge pla.

Chatman (1978), per la seva banda, relaciona la dicotomia rodó / pla amb la noció de *tret*, essencial en el seu enfocament del personatge. Així, considera que els personatges plans es presenten amb un únic o pocs trets, fet que els converteix en previsibles. Els personatges rodons, per la seva banda, mostren una quantitat de trets més gran en nombre i varietat, sovint de naturalesa oposada. És aquesta oposició el que Chatman creu que fomenta l'evolució dels personatges i els converteix també en imprevisibles: poden reaccionar de més d'una manera davant d'una situació. L'autor considera que això els fa més humans i que per aquesta raó s'estableix una proximitat amb el lector o l'espectador.

Després de revisar la bibliografia disponible, arribem a la conclusió que la tipologia més consolidada en relació amb el personatge és la que el classifica segons el rol que aquest assumeix en una història. Hi ha nombroses versions d'aquesta tipologia aplicades de manera variable en funció de les necessitats del relat i el mitjà o mitjans en què es s'aplica. La que presentem a continuació abasta les tipologies principals que es troben als relats, tot i que no totes les tipologies són presents en totes les obres.

Aquesta proposta pretén ser aplicable tant als projectes transmèdia en conjunt com als mitjans que hi prenen part per separat, que en el cas d'estudi que ens ocupa són pel·lícula, videojoc i llibre, aquest últim com a mitjà primari. Atès que els mitjans dels projectes transmèdia no només contempen el component narratiu sinó també el lúdic, abans de desenvolupar la proposta pròpiament dita cal incloure la distinció personatge jugable (PJ) i personatge no jugable (PNJ). El PJ és el personatge que el jugador controla. Segons la perspectiva del jugador, el PJ pot ser en primera persona, és a dir, que el jugador observa l'entorn des dels ulls del PJ o en tercera persona, quan la figura del PJ apareix en pantalla i el jugador veu els moviments que realitza. La denominació

PNJ engloba els personatges controlats per la màquina i que poden anar des dels que interactuen amb el PJ fins als figurants. Aprofundirem en aquesta distinció a l'apartat 2.7.2. Fet aquest aclariment, passem a observar el detall dels tipus de personatge segons la seva funció en els relats, que hem organitzat a partir de la distinció entre personatges principals i secundaris:

2.4.1 Principals

Els personatges principals són els que centren l'atenció del relat i participen activament en el desenvolupament de les accions que s'hi narren.

2.4.1.1 El protagonista

És el personatge que genera la trama i el principal agent en la consecució de l'objectiu de la història. En una situació ideal, hauria de ser un personatge actiu, ja que la passivitat podria aturar l'avenç de la trama, i amb uns objectius clars que ajudin a entendre el perquè de les accions que realitza. En el nostre cas d'estudi, aquest rol l'assumeix Frodo Bolsón per al conjunt de la història, tot i que en algun dels textos el protagonista canvia, com en el videojoc LAA, en què recau en Aragorn.

Una alternativa a aquest rol és la del fals protagonista. És un personatge que inicialment sembla que serà el protagonista del relat, però en un determinat moment passa a ser un personatge secundari, a ser l'antagonista o, fins i tot, a desaparèixer de la història. Seria el cas de Bilbo Bolsón, que en l'obra literària de Tolkien comença com a suposat protagonista i acaba convertint-se en un personatge secundari.

En l'àmbit específic dels videojocs, Walsh (2007: 111) dins el protagonista, diferencia entre l'heroi tradicional, el reticent, que es veu obligat a assumir aquest rol per un seguit de circumstàncies, i l'antiheroi, que a les característiques del reticent hi suma uns trets oposats a l'heroïtat.

Segons Cuddon (1991), en alguns casos també es contempla la possibilitat que hi hagi un segon personatge principal (que s'anomena *deuteragonista*) o, fins i tot, un tercer personatge principal (tritagonista). En funció de la interpretació que es faci dels personatges de la història de Tolkien, es pot considerar que Aragorn i Gandalf assumeixen un rol de protagonista deuteragonista i tritagonista respectivament. En la trilogia de Jackson aquests dos personatges tenen una línia narrativa pròpia, fet que permet argumentar la seva condició de deuteragonista i tritagonista.

2.4.1.2 L'antagonista

És el personatge que s'oposa als objectius del protagonista. En la història d'*El senyor dels anells* identifiquem tres antagonistes diferents. En primer lloc, Sauron, que és l'antagonista per excel·lència, però que no actua directament contra el protagonista, sinó que ho fa a través de l'Anell. En segon lloc, Saruman, més actiu que Sauron en el relat, però que tampoc actua directament contra el protagonista. Finalment, Gollum, un personatge que sí que té contacte directe amb el protagonista i que incideix activament en les seves accions per impedir que assoleixi el seu objectiu. En el cas dels videojocs, Walsh (2007) identifica dos tipus d'antagonista que tenen un paper tant narratiu com lúdic: el *nemesis*, que és l'enemic per excel·lència que l'usuari persegueix durant tot el joc i el *boss*, que fa referència a rivals que apareixen en fases concretes del joc i que l'usuari ha de batre per completar les tasques assignades.

2.4.1.3 L'interès romàntic

Present en gairebé tots els relats, aquest personatge genera una història d'amor que es desenvolupa en una subtrama. Alhora, acostuma a incidir en la línia principal com a clímax o en l'evolució i canvi del protagonista. En els films de Jackson, aquest rol el desenvolupen dos personatges femenins (Arwen i Éowyn) en relació amb un dels protagonistes, Aragorn. Aquest interès romàntic pot tenir més pes en alguns mitjans que en altres. En els llibres de Tolkien la relació amorosa amb Arwen té una presència testimonial i hi és més present la relació amb Éowyn. En canvi, la relació amb Arwen i Éowyn té un pes narratiu significatiu en la trilogia filmica, que és menor en el videojoc LAA i inexistent en el videojoc LBTM.

2.4.1.4 El company

És l'ajudant del protagonista. Encarna les virtuts de fidelitat i d'amistat incorruptible. Pot també actuar com a assessor, conseller o còmplice. Acostuma a contrastar amb el protagonista, amb la qual cosa ajuda a ressaltar-ne els trets. Sam Gamgee assumeix aquest rol en *El senyor dels anells* a través de la seva relació amb Frodo. Aquesta condició de company del protagonista s'evidencia en tots els textos en què apareix.

2.4.1.5 El mentor

Es tracta d'un personatge que ajuda el protagonista a través dels seus coneixements i l'experiència. És per causa d'aquests atributs que el protagonista s'acaba convertint en el protegit, el deixeble o l'aprenent del mentor. Gandalf és el mentor per excel·lència de Frodo en la història de Tolkien, però també Aragorn adopta aquest rol en algunes fases del relat, especialment a partir de la desaparició del mag.

2.4.1.6. L'escèptic

El personatge escèptic fa de contrapunt al company i posa en dubte els objectius del protagonista en aportar una dosi de realisme i generar dubtes en la necessitat o possibilitats de consecució de l'objectiu. Aquest rol no està clarament definit en la història d'*El senyor dels anells*, tot i que en alguns passatges dels llibres es materialitza en personatges com Elrond o Boromir. La trilogia fílmica també incorpora subtilment el rol d'escèptic en aquests personatges.

2.4.2 Secundaris

Tot i que tenen una participació menor que els personatges principals en el relat, els secundaris tenen rols concrets en el desenvolupament de la trama. Company (2001: 135) n'identifica tres: 1) ser la font de problemes dels principals; 2) ajudar els principals; i 3) assumir un rol funcional (com obrir i tancar portes). En qualsevol d'aquests tres rols, els secundaris "ofereixen els elements de contrast, de mirall i de projeccions que necessiten els principals" (*ibid.*). A continuació en descriu breument alguns perfils habituals.

2.4.2.1 El confident

El protagonista hi té una relació de confiança i serveix perquè el personatge parli i a través d'aquesta parla es defineixi i s'expressi. La presència d'aquest personatge permet crear situacions en què el protagonista verbalitza pensaments i sentiments. En el cas que ens ocupa no trobem cap personatge dedicat exclusivament a aquest rol, sinó que és una funció que desenvolupen personatges principals, com ara Gandalf, Aragorn, Sam Gamgee o Gollum, segons el punt del relat. Això es dona tant als llibres com a la trilogia fílmica i també en part en el videojoc LAA a través de PNJs.

2.4.2.2 El catalitzador

La funció del catalitzador en un relat pot arribar a ser doble: pot iniciar l'acció i pot facilitar la resolució del conflicte. En els llibres de Tolkien, aquest rol l'assumeixen tres personatges diferents. D'una banda, Bilbo Bolsón que inicia el relat i Gandalf, que és qui incita el protagonista a marxar de casa i a iniciar l'aventura. De l'altra hi trobem Gollum, que ajuda a resoldre el conflicte ja que és ell qui finalment destrueix l'Anell.

2.4.2.3 El destinatari

És el personatge que es beneficia de les accions del personatge principal. En el nostre cas d'estudi no trobem cap destinatari específic, sinó que és col·lectiu en el conjunt de d'habitants de la Terra Mitjana.

2.4.2.4 L'opinant

També anomenat *personatge contextual*, es dedica a opinar sobre el protagonista i ajuda a donar-li més dimensió. Tant als llibres com a la trilogia filmica, aquest rol el desenvolupen diversos personatges, entre els quals podríem destacar Galadriel o Elrond. El rol d'opinant també s'acostuma a relacionar amb PNJ dels videojocs. N'hi ha diversos exemples en personatges anònims d'LAA.

2.4.2.5 El divertit

Molts relats compten amb un personatge que aporta un toc d'humor en el discurs. En el cas de les històries dramàtiques fa de contrapunt. Sovint aquest rol el desenvolupa el confident. En el relat de Tolkien hi ha dos personatges que poden assumir aquesta funció: el hòbbit Peregrin Tuk i el nan Gimli.

2.4.2.6 El temàtic

Aquest tipus de personatge secundari sol presentar-se com un expert que ajuda el protagonista a resoldre situacions complicades a través dels seus coneixements tècnics específics. Entre els exemples que podem citar dins aquest rol trobaríem especialistes en medicina o armament, entre altres. En la història analitzada en aquest estudi, aquesta funció la desenvolupen especialment personatges de les races dels elfs i dels homes presents en episodis èpics de la trama. Els personatges temàtics són especialment importants en alguns tipus de videojocs, com ara els jocs de rol o els jocs d'aventura.

2.4.2.7. Punt de vista

En algunes històries hi ha algun personatge que representa un punt de vista concret, per exemple, el punt de vista de l'autor o del públic. D'alguna manera fa de representant d'un dels agents externs de la història. Tolkien havia afirmat en diverses entrevistes que el seu punt de vista en la història d'*El senyor dels anells* el transmetia a través de Bilbo, l'oncle del protagonista amb el que manté un fort vincle.

2.4.2.8. Els figurants

Aquests personatges tenen la funció de crear un escenari versemblant en què es desenvolupi el relat. Això s'obté amb la seva presència i actuant amb naturalitat. Són fonamentals per contextualitzar el relat.

Per tancar el bloc de secundaris convé apuntar que la varietat en la tipologia no implica que cadascun d'aquests rols l'assumeixi un personatge diferent. La majoria de manuals

de redacció recomanen que els rols secundaris es concentrin en el menor nombre de personatges per no crear personatges secundaris innecessaris.

2.5 La caracterització del personatge

Després de veure la motivació i la tipologia essencial de personatges, passem a centrar-nos en la caracterització. Per a Heidbrink (2010: 87), la caracterització abasta des del text fins als processos de recepció. En la creació de personatges, doncs, hi prenen part tant el material semiòtic en què es representen com la capacitat descodificadora dels receptors. Eder, Jannidis i Schneider (2010: 31) entenen la caracterització com un terme inclusiu que fa referència a tota la informació textual, tant de les accions habituals i circumstàncies d'una persona com de les seves relacions socials. Parafraçant Chatman (1978: 107), consisteix a dibuixar imatges clares de la vida d'una persona a través de les accions, el comportament i els pensaments. També s'han de tenir en compte altres aspectes, com l'entorn, els hàbits, les emocions, els desigs o els instints, que contribueixen a fer que els personatges siguin com són. La tasca de l'escriptor, el guionista o el desenvolupador de videojocs en relació amb el personatge és la de ser capaç de representar-lo a partir de paràmetres com aquests. En un assaig posterior (Chatman, 1990: 199), esmenta dos paradigmes diferents respecte de la creació de personatge per a mitjans audiovisuals: d'una banda, una visió existencialista que entén el personatge com un conjunt d'atributs i qualitats (biografia, aspecte físic i psicològic); i, de l'altra, una visió dinàmica, que el concep com un conjunt d'activitats i transformacions antropomòrfiques que adquireixen sentit i significació a mesura que representen una manera de fer. En certa manera, aquesta doble perspectiva es pot vincular amb la dicotomia tractada a l'apartat 2.2.1: el primer paradigma de Chatman es correspon amb una visió més humanista, mentre que el segon s'associa amb l'enfocament funcional que prioritza les accions, les quals donen forma al personatge.

Amb la intenció de copsar què és el que fa únics els personatges, Margolin (2007: 72) es planteja la caracterització per mitjà de la identitat, que desglossa en tres aspectes generats al voltant de tres preguntes: 1) com és l'individu?; 2) què el fa diferent dels altres?; i 3) quin tipus d'individu és? La primera pregunta està encaminada a les característiques del personatge, tant el seu aspecte, com les accions externes i internes o la possessió d'objectes. La segona pretén destacar allò que el fa singular, únic. Finalment, la tercera s'orienta cap a aspectes de classificació i tipologia, que hem tractat anteriorment a l'apartat 2.4. En aquesta secció ens centrarem a donar resposta a les dues primeres preguntes.

Margolin (2007: 72) considera essencial la individualització, i recomana agrupar les característiques del personatge en diferents dimensions: física, comportamental, comunicativa i mental (que es divideix entre perceptiva, emotiva, volitiva i cognitiva). El personatge literari prototípic es construeix a partir d'un aspecte extern humanitzat i d'estats mental interns, tots ells definits segons el context cultural del moment. Els components extern i intern admeten la presència d'estats transitoris i propietats duradores a partir d'una selecció: les propietats estan limitades per les possibilitats del món de ficció en què apareixen i pel rol del personatge en la història. Aquesta última afirmació d'alguna manera entra en contradicció amb l'aspecte extern de la humanització: pot donar-se el cas que el món de ficció permeti l'existència de personatges que no tinguin un aspecte humanitzat. A banda del conjunt de propietats temporals o duradores que s'assignen, atès que per norma general les històries no es desenvolupen a partir d'un sol personatge, en la caracterització també es crea la necessitat de diferenciar-los els uns dels altres, amb la qual cosa té també importància la qüestió de la singularitat, allò que els fa únics. La manera que Margolin proposa per assolir-la és variant el nombre i tipus de propietats dels personatges, amb la cura de procurar assignar propietats oposades entre personatges propers, fet que els ajudarà a destacar a partir de les diferències. El procés de caracterització que Margolin proposa conclou amb la creació de classificacions de personatges a partir de conjunts de propietats que adopten la forma d'arquetipus, un aspecte que es relaciona amb la tipologia de personatges tractada anteriorment (vegeu l'apartat 2.4). En funció del món de ficció creat, es poden necessitar uns arquetipus diferents d'uns altres. Per aquesta raó, creu que les especificitats de l'arquetip poden venir donades pel tipus de propietats i pel gènere narratiu que s'hagin escollit:

[D]ifferent storyworlds (science fiction, fantasy, realistic novel) will contain a different assortment of species, which, in some cases, may be quite different from our contemporary actual world species spectrum. (Margolin, 2007: 74)

A banda d'utilitzar l'espècie (o raça) com a primer criteri de classificació de personatges, Margolin (2007: 75) proposa altres categories que es poden contemplar per a la categorització en funció de les necessitats: biològica (edat i gènere), cultural (ètnica), social i psicològica.

L'organització de dimensions que proposava Margolin anteriorment té una semblança amb els tres eixos d'Egri (1946) per agrupar les característiques del personatge, una classificació encara vigent en gran part dels manuals de creació de personatges,

especialment en l'àmbit filmic. Egri proposa una estructura bàsica del personatge al voltant de tres eixos: la dimensió física, la dimensió psicològica i la dimensió sociològica. Cadascuna de les dimensions té associada un tipus d'informació, que pot tenir una importància variable en funció de si s'adopta una postura existencialista o dinàmica:

- dimensió física: nom, edat, aspecte físic, sexe i nacionalitat;
- dimensió psicològica: tipus de personalitat, temperament, objectiu i conflicte intern;
- dimensió sociològica: estabilitat en les relacions, estat civil, àmbit familiar, àmbit i rang professional, àmbit educatiu, marc espacial, i conflicte extern.

A partir d'aquests tres eixos, i amb l'objectiu de construir el personatge de manera orgànica, Egri creu que el següent pas consisteix a fixar les relacions del personatge amb l'ambient, aprofundint en els seus vincles amb altres personatges i en les contradiccions internes i externes, i fer-lo créixer a partir de la coexistència de característiques oposades que, segons l'autor, són la clau del bon conflicte dramàtic. En l'aspecte de les contradiccions i factors oposats es recomana tenir en compte l'orquestració, és a dir treballar les qualitats i debilitats dels diferents personatges intentant de trobar equilibri i diversitat entre els diferents participants del relat (protagonista, antagonista, mentor, etc.). Finalment, Egri creu que cal construir la dialèctica interior, el conjunt de motivacions i la resolució de conflictes que porta el personatge a ser com és. Això permetrà que l'evolució posterior del personatge es produeixi amb coherència.

Des de la perspectiva dels estudis fílmics, Field (1984) creu que calen quatre elements per obtenir un bon personatge: la necessitat dramàtica (és a dir, la motivació que hem tractat anteriorment), el punt de vista, el canvi i l'actitud. També afirma que hi ha tantes eines per crear personatges com escriptors, però en destaca dues en concret: la biografia del personatge des del naixement fins el moment en què comença la història (que en defineix l'aspecte personal, professional i privat) i els diàlegs, que fan avançar la història i aporten informació sobre el personatge. Les dues primeres eines coincideixen amb l'enfocament de Seger (1990) i DiMaggio (1992), mentre que el diàleg és l'eina de caracterització que té una relació més directa amb el doblatge. Field afirma també que la caracterització i l'exteriorització de la psicologia del personatge agafen forma amb les reaccions dels personatges i la seva manera de parlar o de moure's, així com també amb

l'aspecte físic, la manera de vestir i el llenguatge que utilitza. Aquesta afirmació final acostava la proposta de Field amb els tres eixos d'Egri.

En els textos audiovisuals, el diàleg adquireix una importància superior a la que té, per exemple, en la literatura i es converteix, juntament amb l'aspecte extern i les accions, en la via per la qual el personatge es manifesta a l'usuari. En aquest sentit, tenen rellevància tant les paraules com el tipus de parla de l'actor o actriu en les pel·lícules o de l'avatar en el cas dels videojocs. Des d'un punt de vista semiòtic, el diàleg es presenta a través dels codis lingüístic i paralingüístic.

Comptem amb altres propostes que s'han desenvolupat al voltant de l'enfocament dels tres eixos d'Egri. Tant Seger (1990) com DiMaggio (1992) aposten per caracteritzar el personatge a partir de l'eix psicològic i, per fer-ho, recomanen que es documenti el passat i el present del personatge per trobar quina és la característica dominant que el defineix i el motiva. En canvi, Galán (2007: 3) fa èmfasi en la dimensió sociològica, i insisteix en el fet que el personatge no està aïllat, sinó que es situa en un context cultural específic. El personatge en qüestió té una posició ideològica, valors i actituds davant les situacions que ha d'afrontar. Cadascuna de les decisions que pren li dóna forma i fa que creixi. L'autora inclou també altres elements a tenir en compte, com ara les accions, el comportament, l'ús del llenguatge, els gestos o la manera com encara una situació.

En relació amb l'anàlisi cinematogràfica, Vanoye (1998) també tracta la noció de *personatge* i en fa una lectura semiòtica. Així, creu que cal observar el personatge com una representació, com un signe global que està compost de signes i que desenvolupa un rol i una funció en una història. Per a Vanoye, segons les necessitats del relat, és a través dels enunciats descriptius, narratius i dialogats que l'espectador té informació sobre què és (identitat, trets físics, psicològics, socials) què fa (accions) el personatge. Un tercer tipus d'informació a tenir en compte és la situació del personatge en relació amb els altres. Aquesta organització de les informacions està relacionada amb les tres dimensions d'Egri.

Chatman, per la seva banda, enfoca la caracterització des de la perspectiva del paradigma de trets, esmentat anteriorment en l'apartat 2.2.2, que complementa les anteriors. El plantejament d'aquesta teoria assumeix que els trets es poden desenvolupar en la història o no, i que fins i tot poden acabar desapareixent en l'evolució del personatge. No són fenòmens psicològics efímers com ara els sentiments, els estats d'ànim, els pensaments o les actituds, fet que no exclou que aquests puguin coincidir

amb els trets d'un personatge. Es mostren a l'audiència en el moment més adequat per a l'acció i no segueixen un ordre temporal ni cronològic; apareixen en el millor moment i poden estar presents en tot moment o només de manera parcial. També observa que sovint els trets se superposen i creu que això contribueix a la versemblança del personatge. D'altra banda, l'autor també observa que els trets tenen un component cultural i que les etiquetes que se'ls posa estan lligades al context històric i social. Jannidis (2009) equipara aquest component amb el que anomena *codi cultural*, que és el que possibilita que els trets tinguin un significat complet.

En la línia de Chatman, Rimmon-Kenan (1983: 59-60) fonamenta la seva proposta de caracterització a partir de la idea que el personatge es presenta com un entramat de trets. Per a l'autora, aquests trets es manifesten en el text per mitjà d'indicadors, que són el que realment constitueix la caracterització, i en distingeix dos tipus: la definició directa i la presentació indirecta. En la definició directa el tret del personatge s'esmenta a través de recursos lingüístics, com per exemple els adjectius. La presentació indirecta, en canvi, mostra els trets sense mencionar-los i deixa que sigui el receptor del text qui els dedueixi. Aquesta presentació indirecta s'acostuma a mostrar a través de les accions (o la manca d'aquestes), la seva manera de parlar, l'aparença externa i l'entorn. Dins l'acció, Rimmon-Kenan (*ibid.*) distingeix entre les accions que es produeixen una sola vegada, que il·lustren el dinamisme del personatge i que poden provocar canvis en el relat, i les accions habituals, que fan aflorar els aspectes estàtics i duradors del seu caràcter. Totes dues aporten informació rellevant sobre el personatge. També la parla del personatge el presenta de manera indirecta: tant el sentit com la tria de les paraules aporten informació sobre l'individu (1983: 63). Aquest aspecte està relacionat directament amb el doblatge, amb la qual cosa es confirma la importància d'aquesta modalitat de traducció per a la caracterització. L'aspecte extern és un altre indicador indirecte, dins el qual Rimmon-Kenan diferencia entre els trets que el personatge pot controlar i, per tant, modificar (roba, estil dels cabells, etc.) i els que no, com ara l'alçada o el color dels ulls. L'últim indicador indirecte, l'entorn, també fa referència segons l'autora a dos àmbits diferents, l'entorn físic pròpiament dit i l'entorn social (família, classe social, etc.) (1983: 66), ja que tots dos poden tenir connotacions específiques per a la caracterització. Rimmon-Kenan inclou l'analogia com un aspecte de reforç de la caracterització, tant per la semblança com per la diferència entre dos aspectes comparats. Distingeix entre tres tipus d'analogia (1983: 69-70):

- de nom (sovint aporta ironia el contrast entre el nom d'un personatge i un tret característic);
- de paisatge (que s'adigui amb el tarannà d'un personatge o que li sigui oposat i que per tant en faci sobresortir els trets característics o un estat d'ànim); i
- entre personatges (el contrast o la semblança entre dos personatges farà que destaquin més tots dos o que simplement se'ls equipari).

La proposta de Fernández Díez (1996 i 2005), orientada als estudis filmics, té una certa semblança amb la de Rimmon-Kenan. Fernández opta per desgranar la manifestació del personatge entre la presència, l'acció i la situació. La presència es compon de l'aspecte físic, el vestuari, la caracterització i els objectes que utilitza. L'autor distingeix entre dos tipus de presència: els trets indicials i els elements artifactuals, que inclouen els complements del personatge (roba, objectes, estil). Els trets indicials són la imatge que transmet el personatge a través de les seves característiques físiques permanents, les seves formes corporals. Aquestes característiques són determinants en la valoració que l'espectador fa del personatge per decidir si li sembla agradable, per definir-ne la classe social, el caràcter, la capacitat física i intel·lectual o, en el cas dels textos filmics, si l'actor escollit per caracteritzar-lo és adequat. Els elements artifactuals són els objectes i complements que es relacionen amb el personatge. Això inclou des de la roba i el pentinat fins a objectes com un barret o una espasa, passant per hàbits com fumar cigarrets o amb pipa. Aquesta indumentària acostuma a diferenciar-lo de la resta de personatges i fer-lo únic. En els videojocs és habitual que el personatge tingui associada una gran varietat d'elements artifactuals. En el cinema, es pot donar el cas que l'actor utilitzi els elements artifactuals per aportar la seva pròpia caracterització del personatge si escull un vestuari o uns objectes concrets per a la seva interpretació. Així, si els trets indicials són característiques permanents, els elements artifactuals són modificables i adaptables al context de creació.

El segon aspecte que Fernández contempla en la caracterització és l'acció o actuació, que es correspon amb l'expressió de les emocions i els sentiments a través dels gestos del personatge. L'acció pròpiament dita pot ser de quatre tipus (1996: 36-38): 1) interna, constituïda pels pensaments i sentiments del personatge; 2) externa, que és l'acció física del personatge (gestos i moviments); 3) lateral, que inclou l'entorn on passa l'acció del personatge; i 4) latent, que és la que es produeix en *off*, fora de pantalla. Al seu torn, distingeix tres tipus d'acció externa:

- a. fàctica: els gestos que s'han fet, el reconeixement simple de l'acció;
- b. expressiva: el significat del gest, és a dir si l'acció porta implícita una actitud de delicadesa, brusquedat, etc.
- c. convencional: l'associació d'una acció amb un significat concret fixat per una convenció social.

En la descripció de la tipologia d'accions, Fernández contempla també aspectes vinculats amb la proxèmia, com ara els gestos funcionals. L'autor els descriu com “aquellos que el individuo adopta ante una situación concreta” (*ibid.*) i en destaca les expressions dels sentiments i estats d'ànim que dins els estudis de comunicació no verbal s'engloben com a manifestacions d'afecte o reguladors. Aquests últims són marques dins una conversa que regulen el flux de les intervencions i que es manifesten, per exemple, a través de moviments de cap o de posicions corporals concretes que mostren l'interès de l'interlocutor per continuar la conversa o acabar-la. Fernández Díez considera que aquests reguladors són clau per a la interpretació de les escenes de textos audiovisuals. Aquests gestos proxèmics es plasmen en pantalla a través del moviment profílmic, un codi de significació que s'explicarà al capítol 4 (vegeu 4.4.3.3).

En l'àmbit de l'acció o actuació, Fernández Díez hi situa també la paraula. La manera amb què el personatge la utilitza permet identificar-lo, individualitzar-lo i expressar-ne l'estat d'ànim. A la vegada, la mateixa construcció del discurs, és a dir, les paraules que escull per expressar-se, poden reflectir la cultura, el grup social o, fins i tot en alguns casos, la professió del personatge. Entre els aspectes relacionats amb la paraula que determinen la construcció del personatge també s'hi inclouen l'accent, el volum o el timbre de veu. Com veurem més endavant en el capítol 4, centrat en els codis de significació, els aspectes relacionats amb la paraula que exposa Fernández Díez coincideixen i es relacionen directament amb els codis lingüístic i paralingüístic (vegeu 4.4.2.1 i 4.4.2.2).

Finalment, la situació és l'escenari en què actua el personatge i inclou la posició i les relacions d'espai que es produeixen entre els participants del relat o de l'escena. Per exemple, en una escena romàntica els personatges parlen des de la màxima proximitat. S'hi contempla tot allò que fa referència a la informació proxèmica. La situació contextualitza l'acció i el diàleg dels personatges i permet també posar en valor el subtext. La informació relativa a la situació es completa amb el decorat i l'ambientació.

Entenem que la perspectiva de Fernández respecte de la representació suposa una eina exhaustiva i descriptiva de les diferents maneres amb què el personatge es mostra a l'espectador i la considerem útil per analitzar la representació del personatge en els textos audiovisuals. Per aquesta raó, serà l'enfocament que utilitzarem en l'anàlisi dels personatges que es durà a terme en la part pràctica.

2.5.1 La fitxa de personatge

Una manera de plasmar la caracterització és a través de la fitxa de personatge. Aquest document s'utilitza en tota mena de projectes i creacions amb presència d'aquest element narratiu. S'aplica tant a projectes monomediàtics (per exemple la literatura, el cinema o els videojocs individualment) com a multimediàtics, com és el cas dels projectes transmèdia, que es desenvolupen en més d'un mitjà i que poden incloure, entre altres, els anteriors. La fitxa rep diferents noms segons el mitjà per al qual s'elabora; en els mitjans audiovisuals acostuma a anomenar-se *bíblia de personatge*. Sigui quina sigui la denominació, la funció és sempre la mateixa en tots els mitjans: consisteix a detallar la informació relacionada amb un personatge, recollir-ne el màxim de dades possible i reproduir-les de manera organitzada en una taula, que es convertirà en un document de consulta. La bíblia de personatge també pot tenir funcions relacionades amb la traducció i el doblatge. En relació amb l'ús que se'n fa en el desenvolupament de videojocs, Christou, McKearney i Warden (2011: 42) esmenten la utilitat que aquests documents tenen tant per als actors de la sonorització i el doblatge ("The character bible contains any information that an actor will need in order to accurately portray the character, as envisioned by the writers") com per als equips de localització ("This information is not just useful to the VO recording teams, but it is also essential for translators as reference text"). Per aquesta raó, en el cas específic dels videojocs, les bíblies de personatge s'inclouen en els *kits* de localització que reben els professionals de la traducció. De manera anàloga, en les narratives transmèdia, les bíblies de personatge formen part de la documentació dels projectes i constitueixen un apartat de les anomenades *bíblies transmèdia* (vegeu 1.6.1.3).

La fitxa de personatge aporta informació sobre les diferents esferes de la personalitat i sobre les relacions amb altres personatges. El document incorpora alguns aspectes clau de les propostes plantejades anteriorment, com ara les tres dimensions d'Egri o les notes biogràfiques de Field, Seger o DiMaggio. A partir de la revisió dels diferents models

consultats, proposem la fitxa que desglossem a continuació perquè pugui ser d'aplicació a personatges de les narratives transmèdia:

2.5.1.1 Funció i objectiu del personatge

En un primer moment, cal definir quin paper i quins objectius tindrà el personatge en la història i, a ser possible, el rol que pot tenir associat en cada mitjà o text. En els relats transmèdia és habitual que la funció d'un personatge canviï en els diferents textos que constitueixen el projecte. Es pot donar el cas que un personatge principal en el relat del text primari (per exemple un llibre, un videojoc o un film) passi a ser un personatge secundari en textos complementaris. Està relacionat amb els apartats 2.4.1 i 2.4.2.

2.5.1.2 El nom

Sol reflectir l'origen ètnic del personatge i pot fins i tot definir-lo o donar pistes sobre la seva manera de veure el món. Els sobrenoms ens diuen de quina manera el personatge és percebut pels altres, com ara "Strider"/ "Trancos" en *El senyor dels anells*, mot que rep Aragorn pel fet de caminar llargues distàncies.

2.5.1.3 Lloc on viu i espai físic en què es mou

El lloc on viu un personatge té influència en el seu caràcter. Alhora, si el lloc que se li associa és provisional o inexistent també aporta informació sobre un possible caràcter nomàdic d'un personatge. Frodo Bolsón, per exemple, viu a Bolsón Cerrado, una casa benestant de la Comarca, mentre que Gandalf no té un lloc que se li pugui associar.

2.5.1.4 Professió

L'ocupació que tingui el personatge és una eina potent de caracterització ja que en pot definir la personalitat, la classe social, el talent o les habilitats. El coneixement dels detalls de l'ofici d'un personatge és útil tant per a una caracterització òptima com perquè la feina del personatge pot ser una bona font de conflictes per a la història. En el cas específic dels jocs de rol, les professions tenen una rellevància especial, ja que s'acostumen a relacionar amb les habilitats que podrà tenir un personatge.

2.5.1.5 Característiques externes

Una descripció física acurada del personatge és important especialment si aquesta té rellevància en el relat. Entre els atributs a incloure en aquest punt s'hi compta l'alçada o el pes, colors dels cabells, dels ulls, el tipus de roba i els objectes relacionats. Així, per exemple, el físic dels hòbbits recorda al dels infants, fet que en condiciona la caracterització. En relació amb les característiques externes, també cal incloure si el

personatge té algun defecte físic. Així per exemple, la ferida de Frodo el condiciona com a personatge a partir del moment que la pateix.

2.5.1.6 Característiques internes

Entre les característiques internes cal distingir els aspectes psicològics i els ideològics.

2.5.1.6.1 Aspectes psicològics

Els aspectes psicològics incideixen en la configuració del caràcter del personatge. El caràcter s'acostuma a forjar inicialment a partir de l'herència genètica, però hi influeixen també el context cultural, l'ambient, l'educació, l'entorn social i el familiar, el nucli d'amistats o fins i tot la feina. Tots aquests factors ajuden a forjar el caràcter dels diferents personatges i els converteixen en individus únics. Tot i aquesta individualització, des de l'àmbit de la psicologia s'han identificat vuit tipus bàsics de caràcter humà, basant-se en els estudis de Jung (1964), a partir de la reacció emocional i de la manera com aquest caràcter respon als estímuls. Són els següents: colèric, apassionat, sanguini, flegmàtic, nerviós, sentimental, amorf i apàtic.

A la confecció del caràcter també hi incideixen les filies i fòbies del personatge. Les seves pors condicionaran els objectius que pugui tenir. Un exemple el trobem en el personatge d'Aragorn des de la perspectiva de la trilogia filmica de Jackson, que parteix d'una por inicial a assumir el destí que li correspon. La superació d'aquest temor li permetrà evolucionar com a personatge i assolir el seu objectiu.

Altres aspectes que tenen un efecte en el caràcter són la manera de parlar (ràpid, pausat, etc.) i la manera de pensar. Aquest segon punt no té per què coincidir amb el que mostra el personatge en públic, però diu molt de la seva manera de ser, ja que el pensament és una de les dimensions més reals. És a través del pensament que el personatge mostra les seves pors, manies, etc. Així doncs, la manera de parlar i la forma de pensar són fonts importants per a la caracterització. En aquest punt hi pot tenir una rellevància especial el doblatge.

2.5.1.6.2 Aspectes ideològics

Els aspectes ideològics es divideixen entre la concepció moral (els valors, vicis i virtuts del personatge), filosòfica (reflexió sobre el vida i el món o no) i política. Aquesta última es pot situar o bé en els eixos esquerra / dreta i autoritari / liberal, o bé si el personatge té un tarannà més revolucionari, conservador o reaccionari.

2.5.1.7 Evolució del personatge

El personatges principals acostumen a canviar des de l'inici fins al final de la història: evolucionen. Aquest canvi sol obtenir-se a través del conflicte. Dedicarem el proper apartat a aquesta qüestió (vegeu 2.6).

2.5.1.8 Mapa sentimental i evolució de les relacions

Per a una bona delimitació del personatge, es recomana establir també el mapa sentimental, que descriu quines relacions té amb els personatges del seu entorn. Això permetrà definir quins altres personatges realment són importants per a ell/ella i quines tensions poden complicar aquestes relacions. Cal preveure també la possible evolució d'aquestes relacions. La majoria de manuals de creació recomanen que des del principi quedi clarament delimitada la dimensió temporal del mapa de relacions per veure com canvia fins al final del relat.

2.5.1.9 Biografia breu

Com ja s'ha apuntat anteriorment, en les recomanacions d'alguns teòrics com Field, Seger o DiMaggio, les fitxes del personatge solen incloure també una biografia breu del personatge, que permeti saber d'on ve i en quin punt de la vida es troba quan s'incorpora al relat. En aquesta biografia caldria destacar punts que hagin contribuït a forjar el caràcter del personatge.

2.5.1.10 Fotografia

La fitxa es pot completar amb una imatge o una fotografia que doni una idea del tipus de personatge que es vol elaborar. A l'hora de crear el personatge de Gandalf, Tolkien es va inspirar en una postal que va comprar en un viatge als Alps.

Les fitxes o bibles de personatge poden variar segons el mitjà i s'adeqüen a les necessitats de cada projecte. En el cas específic dels videojocs, la Bíblia del personatge acostuma a estar orientada a informació pràctica. En parlar sobre aquests documents, els desenvolupadors del videojoc *Mass effect* (BioWare, 2007) afirmen el següent: "It contains pertinent background information such as name, gender, species, age, character type, importance (major/minor character), speech patterns, accent, demeanor, etc." (Christou, KcKearney i Warden (2011: 42).

Finalment, el personatge pot tenir la funció de narrador en el relat. Tot i que la veu narrativa no està directament relacionada amb la fitxa del personatge, sí que en condiciona la caracterització. Segons Genette (1969), la veu narrativa es pot presentar

de tres maneres diferents, en funció de la informació que el narrador té sobre la història que conta. La primera és la de focalització zero o narrador omniscient, en què el narrador sap més que els personatges. La segona és la de focalització interna, quan el narrador té la mateixa informació que un dels personatges, que té, al seu torn, tres tipus de manifestacions: 1) focalització fixa (es manté sempre el punt de vista del personatge); 2) focalització variable (la veu narrativa passa d'un personatge a un altre); i 3) focalització múltiple (la veu narrativa va passant d'un personatge a un altre, amb la qual cosa s'obté una successió de punts de vista). El tercer tipus de veu narrativa que es pot donar és que el narrador sàpiga menys que els personatges. Parafraçant Vanoye (1998), la situació d'aquest tercer cas seria la d'una mena de testimoni innocent i ignorant. En qualsevol d'aquestes tres maneres en què es presenta la veu narrativa, pot manifestar-se com a narrador en primera persona o en tercera persona.

El fet que un personatge assumeixi la veu narrativa d'un relat afecta la manera com aquest personatge es presenta. En el corpus d'aquest estudi trobem el cas del personatge Gandalf, que es converteix en el narrador del videojoc LBTM en la sonorització en anglès i a la vegada és un dels PJ que pot controlar l'usuari.

2.5.2 Representació de personatges: dir i mostrar

Sigui quin sigui el mitjà en què es presenta el relat, la representació del caràcter i els trets dels personatges sol plasmar-se a través de dues estratègies diferents, el dir i el mostrar. El dir consisteix a mencionar el tret o l'emoció del personatge, mentre que el mostrar deixa que el personatge actuï perquè el receptor pugui deduir com és o què sent. Quan s'aplica el dir com a estratègia, el narrador agafa el protagonisme i dona les informacions relatives al personatge, amb la qual cosa es deixa poc espai perquè el receptor es formi la seva opinió. En canvi, en el cas del mostrar, en ser el personatge qui actua, l'usuari té la sensació que la història se li explica sola, que és més viva. Cal insistir, però, que aquesta sensació és només una percepció, ja que qualsevol relat necessita una veu que l'expliqui. La rellevància d'una o l'altra estratègia en un text recau també en com d'explícit és el narrador i la visibilitat que agafa o no en explicar la història.

Totes dues estratègies solen conviure en el relat. Normalment s'utilitza el mostrar per transmetre la informació principal i es fa servir el dir per la que és secundària. Aplicat al cas concret del personatge, si s'utilitza el dir, se'l presenta íntegrament, amb la qual cosa l'usuari coneix tots els aspectes del personatge de cop. Si se'l presenta a través del

mostrar, el personatge es revela a l'espectador progressivament i s'hi aprofundeix mica en mica. Segons els manuals de redacció, aquesta segona opció ajuda que el receptor s'endinsi més en la història. En general, a l'hora de representar els personatges, es recomana bastir el relat a partir de la concreció, característica del mostrar. Això permetrà que l'individu en qüestió sigui únic, autònom i creïble. La concreció es manifesta bàsicament a través de les accions, les paraules i els pensaments. En l'estratègia del dir, s'opta per anomenar el tret o el sentiment del personatge. Com s'ha apuntat més amunt, els trets i les emocions principals s'acostumen a mostrar, mentre que els secundaris es diuen. En qualsevol cas, els manuals aconsellen evitar que la mateixa informació es transmeti per totes dues estratègies, ja que es crearia una redundància innecessària.

Aquesta doble estratègia és d'aplicació en tots els mitjans amb un component narratiu. En el cas dels mitjans en què hi pren part també la interacció, com per exemple els videojocs, s'incorpora una tercera estratègia, el fer. Així, es pot donar el cas que els trets o les emocions del personatge no vinguin donats directament a través del dir o el mostrar, sinó que es manifestin a través de la participació activa de l'usuari.

2.6 L'arc evolutiu del personatge

Tal com s'ha exposat en l'apartat anterior, la caracterització d'un personatge es materialitza i fa visible a partir de diferents propietats. De la mateixa manera que les històries es desenvolupen a partir de canvis, els personatges també es poden modificar i evolucionar a mesura que progressa el relat. Aquest seria el cas dels personatges rodons o dinàmics, com s'ha comentat a l'apartat 2.4. La modificació en el personatge rep el nom d'*arc evolutiu*, un aspecte que ha estat tractat tant en els estudis acadèmics sobre la temàtica com en els manuals de creació.

Aristòtil (1985), en reflexionar sobre la trama, indica que hi ha tres instàncies que transformen el personatge: la peripècia, el reconeixement i la passió. Egri (1946), per la seva banda, creu que el creixement (i, per tant, l'evolució) del personatge es produeix a través del conflicte. Així doncs, el conflicte no només incideix en la motivació, com hem vist a l'apartat 2.3, sinó que també influeix en la transformació del personatge. En la línia d'Egri, però precisant una mica més, Cucca i Foti (2001) situa la modificació del personatge en un cicle que determinen els estats de condició, aspiració i realització. També Seger (1999) situa l'evolució dels personatges en el conflicte, que divideix en cinc tipus bàsics:

- **Conflicte interior:** quan un personatge no està segur ni de si mateix, ni de les seves accions o ni del que vol.
- **Conflicte de relació:** es centra en els objectius mútuament excloents entre el protagonista i l'antagonista.
- **Conflicte social:** entre una persona i un grup.
- **Conflicte de situació:** els personatges han d'afrontar situacions de vida o mort.
- **Conflicte còsmic:** enfrontament entre una persona i (un) déu, el diable, o un ésser invisible.

Sumat a la idea del conflicte com a motor de l'evolució del personatge, Galán (2007: 9) considera que la funció del personatge en el relat pot ser un catalitzador de la seva evolució. Creu que la funció que desenvolupa en la trama aporta pressions progressives en els personatges que els obliguen a afrontar proves cada vegada més complexes que els porten a prendre decisions i, per tant, a evolucionar. Així, es va mostrant l'autèntica naturalesa del personatge. Chion (1985: 119-137), per la seva banda, exposa els elements que entén que modifiquen el personatge. Són els següents: la identificació, la por, la pietat, el canvi de sort, el reconeixement, el malentès, el deute, la condició social, els valors morals, les perturbacions, les dificultats o la voluntat. Margolin (2007: 75) observa que el volum i la naturalesa dels canvis en un personatge no té cap restricció i varia en funció dels mons de ficció en què es situen aquests personatges.

En relació amb l'arc evolutiu, Fernández Díez (2005) parteix de la premissa que el personatge s'ha definit correctament en la fase de creació i que es dona a conèixer a l'espectador en una situació que mostra les seves diferents dimensions: física, psicològica, emocional i social. Entén que si l'espectador parteix d'una imatge clara del personatge li serà més fàcil entendre'n el procés evolutiu, comprendre les decisions i accions que emprèn en relació amb els obstacles que es troba i, per tant, veurà com a natural la transformació provocada per la resolució dels conflictes. L'exemple que posa com a model és la caracterització dels personatges protagonistes de *La reina d'Àfrica* (1951). A partir de la correcta definició prèvia del personatge, Fernández Díez (2005) observa el procés evolutiu del personatge al voltant del conflicte i descriu aquest procés com un cicle que segueix l'estructura següent:

[D]el pensamiento a la decisión, de la decisión a la acción o actuación, y tras el resultado de su acción viene la reacción, que puede provocar en él cambios de algún tipo y modificar su proceder ante nuevas situaciones. (2005: 34)

L'autor estableix també tres possibles magnituds del canvi en el personatge després d'un conflicte: que no hi hagi cap canvi, que el canvi sigui moderat, o que sigui un canvi extrem. Finalment, creu que cal distingir entre dos tipus de canvis que fomenten l'evolució del personatge: els canvis profunds en la manera de ser i de comportar-se i els canvis constants de situació respecte del seu objectiu (2005: 37). Cadascun d'ells incideix en l'evolució segons un patró diferent. El primer es produeix a partir de seqüències situades en punts concrets del relat, que es converteixen en punts d'inflexió. El segon consisteix en un seguit de canvis constants motivats pel desenvolupament de l'argument i per les conseqüències del binomi acció-reacció. L'autor proposa analitzar aquests canvis a partir de tres factors: el text (les paraules expressades en els diàlegs), el context (escenari, situació i antecedents) i el subtext (la finalitat de les paraules).

En resum, es pot afirmar que l'evolució és un aspecte intrínsec dels personatges dinàmics. El catalitzador d'aquesta evolució acostuma a ser la presència d'un conflicte i la seva resolució, que s'acaba materialitzant en una modificació del personatge com a conseqüència d'aquesta solució. La magnitud i quantitat dels canvis no està fixada i ha d'anar en consonància amb les necessitats del relat i d'acord amb la naturalesa del món de ficció en què es desenvolupa el personatge.

2.7 Els personatges en els mitjans audiovisuals

En els apartats precedents hem recollit i exposat els aspectes clau vinculats amb la noció de *personatge* buscant-ne la major aplicabilitat per al màxim nombre de mitjans per, d'aquesta manera, cobrir l'abast dels personatges a les narratives transmèdia. En aquesta secció ens centrarem en l'especificitat dels personatges quan es presenten en mitjans audiovisuals i més concretament en les pel·lícules i els videojocs, ja que són els mitjans que constitueixen el corpus d'aquest estudi.

Segons observen Eder, Jannidis i Schneider (2010: 38), cada mitjà té unes tècniques específiques de caracterització. En l'àmbit dels mitjans audiovisuals, identifiquen les tècniques següents: l'ús de la càmera, el disseny de producció, el disseny de so i de música i l'edició o muntatge. Respecte de la caracterització de personatges per a textos audiovisuals, Galán (2007: 9) apunta que la naturalesa dels mitjans en què es presenten aquests textos (el contingut apareix simultàniament pels canals acústic i visual) obliga a tractar la construcció del personatge des d'una perspectiva diferent: s'ha de prioritzar l'exteriorització dels trets interns utilitzant recursos com la *veu en off*, l'acció o el monòleg. Aquesta observació és d'aplicació tant en les pel·lícules com en els videojocs.

2.7.1 Els personatges en els textos filmics

Segons Lothe (2000: 76), la caracterització dels personatges té una dependència de les convencions artístiques i estètiques del mitjà en què apareixen. Per aquesta raó, entén que cal conèixer aquestes convencions a l'hora d'analitzar com es mostra el personatge. En el cas concret del cinema, el personatge s'acostuma a presentar a través dels trets externs, en combinació amb les particularitats de la parla i en l'acció (2000: 86-87).

A diferència dels relats literaris, en què l'aspecte i les accions dels personatges es desenvolupen a partir de la interpretació de les paraules per part del lector, en les pel·lícules aquesta informació es mostra a través del canal visual i és la mateixa per a tots els espectadors. Amb aquesta evidència, la tria de l'actor o actriu adquireix una rellevància clau en la caracterització i recepció del personatge. Segons Fernández Díez (2005: 33), “es necesario seleccionar aquellos que habrán de encarnar a los personajes y habrá que caracterizarlos para que se ajusten al papel que se les asigna”. La interpretació d'un actor o actriu comporta també un canvi en el paradigma semiòtic del personatge. Per a Fischer-Lichte (dins Heidbrink, 2010), l'actor o actriu genera codis paralingüístics, físics i proxèmics que se sumen al codi lingüístic. És la combinació d'aquests codis la que finalment constitueix la representació del personatge en la pantalla. Aquesta qüestió es reprendrà de manera més extensa en el capítol 4. En alguns casos, en la redacció del guió es pot arribar a crear un personatge pensant en l'actor o actriu que l'interpretarà. Sumat a això, els papers anteriors que una actriu o un actor hagin interpretat també poden condicionar la caracterització i recepció. Així, per exemple, l'actor Christopher Lee, que interpreta Saruman en els films de Peter Jackson, va forjar la seva carrera com a actor interpretant personatges de terror, la qual cosa va suposar un factor a favor de la seva tria per a aquest personatge en la trilogia fílmica de la història de Tolkien.

2.7.2 Els personatges en els videojocs

La naturalesa alhora lúdica i narrativa dels videojocs comporta que la creació de personatges per a aquest mitjà tingui un enfocament diferent del que es pot donar en altres mitjans únicament narratius. D'altra banda, la digitalització dels continguts audiovisuals, que es va consolidar amb el canvi de segle, ha donat pas a uns videojocs que incorporin característiques pròpies del cinema. Això es dona especialment en els d'acció i aventura. Per aquesta raó, diverses de les particularitats que s'han exposat en el subapartat anterior també són d'aplicació en els videojocs. Per exemple, en les

escenes cinemàtiques, cada vegada més presents en els títols ludiconarratius, la incidència dels codis lingüístic, paralingüístic i proxèmic té una importància semblant a la dels textos filmics.

Una de les especificitats dels videojocs és, com hem apuntat a l'apartat 2.4, la distinció entre si el personatge és dissenyat com a jugable (PJ), és a dir, que el controlarà l'usuari, o com a no jugable (PNJ). En aquest segon cas, tindrà una funció passiva i estarà controlat per la màquina. Aquesta distinció és fonamental per al disseny de personatges: el primer es desenvolupa amb un detall molt més elevat que el segon, atès que tindrà una rellevància més gran en el joc. Per aquest motiu, la profunditat en la caracterització dels personatges jugables acostuma a requerir eines com la fitxa del personatge exposada anteriorment. El PJ es manifesta a través de recursos com l'aspecte extern, els elements artifactuals, els diferents tipus d'accions o els diàlegs, amb la particularitat que cadascun d'aquests recursos pot arribar a aparèixer a través de la interacció de l'usuari. Aquesta interacció pot anar des de controlar els moviments del personatge, és a dir, les accions, fins a crear-lo a partir dels paràmetres que el joc ofereix a l'usuari. A tall d'exemple, en els jocs de rol, el nivell d'autonomia de l'usuari és elevat i pot modificar qüestions com l'aspecte del personatge o la professió, fet que en condicionarà les habilitats (vegeu 2.4.1). Pel que fa als elements artifactuals, en molts jocs l'usuari disposa d'un nombre d'objectes que pot fer utilitzar al personatge, la qual cosa també condiona la manera com el personatge jugable es relacionarà amb el món de ficció del joc. En certs gèneres, com per exemple els d'aventura o d'acció, l'usuari pot arribar a escollir el diàleg del personatge. Walsh (2007: 123-124) considera que un bon ús del diàleg pot ser una gran eina de caracterització. Aquesta qüestió justifica la importància del doblatge en la representació del personatge.

De tots els aspectes de la caracterització del personatge, segurament el que està més en control de l'usuari és l'acció. Una característica comuna a tots els videojocs és que el jugador mou el personatge a través del cursor d'un comandament, amb la qual cosa totes les accions que realitza les decideix l'usuari. Atesa l'autonomia del jugador en els moviments del personatge, Westecott (2009: 5) equipara el personatge amb un titella i a l'usuari amb un titellaire: "The player character is a particular type of virtual puppet, one that moves within a specific game world, directed to a particular game objective, achieved through our skillful progression over time". Lankoski considera que cal limitar el tipus d'accions que el jugador pot fer amb el personatge per tal que aquestes vagin en consonància amb la caracterització i recomana diferents maneres de fer-ho (2003: 3-7).

En destaquen les següents:

1. elaborar escenes cinemàtiques i diàleg tancat,
2. dissenyar uns gestos i expressió facial definits,
3. establir clarament l'objectiu del joc, i
4. determinar prèviament les accions possibles i impossibles que es poden fer amb el personatge.

Dins els PJ, Meretzky (2001) distingeix entre els que es juguen amb un punt de vista de primera persona i els de tercera persona. En un joc en primera persona, l'usuari veu el món de ficció a través dels ulls del personatge, del qual no es veu l'aspecte físic. En aquest tipus de jocs es fomenta una immersió màxima de l'usuari en el món de ficció, ja que es desenvolupa des del seu punt de visió. En els de tercera persona, en canvi, el personatge apareix a la pantalla, amb la qual cosa l'usuari veu tant l'aspecte com els moviments que fa, i el grau d'immersió és menor.

Els PNJ són també essencials en els videojocs. Tot i que no es desenvolupin amb la mateixa profunditat que els primers, Walsh (2007) recomana que se'ls doti d'una motivació i una mínima personalitat, ja que això contribuirà a perfilar i completar el món de ficció. Aquests personatges secundaris poden tenir una importància variable en el desenvolupament del joc. Per exemple, pot ser que el protagonista hi interactuï per obtenir objectes o informació, o bé poden ser simples figurants (vegeu la fitxa de personatge de l'apartat 2.5.1).

En la caracterització de personatges per a videojocs sovint s'utilitzen perspectives pròpies d'estudis previs en altres disciplines. Walsh adopta un enfocament semblant al paradigma de trets de Chatman i recomana, com Egri, l'ús equilibrat de propietats contradictòries i oposades per tal de fer créixer la vida interior del personatge. Aquests trets de la personalitat van acompanyats d'unes característiques físiques que donen informació externa sobre el personatge (gènere, edat, condició social...) semblants també a les que s'han comentat anteriorment. Per la seva banda, Lankoski utilitza les tres dimensions d'Egri en la seva proposta de caracterització de personatge (2005). En una altra publicació (2003: 2), també observa que la naturalesa del personatge està influïda per la mecànica del joc.

2.7.3 *El personatge transmèdia*

La proliferació de nous mitjans i digitalització dels continguts han estat dos factors en la consolidació de lligams entre mitjans (vegeu 1.1). Una de les conseqüències positives d'aquesta interacció és que els personatges dels relats puguin aparèixer en diferents mitjans, fet que ha permès l'existència del que hem anomenat *personatge transmèdia*. Heidbrink (2010) afirma que amb la convergència de mitjans cada vegada és més difícil restringir els personatges a l'aspecte narratiu. Segons l'autora, en mitjans en què destaca el component lúdic, els personatges assumeixen un tipus de funcions diferents de les que poden tenir en mitjans eminentment narratius, i posa l'exemple de la protagonista de *Tomb Raider*:

With the diminishing of intermedial boundaries new phenomena, e.g. intermedial character-hybrids, come along: The game-version of *Lara Croft* surely shares many features with the film, the comic, and the novel-version but they also differ from each other in many ways when it comes to specifying their factor of humanness, their functionalities within the narrative plot, for the ludic goals, or the modalities of character-bonding. (2010: 103)

Per aquesta raó, creu que cal adoptar una “perspectiva morfològica” envers els personatges que permeti incloure els canvis formals i funcionals necessaris segons les necessitats creatives. Aquesta perspectiva es fonamenta en el contrast i pretén fer aflorar els trets narratius o els lúdics en funció de quin dels dos aspectes s'hagi de reforçar. Aquest enfocament dinàmic permet concebre el personatge com un artefacte adaptable que pot acollir modificacions i transformacions segons les necessitats. La proposta de Heidbrink es pot relacionar amb la de Dena exposada al primer capítol (vegeu 1.6.4.2).

Una de les característiques que podem atribuir al personatge transmèdia és l'autonomia, que li permet existir més enllà d'un únic mitjà o text. És precisament aquesta autonomia el que permet que es puguin transferir a diferents mitjans, fet que té conseqüències en la recepció: la varietat de mitjans sol implicar una diversificació de les audiències. D'altra banda, el vincle entre el text i l'usuari en els nous mitjans es basa cada vegada més en la interacció i la immersió, fet que canvia el tipus de relació entre els participants. Tanmateix, tot i que el personatge pugui aparèixer en més d'un mitjà, Eder, Jannidis i Schneider (2010: 16) creuen que hi ha d'haver un seguit de propietats essencials, que variaran en cada personatge, que han de ser presents perquè el personatge pugui mantenir la seva condició d'ésser de ficció o símbol. El que es modifica són les propietats metaficcionals, els recursos semiòtics específics amb què compta un mitjà

concret. Així, per exemple, els trets essencials d'Aragorn, Gandalf i Frodo han de ser presents en cadascun dels mitjans on apareixen, en la manifestació semiòtica corresponent a cada mitjà, per poder-los identificar amb el personatge.

Ara bé, la manera com un personatge es pot presentar en diferents mitjans depèn de les particularitats del mitjà. En aquest sentit, ens sembla rellevant esmentar breument les categories amb què Ryan organitza mitjans (1991: 282–292), ja que tenen incidència en la representació dels personatges:

1. Els mitjans es poden diferenciar segons la seva extensió d'espai i temps. En el cinema, per exemple, els personatges es desenvolupen en un temps i espai concrets, mentre que en els videojocs, tant el temps com l'espai s'adapten a l'usuari.
2. Tenen unes propietats cinètiques associades. Així per exemple, en un quadre els personatges són estàtics, mentre que en un videojoc o una pel·lícula són dinàmics.
3. Els personatges es representen a partir d'uns codis semiòtics diferents en funció del mitjà. En els audiovisuals, per exemple, el personatge es presenta a través de diferents codis a través dels canals acústic i visual.
4. En relació amb l'anterior, els codis poden tenir una rellevància variable en funció del mitjà. En l'òpera, per exemple, el codi musical assumeix una importància més elevada que en altres textos audiovisuals.
5. Finalment, hi ha una diferenciació pragmàtica en el rol cultural i els mètodes de producció i distribució. L'autora posa l'exemple que la producció d'una pel·lícula té un cost econòmic més elevat que la producció d'una novel·la. L'aspecte econòmic pot arribar a influir en la creació de personatges.

En principi, qualsevol personatge pot aparèixer en qualsevol mitjà, sempre que es mantinguin les característiques essencials que el fan individual, i que variaran en cada cas. Ara bé, Eder, Jannidis i Schneider (2010: 19-20) creuen que aquesta afirmació pot no ser d'aplicació a certs personatges i posen l'exemple de Pacman com un cas molt vinculat amb un mitjà específic i amb unes característiques eminentment lúdiques, que presenta més dificultat a l'hora de traslladar-lo a altres mitjans. A l'altre extrem se situen els personatges transmèdia, que són presents en nombrosos mitjans a l'abast de públics diferenciats i que es mostren a l'audiència en la magnitud que permeti cadascun dels mitjans on apareix. Aquests personatges transmèdia poden arribar a existir més enllà del món de ficció en què van ser creats.

2.8 Proposta de caracterització del personatge

En el transcurs d'aquest capítol hem exposat i comentat el concepte de *personatge* des de les principals orientacions teòriques que ha generat. Posteriorment, ens hem centrat en com se'n materialitza la representació seguint el fil del procés creatiu. La informació exposada en els apartats dedicats a la representació inclou diferents enfocaments, perspectives i propostes per enfocar la caracterització del personatge.

La nostra conclusió per aquest capítol consisteix en una selecció i reordenació d'algunes d'aquestes contribucions, que ens ha permès confeccionar un esquema de la caracterització de personatges que utilitzarem posteriorment en l'anàlisi del corpus i que mostrem a continuació:

1. Finalitat o objectiu de la creació del personatge
2. Caracterització
 - a. Característiques:
 - i. Dimensions (Egri): física, psicològica i sociològica
 - ii. Paràmetres de representació (Fernández Díez):
 1. Presència: trets indicials i elements artifactuals
 2. Acció:
 - externa, interna, lateral i latent
 - paraula (acció verbal)
 3. Situació: informació proxèmica
 - b. Singularitat
 - ii. Entramat de trets (Rimmon-Kenan)
 - iii. Paradigma de trets (Chatman)
 - c. Classificació
 - i. Distinció entre personatge pla i rodó
 - ii. Funció en el relat
 1. Principal: protagonista, antagonista, interès romàntic, company, mentor o escèptic.
 2. Secundari: confident, catalitzador, destinatari, opinant, divertit, temàtic, punt de vista o figurant
 3. Personatge jugable (en primera o tercera persona) i personatge no jugable.
 4. Veu narrativa

3. Arc evolutiu: conflicte

a. Fases (Cucca i Foti):

- a. Condió
- b. Aspiració
- c. Realització. Conseqüències de tancament:
 - i. cap canvi
 - ii. canvi moderat
 - iii. canvi extrem

L'esquema es compon de tres parts. La primera, la constitueix la finalitat o objectiu de creació del personatge, que pot venir motivada pel mitjà en què apareix. La segona part, la de caracterització pròpiament dita, es compon de tres blocs, que s'estructuren al voltant de tres conceptes: característiques, singularitat i classificació.

El bloc de les característiques respon a la pregunta "com és l'individu" que es formula Margolin (2007: 72). La resposta s'obté a partir de dos tipus de paràmetres: d'una banda les tres dimensions d'Egri (física, psicològica i sociològica), i de l'altra els paràmetres de representació. Aquests últims els observem a partir de la proposta de Fernández Díez (1996, 2005), que els divideix en tres grups. El primer grup és la presència, és a dir, l'aspecte del personatge, i es compon dels trets indicials (característiques físiques permanents) i els elements artifactuals (objectes i complements). El segon grup engloba els diferents tipus d'accions, dins les quals Fernández en distingeix quatre: externa, interna, lateral i latent. En el mateix grup, però separat de les quatre que s'acaben de llistar, hi inclou la paraula, és a dir, l'acció verbal, el discurs. Aquest és el paràmetre que es relaciona més estretament amb el doblatge. Finalment, el tercer grup dins la representació és la situació, l'escenari en què actua el personatge i que inclou la informació proxèmica. El segon bloc de caracterització, el de la singularitat, busca respondre què fa que el personatge sigui diferent als altres. Aquí s'hi ubiquen l'entramat de trets de Rimmon-Kenan i el paradigma de trets de Chatman, uns trets que es representen a través el dir o del mostrar i que a partir d'aquests recursos narratius deixen veure la personalitat del personatge i els seus trets distintius. La classificació és el tercer i últim bloc de la caracterització i té la funció de situar el personatge en una tipologia. A banda de la distinció entre personatge rodó o pla, la tipologia que més encaixa en l'interès d'aquest estudi és la que s'estructura segons la funció que el personatge desenvolupa en el relat: principal (protagonista, antagonista, interès romàntic, company,

mentor o escèptic); secundari (confident, catalitzador, destinatari, opinant, divertit, temàtic, punt de vista o figurant). En el cas dels videojocs, cal afegir-hi la distinció entre personatge jugable, que pot ser en primera o tercera persona, i el personatge no jugable. En aquest bloc de classificació també hi incloem la veu narrativa, atesa la possibilitat que un personatge faci la funció de narrador en algun dels textos assumint o no un dels rols principals o secundaris.

L'esquema es completa amb la capacitat de canvi durant el relat: l'arc evolutiu. Aquesta possible evolució, els canvis profunds en el personatge, es materialitza a partir del conflicte, que es desplega en un cicle de modificació de tres fases (Cucca i Foti, 2001): condició, aspiració i realització. El conflicte, alhora, pot tenir tres possibles conseqüències en el tancament de la tercera fase: 1) cap canvi; 2) canvi moderat; i 3) canvi extrem. Quan es dona la tercera possibilitat es produeix el canvi profund en el personatge i es produeix l'evolució. En una mesura inferior, i potser fins i tot poc perceptible, també passaria en el segon cas. Entenem que aquest esquema de tres parts (objectiu, caracterització i arc evolutiu) amb la profunditat corresponent de cadascuna d'elles sintetitza els elements rellevants de la caracterització del personatge i la seva representació. Cal apuntar, però, que cada mitjà té els seus recursos específics de caracterització adequats i limitats a les possibilitats d'aquest mitjà i que es poden copsar des de diferents perspectives.

Capítol 3: ELS TEXTOS AUDIOVISUALS I EL DOBLATGE DE PEL·LÍCULES I VIDEOJOC

3.1 Introducció

Després de tractar les particularitats i l'abast dels projectes transmèdia i les característiques del personatge com a element narratiu i lúdic, en aquest capítol focalitzarem l'atenció en els mitjans audiovisuals que formen part de les narratives transmèdia, els textos que s'originen en aquests mitjans, la naturalesa d'aquests textos i el doblatge com a modalitat de traducció d'aquests textos. Amb aquesta finalitat, en primer lloc, ens detindrem a trobar una definició operativa de text audiovisual per clarificar i delimitar el concepte. Posteriorment, cercarem un criteri inclusiu de classificació que pugui ser d'aplicació per a tots els textos audiovisuals que potencialment poden formar part d'una narració transmèdia.

La segona part del capítol es centrarà en la traducció de textos audiovisuals. El corpus d'aquest estudi inclou tant mitjans audiovisuals tradicionals (pel·lícules) com de nova incorporació (videojocs). Per la seva naturalesa híbrida, que combina elements propis de la informàtica i de textos filmics, el videojoc implica un enfocament traductològic particular que cristal·litza en el que es coneix com a *localització*. Aquest procés té unes particularitats específiques i transversals que inclouen tant aspectes lingüístics, culturals o econòmics, entre altres. Atesa la seva rellevància per a l'estudi, dedicarem un apartat específic a tractar la localització de videojocs. Finalment, el capítol es centrarà en el doblatge com a modalitat de traducció de textos audiovisuals, aplicat als dos mitjans que constitueixen el corpus, pel·lícules i videojocs.

3.2 Vers una definició operativa de text audiovisual

Un projecte transmèdia es desenvolupa a través d'un conjunt de textos que comparteixen una temàtica i, en major o menor mesura, continguts. Els mitjans en què es produeixen aquests textos inclouen des del llibre fins a la il·lustració, la fotografia o el còmic passant per la pel·lícula o el videojoc. Cadascun d'aquests textos es presenta com el resultat d'una integració de continguts de diversa naturalesa en funció de les característiques específiques de cada mitjà, ja siguin verbals, visuals, icòniques o dinàmiques. Atès que la narrativa transmèdia és el resultat de la relació entre textos, i

que l'estudi analitza textos procedents de mitjans audiovisuals, creiem necessari encetar el capítol delimitant el concepte de *text audiovisual* aplicat al propòsit d'aquest estudi.

El terme *text* compta amb nombroses definicions procedents de múltiples perspectives i amb canvis de matis i d'orientació segons la disciplina de la que provenen i la finalitat. En l'àmbit de la traductologia, Hatim i Mason (1990: 243) defineixen el concepte de *text* com “a set of mutually relevant communicative functions, structured in such a way as to achieve an overall rhetorical purpose”. Aquesta definició descriu el terme des de la perspectiva de l'acte comunicatiu i les finalitats retòriques. Amb un enfocament diferent, Gottlieb (2000) fa referència a la parcialitat del text com a document escrit i verbalitza la necessitat d'ampliar el concepte a tot tipus de comunicació que contingui signes verbals, transcendint, d'aquesta manera, la limitació a l'escriptura:

In everyday language, the word 'text' refers to written matter only, as opposed to either oral or non-verbal communication. In a more scholarly context, such definition is clearly too narrow; the concept of 'text' must include all kinds of communication containing verbal signs. (2000: 1)

L'autor completa la cita tot definint el terme *text* com “any message containing verbal material”. La definició de Gottlieb ens sembla interessant en tant que proposta inclusiva que incorpora qualsevol tipus de comunicació que contingui signes verbals. Chaume (2003: 202), per la seva banda, en una proposta d'enfocament de la traducció des d'una perspectiva global orientada als estudis de comunicació, prescindeix de les restriccions retòriques de la definició de Hatim i Mason i situa el text com a equivalent de l'acte de comunicació quan afirma que “la realització concreta de la llengua, pel que fa a les seues possibilitats comunicatives, és ja, per antonomàsia, el text”. Finalment, Segovia (2005: 82) entén per text “todo mensaje articulado compuesto por un sistema de signos pertenecientes a diferentes sistemas semióticos, los cuales se combinan a fin de producir significado”. A diferència de Gottlieb, Segovia no limita el concepte de *text* al contingut verbal, sinó que s'hi refereix com a sistema de signes, amb la qual cosa hi té cabuda també el component no verbal.

Vistes les diverses propostes procedents de l'àmbit de la traductologia, podem concloure que una definició inclusiva del concepte de *text* vàlida per al nostre estudi ha d'explicitar l'intercanvi comunicatiu i la materialització semiòtica. Tenint en compte aquesta premissa, la noció de *text* que pot ser d'aplicació per al nostre estudi és “la realització concreta de l'acte comunicatiu, fruit de la combinació de sistemes semiòtics”. Aquesta breu definició és prou inclusiva per poder encabir els textos que

són fruit de la comunicació verbal, com es donava en les definicions de Gottlieb, Hatim i Mason i Chaume, però també els que resulten de la comunicació no verbal, sigui visual o acústica. Alhora, en la línia de la definició de Segovia, es fa visible el component semiòtic. La definició que hem escollit té l'amplitud necessària per poder incloure tots els tipus de text que conformen una narrativa transmèdia, des del text literari fins a la pàgina web passant pels jocs de taula o el marxandatge en qualsevol de les seves manifestacions.

A continuació caldrà especificar el sentit de l'adjectiu *audiovisual* com a qualificatiu del terme *text* de manera que ens permeti delimitar l'abast del concepte de *text audiovisual* i que sigui prou inclusiva per poder-se aplicar a totes les manifestacions textuais que en poden formar part. En la línia de la definició operativa de *text* que hem escollit, creiem que és clau en una definició que inclogui el qualificatiu *audiovisual* aprofundir en els sistemes semiòtics que estan presents en els textos als quals fem referència. Així, Chaume, en definir la *traducció audiovisual* (2003: 15) es refereix als textos audiovisuals com a “textos que transmeten, com a mínim, informació acústica i informació visual simultàniament”. D'aquesta frase cal destacar tant la menció explícita dels dos canals presents en aquests textos com el fet que es presentin de manera simultània. La síntesi semiòtica sobre la noció d'*audiovisual* que proporcionen les paraules de Chaume en aquesta frase suposa un complement perfecte per a la definició operativa de *text* que hem confegit anteriorment. Així doncs, la fusió de les diferents visions ens porta a afirmar que el concepte *text audiovisual* es circumscriu a “textos que són fruit de la combinació interactiva de sistemes semiòtics que es presenten, com a mínim, a través dels canals acústic i visual”.

Aquesta definició té una focalització prou àmplia perquè hi tinguin cabuda tant els textos fílmics com els videojocs, els textos d'entorns web o les aplicacions de telefonia mòbil, entre altres. Atès que el corpus d'aquest estudi es compon de pel·lícules i de videojocs, d'ara en endavant seran els dos tipus de textos audiovisuals que es tractaran en els exemples.

3.3 Classificació dels textos audiovisuals

El següent pas a realitzar és el de buscar una classificació operativa dels textos audiovisuals on poder situar les pel·lícules i videojocs que constitueixen el corpus d'aquest estudi. En revisar la bibliografia existent sobre classificacions de textos audiovisuals constatem que els enfocaments que s'han dut a terme fins ara es basen,

habitualment, en els gèneres i tipologies textuais com a criteris de classificació. Tanmateix, en revisar-los ens adonem que aquests criteris no ens ajuden a classificar el nostre corpus: els textos audiovisuals que formen part d'una narració transmèdia tenen unes particularitats i interrelacions que no queden reflectides en les classificacions per gèneres o tipologies textuais que sí que són útils, per la seva banda, per a altres investigacions.

Tanmateix, en la lectura de la bibliografia especialitzada hem trobat un indicatiu que ens encamina a establir un criteri de classificació diferent. En un apartat dedicat a revisar els estudis teòrics sobre on es pot ubicar el text audiovisual, Chaume (2003: 57) sosté que “el text audiovisual, com un gran gènere, és específic per al traductor perquè els seus signes es presenten codificats en diversos sistemes”. Més endavant, completa aquesta lectura semiòtica dels textos audiovisuals amb la següent afirmació:

I és, justament, el *caràcter acústic i visual*, així com la *confluència simultània de diversos codis de significació en la producció d'un únic missatge*, allò que uneix tots els textos audiovisuals, el seu denominador comú i, segons el meu parer, el focus d'atenció per al traductor d'aquest macrogènere de textos (cursiva de l'autor). (2003: 58)

Aquesta afirmació ens inclina a apostar per un enfocament semiòtic per a la classificació dels textos audiovisuals focalitzat en el denominador comú que esmenta Chaume, on es faci visible la presència dels diferents canals, la intensitat d'aquesta presència i el pes dels codis de significació. En un altre capítol de la mateixa obra, expressa la consideració de veure el conjunt de textos audiovisuals com un macrogènere en què es distingeixen diferents gèneres de textos amb unes característiques comunes, molt enfocades a la semiòtica. Parafraçant l'autor (2003: 176), en síntesi, el macrogènere audiovisual consta de textos que són fruit de la combinació interactiva de sistemes semiòtics que es presenten, com a mínim, a través dels canals acústic i visual i que es transmeten per mitjans que fan possible aquesta interacció semiòtica. Entre els exemples de mitjans que compleixen aquest criteri, i que per tant formen part d'aquest macrogènere, s'hi troben el reproductor de vídeo, el DVD, l'ordinador, la consola de joc, la televisió (analògica, digital, per satèl·lit o cable) o la telefonia mòbil, entre altres.

En orientar-nos cap a la perspectiva semiòtica de la interacció dels canals acústic i visual com a denominador comú entre tots els textos audiovisuals, optem per utilitzar la classificació de doble eix que va proposar Zabalbeascoa (1997) i aplicar-la al nostre corpus. Per bastir la seva proposta, l'autor es centra inicialment en el missatge i com es

presenta. Això el porta a concloure que una característica dels textos audiovisuals és la presència del component no verbal:

Even if we restrict translation to a purely verbal operation, nonverbal factors and their potential relevance have to be taken into account as well. The difference between an audiovisual text such as a film and other types of texts such as telegrams or novels is the relative importance of the verbal and nonverbal signs, the relationship between the two types of signs. (1997: 339)

Aquesta distinció entre la presència o no de contingut verbal és un dels dos eixos per a la classificació dels textos audiovisuals. Zabalbeascoa proposa que l'altre eix sigui el dels canals acústic i visual, en tant que són els dos canals a través dels quals es presenten els textos audiovisuals de manera simultània. L'autor ho exposa en un text posterior en què descriu la classificació de doble eix:

[S]e puede dibujar un mapa para todos los textos y modos textuales que tenga como ejes el audio-visual, el eje horizontal, que sitúa la relevancia de cada uno de los dos canales, y el vertical, el que mide la importancia y proporción de elementos verbales, quedando los elementos de todos los demás sistemas semióticos agrupados bajo el epígrafe “no-verbal”. (Zabalbeascoa, 2005: 188)

Segons l'autor, aquests quatre elements constitueixen els quatre components bàsics del text audiovisual i així ho representa visualment en el quadre següent:

	Audio	Visual
Verbal	paraules que se senten	Paraules que es llegeixen
No verbal	Música i efectes especials	La imatge La fotografia

Més la dimensió temporal

TAULA 4: Els quatre components bàsics del text audiovisual. Zabalbeascoa (2005).

Els diferents elements generen uns resultats que, combinats, són una mostra de les diferents maneres en què es presenten els textos audiovisuals. Ara bé, això no implica que tots els textos audiovisuals hagin de contenir totes les possibilitats i, precisament, la major presència d'un o altre element acabarà definint la naturalesa del text. A partir de la taula anterior, Zabalbeascoa (2005: 189) situa els quatre components com a extrems de dos eixos que, creuats, ofereixen un contínuum de, com a mínim, vint-i-cinc possible ubicacions dels textos, que es visualitza de la següent manera:

	A	B	C	D	E
1	+ verbal				
2					
3	+ àudio			+ visual	
4					
5			+ no verbal		

més dimensió temporal

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| A: només àudio | 1: bàsicament verbal |
| B: més àudio que visual | 2: més verbal que no verbal |
| C: àudio i visual a parts iguals | 3: verbal i no verbal a parts iguals |
| D: menys àudio que visual | 4: menys verbals que no verbal |
| E: només visual | 5: només no verbal |

TAULA 5: El doble eix audiovisual de canals i sistemes de signes. Zabalbeascoa (2005).

Aquest quadre ofereix vint-i-cinc punts on ubicar els textos tenint en compte, d'una banda, la presència d'elements verbals i no verbals i, de l'altra, la importància dels canals acústic i visual en la configuració.

Atès que pretén ser un contínuum inclusiu, permet reflectir-hi tots els tipus de textos. Així, per exemple, els textos escrits més purs (que no contenen il·lustracions ni s'hi dedica una cura especial als aspectes formals) es situarien a la posició superior dreta (1E). En aquesta columna s'aniria movent la gradació cap avall en funció de la importància dels elements visuals no verbals (és a dir, les il·lustracions). Així doncs, situaríem els còmics a la posició 3E o 4E en funció del pes del contingut verbal i el no verbal fins al 5E, on ubicaríem les novel·les gràfiques que, en casos extrems, transmeten tot el missatge a través del component visual no verbal.

A la casella superior esquerra, s'ubicarien els textos orals sense contingut no verbal (com per exemple, una conversa gravada). Seguint un procés semblant al que hem descrit en el paràgraf anterior, aquest punt inicial s'aniria acostant progressivament al requadre 1A a mesura que guanyés importància el component no verbal. En aquest extrem hi trobaríem, per exemple, una gravació de música instrumental o talls sonors d'àudio.

Per altra banda, la progressió del text oral no verbal s’aniria movent cap a posicions més centrals a mesura que aquest text incorporés informació pròpia del canal visual, com per exemple el llenguatge corporal o els gestos facials. Segons observa Bartoll (2008: 27) respecte d’aquest contínuum:

La comunicació «audiovisual plena» és a la coordenada 3C, l’àrea de l’esquema on es combinen els signes verbals i no verbals amb els canals àudio i visual de manera complementària i segons els paràmetres de la textualitat, per a aconseguir coherència, cohesió, intencionalitat, acceptabilitat, informativitat, intertextualitat i situacionalitat.

Tot i que aquesta disposició de doble eix sembla convidar-nos a situar els textos en una confluència única, Zabalbeascoa afirma que la situació dels textos pot anar canviant atesa la variable intensitat dels diferents components en els diferents plans. Creiem que aquest esquema es pot convertir en una eina útil per situar tots els textos que constitueixen una narrativa transmèdia. Per a l’estudi que ens ocupa, podem ubicar els textos amb què treballem de la següent manera.

Els llibres de Tolkien es situaria entre els espais 1E i 2E si donem incidència purament al text escrit (1E) o també donem cert pes a les il·lustracions (2E) que, per altra banda, juguen un paper important en la comprensió de la història narrada. A continuació ho representem gràficament dins la taula:

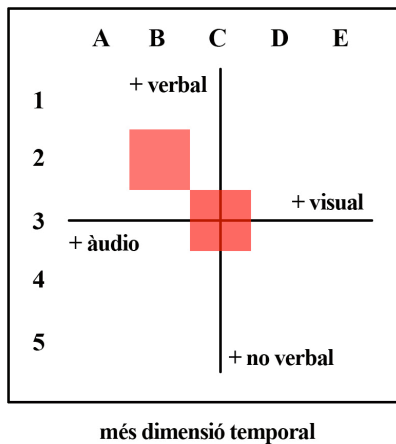
	A	B	C	D	E
1		+ verbal			
2					
3	+ àudio			+ visual	
4					
5				+ no verbal	

més dimensió temporal

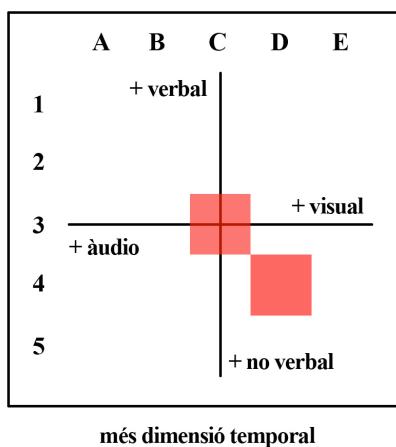
TAULA 6: Ubicació dels llibres com a mitjà en el doble eix audiovisual de canals i sistemes de signes.

Els tres films dirigits per Peter Jackson (LCA, LDT i ERR) es podrien situar en la confluència 3C, atès que poden ser perfectament exemples de la comunicació “audiovisual plena”, segons paraules de Bartoll (*ibid.*) en tant que el contingut verbal i el no verbal es combinen per proporcionar l’experiència en el text de manera equilibrada entre els canals acústic i visual. Tanmateix, aquest equilibri variarà segons la modalitat de traducció que observem. Segons l’interès d’aquest estudi, en tractar el

doblatge la posició dels films es desplaça al 2B, ja que el pes del canal acústic augmenta i també ho fa la incidència del contingut verbal. Si, per contra, la modalitat de traducció del film fos la subtitulació, situaríem el text en la confluència 4B, més orientat, doblement, cap al component verbal i el canal visual. De manera anàloga als films de Jackson, el curtmetratge *The Hunt for Gollum* es situaria inicialment al 3C per desplaçar-se al 2B en el cas del doblatge i al 4B en la subtitulació.



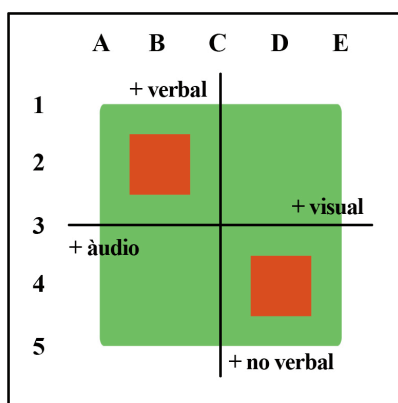
TAULA 7: Ubicació dels films doblats en el doble eix audiovisual de canals i sistemes de signes.



TAULA 8: Ubicació dels films subtitulats en el doble eix audiovisual de canals i sistemes de signes.

En el cas dels videojocs, la posició inicial també es situaria per defecte en la coincidència dels dos eixos (3C). Per definició, un videojoc es presenta a través del canal visual i també del canal acústic amb presència de contingut tant verbal com no verbal. Ara bé, la situació del text pot variar en funció dels exemples concrets segons la rellevància que els components tinguin en el videojoc. Per definició, els videojocs es mostren com una combinació de trets filmics, informàtics o literaris i la posició que ocupin en la graella de Zabalbeascoa variarà en funció del component que s'estigui tractant. Així doncs, si ens centrem en les escenes cinemàtiques, el videojoc es situarà

en la mateixa posició que els textos filmics (2B per al doblatge, 4B per a la subtitulació i 3B en casos en què hi ha tant doblatge com subtitulació). Si focalitzem l'atenció en fases del videojoc més properes als programes informàtics caldrà ubicar-lo més en el pla inferior, amb una combinació de contingut visual i àudio (per aquest ordre, ja que el canal visual és predominant en la configuració del missatge) i amb un pes superior del component no verbal (efectes sonors i música). En qualsevol cas, hi ha molta variabilitat en la casuística que presenta aquest mitjà. En el videojoc LBTM, el pes del contingut és eminentment visual i verbal. La informació sobre les accions a realitzar i la que es mostra al final de les missions és bàsicament escrita i icònica. La presència de l'àudio es circumscriu a moments específics del joc: en la introducció de les missions i en les frases de suport quan es desenvolupa l'acció. El cas del videojoc LAA és una mica diferent, ja que el predomini del canal visual es veu molt més acompanyat pel suport del canal acústic i també hi juguen un paper important –ens atreviríem a dir que a parts iguals– els continguts verbal (lingüístic) i no verbal (importància dels efectes sonors i musicals). A parer nostre, aquesta major incidència del component verbal es deu al fet que el públic a qui està adreçat aquest videojoc és d'una edat jove, amb la qual cosa l'experiència de joc està acompanyada per tots els estímuls possibles. Per les raons exposades, la representació gràfica de l'abast dels videojocs a la taula és bastant àmplia, com es pot veure a continuació:



més dimensió temporal

TAULA 9: Possibles ubicacions dels videojocs en el doble eix audiovisual de canals i sistemes de signes contemplat el fet que puguin ser doblats i subtitulats.

En aquesta ocasió, els colors vermells fan referència a la ubicació del doblatge i la subtitulació, mentre que el color verd indica les possibilitats de presència dels dos canals en el conjunt dels videojocs, que com hem esmentat anteriorment, poden presentar bona part de les possibilitats que ofereix la taula exceptuant els extrems.

La proposta de classificació de Zabalbeascoa permet situar els textos audiovisuals en funció de la proporció de contingut acústic o visual. i, d'aquesta manera, donar cabuda a un gran nombre de textos, però no a tots. El ventall de textos que es poden incloure en la nostra consideració de textos audiovisuals (vegeu la definició *supra*. a l'apartat 3.2) té en compte també un conjunt de documents en què l'usuari participa en el desenvolupament del text i fins i tot, en casos extrems, el crea. Si bé és cert que el receptor de qualsevol text esdevé sempre un usuari actiu pel fet que per consumir el text necessita descodificar el contingut acústic i visual i recodificar-lo, el text pròpiament dit està editat i muntat i es desenvolupa de manera lineal. A diferència d'aquests, hi ha alguns textos en què la participació de l'usuari ha d'anar més enllà. Ja no només ha de descodificar el contingut, sinó que en molts casos, aquest contingut es produeix per mitjà de l'acció de l'usuari. Dit d'una altra manera, sense la participació activa de l'usuari, no hi ha text. Aquest tipus es correspon amb el que Barthes va anomenar *text scriptible* i que ha estat tractat al capítol 1 (vegeu 1.6.5.4). En aquests casos, al canal acústic i al visual se'ls afegeix el tàctil, que és el que possibilita la interacció de l'usuari. Així doncs, en els textos que es desenvolupen a partir de la interactivitat, aquesta es vehicula a través del canal tàctil. Entre els tipus de textos en què es dona aquest fenomen podem esmentar els textos multimèdia, les aplicacions de mòbil o els videojocs.

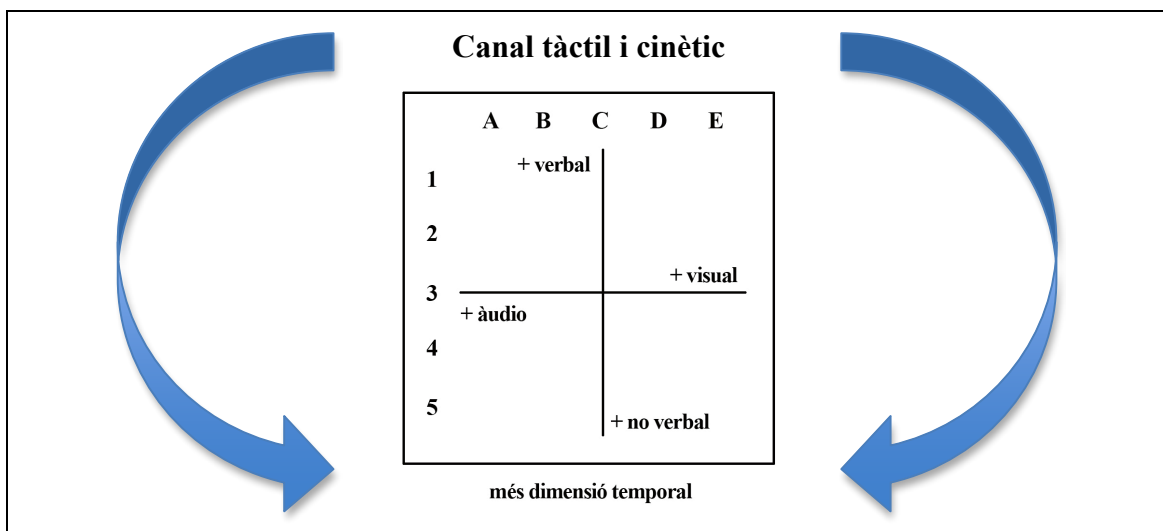
Bartoll (2008) observa aquesta circumstància en adonar-se que, per exemple, els textos elaborats en el codi de lectoescriptura Braille no tenen una cabuda clara en la proposta anterior. Per resoldre-ho, proposa ampliar el nombre de canals implicats en els textos audiovisuals i incloure-hi el tàctil. Això ho plasma en un quadre (2008: 32), on planteja, d'una banda, diferents combinacions del canal tàctil amb l'acústic i el visual i, de l'altra, creua aquestes combinacions amb la presència o no de contingut verbal d'aquests textos. El trobem a continuació:

	Tàctil	Audiotàctil	Tactilovisual	Tactilovisual
Verbal	Braille	Braille més paraules	Llibre infantil amb objectes, textures i paraules	Film parlat amb moviments/ sacsejades Videojoc
No verbal	Petó Carícia	Braille més sons no verbals: música	Llibre infantil amb objectes, textures i sense paraules	Film mut amb moviments/ sacsejades Videojoc

TAULA 10: Combinació del canal tàctil amb la resta de canals i codis. Taula adaptada de Bartoll (2008).

Segons apuntàvem unes línies més amunt, els videojocs són un dels tipus de textos audiovisuals en què la presència del canal tàctil i cinètic és necessària per al seu desenvolupament. Per la seva condició de textos interactius, necessiten de l'acció de l'usuari (que és alhora receptor i emissor), perquè el text confereixi significat. Aquesta acció es manifesta a través del tacte (que activa el text a través del comandament) o fins i tot dels gestos, com passa en les consoles de quarta generació (per exemple, Nintendo Wii). Amb l'aparició d'aquest nou tipus de consoles, la referència al canal tàctil ha d'incorporar també la menció del moviment, amb la qual cosa ens referirem a aquest canal com a tàctil i cinètic. Com es pot veure a la taula amb la modificació que hi hem incorporat respecte de la proposta original de Bartoll (2008: 32), el videojoc es situaria en la columna corresponent a la combinació tactiloaudiovisual. Per bé que la majoria d'exemples es componen de contingut verbal, i per tant s'ubicarien en la fila superior, hi pot haver jocs que tinguin un contingut no verbal, i per tant, anirien en el requadre de la fila inferior.

En aquest cas, el canal tàctil i cinètic s'afegeix a l'acústic i el visual de manera simultània per crear significat. Tanmateix, el canal tàctil i cinètic per si sol no genera significat, sinó que el que fa és activar-lo perquè aquest es mostri a través de l'acústic i el visual. Per tal de reflectir-ho visualment, ens decidim per utilitzar la proposta de dos eixos de Zabalbeascoa (veure *supra*. en aquest apartat) i situar-hi el canal tàctil i cinètic al voltant del quadre, ja que l'acció de l'usuari pot activar contingut en qualsevol combinació de codis verbal i no verbal i els canals acústic i visual. Afegint-hi el canal tàctil i cinètic, el quadre de Zabalbeascoa quedaria de la següent manera:



TAULA 11: El doble eix audiovisual de canals i sistemes de signes de Zabalbeascoa (2005) amb la inclusió del canal tàctil i cinètic.

Entenem que amb la inclusió del canal tàctil i cinètic, el quadre de Zabalbeascoa conté els elements necessaris per ser una eina adequada per a la classificació dels textos audiovisuals que formen part d'una narrativa transmèdia, tenint en compte que la definició que creiem operativa de text audiovisual per al nostre estudi incorpora la perspectiva semiòtica. Una vegada escollida l'eina de classificació dels textos audiovisuals, ens endinsarem en el doblatge de textos audiovisuals. Abans però, dedicarem un apartat a exposar les particularitats de la localització de videojocs, un procés de traducció específic d'aquest mitjà i que té incidència en el tractament del doblatge en els videojocs.

3.4 La localització de videojocs

Els mitjans audiovisuals que constitueixen el corpus d'aquest estudi són el cinema i els videojocs, mitjans que tractem des de la perspectiva del doblatge. En el cas dels videojocs, el doblatge es presenta com a part de la localització, nom amb el qual es coneix el procés complet de traducció d'aquest tipus de textos. En aquesta secció tractarem les particularitats més destacades d'aquest procés fent èmfasi en allò que pugui tenir una incidència més directa en el nostre estudi.

Com a mitjà, el videojoc combina característiques dels textos audiovisuals amb elements informàtics o narratius. La confluència d'aquests tres àmbits dóna lloc a que en el moment de plantejar-se la traducció d'aquests textos calgui fer-ho des d'un enfocament que rep el nom de *procés de localització*. En tant que programes informàtics, els videojocs es formen d'una sèrie d'arxius de diversa tipologia i que combinen continguts verbals i no verbals. El procés de localització sorgeix de la necessitat de traduir els elements verbals dels videojocs adaptant-los a les convencions, necessitats i especificitats de la cultura d'arribada. Aquesta varietat d'objectius queda reflectida en la definició que Esselink (2000: 3) proposa per al terme *localització*. L'autor l'entén com un procés que consisteix a: "taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold".

Com hem dit en el paràgraf anterior, entre les característiques dels videojocs s'hi compta la seva condició de programes informàtics, la qual cosa comporta que entre els reptes de traducció que té associats hi hagi aspectes procedents de la localització de programari. D'aquests en destaquen l'estreta vinculació amb els avenços tecnològics, la limitació de l'espai (sobretot pel que fa al text que apareix en pantalla) o l'ús de

variables lingüístiques, que depenen directament del codi de programació del videojoc. Quan els diferents arxius de text han estat traduïts, s'integren en el codi amb els arxius d'imatge i de so per generar un producte que pugui crear una experiència lúdica per als usuaris de la cultura d'arribada que pugui ser igual o, com a mínim, semblant a la dels jugadors de la de sortida.

Els continguts dels videojocs que formen part del procés de localització s'estructuren en components (en anglès, *assets*) que s'han de localitzar. Chandler (2005: 138-141) els agrupa bàsicament en quatre tipus:

1. Components de text en pantalla

En anglès es coneixen com a *in-game text* o *onscreen text*. En aquests components s'hi inclou tot el text que apareix escrit a la interfície de l'usuari, des de la informació més tècnica del joc, com ara menús, instruccions, missatges d'ajuda i del sistema, fins a fragments narratius i descriptius o diàlegs que apareixen escrits en pantalla sense veu.

2. Components artístics

Aquest bloc comprèn totes les imatges i els gràfics del text original amb contingut verbal i que cal adaptar a la versió localitzada. S'hi compten tant els mapes, molt habituals en els videojocs, com els senyals o els cartells. Anomenats també *textos gràfics*, sovint els desenvolupadors no els tenen en compte a l'hora de planificar la localització i no els tradueixen per optimitzar temps i recursos. Aquest fet pot tenir conseqüències en l'experiència de l'usuari. Segons O'Hagan i Mangiron (2013: 124), "in some cases these textual graphics may include a clue or some information relevant to gameplay, which means that gamers who do not have enough knowledge of the original language are likely to miss out that information". Per aquesta raó, les autores aconsellen que sempre es tradueixin els textos gràfics i que, per facilitar-ho, el disseny d'aquests components gràfics tingui en compte que posteriorment s'hauran de traduir.

3. Components cinemàtics i d'àudio

En aquest tipus s'hi agrupen els elements amb so que s'han de traduir, i això inclou cançons i contingut de sonorització i doblatge que posteriorment s'enregistraran en un estudi de gravació després de la traducció i revisió del joc. Dins d'aquest bloc s'hi compten les escenes cinemàtiques o *cut-scenes*, fragments no interactius cada vegada més presents en els videojocs, sobretot els de gran pressupost, i que converteixen l'usuari en espectador. Per aquesta raó, les escenes cinemàtiques tradicionalment han

creat controvèrsia i fins i tot indiferència en els usuaris, fet que ha comportat que, a vegades, no es tradueixin. Aquesta tendència, però, ha anat canviant amb la millora de la qualitat d'aquestes escenes, que cada vegada més incorporen característiques cinematogràfiques. En qualsevol cas, aquest component és el que té una incidència directa en el tema d'estudi d'aquesta tesi.

4. *Material imprès*

El quart i últim bloc inclou tots els continguts en paper que conté el joc, per exemple el manual d'instruccions, la caràtula o l'embalatge. En funció de la magnitud del projecte, aquesta documentació pot ampliar-se i incloure també notes de premsa, documents legals i contingut de màrqueting o promocional. Segons O'Hagan i Mangiron (2013: 125), sovint la traducció d'aquest material imprès no la realitza la mateixa persona que ha localitzat el videojoc.

A l'entorn professional comptem amb dos models de localització de videojocs, l'extern i l'intern. El model de localització extern, anomenat en anglès *outsourcing*, és el que més s'aplica en la indústria i el que prefereixen la majoria d'empreses desenvolupadores nord-americanes i europees. En aquest cas, s'encarrega el procés complet de localització a una agència de traducció externa a l'equip de desenvolupadors del joc. Així doncs, és l'agència qui selecciona els professionals de la traducció que duran a terme el projecte, els actors i actrius de doblatge que gravaran les veus dels personatges, en cas que el videojoc en contingui, i fins i tot es pot arribar a responsabilitzar també del control de qualitat del videojoc. Sovint s'opta per aquest model per poder garantir que el videojoc es publiqui simultàniament el mateix dia en tot el món, el que en la indústria es coneix com a *sim-ship*. Atès que els traductors i traductores que duen a terme el projecte no han tingut cap contacte amb el procés de creació del joc, i que moltes vegades el text a traduir es compon de cadenes textuais independents i sense tenir accés a les imatges amb les quals s'integrarà el contingut verbal, els errors de traducció en el model de localització extern poden arribar a ser considerables i a tenir conseqüències greus. Per tal de minimitzar-ho, en aquest model es proporciona al traductor el que s'anomena un *kit de localització*, documentació i recursos necessaris i complementaris perquè el traductor o traductora pugui realitzar la seva tasca. Acostuma a compondre's dels continguts següents: 1) informació general sobre el projecte i el contingut del joc (guia del joc, glossaris, especificacions sobre la traducció...); 2) el material de referència; 3) programes de traducció assistida; 4) el codi de programació necessari per integrar el joc; i 5) els components a traduir, és a dir, cadascun dels arxius que s'han de localitzar.

En el model de localització intern, en canvi, el mateix equip de desenvolupadors també incorpora una secció o departament que s'encarrega de la localització i que coordina el projecte de principi a fi. Aquest model, anomenat *in-house*, s'aplica sobretot en les empreses japoneses. En aquest cas, els traductors no només compten amb la informació inclosa en el *kit* de localització esmentat en el model anterior, sinó que també tenen accés directe al joc original a mesura que es va desenvolupant. Això permet minimitzar la possibilitat d'errors de tipus tècnic que puguin afectar la traducció i que, quan apareixen l'equip de programació els pugui esmenar. Segons O'Hagan i Mangiron (2013: 121), “[t]his makes the localization process longer, but it guarantees better quality in the localized versions, as the translators have access to the game and therefore build up a solid knowledge of it.”

Ja sigui en el model extern o intern, el procés de localització consta de tres fases: pre-localització, localització pròpiament dita i post-localització. A la primera fase s'assigna la responsabilitat del projecte i es prepara i lliura el *kit* de localització. Aquesta fase és clau per al projecte, i especialment en el cas de videojocs que formen part d'una narrativa transmèdia, ja que convé que la documentació que reben els traductors i traductores contingui tota la informació relativa al conjunt del projecte que pot incidir en les decisions traductològiques posteriors. La segona fase consisteix en la traducció del videojoc, tasca que se sol realitzar simultàniament en totes les llengües. En alguns títols que tenen com a llengua de sortida el japonès, es fa prèviament una traducció a l'anglès, que fa de llengua intermèdia per, finalment, traduir el videojoc als altres idiomes. Dins aquesta fase s'inclou també la revisió i correcció de les traduccions. Una vegada el text està revisat, s'activa la tercera fase, la de post-localització, que conté cinc tasques diferents: 1) enregistrament dels àudios per part d'actors professionals en un estudi de doblatge; 2) integració dels diferents arxius del videojoc dins el codi per obtenir la versió localitzada; 3) depuració i control de qualitat, per detectar errors tècnics i lingüístics en el videojoc localitzat; 4) acceptació de la versió final per part de l'empresa productora; i 5) producció i distribució del videojoc final.

Com es pot apreciar, totes tres fases tenen incidència directa en el doblatge de videojocs que són part d'un projecte transmèdia. A la primera fase és especialment rellevant que el *kit* de localització inclogui el vincle que el videojoc té amb els altres mitjans que formen part del projecte i la possible presència de continguts digitals procedents d'altres textos audiovisuals, per exemple, del cinema. A la segona fase, cal que el traductor tingui en consideració el fet que les cadenes textuales que està traduint per al component

cinemàtic i d'àudio tenen unes particularitats específiques. Tractarem aquesta qüestió de manera més detallada properament en aquest mateix capítol (vegeu 3.5.2). Finalment, a la tercera fase és on es produeix l'enregistrament del doblatge per part dels actors i actrius.

Chandler (2005: 13-15) descriu quatre nivells diferents de localització d'un videojoc segons la magnitud i el tipus de continguts localitzats. En un extrem hi situa la no localització, és a dir que el desenvolupador passi directament a la fase de producció i distribució del joc en la versió original. Aquest cas es pot donar en els videojocs amb pressupostos més baixos. Un segon estadi el constitueix la localització del material imprès, una opció que es coneix a la indústria com a "*box and docs*". També aquesta cas és d'ús habitual en el projectes més humils. El tercer nivell és l'anomenat de "localització parcial" on, a banda del material imprès, es localitza també el text en pantalla però no el component cinemàtic i d'àudio. El quart i últim nivell el constitueix la localització plena o completa, en què es localitzen tots els components, inclosos els arxius de so. Aquest nivell és el que s'acostuma a aplicar en projectes amb pressupostos elevats, com ara els videojocs categoritzats com a AAA⁸. La localització dels videojocs que formen part del nostre estudi han estat traduïts en el criteri d'aquest últim nivell, és a dir, amb una localització plena.

D'altra banda, Bernal Merino (2015) considera que les característiques essencials de la localització de videojocs es fonamenten en tres aspectes: la naturalesa audiovisual del producte, la incidència del component lingüístic en la interacció i el concepte de jugabilitat. El primer està relacionat amb apartats anteriors d'aquest capítol (vegeu 3.2 i 3.3). Els dos últims els comentarem a continuació. La interacció està estretament vinculada amb totes les formes d'entreteniment, que depenen, en major o menor mesura, del contacte entre el creador i el receptor. Per a Bernal Merino, tot i la presència creixent d'escenes cinemàtiques en els videojocs, l'essència del joc rau en l'acció i la reacció. Considera (2015: 39) que la interacció té una incidència directa en la localització de videojocs atès que gairebé sempre la comunicació que s'estableix entre el joc i l'usuari és a través de contingut lingüístic textual, acústic o de vídeo. Alhora, sosté que en la localització cal assegurar la transferència lingüística que asseguri el manteniment de la interacció perquè la manca d'aquesta pot influir negativament en

⁸ La classificació de videojocs AAA fa referència a projectes de gran pressupost i que generen altes expectatives. Sovint es relacionen amb franquícies.

l'experiència de joc de l'usuari i, per tant, en la jugabilitat, la tercera característica essencial que Bernal Merino atribueix a la localització de videojocs. Segons l'autor, la jugabilitat està directament relacionada amb la immersió:

[T]he translation of video games requires 'playability', so that game immersion can be achieved and maintained successfully by taking the suspension of disbelief a step further and creating a convincingly personal experience for players each time they enter the game world. (2015: 40)

Així doncs, si tenim en compte aquesta cita, en el procés de localització cal optar per decisions traductològiques que contribueixin a fomentar la "suspensió de la incredulitat" que, en la seva màxima expressió, genera la immersió de l'usuari en el videojoc.

En tant que producte informàtic, el videojoc es compon d'un nombre d'arxius organitzats en bases de dades i que es presenten a la pantalla a través de la interfície de l'usuari. El contingut es presenta a la interfície en funció de les accions de l'usuari, fet que converteix aquest últim en part activa del discurs narratiu per mitjà de l'activitat lúdica. Amb el temps, s'han anat consolidant uns patrons en què es presenten els continguts dels videojocs i que entenem que es poden categoritzar com a situacions del joc. N'observem quatre tipus:

1. *Introducció de tasques*: S'informa a l'usuari de l'objectiu que ha de dur a terme. Pot aparèixer com a text en pantalla o com a arxiu d'àudio dins de camp o en *off*.
2. *Acció de joc*: és el contingut que apareix a la pantalla mentre l'usuari actua en el joc. Sol contenir text en pantalla i pot incloure àudio en *off*.
3. *Diàleg de joc*: Aquesta configuració de la interfície es dona quan el personatge jugable manté un intercanvi dialèctic amb un PNJ. Pot contenir tant text en pantalla com component d'àudio.
4. *Escena cinematògica*: Es tracta d'un clip de vídeo que s'activa en un moment específic del videojoc i aporta informació narrativa a través de recursos propis del llenguatge cinematogràfic. Des del punt de vista de la localització, aquesta situació de joc conté components cinematòmics i d'àudio i es mostra a l'usuari a través del doblatge i la subtitulació.

Aquestes quatre possibles situacions de joc les hem utilitzat per classificar els fragments que formen part del corpus que analitzarem més endavant.

Una de les característiques de la localització és la varietat de restriccions amb què es troba el traductor o traductora a l'hora d'afrontar la tasca traductora, per exemple les limitacions d'espai d'una cadena textual que apareixerà en pantalla o la necessitat que una intervenció d'un personatge tingui la mateixa durada en l'original i el text localitzat, entre altres. Sovint aquest tipus de reptes s'acaben resolent amb solucions molt imaginatives i allunyades del contingut original, la qual cosa fa que la translació lingüística en la localització de videojocs impliqui un alt grau de creativitat. Per aquest motiu O'Hagan i Mangiron sostenen que, en el cas dels videojocs, cal deixar de parlar de traducció i opten per utilitzar el concepte de *transcreació*, originalment ideat pel postcolonialisme (Vieira, 1999) però que, per qüestions pràctiques, pot ser d'aplicació en l'àmbit dels videojocs. Segons O'Hagan i Mangiron (2013: 198), la localització de videojocs ha d'actuar tant a nivell micro, amb les manipulacions lingüístiques, com a nivell macro del producte com a un tot per tal de mantenir l'experiència de joc i el component afectiu del joc original perquè també puguin estar a disposició de l'usuari final. En transcendir les atribucions purament lingüístiques, creuen que s'hauria d'utilitzar un terme diferent al de *traducció* i proposen, com hem dit, utilitzar el concepte de *transcreació*.

A partir de la constatació de Mangiron (2004) que els videojocs procedents de gèneres amb un major pes del component narratiu tenen un volum superior de continguts per localitzar, Fernández Costales (2012: 398) relaciona la rellevància del component narratiu dels videojocs amb la llibertat del traductor i associa aquesta llibertat amb el concepte de *transcreació*:

[A]s the narrative of games might be directly linked to the freedom of the translator or the degree of creativity that they may have when adapting the game. In a nutshell, the more complex and creative a storyline, the more useful transcreation may turn in the translation process.

A partir d'aquesta afirmació, interpreta que la transcreació serà una estratègia més presents en videojocs com els jocs de rol, els d'acció o els d'aventura (2012: 399). Finalment, respecte de la transcreació apunta que aquesta estratègia no implica necessàriament un trencament amb el text de sortida sinó que és simplement una via alternativa per mantenir l'experiència de joc a través de la llibertat del traductor (*ibid.*).

Amb l'explicació del concepte de *transcreació* com a estratègia pròpia de la localització de videojocs donem per tancat aquest apartat. A continuació ens centrarem en les modalitats de traducció audiovisual i més concretament en el doblatge.

3.5 El doblatge com a modalitat de traducció audiovisual

Chaume (2003: 16) descriu les modalitats de traducció audiovisual com “els mètodes que s'utilitzen per a realitzar el transvasament lingüístic d'un text audiovisual d'una llengua a una altra”. D'entre totes les disponibles, i que han estat classificades en diverses obres (Luyken, 1991; Agost, 1999; Chaves, 2000; Gambier, 2000; Lorenzo, 2000; Díaz Cintas, 2001; Chaume, 2003), podem diferenciar entre les modalitats que es transmeten pel canal acústic, inserint una nova banda sonora en el text audiovisual, i les que es reproduïxen pel canal visual, en què s'inclou contingut escrit en la pantalla on es reproduïx el text. En les del canal acústic distingim entre el doblatge, les veus superposades o *voice-over*, la narració, l'audiodescripció, el doblatge parcial, el comentari lliure, la interpretació simultània i els *fandubs*. Pel que fa a les modalitats que es transmeten pel canal visual, hi trobem la subtitulació, la sobretitulació, la subtitulació per a sords, el *respeaking*, l'audiosubtitulació o els *fansubs*.

La tria de cadascuna d'aquestes modalitats en la traducció d'un text audiovisual depèn de diversos factors socioeconòmics, culturals, ideològics o logístics, requereix el domini de tècniques i procediments específics de cadascuna d'elles, i comporta la participació d'un nombre variable de persones que participin en el procés de traducció. Un altre factor a incloure en la tria pot ser el tipus de text audiovisual. Així, per exemple, en l'àmbit dels textos televisius, l'ús del doblatge o la subtitulació sol estar molt vinculat a la tradició de l'àmbit geogràfic que rebrà el text traduït. Els videojocs, per la seva banda, estan experimentant una evolució, ja que en els seus inicis el contingut lingüístic es solia presentar transcrit a la pantalla, és a dir pel canal visual, mentre que avui en dia, fruit dels avenços tecnològics, a banda del text en pantalla, aquests textos posen a disposició de l'usuari tant la modalitat de doblatge com la de subtitulació, per bé que, sovint, només aquesta última és opcional. D'altra banda, els textos audiovisuals en conjunt s'han beneficiat de la gran capacitat d'emmagatzematge de suports com el DVD o el *Blu-ray*, amb la qual cosa es posen a l'abast del consumidor les diferents combinacions possibles de sonorització de text original, doblatge i subtitulació.

Des del punt de vista acadèmic, seria interessant poder tractar totes les modalitats de traducció en relació amb els textos audiovisuals que són part d'una narrativa transmèdia, però ha estat necessari escollir-ne una per poder focalitzar l'estudi. Finalment s'ha escollit el doblatge per diversos motius: és present en tots els textos que componen el corpus seleccionat; és la modalitat tradicionalment utilitzada en l'àmbit de la cultura meta dels textos filmics; presenta unes particularitats poc explorades fins ara en relació amb la localització de videojocs, i planteja reptes traductològics interessants vinculats amb qüestions com la intertextualitat o els diferents tipus de restricció. Com a modalitat de traducció, el doblatge s'ha consolidat en l'àmbit acadèmic a través dels textos filmics, que d'altra banda és un dels mitjans presents en el nostre estudi. Per aquesta raó, en el subapartat següent ens endinsarem en les particularitats del doblatge en aquest tipus de textos audiovisuals.

3.5.1 El doblatge de pel·lícules

Aquesta modalitat de traducció consisteix en la substitució de la pista de diàlegs de la banda sonora del text audiovisual en la llengua de sortida per una pista de diàlegs traduïts i ajustats en la llengua d'arribada. El procés complet es compon, segons Chaume (2003: 117), de sis fases: 1) l'adquisició del text audiovisual; 2) la fase de producció; 3) l'encàrrec de traducció; 4) la fase d'ajust o adaptació; 5) la dramatització o doblatge de veus; i 6) la fase de mescles. En una situació ideal, la persona que s'encarrega de la traducció per al doblatge d'un text audiovisual participa en les fases 3 i 4, que corresponen a la traducció i a l'ajust.

Segons ho descriu Baños (2009: 24), la tasca del traductor comença a la fase de traducció quan rep “el material de trabajo, que por lo general consiste en un DVD con la versión original y el guión original, guión que en algunas ocasiones no se corresponde con la pista de audio de la cinta al tratarse de un guión de preproducción⁹”. La fase d'ajust, que consisteix a sincronitzar el text traduït amb la imatge, la sol realitzar una persona diferent, per bé que la situació òptima seria que la dugués a terme la mateixa persona que n'ha fet la traducció.

Una característica important de la traducció per al doblatge és que el text traduït ha de ser versemblant amb la situació comunicativa que emula el film. Per aquest motiu, tot i que es tracti d'un guió i, per tant d'un text escrit, ha de seguir les característiques de la

⁹ Guió anterior a la gravació de la pel·lícula.

llengua oral idònies per a les situacions de diàleg o monòleg que el context reclami. Aquesta característica és el que Chaume (2003) anomena *oralitat prefabricada* i que tant Baños (2009) com Prats (2014) tracten en profunditat a les seves respectives tesis doctorals. Exposarem aquest concepte amb més detall en l'apartat dedicat al codi lingüístic sonor del proper capítol (vegeu 4.4.2.1).

A l'hora d'abordar la traducció, cal tenir presents les convencions que regulen la pràctica del doblatge: d'una banda, la divisió del text en *takes*, que són la unitat emprada en la traducció per al doblatge i, de l'altra, la inclusió dels símbols d'ajust en el text traduït. Aquests símbols aporten informació sobre el contingut visual i sonor amb una incidència en l'ajust, com per exemple el pla amb què el personatge apareix en pantalla, i són d'ajuda tant per a l'ajustador com per al director i els actors de doblatge. A continuació incloem alguns dels símbols més habituals que ha recollit Chaume (2003: 160-162) juntament amb les recomanacions d'ús tal com les dóna l'autor. La selecció inclou només els símbols que s'utilitzaran en l'anàlisi del corpus:

(OFF) Es situa davant la intervenció d'un personatge quan està *fora de camp* (és a dir, fora de pantalla però que participa en l'escena) o és un narrador en *off*. L'ús d'aquest símbol és sempre obligatori.

(ON) S'inclou al principi de la intervenció d'un personatge quan apareix en escena i se li veu la boca (*en camp*). Si al mig de la intervenció desapareix de pantalla però se'l continua sentint, es col·locarà (OFF) en aquest punt, i (ON) de nou si torna a entrar en pantalla i parla.

(DE) *D'esquena*. Es situa davant la intervenció d'un personatge quan apareix en pantalla però està d'esquena.

(SB) *Sense boca*. S'ubica davant l'enunciat d'un personatge quan apareix en pantalla però no se li veu la boca.

(T) S'utilitza quan el principi de la frase d'un personatge se superposa al final de la frase d'un altre personatge. Segons aclareix Chaume, a Catalunya i a València s'utilitzen els símbols (P) o (X), les inicials dels verbs *pisar*, en castellà, o *xafar*, en català occidental, respectivament. Alguns estudis prefereixen utilitzar la barra / en aquestes ocasions.

(R) També (Riu) o (Riuen). S'utilitza per a marcar les rialles.

(G) *Gestos*. Es fa servir per marca contingut no verbal, especialment informació paralingüística.

(AD LIB) *Ad libitum*. Es fa servir per indicar que se senten moltes veus alhora pràcticament intel·ligibles. Segons Chaume, “se sol recomanar al traductor que expliciti de quin tipus d'AD LIB es tracta en cada cas, preferiblement entre parèntesis”.

/ Serveix per marca una pausa de menys de cinc segons en la intervenció del personatge.

// Indica una pausa d' entre cinc i quinze segons de durada.

Per tal de preservar la versemblança que mencionàvem unes línies més amunt, té molta importància la fase d'ajust, en què caldrà sincronitzar el contingut verbal acústic amb les imatges i els moviments que apareguin en el canal visual. Chaume distingeix tres tipus de sincronia en la traducció per al doblatge: sincronia fonètica, sincronia cinèsica i isocronia.

La sincronia fonètica implica que s'adapti la traducció als moviments d'articulació bucal dels personatges que apareixen a la pantalla. En aquest cas cal estar atent a la presència de vocals obertes i de consonants bilabials i labiodentals, sobretot en els primers plans i primeríssims plans en què es veu clarament a la pantalla la boca del personatge. La sincronia cinèsica requereix que la traducció sigui coherent amb els moviments facials i corporals dels personatges a la pantalla. Finalment, la isocronia fa referència a l'ajust de la durada de les intervencions dels personatges, amb una atenció especial als cops de veu dels personatges. Els tipus de sincronia que contempla Chaume es completen amb la sincronia de contingut i la de caracterització, que sí que contemplen Mayoral, Kelly i Gallardo (1988), Whitman (1992) i Agost (1999). La sincronia de contingut es centra en la coherència del text de sortida i el d'arribada en conjunt, mentre que la sincronia de caracterització incideix en que les veus dels actors de doblatge siguin adequades per als personatges que apareixen a la pantalla. Chaume descarta aquest dos tipus perquè no impliquen una sincronització en la fase d'ajust. És també en aquesta fase on es tenen en compte els símbols d'ajust que s'han llistat anteriorment.

3.5.2 El doblatge de videojocs

Segons s'ha apuntat a l'apartat anterior (vegeu 3.4), els continguts que s'han de localitzar en un videojoc es poden agrupar en components, cadascun amb unes particularitats i reptes específics. En l'ordenació de Chandler (2005: 138-141), un d'aquests grups el formen els components cinemàtics i d'àudio, on s'ubicaria el doblatge o *voice-over*, nom amb què s'hi refereix la indústria dels videojocs. Cal no confondre aquesta la denominació amb la de les veus superposades; en els textos en

anglès que tracten sobre videojocs, *voice-over* fa referència o bé a la modalitat del doblatge o bé a un tipus de cadenes textuais que es pronuncien en *off* i que comentarem més endavant. Els components cinemàtics i d'àudio inclouen tot el contingut que es transmet a través del canal acústic, és a dir, intervencions verbals dels personatges, efectes sonors i música. El més habitual és que tant els efectes sonors com la música es reproduïxin exactament com en el text de sortida. En canvi, en les intervencions verbals es produeix una transferència interlingüística, o bé amb la subtitulació o bé amb el doblatge, que poden arribar a aparèixer conjuntament.

Tal com hem vist en l'apartat anterior, dels quatre nivells de localització que observa Chandler (2005) en la pràctica corrent a la indústria, la localització de l'àudio només es contempla en la localització completa. La tendència actual, confirmada a la *Game Developers Conference 2012* (Schliem, 2012: 8), és que la localització completa sigui cada vegada més la predominant en la indústria malgrat ser la més costosa des d'un punt de vista econòmic. Aquesta opció és la que s'aplica a tots els videojocs amb categoria AAA i és també la utilitzada en els dos videojocs del nostre corpus.

Si bé el contingut verbal present en els videojocs de les primeres generacions era només escrit en pantalla, l'àudio ha anat entrant progressivament en els títols de les últimes dècades. Com observen Manovich (2001) i Newman (2008), els videojocs incorporen cada vegada més el llenguatge cinematogràfic en tota la seva magnitud, inclusió que s'evidencia, per exemple, amb l'ús de càmeres i la fotografia o amb la rellevància del canal acústic. D'altra banda, segons reflexionen O'Hagan i Mangiron (2013: 163) parafrasejant Warren (2012), la incorporació de l'àudio, especialment en els diàlegs de joc i en les escenes cinemàtiques (que es doblen o se subtitulen), ha contribuït a augmentar el realisme dels videojocs moderns. Com apunten Chandler i Deming (2012: 170), la participació en el doblatge de videojocs de reconeguts actors i actrius procedents de la indústria cinematogràfica ha ajudat a nodrir aquest realisme. Fernández Costales (2014: 230) comparteix aquest punt de vista i observa que la inclusió de veus en els videojocs ha tingut la seva incidència en la traducció audiovisual: "the addition of dialogues to video games has resulted in the need to translate them into languages other than English or Japanese".

La incorporació cada vegada més evident del llenguatge cinematogràfic i l'aparició d'avenços tecnològics, entre els que s'hi compta la digitalització de continguts, estan produint canvis en la composició dels videojocs, fet que té una incidència directa en el doblatge. La consolidació del format DVD en la indústria va permetre un

emmagatzematge superior de dades en els discs, la qual cosa va fomentar que els videojocs incorporessin una quantitat cada vegada més gran de continguts, especialment de vídeo (cinemàtics) i d'àudio. L'augment d'aquests continguts va comportar que els estudis de gravació, tradicionalment dedicats al doblatge de textos filmics, comencessin a incorporar l'enregistrament de veus per a videojocs. Tanmateix, si bé en el doblatge de pel·lícules el procés complet de la traducció i la gravació està sistematitzat i consolidat, amb els passos i agents definits, i unes característiques definides (símbols d'ajust, ús de *take...*), la pràctica en el doblatge de videojocs és encara poc homogènia, tot i que està en procés d'estandardització.

A partir de la informació disponible en la bibliografia sobre la qüestió (Le Dour, 2007; Sioli *et al.*, 2007; O'Hagan i Mangiron, 2013; Bernal, 2015), s'observa que les particularitats del doblatge de videojocs difereixen una mica de les que s'han exposat en el subapartat anterior en relació amb els textos filmics. Entenem que aquestes diferències responen, en gran mesura, a dos factors: d'una banda, a la naturalesa informàtica del videojoc, que es compon d'un seguit d'arxius emmagatzemats i classificats en bases de dades que s'activen en moments concrets del joc; de l'altra, els procediments de localització i gravació que s'han desenvolupat tenint en compte el primer factor. Amb el plantejament actual, el procés de gravació del doblatge de videojocs acostuma a ser una activitat costosa, tant des del punt de vista econòmic com temporal, en què participen diferents agents. Tal com ho descriu Alexander Smith, localitzador del videojoc *Final Fantasy XII* (2006) del japonès a l'anglès, en una entrevista concedida a Jayemanne (2009):

[P]ractically every line in the [*Final Fantasy XII*] voice script reflects the work of the original writer and editor, one translator's initial take on the line, another translator's crosscheck, the editor's check, the voice director's opinion and the actor's interpretation.

Segons detallen O'Hagan i Mangiron (2013: 134-135), en el procés de gravació hi participen, a més dels actors de doblatge, l'ajustador, un enginyer de so i el director de doblatge. En el cas del model *in-house*, també hi sol participar el coordinador de la localització. Com també passa en el doblatge filmic, l'ajustador pot introduir canvis en la versió final de la traducció per raons de sincronia fonètica i d'isocronia.

Tot i la inversió de temps i recursos, el resultat del doblatge en el videojoc a vegades no genera una opinió satisfactòria per part dels usuaris, que es queixen, per exemple, de manca de qualitat interpretativa dels actors o de problemes de sincronia entre paraula i

imatge. L'origen d'aquest problema es troba, sovint, en les condicions en què es desenvolupa tant la tasca de localització com la gravació posterior. El contingut verbal de l'àudio s'organitza en cadenes textuais, que s'emmagatzemen en el disc en fitxers separats. Aquestes cadenes textuais es localitzen i es graven després a l'estudi de doblatge sovint sense context ni un ordre lineal. D'altra banda, també els actors de doblatge graven les seves intervencions en cadenes textuais separades i sense context, la qual cosa afecta el resultat i acaba provocant la reacció desfavorable dels usuaris.

La cronologia de treball l'estableixen les necessitats de la producció, que responen a uns criteris purament logístics o de màrqueting. Com apunten O'Hagan i Mangiron (2013: 167), a vegades el localitzador tradueix les cadenes textuais d'un personatge seguides i sense tenir informació sobre el context en què es produeix ni a qui s'adreça, fet que sol afectar negativament al resultat final. Això es dona especialment en el model *outsourcing*. La manca de context de les cadenes textuais, però, no és un problema exclusiu del doblatge, sinó que és extensiu a la localització de qualsevol dels components que conformen els videojocs. Conscients del handicap, com s'ha comentat a l'apartat 3.4, els equips de producció proporcionen als traductors un *kit* de localització amb la documentació i recursos necessaris per dur a terme la tasca amb garanties. En relació amb el procés de localització i gravació del doblatge, creiem interessant incorporar la reflexió d'O'Hagan i Mangiron (2013: 168) segons les quals la manera com s'organitza el procés de localització i gravació del doblatge demostra que els components d'àudio reben el tractament d'objecte informatiu i no pas d'element que contribueix en el desenvolupament narratiu del videojoc, a diferència del que passa, per exemple, amb altres textos audiovisuals.

Si bé es pot considerar que la incorporació del component cinemàtic i d'àudio és relativament recent i va vinculada a l'aparició de formats que permetien un emmagatzematge elevat de dades, podríem afirmar que ens trobem en una època de consolidació d'aquest component, com ho demostra el fet que és present en molts dels videojocs que es publiquen a l'actualitat. Aquesta consolidació es reafirma en la bibliografia disponible, on en general es tracta el doblatge de videojocs des de la perspectiva professional.

Una d'aquestes contribucions és la que ofereix Le Dour (2007), en un post publicat a *Gamasutra*, blog de referència en l'àmbit professional de videojocs. En el text anomenat "Surviving Audio Localization", que escriu des de la seva condició de productora de localització, tracta tots els aspectes que es relacionen amb la localització i

gravació d'àudios. Per gestionar la localització dels àudios, Le Dour utilitza un full de càlcul amb tota la informació necessària per garantir el bon funcionament del procés de localització i de la integració posterior en el videojoc localitzat. La informació està organitzada a partir d'una categorització de les cadenes textuais que s'han doblar. Le Dour (2007) en distingeix quatre tipus, que exposem breument a continuació:

1. *Intervencions d'IA*. Són enunciats breus que activa la màquina de manera aleatòria. Diferència entre les reaccions (“*barks*”), que es corresponen amb els sons onomatopeics, i els enunciats breus, és a dir, frases curtes d'una sola línia que pertanyen a reaccions dels personatges no jugables, tot i que també les pot dir el personatge jugable en situacions que no el controla l'usuari.

2. *Text d'ambient*. Com el nom indica, és el contingut acústic que ambienta una situació mitjançant unes veus, que se senten a segon terme i que parlen de temes adients per al context.

3. *Accions guionades*. Aquest contingut apareix en breus escenes guionades durant el joc i que s'activen en punts concrets de l'espai quan el jugador hi situa el personatge. Cal no confondre'l amb l'últim tipus.

4. *Escenes cinemàtiques*. A diferència de l'anterior, l'escena cinemàtica interromp el desenvolupament del joc i es construeix utilitzant tots els recursos disponibles vinculats amb el llenguatge cinematogràfic.

A partir d'aquesta categorització, el document s'estructura en quatre fulles, una per cada tipus de cadenes textuais, on cada columna conté un paràmetre d'informació (nom del personatge, nom del fitxer...), i cada fila és un tall d'àudio (cadena textual) que s'ha de doblar. Els paràmetres que tenen una incidència directa amb el doblatge són els següents: nom del personatge, informació contextual, text de la sonorització, text del doblatge i especificacions. Aquest últim paràmetre fa referència a les restriccions que s'han de tenir en compte per a l'àudio doblat. Le Dour (2007) contempla els següents tipus:

1. *Veü en off (Voice Over)*. En aquest cas no hi ha restricció o és molt baixa, ja que el personatge o bé no surt a pantalla o bé hi apareix de lluny. L'autora el vincula amb la categorització d'intervencions d'IA.

2. *Restricció temporal (Time Constraint)*. La intervenció de doblatge ha de tenir la mateixa durada que la sonorització amb un marge d'un 10% de diferència. Le Dour ho mesura amb la descripció gràfica del so que ofereixen els programes de gravació.

3. *Restricció temporal exacta (Strict Time Constraint)*. A diferència de l'anterior, en aquest cas la durada entre la sonorització i el doblatge ha de ser exacta.

4. *Sincronia sonora (Sound Synch)*. Aquest nivell de restricció inclou la durada dels silencis en la intervenció del personatge. És d'aplicació, sobretot, en les accions guionades i les escenes cinemàtiques.

5. *Sincronia labial (Lip Synch)*. El nivell màxim de restricció es dona en les escenes cinemàtiques quan l'enquadrament en què apareix el personatge requereix sincronia fonètica.

Bernal Merino (2015: 115) equipara els nivells de restricció amb graus de complexitat i agrupa els continguts d'àudio que s'han de doblar en tres tipus: 1) sincronia labial (*lip-synchronisation*), els que contenen un alt nivell de sincronia amb la imatge, especialment amb els moviments i articulació facial; 2) doblatge (*dubbing*), que engloba totes les cadenes d'àudio amb limitació temporal; i 3) veu en *off* (*voice-over*), on s'inclouen els talls d'àudio en *off* i el text d'ambient.

La classificació per nivells progressius de restricció de Le Dour té algunes semblances amb la que proposen Sioli *et al.* (2007), que és fruit de l'observació de la pràctica professional respecte del doblatge de videojocs. En distingeixen cinc tipus:

1. *Lliure (wild)*. No hi ha cap restricció. No apareixen personatges a la pantalla, que sovint està estàtica. Se sent bàsicament la veu en *off*.

2. *Amb limitació temporal (time-constrained)*. La restricció que imposa és d'isocronia, i respon gairebé sempre a raons tècniques. En aquest cas, tampoc hi ha personatges a la pantalla, amb la qual cosa segueix sent veu en *off*. La isocronia es fa necessària per la presència d'activitat visual que té lloc una vegada s'acaba la intervenció acústica.

3. *Sincronia sonora (sound-synch)*. En aquest cas ja apareixen personatges a la pantalla però, o bé estan d'esquena, o bé no se'ls veu la boca o la cara, de manera que les restriccions a tenir en compte es redueixen a la isocronia i a fer coincidir la durada de les intervencions amb les pauses.

4. *Sincronia labial (lip-synch)*. És el que s'utilitza en les escenes cinemàtiques. Coincideix amb la pràctica habitual del doblatge filmic i hi són d'aplicació les

recomanacions de Chaume (apartat 2.5.1): la sincronia fonètica, la sincronia cinèsica i, com en els dos tipus anteriors, la isocronia.

En algunes situacions no és possible respectar les lleis de la sincronia fonètica i s'aplica el concepte de *transcreació* en tota la seva expressió, literalment reescrivint el text. Tanmateix, en casos en què la localització del videojoc es produeix *in-house*, el contacte constant entre els diferents equips de treball ha arribat a provocar que es modifiqui contingut visual per adaptar-se a les necessitats lingüístiques o culturals. Si bé no és el més habitual, sí que se n'han donat casos. Com apunta Lewinski (2010), l'aplicació de tecnologia d'animació de sincronia labial avançada ha aconseguit, en alguns casos, reduir el problema. Aquest tipus de tecnologia és cada vegada més present en el desenvolupament de videojocs, fet que segurament acabarà provocant canvis en el doblatge de videojocs en un futur proper.

5. *Stitches*. Una pràctica habitual en els videojocs, i que no trobem en els textos filmics, és l'ús de variables. Segons ho defineixen O'Hagan i Mangiron (2013: 132) es tracta de valors que ocupen l'espai de cadenes textuais i numèriques (referides a noms propis, numerals i objectes) i que canvien en funció de l'acció de joc. Aquesta pràctica s'efectua per mitjà de la concatenació de cadenes textuais i numèriques, fet que proporciona un nombre ingent d'alternatives textuais a partir d'uns elements que estan emmagatzemats en el disc tan sols una vegada.

En el canal acústic, aquestes variables s'anomenen *stitches*. Es tracta de breus arxius d'àudio que contenen fragments de les intervencions dels personatges, segmentats i gravats per separat, de manera que es puguin combinar entre si per mitjà de la concatenació i s'obtinguin totes les variables possibles de forma que ocupin el mínim espai d'emmagatzematge. De la mateixa manera que passa amb les variables escrites, l'ús de *stitches* comporta algun problema, com ara que el resultat de la concatenació no soni natural en la llengua d'arribada, tot i que sí que sigui correcte gramaticalment. Per intentar minimitzar-ho, es plantegen totes les opcions lingüístiques i s'escull la que es pugui utilitzar en més contextos.

Les principals diferències amb la classificació de Le Dour són que la de Sioli *et al.* no distingeix entre la precisió de la limitació temporal i que incorpora les variables (*stitches*) com a tipus específic. Entenem que aquesta segona classificació cobreix la gradació de nivells de restricció amb l'exhaustivitat i simplicitat necessàries per al nostre estudi, amb la qual cosa serà la que aplicarem en la posterior anàlisi del corpus.

En la pràctica professional del doblatge de videojocs, no s'utilitzen guions amb símbols d'ajust. Com hem vist anteriorment, la gestió del contingut que s'han de gravar s'acostuma a fer a través de fulls de càlcul, on la informació sobre el tipus de restricció que s'aplica en una cadena textual substitueix la que aporten els símbols d'ajust en el doblatge filmic, malgrat que no aconsegueix tenir la precisió d'aquest. Atès que la gravació s'organitza per cadenes textuales, tampoc s'aplica el *take* com a mesura de divisió de talls. Malgrat les diferències amb la pràctica en textos filmics, el doblatge de videojocs comparteix una característica essencial: l'oralitat prefabricada. Tot i que no s'utilitza aquesta denominació, en la traducció de les cadenes textuales d'àudio es té en compte el requisit que el contingut verbal tingui els trets de la llengua oral adients per a la situació comunicativa en què s'hagi de pronunciar, ja sigui un diàleg o un monòleg. Això inclou l'idiòlecte dels personatges, que també s'ha de reflectir en el text doblat. Segons Bernal Merino (2015: 117):

In a similar fashion to characters appearing in films, game characters often display a colourful array of registers, accents and idiosyncrasies that contribute to rounding their personalities and making them unique. These features have to be accurately translated and dubbed in order to convey all the different nuances in the target text.

A banda del contingut lingüístic, Bernal Merino també observa que el traductor o traductora ha d'incloure en el document de full de càlcul informació sobre continguts paralingüístic que pugui ser útil a l'enginyer de so per incorporar filtres a la veu i a l'actor o actriu per saber l'entonació o la manera com pot enfocar la seva interpretació.

Després de delimitar els textos audiovisuals, el doblatge com a modalitat de traducció i les particularitats d'aquesta modalitat en pel·lícules i videojocs, dedicarem el següent capítol a l'enfocament semiòtic com a mètode d'anàlisi del doblatge de textos audiovisuals.

Capítol 4. ENFOCAMENT SEMIÒTIC DELS TEXTOS AUDIOVISUALS I EL DOBLATGE

4.1 Introducció

Els textos audiovisuals es presenten a l'usuari a través del canal acústic i visual. En alguns casos, també es fa necessària la participació del canal tàctil i cinètic per a la creació de contingut del text, però aquest es segueix presentant com a contingut acústic o visual. A partir d'aquesta premissa, utilitzem el quadre de Zabalbeascoa, amb l'addició del canal tàctil i cinètic, per poder donar cabuda a tots els textos audiovisuals. D'aquesta manera podem situar en un marc classificatori tots els textos d'una narrativa transmèdia que es poden catalogar com a audiovisuals segons la definició que hem considerat operativa.

En aquest capítol observem els textos audiovisuals i el doblatge com a modalitat de traducció analitzada en aquest estudi des d'una perspectiva semiòtica. Això ens permetrà descobrir quins són els codis de significació que contribueixen a la creació de sentit en els textos audiovisuals i quina és la influència d'aquests codis en la representació de personatges a través del doblatge. Atès que l'estudi s'emmarca en un cas de narrativa transmèdia on els diferents textos que el constitueixen mantenen vincles intertextuals, considerem que l'observació detinguda d'aquests codis de significació pot ajudar-nos a identificar alguns punts de connexió entre aquests textos que, d'altra banda, poden condicionar-ne la traducció per al doblatge. Per dur a terme aquest enfocament, examinarem els textos audiovisuals des del prisma dels codis de significació semiòtics que afecten el conjunt del text i els que corresponen als canals acústic i visual, la qual cosa ens permetrà desgranar el contingut d'aquests textos i comprovar el pes que té cadascun d'aquests codis en el text tractat, sigui pel·lícula o videojoc. Finalment, es farà la mateixa operació en relació amb el doblatge, per veure quins característiques específiques dels codis de significació afecten aquesta modalitat de traducció.

El capítol es desenvoluparà inicialment amb els precedents de l'enfocament semiòtic en traducció audiovisual i continuarà amb un aclariment conceptual sobre les nocions de mitjà, canal i codi. Seguidament es tractaran els codis de significació organitzats segons siguin del canal acústic i visual. La descripció de tots els canals i codis de significació s'enfoca segons la seva incidència en les pel·lícules, els videojocs i el doblatge de tots

dos, així com també en les particularitats –quan hi siguin– en relació amb les narratives transmèdia. Això s’anirà reflectint en la mesura possible i en cadascun dels codis.

4.2 Precedents de l’enfocament semiòtic a la traducció audiovisual

Per anar bastint l’enfocament semiòtic, ens situarem als inicis de la relació d’aquesta disciplina amb l’àmbit de la traducció audiovisual. La primera ocasió de la que tenim constància en què la perspectiva semiòtica es tracta en la disciplina de la traducció audiovisual és l’any 1986, quan Hochel afirma:

The text is to be understood from the standpoint of semiotics, that is to say, as the message in the relevant language (system of signs, code) with its own alphabet (vocabulary) and its own grammar (syntax, rules for linking signs). The literary translator conforms to the language of literature. When translating for film or TV, we come into contact with a different secondary modelling system (Lotman, 1970), i.e., with the language of film. (1986: 152)

D’aquesta cita en destaquem dos aspectes. D’una banda, el punt de partida que un text és un missatge produït a través d’un sistema de signes o codi i, de l’altra, la distinció que en traduir textos audiovisuals (Hochel posa l’exemple de la traducció fílmica o per a la televisió) entra en joc un sistema secundari, el del llenguatge cinematogràfic. En el mateix estudi, Hochel estableix tres nivells dins el llenguatge fílmic: *picture level*, *word level* i *sound level*, que suposen la primera classificació semiòtica dels textos audiovisuals. Així mateix, fa esment de la sincronia com a fenomen definitori del text audiovisual. Les diferents contribucions esmentades són, a parer nostre, l’embrió per a l’enfocament semiòtic dels textos audiovisuals i la seva traducció.

En el primer estudi específic sobre la traducció de textos audiovisuals en què s’esmenten explícitament els codis semiòtics, Mayoral, Kelly i Gallardo (1988: 356) apliquen la noció de *traducció restringida*, introduïda per Titford (1982), a les diferents modalitats de traducció amb una presència de més d’un codi o més d’un canal de comunicació. Entre les modalitats que esmenten s’hi troben el doblatge, la subtitulació, els anuncis, els còmics o les cançons. En una de les reflexions de l’estudi es mencionen els codis semiòtics, quan es conclou que, atès que en el procés de comunicació hi ha presència de més codis a part del verbal, la lingüística tradicional ja no és suficient per explicar el procés de traducció i l’anàlisi dels textos audiovisuals. A banda de la menció explícita dels codis, Mayoral, Kelly i Gallardo fan referència també a la sincronia de contingut, és a dir la cohesió i coherència entre la narració verbal i la narració visual, i a

restriccions de contingut respecte del doblatge de tipus musical, d'imatge, d'isocronia, de sincronia fonètica i de llenguatge parlat. Aquestes qüestions remetent directament a l'apartat de doblatge tractat en el capítol anterior (vegeu 3.5). En un estudi més recent, Chaume afirma el següent:

Audiovisual texts are much more than simply the script behind them: a number of semiotic codes weave the meaning of these texts together (Chaume, [2003]) and constrain the translation; in other words, they must be taken into account when translating and they may even be prioritised above the translation itself. (2013: 291)

La cita forma part de l'estat de la qüestió sobre doblatge que Chaume publica a Millán i Bartrina (2013). De les paraules de l'autor, ens quedem amb la doble incidència dels codis semiòtics: d'una banda, que teixeixen el significat dels textos audiovisuals, creant els lligams sòlids d'una teranyina; de l'altra, que suposen una restricció per a la traducció, ja que la presència d'aquests codis condiciona les possibles decisions traductològiques. Després d'aquesta breu revisió de la relació prèvia entre semiòtica i traducció audiovisual, passem a delimitar alguns dels conceptes clau d'aquest capítol.

4.3 Distinció entre mitjà, canal i codi

L'enfocament semiòtic que volem aplicar als textos audiovisuals del corpus ens ha de permetre distingir els tipus de continguts que es mostren en aquests textos i desgranar-ne les diferents capes per poder comprendre'n el funcionament. Aquest enfocament es dona a tres nivells diferenciats. En el primer s'hi troba el mitjà en què es transmet el missatge, és a dir el suport del text; el segon són els canals a través dels quals es presenta aquest missatge; mentre que el tercer el formen els codis que constitueixen aquests canals. Segons la bibliografia consultada, no hi ha un consens per referir-se a aquests tres conceptes. Atès que és una terminologia que s'utilitzarà amb assiduïtat en tota la secció, començarem per delimitar la definició d'aquests tres termes en relació amb l'ús que se'n farà en aquest estudi.

4.3.1 Mitjà

El concepte de *mitjà* ha estat tractat en el capítol dedicat als projectes transmèdia (vegeu 1.6.3). Per la finalitat d'aquest estudi, hem considerat operativa la definició que en fa Gitelman (2007: 7). L'autora entén el mitjà com una estructura de comunicació social que combina necessàriament tant aspectes tecnològics com els protocols d'ús d'aquests. En aquest context, el terme *protocol* comprèn una diversitat de relacions socials, econòmiques i materials (Roig 2008: 43) i també les destreses que li calen a l'usuari per

experimentar el mitjà. A banda de la definició, el capítol esmentat també ha exposat algunes de classificacions de mitjans. Per l'aplicabilitat a l'estudi s'ha escollit la classificació de Fiske (1990: 18) amb modificacions (vegeu l'apartat 1.6.3). L'autor distingeix entre mitjans presentacionals, representacionals i mecànics. Segons el detall de la classificació, els textos audiovisuals que analitzem en aquest estudi serien manifestacions de mitjans mecànics. Es tracta de mitjans transmissors dels presentacionals i els representacionals que, a diferència d'aquests últims, utilitzen canals propis de l'enginyeria, la qual cosa comporta una restricció tecnològica.

4.3.2 Canal

En el concepte de *canal*, optem també per la definició de Fiske (1990: 18), que l'entén com el mitjà físic pel qual es transmet el senyal. Com a canals principals menciona les ones lluminoses, les ones sonores, les ones radiofòniques, els cables telefònics o el sistema nerviós. Aplicat a l'àmbit dels textos audiovisuals, el senyal acostuma a transmetre's a través dels canals acústic i visual. En referir-se a un tipus de text audiovisual com són els textos filmics, Chaume (2003: 88) afirma que "la comunicació filmica té lloc a través de dos canals: el canal visual, és a dir, les ones lluminoses; i, el canal acústic, és a dir, les vibracions sonores a través de l'aire".

Per tal que aquest enfocament pugui ser d'aplicació a tots els textos audiovisuals segons el criteri que hem aplicat en el capítol anterior (vegeu apartat 3.3), ens caldrà ampliar la llista de canals a tres, ja que creiem necessari sumar al canal acústic i al visual el canal tàctil i cinètic perquè la participació activa de l'usuari en el desplegament del text audiovisual en els casos en què es dona quedi reflectida en l'enfocament semiòtic.

4.3.3 Codi

Finalment, Fiske (1990: 1) defineix el codi com un sistema en què s'organitzen els signes i que determina com aquests es relacionen entre ells. L'autor amplia aquesta definició més endavant quan afirma (1990: 19-20) que aquest sistema de significació és comú a tots els membres d'una cultura o subcultura i que consisteix en un conjunt de signes (en tant que senyals físics amb un significat afegit al seu propi) i de regles o convencions que determinen com s'han d'utilitzar aquests signes en referència al context i com s'han de combinar per crear missatges més complexos.

Delabastita (1989: 196-197), per la seva banda, entén el codi com un sistema sígnic que s'utilitza de manera convencionalitzada per produir el significat del text. De tots els sistemes de signes que es poden contemplar en una definició com aquesta, en distingeix

els quatre següents: 1) codi verbal, que inclou subcodis lingüístics i paralingüístics; 2) codi literari i dramàtic, compost per les convencions de construcció d'un argument, de models de diàlegs, de gèneres, etc.; 3) codi cinematogràfic, compost per les regles i convencions del cinema (gèneres, gramàtica, tècniques, etc.); i 4) un grup de codis sense un vincle clar: proxèmics, cinètics, computacionals, de vestimenta, de maquillatge, de cortesia, codis morals, etc.

Casetti i Di Chio (2007: 65)¹⁰ creuen que totes les definicions possibles de la noció de *codi* han de compartir necessàriament tres característiques. En primer lloc, que és un sistema d'equivalències. A cadascun dels elements del missatge li correspon una dada concreta. En segon lloc, que consisteix en un ventall de possibilitats. La tria escollida forma part d'un cànon; per exemple, les paraules que es pronuncien remetent a un vocabulari. En tercer lloc, que es tracta d'un conjunt de comportaments ratificats. Segons els autors, aquestes tres característiques permeten definir l'àrea en què es circumscriu el codi, descriure les fórmules utilitzades i vincular-lo amb altres opcions possibles.

Partint de la definició de Fiske, Chaume (2003: 89) creu que cal distingir entre codis signítics i codis representacionals. En el primer grup hi inclou els que es consideren codis de significació: lingüístic, paralingüístic, musical, d'efectes especials, icònic, etc. En el segon hi situa el que Fiske considera mitjans representacionals i, al seu torn, els diferencia entre codis narratius (convencions cinematogràfiques, dramàtiques, literàries, televisives, etc.) i ideològics (ètics, morals, cortesia, censura, política lingüística, etc.).

Segons el que s'ha descrit en aquest apartat, podem afirmar que, des d'un punt de vista semiòtic, el sentit en els textos audiovisuals es produeix en un mitjà físic (cinematògraf, reproductor de DVD, ordinador, consola de joc, etc.) i és transmès a través de codis de significació que es canalitzen mitjançant l'acció simultània dels canals acústic (ones acústiques), visual (ones lluminoses) i tàctil i cinètic (acció digital o moviments corporals). Cadascun d'aquests codis de significació té unes característiques específiques i es mostra, gairebé sempre, per un d'aquests canals. Hi ha alguns casos, però, en què o bé el codi està vinculat amb el mitjà pel qual es transmet el text, o bé el codi es transmet per tots els canals. Seria el cas del codi tecnològic i del codi sintàctic respectivament, com veurem a l'apartat següent. Deixant de banda aquests dos casos específics, però, la majoria de codis es transmeten pel canal acústic (lingüístic,

¹⁰ L'edició citada d'aquesta obra és la traducció a l'espanyol. La primera edició de l'original en italià va ser publicada el 1990.

paralingüístic, musical i d'efectes sonors, de col·locació del so) o pel visual (icònic, fotogràfic, de mobilitat i gràfic). Tot seguit els descriurem en detall.

4.4 Els codis de significació en els textos audiovisuals

Com s'ha comentat a l'apartat anterior, els textos audiovisuals es componen de diversos codis de significació que operen de manera simultània per proporcionar significat. Segons ho descriu Chaume (2003: 212) en observar els textos filmics: “El text audiovisual és un constructe semiòtic compost per diversos codis de significació que operen simultàniament en la producció de sentit. Un film es compon d'una sèrie de signes codificats i articulats segons unes regles sintàctiques.” A fi d'entendre com la naturalesa d'aquest constructe semiòtic, ens disposem a descriure els codis de significació per separat per, com diu Chaume (*ibid.*), “descobrir les convencions retòriques de cadascun d'ells i extraure, posteriorment, conclusions vàlides per a la traducció, especialment, per a la construcció d'un nou text meta que respecte l'entramat semàntic del text original”.

Per tal de sistematitzar els codis que són d'aplicació en aquest estudi, hem agafat com a referència la classificació de macrocodis de Carmona (1996: 86) basada, al seu torn, en la proposta de Casetti i Di Chio, i que s'organitza en el macrocodi sonor, el macrocodi visual, el codi tecnològic i el codi sintàctic o de muntatge. Tant el sonor com el visual fan referència als codis que es presenten a través d'un canal, el codi tecnològic es vincula amb el mitjà en què es presenta el missatge, mentre que el sintàctic és una síntesi de tots els altres. Començarem per descriure el codi tecnològic.

4.4.1 Codis propis del mitjà

4.4.1.1 El codi tecnològic

Està vinculat amb el mitjà com a suport i té en compte tant el suport físic de gravació, per exemple la càmera amb què es graven les imatges d'un film, com l'aparell de reproducció del text audiovisual. Aquest aparell pot ser des del projector d'una sala o el reproductor de DVD en el cas de les pel·lícules fins a la consola o l'ordinador en el cas dels videojocs. Casetti i Di Chio (2007: 70), que centren el seu estudi en els textos filmics, pensen en els codis que comporten la “descomposició física” del missatge, i donen com a exemple el suport físic que enregistra els jocs d'ombres, llums, colors o sons, i també el projector, que és l'aparell que permet “restituir aquest joc sobre una pantalla”, a diferència, per exemple, de la televisió, que es reproduïx per “ones electromagnètiques o una cinta”. Aquests autors distingeixen tres àrees d'intervenció

del codi tecnològic aplicat al cinema: el suport, la reproducció i la pantalla. En el suport hi intervenen la sensibilitat de la pel·lícula de rodatge, que permet gravar escenes en diferents condicions de llum i que produeix una qualitat de la imatge diferent, i el format (el resultat variarà si es roda en super-8, 35 mm o 70 mm). En la reproducció, el codi tecnològic determina la quantitat de fotogrames per segon (FPS), fet que té incidència en la recepció del text audiovisual per part de l'espectador. Finalment, també el tipus de pantalla incidirà en la recepció: mides, superfície reflectant o transparent, lluminositat, etc. De les tres àrees d'intervenció mencionades per Casetti i Di Chio que són d'aplicació als textos filmics, l'única que és present en els videojocs és la pantalla, un aspecte que afecta la manera com l'usuari experimenta els continguts del text.

A banda de la pantalla, la incidència del codi tecnològic en els videojocs està vinculada amb la plataforma de reproducció. No és el mateix un joc pensat per a ordinador, consola estàtica, consola portàtil, dispositiu de telefonia mòbil, etc. Cadascuna d'aquestes plataformes té les seves característiques específiques i requeriments tècnics, i això també influeix la manera com el text es presenta a l'usuari.

Tanmateix, per la seva naturalesa informàtica, els videojocs no només depenen del suport –és a dir, del maquinari– en què es reproduïxen. A nivell més elemental, i com a síntesi de les afirmacions de Manovich (2001), els videojocs, en tant que programari, són un conjunt de fitxers organitzats per tipus (text, so, imatge...), convertits en dades numèriques accessibles per als ordinadors i emmagatzemats en bases de dades dins el suport físic. Aquestes dades numèriques es combinen mitjançant operacions elementals i seqüencials de càlcul i algorismes que s'executen per mostrar-se a l'usuari, que els rep a través d'una interfície disposada en una pantalla, un espai navegable en què l'usuari i la computadora interactuen a través de components perifèrics. Per aquest motiu, en el codi tecnològic en referència als videojocs, cal distingir entre el nivell de les dades, on estan emmagatzemades, i el de la interfície, on es presenten aquestes dades combinades (Manovich, 2001: 37). En els videojocs, els continguts sonors i visuals es mostren a través de la interfície. Aclarides les característiques del codi tecnològic, que fa referència al mitjà, passem a tractar els codis que es perceben a través del canal acústic o acústic.

4.4.2 Codis del canal acústic

Dels codis que es presenten a través del canal acústic, distingim entre 1) el lingüístic sonor, 2) el paralingüístic, 3) el musical i d'efectes sonors, i 4) el de col·locació del so.

4.4.2.1 El codi lingüístic sonor

És el codi principal entre els del canal acústic. Com l'ús del terme *lingüístic* indica, fa referència a tot el que estigui relacionat amb la llengua, amb la qual cosa, com a codi és present en tots els textos “susceptibles de ser traduïts” (Chaume, 2003: 213). Així doncs, no és un codi específic de l'àmbit audiovisual sinó que es troba en totes les manifestacions de la traductologia. Ara bé, en relació amb els textos audiovisuals té unes particularitats específiques, ja que, a diferència del que succeeix amb altres tipus de textos, el codi lingüístic en els textos audiovisuals està supeditat a la presència dels altres codis, als quals es suma a l'hora de construir el significat. Així, la informació paralingüística (entonació, timbre de la veu, etc.) o el contingut visual expressat a través de fotografia, la iconicitat o el muntatge, alhora restringeixen el codi lingüístic i hi aporten sentit. Això passa tant a les pel·lícules com als videojocs. Aquesta qüestió és fonamental per al nostre estudi i suposa l'eix al voltant del qual es desenvolupa.

D'altra banda, l'especificació amb el terme *sonor* indica que aquest codi es circumscriu al contingut verbal del canal acústic, i que es centra en la llengua oral i les seves característiques. Es sol presentar a través del que Chaume anomena *oralitat prefabricada*, concepte esmentat en el capítol anterior (vegeu 3.5.1). En paraules de l'autor (2003: 213), es tracta “d'un discurs elaborat escrit que ha de semblar oral i espontani (escrit per a ser oralitzat com si no hagués estat escrit).” Aquesta oralitat prefabricada s'allunya del discurs oral pròpiament dit pel fet que és un text escrit prèviament per ser recitat. En ser així, està editat i no conté impureses, amb la qual cosa li manquen algunes característiques pròpies de la oralitat, com poden ser els anacoluts o les dubitacions. Chaume (*ibid.*) ho descriu com “un discurs oral prefabricat, pensat, elaborat segons unes convencions determinades, en una paraula, controlat.” Aquestes convencions s'organitzen segons el nivell prosòdic, morfològic, sintàctic i lexicosemàntic i les tracten en profunditat Baños (2009) i Prats (2014).

Aquestes característiques de text oral prefabricat es donen tant en els textos filmics com en els videojocs. En el cas d'aquests últims, però, a la característica de la oralitat se li afegeix l'ús freqüent de la funció conativa en certes cadenes textuales a través de formes imperatives.

En el cas dels textos que formen part de projectes transmèdia, el codi lingüístic sonor també està condicionat per la intertextualitat. Així, possiblement hi hagi contingut lingüístic extret d'altres fonts que, per qüestions de coherència, s'hagi de mantenir. Aquesta restricció afecta tant la composició del text audiovisual com la seva traducció o localització. El codi lingüístic per si sol no conté la significació completa del text audiovisual, amb la qual cosa es constata que el significat en els textos audiovisuals el proporciona la suma dels codis. Un d'aquests és el paralingüístic, que observem en més detall a l'apartat següent.

4.4.2.2 El codi paralingüístic

Aquest codi contempla totes les qualitats no verbals de la veu, entre les quals s'inclouen l'entonació, el ritme, el to o la ressonància (Chaume, 2003: 222). Sovint aquestes qualitats es fan presents perquè van associades a expressar emocions, com ara els crits, els sospirs o les rialles. Segons Poyatos (1995: 33), el codi paralingüístic s'expressa per mitjà de diferenciadors (sospirs, crits, rialles, badalls, plors, etc.) i d'alternants (sons que representen afirmacions, frustracions, dubtes, etc.). La presència i color d'aquests diferenciadors i alternants es fa visible en la sonorització i en el doblatge amb el to que donen els actors i actrius als seus personatges. L'ús d'aquest codi paralingüístic, per tant, afecta la recepció i versemblança del personatge.

Per preservar la versemblança, Chaume (2003: 223) recomana que el traductor per al doblatge reculli entre parèntesis el que Poyatos (1995: 30-32) anomena *qualitats primàries de la veu* (to, timbre, intensitat, etc.) i *qualificadors* (nasalitat, to de queixa, protesta, parlar amb la boca plena, imitar la parla d'un bebè, etc.), i hi inclogui el significat en els casos en què calgui l'adaptació per a la cultura meta. En la mateixa línia, Chaume afirma que el codi paralingüístic “pot anar més enllà i descriure l'estat d'ànim d'un personatge, sempre entre parèntesis” a través dels símbols d'ajust.

Per bé que tant Poyatos com Chaume fan referència als textos fílmics, les característiques del codi paralingüístic esmentades també són d'aplicació a la localització de videojocs en els continguts que impliquen el doblatge. En algunes situacions aquesta informació paralingüística pot arribar a ser fins i tot més necessària que en els textos fílmics per tal d'aportar informació contextual. Sovint, l'usuari de videojocs rep tant la sonorització en la llengua de sortida com el doblatge a través de la veu en *off*. En aquests casos, la cohesió amb el contingut visual s'aconsegueix a través del codi paralingüístic. En algunes situacions, l'usuari només té la referència del to de veu o el timbre per associar el contingut acústic amb un personatge o un narrador. Un

exemple el trobem en el videojoc LBTM. En la introducció a les missions d'aquest videojoc, se sent la veu en *off* de Gandalf i de Saruman en les missions del bé i del mal respectivament. Aquesta afirmació es pot fer perquè el contingut paralingüístic permet a l'usuari relacionar el contingut sonor d'aquesta veu en *off* amb la veu dels actors de la sonorització i del doblatge filmic d'aquests dos personatges. El mateix passa en l'acció de joc d'aquest mateix videojoc d'estratègia: quan l'usuari realitza accions amb els personatges s'activen cadenes textuales que es poden associar amb el personatge en qüestió a través del codi paralingüístic.

En un context de narrativa transmèdia, aquest fenomen es magnifica i entra en joc, com en el codi lingüístic, la intertextualitat. En el cas que ens ocupa, la selecció d'actors per als textos filmics i les qualitats paralingüístiques associades a la seva veu tenen influència tant en els altres textos del projecte transmèdia com en les decisions traductològiques. Per posar un exemple, Peter Jackson va escollir l'actor Christopher Lee, amb una llarga trajectòria interpretant personatges del gènere de terror, per al paper de Saruman en la seva trilogia filmica. El to, el timbre o la intensitat amb què l'actor va interpretar el seu personatge es van emular en el doblatge a l'espanyol a fi de mantenir la versemblança. D'altra banda, aquest actor també va posar la veu al personatge en alguns videojocs, com per exemple LBTM. D'aquesta manera es mantenia una relació intertextual entre els dos textos. En altres títols en què l'actor no va participar, com per exemple en el videojoc LAA que forma part del corpus d'aquest estudi, l'equip de producció va escollir un actor que pogués imitar la veu de Christopher Lee. Aquesta decisió il·lustra la importància del codi paralingüístic en la cohesió i coherència de les narratives transmèdia i els vincles entre els textos que les componen.

Un altre cas interessant de comentar és el del personatge Aragorn, que als films de Jackson interpreta Viggo Mortensen. La tria d'aquest actor va comportar que la imatge i la concepció d'aquest personatge canviés en l'imaginari dels consumidors que havien rebut la història a través del llibre o de les propostes pictòriques i audiovisuals prèvies, on se'l representava com un personatge corpulent i amb un posat melancòlic. Després de l'emissió de les pel·lícules, però, el personatge va quedar vinculat amb l'actor i en tots els títols audiovisuals posteriors, ja siguin altres pel·lícules, videojocs o curtmetratges, tant el timbre com el to de veu de Mortensen han estat el referent a l'hora d'escollir-ne l'actor de doblatge, de nou per mantenir la cohesió i la coherència que mencionàvem en el paràgraf anterior. Això queda reflectit en els dos videojocs i el curtmetratge que formen part del corpus d'aquest estudi.

4.4.2.3 *El codi musical i d'efectes sonors*

Tot i que els englobem dins el mateix apartat, l'ús i tractament del codi musical i dels efectes sonors és lleugerament diferent, encara que a vegades pot coincidir. D'una banda, el codi musical es transmet a través de les cançons i la banda sonora, que aporten color i, en molts casos, també informació al text audiovisual. Per norma general, aquesta banda sonora original es manté en el text meta i només en comptades ocasions es modifiquen o substitueixen les lletres de les cançons per una versió en llengua meta, sobretot si es considera que tenen una rellevància argumental especial, més enllà d'ambientar el producte audiovisual (Díaz Cintas, 2003: 274). Això es dona especialment en pel·lícules o programes d'humor (doblats o subtitulats) o productes adreçats al públic infantil (que se solen doblar). Aquests últims, els ha tractat en profunditat Brugué (2013).

En relació amb el codi musical, Garí (1995: 221) Garí esmenta la importància de la cohesió entre els sorolls de la banda sonora i el text lingüístic en el que anomena "estatus semàntic de la banda sonora". Segons Garí, aquest estatus semàntic té un ús diferent si es tracta de la música o dels efectes sonors. Carmona (1996: 109), per la seva banda, atorga a la música una funció secundària respecte de les veus amb dos usos diferenciats: o bé s'utilitza per reforçar el contingut visual de la imatge o bé hi fa de contrapunt.

Pel que fa als sons i sorolls, també es poden utilitzar per crear significat en el text audiovisual. Jackson utilitza aquest recurs a l'hora de caracteritzar el personatge de l'Anell. Els sons i els sorolls que se senten quan Frodo –el portador– l'observa o se'l vol posar, tenen una funció específica a l'hora de transmetre la relació que el protagonista estableix amb l'objecte. És també una manera de dotar aquest objecte de trets específics que li donen entitat de personatge. En la gran majoria de casos, aquests sons i sorolls es mantenen intactes en el text meta.

Carmona (*ibid.*) veu els efectes sonors com un component intensificador o redundant del canal visual amb un ventall d'usos més o menys variat:

Todos ellos, o bien apoyan, refuerzan, niegan o complementan los elementos presentes en el campo visual, o condicionan la percepción de la banda sonora y provocan una determinada respuesta sensorial ante ella: todos tienen, en consecuencia, un valor significativo. (1996: 109)

Aquesta resposta sensorial evidencia el valor significatiu dels efectes sonors. El codi musical sol reproduir-se també, moltes vegades, en els productes transmèdia. En el cas dels videojocs, per exemple, molt sovint les melodies i els sons són els mateixos o semblants als de la banda sonora de la pel·lícula o sèrie televisiva amb la qual comparteixen temàtica i continguts. Sovint, el codi musical es vincula a un tipus de personatges o grups narratius. Aquesta pràctica la va començar a aplicar George Lucas a la pel·lícula *Star Wars*, i també la trobem en els textos filmics del nostre corpus. En el cas de la trilogia dirigida per Peter Jackson, això es dona especialment en relació amb les races o comunitats de la Terra Mitjana. Així, el tipus de música que s'associa als hòbbits quan es troben en el seu entorn natural al principi de la història es va repetint amb variacions en altres passatges en totes tres pel·lícules. El mateix passa amb les escenes relacionades amb Saruman i el seu exèrcit d'*uruk-hai*, les comunitats de Rohan i Gondor o les dels elfs de Rivendel i Lothlórien. Aquestes melodies es conserven, amb modificacions, en els videojocs.

4.4.2.4 El codi de col·locació del so

Aquest codi fa referència a les marques de procedència de les diferents veus i sons que apareixen en el text audiovisual fruit de la interacció entre la imatge i les paraules, i té relació amb el concepte de *versemblança* que s'ha esmentat en el codi paralingüístic.

El so desenvolupa unes funcions depenent d'on es situï, fet que té implicacions en la recepció per part de l'usuari. Així, com indica Chaume (2003: 226) distingim entre so intradiegètic quan forma part de la història (per exemple, les intervencions dels personatges) o extradiegètic, quan el que se sent és extern a la història (com és el cas dels narradors en *off* o la música). La col·locació del so també es pot situar dins o fora de l'enquadrament i això té repercussions en la manera com l'usuari el percep. Quan el diàleg apareix dins l'enquadrament (dins de camp), hi ha interacció amb la imatge. En canvi, quan està fora de l'enquadrament (fora de camp), aquesta interacció no es produeix perquè la font sonora no apareix a escena. Aquesta doble possibilitat té una incidència automàtica en les decisions traductològiques. Quan el so es produeix en camp, la traducció per al doblatge ha de tenir un ajust perfecte, tant d'isocronia com de ritme de les síl·labes. Per contra, quan el so es presenta fora de camp, l'ajust no és necessari, amb la qual cosa hi ha més llibertat tant per a la durada com per al ritme de la intervenció. Per marcar la col·locació del so, poden ser de gran ajuda alguns dels símbols d'ajust emprats en el doblatge i que han estat descrits en el capítol anterior (vegeu apartat 3.5.1).

En tractar aquesta qüestió, Chaume (2003: 227) fa referència explícita als diàlegs i als monòlegs, les formes de discurs més freqüents en els textos filmics. En el cas dels videojocs, també hi ha una presència de diàlegs i monòlegs, especialment en les escenes cinemàtiques. Per la seva similitud amb la forma filmica, és en aquestes escenes on el codi de col·locació del so pot aportar significat en els videojocs i, per tant, en aquests casos, caldrà tenir en compte si el so és intradiegètic o no, i si està dins o fora de camp. En les situacions d'acció de joc, el so habitualment està fora de camp o el personatge està d'esquena o no se li veu la boca i, per tant, no hi ha restricció. En els diàlegs de joc, en canvi, el so acostuma a ser dins de camp, fet que obliga a tenir en compte la isocronia i el ritme dels enunciats. Així doncs, en el cas dels videojocs, a banda de considerar la distinció intradiegètic/extradiegètic i dins/fora de camp, a l'hora de prendre decisions traductològiques caldrà també saber si la cadena textual del doblatge formarà part d'escenes cinemàtiques.

La descripció del codi de col·locació del so conclou el conjunt de codis que es relacionen directament amb el canal acústic. Passem a valorar els que es presenten a través de la imatge.

4.4.3 Codis del canal visual

Seguint l'estructura dels quatre macrocodis de Carmona, ara ens endinsarem en els que fan referència al canal visual i que corresponen al macrocodi visual. Com s'ha palesat en els estudis filmics, la narració en els textos audiovisuals no és possible només a partir del contingut sonor, sinó que té lloc quan aquest s'integra amb la informació que aporta el que es coneix com la narració visual. Casetti i Di Chio (2007) dediquen un extens capítol a tractar el que anomenen *components cinematogràfics*, dins dels quals situen els codis. En la seva classificació, contempen els codis visuals següents: 1) els codis icònics, que inclouen la denominació, reconeixement, transcripció i composició icònica així com la iconografia i les qualitats estilístiques; 2) els codis fotogràfics, que contenen la perspectiva, l'enquadrament, la il·luminació i el color; 3) el codi de mobilitat, que inclou els plans; i 4) els codis gràfics.

Tot i que la classificació de codis de Casetti i Di Chio es focalitza en els textos filmics, en la descripció hi incorporarem, en la mesura del possible i com hem fet en els codis anteriors, una orientació inclusiva per als videojocs. Com es podrà observar, aquesta inclusió es podrà dur a terme fàcilment atesa la naturalesa híbrida dels videojocs, que combinen característiques pròpies de la informàtica amb les del llenguatge filmic.

4.4.3.1 Els codis iconogràfics

Aquests codis fan referència al contingut icònic dels textos audiovisuals. Casetti i Di Chio (2007: 72) hi distingeixen una sèrie de subcodis: a) denominació i reconeixement icònic; b) transcripció icònica; c) composició icònica; d) codis iconogràfics pròpiament dits i e) codis estilístics.

Els codis de denominació i reconeixement icònic (*ibid.*) són els que permeten a l'espectador o usuari identificar les figures que apareixen en pantalla, definir què representen i, d'aquesta manera, establir una correspondència entre aquests trets icònics i els trets semàntics de la llengua. Aquests codis permeten extreure els objectes de la seva realitat i dotar-los d'una identitat i sentit propis. Un exemple de *The Lord of the Rings* és el penjoll que Arwen regala a Aragorn i que marca el vincle amorós entre tots dos.

Per codis de *transcripció icònica* s'entenen (2007: 73) els que asseguren una correspondència entre els trets semàntics i els artificis gràfics a través dels quals es restitueix l'objecte amb les seves característiques. Casetti i Di Chio ho exemplifiquen amb la imatge d'una mà arrugada a través del contorn que indica la forma de la mà i la rugositat de la imatge que n'indica l'estat. Un exemple n'és el canvi en la tonalitat de la cara de Frodo en el transcurs de la història: passa de ser sana i plena de color a l'inici de la història a pàl·lida i buida de vida en les escenes finals.

Casetti i Di Chio (*ibid.*) defineixen els codis de la composició icònica com els que organitzen les relacions entre els diversos elements a l'interior de la imatge i que regulen la composició de l'espai visual. Es subdivideixen entre codis de figuració i de plasticitat. Els codis de figuració indiquen com s'agrupen els elements i es disposen en la imatge. En el cas de la trilogia de Jackson, a mesura que avança la història, el personatge d'Aragorn assumeix un lideratge progressiu respecte d'altres personatges com Théoden o Gandalf. Això es reflecteix visualment en les escenes en què s'estableix una relació de poder entre aquests personatges i se situa Aragorn en una posició central dominant en relació amb els altres personatges. Els codis de la plasticitat, per la seva banda, indiquen (2007: 74-75) la capacitat de certs components per destacar-se per sobre de la resta i imposar-se sobre el conjunt, assumint una rellevància específica. Això s'obté per dues vies: o bé es converteix un component de la imatge en figura a través de la posició que ocupa en el quadre fent que aquest component es mogui en un context d'immobilitat, o bé es destaca l'objecte com a figura respecte de la resta, que es manté

com a fons. Jackson utilitza amb freqüència el codi de la plasticitat per dotar l'Anell, que és un objecte, de la categoria de personatge.

La funció dels codis iconogràfics és també la de regular la construcció de les figures definides com a convencions amb un significat fix. Per exemple, quan un personatge apareix ja des del principi definit com a heroi simplement per la fisonomia, els trets físics, el comportament, la vestimenta, etc.

Per últim, defineixen (*ibid.*) els codis estilístics com els que permeten associar els trets dels elements reproduïts amb la personalitat i idiosincràsia de la persona que els ha reproduït. En el cas dels textos fílmics seria el director. Pel que fa als videojocs, l'estil del contingut icònic el proporciona l'equip que el desenvolupa.

Els codis iconogràfics en conjunt són un recurs molt utilitzat en l'àmbit dels videojocs per nodrir de contingut semàntic l'experiència de joc i hi contribueixen els diferents subcodis que descriuen Casetti i Di Chio. El subcodi de denominació i reconeixement es fa evident, per exemple, amb l'ús d'icones o símbols que estan presents en pantalla durant l'acció de joc i que donen informació a l'usuari sobre les característiques del personatge en aquell moment precís (nivell de vida disponible, objectes que pot utilitzar, localització d'artefactes en un mapa...) o sobre altres elements del joc. La correspondència entre el significat atorgat a la icona en qüestió i el tret semàntic pot ser arbitrària, és a dir, que s'hagi establert per al joc concret, per exemple, que la figura d'una espasa indiqui força o lideratge, mentre que hi ha d'altres símbols o icones amb un significat més universal. Seria el cas del símbol de la creu, que sovint s'associa amb la medicina i per tant es vincula aquesta icona amb atributs curatius, o també pot tenir connotacions religioses segons el context. Com aquests exemples il·lustren, tenir coneixement del significat de les icones en un videojoc és de gran importància en la localització, ja que proporciona una informació contextual que pot ajudar en les decisions traductològiques.

La transcripció icònica en els videojocs es sol visualitzar en l'aspecte físic del personatge. Així, per exemple, si cal mostrar que l'estat físic del personatge no és òptim, sovint es presenta a través de l'armadura malmesa, la roba estripada o la presència de lesions visibles. Aquesta informació sol indicar que l'usuari ha de realitzar alguna acció per resoldre-ho i, quan ho fa, l'aspecte del personatge torna a ser l'adequat. En aquests casos, la transcripció icònica és un recurs utilitzat per al desenvolupament de l'acció de joc i, pot ser de gran interès que la persona encarregada de la localització en tingui constància, tot i que això no afecti directament a la traducció del text. D'altra

banda, la transcripció icònica com a mostra d'un mal aspecte del personatge pot ser simplement una plasmació gràfica de la caracterització.

La composició icònica en el cas dels videojocs acostuma a seguir un patró més o menys estàndard. La disposició dels continguts en pantalla, que associem amb el que el subcodi de figuració, acostuma a organitzar-se en dos espais específics. L'element que controla l'usuari (sigui un o més personatges o un objecte) està situat al centre de la pantalla, mentre que la informació icònica apareix o bé en posició horitzontal a la part inferior o superior de l'espai de joc, o bé en posició vertical a l'esquerra o a la dreta de la imatge, o bé en els vèrtexs de la pantalla. Aquesta doble posició indica el grau d'importància dels elements: el que està situat al centre és el focus d'atenció en tot moment, mentre que el que es troba al voltant té una importància secundària o puntual.

De manera anàloga a com passa en la transcripció icònica, els subcodis de plasticitat s'utilitzen per destacar elements de la pantalla i així informar a l'usuari o bé de l'estat en què es troben, per exemple, els seus artefactes, o bé de la següent acció a realitzar per tal de continuar la tasca. Com indica aquest segon cas, els subcodis de plasticitat contribueixen a la construcció ludonarrativa d'un videojoc, en proporcionar a l'usuari maneres d'intervenir en el progrés narratiu a partir de les seves accions.

Pel que fa als codis estilístics, creiem important fer notar que, atès que els videojocs són el resultat d'un treball d'equip, no és un aspecte que es pugui vincular a l'estil d'una sola persona, sinó que porta el segell o trets característics de l'empresa que desenvolupa el videojoc i el lideratge dels responsables dels diferents departaments implicats.

La recomanació de Chaume per al doblatge respecte dels diferents codis iconogràfics és, per norma general, no representar-los lingüísticament a no ser que aquesta informació icònica hagi d'anar acompanyada d'una explicitació verbal per poder descodificar completament el contingut narratiu. Si això es dona, (2003: 235) “els traductors intenten o bé representar lingüísticament la icona en la traducció, o bé fer-hi alguna referència indirecta en els diàlegs (per exemple, substituir un díctic que anomene el símbol pel seu nom)”. Aquesta recomanació és útil tant en el cas de la traducció per al doblatge de pel·lícules com en la de videojocs, per bé que en aquest últim cas el procediment de traducció a través de cadenes textuais sense context pot comportar que no es pugui dur a terme.

4.4.3.2 Els codis fotogràfics

La composició fotogràfica, segons Casetti i Di Chio (2007: 76-79), s'obté a través dels codis de perspectiva, enquadrament, il·luminació i ús del color. Els codis de perspectiva que s'utilitzen en els textos audiovisuals s'organitzen al voltant d'un punt fix central, seguint les tècniques de pintura del segle XV. Aquesta perspectiva ofereix a l'usuari una visió que imita la realitat, perquè experimenti el text audiovisual amb naturalitat. Aquesta organització es dona tant als textos filmics com als videojocs. Els autors (*ibid.*) defineixen el codi d'enquadrament a partir dels marges del quadre i els modes de filmació. Els marges del quadre tenen per funció acotar l'objecte en qüestió dins uns límits específics i destacar-lo del seu context, retallar-lo del contínuum de què forma part. D'una banda, en el camp es mostra només una part del que és real i, de l'altra, obliga a suposar l'existència de la resta, que queda fora del camp. Els modes de filmació, per la seva banda, recullen el punt de vista en què es presenta un objecte. Aquest punt de vista s'obté a partir dels graus d'angulació, els graus d'inclinació i l'escala dels camps i dels plans.

Els graus d'angulació poden ser de tres tipus: enquadrament frontal, que s'obté situant la càmera a la mateixa altura que l'objecte que es filma; enquadrament des de dalt o picat, que s'obté situant la càmera per sobre de l'objecte; i enquadrament des de baix o contrapicat, en què la càmera es situa per sota de l'objecte filmat. Cadascun d'aquests graus d'angulació dona una visió diferent a l'espectador respecte de l'objecte o personatge en qüestió i pot tenir una funció semàntica de cara a la percepció de la història. Pel que fa als graus d'inclinació, hi ha tres possibilitats: la inclinació normal, en què la imatge és paral·lela a l'horitzó de la realitat; la inclinació obliqua, quan la realitat enquadrada queda suspesa cap a la dreta o a cap a l'esquerra; i la inclinació vertical, quan el pla de la imatge i l'horitzó de la realitat enquadrada són perpendiculars, formant un angle de 90°. L'escala dels camps i dels plans (2007: 78-79) permet classificar la quantitat d'espai representat i la distància dels objectes filmats. Casetti i Di Chio detallen aquesta escala de la següent manera:

1. *Camp llarguíssim*. Una visió que comprèn un ambient complet, de manera bastant més àmplia del que els personatges i l'acció que hi passa poden exigir.
2. *Camp llarg*. Una visió que també comprèn un ambient complet però, a diferència de l'anterior, es poden reconèixer perfectament tant els personatges com les accions que hi tenen lloc.

3. *Camp mitjà*. Marc en què l'acció es situa al centre de l'atenció, mentre que l'ambient queda relegat a un paper secundari.
4. *Pla total o general*. En aquest marc es filma l'acció sencera, independentment de la relació que tingui amb l'ambient i la distància dels objectes representats. És més específic que el camp mitjà, es centra en l'acció i se n'omet l'ambient.
5. *Figura sencera*. S'enquadra el personatge de cap a peus.
6. *Pla americà*. El personatge queda enquadrat del cap fins als genolls.
7. *Pla mitjà o mitja figura*. L'enquadrament del personatge és del cap fins a la cintura.
8. *Primer pla*. És un enquadrament proper del personatge i es centra en el rostre, amb el contorn del coll i l'esquena, com un bust.
9. *Primeríssim pla*. És un pla encara més proper que l'anterior i es centra només en la boca i els ulls.
10. *Pla de detall*. En aquest pla es produeix l'enfocament d'un objecte o un cos.

Chaume amplia aquest llistat amb el pla de conjunt, en què l'enquadrament inclou un conjunt de figures de cos sencer, i el pla màster que, segons l'autor (2003: 241), “serveix a la figura del *script* com a punt de referència per a conèixer en tot moment a què remeten els plànols individuals dissociats pel muntatge i evitar fallades de *raccord*.” Alhora, afegeix que “[a]quest pla és irrellevant per a la traducció”.

En la traducció per al doblatge de pel·lícules i videojocs cal tenir molt en compte els tipus de camps i plans llistats, que adquireixen sobretot importància en la sincronització. Com ho recorda Chaume, per obtenir la sincronia fonètica,

en els primers i primeríssims plans, per convenció, el traductor ha de trobar un text que s'ajuste als moviments d'obertura i tancament dels llavis del personatge que en aquell moment aparega en pantalla, [...] fent encaixar les vocals obertes i les consonants bilabials en aquells instants en què el personatge de pantalla que es troba en primer o primeríssim pla obri visiblement la boca o tanca els llavis per pronunciar una vocal o una consonant bilabial respectivament. (2003: 240)

D'altra banda, també cal tenir en compte la sincronia cinètica o la isocronia en funció del tipus de pla utilitzat en el text audiovisual. En relació amb això, Chaume va elaborar un quadre amb recomanacions en funció dels plans que poden tenir incidència en la presa de decisions de la traducció per al doblatge. L'adjuntem a continuació:

	<i>Sincronia fonètica</i>	<i>Sincronia cinètica</i>	<i>Isocronia</i>	<i>Símbols</i>
Pla general	Irrellevant	Sí / Irrellevant	Sí / Irrellevant	(ON) (DL)
Pla americana	Irrellevant	Sí	Sí	(ON) (DE) (DC)
Pla mitjà	Irrellevant	Sí	Sí	(ON) (DE) (DC)
Primer pla	Sí (labials i vocals)	Sí	Sí	(ON) (DE) (DC)
Primeríssim pla	Sí (labials i vocals)	Sí	Sí	(SB) (en el cas d'un braç, dit...)
Pla de conjunt	No	No	No	(AD LIB)

TAULA 12: Relació entre els tipus de plans i les sincronies i símbols de doblatge. Chaume (2003: 241).

En el cas dels videojocs, la informació que aporta l'escala de camps i plans podria ser rellevant per a les situacions de joc. Atès que les escenes cinemàtiques funcionen com els textos filmics, hi podrien ser d'aplicació tant la llista de camps i plans que descriuen Casetti i Di Chio com les recomanacions de Chaume si els traductors tinguessin accés al joc original. En el cas de l'acció de joc, sovint el personatge es troba de cos sencer i d'esquena, amb la qual cosa no l'afecta la sincronia fonètica ni la isocronia, però sí la sincronia cinètica en el cas de certs moviments, per exemple, quan el personatge es gira de costat o interactua amb objectes i persones. Pel que fa als diàlegs de joc, freqüentment el PNJ amb què interactua el personatge que controla l'usuari sol estar de cara en pla de figura sencera, americana o mitjà. Creiem que els criteris que descriu Chaume en el quadre de les recomanacions també podrien ser útils. Tanmateix, malgrat la utilitat que aquesta informació suposaria per millorar aspectes de sincronia, la realitat actual de la localització de videojocs, en què els traductors no acostumen a tenir accés al joc original, fa que aquestes consideracions siguin tan sols una proposta de millora.

Segons Casetti i Di Chio (2007: 80), la tria de l'enquadrament en un angle, inclinació i un camp o pla és tant una qüestió de gramàtica, perquè converteix el film en un objecte del llenguatge filmic, com de retòrica, ja que aquesta tria porta implícit un estil i provoca unes reaccions a l'usuari. En relació amb aquesta opinió, molt focalitzada en els textos filmics, cal fer notar que hi ha molts videojocs que, entre les opcions de configuració, donen a l'usuari la possibilitat d'escollir un tipus de càmera a través de la qual desenvolupar el joc o editar una possible gravació de la seva partida. La gran varietat d'opcions de càmera disponible fa que totes les característiques d'enquadrament que s'han descrit estiguin a disposició de l'usuari perquè esculli de quina manera vol viure la seva experiència de joc. Així, la gramàtica i retòrica a què fan referència Casetti i Di Chio passen a mans de l'usuari, la qual cosa indica que en el cas d'aquests

videojocs amb opcions de càmera el ventall de gramàtiques i retòriques possibles sigui extremadament ampli.

Pel que fa a la il·luminació, Casetti i Di Chio (*ibid.*) parlen d'una gradació que va de la il·luminació neutra, que té simplement la funció de deixar veure els objectes enquadrats, i la il·luminació subratllada, que altera els contorns dels objectes i –a parer dels autors– pot donar uns resultats molt antinatural. En el cas dels videojocs, sovint s'utilitza aquesta il·luminació subratllada per ajudar a l'usuari a desenvolupar accions com ara trobar objectes, parlar amb personatges o continuar el camí.

Quant a l'aspecte cromàtic, el punt de partida de l'ús del color en els films és la neutralitat: “los colores que posee un film son los colores del mundo” (Casetti i Di Chio, 2007: 82). A partir d'aquesta premissa, el color d'un text audiovisual deixa de ser neutre quan la tria implica codis cromàtics. L'ús intencionat del color pot servir per a suscitar reaccions perceptives (el verd que relaxa, el blau que tranquil·litza, el vermell que excita...); destacar les tonalitats (colors “calents”, “freds”, etc.); o indicar referències ideològiques (el vermell com a progrés o el negre com a reacció, etc.), entre altres possibilitats. En certes ocasions, el color adopta una funció respecte del relat, adquirint una mena de codi narratiu. En aquests casos, els colors s'associen amb un personatge o un estat emotiu. En la trilogia fílmica de Peter Jackson, per exemple, el color verd s'associa als hòbbits o als elfs (dues races molt relacionades amb la naturalesa) i el color blau amb Gondor, mentre que les forces antagonistes es presenten, habitualment, a través dels colors vermell i negre. En el cas dels mags, el color blanc s'associa al líder de la congregació. Així, inicialment Saruman té la condició de mag blanc, un color amb connotacions de puresa, però la perd en favor de Gandalf quan aquest pren el relleu del primer després de la seva traïció. També és interessant destacar, en l'ús del color, l'evolució del mag Gandalf, que canvia la seva tonalitat cromàtica de gris (amb connotació d'invisibilitat o de poc interès de l'objecte o persona que hi està associat) a blanc. Val a dir, però, que l'ús dels colors gris i blanc associat als mags no és una invenció de Jackson, sinó que ja venia determinada per Tolkien a través de les diferents denominacions dels personatges. L'autor s'hi refereix com a Saruman el Blanc mentre dura el seu lideratge, període en el qual Gandalf té el qualificatiu “el Gris”. Posteriorment, aquest últim canvia d'estatus i passa a ser “Gandalf el Blanc” en detriment del primer. Quan Saruman embogeix en perdre la condició de líder s'autoanomena “Saruman el Multicolor”.

Respecte de l'ús del blanc i negre, Chaume (2003: 239) afirma que pot tenir diferents significats, des de “canvis del món real a l'imaginari (el cas d'*El Mag d'Oz*)” fins a “la voluntat de voler narrar una història desposseïda de tot artifici, com en certs films de Woody Allen”. A banda d'això, també cal tenir en compte que la traducció es pot veure afectada per l'ús del color com a marca semiòtica. Chaume posa els exemple següents:

[U]n color que convencionalment té un significat en una cultura, com els diferents colors del dol, o un joc de paraules en què s'incloga un color que al seu torn es visualitza en pantalla, amb la qual cosa la solució es veurà restringida o subordinada a aquest codi visual. (*ibid.*)

Tal com han observat autors com Manovich (2001) o Newman (2008), els videojocs incorporen cada vegada més característiques del llenguatge filmic. Aquesta observació es confirma en el codi fotogràfic, ja que les diferents consideracions expressades en aquesta secció respecte de la perspectiva, l'enquadrament, la il·luminació, els plans o el color s'apliquen en els videojocs en termes semblants.

Tancarem el codi fotogràfic amb una reflexió de Manovich (2001: 300) sobre la fotografia digital. Entre les moltes conclusions a què arriba, l'autor observa que l'arribada de la fotografia digital permet manipular tot el material convertint-lo en píxels, sigui quin sigui el seu origen. Aquest fet vincula algunes disciplines icòniques que havien estat separades durant molt de temps, com són la pintura, la fotografia i l'animació i proporciona una plasticitat als textos audiovisuals que no s'havia pogut assolir fins ara. Això pot incidir en la manera com es reben les diferents característiques del codi fotogràfic que hem tractat en aquest apartat.

4.4.3.3 Els codis de mobilitat

Un tret que caracteritza especialment els textos audiovisuals són les imatges en moviment. La mobilitat està present fins i tot quan no es mou res a la pantalla. Se'n distingeixen dos tipus: el moviment de la càmera, i el moviment profilmic, que es produeix en la imatge de la realitat filmada. Cadascun d'ells porta associada, d'entrada, una recepció per part de l'espectador. L'observació de moviment des d'un punt fix sol comportar una mirada distanciada, objectiva. Per contra, quan s'adopta un punt de vista mòbil respecte d'un objecte augmenta la sensació de participació de l'usuari i, per tant, esdevé subjectiva.

Per aconseguir els efectes esmentats, s'utilitzen bàsicament dos tipus de moviment de càmera: la panoràmica, en què la càmera es mou sobre el seu eix vertical, horitzontal o oblic, i el *travelling*. En aquest segon tipus, la càmera està situada sobre un carro i es

desplaça sobre unes vies per fer els moviments desitjats. Casetti i Di Chio (2007: 85) recullen tres tipus d'intencions possibles en l'ús dels moviments de càmera. En primer lloc, la descripció d'un ambient, gravant els objectes i persones que s'hi troben; en segon lloc, l'accentuació del caràcter "subjectiu" de la mirada, associant el moviment de la càmera amb el moviment d'un personatge; i en tercer lloc, la "musicalitat" d'un gest a través de recorreguts harmoniosos o rimats, etc. A parer de Chaume (2003: 242), el subcodi de moviment de la càmera "no té una correspondència directa amb la tasca de transferència lingüística i cultural que el traductor ha d'escometre, encara que sí que pot aportar informació semiòtica sobre el relat".

En canvi, Chaume sí que creu que el traductor ha de conèixer els subcodis de moviment profilmic. Villafaña (1996: 199) els divideix entre moviments físics, psicològics i dramàtics. Tant els moviments psicològics (d'evolució dels personatges) com els dramàtics (d'avanç de la trama) formen part de la vessant narrativa del text. Per als moviments físics, en canvi, sovint caldrà trobar solucions de traducció. En aquests últims, Chaume diferencia entre proxèmics, cinèsics i d'articulació bucal, i els detalla a bastament (2003: 242-254), destacant-ne les particularitats per a la traducció.

Els moviments proxèmics fan referència tant a la proximitat entre personatges com a la distància que hi ha entre aquests i la càmera. Segons Chaume, en el cas del doblatge,

els comportaments proxèmics serveixen per a decidir si el traductor ha d'utilitzar certs símbols o ajustar en major o menor grau el text als llavis dels personatges, però només segons el grau de proximitat entre els personatges i la càmera, no tant segons la distància entre els mateixos personatges. (2003: 243)

L'autor dóna tres indicacions respecte dels moviments proxèmics. Quan la distància entre la càmera i el personatge que parla és màxima, proposa indicar-ho amb el símbol (DL): de lluny. Si, per contra, la distància entre la càmera i el personatges és mínima, cal tenir en compte els criteris de sincronia fonètica, sincronia cinètica i d'isocronia. Finalment, recomana incloure en l'ajust la posició de l'actor en relació amb la càmera, indicant si aquest es troba d'esquena (DE) o de costat (DC), ja que totes dues posicions condicionen les decisions traductològiques.

Els moviments cinèsics, és a dir, els gestos o moviments corporals, com observa Poyatos (1997: 258-259), estan molt cohesionats amb el llenguatge verbal i aquesta interacció sol afegir, explicar, refermar, emfatitzar o substituir qualsevol dels dos signes. Respecte d'aquests, i tenint en compte la possibilitat que certs moviments estiguin molt vinculats a una cultura, Chaume creu que en la traducció "s'ha de procurar

descodificar els signes cinètics que no conega la cultura meta mitjançant les tècniques de l'explicitació, la substitució o la compensació" (2003: 248). De manera anàloga, en relació amb la traducció per al doblatge, aconsella que el traductor pari atenció als moviments dels personatges de pantalla perquè la traducció vagi d'acord amb aquest contingut cinèsic.

El tercer i últim moviment físic a tenir en compte en el codi de mobilitat és l'articulació bucal que, com indica Chaume (2003: 251), té una relació directa amb la isocronia. Per aconseguir aquest ajust, el traductor sovint haurà d'utilitzar els recursos d'ampliació i reducció que ofereix la llengua, de tipus morfosintàctic, gramatical i lèxic.

Per bé que Chaume va enfocar les recomanacions en referència als moviments proxèmics, cinètics i d'articulació bucal cap a la traducció per al doblatge de textos filmics, també podrien ser d'aplicació per als videojocs, ja que els moviments dels personatges en el cinema i la televisió han estat emulats pels estudis d'animació amb una caracterització cada vegada més real. Tanmateix, com ja passava en relació amb l'escala de camps i plans, actualment aquesta aplicació no és factible atès que el traductor no acostuma a tenir accés al joc original i, per tant, no pot veure les necessitats de sincronia motivades pels codis de mobilitat.

4.4.3.4 Els codis gràfics

En el conjunt de codis gràfics hi tenen cabuda tots els gèneres d'escriptura presents en un film i els anomenem també codi lingüístic visual per distingir-lo del sonor, tractat en l'apartat 4.4.2.1. Casetti i Di Chio diferencien entre didascàlies, subtítols, títols i textos. Com ens recorden aquests autors (2007: 86), les didascàlies són "els indicis gràfics que serveixen per integrar tot el que presenten les imatges (per exemple, en el cine mut), per explicar el contingut de les imatges (també emprat en els inicis del cinema) o per passar d'una imatge a l'altra. Les trobem preferentment entre una imatge i una altra, però també en les imatges mateixes". Un exemple n'és la introducció de les pel·lícules de *Star Wars*. També n'hi ha al principi del film *LCA*.

La subtitulació també es trobaria en aquest grup de codis. Tanmateix, en tractar-se d'una modalitat de traducció que no és el focus d'anàlisi d'aquest estudi, no hi aprofundirem. Ara bé, sí que cal esmentar que en molts videojocs s'ofereix per defecte l'ús de les dues modalitats de manera simultània per bé que la visualització dels subtítols gairebé sempre es pot activar o desactivar. En els videojocs en què es dona aquesta situació, és recomanable mantenir una coherència entre el contingut del doblatge i el dels subtítols intralingüístics, amb el contingut dels subtítols. En les

pel·lícules en format DVD, que acostumen a incloure doblatge i subtitulació, també s'acostuma a buscar coherència entre totes dues modalitats. Relacionat amb la subtitulació, els videojocs inclouen text en pantalla en format de subtítols o de caixes textuais. Sovint hi ha una correspondència entre aquest contingut verbal visual amb el text oral que es rep pel canal acústic. En aquests casos, es tracta d'una transcripció del text oral que comparteix les característiques d'oralitat prefabricada que hem esmentat en la descripció del codi lingüístic sonor (vegeu 4.4.2.1).

Els títols, per la seva banda, són els indicis gràfics que apareixen al principi i al final del text audiovisual i solen donar informació sobre la producció del film o del videojoc (direcció, repartiment, equip tècnic...) o també instruccions sobre l'ús del text: “Basat en...”, “Fi de la primera part”, “The End”...

L'últim tipus de codis gràfics que contempen Casetti i Di Chio són el que anomenen *textos*, que engloba tots els indicis gràfics que apareixen en el text audiovisual. Malgrat que formin part de continguts visuals, aquest subgrup de codis gràfics estan relacionats amb els codis de l'escriptura i la llengua en què apareixen i no tant amb els codis de la imatge. En el cas dels videojocs, aquest subcodi es correspon amb el component gràfic, que inclou també els mapes, una tipologia de text molt freqüent en aquests textos audiovisual i que se suma als elements comentats anteriorment en aquesta secció.

Chaume fa unes recomanacions de traducció dels codis gràfics i els recull en una taula. En relació amb el doblatge, proposa escollir entre utilitzar la veu en *off*, la subtitulació o la inserció d'un text nou per a la traducció de les didascàlies, els títols i els textos, mentre que en el cas de la subtitulació suggereix que la traducció transmeti el contingut també en subtítols. Tot i aquests consells, admet (2003: 256) que la decisió vindrà “condicionada tant per les instruccions del client (que pot voler o no traduir certs codis), com per la rellevància en el film del títol en qüestió”, reflexió que fa extensiva a les decisions que es prendran respecte dels altres codis visuals que hem tractat.

4.4.4 Codis que són fruit de la integració dels canals acústic i visual

4.4.4.1 Codi sintàctic o de muntatge

La manera com s'integra el significat que cadascun dels codis tractats aporta al text audiovisual també té l'entitat de codi de significació i es coneix com a *codi sintàctic o de muntatge*. Per Casetti i Di Chio (2007: 93), aquest codi regula l'associació i ordenació dels signes i la seva estructuració en unitats de significació més complexes que s'articulen entre la continuïtat i la discontinuïtat.

Coincidint amb Manovich (2001), Casetti i Di Chio (2007) creuen que aquests codis es poden activar a dos nivells diferents, dins i fora de les imatges. Dins de les imatges actuen per simultaneïtat, agregant i organitzant elements visuals i sonors que apareixen en la durada d'una mateixa imatge. Fora de les imatges, els codis actuen per progressió, associant i organitzant elements que formen part d'imatges diferents i, sovint, consecutives. El primer nivell s'activa a través de la composició i s'ha descrit anteriorment en els codis iconogràfics (vegeu 4.4.3.1) i els codis fotogràfics (vegeu 4.4.3.2). Un exemple d'aquest nivell el trobem en l'acció de joc de molts videojocs, en què l'usuari rep diferents continguts, especialment visuals, de manera simultània. El segon és el que es tracta en aquesta secció i és el que sovint rep el nom de *muntatge*, que s'aconsegueix a través dels nexes o desconnexions entre imatges. Casetti i Di Chio (2007: 94-96) els agrupen en els tipus següents:

1. *Associació per identitat*, en què es torna a reproduir un tipus d'imatge, un esquema o un element que ja ha aparegut amb anterioritat. En aquest tipus d'associació s'hi inclou la repetició d'esquemes visuals, repetició de durades temporals (la qual cosa estableix el ritme del text) o gradacions cromàtiques semblants. Com a exemple d'aquest últim cas, a la trilogia filmica Jackson associa un tipus de cromatisme progressivament més pàl·lid en el camí de Frodo cap a la destrucció de l'Anell.
2. *Associació per analogia i per contrast*. Aquest tipus de nexes es produeix entre dues imatges consecutives en què es repeteixen elements similars més o menys equivalents però no idèntics, o bé entre elements clarament diferents però comparables que s'associen a través d'aquesta diferència.
3. *Associació per proximitat*. Es produeix quan els elements d'una imatge són consecutius de la imatge prèvia. Això és molt habitual, per exemple, en l'intercanvi d'imatges que es produeix en la conversa entre dues persones, un tipus situació molt freqüent en els textos filmics.
4. *Associació per transitivitat*. Es crea quan la situació que es presenta en una imatge té continuació en la següent, i es crea així una successió narrativa.

Casetti i Di Chio proposen tres grans models d'estructures sintàctiques com a resultat de la combinació d'aquestes associacions. En primer lloc, el pla-seqüència, en què tots els instants que componen una seqüència estan inclosos en el mateix enquadrament i s'hi relacionen a través de les associacions esmentades. En segon lloc, el *découpage*, que consisteix en “la asociación de una serie de imágenes todas ellas diferentes a la misma situación” i en què “cada una de ellas subraya un aspecto” (2007: 98). Aquesta

estructura sintàctica permet fer èmfasi en els elements associats i no en el nexa d'unió. Finalment, en tercer lloc hi ha el muntatge pròpiament dit, que “[o]pera sobre la associació de imàgenes que no presenten un nexa directe entre sí, però que lo alcanzan por el hecho de ser vecinas” (2007: 99). La juxtaposició d’imatges acaba creant un nou significat, que es fonamenta bàsicament en l’analogia i el contrast.

Chaume (2003: 256) creu que “[s]er conscient de les associacions icòniques pot ajudar el traductor a entendre millor el text audiovisual”. En relació amb els textos filmics, afirma que el muntatge d’escenes realitzat per l’autor pot tenir incidència en la traducció i contempla tipus d’accions traductològiques en funció de les associacions. Així, en el cas de l’associació d’escenes per identitat, per analogia o per contrast, recomana que s’explicitin “lingüísticament amb recursos estilístics (o tècniques de traducció) que paral·lelament designen repeticions, analogies o contrastos (sinònims, antònims, hiperònims, hipònims, metàfores, etc.)”. Pel que fa l’associació per proximitat, l’autor aposta perquè s’utilitzi “el mateix tipus de presentació lingüística de la situació [...] o una col·locació habitual”.

El codi sintàctic o de muntatge en els videojocs té unes particularitats específiques. A diferència del que passa en els textos filmics, en què el text audiovisual presenta el missatge com la proposta única de l’equip de direcció, un videojoc té característiques de programa informàtic, fet pel qual el missatge apareix a la pantalla com el resultat d’una combinació d’arxius emmagatzemats en el suport, producte de les accions de l’usuari. Per aquest motiu, si bé també s’hi produeixen les associacions que descriuen Casetti i Di Chio, no ho fan de la mateixa manera que en els textos filmics: l’experiència del videojoc és única per a cada usuari. I no només això, com recorda Manovich (2001: 143), “the instant changes in time and space characteristic of modern narrative, both in literature and cinema, are replaced by the continuous noninterrupted first-person montage”. Estrictament, el codi sintàctic o de muntatge d’un videojoc el constitueixen totes i cadascuna de les accions que es produeixen en l’experiència de joc completa de l’usuari. Tanmateix, la manera com es presenten els continguts de la base de dades no és aleatòria, sinó que és seqüencial i lògica. Així, les associacions que descriuen Casetti i Di Chio també són d’aplicació en els videojocs. En aquest cas, però, la unitat sintàctica no és l’escena, sinó la tasca o missió que ha d’assolir l’usuari. Als tipus d’associacions cal afegir-hi els *loops*, molt freqüents en els videojocs. Manovich (2001: 316) els defineix com petites gravacions de moviments que es repeteixen sens fi i que es presenten en moments concrets del joc. Cal afegir, però, que les escenes cinemàtiques sí

que funcionen com textos filmics breus i sí que tenen, en un nivell minimalista, les característiques del codi sintàctic d'aquests.

4.5 Els codis de significació aplicats al doblatge de textos audiovisuals

De la descripció dels codis semiòtics se'n pot concloure, en línies generals, que en els textos audiovisuals hi operen continguts a múltiples nivells de manera simultània, cadascun dels quals suma en la consecució de significat. D'altra banda, tots ells poden exercir la seva funció en la traducció per al doblatge, amb una incidència variable. A partir de la informació descrita en les seccions prèvies d'aquest capítol, a continuació veurem, de manera sintètica, com entenem que poden contribuir els codis de significació en la traducció per al doblatge de textos audiovisuals centrant-nos en les pel·lícules i en els videojocs per separat.

4.5.1 Aplicació dels codis de significació al doblatge de pel·lícules

Aquesta secció s'estructura en tres subapartats, que corresponen a tres moments diferents del procés de la traducció per al doblatge: 1) fase prèvia a la traducció; 2) fase de traducció i 3) fase d'ajust o sincronia.

4.5.1.1 Fase prèvia a la traducció

A partir de la premissa que un millor coneixement contextual i narratiu incideix positivament en la presa de decisions traductològiques, en el que hem anomenat *fase prèvia a la traducció* s'hi engloba tant la informació contextual com narrativa que proporcionen els codis de significació semiòtics.

A aquest efecte, a nivell de mitjà, pot ser d'interès per al traductor conèixer les característiques tècniques del suport en què ha estat gravat i en què es comercialitza el text audiovisual, informació que proporciona el codi tecnològic. Així, si el text es comercialitza, posem per cas, en format DVD o en *Blu-ray*, el traductor es pot fer una idea tant de la qualitat tècnica del text com de la presència d'altres continguts vinculats amb la història.

D'altra banda, com s'ha indicat anteriorment, és molt possible que el text audiovisual vagi acompanyat d'una banda sonora amb contingut musical que tingui una relació directa amb el desenvolupament de la història. Tenir en compte aquesta informació que proporciona el codi musical pot tenir un efecte positiu per a la cohesió i la coherència del text.

També té un paper important en aquesta fase prèvia el contingut que es rep a través del canal visual. A aquest rol hi contribueix, per exemple, la informació iconogràfica que opera a diferents nivells, des del reconeixement icònic (dotant de valor semàntic els elements de la pantalla) fins a l'estil del director, passant per la composició de l'espai visual o el fet que uns objectes destaquin per sobre dels altres. Tota aquesta informació pot ser útil per a la presa de decisions traductològiques que es durà a terme posteriorment en la fase de traducció.

En aquesta fase prèvia també poden contribuir-hi els diferents aspectes vinculats amb la fotografia i que s'engloben en els codis fotogràfics. D'aquests convé destacar el mode de filmació i alguns dels subcodis que s'hi relacionen, com per exemple els graus d'angulació o l'escala de camps i de plans. En el cas d'aquests últims, però, si bé pot ser molt interessant per al traductor prestar-hi atenció per a l'ús narratiu, potser tenen una funció més destacada respecte de la sincronia, una qüestió fonamental de la fase d'ajust i que es comentarà més endavant. Un altre subcodi que pot tenir una vinculació narrativa és el del color. L'ús cromàtic té habitualment unes connotacions anàlogues a les que aporta el codi musical mencionat anteriorment i se sol associar o bé a un personatge individual o grupal dins la història o bé a uns usos intencionats, alguns dels quals s'han llistat en l'apartat 4.4.3.2. En el cas específic de l'ús cromàtic amb una connotació cultural concreta, ens cal recordar la reflexió de Chaume (2003: 239) quan afirma que “la solució [de traducció] es veurà restringida o subordinada a aquest codi visual”.

Un altre codi que pot aportar informació prèvia interessant a nivell narratiu és el de mobilitat, en la seva doble vessant de moviment de càmera i de moviment profílmic. El moviment de càmera pot estar molt relacionat amb els codis iconogràfics estilístics mencionats anteriorment i il·lustrar, a través del moviment, el toc que el director vol donar a la història. Dels tres tipus de moviment profílmic que distingeix Villafañe (1996), el psicològic i el dramàtic estan directament relacionats amb l'aspecte narratiu del text audiovisual i el desenvolupament dels seus personatges, mentre que el físic afecta la sincronia i les decisions traductològiques motivades per aquesta.

Cadascun dels codis esmentats en aquest fase prèvia presenta unes característiques que es combinen i donen lloc a l'anomenat *codi sintàctic*. Per tal de comprendre el valor narratiu de la combinació dels codis de significació tant acústics com visuals i l'ordre en què apareixen, entenem que és recomanable que el traductor tingui en compte els diferents tipus d'associacions (per identitat, per analogia i contrast, per proximitat i per

transitivitat) i les tres estructures sintàctiques (pla-seqüència, *découpage* i muntatge) que descriuen Casetti i Di Chio (2007: 94-96).

L'interès que pot suscitar tot el valor semiòtic dels codis esmentats per a la tasca traductora serà variable i dependrà, sempre, de l'exemple en què s'apliqui. En qualsevol cas, el major aprofundiment en els aspectes semiòtics esmentats anirà sempre en benefici de la qualitat final. Aquesta fase prèvia té una funció purament informativa per al professional de la traducció per al doblatge de pel·lícules, per bé que entenem que la visualització d'aquests codis de significació per part del traductor incidirà positivament en les decisions traductològiques que assumirà en la fase següent, la de traducció.

4.5.1.2 Fase de traducció

Tot i que en la tasca traductora hi poden participar tots els codis semiòtics, en aquesta fase esmentarem només els que incideixen directament en l'acte explícit de traduir. El paper principal d'aquesta fase l'assumeix el codi lingüístic sonor, que és el que està directament relacionat amb l'aspecte verbal del text audiovisual. En aquesta síntesi ens agradaria destacar bàsicament dues característiques clau. La primera és que, tot i ser un contingut verbal elaborat en escrit, es presenta com a propi de la llengua oral, imitant els trets que s'associen a aquesta modalitat de la llengua. És el que Chaume va batejar com *oralitat prefabricada* i que s'ha comentat tant en el capítol anterior (vegeu 3.5.1) com en aquest capítol a la descripció del codi lingüístic sonor (vegeu 4.4.2.1). La segona, vinculada amb la primera, és que el sentit complet d'aquest codi s'obté amb la interacció que es produeix entre tots els codis. Un dels que més contribueixen a representar el sentit de la llengua oral del codi lingüístic sonor és el paralingüístic, que recull les qualitats no verbals de la veu. Aspectes com l'entonació, el ritme o el to aporten una informació que delimita la manera com es transmeten i es reben els personatges. Tot i que aquesta transmissió i recepció depèn molt de la interpretació de l'actor o actriu de doblatge, en aquesta fase de traducció es poden incloure tant els símbols d'ajust com altra informació rellevant entre parèntesis i que ajudin en la tasca posterior d'aquests professionals.

En la línia de la informació complementària del codi paralingüístic es troba també el codi de col·locació del so, que indica la procedència tant de les veus com dels sons del text audiovisual. La seva importància en el sentit global del text audiovisual es fa visible, en essència, en la distinció de si el so és intradiegètic o extradiegètic i si és dins o fora de camp. Qualsevol d'aquestes quatre possibilitats, especialment les dues últimes, té una relació directa amb les restriccions que afecten les decisions traductològiques que

es prenguin, que poden ser mínimes en cas que el so sigui extradiegètic i fora de camp i màximes quan el so sigui intradiegètic i dins de camp. Aquestes restriccions també estan estretament relacionades amb la sincronia, que es tractarà més endavant.

A la fase de traducció també hi poden contribuir els codis del canal visual. Tanmateix, aquesta contribució dependrà de la profunditat amb què s'hagi pogut treballar la fase prèvia tractada anteriorment. El professional de la traducció pot prendre la decisió d'acompanyar verbalment la informació que aporten els codis iconogràfics, els moviments físics propis dels codis de mobilitat o el contingut dels codis gràfics. L'acompanyament del contingut visual en la fase de traducció també pot contribuir a donar èmfasi als tipus d'associacions pròpies del codi sintàctic, siguin per identitat, per analogia, per contrast, per proximitat o per transitivitat. Finalment, una de les tasques importants que es realitzen en la fase de traducció és la d'incloure els símbols d'ajust que donen indicacions sobre la sincronia i que adquireixen importància en la fase d'ajust.

4.5.1.3 Fase d'ajust: sincronització

La sincronització es desenvolupa a partir del contingut que aporten els codis de col·locació del so, fotogràfics i de mobilitat. El codi de col·locació del so descrit en la fase anterior té una relació directa amb tots els tipus de sincronia. Si el so és extradiegètic i fora de camp, d'entrada no hi ha necessitats sincròniques de cap tipus. Quan el so és intradiegètic i dins de camp, automàticament adquireixen importància els tipus de camps o plans, propis del codi fotogràfic. En funció del camp o del pla en què es presenta la imatge, hi haurà unes necessitats de sincronia fonètica, cinèsica i d'isocronia. Per aquest motiu, l'escala de camps i plans es vincula amb les restriccions traductològiques esmentades en la fase anterior, que van des de la nul·la sincronia en el camp llarguíssim fins a nivells de sincronia màxims en el primer o el primeríssim pla.

En relació amb el tipus de camp i de plans cal tenir en compte els moviments físics, que es troben englobats en els codis de mobilitat. Chaume diferencia entre cinèsics, proxèmics, i d'articulació bucal, cadascun dels quals amb les seves particularitats per a la traducció i amb unes necessitats per a la sincronització. Els moviments cinèsics tenen una incidència relativa per a la sincronia. El traductor només ha d'assegurar-se de mantenir la versemblança i la simultaneïtat entre els moviments i el contingut verbal. Els moviments proxèmics, per la seva banda, marquen dos tipus de factors: la proximitat entre personatges d'una banda, i la distància entre aquests i la càmera, de l'altra. Tanmateix, a la fase d'ajust només cal tenir en compte aquest segon factor en

relació amb la sincronia fonètica, la sincronia cinèsica i la isocronia. Quan la distància entre els personatges i la càmera és propera i apareixen els moviments de la boca, entra en joc l'articulació bucal, és a dir, els moviments d'obertura i tancament de la boca. En aquest tercer tipus de moviment cal estar atent, especialment, a la isocronia.

Finalment, i com ja s'ha anat apuntant, la sincronia està molt vinculada amb el tipus de pla utilitzat. Això ho va sintetitzar Chaume (2003: 240) en un quadre inclòs en l'apartat 4.4.3.2 que permet arribar a les conclusions següents. La sincronia fonètica és necessària en els primers i primeríssims plans. Respecte d'aquests últims, però, només ho és en cas que el focus estigui centrat en la cara d'un personatge. A la resta de plans no hi té incidència. La relació dels plans amb la sincronia cinèsica i la isocronia és exactament la mateixa: tant una com l'altra són necessàries en els plans general, americà, mitjà, primer i primeríssim, però no en el pla de conjunt.

4.5.2 Aplicació dels codis de significació en el doblatge de videojocs

En aquesta secció tractarem el vincle entre els codis de significació i el doblatge de videojocs. Com en l'apartat anterior, dedicarem un primer subapartat a la fase prèvia i posteriorment parlarem de la fase de traducció pròpiament dita. Tanmateix, en la localització de videojocs no existeix una fase d'ajust. Per aquesta raó farem tan sols un breu comentari sobre aspectes vinculats amb la sincronització. Finalment, focalitzarem l'atenció en el doblatge i els videojocs en funció de la situació de joc.

Com s'ha indicat en el capítol anterior, en l'apartat dedicat a la localització (vegeu 3.4) i el subapartat centrat en el doblatge de videojocs (vegeu 3.5.2), les empreses distribuïdores intenten, cada vegada més, compensar la manca de context provocada per la manera com està organitzat el procés de localització proporcionant als traductors el màxim d'informació contextual possible, sovint englobada en aspectes tècnics i en contingut narratiu, entre els documents del que es coneix com a *kit de localització*, terme explicat a l'apartat 3.4. Per aquest motiu, hem centrat la fase prèvia a la localització a detallar quina informació poden aportar els diferents codis de significació que puguin ajudar a desenvolupar la tasca interlingüística en les millors condicions possibles.

4.5.2.1 Fase prèvia a la localització

El primer que pot interessar al traductor és la informació referent a la plataforma (és a dir, el mitjà) en què es reproduceix el videojoc i els aspectes tècnics que s'hi relacionen. No és el mateix que el videojoc es reproduceixi a través d'un ordinador que a través

d'una consola de sobretaula, d'una de portàtil o d'un dispositiu mòbil. D'altra banda, també serà útil saber, en el cas de les consoles, a quina generació correspon, ja que cadascuna de les evolucions té associades unes característiques físiques (com la capacitat d'emmagatzematge), tècniques (millora en la qualitat audiovisual) i lúdiques (interacció entre el jugador i la màquina) que cal tenir presents abans d'iniciar el procés de localització. També pot ser de gran utilitat per al traductor ser conscient de com s'estructura internament la informació en un videojoc. Recordem que l'organització més elemental del videojoc consisteix en un conjunt d'arxius estructurats per tipologia (imatge, àudio, vídeo, etc.) i organitzats en bases de dades que es combinen per mitjà d'operacions seqüencials de càlcul i d'algoritmes. El resultat d'aquestes operacions es presenta a la pantalla a través de la interfície que és l'entorn amb què interactua l'usuari. Tant la informació sobre les característiques del mitjà (plataforma) com les del funcionament tècnic específic del videojoc es relacionen amb el codi tecnològic.

És també de gran interès en aquesta fase prèvia a la localització poder disposar d'informació referent als aspectes narratius i lúdics. Hi poden contribuir tant els codis visuals com els sons. Si el localitzador pot comptar amb captures de pantalla del videojoc, un dels continguts que podrà desxifrar serà el que proporcionen els codis iconogràfics. Cadascun dels cinc subcodis que s'hi contemplen aporta algun tipus de significació important de la imatge en els videojocs que convé comentar. El subcodi de denominació i reconeixement icònic es fa evident amb el valor semàntic de les icones que apareixen en les interfícies i té, sobretot, una funció en el terreny lúdic. En el cas del subcodi de transcripció icònica, la informació que proporciona sol estar relacionada amb l'aspecte i l'estat físic del personatge. Finalment, els subcodis de composició icònica, que s'estructuren a partir de la figuració i la plasticitat, aporten informació sobre la composició de l'espai visual i com els elements s'hi organitzen o es destaquen. La informació que aporta cadascun d'aquests subcodis té un valor semàntic, narratiu o lúdic que convé tenir en compte a l'hora de prendre les decisions lingüístiques posteriors. A aquest efecte, creiem que també és d'aplicació en els videojocs la recomanació de Chaume respecte de la traducció per al doblatge de pel·lícules quan diu que és millor no representar lingüísticament aquest contingut icònic llevat que aquesta informació vagi acompanyada de contingut verbal (com és el cas dels codis gràfics) o que la descodificació sigui necessària per entendre la història.

Com s'ha comentat en diverses ocasions, el llenguatge cinematogràfic és cada vegada més present en els videojocs, especialment en les escenes cinemàtiques. Això queda

palès, sobretot, a través dels codis fotogràfics i els de mobilitat, que poden proporcionar dades interessants sobre el component narratiu. En l'àmbit dels codis fotogràfics, tant els graus d'angulació de l'enquadrament com la il·luminació o l'ús del color poden tenir una funció semàntica en el videojoc. En cas que sigui així, és important que el traductor en sigui conscient a l'hora de realitzar la seva tasca.

Pel que fa als codis de mobilitat, el component narratiu es pot percebre sobretot en els tipus de moviments de la càmera. En relació amb els videojocs, aquests moviments no inclouen només els que ha dissenyat la direcció artística, sinó també tots els que pot fer l'usuari. Per aquest motiu, cal tenir en compte que entre les opcions que es posen a disposició de l'usuari s'hi troba cada vegada més la d'escollir el tipus de càmera amb què vol viure la seva experiència de joc.

En aquesta fase prèvia, també cal considerar un altre tipus de codis visuals, com són els gràfics, ja que és possible que aparegui text en pantalla de la mà de caixes textuais, títols, rètols, mapes o instruccions per a l'usuari. En aquest grup de codis gràfics també s'hi compta la subtitulació. Els videojocs acostumen a oferir entre les opcions de configuració la possibilitat que els subtítols apareguin o no, si bé en alguns jocs aquesta possibilitat no existeix i estan sempre presents en pantalla. En qualsevol de les dues situacions, convé que en la traducció per al doblatge es tingui cura de que el contingut verbal coincideixi amb el dels subtítols per tal que hi hagi la màxima cohesió i coherència entre les dues modalitats de traducció.

Finalment, entre els codis sonors, el codi musical i d'efectes sonors pot tenir també un valor semàntic i estar associat o bé amb certs personatges o bé amb unes situacions concretes. Tant en un cas com en l'altre, tindrà una influència positiva en el resultat final el fet que el traductor en sigui conscient.

La suma de continguts transmesos pels diversos codis esmentats pot proporcionar al traductor una informació contextual que li permetrà aprofundir en el coneixement dels aspectes narratius i lúdics del videojoc i, per tant, abordar la seva tasca amb unes condicions millors. Per tal que això fos possible caldria que el traductor tingués accés al joc o almenys que el *kit* de localització incorporés imatges de pantalla que poguessin orientar sobre el contingut visual. Passem ara a comentar quins codis tenen una presència directa en la fase de traducció del procés.

4.5.2.2 *Fase de traducció*

És en aquesta fase en què es realitza l'acte de transposició interlingüística. Com ja s'ha descrit en el capítol anterior, per dur a terme aquesta tasca, el contingut verbal està segmentat en cadenes textuais. En el model extern, la traducció es desenvolupa sense més context que el que proporciona el *kit* de localització en la fase prèvia, mentre que en l'intern sí que es té accés al joc.

En aquesta fase cal tenir en compte que el contingut verbal que es tradueix posteriorment es gravarà en un estudi de doblatge i es correspondrà en el codi lingüístic sonor del videojoc. En aquest sentit hi ha un paral·lelisme amb el doblatge de pel·lícules, amb el qual té diversos punts en comú entre els quals destaca el fet que es tracta d'un text escrit imitant les característiques de la llengua oral (oralitat prefabricada) amb les seves particularitats a nivell prosòdic, morfològic, sintàctic i lexicosemàntic. D'altra banda, cal també tenir present que aquest contingut verbal es mostrarà en combinació amb els altres codis per proporcionar a l'usuari l'experiència completa. Aconseguir la coherència necessària perquè la integració del sentits dels diversos codis es produeixi correctament pot ser una tasca difícil, especialment en el model extern en què l'acte de traducció pròpiament dit es realitza sense tenir el context real en què es reproduirà la cadena textual traduïda.

Per tal de pal·liar les possibles inconsistències que el procediment actual provoca, seria interessant aprofitar l'experiència del procés de doblatge en els textos fílmics per introduir canvis en el procés de localització i incorporar les millores necessàries. Una aportació útil seria que el traductor tingués accés al contingut visual i sonor del videojoc, la qual cosa permetria contextualitzar les cadenes textuais que s'estan localitzant, minimitzaria la possibilitat d'errors i reduiria, en conseqüència, el temps que actualment s'ha de dedicar a esmenar errors de tipus lingüístic.

Un altre canvi que podria contribuir a millorar la qualitat de la traducció per al doblatge de videojocs seria incorporar de manera sistemàtica les marques d'oralitat que es corresponen amb el codi paralingüístic. En aquest sentit pot ser molt útil tenir en compte els marcadors que recull Poyatos (1995: 33): diferenciadors (sospirs, crits, rialles, badalls, plors, etc.), alternants (sons que representen afirmacions, frustracions, dubtes, etc.). Tot i que aquesta informació ja s'inclou en alguns guions de videojocs, convindria sistematitzar-ne l'ús. També hi pot ajudar que el localitzador tingui en ment les qualitats primàries de la veu (to, timbre, intensitat, etc.) associades amb cadascun dels personatges. Aquestes qualitats primàries poden tenir un pes específic en l'ús de la veu

en *off*, molt habitual en els videojocs, ja que només a través d'aquestes marques podrà l'usuari identificar-la amb un personatge diegètic o un narrador extradiegètic. De nou, però, això només serà possible si els traductors tenen accés a l'original i al contingut sonor, circumstància que actualment només es dóna en el model intern. En el doblatge de pel·lícules, aquestes marques paralingüístiques s'incorporen entre parèntesis. Algunes desenvolupadores de videojocs, com Square Enix, inclouen aquestes marques en els fulls de càlcul que proporcionen als traductors per traduir, document que posteriorment s'utilitza per a la gravació. Cada companyia utilitza un model propi amb uns tipus d'informació més o menys complet. Per tal de facilitar la tasca dels traductors, convindria que els fulls de càlcul que proporcionen les companyies incorporessin una columna amb la informació paralingüística necessària per contextualitzar adequadament la cadena textual que posteriorment caldrà doblar.

Estretament relacionat amb les qualitats primàries de la veu hi ha el codi de col·locació del so, que informa tant de si el so és intradiegètic o extradiegètic com de si està fora o dins de camp. Aquesta informació pot tenir una gran importància per aconseguir la cohesió i la coherència en els diferents elements que integren el videojoc però, com passa amb la resta d'informació contextual, actualment no està a disposició del professional en el moment de prendre les decisions traductològiques.

4.5.2.3 Sincronització

A diferència del doblatge per a pel·lícules, en el cas dels videojocs no hi ha una fase d'ajust dedicada a sincronitzar amb precisió el contingut visual i el sonor. Fins al moment, la sincronització és present tan sols en la fase de traducció com a informació que s'incorpora en els fulls de càlcul que els traductors reben i en què introdueixen la seva proposta de traducció de cadenes textuales. En aquest cas, la sincronització apareix com una gradació de restriccions que el traductor ha de tenir en compte a l'hora de traduir. A l'apartat 3.5.2 hem exposat dues classificacions procedents de l'entorn professional i hem optat per utilitzar la de Sioli *et al.* 2007 en el nostre estudi. Partint d'aquesta gradació de restricció mínima a màxima, hem confeccionat un quadre en què apareixen els cinc tipus de restricció possibles aplicables al doblatge i els codis de significació que poden determinar-ne la restricció:

Tipus de restricció	Codi de significació que hi incideix
1. Lliure	Cap
2. Amb limitació temporal	Codi de col·locació del so
3. Sincronia sonora	Codi de col·locació del so, codis de mobilitat
4. Sincronia labial	Codi de col·locació del so, codis de mobilitat, codis fotogràfics
5. Stitches	Cap

TAULA 13: Codis de significació associats al tipus de restricció en el doblatge de videojocs.

Com es pot comprovar, ni el nivell que no conté cap tipus de restricció (lliure) ni el que de màxima restricció per ús de variables (*stitches*) tenen associat cap codi de significació. En canvi, en els tres nivells centrals la presència de codis és progressiva a mesura que augmenta la restricció amb la participació dels codis de col·locació del so, de mobilitat i fotogràfics respectivament.

4.5.2.4 El doblatge segons les situacions de joc

Per tancar aquesta revisió, voldríem dedicar un subapartat a la presència del doblatge en cadascuna de les situacions de joc categoritzades en el capítol anterior (vegeu 4.4): introducció de tasques, acció de joc, diàleg de joc, escena cinemàtica i com hi participen els codis de significació.

Els videojocs que s'estructuren per missions o tasques acostumen a incloure una pantalla o seqüència de presentació o introducció on s'informa de les accions que l'usuari ha de dur a terme per superar el repte. Aquesta categoria acostuma a nodrir-se dels codis gràfics, amb la presència de títols, text en pantalla o mapes en funció de cada cas. Les instruccions es poden donar pel canal visual, a través del text en pantalla, o per l'acústic. En aquest últim cas, hi pren part el codi lingüístic sonor, el de col·locació del so (intradiegètic, extradiegètic, dins o fora de camp) i el paralingüístic, que adquireix una major transcendència quan les instruccions es transmeten per veu en *off*.

L'acció de joc és l'element principal de la interfície del videojoc, en què té lloc la major part de la interacció de l'usuari amb la màquina. En aquesta situació de joc hi són presents tots els codis, i la suma combinada de les diverses significacions proporciona a l'usuari l'experiència de joc. Hi acostuma a ser present el doblatge, amb característiques variables en funció del joc. A grans trets, però, podem afirmar que, si bé en el doblatge present en l'acció de joc hi influeixen tots els codis de significació, hi tenen una rellevància especialment destacada els codis lingüístic sonor, paralingüístic i de

col·locació del so d'una banda, i el fotogràfic (escala de camps i plans) i de mobilitat (bàsicament el moviment profílmic) de l'altra.

El diàleg de joc és una situació molt vinculada amb l'acció de joc, que s'activa quan es produeix –com el seu nom indica– un diàleg entre el personatge que controla l'usuari i un PNJ. En aquesta situació, el més habitual és que a la pantalla hi aparegui el PNJ de cara en un pla sencer, americà o mitjà (és a dir, codi fotogràfic) i que el contingut verbal del diàleg estigui escrit en pantalla (codi gràfic). Cada vegada més, però, també s'hi incorpora el doblatge. En aquests casos, l'usuari rep el diàleg tant pel canal visual com per l'acústic. Quan això es dona, s'activen diversos codis que condicionen el codi lingüístic sonor. En primer lloc, el de col·locació del so: el personatge principal acostuma a estar fora de camp, mentre que el PNJ està dins de camp i de cara. En segon lloc, hi ha la presència dels tres tipus de moviment profílmic propis del codi de mobilitat (proxèmics, cinèsics i d'articulació bucal). Finalment, hi ha la presència dels aspectes paralingüístics, que permeten ajustar les decisions traductològiques i aportar-hi trets del personatge a través de les característiques de la veu.

La situació de joc on més es fa palès l'ús del llenguatge cinematogràfic en els videojocs és l'escena cinemàtica. Malgrat que acostumen a ser gravacions de breu durada, aquestes escenes contenen tots els codis de significació descrits en aquest capítol amb una aplicació molt semblant a la que tenen en els textos fílmics. Centrant-nos exclusivament en la seva vinculació per al doblatge, farem un breu repàs de la presència de cadascun dels codis en les escenes cinemàtiques.

El codi tecnològic s'il·lustra a través de les tècniques d'animació digital, que donen com a resultat unes escenes cinemàtiques amb un alt grau de realisme i amb una gran qualitat d'imatge i de so.

Per al codi lingüístic sonor es manté l'aplicació dels casos anteriors: es tracta d'un text escrit que imita la llengua oral, però li manquen alguns dels trets característics. Aquesta mancança es pot pal·liar amb un ús emfatitzant del codi paralingüístic a través de les qualitats primàries de la veu, dels diferenciadors i dels alternants. Tot i que no s'incloguin en l'actualitat, potser seria interessant incorporar en els guions per a videojocs els símbols d'ajust propis de la traducció per al doblatge de pel·lícules.

En el doblatge de les escenes cinemàtiques també hi tenen un paper destacat tant el codi de col·locació del so com el musical i d'efectes sonors. El primer és fonamental per a poder conèixer amb anterioritat el nivell de restricció visual i acústica en què s'haurà

d'encabir la cadena textual doblada, mentre que el segon es complementa amb el component verbal en la creació del discurs narratiu acústic.

Si ens situem en l'àmbit del canal visual, veurem que el codi que d'inici té més incidència en el doblatge de les escenes cinemàtiques és el fotogràfic per l'escala de camps i plans. Una vegada definit en quin tipus de camp i pla s'ha d'inserir la cadena textual de doblatge, es poden tenir en compte altres elements de significació com els altres subcodis fotogràfics (il·luminació, valor cromàtic o graus d'angulació, entre altres) o els propis del codi iconogràfic, entre els quals destaquen la composició i transposició icònica o els modes de filmació (figuració i plasticitat). Per altra banda, també hi tenen un pes específic els diferents tipus de moviments profilmics (proxèmics, cinèsics i d'articulació bucal), que corresponen al codi de mobilitat, i que són de gran importància a l'hora de perfeccionar els nivells de sincronia, siguin fonètics, cinèsics o de l'àmbit de la isocronia. Aquests tipus de significacions es complementen amb la informació dels codis gràfics, que poden suposar una restricció visual per a la cadena textual. Aquesta restricció pot ser en forma de text breu o rètol que apareix en pantalla, o com a subtítol. En aquest últim cas, és de gran importància que el contingut acústic del doblatge vagi en consonància amb el visual de la subtitulació, i viceversa.

Finalment, en el doblatge per a escenes cinemàtiques pot ser interessant tenir presents també tant els diferents tipus d'associacions com les estructures sintàctiques previstes en el codi sintàctic o de muntatge. L'observació d'aquest fenomen pot contribuir a mantenir la cohesió i coherència.

Amb la descripció dels codis de significació semiòtics que trobem en els textos audiovisuals i la seva aplicació en el doblatge de pel·lícules i videojocs donem per conclòs el marc teòric d'aquest estudi. Abans de passar a l'anàlisi del corpus, dedicarem un capítol a exposar els aspectes metodològics d'aquest treball.

Capítol 5: METODOLOGIA I CORPUS

Com s'ha exposat en el capítol introductori, els objectius principals d'aquest estudi són descriure la representació de personatges en pel·lícules i videojocs en el marc de la narrativa transmèdia en què s'ha convertit *El senyor dels anells* i avaluar la incidència del doblatge en aquesta representació en la versió doblada a l'espanyol d'aquests textos audiovisuals. Amb aquesta premissa, en l'elaboració d'aquesta tesi s'ha seguit el paradigma hermenèutic-interpretatiu i s'ha aplicat una metodologia de recerca descriptiva, metodologia també utilitzada en altres estudis acadèmics sobre narratives transmèdia (Long, 2007; Dena, 2009; Smith, 2009) o procedents de la traducció audiovisual (Martínez Sierra, 2004; Baños, 2009; de Higes, 2014; Prats, 2014). A partir d'aquesta orientació descriptiva, l'estudi s'ha desenvolupat a través de l'anàlisi qualitativa d'un corpus compost per pel·lícules i videojocs doblats de l'anglès a l'espanyol. La tria de l'anàlisi qualitativa, enlloc de la quantitativa, ve motivada pel caràcter interdisciplinari de l'estudi i per la complexitat de tractar amb l'exhaustivitat necessària el volum de dades procedents de les pel·lícules i videojocs seleccionats. Per la transversalitat del tema escollit i l'abast de l'estudi, en aquest capítol dedicarem una especial atenció a la selecció del corpus i dels paràmetres d'anàlisi que ens permetin assolir els objectius plantejats.

El capítol es compon de dues parts. La primera descriu el procés que s'ha seguit fins arribar a la selecció del corpus audiovisual d'una narrativa transmèdia. Inclou informació sobre els textos que són objecte d'anàlisi, així com també sobre els diferents filtres i criteris que s'han aplicat per a la confecció del corpus. La segona part es centra en l'anàlisi. Presenta i justifica els paràmetres que s'observaran en l'anàlisi (codis de significació i tipus de sincronia rellevants per al doblatge) amb els quals es buscarà assolir els objectius de la tesi.

5.1 Selecció del corpus

5.1.1 Narrativa transmèdia

La fase inicial ha consistit a seleccionar una narrativa transmèdia com a objecte d'estudi i observar com està dissenyada. El cas d'estudi triat ha estat el d'*El senyor dels anells*, un projecte transmèdia desenvolupat *a posteriori* segons l'enfocament de Long (vegeu 1.5.1), és a dir, una història es converteix en transmèdia després de ser exitosa en un únic mitjà. Va aparèixer originalment com una obra literària publicada en tres volums entre 1954 i 1955 per J.R.R. Tolkien. El llibre ja va generar una proliferació de textos

en diferents mitjans, com ara il·lustracions, jocs d'ordinador basats en text, o jocs de taula, entre altres. Va ser, però, la publicació de la trilogia fílmica dirigida per Peter Jackson entre 2001 i 2003 la que va comportar l'aparició d'una gran quantitat de textos relacionats amb la història que, o bé complementaven el relat, o bé l'expandien. D'aquesta manera, es consolidava una narrativa transmèdia al voltant de la línia argumental centrada en la destrucció de l'Anell i al mateix temps es creaven i ampliaven altres línies o possibilitats narratives que tenien com a punt en comú el món de ficció de la Terra Mitjana.

5.1.2 Primer filtre: selecció dels personatges com a element narratiu

El volum del contingut en què es va desenvolupar aquesta narrativa transmèdia tenia una magnitud inabastable per als límits que pot assumir un estudi de les característiques d'una tesi doctoral. A partir d'aquesta constatació, i amb la intenció que l'enfocament pivotés al voltant de la traducció audiovisual, hem optat per filtrar els continguts a partir d'un criteri que permetés reduir aquest volum en una selecció i, d'aquesta manera, es pogués analitzar i extreure'n unes conclusions significatives. Amb aquesta premissa, hem escollit l'aspecte narratiu com a filtre i, dins d'aquest, hem seleccionat un element narratiu com a objecte d'estudi. D'entre els paràmetres d'anàlisi habituals en narratologia (personatge, acció, espai i temps), i que s'han aplicat anteriorment en estudis de traducció audiovisual i accessibilitat (Vercauteren, 2012; Remael i Vercauteren, 2014; Fresno, 2014), vam decidir-nos pel primer, el personatge, perquè era l'element narratiu que ens suscitava més interès i intuïem que podia generar uns conclusions finals més rellevants. D'aquesta manera, el personatge s'ha convertit en el primer filtre que hem aplicat per acotar el corpus d'anàlisi dins la narrativa transmèdia d'*El senyor dels anells*. La tria del personatge ens ha portat a aprofundir en el coneixement de la naturalesa d'aquest element narratiu, qüestió que ha estat tractada en el capítol 2 i que ha cristal·litzat en un seguit de paràmetres a través dels quals es construeix el personatge i que constitueixen l'estructura amb què s'organitzarà l'anàlisi del corpus dels tres personatges en els capítols 6, 7 i 8.

Inicialment s'havia contemplat una llista de quinze personatges rellevants de la història de Tolkien, però es va reduir progressivament fins a quedar-nos amb els tres personatges que protagonitzen les tres línies argumentals del relat. En primer lloc, Frodo, que és el protagonista de la línia central. En segon lloc, Gandalf, que és alhora el mentor de Frodo i el protagonista d'una sublínia argumental. Per últim, vam seleccionar Aragorn, que protagonitza la segona sublínia argumental del relat de Tolkien.

5.1.3 Segon filtre: selecció de mitjans audiovisuals i doblatge

Com a fenòmens multimediàtics, les narratives transmèdia es desenvolupen a través de diferents mitjans, que varien en funció tant del tipus de projecte com de l'origen i l'expansió que se'n fa. Tècnicament, en principi tots els mitjans poden formar part d'un projecte transmèdia i els continguts es presenten fragmentats en textos d'aquests mitjans. Per la rellevància d'aquesta característica en aquest tipus de projectes, hem optat per aplicar el segon filtre a una tria de mitjans a través dels quals es desenvolupa el relat transmèdia. Aquest segon filtre ha consistit en escollir mitjans audiovisuals, i d'entre els mitjans que es poden considerar audiovisuals n'hem triat dos de representatius, les pel·lícules i els videojocs, des de la premissa que es tracta de dos productes de consum que generen un volum de negoci ingent. Tanmateix, en comprovar que és inoperatiu tractar totes les modalitats de traducció vinculades amb els textos audiovisuals que sorgeixen d'una narrativa transmèdia en un sol treball acadèmic, hem decidit que calia precisar més el nostre focus d'estudi i hem optat per centrar-nos en el doblatge principalment per tres raons. D'una banda, perquè entenem que aquesta modalitat de traducció permetria observar les diferents vies per les quals es canalitza la intertextualitat entre els textos audiovisuals d'un projecte transmèdia, ja que a més del contingut verbal pròpiament dit hi prenen part altres agents, com la veu o l'aspecte d'actors professionals. De l'altra, perquè el doblatge és un dels àmbits que fins al moment han estat menys investigats en relació amb la localització de videojocs i ens semblava una bona oportunitat per aprofundir-hi. L'aplicació d'aquest segon filtre ha acabat donant forma a l'enfocament d'aquesta tesi: observar quin és el paper del doblatge en la representació de personatges en el marc d'una narrativa transmèdia.

5.1.4 Tercer filtre: selecció dels textos

Una vegada decidit que l'estudi es focalitzarà en l'ús del doblatge com a representació personatges, hem aplicat un tercer filtre: la tria dels textos que seran objecte d'anàlisi. A partir de les característiques dels projectes transmèdia, hem aplicat els criteris següents per escollir, entre els textos de la narrativa transmèdia en què s'ha convertit *El senyor dels anells*, els que puguin ser més representatius per als objectius de l'estudi (vegeu 1.6.3, 1.6.5 i 1.6.6):

5. METODOLOGIA I CORPUS

1. Rellevància en el relat
2. Cohesió amb el relat
3. Canonicitat i oficialitat
4. Llicència
5. Tipus d'audiència
6. Participació dels usuaris
7. Expansió

El corpus d'aquest estudi es compon de tres llargmetratges, dos videojocs i un curtmetratge. L'aplicació dels set criteris ha justificat la selecció dels sis textos, que considerem representatius com a textos audiovisuals d'aquesta narrativa transmèdia. En primer lloc, els tres llargmetratge constitueixen la trilogia fílmica dirigida per Peter Jackson i s'han convertit en textos primaris que, juntament amb els llibres de Tolkien, han nodrit continguts digitals a textos posteriors que alimenten aquest projecte transmèdia. En segon lloc, els dos videojocs són dos exemples de gèneres diferents (estratègia i aventura) orientats a audiències potencials també diferents (jugadors experimentats en el cas del joc d'estratègia i usuaris més joves en el joc d'aventura) que mostren possibles direccions cap on pot derivar la narrativa transmèdia. En tercer i últim lloc, el curtmetratge ha estat incorporat com a exemple d'una aportació a la història per part dels usuaris, aspecte necessari perquè una narrativa pugui tenir la consideració de *transmèdia* (vegeu 1.6.6.3). A continuació presentem aquests sis textos ordenats segons el mitjà (llargmetratge, videojoc, curtmetratge) i amb la justificació dels set criteris de selecció llistats al principi del subapartat:

<i>El señor de los anillos: La comunidad del anillo</i> (2001) - llargmetratge	
1. Rellevància en el relat	Text primari
2. Cohesió amb el relat	És la primera pel·lícula de la trilogia oficial, que segueix el llibre i manté una coherència amb les línies argumentals principals del relat. D'altra banda, està estretament relacionada amb les dues altres pel·lícules que componen la trilogia.
3. Canonicitat i oficialitat	Oficial
4. Llicència	The Saul Zaentz Company (Tolkien Enterprises) WingNut Films New Line Cinema Aurum Producciones
5. Tipus d'audiència	Majors de 13 anys
6. Participació de l'usuari	Sense participació activa
7. Expansió	El text inclou expansió de tots tres tipus (buits estratègics, codis hermenèutics i buits amb potencialitat narrativa) en relació amb l'obra literària de Tolkien.

TAULA 14: Criteris de selecció del llargmetratge *El señor de los anillos: La comunidad del anillo*.

5. METODOLOGIA I CORPUS

<i>El señor de los anillos: Las dos torres</i> (2002) – llargmetratge	
1. Rellevància en el relat	Text primari
2. Cohesió amb el relat	És la segona pel·lícula de la trilogia oficial. Reprodueix, a grans trets, els continguts del llibre homònim. D'altra banda, com a text central de la trilogia filmica, està vinculat amb les dues altres pel·lícules quant a línies narratives i evolució de personatges.
3. Canonicitat i oficialitat	Oficial
4. Llicència	The Saul Zaentz Company (Tolkien Enterprises) New Line Cinema WingNut Films Aurum Producciones
5. Tipus d'audiència	Majors de 13 anys
6. Participació de l'usuari	Sense participació activa
7. Expansió	El text inclou expansió de tots tres tipus (buits estratègics, codis hermenèutics i buits amb potencialitat narrativa) en relació amb l'obra literària de Tolkien.

TAULA 15: Criteris de selecció del llargmetratge *El señor de los anillos: Las dos torres*.

<i>El señor de los anillos: El retorno del rey</i> (2003) – llargmetratge	
1. Rellevància en el relat	Text primari
2. Cohesió amb el relat	És la tercera pel·lícula de la trilogia oficial, que segueix el llibre homònim i manté una coherència amb les principals línies narratives del relat. A més, en aquest film es conclouen les diferents trames encetades i desenvolupades en les dues pel·lícules precedents amb les quals constitueix la trilogia filmica.
3. Canonicitat i oficialitat	Oficial
4. Llicència	The Saul Zaentz Company (Tolkien Enterprises) New Line Cinema Aurum Producciones
5. Tipus d'audiència	Majors de 13 anys
6. Participació de l'usuari	Sense participació activa
7. Expansió	El text inclou expansió de tots tres tipus (buits estratègics, codis hermenèutics i buits amb potencialitat narrativa) en relació amb l'obra literària de Tolkien.

TAULA 16: Criteris de selecció del llargmetratge *El señor de los anillos: El retorno del rey*.

5. METODOLOGIA I CORPUS

<i>El señor de los anillos: La batalla por la Tierra Media I</i> (2004) – videojoc	
1. Rellevància en el relat	Text secundari i mostra de videojoc d'estratègia.
2. Cohesió amb el relat	Aquest videojoc manté una cohesió amb la línia argumental central de la història i amb els personatges tal com estan representats a la trilogia filmica. El videojoc es desenvolupa en paral·lel al rodatge de les pel·lícules i n'aprofita contingut digital, bàsicament visual (fotogrames) i sonor, amb l'ús de fragments d'àudio extrets directament dels films.
3. Canonicitat i oficialitat	Oficial
4. Llicència	Electronic Arts (desenvolupador i distribuïdor) New Line Cinema Tolkien Enterprises
5. Tipus d'audiència	Tot i que està catalogat per a majors de 12 anys (segons consta a la caràtula), està orientat a jugadors amb predilecció per videojocs d'estratègia.
6. Participació de l'usuari	L'usuari desenvolupa la història a través de les seves accions i decisions utilitzant els recursos que li ofereix el motor del joc.
7. Expansió	El text inclou expansió a través de buits estratègics: - Geografia de la Terra Mitjana mencionada en els llibres o textos enciclopèdics vinculats amb la temàtica (atles, guies, etc.). - El joc tracta sobre l'estratègia confrontada entre Gandalf i Saruman pel control del territori. Aquesta possibilitat s'entreveu als llibres, es desenvolupa en les pel·lícules i es confirma en aquest joc amb el seu enfocament.

TAULA 17: Criteris de selecció del videojoc *El señor de los anillos: La batalla por la Tierra Media I*.

<i>El señor de los anillos: Las aventuras de Aragorn</i> (2010) – videojoc	
1. Rellevància en el relat	Text secundari i mostra de videojoc d'aventura.
2. Cohesió amb el relat	Manté una cohesió amb la línia argumental narrada en els llibres i la trilogia filmica.
3. Canonicitat i oficialitat	Oficial
4. Llicència	Warner Bros. Interactive Entertainment (producció) TT Fusion (desenvolupament) Tolkien Enterprises
5. Tipus d'audiència	Dirigit a un públic de més de 12 anys (segons consta a la caràtula), però amb una orientació infantil dels continguts.
6. Participació de l'usuari	L'usuari desenvolupa la història a través de les seves accions i decisions utilitzant els recursos que li ofereix el motor del joc.
7. Expansió	El text inclou expansió a través de buits estratègics i de buits amb potencialitat narrativa en relació amb Aragorn.

TAULA 18: Criteris de selecció del videojoc *El señor de los anillos: Las aventuras de Aragorn*.

<i>La caza de Gollum</i> (2009) – curtmetratge	
1. Rellevància en el relat	Text secundari i mostra d'aportació dels usuaris.
2. Cohesió amb el relat	Aquest curtmetratge manté una cohesió amb la línia argumental central de la història i amb els personatges tal com estan representats a la trilogia fílmica. El text ha estat elaborat per amateurs.
3. Canonicitat i oficialitat	No oficial
4. Llicència	Independent Online Cinema (producció) Rickety Shack Films (producció) Dailymotion (distribució)
5. Tipus d'audiència	El públic en general, però encaminat a persones amb un interès específic a aprofundir en aspectes complementaris de la història.
6. Participació de l'usuari	No.
7. Expansió	El text inclou expansió a través de buits estratègics, ja que es relata un aspecte que s'esmenta tant en el text literari com en la trilogia fílmica, com és l'intent de capturar Gollum per part de Gandalf i Aragorn.

TAULA 19: Criteris de selecció del curtmetratge *La caza de Gollum*.

La representativitat que proporciona la suma d'aquests sis textos ens ha permès realitzar la posterior tria qualitativa de continguts vinculats amb els tres personatges analitzats. Finalment, hem escollit la combinació lingüística anglès-espanyol perquè és la que està disponible en tots els textos que conformen el corpus i que constitueix, per tant, un dels eixos de confluència entre els sis textos seleccionats.

5.1.5 Format i obtenció del contingut textos escollits

Per poder disposar del contingut dels textos en l'anàlisi, hem utilitzat les versions digitals en format MP4 d'alta definició dels tres llargmetratges i del curtmetratge, atès que és un format de qualitat tant de vídeo com d'àudio. Per als llargmetratges, hem escollit les edicions especials exteses de les tres pel·lícules perquè inclouen contingut addicional rellevant sobre els personatges.

En el cas dels videojocs, hem gravat sessions de joc al màxim d'exhaustives, és a dir, realitzant totes les accions possibles per assegurar que tenim la informació completa sobre el personatge en el videojoc, i les hem convertit en un format de vídeo estàndard per a l'edició posterior. Com que el videojoc LBTM és de PC, hem pogut gravar la sessió amb el programa de captura i edició de vídeos Camtasia 2. LAA, en canvi, és un videojoc de consola i la gravació comporta una major complexitat, ja que s'ha de capturar de la televisió. Per fer-ho, hem utilitzat el capturador de vídeo Hauppauge HD

PVR. Tanmateix, els vídeos que genera aquest programa estan en format M2TS i després cal convertir-los a MP4 d'alta definició amb un programa professional. Hem escollit Xilisoft Video Converter Ultimate 6. Aquests diferents processos ens permeten disposar dels sis textos en anglès i en espanyol en el format adient per a la posterior anàlisi.

5.1.6 Selecció del corpus definitiu

Els filtres exposats en els subapartats precedents ha permès reduir el volum de dades analitzables al contingut relacionat amb els tres personatges escollits en el conjunt dels sis textos escollits. Tanmateix, després d'un visionat d'aquest volum de dades, observem que una part important d'aquest material no aporta significació sobre la representació dels personatges, fet que evidencia que caldrà fer una reducció progressiva de continguts fins arribar a obtenir un corpus qualitatiu i significatiu per poder assolir els objectius principals de l'estudi.

S'han creat un total de divuit arxius de projecte¹¹ del programa d'edició de vídeo Camtasia 2, un per a cadascun dels textos audiovisuals en anglès i per a cada personatge. La tria de la versió original anglesa com a punt de partida es deu al fet que és la llengua en què coincideixen tots els textos que teníem a l'abast en el moment de la selecció de continguts. En paral·lel, s'ha creat un arxiu d'Excel amb tres fulls, un per cada personatge, on es transcriu tot el text sonoritzat en anglès de cadascun dels sis textos, per controlar i garantir el rigor del procés de selecció de contingut. Això permetria recuperar algun enunciat durant el procés de reducció en cas que fos necessari. Després s'han exportat els vídeos de cadascun dels arxius de projecte i s'ha fusionat en tres projectes unitaris, un per a cada personatge. A partir d'aquests tres projectes finals, s'ha començat a eliminar metratge que no aportava informació rellevant sobre el personatge per a aquest estudi, o bé perquè era contingut visual poc destacat (com ara quan el personatge era tan sols el figurant d'una escena), o bé perquè es tractava d'un diàleg no significatiu per al desenvolupament de la trama o del personatge, o bé perquè era contingut d'un videojoc no relacionat amb el doblatge.

Per acotar més el corpus, hem centrat de nou l'atenció en el filtre de personatge i els paràmetres de representació en mitjans audiovisuals. Hem utilitzat la proposta de caracterització del personatge amb què tancàvem el capítol 2 (vegeu 2.7) i l'hem adaptat

¹¹ Arxiu de projecte és el nom que rep el fitxer en el programa Camtasia 2 quan està en fase d'edició. Els vídeos generats en aquest programa s'exporten a partir de l'arxiu de projecte en el format desitjat.

a les representacions de cadascun dels tres personatges en el relat transmèdia. La personalització de la proposta per a Frodo, Gandalf i Aragorn és també l'estructura i l'ordre amb què es realitzarà l'anàlisi del corpus per a cadascun dels personatges:

Frodo
<ol style="list-style-type: none"> 1. Trets indicials 2. Trets de personalitat <ol style="list-style-type: none"> a. Innocència i descobriment de l'Anell b. Introspecció i desconfiança c. L'Anell com a càrrega d. Possessió de l'Anell i deliri <ol style="list-style-type: none"> i. Relació amb Gollum e. Destrucció de l'Anell f. Resistència <ol style="list-style-type: none"> i. Ferida ii. Element artifactual: cota de <i>mithril</i> iii. Element artifactual: daga iv. Element artifactual: <i>phial</i> de Galadriel g. Intel·ligència h. Malenconia 3. Relació amb Sam <ol style="list-style-type: none"> a. Protector b. Motivador 4. Ampliació per les potencialitats del mitjà

TAULA 20: Estructura bàsica dels paràmetres de representació aplicada a Frodo.

Gandalf
<ol style="list-style-type: none"> 1. Trets indicials <ol style="list-style-type: none"> a. Aspecte físic i nom b. Gandalf el Blanc <ol style="list-style-type: none"> i. Element artifactual: vara ii. Element artifactual: cavall 2. Trets de personalitat <ol style="list-style-type: none"> a. Condició de mentor b. Saviesa c. Lideratge com a Gandalf el Gris d. Lideratge com a Gandalf el Blanc e. Estratègia f. Diplomàcia g. Mal caràcter 3. Relacions <ol style="list-style-type: none"> a. Saruman b. Aragorn 4. Tractament independent: la lluita amb el <i>balrog</i> de Moria 5. Ampliació per les potencialitats del mitjà

TAULA 21: Estructura bàsica dels paràmetres de representació aplicada a Gandalf.

Aragorn
1. Trets inicials
a. Els diferents noms del personatge
b. Aspecte físic i raça
2. Trets de personalitat
a. Muntaner (discreció)
i. Relació amb Boromir
b. Herència al tron
c. Lideratge
i. Relació amb Théoden
d. Reialesa
i. L'exèrcit dels morts
e. Autoritat reial
f. Exploració
g. Curació
h. Saviesa
3. Relació amorosa
a. Arwen
b. Éowyn
4. Relació amb Frodo
5. Ampliació per les potencialitats del mitjà

TAULA 22: Estructura bàsica dels paràmetres de representació aplicada a Aragorn.

Amb la tria dels paràmetres per a cadascun dels personatges hem fet una nova selecció del corpus, en la qual hem aplicat també dos dels criteris que havíem implementat en l'apartat 5.1.4 per a la selecció de textos, tot i que en aquesta ocasió han servit per a seleccionar continguts. D'una banda, el de cohesió, per tal que el corpus il·lustri el vincle intertextual entre els diferents textos; de l'altra, el d'expansió, perquè el corpus evidenciï una de les característiques essencials dels projectes transmèdia. L'aplicació d'aquests dos criteris, triangulada amb els paràmetres de representació de personatges, ha donat com a resultat una mostra de fragments audiovisuals formats per enunciats de doblatge que constitueix, finalment, el corpus d'anàlisi d'aquest estudi.

5.2 Anàlisi del corpus

L'anàlisi dels fragments amb enunciats del doblatge s'ha realitzat per a cadascun dels personatges per separat. S'ha estructurat segons els paràmetres personalitzats de cada personatge llistats en les taules de l'apartat anterior.

5.2.1 Fitxa d'anàlisi

L'instrument escollit per a l'anàlisi d'aquests enunciats ha estat una fitxa, elaborada específicament per a la finalitat d'aquest estudi. La fitxa consta de quatre parts. La primera, que es correspon amb la primera fila, identifica els dos filtres aplicats al

principi del capítol: tria de personatge i tria de text respectivament. La vinculació amb la tria del personatge s'expressa a través de la inicial del nom (A d'Aragorn, F de Frodo i G de Gandalf) i inclou el número que pertoca a la fitxa segons l'ordre en què apareix en l'anàlisi del personatge. El comptador es reinicia amb cada personatge. La tria del text es plasma incloent el títol del text del qual prové el fragment i, entre parèntesis, el mitjà. Cada text té associat un color. Atès que l'ordre de les fitxes en l'anàlisi segueix l'estructura llistada a les taules del subapartat anterior (vegeu 5.1.6) organitzada a partir dels criteris de representació de cadascun dels personatges, l'ús del color facilita l'associació de la fitxa amb el text d'on està extret el fragment.

La segona fila recull el context en què es produeix el fragment analitzat. En el cas dels videojocs, la informació del context inclou el que hem anomenat *situació de joc*, segons una classificació exposada en el capítol 4 (vegeu 4.4) i que contempla les quatre possibilitats següents: 1) Introducció de tasques, 2) acció de joc, 3) diàleg de joc, 4) escena cinemàtica.

La tercera part conté la transcripció del fragment analitzat en tres columnes. La primera és la marca de temps dins els clips de vídeo que s'han editat per a aquest estudi. La segona i tercera columnes es corresponen amb la sonorització en anglès i el doblatge en espanyol respectivament. En la transcripció s'han incorporat els símbols d'ajust, aplicats segons el llistat que s'ha exposat a l'apartat 3.5.1. Atès que (ON) és el símbol per defecte en doblatge, no s'ha incorporat al principi dels diàlegs. Només s'ha inclòs en els casos en què el personatge torna a aparèixer en pantalla després d'un pla fora de camp. En la transcripció s'han destacat en color blau les intervencions dels personatges que són objecte d'anàlisi per tal de poder distingir més fàcilment la informació directa de la indirecta.

La quarta i última part de la fitxa és el comentari dels enunciats de doblatge i es compon de dos apartats. El primer tracta la incidència dels codis de significació presents en el fragment que s'analitza a la fitxa en qüestió. En l'anàlisi es contempla una selecció dels codis descrits en el capítol 5, i que consta només dels que apareixen en el corpus. Els llistem a continuació:

A. Canal acústic

1. Codi lingüístic sonor
2. Codi paralingüístic
3. Codi musical i d'efectes sonors
4. Codi de col·locació del so

B. Canal visual

1. Codi de denominació i reconeixement icònic
2. Codi de transcripció icònica
3. Codi de composició icònica (codis de figuració i de plasticitat)
4. Codi iconogràfic
5. Codis fotogràfics: angulació (normal, picat, contrapicat)
6. Codis fotogràfics: escala de camp i plans
7. Codis de mobilitat - moviment profílmic físic (proxèmic, cinèsic o d'articulació bucal)
8. Codis gràfic (subtítols)
9. Codis gràfic (textos)

En alguns fragments també pot haver-hi la presència del codi sintàctic o de muntatge, que combina els canals acústic i visual, o el canal tàctil i cinètic. Aquest últim canal pot aparèixer en fragments procedents de videojocs que es desenvolupen amb la participació activa de l'usuari, que interactua amb el text audiovisual (vegeu 3.3). Finalment, voldríem puntualitzar que el comentari dels codis en la fitxa s'estructura segons el canal a què pertanyen. Així, es presenta primer l'acústic, després el visual i finalment el codi sintàctic i el canal tàctil i cinètic si pertoca.

El segon apartat del comentari es centra en els diferents tipus de sincronia que requereix el doblatge dels enunciats. En el cas dels fragments procedents dels textos filmics, s'observaran les restriccions a partir de cinc tipus de sincronia: fonètica, cinèsica, isocronia, de contingut i de caracterització (vegeu 3.5.1). Per als fragments dels videojocs s'utilitzaran els següents tipus de restricció que recullen Sioli *et al.* (2007: 19) i que s'han descrit a l'apartat 3.5.2. En l'anàlisi s'aplicaran quatre dels cinc tipus que es recullen: 1) lliure; 2) amb limitació temporal; 3) sincronia sonora i 4) sincronia labial. El cinquè, “*stitches*”, no s'inclou perquè no n'hi ha cap exemple en el corpus analitzat.

El conjunt de les fitxes amb l'anàlisi complet per cada fragment es troba als annexos 2.1, 2.2 i 2.3. Els aspectes més representatius del contingut d'aquestes fitxes s'han recollit en el cos de la tesi en els capítols 6, 7 i 8.

Com a apunt final sobre la fitxa d'anàlisi dels personatges, cal precisar que per bé que el fragment inclou diàleg d'altres personatges, el comentari es centra en els personatges Aragorn, Frodo o Gandalf quan siguin els protagonistes de l'anàlisi. Els enunciats d'aquests personatges es destacaran en color blau a les fitxes en què es tracti la seva representació per destacar-los de la resta de personatges. A continuació es mostren dos exemples de fitxa per a un fragment de pel·lícula i per a un de videojoc:

Exemple 1: model de fitxa per a pel·lícula

A1	<i>Títol del film al qual pertany el fragment (llargmetratge)</i>	
Context: Informació contextual en què es situa el clip.		
0:00:00	Transcripció de l'enunciat en la llengua de sortida.	Transcripció de la rèplica en llengua d'arribada.
<p>Canal acústic Comentari individual de cadascun dels codis acústics que són presents en el fragment:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic sonor - Codi paralingüístic - Codi musical i d'efectes sonors - Codi de col·locació del so <p>Canal visual Comentari individual de cadascun dels codis visuals que són presents en el fragment:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi iconogràfic (de denominació i reconeixement icònic; de transcripció icònica; de composició icònica –figuració i plasticitat–) - Codis fotogràfics (angulació; escala de camps i plans) - Codis de mobilitat (moviment profilmic físic –proxèmic, cinèsic o d'articulació bucal–) - Codi gràfic (subtítols; text) 		
<p>Sincronia Comentari sobre els requisits d'ajust del fragment.</p>		

Exemple 2: model de fitxa per a videojoc

A1	<i>Títol del videojoc al qual pertany el fragment (videojoc)</i>	
Context: Informació contextual en què es situa el clip. També s'esmenta la situació de joc en què es desenvolupa el fragment (introducció de tasques, acció de joc, diàleg de joc o escena cinemàtica).		
0:00:00	Transcripció de l'enunciat en la llengua de sortida.	Transcripció de la rèplica en llengua d'arribada.
<p>Canal acústic Comentari individual de cadascun dels codis acústics que són presents en el fragment:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic sonor - Codi paralingüístic - Codi musical i d'efectes sonors - Codi de col·locació del so <p>Canal visual Comentari individual de cadascun dels codis visuals que són presents en el fragment:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi iconogràfic (de denominació i reconeixement icònic; de transcripció icònica; de composició icònica –figuració i plasticitat–) - Codis fotogràfics (angulació; escala de camps i plans) - Codis de mobilitat (moviment profilmic físic –proxèmic, cinèsic o d'articulació bucal–) - Codi gràfic (subtítols; text) <p>Canal tàtil i cinètic (si pertoca) Comentari de la participació de l'usuari en la generació del fragment audiovisual a través de la interacció.</p>		
<p>Sincronia Comentari sobre els requisits d'ajust del fragment.</p>		

5.2.2 Tècniques de traducció utilitzades en l'anàlisi

A l'hora de comentar el codi lingüístic sonor ens valdrem d'un conjunt de tècniques de traducció, que ens permetran valorar els canvis que es produeixen entre el text de sortida en anglès i el text d'arribada en espanyol. Amb aquesta finalitat, després de valorar les diferents opcions disponibles, hem seleccionat la taxonomia de tècniques aplicades a la traducció audiovisual que proposa Martí Ferriol (2006: 112-116) a la seva tesi doctoral dedicada a elaborar un estudi empíric i descriptiu del mètode de traducció per al doblatge i la subtitulació. La tria d'aquest llistat ha estat motivada perquè té l'exhaustivitat que creiem necessària per poder descriure totes les evidències que apareixen en el corpus a analitzar. Tot i que és possible que algunes de les tècniques no es vegin representades en el corpus, ens sembla pertinent optar per una proposta exhaustiva que contempli totes les possibilitats. La llista completa de tècniques és la següent (Martí Ferriol, 2006: 114-115):

1. Préstec: S'incorpora al text d'arribada una paraula o expressió de la llengua de sortida sense modificar-la.
2. Calc: Es tradueix literalment un terme o expressió de la llengua de sortida. El calc pot ser lèxic i/o estructural.
3. Traducció paraula per paraula: Es conserva la gramàtica, l'ordre i el significat primari de totes les paraules de l'original. Totes les paraules tenen el mateix sentit fora de context. Es manté l'ordre i el nombre de les paraules de l'original i de la traducció.
4. Traducció d'un a un: Hi ha una correspondència entre cadascuna de les paraules de l'original i de la traducció, però l'original i la traducció contenen paraules amb un significat diferent fora de context.
5. Traducció literal: Es reproduïx exactament el text de l'original, però o bé no té el mateix nombre de paraules, o bé s'ha modificat l'ordre dels elements de la frase.
6. Equivalent encunyat: S'utilitza un mot o expressió reconegut com a equivalent en la llengua d'arribada.
7. Omissió: S'elimina totalment el contingut del text de sortida.
8. Reducció: A diferència de l'anterior, en aquest cas l'eliminació és d'una part del contingut del text de sortida.
9. Compensació: Es sintetitzen elements lingüístics.
10. Particularització: S'usa un mot més precís o específic.
11. Generalització: S'opta per una paraula més general o neutra.

12. Transposició: Es produeix un canvi de categoria gramatical o la veu del verb (d'activa a passiva i viceversa).
13. Descripció: Consisteix a substituir un terme o expressió per la descripció de la seva forma o funció.
14. Ampliació: S'afegeixen elements lingüístics per emfatitzar o incloure elements no rellevants informativament que aportin redundància respecte del que apareix en pantalla.
15. Amplificació: S'inclouen precisions d'informació o paràfrasis amb una funció metalingüística. També es considera amplificació quan s'afegeix informació que no és present en el text d'origen.
16. Modulació: S'incorpora un canvi de punt de vista, d'enfocament o de categoria de pensament segons la formulació del text d'origen. Pot ser lèxica o estructural.
17. Variació: Es canvien elements lingüístics o paralingüístics que afecten als aspectes de variació lingüística. Això inclou canvis en el to textual, estil, dialecte social, dialecte geogràfic, etc.
18. Substitució: Es dona quan es canvien elements lingüístics per paralingüístics o viceversa.
19. Adaptació: Es substitueix un element cultural per un altre de la cultura receptora.
20. Creació discursiva: S'estableix una equivalència efímera que només funciona dins el context.

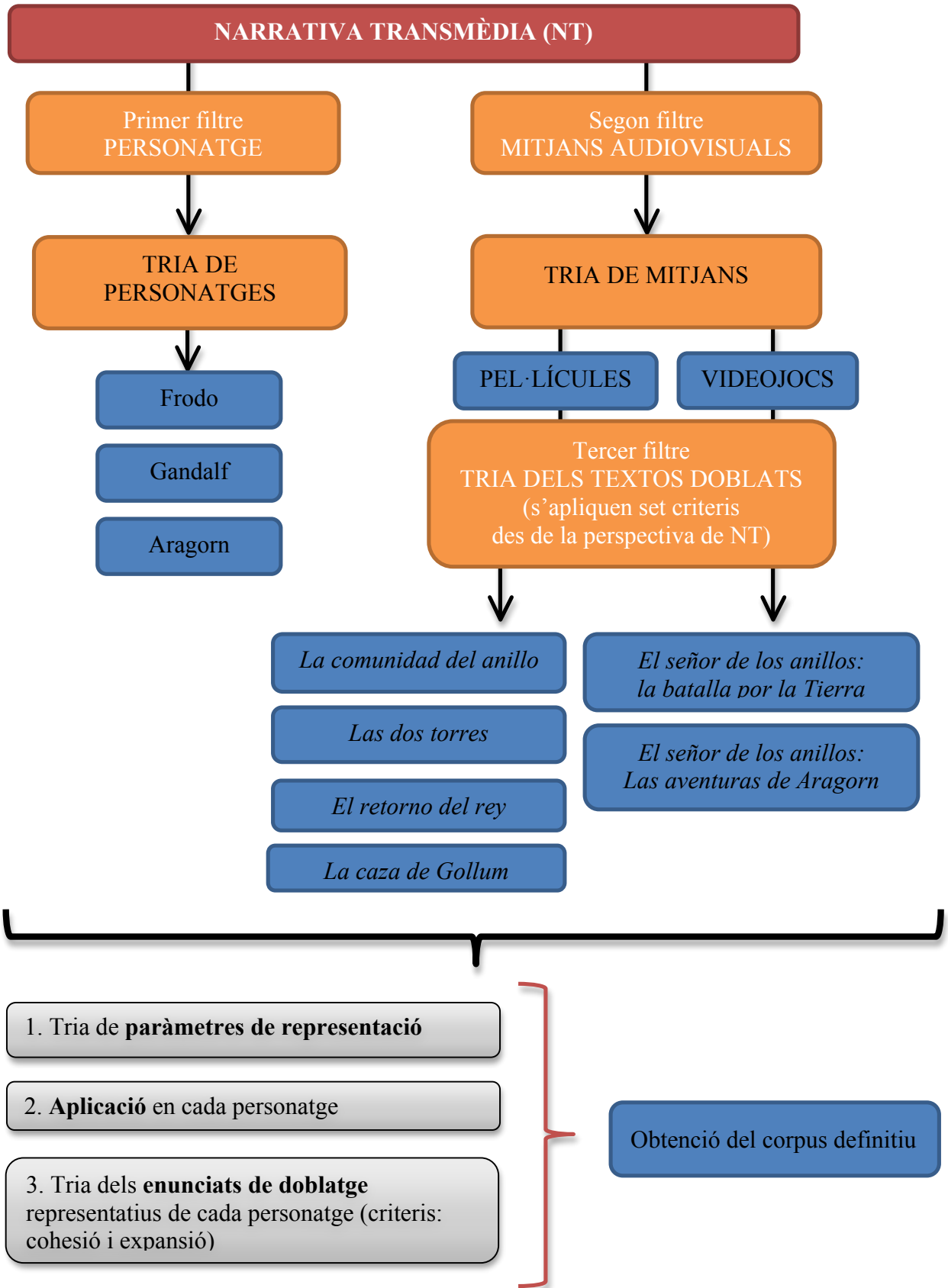
Abans de tancar aquest subapartat, voldríem fer un aclariment respecte de les tècniques 3, 4 i 5 incloses en el llistat. Es tracta de variacions de la tècnica de traducció literal, que en alguns debats originats en traductologia no s'arriba a considerar una tècnica de traducció pròpiament dita. Des del nostre punt de vista, entenem que sí que cal considerar-la una tècnica de traducció, ja que és una de les opcions amb què compta el traductor a l'hora de resoldre els problemes de traducció. Dit això, cal fer notar que Martí Ferriol precisa en aquesta tècnica de traducció i en distingeix dues d'específiques ("paraula per paraula" i "un a un"), diferenciades de la traducció literal, que identifica amb el manteniment de l'ordre dels termes en la traducció i els diferencia entre ells tan sols pel sentit que aquests termes poden arribar a tenir fora del context de traducció. Creiem que la variació del sentit dels termes fora del context és un nivell de precisió que no pertoca a aquest estudi, però sí que ens interessa disposar d'una tècnica que descriu els casos en què la traducció manté l'ordre i el nombre de termes, ja que aquesta és una opció que pot ser útil en la traducció per al doblatge quan l'enunciat

5. METODOLOGIA I CORPUS

requereixi un alt nivell de sincronia. Per aquesta raó, englobarem tots aquests fenòmens en la tècnica “paraula per paraula”.

En el transcurs d'aquest capítol hem tractat els aspectes vinculats amb la metodologia i selecció de corpus d'aquest estudi, des de la tria de la narrativa transmèdia que és objecte d'estudi fins a la selecció del corpus que s'analitza. Posteriorment, hem dedicat un segon bloc a explicar la configuració de la fitxa que s'utilitza com a instrument d'anàlisi del corpus. A tall de conclusió, englobem aquesta informació en la figura següent, que reproduïx de manera esquemàtica i visual la metodologia aplicada en aquest estudi, la selecció de corpus i el disseny de la fitxa d'anàlisi:

PRIMERA PART: SELECCIÓ DEL CORPUS



SEGONA PART: ANÀLISI

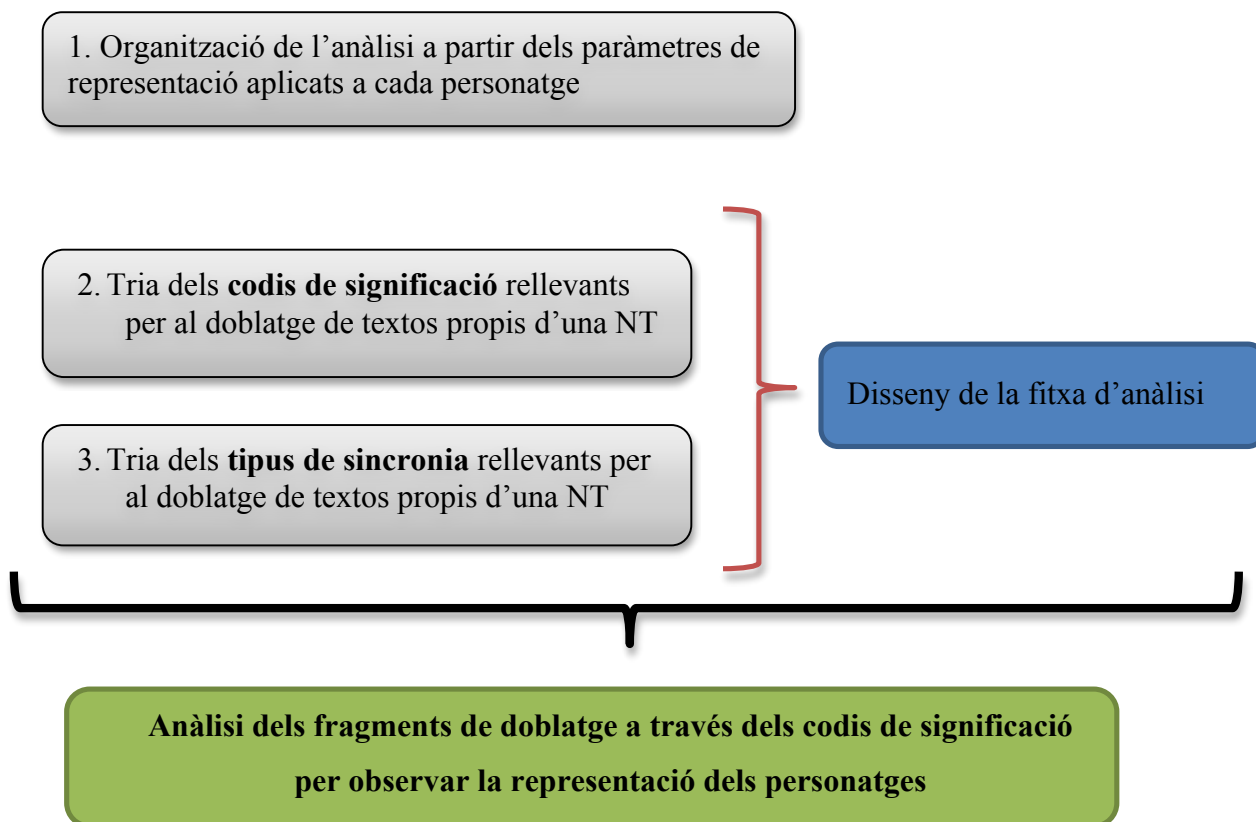


FIGURA 5: Esquema de la metodologia de l'estudi: selecció del corpus i disseny de la fitxa d'anàlisi.

Amb la presentació d'aquest esquema pretenem sintetitzar tant el procés de selecció del corpus com la confecció de la fitxa d'anàlisi dels continguts. A partir del proper capítol analitzarem els continguts seleccionats per valorar l'ús del doblatge en la representació de personatges en el marc d'una narrativa transmèdia. El primer personatge que tractarem és Frodo.

Capítol 6: ANÀLISI DE LA REPRESENTACIÓ DE FRODO

L'anàlisi de la representació de Frodo en el conjunt dels sis textos procedents de la narrativa transmèdia que constitueixen la mostra d'aquest estudi s'estructura en tres blocs. El primer es correspon amb els trets indicials del personatge. El segon tracta la representació de la personalitat i es divideix en diversos subapartats, com ara la innocència, la introspecció o la possessió de l'Anell i el deliri. El tercer bloc és una mostra representativa de la relació existent entre Frodo i el personatge Sam Gamgee, fonamental per entendre la representació del protagonista i el desenvolupament del seu conflicte principal. Finalment, s'ha inclòs un breu apartat final dedicat a les ampliacions del personatge motivades per les potencialitats dels mitjans que configuren la narrativa transmèdia. Aquesta anàlisi es fonamenta en les fitxes relatives al personatge Frodo, que estan incloses a l'annex 2.1 i en el document audiovisual inclòs al DVD que porta per nom "1-Frodo_audiovisual".

6.1 Trets indicials: els noms i l'aspecte físic

El personatge apareix per primera vegada a l'inici de la pel·lícula LCA. Segons l'anàlisi de la taula F1, aquesta presentació es plasma amb la interacció simultània dels dos canals. L'espectador coneix el nom del personatge a través del codi lingüístic sonor per boca d'altres personatges, per tant amb informació indirecta: primer per part de Bilbo a l'inici de l'escena i posteriorment quan el mag Gandalf s'hi dirigeix esmentant-ne el nom i el cognom: "Frodo Baggins" / "Frodo Bolsón". L'aspecte físic com a tret indicial es transmet pel canal visual amb els codis fotogràfic i de figuració. A través d'aquest últim, l'espectador percep l'alçada del hòbbit, una informació rellevant del seu aspecte físic, i que s'il·lustra amb la imatge següent:



FOTOGRAFIA 1: Alçada de Frodo evidenciada amb el codi de figuració (LCA).

Alhora, el fragment reflecteix la innocència del personatge en aquesta fase inicial de la història per mitjà dels dos canals. L'expressió facial i corporal de l'actor es combina amb els codis lingüístic (les paraules) i paralingüístic (el to de veu) per oferir una imatge càndida, alegre i despreocupada de Frodo: “It’s wonderful to see you, Gandalf.” – “Cuanto me alegro de verte, Gandalf” (0:01:13). Aquesta imatge es produeix en un context bucòlic expressat entre el codi musical, amb una melodia de flautes, i el fotogràfic. D'altra banda, l'aspecte físic d'Elijah Wood, l'actor que interpreta Frodo en aquesta pel·lícula, contribueix a alimentar la candidesa del personatge.

En una de les fases del relat, el personatge amaga la seva identitat per passar desapercebut i per fer-ho es canvia el nom. Aquest fet ha estat analitzat a la fitxa F2. Des del punt de vista de la significació, el canvi de nom es reproduïx exclusivament a través del codi lingüístic: el personatge es presenta amb el cognom “Underhill”, traduït a l'espanyol com a “Sotomonte”. Aquesta és l'opció escollida en la traducció de l'obra literària, amb la qual cosa es fa palès que en la traducció audiovisual del film es respecta la terminologia dels llibres. A diferència de la fitxa anterior, en aquest cas el nom es presenta com a informació directa, ja que la pronuncia el mateix personatge. D'altra banda, el desenvolupament de l'escena transmet novament la baixa alçada dels hòbbits a través del codi de figuració, amb la proporció del hòbbit en relació amb els elements de l'entorn, i del codi fotogràfic amb el grau d'angulació picat i contrapicat en què es produeix la conversa entre Frodo i el taverner.

La segona pel·lícula de la trilogia, LDT, inclou una escena en què Frodo i Sam han estat capturats per Faramir, fragment analitzat a la fitxa F3. Durant l'interrogatori, Frodo verbalitza tant el seu nom i cognoms reals com els del seu company Sam i la seva procedència. Tot aquest contingut es transmet pel canal acústic a través del codi lingüístic acústic i amb un to de veu (codi paralingüístic) que connota bonhomia i sinceritat. A diferència de la primera fitxa, en aquesta ocasió el contingut relatiu al tret indicial (nom, cognoms i procedència) es transmet com a informació directa.

6.2 Trets de personalitat

6.2.1 Innocència i descobriment de l'Anell

El segon bloc de l'anàlisi, el constitueix la representació de la personalitat i es divideix en diversos apartats. El primer està dedicat a la innocència del personatge i coincideix amb el descobriment de l'Anell, element artificial de Frodo que provoca el conflicte principal del personatge i causa la seva evolució psicològica. L'escena analitzada a la

fitxa F4 té lloc a Bolsón Cerrado just després que Bilbo deixi la Comarca i consisteix en una conversa entre Frodo i Gandalf. La innocència de Frodo queda palesa a través de les paraules (codi lingüístic) i el to amb què les pronuncia (codi paralingüístic):

0:02:52	Frodo: (DL) He's gone, hasn't he? He talked for so long about leaving... I didn't think he'd really do it.	Frodo: (DL) Se ha ido, ¿verdad? Llevaba tiempo advirtiéndolo ... pero nunca pensé que lo haría.
---------	--	---

El doblatge plasma la innocència amb una traducció que reproduïx el sentit del text original. Aquesta informació es complementa en el pla visual amb l'expressió facial del personatge. La rellevància de l'escena es completa amb el contingut verbal (codi lingüístic) de les intervencions de Gandalf, que en qualitat de mentor informa Frodo del seu nou estatus com a propietari de l'Anell. Les paraules del mag situen l'estadi inicial de l'evolució psicològica que el protagonista experimentarà en relació amb l'Anell. La participació de l'objecte en aquesta escena és visual i encara no té cap vincle afectiu amb Frodo.

Ja des del principi de la història, Frodo segueix els consells de Gandalf. Alguns d'aquests consells han estat utilitzats en el videojoc LBTM com a base per a la creació d'enunciats que pronuncia Frodo durant el joc. Una mostra d'aquest fenomen es veu a la fitxa F5, en què s'analitzen dos enunciats de la sonorització creats a partir de consells que Gandalf li dona a Frodo en aquest estadi inicial de la història. El codi lingüístic de cadascun d'ells porta a conclusions diferents sobre el doblatge. El primer de tots dos ("Keep out of sight." – "Manteneos lejos de su vista.", 0:03:40) ha estat creat a partir de les últimes paraules del mag en l'escena de la pel·lícula analitzada a la fitxa F4 ("Put it somewhere out of sight" – "Guárdalo en lugar seguro"). Tanmateix, s'opta per una traducció pel sentit sense tenir en compte el vincle intertextual amb la pel·lícula. El segon, en canvi, sí que manté la relació intertextual amb els consells de Gandalf de LCA i utilitza uns termes semblants per a l'enunciat de doblatge del videojoc: "I must keep it safe." – "Debo mantenerlo seguro." (0:03:44). Des del punt de vista dels codis de significació, aquesta relació intertextual s'estableix exclusivament a través del codi lingüístic.

Els consells sobre com guardar l'objecte enceten el fragment analitzat a la fitxa F6, on Frodo descobreix la naturalesa de l'Anell. Com en els casos anteriors del film, el hòbbit mostra la seva candidesa a través dels codis lingüístic i paralingüístic del canal acústic i el moviment profílmic físic (expressió facial) pel que fa al visual. A través de la significació combinada d'aquests codis es representa la sorpresa de Frodo quan Gandalf

l'informa que l'artefacte que té als dits és l'Anell Únic de Sauron. A partir d'aquest punt ens referirem a aquest objecte en majúscula, ja que d'aquest moment en què se'n descobreix la naturalesa, l'objecte passa a tenir una consideració gairebé de personatge, sobretot pels efectes que desencadena en altres personatges i en el desenvolupament transmèdia de les línies narratives. La singularitat de l'Anell queda reflectida en l'escena a través del canal visual amb l'ús de plans de detall (codi fotogràfic) i la brillantor (codi de plasticitat).

El descobriment de l'Anell va seguit de l'explicació per part de Gandalf sobre el vincle d'aquest objecte amb Sauron, l'antagonista de la història, fet que converteix l'Anell en certa manera en una personificació d'aquest i, per tant, també en antagonista. L'escena analitzada a la fitxa F7 recull el moment en què Frodo es converteix en protagonista, quan es veu obligat a marxar de casa seva amb l'Anell per tal que Sauron i els seus agents no el trobin. En l'escena es mostra encara la innocència de Frodo barrejada amb la por, unes característiques que es plasmen en la pantalla per mitjà dels codis lingüístic, paralingüístic i de moviment profilmic físic amb l'expressió facial i corporal. La innocència del protagonista, en creure que ningú més coneix la ubicació de l'Anell, es reflecteix en enunciats com el següent:

0:05:25	Frodo: (OFF) Allright. (SB) We put it away. We keep it hidden. (ON) We never speak of it again. No one knows it's here, do they? / Do they, Gandalf?	Frodo: (OFF) De acuerdo. (SB) Lo guardaremos. Lo ocultaremos y no se hable más de él. (ON) Nadie sabe que está aquí, ¿verdad? / ¿Verdad, Gandalf?
---------	--	---

El doblatge reproduïx aquest tret mantenint el sentit amb una traducció literal. L'última intervenció de Frodo descriu el procés de descobriment del problema per part del protagonista en resposta a la negativa de Gandalf d'agafar l'Anell: "I'm giving it to you." – "¡Pues te lo estoy dando!" (0:06:21). Les diferents decisions traductològiques reflecteixen l'oralitat que requereix aquesta l'escena utilitzant la repetició del terme "verdad" com a equivalent del "Do they" original i amb una ampliació de l'enunciat final amb el mot "Pues".

L'assimilació de la situació per part de Frodo queda plasmada a la fitxa F8, que analitza la continuació de l'escena anterior, i que mostra l'estat de dubtes del personatge a través de les moltes preguntes que li formula a Gandalf (codi lingüístic) i el to preocupat amb què les pronuncia (codi paralingüístic). El nerviosisme de l'escena es completa amb la successió de primers plans i plans mitjans de Frodo (codi fotogràfic).

Aquesta fase inicial de la història en què el protagonista deixa la comoditat de la llar per endinsar-se en una aventura desconeguda és present en una escena del curtmetratge amateur LCG, que hem analitzat a la fitxa F9. Per les paraules (codi lingüístic) que utilitza Aragorn en la seva intervenció final, s'interpreta que aquesta escena del curtmetratge es situa cronològicament abans de les escenes del film LCA comentades més amunt (fitxes F6, F7 i F8), i que és Aragorn qui aconsella Gandalf que enviï Frodo a Bree:

0:08:48	Aragorn: Send the hobbit to Bree. I shall watch over the ring until you return.	Aragorn: Envía al hobbit a Bree. Yo vigilaré el anillo hasta que regreses.
---------	---	--

Aquesta aportació per part dels fans suposa una petita expansió de la trama, que contribueix a la narrativa transmèdia a través del codi lingüístic de la sonorització i el doblatge.

La primera etapa de relació entre Frodo i l'Anell, que es correspon amb la fase de descobriment, es produeix entre el moment que el protagonista abandona casa seva i arriba al poble de Bree. Durant el trajecte, Frodo i els seus amics viuen un episodi en què un genet negre al servei de Sauron està a punt de descobrir-los. L'escena, que ha estat analitzada a la fitxa F10, consta de dues parts. En la primera Frodo mostra la seva preocupació a través del canvi de to de veu i d'expressió facial entre les dues frases de la intervenció:

0:09:12	Frodo: I think we should get off the road. / Get off the road, quick!	Frodo: Deberíamos salir del camino. / ¡Salid del camino! ¡Rápido!
---------	---	---

La segona part del fragment mostra la temptació que sent Frodo de posar-se l'Anell mentre el genet inspecciona a través de l'olfacte la zona on s'amaguen els hòbbits. La significació en aquesta segona part és totalment visual i es transmet entre una successió de primers plans i plans de detall (codi fotogràfic) i l'organització de la imatge (codi de figuració).

El videojoc LAA emula l'escena fílmica anterior en un fragment analitzat a la fitxa F11. El vincle amb l'escena anterior es produeix en l'àmbit del codi lingüístic, ja que s'utilitza una de les frases de Frodo de l'escena anterior tant en la sonorització com en el doblatge del videojoc (“Get off the road, quick!” –¡Salid del camino! ¡Rápido!”). El fragment incorpora una intervenció abans i una després de la de Frodo que pronuncia Sam com a narrador:

0:10:41	Sam: (OFF) Strider could tell from their tracks that Black Riders had passed this way recently. We had to get off the road before they returned.	Sam: (OFF) Por sus huellas, Trancos sabía que los Jinetes Negros habían pasado por allí hacía poco. Debíamos apartarnos del camino antes de que regresaran.
0:11:10	Sam: (OFF) The Black Rider stopped right above us, sniffing around like a hound following a rabbit's scent. We all held our breath for fear of being heard, but finally it turned away.	Sam: (OFF) Un Jinete Negro se detuvo justo sobre nosotros, olisqueando como un perro que sigue el rastro de un conejo. Contuvimos la respiración por miedo a que nos escuchase, pero al final se marchó.

Aquestes rèpliques expliquen l'escena de manera resumida a través de contingut verbal. Tots tres enunciats es transmeten exclusivament a través del codi lingüístic, que es presenta tant pel canal acústic com pel visual. Tot i que l'escena estableix intertextualitat entre la pel·lícula de Jackson i el videojoc, es produeix una incoherència temporal en el relat, ja que el videojoc situa l'escena després de Bree i amb Aragorn en el grup, quan en els textos primaris (primer llibre de la trilogia de Tolkien i film inicial de la trilogia de Jackson) aquesta escena es produeix abans de conèixer-lo i en una situació de major indefensió per part del protagonista.

La primera vegada que Frodo es posa l'Anell és per descuit a la taverna de Bree, en un fragment analitzat a la fitxa F12. A diferència del llibre de Tolkien, en què el descuit es produeix amb Frodo ballant sobre una taula, en aquesta ocasió el hòbbit s'entrebanca quan intenta evitar que el seu amic Pippin desvetlli la seva identitat a desconeguts, una informació que es transmet pel codi lingüístic i per via indirecta, atès que l'espectador la rep a través d'un altre personatge. Respecte a la representació de Frodo i la seva relació amb l'Anell, l'experiència traumàtica que viu en posar-se'l es plasma a la pantalla bàsicament a través del codi de plasticitat i l'expressió facial de dolor (moviment profílmic físic). Aquest contingut visual es complementa amb les paraules que Sauron li dirigeix a Frodo en aquesta primera ocasió en què el veu perquè s'ha posat l'Anell.

A LCA, quan Frodo es treu l'Anell, un personatge desconegut se l'emporta a una sala per interrogar-lo. La fitxa F13 analitza l'escena en què es produeix l'interrogatori amb un Frodo absolutament espantat. La por del personatge es transmet a través del codi paralingüístic, pel to de veu temorós, de l'expressió facial (moviment profílmic físic) i del codi lingüístic, amb preguntes i frases breus: "What do you want?"; "I carry nothing."; "Who are you?" El doblatge reproduceix el sentit del text original i reflecteix la por de Frodo (0:13:03): "¿Qué quiere usted?"; "No llevo nada."; "¿Quién es usted?" Cal destacar també que, en aquest punt de la història, el protagonista s'adreça a Aragorn

com a vostè, una marca de la distància que Frodo intenta mantenir amb un personatge desconegut del qual no es refia.

Arran que Frodo es posa l'Anell, uns genets negres fan un atac en una habitació de la taverna mentre el hòbbits són en una altra sala amb Aragorn, que encara és un personatge desconegut per ells. El videojoc LAA inclou una escena cinemàtica, analitzada a la fitxa F14, que recull una versió reduïda de la conversa que es produeix entre Frodo i Aragorn. La particularitat d'aquesta escena des del punt de vista de la intertextualitat és que el contingut verbal està extret de dues escenes diferents de la pel·lícula LCA, com ho indica tant el codi lingüístic com el to amb què es pronuncien (codi paralingüístic): “What are they?” – “¿Qué son?” (0:13:36); “Where are you taking us?” – “¿A dónde nos llevas?” (0:13:49). La diferència amb el film la trobem en el codi fotogràfic, ja que l'enquadrament en què parlen els personatges no és el mateix (amb Frodo assegut al llit i Aragorn dret), i en el moviment profílmic físic, atès que l'expressió facial i corporal de Frodo i Aragorn canvia (és menys expressiva). L'ús diferent d'aquests dos codis afecta la sincronia: l'escena cinemàtica requereix sincronia sonora, que comporta sincronia cinèsica, de contingut i isocronia, però no la fonètica, que sí que era necessària en la pel·lícula.

Frodo apareix al videojoc LAA o bé en les escenes cinemàtiques o bé com a PNJ amb el qual el jugador (Aragorn) pot mantenir converses. En el joc, per poder marxar de Bree, Aragorn ha de trobar els quatre hòbbits. La fitxa F15 recull diferents rèpliques relacionades amb la cerca i troballa de Frodo i el que aquest diu com a PNJ:

0:14:06	Frodo: Strider! I've been looking for a pack horse for our journey.	Frodo: ¡Trancos! He estado buscando un caballo de carga para el viaje.
0:14:11	Frodo: But the stablemaster says they all bolted when the Black Riders came!	Frodo: Pero los caballos huyeron cuando llegaron los Jinetes Negros.
0:14:15	Frodo: I don't want to stay here much longer. Shall we be going now?	Frodo: No quiero permanecer aquí más tiempo. ¿Partimos ya?

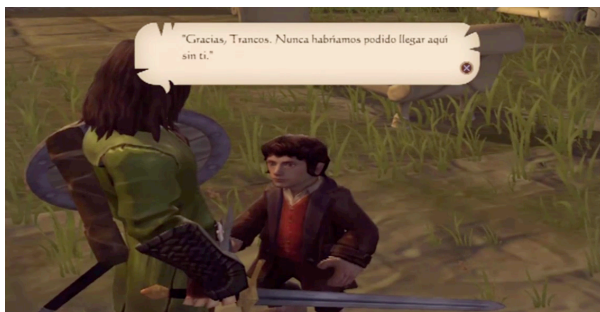
Es tracta de contingut verbal funcional per al videojoc, per indicar al jugador que la següent acció a realitzar és sortir del poble, que no prové ni dels llibres ni de les pel·lícules, i que complementa la representació del personatge exclusivament en el codi lingüístic. El doblatge reproduceix el sentit dels enunciats de manera gairebé literal. La informació que transmet el codi paralingüístic fa pensar que en la tria de l'actor per a la sonorització i el doblatge no s'ha tingut en compte que el timbre de veu tingui semblança amb el dels actors del film (Elijah Wood en l'original i Óscar Muñoz en el

doblatge a l'espanyol). Com es veurà més endavant, en el videojoc LBTM sí que es busca que la veu dels actors sigui similar a les dels actors de la trilogia filmica.

Frodo i els seus amics surten de Bree amb Aragorn com a guia, que té per objectiu dur-los fins a Rivendel. Abans, però, es troben amb genets negres a la talaia d'Amon Sûl, on Frodo és ferit mortalment. La qüestió de la ferida es tractarà en l'apartat 7.2.6. Just abans que mori, el protagonista arriba a Rivendel, on és curat per les mans d'Elrond. En el videojoc LAA es produeix un breu diàleg de joc entre el jugador (Aragorn) i Frodo com a PNJ que ha estat analitzat a la fitxa F16. Les dues rèpliques de què consta la taula són contingut nou, que no prové ni dels llibres ni dels films, però que recorda situacions que viu el personatge en la pel·lícula de Jackson:

0:14:23	Frodo: Thank you, Strider. We never could have got here without you.	Frodo: Gracias, Trancos. Nunca habríamos podido llegar aquí sin ti.
0:14:29	Frodo: The Ring will be safe in Rivendell, won't it?	Frodo: El Anillo estará seguro en Rivendel, ¿verdad?

El vincle intertextual amb el film es produeix exclusivament en el domini del codi lingüístic, tant acústic com visual:



FOTOGRAFIA 2: Mostra visual de Frodo com a PNJ que parla amb Aragorn en un diàleg de joc (LAA).

El pla en què es desenvolupa el diàleg implica sincronia labial. En relació amb aquest requisit, es conserven tant la isocronia com la sincronia cinèsica i la de contingut. Tanmateix, no es manté la sincronia fonètica ja que l'obertura de boca de Frodo no es correspon amb ni amb la sonorització ni amb el doblatge. La manca de sincronia fonètica és força habitual en els videojocs. Quan el personatge apareix en pantalla es prioritzen, sobretot, la limitació temporal i la sincronia sonora, ambdues molt vinculades amb la isocronia.

El vincle de Frodo amb l'Anell no s'acaba a Rivendel. En una reunió convocada per decidir el destí de l'objecte, Frodo passa a convertir-se en el portador de l'Anell i assumeix el repte de viatjar a Mordor i destruir-lo. D'aquesta manera, s'estableix el conflicte principal del protagonista en el relat. Aquest episodi ha estat analitzat a la fitxa

F17. Tot i que la presència de Frodo és en qualitat de convidat, acaba per oferir-se com a portador de l'Anell. En el film de Jackson, el personatge pren la decisió durant una forta discussió entre els participants de la reunió. Aquest contingut es transmet bàsicament pel canal visual, amb la interacció de diversos primers plans i plans mitjans (codi fotogràfic). En paral·lel a l'enfrontament, el muntatge (codi sintàctic) dóna a entendre que l'Anell està actiu i que interactua amb Frodo, fet que es transmet a l'espectador amb la contraposició de plans del hòbbit (primers plans) i de l'Anell (plans de detall i codi de plasticitat). Aquesta informació visual es complementa amb el codi musical. Tot el contingut relacionat amb l'Anell afecta l'expressió facial i corporal de Frodo, que connota patiment, fins que finalment pronuncia la última intervenció, amb un to de veu que indica innocència i por (codi paralingüístic), i retorna així en certa manera a estats d'ànim anteriors del personatge. El doblatge reproduceix literalment el sentit de la sonorització:

0:15:31	Frodo: I will take it. // (OFF) I will take it. // (ON) I will take the Ring to Mordor. // Though, I do not know the way.	Frodo: Yo lo llevaré. (OFF) Yo lo llevaré. // (ON) Yo llevaré el Anillo a Mordor. // Aunque... no sé como voy a hacerlo.
---------	---	--

El videojoc LAA recull l'episodi del Concili d'Elrond en un fragment analitzat a la fitxa F18. Es tracta d'una breu escena cinemàtica en què Sam, com a narrador, explica l'acció:

0:16:01	Sam: (OFF) Only after much discussion was it decided that Frodo would carry the Ring to Mordor, to destroy it forever in the fires of Mount Doom. But he would not go alone.	Sam: (OFF) Tras debatirlo ampliamente, se decidió que Frodo llevaría el anillo a Mordor y lo destruiría para siempre en las llamas del Monte del Destino. Pero no iría solo.
---------	--	--

D'aquesta manera, s'inclou informació indirecta sobre Frodo. El vincle amb la pel·lícula LCA s'estableix, doncs, a través del codi lingüístic. En l'episodi descrit a les fitxes F17 i F18, Frodo s'erigeix oficialment com a portador de l'Anell, fet que suposa una evolució del personatge quant a maduresa i autonomia.

6.2.2 Introspecció i desconfiança

En aquest segon estadi evolutiu, Frodo es sumeix progressivament en la introspecció i comença a desconfiar dels que l'envolten, amb la por que li vulguin prendre l'Anell. Aquesta actitud la fomenten també els consells que li donen primer Gandalf i després Galadriel. La fitxa F19 analitza una conversa que manté amb Gandalf abans d'entrar a Moria. La càrrega significativa del fragment recau en el codi lingüístic. L'espectador

coneix tant la influència creixent de l'Anell com la necessitat d'alienació de Frodo a través de les paraules de Gandalf com a mentor. El doblatge reproduceix el sentit del text original gairebé literalment i plasma els dos trets significatius esmentats:

0:16:40	Gandalf: And the Ring? (OFF) You feel its power growing, don't you? (ON) I've felt it too. You must be careful now. (OFF) Evil will be drawn to you from outside the fellowship. (ON) And, I fear, from within.	Gandalf: ¿Y el Anillo? (OFF) Sientes como su poder crece, ¿verdad? (ON) Yo también lo siento. Debes ser muy cauto ahora. (OFF) El mal te acosará desde fuera de la compañía. Y me temo (ON) que también desde dentro.
---------	---	---

Així, dos dels aspectes de la representació del protagonista que seran fonamentals d'ara en endavant (la influència creixent de l'Anell i la necessitat d'alienació del protagonista) es transmeten per boca d'altres, per tant, com a informació indirecta.

La fitxa F20 analitza un fragment de l'última conversa que el protagonista manté amb Gandalf. En aquesta ocasió, la informació és tant directa com indirecta. El fragment s'inicia amb una reflexió en veu alta de Frodo, que manifesta resignació a través del to de veu trist (codi paralingüístic) amb què pronuncia les paraules (codi lingüístic):

0:17:12	Frodo: I wish the Ring had never come to me... I wish none of this had happened.	Frodo: Ojalá el Anillo nunca hubiera llegado a mi... Ojalá nada hubiera ocurrido.
---------	--	---

La frustració del protagonista té la resposta reconfortant del seu mentor a través dels codis lingüístic i paralingüístic:

0:17:20	Gandalf: So do all who live to see such times, but that is not for them to decide. (OFF) All we have to decide is (ON) what to do with the time that is given to us.	Gandalf: Eso desean quienes viven estos tiempos, pero no les toca a ellos decidir. (OFF) Lo único que podemos decidir (ON) es qué hacer con el tiempo que se nos ha dado.
---------	--	---

La reflexió de Frodo és present en el videojoc LAA, en un diàleg de joc analitzat a la fitxa F21 en què apareix com a PNJ al qual s'adreça el jugador. En aquest cas, el text de la sonorització reproduceix exactament les mateixes paraules que a la pel·lícula, però les pronuncia un actor diferent, com ho indica el codi paralingüístic. Tanmateix, el doblatge d'aquesta rèplica és diferent del de la pel·lícula tant pel que fa al codi lingüístic ("Ojalá el Anillo no se hubiera cruzado en mi camino. Desearía que nada de esto hubiera pasado.") com pel timbre de veu de l'actor del doblatge del videojoc.

La desaparició de Gandalf a Moria deixa Frodo sense el seu referent i conseller. Aquest espai, l'ocuparà a partir d'ara la reina elfa Galadriel. Quan el grup arriba a Lothlórien, Galadriel el convida a mirar el seu mirall d'aigua, una escena del film LCA analitzada a la fitxa F22 i que consta de tres parts diferenciades. La primera és l'explicació de

Galadriel sobre el mirall i les seves propietats, una informació que es transmet pel codi lingüístic:

0:18:04	Galadriel: Even the wisest cannot tell. For the mirror shows (OFF) many things... (ON) Things that were, things that are, (SB) and some things (ON) that have not yet come to pass.	Galadriel: Ni el más sabio te lo diría. Pues el espejo muestra (OFF) muchas cosas... (ON) Cosas que fueron, cosas que son, (SB) y algunas cosas (ON) que aún están por llegar.
---------	---	--

En aquesta primera part, la reina elfa també parla del futur negre que li espera al grup per causa de l'Anell. Les seves paraules donen a entendre que Galadriel omple el buit que havia deixat Gandalf com a conseller del protagonista. La segona part mostra el que el hòbbit veu en el mirall (entre altres, el seu poble cremat i arrasat o Frodo i Sam encadenats). Aquest contingut es plasma a través del canal visual amb els codis de transcripció icònica i plasticitat. Cal destacar també el codi fotogràfic amb el pla de detall de l'Anell. L'observació del mirall i el que Frodo hi veu donen pas a una conversa entre tots dos, que constitueix la tercera part de l'escena. Els consells de Galadriel ajuden el hòbbit a prendre la decisió de marxar tot sol, una informació directa que es transmet pels codis lingüístic i paralingüístic i en què hi contribueix també l'expressió facial de resignació del personatge (moviment profilmic físic):

0:20:39	Frodo: Then I know what I must do. It's just I'm afraid to do it.	Frodo: Entonces sé lo que debo hacer. Solo que... tengo miedo de hacerlo.
---------	---	---

El desenvolupament de l'escena implica tant isocronia com sincronia cinèsica i de contingut; tots tres tipus es conserven en el doblatge. Els primers plans de la part final de l'escena, moment en què Frodo pren una decisió fonamental, comporten també sincronia fonètica, que es conserva gràcies als sons vocàlics.

El videojoc LBTM incorpora una de les frases que pronuncia Frodo a la part final de l'escena anterior en un fragment analitzat a la fitxa F23. En aquest ocasió, tant la sonorització com el doblatge del videojoc reproduïen paraula per paraula el codi lingüístic de la sonorització i el doblatge de la pel·lícula i tan sols canvia el codi paralingüístic que, tot i no ser extret de la pel·lícula, sí que imita el timbre de veu d'Elijah Wood i Óscar Muñoz, actors de la sonorització i el doblatge de la pel·lícula respectivament.

La desconfiança de Frodo envers altres membres del grup, i que Galadriel corrobora amb les seves sensacions a la fitxa F22, adquireix sentit en l'escena que es produeix a la talaia d'Amon Hen que mostra un enfrontament entre Boromir i Frodo, un fragment analitzat a la fitxa F24. Boromir força la situació per mantenir una conversa amb Frodo.

Tal com indiquen els codis lingüístic i paralingüístic, el diàleg comença amb un to i uns termes propers per part de Boromir:

0:21:09	Boromir: (OFF) None of us should wander alone. You least of all. So much depends on you. (ON) Frodo? // (DE) I know why you seek solitude. (ON) You suffer, I see it day by day. Are you sure you do not suffer needlessly?	Boromir: (OFF) Ninguno deberíamos andar a solas. Y tu menos que nadie. Mucho depende de ti. (ON) ¿Frodo? // (DE) Se porque buscas soledad. (ON) Sufres, lo veo día a día. ¿Seguro que no sufres sin necesidad?
---------	---	--

El to i les paraules de Boromir seran cada vegada més tensos fins arribar a la bogeria. La manera com Boromir es dirigeix al portador de l'Anell evoluciona a partir de les respostes del hòbbit: Frodo manté una distància amb Boromir, que es plasma amb l'expressió facial i corporal (moviment profílmic físic), les paraules (codi lingüístic) i el to amb què les pronuncia (codi paralingüístic). A continuació n'incloem una mostra:

0:21:44	Frodo: I know what you would say and it would seem like wisdom but for the warning of my heart.	Frodo: Sé lo que propondrías, y parecería sensato si mi corazón no me previniera.
---------	---	---

L'evolució de la conversa també es reflecteix amb el codi fotogràfic a través de la selecció de plans. Al principi són més oberts i es van tancant a mesura que avança el nivell de tensió. El desenllaç d'aquesta escena reforça la decisió de Frodo de marxar a destruir l'Anell tot sol.

La baralla amb Boromir té un contrapunt en la continuació de l'escena amb una conversa final amb Aragorn, analitzada a la fitxa F25. Quan aquest fragment comença, Frodo porta l'Anell posat, cosa que es plasma amb el canal visual a través de l'entorn borrós i grisenc que envolta el personatge (codi de plasticitat). Quan se'l treu, torna a la realitat, i és llavors quan apareix Aragorn i hi manté una conversa. A l'inici, tant el to com les paraules (codis lingüístic i paralingüístic) i l'expressió facial i corporal (moviment profílmic físic) de Frodo indiquen temor, preocupació i desconfiança respecte d'Aragorn en pensar-se que també ell li vol prendre l'Anell (0:23:34): “Stay away!” – “¡Aléjate!”. La conversa evoluciona cap a un to amistós, reflectit per aquests mateixos tres codis:

0:23:42	Frodo: Can you protect me from yourself? // Would you destroy it?	Frodo: ¿Incluso protegerme de ti mismo? // ¿Tú lo destruirías?
---------	---	--

Les paraules de la intervenció final de Frodo, en què s'acomiada d'Aragorn, fan referència als amics i té un record específic per a Sam. D'aquesta manera, es destaca a través de les paraules la importància de l'amistat en la caracterització del protagonista.

Com s'ha comentat anteriorment, la introspecció de Frodo es plasma per via indirecta per mitjà de les intervencions i reflexions de les persones sàvies en qui confia: Gandalf i Galadriel. La fitxa F26 mostra un breu fragment d'LDT en què els homes de Faramir han capturat Frodo, que camina encaputxat. El contingut visual va acompanyat de la intervenció en *off* de Galadriel, que verbalitza els pensaments de Frodo exclusivament a través del codi lingüístic:

0:24:41	Galadriel: (OFF) The strength of the Ring-bearer is failing. In his heart, Frodo begins to understand... (ON) the quest will claim his life.	Galadriel: (OFF) La fuerza del portador se desvanece. En su corazón, Frodo empieza a entender que (ON) la misión reclamará su vida.
---------	--	---

Així doncs, la psicologia del protagonista s'expressa com a informació indirecta. El suport de Galadriel en substitució de Gandalf torna a aparèixer en un moment crític de la tercera pel·lícula de la trilogia, analitzat a la fitxa F27, en què Frodo cau esgotat després de fugir de l'Aranya, una informació que es transmet pel canal visual a través de l'expressió facial i corporal (moviment profílmic físic). Quan és estirat a terra, l'entorn tètric del cau de l'Aranya es converteix en el bosc bucòlic de Lothlórien (codi de transcripció icònica) i dona peu a l'aparició terapèutica de Galadriel, que l'ajuda a aixecar-se mentre se senten, en *off*, unes paraules que li adreça a la pel·lícula LCA, en l'escena comentada anteriorment (vegeu fitxa F22):

0:25:21	Galadriel: (OFF) This task was appointed to you, Frodo of the Shire. If you do not find a way... no one will.	Galadriel: (OFF) Esta misión te ha sido encomendada a tí, Frodo de la Comarca. Y si tú no encuentras la solución... nadie lo hará.
---------	---	--

D'aquesta manera, s'estableix un vincle entre les diferents pel·lícules de la trilogia a través del codi lingüístic, que reflecteix el principi de serialitat de Jenkins (vegeu 1.4.5). El contingut verbal fa referència a l'objectiu de destruir l'Anell per part del personatge. Si bé el text de la sonorització és exactament igual, en el doblatge hi ha un canvi en la traducció del terme "way": en l'anterior es tradueix com a "camino" i aquesta vegada es tradueix com a "solución". Cal dir que en el context en què es produeix l'enunciat totes dues opcions poden ser vàlides ja sigui amb un terme més pragmàtic ("solución") o metafòric ("camino"). L'altra diferència respecte de l'escena de LCA és que en aquesta fitxa F27 Galadriel parla amb un to de veu bondadós i reconfortant (codi paralingüístic), adient per al que necessita el personatge.

6.2.3 L'Anell com a càrrega

Un dels aspectes que afecten l'evolució del personatge és la càrrega creixent que suposa portar l'objecte tant des del punt de vista conceptual com físic. Aquesta qüestió és present en cinc dels sis textos del corpus, fet que fa pensar en la potencialitat transmèdia d'aquest aspecte de l'Anell. La primera ocasió en què la referència a l'Anell com a càrrega apareix a la història és a Rivendel, durant una conversa que mantenen Elrond i Gandalf sobre Frodo, analitzada a la fitxa F28. Segons es pot veure en el fragment, Gandalf esmenta la càrrega de l'Anell en relació amb el hòbbit des del punt de vista conceptual exclusivament a través del codi lingüístic:

0:25:55	Gandalf: (SB) It is a burden he should never have had to bear. (ON) We can ask no more of Frodo.	Gandalf: (SB) Es una carga que jamás tendría que haber llevado. (ON) No podemos pedirle más a Frodo.
---------	--	--

El videojoc LAA reproduïx aquesta intervenció del mag a Rivendel en un diàleg de joc entre el jugador (Aragorn) i Gandalf com a PNJ, analitzat a la fitxa F29. El contingut verbal de la sonorització i del doblatge del videojoc imita gairebé paraula per paraula el de la sonorització i el doblatge del film, però hi incorpora lleugeres modificacions, que tanmateix no en modifiquen el sentit. D'aquesta manera, es fomenta la intertextualitat entre els dos textos per mitjà del codi lingüístic, tant acústic com visual:

0:26:03	Gandalf: The Ring is a burden Frodo should never have had to bear. We can ask no more of him.	Gandalf: El Anillo es una carga que Frodo no debería haber llevado nunca. No podemos pedirle más.
---------	---	---

A l'inici de la pel·lícula LDT, en un fragment analitzat a la fitxa F30, Frodo reacciona amb dolor al contacte amb l'Ull de Sauron (expressió facial i corporal) i es recolza en una roca. Seguidament, a la pregunta de Sam sobre què li passa, el protagonista respon referint-se al pes de l'Anell (0:26:26): “(DC) It's getting heavier.” – “(DC) Cada vez pesa más”. Aquesta informació es transmet en la combinació dels codis lingüístic, paralingüístic i de moviment profílmic físic amb l'expressió facial de patiment del personatge.

A la pel·lícula ERR, Gollum intenta mostrar la complicitat amb Frodo en parlar-li, amb coneixement de causa, de la càrrega que suposa l'Anell. Aquest breu fragment, analitzat a la fitxa F31 transmet la informació sobre la càrrega de l'Anell:

0:26:35	Gollum: Master carries heavy burden. Sméagol knows. Heavy, heavy burden. / Fat one cannot know. Sméagol look after Master.	Gollum: Amo lleva carga muy pesada. Sméagol sabe. Pesada, muy pesada. / El seboso no entiende. Sméagol cuida del Amo.
---------	--	---

La significació es plasma a través de la combinació de les paraules de Gollum (codi lingüístic) i l'expressió facial i corporal de Frodo, que està exhaust, com ho reflecteix la imatge següent:



FOTOGRAFIA 3: L'expressió facial i corporal de Frodo en plasma l'esgotament (ERR).

El videojoc LAA inclou una altra referència a la càrrega de Frodo. En un fragment analitzat a la fitxa F32, el jugador (Aragorn) s'adreça a Sam com a PNJ, que parla de la càrrega que l'Anell suposa per a Frodo i de la seva voluntat d'ajudar-lo. El contingut verbal recorda la frase de Gandalf que s'ha analitzat a les fitxes F28 i F29, amb la qual cosa s'estableix una vinculació entre aquests diferents fragments a nivell de codi lingüístic:

0:26:54	Sam: The Ring is such a burden to Mr. Frodo. I wish there was something I could do.	Sam: El Anillo es una gran carga para el señor Frodo. Ojalá yo pudiera hacer algo.
---------	---	--

Finalment, també el videojoc LBTM inclou enunciats en què es fa referència a la càrrega que suposa l'Anell. En un breu clip analitzat a la fitxa F33, Frodo verbalitza de dues maneres diferents el pes que suposa l'objecte. Això es mostra exclusivament pel canal acústic amb els codis lingüístic i paralingüístic (0:27:00): “(OFF) The burden's heavy.” – “La carga es muy pesada.”; “(OFF) The Ring... it's so heavy!” – “(OFF) El Anillo, se hace más pesado.” Pel que fa a la sincronia, en aquesta ocasió s'hi aplica el tipus lliure, ja que no hi ha cap mena de restricció: els enunciats es pronuncien fora de camp i sense límit temporal.

6.2.4 Possessió de l'Anell i deliri

El següent pas evolutiu en Frodo l'indica la submissió a l'Anell i l'estat mental de bogeria que s'hi associa. En la trilogia de Jackson, aquest pas es produeix a la pel·lícula LDT. La fitxa F34 analitza un fragment en què Sam insta Frodo a posar-se l'Anell per fugir del captiveri de Faramir, però Frodo ho descarta i admet que l'Anell l'està posseint. Aquesta informació es transmet pel codi lingüístic i en part pel paralingüístic,

atès que Frodo admet la situació amb un to de patiment i resignació. El doblatge reproduceix el sentit de la rèplica original de manera gairebé literal:

0:27:27	Frodo: (DC) I can't. (ON) You were right, Sam. You tried to tell me but... I'm sorry. The Ring's taking me, Sam. If I put it on, he'll find me. He'll see.	Frodo: (DC) No puedo. (ON) Tenías razón, Sam. Intentaste decírmelo pero... Lo lamento. El Anillo me está poseyendo. Si me lo pongo, él me encontrará. Me verá.
---------	--	--

La pel·lícula LDT inclou una altra escena, analitzada a la fitxa F35, que plasma l'estat de bogeria en què arriba a caure Frodo. La part inicial del fragment transmet l'estat mental del hòbbit a través de la seva expressió facial i corporal i del codi paralingüístic, amb un efecte sonor en el to de veu que alimenta la percepció de deliri. Seguidament, l'escena reproduceix l'atracció que sent Frodo pel Nazgûl a través del canal visual amb diversos plans generals, que mostren com el hòbbit puja unes escales atret per la bèstia, i el pla de detall de l'Anell. També hi participa el codi de plasticitat, que transmet la rellevància de l'objecte a través de la brillantor. Sam evita que Frodo es posi l'Anell, tots dos rodolen escales avall i Frodo, posseït, fa el gest de matar Sam amb la daga. Sumat a aquest contingut visual, el deliri del personatge es confirma amb el codi lingüístic de Sam (0:29:56):

0:29:56	Sam: It's me. It's your Sam. Don't you know your Sam?	Sam: Soy yo. Soy su Sam. ¿No conoce a su Sam?
---------	---	---

D'aquesta intervenció ens sembla interessant mencionar que Sam continua adreçant-se al protagonista amb el tractament de *vostè*, malgrat que en aquest punt de la història els dos personatges han viscut múltiples situacions que podrien haver reduït la distància que Sam marca en el pla lingüístic. Frodo reacciona a aquestes paraules amb sorpresa i frustració, com ho indiquen tant el codi lingüístic, com el paralingüístic i l'expressió facial del protagonista en la seva intervenció final (0:30:27): "I can't do this, Sam." – "No puedo hacer esto, Sam." En resum, aquest fragment mostra la bogeria i el deliri del protagonista bàsicament a través del canal visual però amb l'aportació complementària de les intervencions de Sam i Frodo (codis lingüístic i paralingüístic).

El videojoc LBTM incorpora dos enunciats que pronuncia Frodo i que es vinculen amb la possessió de l'Anell. Han estat analitzats a la fitxa F36. La sonorització del primer fa referència al fet que l'Anell el posseeixi ("He won't take me."), però aquesta referència es canvia en el codi lingüístic del doblatge (0:30:41): "¡No podrás tenerlo!". Per tant, en aquesta ocasió hi ha un error de traducció que fa perdre el sentit de possessió del text original.

6.2.4.1 Relació amb Gollum

L'estat de bogeria a què arriba Frodo es pot vincular amb la seva relació amb Gollum, la criatura que li fa de guia fins a Mordor. En tant que antic portador de l'Anell, Gollum pateix una addicció a l'objecte. En el transcurs de la relació entre ells dos, Frodo s'acosta cada vegada més a la bogeria i addicció a l'Anell que pateix Gollum i s'allunya de la serenitat i el sentit comú que representa Sam. En aquesta anàlisi, es comenten diverses escenes que plasmen la incidència de la relació amb Gollum en el procés evolutiu del protagonista.

6.2.4.1.1 Fredor i desconfiança

La fase inicial de relació amb el guia passa per la fredor i la desconfiança. La fitxa F37, analitza una conversa de LCA entre Gandalf i Frodo a Moria en què parlen sobre Gollum, que està seguint les petjades de la companyia. Suposa el moment de descobriment del personatge per part de Frodo. La significació d'aquest fragment recau gairebé exclusivament en el codi lingüístic i l'expressió facial:

0:31:33	Frodo: It's a pity Bilbo didn't kill him (DC) when he had the chance.	Frodo: Lástima que Bilbo no le matara (DC) cuando pudo hacerlo.
---------	---	---

Això contrasta amb el to compassiu amb què Gandalf replica les paraules de Frodo:

0:31:37	Gandalf: Pity? It was pity that stayed Bilbo's hand. (...) (DE) The pity of Bilbo (ON) may rule the fate of many.	Gandalf: ¿Lástima? La lástima fue lo que frenó la mano de Bilbo. (...) (DE) La compasión de Bilbo (ON) podría regir el destino de muchos.
---------	---	---

Del codi lingüístic, cal destacar la importància de la traducció del terme “pity” per “lástima”, un terme que té un doble ús en l'escena i que es manté en totes dues llengües, atès que tant en anglès com en espanyol té la doble significació. En aquest cas, Frodo l'utilitza amb un sentit contundent en lamentar-se que Bilbo no matés Gollum quan en va tenir l'ocasió. Aquest terme apareix de nou en posteriors fragments relacionats amb Gollum.

El videojoc LAA incorpora un diàleg de joc entre Frodo com a PNJ i el jugador (Aragorn), clip analitzat a la taula F38, que recull l'episodi descrit a la fitxa anterior. Les dues intervencions de Frodo són contingut nou, que s'inspira en les rèpliques de l'escena d'LCA. El vincle intertextual entre la pel·lícula i el videojoc es produeix en el codi lingüístic:

0:32:19	Frodo: We're being followed!	Frodo: ¡Nos están siguiendo!
0:32:21	Frodo: It's Gollum, isn't it? He wants the Ring back.	Frodo: Es Gollum, ¿verdad? Quiere recuperar el Anillo.

La pel·lícula LDT s'inicia amb la captura de Gollum per part dels hòbbits. En aquesta escena, analitzada a la fitxa F39, la lluita es produeix pel canal visual i conclou amb una amenaça final de Frodo a Gollum expressada en la duresa de les paraules (codi lingüístic), un to de veu contundent (codi paralingüístic) i una expressió facial i corporal adients:

0:32:42	Frodo: This is Sting. You've seen it before... Haven't you... Gollum? / Release him or I'll cut your throat.	Frodo: Esta es Dardo. Ya la has visto antes... ¿Me equivoco... Gollum? / Suéltalo o te corto el cuello.
---------	--	---

La fredor de Frodo respecte a Gollum es manifesta de nou en una escena posterior, analitzada a la fitxa F40, en què la criatura intenta ser agradable amb el hòbbit, però aquest se'l treu de sobre amb una reacció de rebuig, un to de veu dur i una expressió facial adient (0:33:51): “(SB) Don't touch me!” – “(SB) ¡No me toques!”. El canal visual completa la distància entre els dos personatges amb el codi de figuració: en una imatge que enquadra tots tres personatges, Frodo i Gollum queden als dos costats de la imatge separats per Sam, que està més proper a Frodo.

6.2.4.1.2 Complicitat

El to amistós de Gollum envers el protagonista que mostra el fragment que acabem de comentar té la seva raó de ser en una escena que es produeix amb anterioritat i que enceta la complicitat que s'anirà gestant entre tots dos personatges. Aquesta escena, analitzada a la fitxa F41, reproduïx el moment en què Frodo accedeix a alliberar Gollum de la corda en què el porten lligat a canvi que aquest els guiï fins a Mordor, tot i la reticència de Sam, que no es fia de la criatura. El moment en què Frodo decideix alliberar-lo coincideix amb la primera intervenció del personatge en l'escena. Entre les paraules que utilitza s'inclou de nou el terme “pity”, traduït com a “lástima”, que vincula directament aquesta acció amb l'escena anterior (vegeu F37) a través del codi lingüístic:

0:34:13	Frodo: Maybe he does deserve to die. (DE) But now that I see him (ON) I do pity him.	Frodo: Es posible que merezca morir. (DE) Pero ahora que le veo (ON) Me inspira lástima.
---------	--	--

A través del codi fotogràfic contribueix a plasmar que la decisió d'alliberar Gollum és exclusiva de Frodo: a l'inici, l'escena es desenvolupa en plans mitjans que inclouen els dos personatges, mentre que a la part final, en què Frodo ha alliberat Gollum, el protagonista apareix enquadrat en primers plans.

El punt d'inflexió en la relació de Frodo amb Gollum es produeix en l'escena analitzada a la fitxa F42. El fragment s'inicia amb un pla de detall de la palma de la mà de Frodo amb l'Anell a dins mentre l'acaricia. Simultàniament se sent la veu de Gollum (codi lingüístic) que parla en veu alta, i amb amor, de l'Anell (codi paralingüístic), utilitzant la paraula "Precious", que es tradueix a l'espanyol com a "Tesoro" (0:35:53): "(OFF) So bright. So beautiful. Our... precious." – "Tan brillante. Tan precioso. Oh... tesoro". En sentir les paraules del guia, Frodo s'hi acostava i li fa preguntes fins a adreçar-s'hi com a Sméagol, el seu nom real, que Gollum ja havia oblidat. A partir d'aquest record, Gollum es mostra encara més amistós amb Frodo i comença a establir-se la complicitat entre ells dos. Això contrasta amb la relació entre Gollum i Sam, amb qui es manté una enemistat recíproca.

La confiança de Frodo en Gollum es posa de manifest en una escena analitzada a la fitxa F43 en què, després de conduir-los fins a la Porta Negra i que es constati que no poden seguir per aquell camí, Gollum proposa una via alternativa poc clara. Frodo l'accepta tot i la reticència de Sam (0:37:52): "He's led us this far, Sam." – "Nos ha traído hasta aquí, Sam."; "He's been true to his word." – "Ha cumplido su palabra". Des del punt de vista dels codis de significació, la confiança de Frodo recau exclusivament en el codi lingüístic.

L'acostament de Frodo a Gollum queda palès en l'escena de LDT analitzada a la fitxa F44. En aquest fragment es produeix un diàleg entre Sam i Frodo en què el protagonista renya Sam després que aquest insulti Gollum. A través del codi lingüístic, Frodo verbalitza la seva comprensió de Gollum i la intenció d'ajudar-lo que es curi de l'addicció a l'Anell:

0:38:29	Frodo: You have no idea what it did to him... what it's still doing to him. I want to help him, Sam.	Frodo: No tienes idea de lo que le hizo... de lo que aún le está haciendo. Quiero ayudarle, Sam.
---------	--	--

En alguns punts de la conversa, el to de veu de Frodo és irat i connota bogeria (codi paralingüístic), la qual cosa mostra l'estat mental desequilibrat que té el personatge en aquest punt de la història. La manera com s'expressa Frodo en la última intervenció (codi lingüístic) recorda molt a com ho fa Gollum:

0:39:29	Frodo: I know what I have to do Sam. The Ring was entrusted to me. It's my task. Mine! My own!	Frodo: ¡Sé lo que debo hacer, Sam! El Anillo me ha sido confiado. Es mi objetivo. ¡Mío! ¡Solo mío!
---------	--	--

Com es pot comprovar, el doblatge plasma adequadament la reminiscència de la parla de Gollum en l'enunciat del protagonista. En escenes com aquesta s'evidencia l'aprofundiment en la bogeria i l'obsessió de Frodo plasmades en les pel·lícules. En el conjunt de la narrativa transmèdia, l'èmfasi en la bogeria del protagonista és especialment destacat en la trilogia fílmica. Aquesta és una de les principals aportacions dels films a la narrativa transmèdia en relació amb el protagonista.

Frodo verbalitza el seu lligam amb Gollum en una escena posterior de la mateixa pel·lícula, analitzada a la fitxa F45. Quan Frodo i Sam són capturats per Faramir, Gollum entra en un espai prohibit dels homes de Gondor. Faramir avisa Frodo perquè ho vegi, i aquest evita que l'executin. En la seva primera intervenció al fragment, Frodo diu "This creature is bound to me", fet que indica el vincle actual entre tots dos. En la traducció es perd el matís del vincle, ja que la frase es tradueix com "Esa criatura comparte mi camino". La tria del terme "camino" en aquest cas pot anar motivat per dues raons ben diferents. D'una banda, recorda la decisió presa en el fragment F22 en referència a l'objectiu de Frodo; de l'altra, el mot "camino" pot ser degut a la necessitat de mantenir la sincronia fonètica amb l'expressió "bound to me". La complicitat entre tots dos personatges s'evidencia a la part final del fragment, en què Frodo crida Gollum perquè vagi amb ell. La significació d'aquesta part final es transmet pel codi lingüístic i per l'expressió facial i corporal de Frodo i Gollum.

A la tercera pel·lícula de la trilogia, Frodo està esgotat i gairebé no parla. Ara és Gollum qui domina la relació i juga amb l'estat mental del protagonista. L'escena analitzada a la fitxa F46 es situa a les escales de Cirith Ungol. Frodo s'arrossega per pujar els graons i està visiblement exhaust (expressió corporal). En un replà de les escales, Gollum se li acosta i li parla com a portador de l'Anell, buscant la complicitat amb Frodo (codi lingüístic). Al final de la seva intervenció, Gollum li diu que Sam li vol prendre l'Anell:

0:41:55	Gollum: Master carries heavy burden. Smeágol knows. Heavy, heavy burden. Fat one cannot know. Smeágol look after Master. He wants it. He needs it. Smeágol sees it in his eye. Very soon, he will ask you for it. You will see. The fat one will take it from you.	Gollum: Amo lleva carga muy pesada. Smeágol sabe. Pesada, muy pesada. El seboso no entiende. Smeágol cuida del Amo. Él lo quiere. Lo necesita. Smeágol lo lee en sus ojos. Muy pronto él vendrá a pedírselo. Ya verá. El seboso se lo arrancará del cuello en cuanto pueda.
---------	--	---

En aquest instant s'utilitza el codi de composició icònica (codi de figuració) en què Frodo i Gollum apareixen a primeríssim pla i Sam queda situat al fons en un petit espai de la imatge que deixen els cossos dels altres dos. Frodo reacciona a les paraules de Gollum, però sense parlar: la seva expressió facial (moviment profílmic físic) indica desconfiança en el seu amic Sam. A través del canal visual es mostra l'estat de bogeria absolut en què es troba el personatge en aquest punt. El conjunt de l'escena mostra la proximitat actual entre Frodo i Gollum, inversament proporcional a la distància que en aquest moments té amb Sam.

A l'escena anterior, Gollum prepara el terreny per a la separació entre Sam i Frodo, una contribució de Jackson a la història, que es consuma en l'escena analitzada a la fitxa F47. En un altre replà de les escales, Sam s'adona que ha desaparegut el menjar que portaven, i en culpa Gollum. Frodo intenta aturar la baralla entre tots dos i cau d'esgotament. Veient l'estat de Frodo, Sam prova d'ajudar-lo i es presta voluntari per portar l'Anell:

0:44:03	Sam: No, no, you're not alright. You're exhausted. It's that Gollum; it's this place; (OFF) it's that thing around your neck. (ON) I could help a bit. (OFF) I could carry it for a while.	Sam: No, no está bien. Está agotado. Es ese Gollum. es por este lugar. (OFF) ¡Es ese Anillo que lleva al cuello! (ON) Yo podría ayudarle. (OFF) Podría llevarlo un rato.
---------	--	--

Aquestes intervencions es reproduïxen de manera combinada en els dos canals. La càmera s'enquadra en primeríssims plans dels llavis de Sam i els ulls plens d'ira de Frodo, mentre les paraules de Sam es repeteixen en un eco, que ressona a la ment de Frodo, tal com ho indica el codi d'efectes sonors. En sentir-ho, Frodo pren una decisió inesperada: amb fredor (codi paralingüístic) li comunica a Sam que ja no el pot ajudar més i que se'n torni a casa. El doblatge reproduïx el sentit dels enunciats de la sonorització de manera gairebé literal:

0:44:52	Frodo: (OFF) No, Sam. It's you. I'm sorry, Sam. (...)You can't help me anymore.	Frodo: (OFF) No, Sam. Eres tú. Lo siento, Sam. (...) Ya no puedes ayudarme.
---------	---	---

Sense l'ajuda de Sam, Frodo queda a mercè de Gollum, que culmina el seu pla en una escena que s'ha analitzat a la fitxa F48. Frodo queda atrapat en una teranyina del cau de l'Aranya, mentre se sent, de fons, una cançó malèfica que canta Gollum (codi lingüístic) amb un to sàdic (codi paralingüístic):

0:45:30	Gollum: (OFF) Naughty little fly, why does it cry? (ON) Caught in a web. Soon you'll be... eaten.	Gollum: (OFF) Mosca revoltosa, ¿por qué llorarà? (ON) La Araña te atrapó. Y de pronto... te engulló.
---------	---	--

Com es pot apreciar, la traducció per al doblatge busca mantenir la rima (“atrapó” – “engulló”). Frodo aconsegueix desfer-se de la teranyina i s’acaba enfrontant amb Gollum, amb qui intercanvia un diàleg. Les paraules finals de Frodo (codi lingüístic) verbalitzen la seva intenció de destruir l’Anell:

0:46:46	Frodo: I have to destroy it, Sméagol. I have to destroy it for both our sakes.	Frodo: Tengo que destruirlo, Sméagol. Por el bien de ambos debo destruirlo.
---------	--	---

Gollum reacciona a aquestes paraules i torna a lluitar amb el hòbbit fins que aquest el fa caure per un forat. Bona part del desenvolupament de l’escena és una expansió de la història per part de Jackson, i és coherent amb la complicitat i la bogeria compartida que fomenta entre els dos personatges. D’aquesta manera es tanca la relació entre Frodo i Gollum. Les properes escenes en què apareixen tots dos ja no fan créixer la relació, sinó que formen part del tancament del conflicte amb la destrucció de l’Anell, a què dedicarem el següent apartat.

6.2.5 Destrució de l’Anell

La culminació del conflicte principal del protagonista s’inicia en la pujada al Monte del Destino. El videojoc LAA inclou aquesta acció en un breu fragment analitzat a la fitxa F49. El fragment consisteix en la narració en *off* per part d’una veu femenina extradiegètica, que exposa l’acció que duen a terme Frodo i Sam. El contingut del codi lingüístic es combina amb imatges fixes del Concili d’Elrond, en què Frodo assumeix realment el repte de transportar l’Anell, i, posteriorment, del volcà, que és on consumarà la destrucció.

En la trilogia filmica de Jackson, la finalització de la tasca de Frodo compta amb l’ajuda d’Aragorn, que idea una estratègia per captar l’atenció de Sauron i deixar que el protagonista pugui acabar el camí passant desapercebut. Aquesta expansió de la història també l’incorporen altres textos de la narració transmèdia. L’enfocament del videojoc LAA de la part final també va en aquesta línia, i ho mostra en tres fragments diferents. El primer és la introducció a la missió final de la història, que narra l’estratègia d’Aragorn per ajudar Frodo a través de text en pantalla. Atès que no conté cap traça de doblatge, no s’ha analitzat en cap fitxa, però l’hem inclòs en el document audiovisual en el minut 0:47:37 pel seu interès. El segon fragment ha estat analitzat a la fitxa F50. En aquesta ocasió, es tracta d’una intervenció d’Aragorn en una escena cinemàtica en què exposa breument el seu pla. La significació recau exclusivament en el codi lingüístic i

incideix en l'evolució del personatge de manera indirecta, ja que parla de realitzar accions externes que ajudin el hòbbit a completar la seva tasca:

0:47:37	Aragorn: We can give Frodo his chance if we keep Sauron's eye fixed upon us.	Aragorn: Pero quizás así Frodo lo consiga, si mantenemos el Ojo de Sauron fijo en nosotros.
---------	--	---

A la fitxa F51 s'analitza el tercer fragment. Aquest s'inicia amb una breu escena cinemàtica en què Sam explica, en *off*, el progrés de Frodo i d'ell mateix per assolir l'entrada al volcà alhora que esmenta la fixació de l'Ull de Sauron i la tàctica d'Aragorn:

0:47:43	Sam: (OFF) Sauron finally felt the Ring's presence, and his Eye turned away from the battle. But me and Mr. Frodo had already reached the foot of Mount Doom.	Sam: (OFF) Sauron sintió finalment la presencia del anillo y su ojo se apartó de la batalla. Pero el señor Frodo y yo ya habíamos llegado al pie del Monte del Destino.
---------	---	---

Aquest contingut verbal es reflecteix a través del canal visual. Alhora, el contingut del codi lingüístic acústic també apareix en pantalla en forma de subtítols (codi lingüístic visual). Per aquesta raó, la sincronia que requereix la intervenció és del tipus limitació temporal, que implica tant la isocronia com la sincronia de contingut. El fragment es tanca amb dues rèpliques que apareixen transcrites exclusivament com a text en pantalla i que completen la narració del trajecte de Frodo fins entrar dins el volcà. Per tant, no es recorre al doblatge en la transmissió d'aquesta informació.

A la pel·lícula ERR, Sam s'acaba carregant Frodo a l'esquena en l'ascens al volcà, ja que el protagonista està exhaust i no pot ni caminar. En un punt del camí de pujada, es troben de nou Gollum, que s'enfronta per segona vegada a Frodo, una acció analitzada a la fitxa F52. En l'intercanvi de rèpliques entre tots dos personatges, Frodo li recorda a Gollum el jurament que va fer sobre l'Anell:

0:48:32	Frodo: You swore! You swore on the precious. / Sméagol promised!	Frodo: ¡Lo juraste! ¡Lo juraste por el tesoro! / ¡Sméagol lo prometió!
---------	--	--

Gollum, però, li respon que va mentir (0:48:42): “Sméagol lied.” – “Sméagol mintió.” Així, es confirma que el protagonista ha viscut enganyat per Gollum des del principi, una informació que l'espectador rep a través del codi lingüístic. Tant l'entonació (codi paralingüístic) com l'expressió facial ajuden a completar la tensió del moment.

Frodo aconsegueix entrar al volcà i es disposa a llançar l'Anell, en una escena analitzada a la fitxa F53. A l'inici de l'escena, Sam l'insta a llançar-lo al buit. El protagonista es treu l'Anell i se'l mira. En aquest espai de temps, la càmera es centra en

un pla de detall de l'Anell dins la cadena (codi fotogràfic), que brilla respecte del fons (codi de plasticitat). El moviment de l'Anell mentre Frodo el sosté recorda un pèndol d'hipnosi (codi de transcripció icònica). La significació visual es complementa amb un so agut incessant. La suma dels diferents codis dóna a entendre que l'Anell actua en la ment de Frodo, totalment posseït per la voluntat de l'objecte, tal com ho indica la seva expressió facial hipnotitzada i fixada en l'Anell amb un posat seriós. D'altra banda, l'expressió facial i corporal de Frodo recorden la que tenia Isildur, l'anterior propietari de l'Anell, en l'escena de LCA que parla de la seva història:



FOTOGRAFIA 4: Frodo mostra una expressió facial seriosa i està hipnotitzat per l'Anell (ERR).

Entenem que aquesta coincidència és intencionada (codi sintàctic o de muntatge). L'analogia amb Isildur va més enllà del contingut visual, ja que Frodo actua igual que ell i acaba per sucumbir a la voluntat de l'Anell. Això ho expressa amb les mateixes paraules (codi lingüístic) i el mateix to (codi paralingüístic) que Isildur (0:50:05): “The Ring is mine.” – “El Anillo es mío.” A continuació, arrenca l'Anell i se'l posa, amb la qual cosa desapareix. Aquesta acció final es plasma en pantalla a través del canal visual.

Seguidament, Gollum apareix dins el volcà, colpeja Sam amb una pedra i, tot i que Frodo és invisible perquè porta l'Anell posat, el troba i s'hi enfronta fins a arrencar-li l'Anell i el dit d'una mossegada. Això fa que Frodo torni a ser visible i, posseït, s'enfronti de nou amb Gollum. Cauen tots dos pel precipici, però Frodo aconsegueix aguantar-se en una pedra i Sam el rescata. Gollum cau dins la lava amb l'Anell i mor amb expressió feliç. D'aquesta manera es resol el conflicte principal de Frodo. L'escena que acabem de relatar es transmet pel canal visual. Atès que no hi participa el doblatge, no ha estat analitzada en cap fitxa, però s'ha inclòs en el document audiovisual i es pot veure a partir del minut 0:50:26.

El videojoc LBTM tracta el procés de destrucció de l'Anell a través de text en pantalla. La missió final es desenvolupa des de la perspectiva dels amics de Frodo, que apareixen davant la Porta Negra. El jugador rep instruccions sobre què ha de fer a través de text en pantalla. En un punt avançat de la missió, apareix un comptador a la imatge, que indica

el temps que falta perquè Frodo arribi a destí. Quan el comptador arriba a zero, s'acaba el joc. Això dona peu a una escena cinemàtica final, que mostra Frodo dins el volcà mentre llança l'Anell amb tranquil·litat i sense la presència de Gollum. Aquesta escena simplifica el final del relat. El desenvolupament d'aquest final per al videojoc LBTM es dona totalment pel canal visual i no hi participa el doblatge, raó per la qual no ha estat objecte d'anàlisi en cap fitxa. Tanmateix, ens ha semblat oportú incloure-ho en el document audiovisual per mostrar una manera diferent de finalitzar el conflicte principal del personatge. Es pot veure a partir del minut 0:51:25.

Un cop l'Anell és destruït, Frodo i Sam surten del volcà, que entra en erupció. Els dos hòbbits es queden en una roca i, quan ja pensaven morir, Gandalf els recull amb unes àguiles gegants. Aquesta escena, que a la pel·lícula ERR només es mostra visualment, s'esmenta al videojoc LAA, en un fragment analitzat a la fitxa F54. Es tracta d'una escena cinemàtica de Bolsón Cerrado en què Sam explica l'episodi als seus fills, en una intervenció que inclou referències a diferents moments de la pel·lícula:

0:52:05	Sam: Well, you all know the rest. Mr. Frodo had done it. Just when we thought we'd never see the Shire or taste strawberries again, (DE) Gandalf came flying in on a great eagle and stole us away.	Sam: Y el resto ya lo conocéis. El señor Frodo lo había conseguido. Justo cuando pensábamos que nunca más volveríamos a ver la Comarca o a comer fresas, (DE) Gandalf llegó volando sobre un águila y nos recogió.
---------	---	--

El doblatge reproduïx el sentit de la sonorització de manera gairebé literal. El vincle amb la trilogia de Jackson s'estableix exclusivament en el codi lingüístic.

6.2.6 Resistència

Un dels trets característics de Frodo és la resistència, tant psicològica com física. La psicològica, la demostra en relació amb l'Anell, tot i que acaba sucumbint a la voluntat de l'objecte al final de la història. La resistència física del personatge es manifesta de dues maneres: d'una banda, amb la ferida que resulta de l'atac de l'espectre, de l'altra, amb els elements artfactuals que l'ajuden a conservar aquesta resistència: la cota de *mithril*, la daga Dardo i el *phial* de Galadriel.

6.2.6.1 Ferida

L'atac a Frodo a la Cima de los Vientos, que es produeix a la primera pel·lícula de la trilogia, s'analitza a la fitxa F55. La part inicial, que és on pateix l'apunyament, es desenvolupa sobretot amb contingut del canal visual, a través d'una successió de diferents plans (codi fotogràfic), que proporciona un to frenètic a l'acció, i amb la

presència del codi de plasticitat a partir del moment en què Frodo es posa l'Anell, ja que l'entorn es difumina i canvia també l'aspecte dels espectres. Aquesta informació visual va acompanyada d'una música èpica i majestuosa (codi musical), que hi aporta transcendència. El doblatge és present al final de l'escena, amb les intervencions de Sam i Aragorn, que informen, sobretot la de l'últim, de la gravetat de l'estat de Frodo:

0:53:46	Aragorn: He's been stabbed by a Morgul blade. (DE) This is beyond my skill to heal. (SB) He needs Elvish medicine.	Aragorn: Le han herido con una hoja de Morgul. (DE) Supera mis conocimientos de curación. (SB) Necesita medicina élfica.
---------	--	--

La informació sobre el protagonista es transmet per via indirecta a través de les paraules d'Aragorn (codi lingüístic), el to de veu (codi paralingüístic) i l'expressió facial de preocupació amb què les pronuncia.

Aquesta escena es reproduïx al videojoc LAA, en un fragment analitzat a la fitxa F56. Les intervencions inicials, que és on apareix el doblatge, estan extretes de la pel·lícula LCA tant per a la sonorització com per al doblatge. El canal visual adapta la disposició de l'escena a les possibilitats tècniques que permet el motor d'aquest videojoc. Es redueix el nombre d'elements de l'escena filmica en la qual es basa i organitza els elements de manera simplificada: tan sols apareixen al centre de la pantalla les figures d'Aragorn amb Frodo als braços i Sam queda situat en un costat una mica allunyat dels altres personatges. Després de l'escena, el jugador rep instruccions sobre què ha de fer per ajudar Frodo i se l'informa que està ferit de mort. Tant les instruccions com la informació del joc apareixen com a text en pantalla i sense sonorització ni doblatge. A través d'aquest contingut s'implica el jugador en la curació de Frodo, amb la qual cosa s'aprofiten les potencialitats del mitjà per expandir la narrativa transmèdia. Aquest fragment és una mostra il·lustrativa de com aquest videojoc utilitza els diferents codis acústics i visuals per transmetre informació relativa al personatge.

A diferència dels llibres de Tolkien, en què Frodo arriba a Rivendel a cavall de Glorfindel, el genet més ràpid de la Terra Mitjana, en la trilogia filmica Frodo ho fa gràcies a l'ajuda d'Arwen i d'aquesta manera sobreviu. El videojoc LAA conserva aquest canvi en la història, fet que s'il·lustra en el fragment analitzat a la fitxa F57, que narra l'acció de dues maneres diferents, una pel canal visual i l'altra per l'acústic. S'inicia amb text en pantalla que introdueix la missió del joc que es desenvolupa a Rivendel. En aquest cas, la informació es transmet exclusivament pel canal visual amb text en pantalla (codi gràfic textual) i no hi ha presència de doblatge. Això dona pas a una escena cinemàtica en què Sam narra, en *off*, l'arribada de Frodo a Rivendel i la

curació de la ferida per part d'Elrond. Aquesta explicació es transmet exclusivament pel codi lingüístic acústic. En aquesta ocasió, el doblatge requereix sincronia del tipus de limitació temporal, fet que implica isocronia, que es manté.

La continuació d'aquesta escena, la trobem a la pel·lícula LCA, en una escena analitzada a la fitxa F58. Frodo es desperta en un llit de Rivendel fent un gest de dolor al pit. Així, es transmet la incidència de la ferida en el personatge a través de l'expressió corporal (moviment profílmic físic). Seguidament, Gandalf fa un comentari en què destaca la resistència de Frodo i la gravetat de la situació que ha superat. L'espectador rep aquesta informació sobre el protagonista per via indirecta a través del codi lingüístic:

0:54:44	Gandalf: (SB) Yes, I'm here, and you're lucky to be here too. A few more hours and it would have been beyond our aid. (ON) But you have some strength in you, my dear Hobbit.	Gandalf: (SB) Sí, aquí estoy. Y tu también... por suerte. Unas horas más y no habríamos podido ayudarte. (ON) Pero hay mucha fuerza en ti, mi querido hobbit.
---------	---	---

En una escena posterior de la mateixa pel·lícula, analitzada a la fitxa F59, Gandalf i Elrond parlen de l'estat físic del protagonista:

0:55:02	Elrond: (OFF) His strength returns.	Elrond: (OFF) Recobra sus fuerzas.
0:55:04	Gandalf: (DC) That wound will never fully heal. He will carry it (ON) the rest of his life.	Gandalf: (DC) Esa herida nunca sanará del todo. La llevará (ON) el resto de su vida.
0:55:11	Elrond: (OFF) And yet to have come so far (ON) still bearing the Ring, the Hobbit has shown extraordinary resilience to its evil.	Elrond: (OFF) Y eso que llegar hasta aquí (ON) portando el Anillo es muestra de extraordinaria resistencia a su mal.

Aquests enunciats destaquen la resistència de Frodo manifestada de dues maneres diferents. Les dues primeres rèpliques parlen de la resistència física del personatge respecte de la ferida, i la tercera tracta la resistència psicològica del hòbbit en relació amb l'Anell.

Com en el cas anterior, la significació d'aquest fragment sobre la resistència com a característica del personatge es transmet per via indirecta i recau totalment en el codi lingüístic. La predicció de Gandalf sobre la ferida es complirà: Frodo no es recuperarà mai de l'atac i la ferida passarà a ser un tret perpetu del personatge.

La primera frase que pronuncia Elrond sobre Frodo en el fragment anterior inspira una intervenció del sanador èlfic present en el videojoc LAA. El fragment analitzat a la fitxa F60 està extret d'un diàleg de joc entre el jugador (Aragorn) i Elrond, que apareix com a

PNJ. El contingut verbal de la rèplica és una reformulació de la primera intervenció d'Elrond en l'escena de la pel·lícula LCA comentada en el paràgraf anterior.

0:55:24	Elrond: Frodo's strength will return, but the evil he carries cannot be concealed.	Elrond: Frodo recuperará las fuerzas, pero el mal que lleva no puede ocultarse.
---------	--	---

El doblatge reproduceix de manera gairebé literal el sentit de la sonorització. El contingut acústic queda plasmat també en pantalla a través d'un subtítol (codi gràfic).

L'última referència a la ferida de Frodo apareix a la part final de la trilogia, en una escena d'ERR analitzada a la fitxa F61. Després de destruir l'Anell, el protagonista es troba a casa seva i reflexiona, en una intervenció en *off*, sobre les cicatrius que deixa la vida:

0:55:31	Frodo: (OFF) How do you pick the threads of an old life? How do you go on, when in your heart you begin to understand there is no going back? There are some things that time cannot mend. Some hurts that go too deep. That have taken hold.	Frodo: (OFF) ¿Cómo se retoma el hilo de toda una vida? ¿Cómo seguir adelante cuando en tu corazón empiezas a entender que no hay regreso posible? ¿Que hay cosas que el tiempo no puede enmendar? Aquellas que hieren muy dentro, que dejan cicatriz.
---------	---	---

La referència a la cicatriu té un significat doble. D'una banda, és psicològica i es relaciona amb l'Anell. De l'altra, és física i es vincula amb la ferida. Aquesta última es reproduceix simultàniament a través del record verbal (codi lingüístic) i del gest de Frodo en tocar-se el punt on va rebre la punyalada, combinat amb l'expressió facial que indica dolor (moviment profilmic físic).

6.2.6.2 *Element artificial: cota de mithril*

El personatge compta amb tres elements artfactuals que l'ajuden a la resistència. El primer de tots és la cota de *mithril*, que l'ajuda a protegir-se el cos. En la trilogia de Jackson, Frodo rep aquest objecte de mans de Bilbo en una escena analitzada a la fitxa F62. Aquesta acció queda sobreentesa al llibre de Tolkien, mentre que Jackson la fa evident a ulls dels espectadors a través dels dos canals. La combinació dels primers plans (codi fotogràfic) i la brillantor de l'objecte (codi de plasticitat) mostren l'aspecte visual de la cota i la naturalesa de la pedra preciosa de què està feta. La informació sobre el material es completa amb la sonorització i el doblatge, que en descriuen les propietats:

0:56:24	Bilbo: (OFF) Here's a pretty thing. (ON) Mithril! (DE) It's light as a feather, (ON) and as hard as dragon scales.	Bilbo: (OFF) Acepta esta preciosidad. (ON) ¡Mithril! (DE) Liviano como una pluma, (ON) y duro como escamas de dragón.
---------	--	---

Més endavant en la mateixa pel·lícula, quan la companyia es troba dins de Moria, Gandalf parla de la riquesa de la mina i fa referència a la cota de *mithril* sense saber que Frodo la porta posada. Aquesta escena s'analitza a la fitxa F63. Les paraules finals del mag verbalitzen el valor incalculable de l'objecte: (0:56:44) “(...) (SB) but its worth was greater than the value of the Shire.” – “(...) (SB) su valía era mayor que la Comarca entera.” La significació del fragment es completa amb l'expressió facial de Frodo (moviment profílmic físic) que, enquadrat en un pla mitjà (codi fotogràfic), mostra tant la sorpresa com la discreció, ja que ningú sap que porta posat l'objecte.

L'observació de Gandalf apareix també al videojoc LAA de dues maneres, que s'han recollit i analitzat a la fitxa F64. El jugador (Aragorn) es troba a les mines de Moria. En un punt indeterminat la informació sobre la cota de *mithril* i el seu valor apareix com a text en pantalla (codi gràfic – text). Aquest contingut s'inspira en la intervenció de Gandalf comentada a la fitxa anterior. Poc després, i sense que el jugador hagi realitzat cap acció específica, se sent la veu de Gandalf en *off*, que pronuncia una rèplica semblant a la que hem comentat anteriorment:

0:57:01	Gandalf: (OFF) Bilbo had a shirt of mithril rings that Thorin gave him. I never told him, but its worth was greater than the value of the Shire.	Gandalf: (OFF) Bilbo tenía una cota de malla de mithril que le había regalado Thorin. Nunca se lo dijo, pero su valor era mayor que la Comarca entera.
---------	--	--

En aquesta ocasió, tot i que l'actor de doblatge del videojoc és diferent del de la pel·lícula, tant el to de veu com l'entonació emula la que va gravar l'actor Pepe Mediavilla per al doblatge del film. Així doncs, el vincle intertextual amb la trilogia de Jackson es reforça a través del codi lingüístic i del paralingüístic.

El secret de Frodo es descobreix en una escena posterior, analitzada a la fitxa F65. El grup creu que està mort després que un trol li clavi una llança. El hòbbit, però, s'aixeca sense cap ferida, com ho confirma ell mateix en una rèplica en què respira amb dificultat (codi paralingüístic):

0:57:42	Frodo: I'm allright, (DC) I'm not hurt.	Frodo: Estoy bien, (DC) no me ha herido.
---------	---	--

El sorprenent desenllaç genera comentaris d'Aragorn i Gandalf (codi lingüístic). Les de Gandalf són les següents:

0:57:50	Gandalf: I think there's more to this hobbit than meets the eye.	Gandalf: Creo que este hobbit es más de lo que parece.
---------	--	--

Després de les paraules del mag, Frodo es descorda un botó de la camisa i deixa a la vista un tros de la cota de *mithril*, que brilla subtilment (codi de plasticitat). Això dóna peu a un comentari de Gimli (codi lingüístic):

0:58:01	Gimli: Mithril! (OFF) You are full of surprises (ON) master Baggins.	Gimli: ¡Mithril! (OFF) Es usted una caja de sorpresas, (ON) señor Bolsón.
---------	--	---

Tot i que el contingut verbal de les tres intervencions és bastant diferent, el denominador comú de totes tres és que Frodo és més del que sembla. Aquest és un aspecte destacat del personatge: malgrat la seva aparença fràgil, Frodo té una gran resistència, que es reforça amb objectes com la cota de *mithril*.

Aquest element artfactual també és present en el videojoc LAA a través d'una petita expansió de la història ubicada a Rivendel que, en certa manera, contribueix a ampliar els límits de la narració transmèdia. Aquesta petita expansió es descriu en un fragment analitzat a la fitxa F66. S'inicia amb un diàleg de joc entre el jugador (Aragorn) i Bilbo, que apareix com a PNJ. El hòbbit explica que li vol regalar una cota de malla i una daga a Frodo, però que les ha perdut i li demana que les trobi:

0:58:09	Bilbo: Thank you for looking after my nephew Frodo. He's very dear to me, you know.	Bilbo: Gracias por cuidar de mi sobrino Frodo. Le quiero mucho, ¿sabes?
0:58:14	Bilbo: I wanted to give him my old sword and chain shirt, but I can't seem to find them.	Bilbo: Quería darle mi vieja espada y mi cota de malla, pero no las encuentro.
0:58:20	Bilbo: If you come across them, could you bring them back to me?	Bilbo: Si las ves, ¿me las traeras?

L'explicació conté una imprecisió lèxica en la sonorització: el material de l'objecte és "chain" i no "mithril". Aquesta imprecisió es conserva en el doblatge, ja que es tradueix com a "malla". Quan el jugador troba la cota de *mithril* en un punt indeterminat de Rivendel, se l'informa a través de text en pantalla (codi gràfic - text) i sense sonorització ni doblatge. Finalment, Aragorn li retorna l'objecte a Bilbo i es produeix un nou diàleg de joc amb un contingut verbal nou però que recorda altres episodis de la història:

0:58:42	Bilbo: I fancy it might have turned even the blade of that Ringwraith at Weathertop.	Bilbo: Habría evitado incluso la hoja de aquel Espectro del Anillo en la Cima de los Vientos.
0:58:47	Bilbo: Light as a feather, but it would stop a troll. That reminds me, I have something here...	Bilbo: Ligera como una pluma, pero capaz de detener a un troll. Eso me recuerda que aquí tengo algo...

Així doncs, tot i ser una situació nova, es reforça el vincle intertextual entre el videojoc i la trilogia filmica a través del codi lingüístic.

6.2.6.3 *Element artifactual: daga*

Bilbo li regala al personatge un segon objecte: la daga Dardo. La fitxa F67 analitza el fragment de la pel·lícula LCA on es produeix aquest gest. Com en el cas de la fitxa F62, la informació sobre l'objecte es transmet simultàniament pels dos canals. S'inicia amb un pla centrat en l'objecte (codi fotogràfic) i continua amb l'explicació de Bilbo, que n'esmenta el nom i les propietats. La tria del nom de l'objecte utilitzat en el doblatge és coherent amb el que rep aquest objecte en la traducció literària publicada, fet que contribueix a la coherència de la història: (0:58:55) “(OFF) My old sword, ‘Sting’.” – “(OFF) Mi vieja espada ‘Dardo’”. D'altra banda, en descriure les propietats de l'objecte, el doblatge elimina la referència al color blau, un aspecte important de la daga. Tot i que d'entrada fa pensar que es tracta d'un error en la decisió traductològica, possiblement sigui degut a la restricció d'isocronia. En qualsevol cas, la informació cromàtica es transmet pel canal visual (codi de plasticitat), amb la qual cosa el contingut queda reflectit gràcies a la condició audiovisual del mitjà:

0:59:05	Bilbo: Yes, yes, made by the Elves, you know? (OFF) The blade glows blue when (DE) Orcs are close. (ON) And it's times like that, my lad, when you have to be extra careful.	Bilbo: Sí, sí, hecha por elfos, ¿sabes? (OFF) La hoja brilla cuando hay orcos cerca. (ON) Y es en esos momentos, muchacho, cuando has de tener extremo cuidado.
---------	--	---

De manera anàloga a la cota de *mithril*, el videojoc LAA també crea una petita expansió relacionada amb la pèrdua de la daga per part de Bilbo abans de poder-la regalar a Frodo. Aquesta acció s'ha recollit i analitzat a la fitxa F68, que segueix una estructura molt semblant a la que s'analitza a la fitxa F66. Comença amb uns enunciats de doblatge de Bilbo com a PNJ en què planteja la missió secundària. La part central del fragment mostra el moment en què el jugador troba l'objecte en un punt indeterminat de Rivendel i es plasma en el videojoc amb dos textos que apareixen en pantalla (codi gràfic - text). Finalment, quan el jugador li retorna la daga a Bilbo, aquest fa una nova intervenció que parla de les propietats de l'objecte, amb un contingut verbal semblant al de l'escena de la pel·lícula, però reformulat. Així doncs, el vincle intertextual entre el videojoc i la trilogia s'estableix per mitjà del codi lingüístic:

0:59:42	Bilbo: My old sword! Sting, I called it. The blade glows blue when Orcs are close, you know.	Bilbo: ¡Mi vieja espada! Dardo la llamé. La hoja brilla de color azul cuando se acercan los Orcos.
---------	--	--

Frodo utilitza aquest element artifactual a la pel·lícula LDT, en una escena analitzada a la fitxa F69. La seqüència té lloc al principi del film, quan Gollum apareix per primera vegada i lluita amb Frodo i Sam per prendre'ls l'Anell. A la part final de la baralla, Frodo amenaça Gollum amb la daga i verbalment. La significació, en aquesta ocasió, recau en un primer pla de la fulla de la daga (codi fotogràfic), que destaca per sobre de la resta de la imatge per la seva brillantor (codi de plasticitat). Aquesta informació visual es combina amb els mots que Frodo utilitza en l'amenaça (codi lingüístic) i que inclouen el nom de la daga: “Sting” – “Dardo”.

6.2.6.4 Element artifactual: *phial de Galadriel*

El tercer i últim objecte de què disposa Frodo per defensar-se és el *phial* que Galadriel li regala abans de marxar de Lórien. La fitxa F70 analitza l'escena de LCA en què Frodo rep l'objecte. La pel·lícula ho reproduïx com un record del hòbbit. Així, la càmera mostra un pla mitjà de Frodo (codi fotogràfic), en un posat pensatiu (expressió facial i corporal), i seguidament passa a enquadrar-se en un pla de detall de l'ampolla plena d'aigua cristal·lina i brillant (codi de plasticitat) mentre se sent en *off* la veu de Galadriel que explica les propietats i la utilitat de l'objecte:

0:59:59	Galadriel: (OFF) Farewell, Frodo Baggins. I give you the light of Eärendil, our most beloved star. May it be a light for you in the dark places, when all other lights go out.	Galadriel: (OFF) Adiós, Frodo Bolsón. Te entrego la luz de Eärendil, nuestra más preciada estrella. Que ella te ilumine en los lugares oscuros, cuando las demás luces se apaguen.
---------	--	--

Frodo utilitza aquest objecte a la tercera pel·lícula dins el cau de l'Aranya, una escena analitzada a la fitxa F71. Quan es troba atrapat en una teranyina del cau (expressió corporal), Frodo recorda les paraules de Galadriel sobre l'objecte (codi lingüístic), que se senten en *off*, es treu l'objecte de la butxaca i pronuncia uns mots èlfics que fan que l'ampolla s'il·lumini. El contingut verbal de les paraules de Galadriel és gairebé igual que el de l'escena anterior, i només se'n modifica l'expressió inicial, que no afecta el sentit del text:

1:00:28	Galadriel: (OFF) And to you, Frodo Baggins, I give you the light of Eärendil. Our most beloved star. May it be a light for you in dark places when all other lights go out.	Galadriel: (OFF) Y a ti, Frodo Bolsón, te entrego la luz de Eärendil, nuestra más preciada estrella. Que ella te ilumine en los oscuros lugares, cuando las demás luces se apaguen.
---------	---	---

Les paraules èlfiques que pronuncia Frodo es mantenen en el doblatge en aquesta llengua i no es subtitulen. El *phial* destaca del seu entorn a través del codi de plasticitat.

En resum, l'ús d'aquest element artifactual es plasma en pantalla amb la combinació de codis dels dos canals.

6.2.7 Intel·ligència

Una de les característiques que Tolkien relaciona amb el personatge en l'obra literària és la intel·ligència. Tot i que aquest tret té una presència pràcticament testimonial en els textos audiovisuals que constitueixen el nostre corpus, apareix en dues escenes de la pel·lícula LCA i un fragment del videojoc LAA. La primera escena ha estat analitzada a la fitxa F72 i té lloc quan Aragorn condueix Frodo i els seus amics pel bosc i els allunya de Bree. En un diàleg entre Frodo i Merry, aquest últim manifesta desconfiança respecte d'Aragorn. Frodo li respon amb una intervenció intel·ligent i creativa:

1:00:56	Frodo: I think a servant of the enemy would look fairer and feel fouler.	Frodo: Un siervo del enemigo tendría mejor aspecto y parecería más insensato.
---------	--	---

El doblatge resol aquesta observació mantenint una estructura sintàctica equivalent. Tanmateix, atès que el text en espanyol requereix una extensió superior, s'elimina el verb inicial per poder conservar la isocronia. L'observació de Frodo té una rèplica de Merry relacionada amb les paraules del primer, que es reproduïx adequadament en el doblatge: "He's foul enough." – "¿Más insensato aún?". Finalment, Frodo manifesta la necessitat de confiar en Aragorn. Aquest breu intercanvi d'impressions és una mostra de la intel·ligència del personatge, que es manifesta totalment a través del codi lingüístic.

La segona escena en què Frodo exhibeix la seva intel·ligència, analitzada a la fitxa F73, es dona quan el personatge descobreix la manera d'obrir la porta de Moria. Després que Gandalf desisteixi en l'intent, Frodo dedueix que es tracta d'una endevinalla i verbalitza la solució a través del codi lingüístic. El doblatge reproduïx el sentit de la rèplica de manera gairebé literal però apunta de manera més clara la solució a l'enigma:

1:01:19	Frodo: It's a riddle. (OFF) Speak, friend, (ON) and enter. (DE) What's the Elvish word for friend?	Frodo: Es un acertijo. (OFF) Di amigo, (ON) y entra. (DE) ¿Cómo se dice amigo en élfico?
---------	--	--

Aquesta informació del canal acústic es combina amb un pla de detall de la part superior de la porta, que conté la inscripció en èlfic, i el pla complet de la porta en obrir-se després que Gandalf pronunciï la solució a l'endevinalla. Novament, doncs, la intel·ligència de Frodo es plasma a través del codi lingüístic.

El videojoc LAA inclou l'acció de la fitxa anterior en una escena cinemàtica analitzada a la fitxa F74 en què Sam narra de manera resumida el moment en què Frodo resol

l'endevinalla que permet obrir la porta de Moria. Sam tan sols esmenta l'acció, però no n'explica els detalls. L'aportació d'aquest fragment a la representació del personatge es transmet com a informació indirecta pel sentit global del codi lingüístic, que d'aquesta manera estableix el vincle intertextual entre la pel·lícula i el videojoc:

1:01:08	Sam: (OFF) The Gate of Moria was hard to find, and harder still to open but Mr. Frodo found a way.	Sam: (OFF) Nos costó mucho encontrar la Puerta de Moria, pero aún más abrirla. Sin embargo, el señor Frodo encontró el camino.
---------	--	--

6.2.8 Malenconia

L'últim tret de personalitat de Frodo és la malenconia. El hòbbit és un personatge molt casolà i feliç de viure a la Comarca. El conflicte que ha de superar el porta a caminar durant un llarg període de temps fins a assolir l'objectiu, i en certs moments del relat manifesta l'enyorança de la llar. Un d'aquests episodis es dona a la pel·lícula LCA, en un fragment analitzat a la fitxa F75. Frodo s'ha trobat amb Bilbo a Rivendel. En veure un mapa de la Terra Mitjana que està elaborant el seu oncle, Frodo verbalitza l'enyor de la Comarca i el desig de tornar a casa amb una expressió facial que transmet tristesa i un to de veu apagat amb els quals pronuncia les paraules següents:

1:01:38	Frodo: (OFF) I miss the Shire. (ON) I spent all my childhood pretending I was off somewhere else off with you on one of your adventures. But my own adventure turned out to be quite different. / I'm not like you, Bilbo.	Frodo: (OFF) Echo de menos la Comarca. (ON) Pasé mi infancia soñando que algun día me iría lejos contigo a una de tus aventuras. Pero mi aventura ha resultado ser muy distinta. / No soy como tu, Bilbo.
---------	--	---

El videojoc LAA incorpora aquesta confessió de Frodo en un fragment analitzat a la fitxa F76. Es tracta d'un diàleg de joc que es produeix a Rivendel entre el jugador (Aragorn) i Frodo com a PNJ. L'enunciat del doblatge del hòbbit és una reformulació resumida de la intervenció analitzada a la fitxa anterior i apareix també en el canal visual com a subtítol (codi gràfic):

1:02:05	Frodo: I spent all my childhood pretending I was off on some adventure, but now I miss the Shire.	Frodo: He pasado toda mi infancia pretendiendo vivir una aventura, pero ahora añoro la Comarca.
---------	---	---

Així doncs, el vincle intertextual entre el videojoc i la pel·lícula s'estableix pel codi lingüístic acústic i visual. L'enquadrament de Frodo com a PNJ comporta sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de videojocs.

6.3 Relació amb Sam

El viatge de Frodo cap a Mordor per destruir l'Anell no s'entén sense Sam Gamgee. Aquest personatge té una relació d'amistat molt estreta amb el protagonista. Tot i que ja ha aparegut en algunes escenes analitzades, hem cregut necessari seleccionar-ne i analitzar-ne una mostra per il·lustrar aspectes clau de la incidència d'aquest personatge en Frodo. Amb aquesta finalitat, els hem englobat en dos grups: en el seu rol de protector i com a motivador del protagonista. En entrevistes posteriors a la publicació del llibre, Tolkien manifestava que la creació del personatge Sam Gamgee és un homenatge als *batmen*, servents dels oficials de la Primera Guerra Mundial que l'autor considerava els autèntics herois anònims de la guerra¹². Aquest personatge té una actitud servicial envers Frodo i al mateix temps l'ajuda a superar obstacles gairebé impossibles en el viatge cap a Mordor.

6.3.1 Protecció

La primera ocasió en què Sam es mostra com a protector de Frodo és a la pel·lícula LCA, en un breu fragment analitzat a la fitxa F77. El fragment mostra el moment en què Sam entra a l'habitació de Bree on Aragorn s'ha endut Frodo. El to protector del hòbbit es transmet pels dos canals a través de les paraules ofensives que dedica al Dúnedain (codi lingüístic), el to de veu irat (codi paralingüístic) i l'expressió facial i corporal agressiva (moviment profílmic físic):

1:02:14	Sam: Let him go or I'll have you, Longshanks.	Sam: Suéltale o te remato, Pataslargas.
---------	---	---

En la mateixa pel·lícula, després de deixar enrere Lórien, el grup s'ha aturat en un punt del riu i Sam s'interessa per l'estat de Frodo en una escena analitzada a la fitxa F78. S'evidencia que Sam està molt pendent de Frodo amb el to de veu (codi paralingüístic), però sobretot amb les paraules que pronuncia (codi lingüístic). L'enunciat següent n'és un exemple:

1:02:22	Sam: (OFF) You haven't eaten anything all day. You're not sleeping, either. (ON) Don't think I haven't noticed. (SB) Mr. Frodo.	Sam: (OFF) No ha comido nada en todo el día. Ni tampoco ha pegado ojo. (ON) No crea que no me he dado cuenta. (SB) Señor Frodo.
---------	---	---

¹² Així ho manifesta Tolkien en una carta enviada el 16 d'abril de 1956 a l'editora J. H. Cotton Minchin, admiradora de la seva obra, com a resposta als dubtes filològics que aquest li havia adreçat uns mesos abans. Vegeu l'entrada al blog de John Garth, un dels principals estudiosos de la vida i obra de Tolkien: <https://johngarth.wordpress.com/2014/02/13/sam-gamgee-and-tolkiens-batmen/>.

El to servicial es fa palès amb el tractament de vostè amb el qual s'adreça a Frodo, tot i que han estat amics des de la infància. Les rèpliques de Sam contrasten amb les del protagonista, que respon amb frases molt breus i gairebé telegràfiques. És el moment de la història en què ha decidit marxar tot sol, i intenta distanciar-se també del seu amic, fet que es plasma amb el codi lingüístic, el paralingüístic (pel to de veu fred i distant), i l'expressió facial, que indica la tristesa del protagonista.

Tot i que Frodo vol seguir el camí en solitari, no aconsegueix desfer-se de Sam, que l'acompanyarà a Mordor. Aquesta qüestió s'insinua lleugerament en un breu fragment del videojoc LAA, analitzat a la fitxa F79. Es tracta d'una escena cinemàtica que transcorre a la sala de Bolsón Cerrado on Sam, que actua com a narrador del videojoc, explica als seus fills de manera molt resumida el moment en què Frodo i ell se'n van sols a Mordor:

1:02:56	Sam: (...) and how after we left, we were set upon by Saruman's Uruk-hai. (OFF) That was when me and Mr. Frodo went off towards Mordor, with that terrible Ring.	Sam: (...) y sobre como nos asaltaron los Uruk-hai de Saruman cuando nos fuimos. (OFF) Allí fue cuando el señor Frodo y yo partimos hacia Mordor con el terrible anillo.
---------	--	--

La significació del fragment es transmet pel codi lingüístic, a través del qual es reforça l'aportació del videojoc al relat en el punt concret de la separació de Frodo i Sam de la resta de companys. Aquest fragment comporta sincronia labial. Això implica tant isocronia com sincronia cinèsica, de contingut i fonètica per part de Sam. Totes es conserven.

L'episodi de separació dels dos hòbbits de la resta del grup es detalla en una escena de la pel·lícula LCA analitzada a la fitxa F80. A l'inici del fragment, Frodo s'endinsa en el riu amb una barca. Sam arriba corrent a la riba i es fica a l'aigua. Aquesta part visual inicial es complementa amb el diàleg (codi lingüístic) entre tots dos personatges, ja que Sam verbalitza amb un to de veu enèrgic (codi paralingüístic) que acompanyarà el protagonista a Mordor, tot i que aquest li diu que vol marxar tot sol. Alhora, l'espectador descobreix, per boca de Frodo (codi lingüístic), que Sam no sap nedar, la qual cosa afegeix dramatisme al moment. Malgrat el handicap, Sam entra dins l'aigua i s'enfonsa. Aquesta acció es plasma en pantalla en un pla de detall del braç de Sam dins l'aigua. Encara en el mateix pla, apareix el braç de Frodo, que l'agafa i el salva. La part final de l'escena transcorre dins la barca, amb un pla mitjà que inclou tots dos personatges dialogant, un d'esquena i l'altra de cara. El fet que l'enquadrament els inclogui tots dos és un element de significació respecte a la unió dels dos personatges

que es certifica en aquesta escena. L'actitud protectora de Sam es confirma amb les paraules de la seva última intervenció:

1:03:57	Sam: (OFF) I made a promise, Mr. Frodo. (ON) A promise. Don't you leave him, Samwise Gamgee. And I don't mean to. I don't mean to.	Sam: (OFF) Hice una promesa, señor Frodo. (ON) Una promesa. No le abandones Samsagaz Gamgee. Y no pienso hacerlo. No pienso hacerlo.
---------	--	--

Sam pronuncia aquests mots amb emotivitat, que es mostra a través de la veu (codi paralingüístic) i de l'expressió corporal i facial, que fins i tot inclou algunes llàgrimes.

L'actitud protectora de Sam, el porta a afrontar reptes gairebé impossibles. Un d'aquests és l'enfrontament amb l'Aranya a la tercera pel·lícula de Jackson, una acció que en el llibre de Tolkien apareix al final del segon llibre. L'episodi ha estat analitzat a la fitxa F81, en un fragment audiovisual que condensa els punts de l'acció significatius per a la protecció del protagonista per part de Sam. El fragment s'inicia amb l'aparició de Sam a escena qui, empunyant la daga Dardo i el *phial* de Galadriel (elements artfactuals de Frodo que ha trobat en algun moment indeterminat), s'enfronta a l'Aranya i l'amenaça tant amb l'expressió facial i corporal (moviment profilmic físic) com amb les paraules (codi lingüístic) i el to amb què les formula (codi paralingüístic): “Let him go, you filth.” – “Suéltale, fétida.” (1:04:36). La segona part del fragment s'inicia després de vèncer l'Aranya. Amb el cos de Frodo inert en braços, Sam verbalitza en un primer pla (codi fotogràfic), per mitjà del codi lingüístic, el paralingüístic i l'expressió facial i corporal, la frustració que Frodo estigui mort i no l'hagi pogut salvar. Aquesta circumstància està alimentada per l'aspecte facial i corporal inexpressius de Frodo, que fan pensar que està mort. El to protector de Sam és especialment evident en el codi lingüístic un punt de la intervenció en què diu el següent. El doblatge ho reproduceix de manera literal:

1:04:39	Sam: Wake up! Don't leave me here alone. Don't go where I can't follow.	Sam: Venga, despierte. No me deje aquí solo. No vaya donde no pueda seguirle.
---------	---	---

Encara en el pla del codi lingüístic cal destacar que Sam continua adreçant-se a Frodo en el doblatge amb el tractament de *vostè* i també la inclusió del terme “venga” que contribueix a l'oralitat prefabricada del doblatge.

Malgrat les aparences, Frodo no està mort. Sam ho descobreix quan, en sentir sorolls, s'amaga i deixa el cos de Frodo al camí, on el troben un grup d'orcs que se l'emporten a la torre de Cirith Ungol per torturar-lo. D'aquesta manera, Sam es troba davant d'un nou repte que assumeix sense dubtar. El hòbbit rescata Frodo després d'eliminar tots els

orcs que es va trobant fins arribar dalt de la torre, on es produeix una escena de la pel·lícula ERR que hem analitzat a la fitxa F82. Sam liquida l'últim orc, que vol matar Frodo, mentre pronuncia unes paraules amb to enèrgic (codi paralingüístic): “Not if I stick you first.” – “No si antes te ensarto a tí.”, (1:05:44). La intervenció coincideix amb l'aparició de la fulla de la daga de color blau (codi de plasticitat) en el cos de l'orc. A continuació es produeix un diàleg entre Sam i Frodo en què aquest últim li demana disculpes reiterades (codi lingüístic i paralingüístic) i li diu que han fracassat en la missió:

1:05:58	Frodo: It's too late, it's over. They've taken it. (OFF) Sam, (ON) they took the Ring!	Frodo: Demasiado tarde, se acabó. Se lo han llevado. (OFF) Sam, (ON) ¡Tienen el Anillo!
---------	--	---

La traducció reproduïx la rèplica de manera gairebé literal. Sam el contradiu tant de paraula com en el moviment profílmic físic, ja que es treu l'Anell de la butxaca. La càmera es centra en un pla de detall de l'objecte, que brilla en relació amb l'entorn (codi de plasticitat) mentre se sent un so enigmàtic (codi d'efectes sonors). Amb el gest de Sam, l'actitud de Frodo canvia, fet que s'expressa a través del codi paralingüístic i de l'expressió facial i corporal i li exigeix que li retorni l'Anell amb un to que expressa l'addicció del personatge: “Give me the Ring, Sam.” / “Dame el Anillo, Sam.” (1:06:31). En rebre l'Anell, Frodo respira alleujat (expressió corporal) i intenta justificar-se davant del seu amic amb paraules que remetent a la càrrega de l'objecte. Aquesta remissió es manté en la traducció:

1:07:08	Frodo: You must understand. The Ring is my burden. (OFF) It will destroy you, Sam.	Frodo: Debes entenderlo. El Anillo es mi carga. (OFF) Te destruirá, Sam.
---------	--	--

Quan Frodo i Sam pugen al volcà, el protagonista cau esgotat. En una escena analitzada a la fitxa F83, Sam l'agafa en braços i intenta aixecar-li els ànims recordant la Comarca. La resposta que dona Frodo d'una banda verbalitza l'esgotament físic i mental i, de l'altra, manifesta que només veu l'Ull de Sauron:

1:07:41	Frodo: No, Sam. I can't recall the taste of food, nor the sound of water, or the touch of grass. I'm naked in the dark. There's nothing. No veil between me and the wheel of fire. I can see it with my waking eyes.	Frodo: No, Sam. No recuerdo el sabor de nada, ni el arrullo del agua, ni el tacto de la hierba. Me hundo en la oscuridad. Siento que no hay nada... entre la rueda de fuego y yo. Ahora le veo, con los ojos despiertos.
---------	--	--

L'esgotament de Frodo es transmet també a través del to de veu (codi paralingüístic) i de l'expressió facial (moviment profílmic físic), que evidencia el desgast enquadrat en

un primer pla (codi fotogràfic). Sam reacciona al que sent i decideix carregar-se Frodo a l'esquena per arribar al Monte del Destino.

Després de destruir l'Anell, i que el volcà hagi entrat en erupció, Frodo i Sam estan recolzats en una roca. En una escena analitzada a la fitxa F84, tots dos accepten que no en sortiran vius i parlen de records bonics. Frodo comença a enumerar vivències de la Comarca (codi lingüístic) i Sam ho aprofita per recordar la noia amb qui es volia casar. Finalment, Frodo manifesta la satisfacció d'estar amb el seu amic en aquest moment final:

1:09:52	Frodo: I'm glad to be with you, Samwise Gamgee, here, at the end of all things.	Frodo: Me alegro de estar contigo, Samsagaz Gamgee. Aquí, al final de todas las cosas.
---------	---	--

L'escena final de la trilogia fílmica es produeix als Ports Grisos, quan els hòbbits s'acomiaden de Gandalf i altres savis que marxen amb l'últim vaixell dels elfs cap a Valinor. El fragment analitzat a la fitxa F85 recull el moment en què Frodo es separa de Sam. S'inicia quan Gandalf li indica al protagonista que és hora de marxar. Les paraules del mag provoquen la incredulitat dels altres hòbbits. Frodo li manifesta a Sam la raó de la seva marxa amb un to de veu amable i reposat, i uns termes que indiquen que la tasca de destruir l'Anell li ha deixat marques incurables. El doblatge reflecteix tant el to com el sentit esmentat:

1:10:17	Frodo: We set out to save the Shire, Sam. (OFF) And it has been saved. (ON) But not for me.	Frodo: Quisimos salvar la Comarca, Sam. (OFF) Y la hemos salvado. (ON) Pero no para mí.
---------	---	---

A continuació, es treu de la butxaca el llibre vermell que Bilbo li havia entregat i li dóna a Sam perquè completi la història, una finalitat que confirmen les paraules de Frodo (codi lingüístic). Aquest és el llibre que Sam narra en el videojoc LAA:

1:10:46	Frodo: The last pages are for you, Sam.	Frodo: Las últimas páginas son para ti, Sam.
---------	---	--

6.3.2 Motivació

Una de les funcions de Sam en diversos moments de la història és la de motivar i aixecar els ànims del protagonista. La pel·lícula LCA n'inclou una mostra en l'escena final, que hem analitzat a la fitxa F86. El fragment mostra un diàleg entre Frodo i Sam que es produeix mentre observen, a la llunyania, la terra de Mordor. El protagonista exposa, a través de les paraules (codi lingüístic) i amb un to de veu entre reflexiu i trist (codi paralingüístic), la dificultat del camí que els espera i la sensació que no tornarà a

veure els amics que deixa enrere. Les rèpliques de Frodo tenen una contrarèplica optimista de Sam, que acaba portant el protagonista a manifestar l'alegria de tenir-lo al seu costat. Aquest sentiment queda reflectit en el doblatge, que reproduïx el sentit amb una expressió equivalent:

1:11:13	Frodo: Sam. I'm glad you're with me.	Frodo: Sam. Me alegro de que estés conmigo.
---------	--------------------------------------	---

També el final de la segona pel·lícula de la trilogia inclou una mostra de la tasca motivadora de Sam. El fragment analitzat a la fitxa F87 mostra una conversa entre els dos hòbbits mentre caminen pels boscos d'Ithilien després de deixar enrere Faramir. Com a gran aficionat a les cançons i les històries èpiques, Sam es pregunta, en veu alta (codi lingüístic), si mai algú farà una història sobre Frodo i l'Anell, i ho escenifica a través d'un suposat diàleg animat entre dues persones. El doblatge tradueix l'enunciat reflectint aquest suposat diàleg:

1:11:28	Sam: (SB) I wonder if people will ever say "Let's hear about Frodo and the Ring." (ON) And they'll say, "Yes, that's one of my favourite stories. Frodo was really courageous, wasn't he, dad." "Yes, my boy, the most famous of Hobbits. And that's saying a lot".	Sam: (SB) Me pregunto si la gente me dirá algun día "Cuéntame la historia de Frodo y del Anillo." (ON) Y diré, "Sí, es una de mis historias favoritas". "Frodo era muy valiente, ¿verdad, padre?" "Sí hijo mío, el más famoso de los hobbits. Y no es decir poco".
---------	---	--

El final de la rèplica del doblatge inclou una lleugera modificació en traduir l'expressió afirmativa de l'original per una negativa, un canvi que, d'altra banda, contribueix a l'oralitat de l'enunciat de doblatge. Frodo li segueix el joc i incorpora la figura de Sam en la suposada història, segons ho indiquen les paraules (codi lingüístic) i el to de veu animat i pretesament narratiu (codi paralingüístic):

1:11:45	Frodo: Well, you've left out one of the chief characters: "Samwise the Brave". I want to hear more about Sam.	Frodo: Olvidas a un personaje fundamental: "Samsagaz el Bravo". ¡Cuéntanos más cosas de Sam!
---------	---	--

Finalment, el protagonista verbalitza l'ajuda del seu amic a avançar en la seva tasca. Això es transmet en un canvi del to de veu, que passa d'alegre a amable (codi paralingüístic), l'expressió facial (moviment profílmic físic) i amb els termes en què s'expressa (codi lingüístic):

1:11:57	Frodo: Frodo wouldn't have gone far without Sam.	Frodo: Frodo no habría ido tan lejos sin Sam.
---------	--	---

També la pel·lícula ERR incorpora una escena, analitzada a la fitxa F88, en què Sam aixeca els ànims de Frodo. Mentre avancen pels boscos d'Ithilien, Frodo s'atura, fet que crida l'atenció al seu amic. El protagonista manifesta, a través del codi lingüístic i d'un

to de veu lleugerament trist (codi paralingüístic), que no confia a tornar a casa. El doblatge reflecteix el to de les paraules i reflecteix el sentit de l'enunciat amb uns termes equivalents:

1:12:21	Frodo: It's a feeling. I don't think I'll be coming back.	Frodo: Es una sensación. Creo que nunca voy a volver.
---------	---	---

Sam reacciona a les paraules de Frodo amb un to més dur que de costum indicant, a través del codi lingüístic i del paralingüístic, amb un to de veu segur, que està equivocadament:

1:12:33	Sam: Yes, you will. Of course you will. (DE) That's just morbid thinking. (ON) We're going there and back again, just like Mr. Bilbo. You'll see.	Sam: Sí volverá. Claro que volverá. (DE) Eso es un pensamiento perverso. (ON) Iremos y volveremos, igual que el señor Bilbo. Ya verá.
---------	---	---

La resposta de Sam es completa amb l'expressió facial i corporal. Finalment, realitza un gest profílmic en deixar que Frodo l'avanci, una acció que connota protecció per part de Sam.

6.4 Expansió transmèdia per les potencialitats dels mitjans

El fet que les narratives transmèdia es transmetin, per la seva pròpia naturalesa, a través de diferents mitjans permet que alguns d'aquests mitjans generin situacions concretes gràcies a les seves característiques específiques que no es poden donar en altres mitjans. El nostre corpus n'inclou un exemple en el videojoc LAA amb la figura de Frodo. El fragment analitzat a la fitxa F89 mostra l'episodi en què Frodo ha estat ferit de mort i el jugador (Aragorn) l'ha de salvar. Una de les possibilitats del joc és que el jugador no aconseguixi complir la seva tasca, fet pel qual Frodo es converteix en un espectre. Aquesta qüestió queda reflectida en el fragment per via indirecta a través de la narració en *off* de Sam, expressada a través de les paraules (codi lingüístic) i d'un to de veu preocupat (codi paralingüístic). El doblatge reflecteix el sentit gairebé paraula per paraula:

1:13:00	Sam: (OFF) We were too slow! Mr. Frodo had passed into the shadows and become a wraith.	Sam: (OFF) ¡Tardamos mucho en reaccionar! El Señor Frodo había cruzado a las tinieblas y se había convertido en un espectro.
---------	---	--

Finalment, el narrador manifesta que es tracta d'un fet inventat, la qual cosa permet que el jugador torni a intentar la tasca de salvar Frodo:

1:13:06	Sam: (OFF) Oh, I'm only joking! Of course Mr. Frodo survived, although he never fully healed.	Sam: (OFF) ¡Es broma! ¡El Señor Frodo sobrevivió, por supuesto, aunque su herida jamás cicatrizó del todo.
---------	---	--

En el canal visual, el conjunt del fragment es produeix amb Aragorn d'esquena enquadrat en una pla de figura sencera mentre un comptador va restant els segons que romanen per assolir la tasca (codi de transcripció icònica).

6.5 Conclusions sobre la representació de Frodo

Tot i que Frodo és el protagonista del relat central que ha originat la narrativa transmèdia basada en l'imaginari de Tolkien, la representació del personatge en el conjunt dels textos escollits es circumscriu, sobretot, a la trilogia fílmica que té com a línia narrativa principal el viatge de Frodo amb l'objectiu de destruir de l'Anell. En el conjunt dels tres llargmetratges, Peter Jackson aprofundeix en aspectes del personatge aprofitant els recursos acústics i visuals que proporciona el mitjà audiovisual en què es desenvolupen els films. A mesura que s'apropa al seu destí, Frodo es va sumint en una bogeria i una addicció a l'Anell. En el decurs de la trilogia es pot veure l'evolució del personatge, especialment en els films segon i tercer. Aquest procés interior es mostra a l'espectador a través dels canals acústic i visual, amb una participació rellevant del doblatge en les versions traduïdes dels relats: les intervencions i reaccions de Frodo van donant pistes del seu estat. L'evolució del personatge queda especialment palesa a través de la relació que manté amb Sam i Gollum. El primer és el seu protector en tot el viatge i sovint canalitza el sentit comú respecte de les situacions que afronten els dos hòbbits. Gollum, per la seva banda, es converteix en el seu guia i comparteix l'addicció de l'Anell amb el hòbbit. La distància o proximitat de pensament de Frodo amb Sam o amb Gollum en certes decisions o actituds, que s'evidencia a través del doblatge sobretot amb els codis lingüístic i paralingüístic, és un indicador de l'estat mental de Frodo, que comença molt proper a Sam i progressivament s'acosta a Gollum fins a acabar en el mateix estat de deliri que la criatura. En la relació amb Sam cal destacar que aquest sempre s'adreça a Frodo amb el tractament de vostè, qüestió que es manifesta a través del codi lingüístic. Aquesta decisió traductora contribueix a mostrar la relació de respecte entre tots dos personatges. El tracte de vostè es manté en el conjunt de les tres pel·lícules i també es conserva en els videojocs.

Tanmateix, encara que Frodo sigui el protagonista de la història, el progrés i la fi del seu conflicte a la trilogia fílmica es produeix gràcies a la intervenció d'altres personatges, fet que el converteix en certa manera en un personatge passiu malgrat que la línia

narrativa principal pivota al seu voltant. A banda de la figura de Sam i Gollum, que ja hem esmentat en el paràgraf anterior, el suport principal de Frodo en el relat li dona Gandalf, que actua com a mentor. Tot i que el mag desapareix al final de la primera entrega de la trilogia, és a través de les seves informacions i consells que Frodo descobreix tant la naturalesa del seu conflicte (l'objecte que ha de destruir) com les conseqüències d'un possible fracàs. Al mateix temps, Gandalf li proporciona informació contextual que condiciona les decisions que el protagonista prendrà més endavant. En general, aquesta informació rellevant per a la representació del personatge es transmet per via indirecta (és a dir, no la formula Frodo sinó que la rep d'altres personatges i això condiciona tant el personatge com l'acció) bàsicament a través del codi lingüístic i paralingüístic. Una altra funció que té Gandalf, juntament amb Galadriel i Elrond, és la de verbalitzar en algunes escenes l'acció interior del protagonista. És sobretot a través de les explicacions d'aquests tres personatges que es transmet la psicologia de Frodo.

Com dèiem anteriorment, el personatge experimenta una evolució des que encara no és propietari de l'Anell fins que n'acaba consumant la destrucció. Aquesta evolució està estretament vinculada amb la relació que estableix amb l'objecte, que com a manifestació de Sauron assumeix també la funció d'antagonista. La relació entre Frodo i l'objecte es plasma en la trilogia filmica a través sobretot del canal visual, amb un ús rellevant dels codis de plasticitat i l'escala de camps i plans (que emfatitzen la brillantor i l'atracció que desperta l'Anell), i amb el complement del codi d'efectes sonors (amb una melodia que apareix per mostrar la progressiva influència de l'Anell sobre Frodo).

La presència de Frodo en els videojocs queda relegada a un segon pla. En el videojoc d'aventura LAA assumeix un rol de PNJ que és present en el corpus en els diàlegs que manté amb el jugador (Aragorn) i en escenes cinemàtiques que emulen fragments de la trilogia filmica. En totes dues situacions hi ha una rellevància preponderant dels codis lingüístic i paralingüístic. Sovint els diàlegs del joc es desenvolupen amb contingut nou que amplia o complementa trets de la personalitat de Frodo presents en els textos primaris, és a dir, la trilogia literària de Tolkien i la trilogia filmica de Jackson (que és text primari respecte del conjunt de textos audiovisuals). El vincle entre els diferents textos s'evidencia sobretot a través del codi lingüístic, fet que demostra la importància del doblatge per consolidar aquesta relació intertextual. En les escenes cinemàtiques es produeix un fenomen doble. D'una banda, part del contingut d'àudio original està tret directament de la trilogia filmica de Jackson. Aquest fet implica que la traducció per al doblatge del videojoc tingui en compte el doblatge filmic a l'espanyol per tal de

mantenir la cohesió i la coherència entre els textos que componen la narrativa transmèdia. A vegades el contingut del doblatge del videojoc també incorpora l'àudio dels films, però en la majoria d'ocasions es grava l'escena de nou en espanyol emulant el doblatge en espanyol. Això s'evidencia amb una presa de decisions traductològiques que acosten el contingut verbal del videojoc al del film (codi lingüístic) però també amb la tria d'un actor de doblatge que recordi la de l'actor Oscar Muñoz, que és qui dobla la veu d'Elijah Wood a la trilogia fílmica en espanyol. La combinació d'aquests dos factors és el principal recurs utilitzat en el doblatge per contribuir a la cohesió entre els diferents textos audiovisuals que hem analitzat en aquest estudi.

La presència de Frodo en el videojoc LBTM és pràcticament testimonial. L'enfocament del videojoc orienta el relat de la destrucció de l'Anell des de la perspectiva de videojoc d'estratègia, fet que comporta que es prioritzin aspectes purament lúdics i es relegui el paper del protagonista de la història a una funció totalment secundària, tot i que en aquest cas sí que és un personatge jugable. En els fragments procedents d'aquest videojoc, el doblatge consisteix bàsicament en enunciats breus que se senten durant l'acció de joc. Aquestes intervencions acostumen a fer referència a aspectes molt representatius del personatge, com ara la seva relació amb l'Anell i el repte que suposa haver-lo de destruir. Com en el videojoc anterior, també en aquesta ocasió hi ha un origen doble del contingut. D'una banda, l'àudio pot ser extret directament dels films. En el doblatge s'opta o bé per reproduir l'àudio procedent del doblatge fílmic o bé per gravar de nou l'enunciat mantenint un contingut verbal (codi lingüístic) exactament igual o semblant al del film. Cal esmentar que aquest videojoc es va desenvolupar en paral·lel al rodatge i edició de la trilogia fílmica de Jackson, i hi havia una relació entre els dos equips de desenvolupament que permetia l'intercanvi de contingut digital (vegeu el comentari sobre cocreació a l'apartat 1.6.1.2). De l'altra, pot tractar-se de material nou que recorda situacions de la trilogia fílmica. En aquest cas, s'acostuma a realitzar una traducció literal i es grava un àudio nou. En els casos en què cal gravar de nou l'enunciat, el vincle intertextual depèn del timbre de l'actor de doblatge (codi paralingüístic). Segons es dedueix de la tria, s'escull un actor que tingui un timbre semblant al d'Oscar Muñoz.

Per acabar, la presència de Frodo en el curtmetratge és indirecta. Tan sols apareix esmentat en una conversa entre Aragorn i Gandalf. Tanmateix, la menció de Frodo és una de les pistes que permet ubicar el curtmetratge en el punt cronològic que li pertoca dins el relat complet de la narrativa transmèdia.

A la majoria d'enunciats dels fragments vinculats de Frodo, el doblatge opta per la traducció literal o la traducció paraula per paraula per reproduir el sentit del text original. A banda d'aquestes dues tècniques, el doblatge acostumen a incloure una tria lèxica que contribueix a fixar els matisos del personatge.

Un aspecte rellevant del doblatge és la sincronia. Tot i que per si sola no aporti significació sobre la representació del personatge, sí que té una incidència clara en la qualitat del doblatge del text audiovisual. D'altra banda, el comentari dels fragments evidencia que cadascun dels textos comporta uns requisits de sincronia diferents. En el conjunt dels textos filmics, i això inclou tant la trilogia com el curtmetratge, els tipus de sincronia més habituals en els fragments són la isocronia i la sincronia cinèsica i de contingut. Molts dels fragments també requereixen sincronia fonètica, que per norma general es manté gràcies a l'ús de termes procedents de la sonorització, bàsicament noms propis o terminologia específica del món de ficció (com el nom de les diferents races) i a través d'una tria lèxica que incorpora sons fonètics propers a l'original, fet que contribueix a la versemblança del doblatge. En el cas dels videojocs, els requisits de sincronia van molt relacionats amb la situació de joc en què apareix el doblatge. En la representació de Frodo, les situacions de joc més freqüents en el corpus analitzat són els diàlegs de joc i les escenes cinemàtiques. Els diàlegs de joc, en què Frodo apareix com a PNJ, acostumen a requerir sincronia labial, un dels tipus que descriu Sioli en relació amb els videojocs i que combina isocronia, sincronia cinèsica i de contingut. En el cas de les escenes cinemàtiques, els requisits de sincronia més recurrent han estat els tipus de limitació temporal i de sincronia sonora, tots dos relacionats amb la isocronia.

Capítol 7: ANÀLISI DE LA REPRESENTACIÓ DE GANDALF

L'anàlisi de la representació de Gandalf s'estructura en cinc blocs. El primer es correspon amb els trets indicials del personatge i es centra en alguns dels noms que s'hi associen i en el seu aspecte físic en les dues manifestacions del personatge com "el Gris" i "el Blanc". El segon tracta la representació de la personalitat i es divideix en diversos subapartats, que inclouen la seva condició de mentor, la saviesa, el lideratge o la qualitat d'estratega entre altres. El tercer bloc tracta la relació de Gandalf amb Saruman i amb Aragorn. El quart bloc es dedica a l'enfrontament amb el *balrog*. Finalment, s'ha inclòs una breu secció amb fragments que complementen la representació transmèdia del personatge. Aquesta anàlisi es fonamenta en les fitxes relatives al personatge Gandalf, incloses a l'annex 2.2 i en el document audiovisual inclòs al DVD que porta per nom "2-Gandalf_audiovisual.mp4".

7.1 Trets indicials

7.1.1 Aspecte físic i nom

La presentació de Gandalf el Gris a la primera pel·lícula de la trilogia filmica, LCA, ha estat analitzada a la fitxa G1. El primer que es percep del personatge és el seu aspecte físic, que es transmet pels plans (codi fotogràfic), en què destaca el barret i la barba grisa.



FOTOGRAFIA 5: Captura de l'aspecte físic de Gandalf en la seva aparició a la trilogia filmica (LCA).

D'altra banda, se n'entreveu el tarannà orgullós i la condició de savi a través de les paraules (codi lingüístic) i el to de veu (codi paralingüístic) amb què respon a Frodo:

0:00:07	Gandalf: A wizard is never late, Frodo Baggins... (OFF) nor is he early. (ON) He arrives precisely when he means to.	Gandalf: Un mago nunca llega tarde, Frodo Bolsón... (OFF) ni pronto. (ON) Llega exactamente cuando se lo propone.
---------	--	---

L'espectador coneix el nom del mag com a informació indirecta per boca de Frodo (codi lingüístic): "(SB) It's wonderful (OFF) to see you Gandalf." – "(SB) Cuánto me alegre (OFF) de verte, Gandalf". L'aspecte físic del personatge és objecte d'una conversa entre Frodo i el taverner de Bree al film LCA, un fragment analitzat a la fitxa G2:

0:00:30	Barliman: Gandalf? Gandalf... (OFF) Oh, yes! I remember... elderly chap (ON) big grey beard... pointy hat?	Barliman: ¿Gandalf? Gandalf... (OFF) Oh, ¡sí! Ya recuerdo... el amable anciano (ON) larga barba gris... sombrero picudo...
---------	--	--

La significació es produeix bàsicament a través del codi lingüístic, que el doblatge reproduceix a través de la traducció literal amb la tria lèxica equivalent: "big grey beard" – "larga barba gris"; "pointy hat" – "sombrero picudo". D'altra banda, la traducció d'"elderly chap" per "amable anciano" recull el to entranyable de les paraules del taverner en relació amb Gandalf.

El personatge respon a diversos sobrenoms, alguns dels quals són presents en el nostre corpus. A la fitxa G3, s'analitza un fragment del segon film de la trilogia, LDT, que menciona el mateix Gandalf (codi lingüístic):

0:00:46	Gandalf: The Grey Pilgrim. That's what they used to call me. Three hundred lives of Men I've walked in this earth, and now I have no time.	Gandalf: El Peregrino Gris. Así solían llamarme. Tres mil vidas de Hombres he hollado esta tierra, y ahora me falta tiempo.
---------	--	---

D'altra banda, la intervenció també verbalitza la llarga vida del personatge, que tanmateix s'augmenta ostensiblement en el doblatge: "three hundred" es converteix en "tres mil". El canvi en el nombre pot venir motivat per les necessitats d'isocronia. Cal esmentar també que la traducció de la forma verbal "I've walked" per "he hollado" incorpora un registre poètic en l'idiòlecte del mag que incideix en la seva representació. Finalment, l'enunciat es transmet des d'un to de veu reflexiu (codi paralingüístic).

Algun dels sobrenoms que rep té un sentit despectiu. A la fitxa G4, n'hem analitzat un exemple procedent del film ERR, que es plasma bàsicament a través del codi lingüístic, "Old Greybeard", i el to amb què parla el personatge (codi paralingüístic). La composició d'aquest malnom té reminiscències d'aspectes físics del mag: el color gris, la barba i la vellesa. Tots tres aspectes del terme original queden també reflectits en la traducció: "Viejo Barbagrís".

7.1.2 Gandalf el Blanc

La fase del personatge com a Gandalf el Gris s'acaba quan lluita amb el *balrog* de Moria, un repte que s'analitzarà posteriorment en l'apartat 4. El renaixement de Gandalf coincideix amb un canvi tant del nom com de l'aspecte físic. Això queda reflectit en una escena analitzada a la fitxa G5, procedent del film LDT. Abans que el personatge aparegui, la seqüència s'inicia amb els dubtes d'Aragorn, Gimli i Legolas, transmesos per l'expressió facial i pels codis lingüístic i paralingüístic, que esperen trobar-se amb Saruman el Blanc. La trobada dona pas a una petita lluita, on es manté el dubte de la identitat del mag amb una llum blanca (codi de plasticitat) procedent d'aquest i que encega els altres personatges. Aquesta lluita va seguida d'un intercanvi dialèctic, on el mag manté la incògnita amb el to de veu (codi paralingüístic), un efecte sonor que incorpora a la veu un timbre semblant al de Saruman (codi d'efectes sonors) i les paraules enigmàtiques que pronuncia:

0:01:53	Gandalf: (SB) They passed this way the day before yesterday. They met someone they did not expect. Does that comfort you?	Gandalf: (SB) Pasaron por aquí antes de ayer. Se encontraron con alguien que no esperaban. ¿Eso te reconforta?
---------	---	--

Seguidament, es descobreix la identitat del mag pel canal visual: els trets facials són els de Gandalf, mentre que l'aspecte físic recorda el de Saruman, especialment el pentinat i la roba. El personatge explica el seu renaixement a través del codi lingüístic, una informació que es complementa amb les imatges (codi fotogràfic), que en mostren la mort i la resurrecció a través de l'expressió facial i corporal. Finalment, Legolas l'interpel·la com a “Gandalf”, fet que el porta a recordar el seu antic nom i autobatejar-se amb un de nou:

0:03:14	Gandalf: Gandalf? Yes. That was what they used to call me. Gandalf the Grey. That was my name. I am Gandalf the White. And I come back to you now at the turn of the tide.	Gandalf: ¿Gandalf? Sí. Así solían llamarme. Gandalf el Gris. Ese era mi nombre. Soy Gandalf el Blanco. Y en los albores de la tempestad vuelvo a vosotros.
---------	--	--

El doblatge reproduïx el sentit d'aquesta informació directa i substitueix l'expressió final per una de pròpia de la llengua d'arribada que manté el to poètic de l'enunciat: “Y en los albores de la tempestad vuelvo a vosotros”. D'altra banda, la sincronia fonètica que requereix l'enunciat es conserva mitjançant la traducció literal mantenint l'ordre de les frases: “Así solían llamarme” i “Ese era mi nombre”. En mantenir l'estructura sintàctica de l'original es sincronitzen síl·labes que contenen sons bilabials: “to call me” – “llamarme” o “name” – “nombre”).

El videojoc LAA reproduceix el retorn del mag en una escena cinemàtica analitzada a la fitxa G6. El muntatge de l'escena és una versió reduïda del de la pel·lícula LDT, i recicla contingut verbal del text de Jackson. L'àudio d'Aragorn i Legolas està extret directament del film, amb la qual cosa es mantenen tant el codi lingüístic com el paralingüístic. En canvi, els enunciats de Gandalf conserven el contingut verbal (codi lingüístic), però es canvia l'actor de doblatge: al videojoc és Javier Franquelo en lloc de Pepe Mediavilla. El timbre de veu de tots dos actors és notablement diferent, fet que incideix negativament en el vincle intertextual entre els dos textos. Cal apuntar també que en el videojoc original apareixen dues veus diferents vinculades amb Gandalf: la d'Ian McKellen en els àudios extrets de la trilogia filmica i la de Tom Kane, en els àudios nous del videojoc.

L'escena cinemàtica tractada a la fitxa anterior tanca una missió del videojoc i dona pas a la conclusió d'aquesta missió per part de Sam. Aquest, com a narrador, fa una observació sobre el retorn del mag que ha estat analitzada a la fitxa G7. A través de les paraules (codi lingüístic), el hòbbit intenta reproduir la diferència de la nova personificació del mag respecte de l'anterior, que suposadament era més divertida:

0:04:33	Sam: (OFF) So there he was – Gandalf the White. This new Gandalf seemed more serious now.	Sam: (OFF) Y ahí estaba: Gandalf el Blanco. El nuevo Gandalf parecía más serio.
---------	---	---

Aquest contingut verbal és una aportació del videojoc, però s'inspira en un comentari que Gimli fa en l'escena de LDT amb la qual es vincula el fragment. Tanmateix, la intervenció final d'aquest fragment suposa una incoherència del relat en el videojoc. Sam no es retroba amb Gandalf fins al final de la història després de destruir l'Anell, amb la qual cosa no té sentit que tingui aquest record. En qualsevol cas es tracta d'un cas aïllat en el videojoc:

0:04:40	Sam: I felt he'd never wanna do those wondrous firework displays like the old Gandalf.	Sam: Sentí que nunca repetiría las maravillosas muestras de fuegos artificiales que hacía el viejo Gandalf.
---------	--	---

7.1.2.1 Vara

Un dels elements artifactuals del mag és la vara. Utilitza l'objecte en nombroses ocasions en tots els textos. Tot i que gairebé sempre apareix en una imatge ràpida i sense un protagonisme específic, la pel·lícula LDT hi dedica una escena, que hem analitzat a la fitxa G8. El fragment mostra el moment en què Gandalf i els seus companys volen entrar al palau de Rohan i un home del rei li demana que li entregui la

vara perquè la considera una arma. Gandalf, però, el convenç (codi lingüístic i paralingüístic) que la necessita a causa de la seva vellesa:

0:05:23	Gandalf: You would not part an old man from his walking stick.	Gandalf: Oh, no querrás privar de su apoyo a un anciano.
---------	--	--

El gest proxèmic final de Gandalf, que li pica l'ullet a Aragorn, evidencia l'enginy del personatge i indica la importància de la vara per a l'acció que farà a continuació: alliberar Théoden. Aquesta acció s'analitza més endavant a l'apartat 2.6, dedicat a la diplomàcia.

7.1.2.2 *Cavall: Sombragris*

Com a Gandalf el Blanc, un dels elements artifactuals és el seu cavall. L'aparició de l'animal es produeix en una escena de LDT que hem analitzat a la fitxa G9. A través del codi lingüístic, l'espectador rep la informació del llinatge noble del cavall per boca de Legolas, i descobreix el vincle existent entre el cavall i el mag. Aquesta última informació, la proporciona el mateix Gandalf:

0:06:12	Gandalf: (OFF) Shadowfax. (DE) He is the lord (ON) of all horses... and has been my friend through many dangers.	Gandalf: (OFF) Sombragris. (DE) El señor (ON) de todos los caballos... que se ha enfrentado conmigo a múltiples peligros.
---------	--	---

Com es pot comprovar, el doblatge reproduïx el sentit del text original mitjançant la traducció literal. Aquest contingut verbal es complementa amb imatges del cavall (codi fotogràfic), que té la particularitat de no portar sella.

El videojoc LAA incorpora l'aparició de Sombragris en una escena cinemàtica analitzada a la fitxa G10. Es tracta d'una versió simplificada de l'escena tractada a la fitxa anterior (vegeu G9). L'àudio de l'enunciat de Legolas està extret directament de la pel·lícula, mentre que el de Gandalf manté el contingut verbal (codi lingüístic) però, com hem apuntat més amunt, es canvia l'actor de doblatge, que té un timbre de veu (codi paralingüístic) diferent. Aquest contingut sonor es complementa amb el del codi fotogràfic, que emula el de la pel·lícula.

Una de les característiques fonamentals de Sombragris és la velocitat. Aquesta informació es reflecteix en una escena d'ERR, analitzada a la fitxa G11, on Gandalf dóna indicacions al cavall:

0:06:46	Gandalf: (OFF) Run, Shadowfax. Show us the meaning of haste.	Gandalf: (OFF) Corre, Sombragris. Muéstranos lo que es la premura.
---------	--	--

Així doncs, l'espectador és informat de la velocitat del cavall a través del codi lingüístic. L'enunciat original reflecteix el registre poètic de la parla de Gandalf ("Show us the meaning of haste"), aspecte que es manté en el doblatge amb una traducció literal: "Muéstranos lo que es la premura".

La característica essencial de Sombragrís queda també reflectida al videojoc LBTM, en un fragment analitzat a la fitxa G12. En una acció en què Gandalf es mou per l'espai del joc, el personatge arenga el seu cavall (0:06:52): "(OFF) Fly, Shadowfax!" – "(OFF) ¡Vuela, Sombragrís!" Aquesta frase recorda la del fragment anterior, per bé que es canvia el verb "Run" – "Corre" per "Fly" – "Vuela". Entenem que s'estableix la intertextualitat entre el videojoc i la trilogia de Jackson a través del codi lingüístic. Aquesta vinculació es reforça amb el codi paralingüístic, ja que l'actor de doblatge del videojoc és el mateix que el de la pel·lícula, Pepe Mediavilla.

Com a narrador del videojoc LAA, també Sam esmenta la velocitat de Sombragrís en una escena cinemàtica analitzada a la taula G13. Sam verbalitza aquest tret definitori del cavall a través del codi lingüístic:

0:10:55	Sam: (OFF) Though Éomer and his army of loyal Rohirrim were many leagues distant, Gandalf would ride to seek their aid. Only Shadowfax could be swift enough to reach them in time.	Sam: (OFF) Aunque Éomer y su ejército de leales Rohirrim se encontraban a muchas leguas de distancia, Gandalf cabalgaría en busca de su ayuda. Solo un corcel como Sombragrís podía llegar a ellos a tiempo.
---------	---	--

Aquest contingut verbal és genuí del videojoc, amb la qual cosa el vincle intertextual amb el film LDT s'estableix a nivell de sentit. D'altra banda, l'enunciat del doblatge reforça el registre literari en referir-se a Sombragrís com a "corcel". L'ús del substantiu suposa una creació discursiva, ja que en aquest context equival a l'adjectiu "swift" de l'original.

7.2 Trets de personalitat

7.2.1 *Condició de mentor*

Com a Gandalf el Gris, un dels principals trets és la seva condició de mentor del protagonista. Aquest atribut del mag es mostra per primera vegada en una escena d'LCA analitzada a la fitxa G14. A través de les paraules (codi lingüístic) i un to paternal (codi paralingüístic) informa Frodo de la seva nova condició de propietari de l'Anell:

0:07:19	Gandalf: Bilbo's ring. (OFF) He's gone to stay with the Elves. (ON) He's left you Bag End... along with all his possessions. (OFF) The ring is yours now. Put it somewhere out of sight.	Gandalf: El anillo de Bilbo. (OFF) Se ha ido a vivir con los elfos. (ON) Te ha dejado Bolsón Cerrado... junto con todas sus pertenencias. (OFF) Ahora el anillo es tuyo. Guárdalo en lugar seguro.
---------	--	--

El doblatge reproduceix el sentit del text original per mitjà de la traducció literal, però incorpora un canvi de matís al final de l'últim consell en parlar específicament de la seguretat (“en lugar seguro”). A banda del contingut acústic, l'expressió facial del mag (moviment profílmic físic), i el pla de detall de l'Anell i el sobre donen a entendre que Gandalf li amaga alguna cosa a Frodo.

Després de descobrir-se la naturalesa maligna de l'Anell, el rol de mentor del mag torna a evidenciar-se en un fragment d'LCA analitzat a la fitxa G15 en què Gandalf dóna resposta a les preguntes del hòbbit. Els consells del mag es reproduïxen a través de les paraules (codi lingüístic) i del to de veu (codi paralingüístic), que és inicialment tens, motivat per la preocupació, però que passa a ser suau i paternal a la part final:

0:08:31	Gandalf: My dear Frodo. (DC) Hobbits really are amazing creatures. You can learn all there is to know about their ways in a month, (ON) and yet, after a hundred years, (OFF) they can still surprise you.	Gandalf: Mi querido Frodo. (DC) Los hobbits son criaturas sorprendentes. Puedes aprender todas sus costumbres en un mes, y, (ON) después de cien años (OFF) aún te sorprenden.
---------	--	--

A l'enunciat del doblatge es reproduceix el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula en què es manté l'ordre original i fins i tot gairebé el nombre dels mots. En conjunt, es manté la sincronia fonètica tant amb l'ús de termes de l'original (“Frodo”, “hobbit”) com amb mots que contenen sons bilabials (“month” – “mes”). D'altra banda, la varietat de plans (codi fotogràfic) i l'expressió facial dels personatges contribueix a plasmar la tensió del moment.

La següent ocasió en què es mostra Gandalf com a mentor de Frodo és a Rivendel. El fragment analitzat a la fitxa G16 és una part de la conversa que mantenen Gandalf i Elrond, en què el mag esmenta (codi lingüístic) dos aspectes que el preocupen del protagonista. D'una banda, la ferida de l'atac que ha patit Frodo:

0:08:48	Gandalf: (DC) That wound will never fully heal. He will carry it (ON) the rest of his life.	Gandalf: (DC) Esa herida nunca sanará del todo. La llevará (ON) el resto de su vida.
---------	---	--

El doblatge utilitza la traducció paraula per paraula, reproduint l'ordre de l'enunciat original en la traducció, per transmetre el sentit del text de sortida en el d'arribada. D'altra banda, Gandalf expressa la preocupació de que Frodo hagi hagut d'assumir la

càrrega de l'Anell. El to de veu compungit del mag (codi paralingüístic) reforça el sentit de les paraules.

A LCA, just abans que la companyia de l'Anell arribi a Moria, Gandalf força una conversa amb Frodo analitzada a la fitxa G17. Les paraules del mag contenen temors i suposicions respecte del grup que més endavant es compliran:

0:09:12	Gandalf: And the Ring? (OFF) You feel its power growing, don't you? (ON) I've felt it too. You must be careful now. (OFF) Evil will be drawn to you from outside the fellowship. (ON) And, I fear, from within.	Gandalf: ¿Y el Anillo? (OFF) Sientes como su poder crece, ¿verdad? (ON) Yo también lo siento. Debes ser muy cauto ahora. (OFF) El mal te acosará desde fuera de la compañía. Y me temo, (ON) que también desde dentro.
---------	---	--

Gandalf conclou la conversa amb el consell següent (0:09:33): “You must trust yourself. Trust your own strengths.” – “Debes confiar en tí mismo. En tus propias fuerzas”. Aquestes paraules tenen una rellevància destacada per al desenvolupament del relat, ja que a partir d'aquest consell Frodo assumirà una introspecció que l'acompanyarà fins al final. De nou, el doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció paraula per paraula. Alhora, té cura de reflectir el registre literari en l'idiome del mag en la tria lèxica de termes com “cauto”.

Per bé que el mag acostuma a tenir un to amable envers Frodo, el fragment analitzat a la fitxa G18 mostra un episodi en què renya el protagonista arran d'un comentari del hòbbit sobre Gollum. La reacció del mag es transmet simultàniament per les paraules (codi lingüístic), el to (codi paralingüístic) i l'expressió facial (moviment profílmic):

0:09:52	Gandalf: Pity? It was pity that stayed Bilbo's hand. (OFF) Many that live deserve death, and some that die deserve life. (ON) Can you give it to them, Frodo? (DE) Do not be too eager to deal out death in judgment... even the very wise cannot see all ends.	Gandalf: ¿Lástima? La lástima fue lo que frenó la mano de Bilbo. (OFF) Muchos vivos merecerían la muerte, y algunos que mueren merecen la vida. (ON) ¿Podrías dársela tú, Frodo? (DE) No seas ligero a la hora de adjudicar (ON) muerte o juicio... ni los sabios pueden discernir esos extremos.
---------	---	---

El doblatge pot mantenir el doble sentit de la paraula “pity” gràcies a que el terme “lástima” també conté els mateixos dos significats. L'enunciat del doblatge contribueix a plasmar la saviesa que s'atribueix al mag en traduir expressions com “Do not be too eager” per “No seas ligero” o la tria del terme “discernir” com a traducció de “see”.

La fitxa G19 analitza la continuació del fragment anterior. S'inicia amb Frodo expressant la resignació (codi lingüístic i paralingüístic) d'haver-se convertit en

portador de l'Anell. Gandalf exerceix novament de mentor i recupera el to reconfortant d'escenes anteriors:

0:10:43	Gandalf: So do all who live to see such times, but that is not for them to decide. (OFF) All we have to decide is (ON) what to do with the time that is given to us. (OFF) There are other forces at work in this (ON) world, Frodo, besides the will of evil. (DE) Bilbo was meant to find the Ring. (ON) In which case, you also were (OFF) meant to have it... (ON) and that is an encouraging thought.	Gandalf: Eso desean quienes viven estos tiempos, pero no les toca a ellos decidir. (OFF) Lo único que podemos decidir (ON) es qué hacer con el tiempo que se nos ha dado. (OFF) Hay otras fuerzas en este mundo, Frodo, (ON) además de la voluntad del mal. (DE) Bilbo estaba destinado a encontrar el Anillo. (ON) Y como consecuencia tú estabas (OFF) destinado a tenerlo... (ON) y eso es un pensamiento alentador.
---------	--	---

La significació del comentari es transmet pels dos canals a través dels codis lingüístic i paralingüístic i de l'expressió facial. El doblatge reproduceix adequadament el sentit i el to de les paraules del mentor a través de la traducció literal. Més endavant en la història, Frodo recordarà algunes de les paraules d'aquest fragment quan Gandalf ja no hi sigui. Així doncs, la tasca de mentor es reproduirà fins i tot en absència del personatge.

El videojoc LAA incorpora evidències de la característica de mentor del personatge. El fragment analitzat a la fitxa G20 es compon de dos enunciats en què Gandalf apareix com a PNJ. Les dues rèpliques fan referència a situacions que provenen d'LCA:

0:11:13	Gandalf: It cannot stay in Rivendell, and I fear we must go with it, wherever that may take us.	Gandalf: No puede quedarse en Rivendel, y me temo que debemos ir con él, nos lleve donde nos lleve.
0:11:20	Gandalf: Be watchful. The enemy has many spies in his service - birds, beasts...	Gandalf: Ve con cuidado. El enemigo tiene muchos espías a su servicio: pájaros, bestias...

La vinculació amb els altres textos del projecte transmèdia s'estableix a través del codi lingüístic. Tanmateix, el canvi d'actor de doblatge del videojoc respecte de la pel·lícula, ja comentat anteriorment, suposa una pèrdua a nivell del codi paralingüístic. Entenem que aquesta diferència, fruit de les condicions materials de producció del videojoc, pot desvirtuar el desplegament transmèdia del personatge.

L'última acció que duu a terme Gandalf en el relat com a mentor es produeix quan, amb l'ajuda de les àguiles, recull Frodo i Sam al volcà després que hagin destruït l'Anell. Aquest episodi es recull breument en un fragment del videojoc LAA analitzat a la fitxa G21, en què Sam explica de manera resumida l'acció del mag com un record. El jugador rep aquesta informació sobre l'activitat de Gandalf com a informació indirecta. En aquesta ocasió, el vincle intertextual entre el videojoc i la trilogia de Jackson

s'estableix exclusivament pel codi lingüístic. El doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció literal:

0:11:28	Sam: Just when we thought we'd never see the Shire or taste strawberries again, (DE) Gandalf came flying in on a great eagle and stole us away.	Sam: Justo cuando pensábamos que nunca más volveríamos a ver la Comarca o a comer fresas, (DE) Gandalf llegó volando sobre un águila y nos recogió.
---------	---	---

La qualitat de mentor de Gandalf és també present en el videojoc LBTM. El fragment analitzat a la fitxa G22, que es correspon amb la introducció a la missió que té lloc al cau de l'Aranya, transmet el to protector del mag, que parla com a narrador:

0:11:38	Gandalf: (OFF) Frodo Baggins has been lost in the lair of Shelob. His loyal friend Samwise Gamgee must find him if they are to continue their journey and free Middle-Earth from the dominion of Sauron.	Galadriel: (OFF) Frodo Bolsón se ha perdido en la guarida de Ella-Laraña. Su leal amigo Samsagaz Gamgee tiene que encontrarlo si pretenden continuar su viaje y liberar a la Tierra Media del dominio de Sauron.
---------	--	--

El sentit de l'enunciat original es reproduceix en el doblatge per mitjà de la traducció paraula per paraula. Tanmateix, s'incorpora un canvi substancial en el codi paralingüístic en canviar el narrador: la veu masculina de Gandalf de la sonorització es substitueix al doblatge per una veu femenina que representa Galadriel. Aquest fet modifica l'enfocament original del videojoc, en què es relaciona la qualitat d'estratega de Gandalf segons la trilogia de Jackson, amb el gènere del videojoc: estratègia. Entenem que aquest canvi afecta la cohesió i coherència del projecte transmèdia. En aquest cas la significació es transmet exclusivament a través del codi lingüístic.

7.2.2 *Saviesa*

Una de les principals característiques que s'atribueixen al personatge és la saviesa. Aquest tret es manifesta per primera vegada en la trilogia fílmica en una escena d'LCA analitzada a la fitxa G23. Gandalf comparteix el coneixement sobre els anells de poder a través de les paraules (codi lingüístic) i el to amb què les formula (codi paralingüístic):

0:12:09	Gandalf: There are many magic rings in this world, Bilbo Baggins, and none of them should be used lightly.	Gandalf: Hay muchos anillos mágicos en este mundo, Bilbo Bolsón, y ninguno debería usarse a la ligera.
---------	--	--

El doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció paraula per paraula i plasma la saviesa de Gandalf amb la tria lèxica. En aquest fragment, la significació en relació amb la saviesa del mag es produeix exclusivament pels codis del canal acústic.

En una escena posterior del mateix film, analitzada a la fitxa G24, la saviesa del personatge és palesa amb la seva capacitat d'associació de paraules i fets. A això hi contribueix tant l'ús del terme “precious” – “tesoro” com la referència a un dels capítols claus del primer llibre de Tolkien, “Riddles in the dark” – “Acertijos en la oscuridad”:

0:12:17	Bilbo: (OFF) It's mine, my own, my precious.	Bilbo: (OFF) Es mío, solo mío, mi tesoro.
0:12:24	Gandalf: Riddles in the dark.	Gandalf: Acertijos en la oscuridad.
0:12:28	Frodo: (OFF) Bilbo! (DL) Bilbo!	Frodo: (OFF) ¡Bilbo! (DL) ¡Bilbo!
0:12:33	Gandalf: My precious... precious.	Gandalf: Mi tesoro... tesoro.

Aquesta informació es transmet pel codi lingüístic, però és gràcies a l'aportació del to de veu (codi paralingüístic) i el moviment profílmic físic amb l'expressió facial, que l'espectador pot percebre la qualitat de savi. En aquesta ocasió, doncs, hi participen tots dos canals.

L'escena del film LCA analitzada a la fitxa G25 és una nova oportunitat per copsar aquest tret, que es plasma per diferents vies. Inicialment, el mag llança el sobre de l'Anell al foc per comprovar les seves sospites. Aquesta informació, transmesa pel codi fotogràfic amb el pla general de l'acció i els plans de detall del sobre, provoca la sorpresa de Frodo. Posteriorment, a través de les paraules de Gandalf (codi lingüístic) tant el hòbbit com els espectadors descobreixen la naturalesa de l'objecte:

0:13:42	Gandalf: In the common tongue, it says: “One Ring to rule them all. One Ring to find them. One Ring to bring them all and in the darkness bind them.”	Gandalf: En la lengua común dice: “Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos. Un Anillo para traerlos a todos y atarlos en las tinieblas.”
---------	---	--

En traduir la cita del mag, el doblatge utilitza literalment els termes publicats en la traducció literària i que d'altra banda formen part de l'imaginari col·lectiu vinculat amb aquesta història. Aquest fragment evidencia dos tipus de saviesa del personatge: el coneixement dels anells de poder i el de les llengües de la Terra Mitjana. En els llibres, Tolkien insisteix diverses vegades en aquest últim.

Una vegada descoberta la identitat de l'Anell, el mag en descriu la naturalesa i les propietats en el fragment analitzat a la fitxa G26. A través del contingut verbal (codi lingüístic), Gandalf informa de la procedència de l'Anell:

0:13:58	Gandalf: (OFF) This is the One Ring, (ON) forged by the Dark Lord Sauron, (DC) (DC) in the fires of Mount Doom. Taken by Isildur (ON) from the hand of Sauron himself.	Gandalf: (OFF) Este es el Anillo Único, (ON) forjado por el Señor Oscuro Sauron, (DC) en los fuegos del Monte del Destino. Arrebatado por Isildur (ON) de las mismas manos de Sauron.
---------	--	---

El doblatge reproduceix el sentit de l'enunciat original amb la traducció paraula per paraula i utilitzant la traducció d'antropònims i topònims procedent de la traducció literària: “Anillo Único”, “Señor Oscuro Sauron” o “Monte del Destino”. Posteriorment, vincula l'Anell amb el present de la història i evidencia que es tracta d'un objecte humanitzat (0:14:27):

0:14:27	Gandalf: (OFF) Evil is stirring in Mordor. (ON) The Ring has awoken. It's heard its master's call.	Gandalf: (OFF) El Mal se revuelve en Mordor. (ON) El Anillo ha despertado. Ha oído la llamada de su dueño.
---------	--	--

Aquesta informació es complementa amb l'expressió facial (moviment profílmic físic) i el to de veu del mag (codi paralingüístic). La conversa entre Gandalf i Frodo continua en el fragment analitzat a la fitxa G27. El coneixement que el mag comparteix en aquest fragment tracta sobre el vincle de Sauron amb l'Anell i sobre les intencions de Sauron:

0:14:45	Gandalf: (OFF) No, Frodo. (ON) The spirit of Sauron endured. His life force is bound to the Ring, (OFF) and the Ring survived.	Gandalf: (OFF) No, Frodo. (ON) El espíritu de Sauron perduró. Su fuerza vital está ligada al Anillo, (OFF) y el Anillo sobrevivió.
0:14:58	Gandalf: Sauron has returned. (OFF) His Orcs have multiplied, (ON) his fortress of Barad-dûr is rebuilt in the land of Mordor. (OFF) Sauron needs only this Ring to cover all the lands in the second darkness. (ON) He is seeking it, seeking it, (OFF) all his thought is bent on it. For the Ring yearns, above all else, to return to the hand of its master.	Gandalf: Sauron ha vuelto. (OFF) Sus Orcos se han multiplicado, (ON) su fortaleza de Barad-dûr vuelve a erguirse en la tierra de Mordor. (OFF) A Sauron le basta este Anillo para anegar las tierras de una segunda oscuridad. (ON) Lo está buscando, lo busca, (OFF) su única intención es encontrarlo. Pues el Anillo anhela por encima de todo regresar a las manos de su dueño.
0:15:25	Gandalf: They are one, (OFF) the Ring and the Dark Lord. Frodo, (ON) he must never find it.	Gandalf: Son un todo, (OFF) el Anillo y el Señor Oscuro. Frodo, (ON) nunca debe encontrarlo.

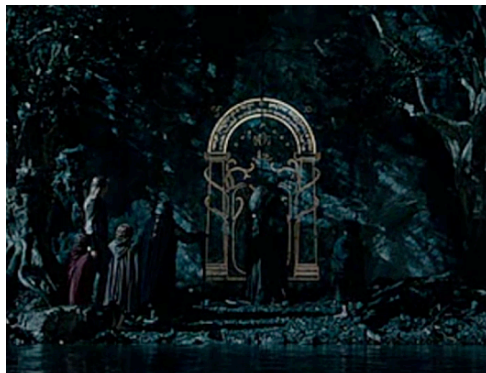
Els diferents enunciats del doblatge reproduïxen el sentit del text original de manera gairebé literal. En el segon enunciat s'opta per traduir la forma repetida “seeking it” utilitzant dos temps verbals diferents per evitar aquesta repetició: “lo está buscando, lo busca”. La part final d'aquesta mateixa frase es tradueix per una descripció: “his thought is bent to it” es tradueix com “su única intención es encontrarlo”. D'altra banda, la tria lèxica incorpora un to poètic adient en la parla del mag en escollir, per exemple, el terme “anegar” com a traducció del verb genèric “cover”. En aquest fragment, el mag

fa de catalitzador del relat i activa la història a través de la saviesa expressada en les paraules (codi lingüístic). Per boca de Gandalf, el protagonista descobreix el seu conflicte principal: l'antagonista Sauron ha tornat i vol recuperar l'Anell.

El coneixement del personatge sobre les cultures de la Terra Mitjana s'evidencia en el fragment analitzat a la fitxa G28. Després que el nan Gimli comentí que les portes de les mines dels nans són invisibles quan estan tancades, Gandalf mostra a través d'una explicació (codi lingüístic) la manera de trobar-les:

0:15:45	Gandalf: (DE) Now, let's see. <i>Ithildin</i> ... (OFF) it mirrors only starlight and moonlight.	Gandalf: (DE) Ahora veamos. (ON) <i>Ithildin</i> ... (OFF) solo refleja la luz de las estrellas y de la luna.
---------	--	---

L'explicació es complementa amb el codi de plasticitat, ja que la porta de Moria es fa visible en rebre la llum de la Lluna, tal com diu el mag. El doblatge reproduïx el sentit del text original a través de la traducció paraula per paraula on es manté l'estructura l'ordre dels mots. Això facilita la interacció entre el contingut sonor i el visual sigui total. Cal esmentar que el disseny de la porta de Moria que apareix en el fragment coincideix amb la il·lustració que Tolkien va incloure en el llibre (codi iconogràfic).



FOTOGRAFIES 6 i 7: Comparació de la il·lustració de Tolkien publicada al llibre (esquerra) i la instantània del film LCA (dreta).

Amb el reflex de la Lluna, queden a la vista tant la porta com la inscripció de la part superior, que Gandalf explica als seus companys (codi lingüístic):

0:16:15	Gandalf: (OFF) It's simple. If you are a friend, you speak the password and the doors will open.	Gandalf: (OFF) Es muy sencillo. Si eres amigo di la contraseña y las puertas se abrirán.
---------	--	--

En resum, la saviesa del personatge es plasma en el fragment a través del codi lingüístic, de la seva expressió facial i corporal, i del codi fotogràfic, que mostra visualment el resultat de les explicacions de Gandalf.

El videojoc LAA també inclou mostres de la saviesa del mag. El fragment analitzat a la fitxa G29 es compon de dos enunciats que formula Gandalf en *off* durant la missió de Moria sobre el *mithril*, un material de gran valor inventat per Tolkien. El contingut verbal de les intervencions (codi lingüístic) s'inspira en el del film LCA. A continuació posem el primer com a exemple:

0:16:21	Gandalf: (OFF) The wealth of Moria was not in gold or jewels, but mithril.	Gandalf: (OFF) La riqueza de Moria no era el oro ni las joyas.
---------	--	--

En el doblatge s'elimina la referència al *mithril* de la sonorització, un canvi important atès que és aquest terme el que justifica l'existència de l'enunciat. Malgrat les modificacions, el vincle intertextual es produeix en el codi lingüístic, però no en el codi paralingüístic, ja que el timbre de veu de l'actor del doblatge del videojoc (Javier Franquelo) és poc semblant al de la pel·lícula (Pepe Mediavilla).

La plasmació de la saviesa de Gandalf en el videojoc LAA no sempre inclou el doblatge. L'annex audiovisual del mag (vegeu annex 3, "2-Gandalf_audiovisual.mp4") conté una mostra de text de pantalla (codi gràfic i sense àudio) que recull una frase de la pel·lícula LCA. Es pot veure a partir del minut 0:16:40. Tanmateix, no s'ha analitzat en una taula pel fet de no transmetre's a través del doblatge.

El videojoc LBTM també incorpora el comentari sobre el *mithril* que Gandalf pronuncia a Moria en un fragment analitzat a la fitxa G30. El contingut verbal és el mateix que l'exemple de la fitxa G29 inclòs en el paràgraf anterior. En aquesta ocasió, la intertextualitat entre el videojoc i la trilogia de Jackson s'estableix a través del codi lingüístic, amb la coincidència total del contingut verbal, i el codi paralingüístic, atès que l'actor de doblatge del videojoc és el mateix que el de la pel·lícula.

Al film LCA, la saviesa del personatge es reflecteix de nou en un fragment analitzat a la fitxa G31 amb la resposta final que dona a Merry sobre els motius que el porten a escollir el camí a seguir. La significació d'aquest contingut es transmet per les paraules (codi lingüístic) i el to didàctic amb què les formula (codi paralingüístic):

0:17:11	Gandalf: (OFF) No. But the air doesn't smell so foul down here. If in doubt, Meriadoc, always follow your nose.	Gandalf: (OFF) No. Pero el aire no está tan viciado aquí abajo. En caso de duda, Meriadoc, sigue siempre tu olfato.
---------	---	---

En el videojoc LAA, i en qualitat de personatge no jugable, Gandalf mostra el seu coneixement en un diàleg de joc analitzat a la fitxa G32 a través de les paraules, és a dir el codi lingüístic del canal acústic i el codi gràfic del visual:

0:17:23	Gandalf: This is the Chamber of Mazarbul, also known as the Chamber of Records.	Gandalf: Esta es la Cámara de Mazarbul, también conocida como Cámara de los Registros.
0:17:29	Gandalf: Balin kept a record of his time here. The pages are scattered about the floor.	Gandalf: Balin guardaba registros de su tiempo aquí. Las páginas están esparcidas por el suelo.

El contingut verbal és una aportació genuïna del videojoc a la narrativa transmèdia, ja que no està extret ni de la trilogia filmica ni del llibre. En tots dos enunciats, el doblatge reproduïx el sentit original mitjançant la traducció paraula per paraula en què es manté fins i tot l'ordre dels mots.

En un fragment del film LDT analitzat a la fitxa G33, el mag exhibeix el seu coneixement de la Terra Mitjana a través d'unes paraules metafòriques que fan referència als ents:

0:17:36	Gandalf: It was more than mere chance that brought Merry and Pippin to Fangorn. A great power has been sleeping here (OFF) for many long years. The coming of Merry and Pippin (ON) will be like the falling of small stones that starts (OFF) an avalanche in the mountains.	Gandalf: No fue mera casualidad lo que trajo a Merry y a Pippin a Fangorn. Un gran poder ha dormitado aquí (OFF) durante años incontables. La llegada de Merry y Pippin (ON) será la caída de los pequeños guijarros que dé paso (OFF) al derrumbe de las montañas.
0:17:52	Aragorn: In one thing you have not changed, dear friend. You still speak in riddles.	Aragorn: En algo no has cambiado, estimado amigo. Sigues hablando con enigmas.

El doblatge reproduïx el sentit a través de la traducció literal i conserva l'aire poètic de l'explicació del mag. La saviesa es transmet pel codi lingüístic amb informació directa, però també indirecta, amb l'observació que fa Aragorn sobre el tarannà de Gandalf. En aquests dos enunciats, la tria lèxica del doblatge contribueix a il·lustrar l'idiome singular del mag amb termes com els següents: “sleeping” – “dormitado”; “many long years” – “incontables” o “small stones” – “guijarros” en el primer cas i “riddles” per “enigmas” en el segon.

També la pel·lícula ERR conté mostres de la saviesa de Gandalf. En un fragment analitzat a la fitxa G34, el mag demostra conèixer la història de la Terra Mitjana i parla de l'actitud vanitosa dels reis de Gondor que ha portat a la decadència del regne. El camp llarguíssim de Minas Tirith (codi fotogràfic) proporciona una vista global de la ciutat, que permet copsar la majestuositat que exposa l'explicació del mag (codi lingüístic):

0:18:15	Gandalf: (OFF) Childless lords sat in aged halls musing on heraldry, or in high cold towers asking questions of the stars.	Gandalf: (OFF) Señores sin heredero habitaban añejos palacetes obnubilados por su heráldica, o en altas torres frías entregados a la astrología.
---------	--	--

El doblatge reproduïx el sentit del text original amb la traducció literal i manté el to formal de la parla de Gandalf a través de la tria lèxica amb exemples com “childless” – “sin heredero”; “aged halls” – “añejos palacetes”; “musing” – “obnubilados”. En alguna ocasió, la decisió traductològica fins i tot apuja el registre literari del text original, com per exemple en traduir “asking questions of the stars” per “entregados a la astrología”.

L’últim exemple que hem escollit com a mostra de saviesa prové del film ERR i ha estat analitzat a la fitxa G35. En el context de la principal batalla de la trilogia, el fragment mostra la saviesa del personatge en la seva vessant filosòfica, amb una explicació a Pippin sobre què hi ha més enllà de la vida, quan el hòbbit es resigna a morir:

0:18:45	Gandalf: End? No, the journey doesn't end here. Death is just another path, one that we all must take. (DE) The grey rain curtain of this world rolls back and all turns to silver glass. (ON) And then you see it.	Gandalf: ¿Final? No, el viaje no concluye aquí. La muerte es sólo otro sendero, que recorreremos todos. (DE) El velo gris de este mundo se levanta y todo se convierte en plateado cristal. Es entonces (ON) cuando se ve.
0:19:12	Pippin: What, Gandalf? See what?	Pippin: ¿Qué, Gandalf? ¿Qué se ve?
0:19:18	Gandalf: White shores, and beyond, a far green country (OFF) under a swift sunrise.	Gandalf: La blanca orilla, y más allá, la inmensa campiña verde (OFF) tendida ante un fugaz amanecer.

En el conjunt dels enunciats d’aquest fragment, el doblatge reproduïx el sentit amb la traducció literal i preserva l’aire poètic de les paraules de Gandalf tant amb la tria lèxica (“grey rain curtain” – “velo gris”; “far green country” – “inmensa campiña verde”) com en situar els adjectius davant dels substantius: “silver glass” – “plateado cristal”; “white shores” – “blanca orilla”; “swift sunrise” – “fugaz amanecer”. Des del punt de vista dels codis de significació, la saviesa de Gandalf es plasma a través de les paraules (codi lingüístic) i d’un to de veu serè (codi paralingüístic), i es complementa amb una expressió facial que transmet serenor.

7.2.3 Lideratge com a Gandalf el Gris

El lideratge del mag en la història es manifesta de dues maneres diferents quan és Gandalf el Gris i quan retorna com a Gandalf el Blanc. En la seva aparença com “el Gris”, el lideratge es canalitza a través de la condició de guia de la companyia de l’Anell, i es combina amb el seu coneixement geogràfic de la Terra Mitjana. Un primer exemple d’aquest lideratge a través del guiatge el trobem en una escena del film LCA

analitzat a la fitxa G36. Aquest aspecte es plasma amb informació directa a través del codi lingüístic. El doblatge reproduceix el sentit de l'enunciat original mitjançant la traducció paraula per paraula:

0:19:49	Gandalf: Spies of Saruman. The passage south is being watched. We must take the Pass of Caradhras!	Gandalf: Espías de Saruman. El paso del sur está vigilado. ¡Tomemos el Paso de Caradhras!
---------	--	---

El contingut verbal es complementa amb una imatge de la muntanya de Caradhras (codi fotogràfic), que és el camí que vol escollir el mag. La decisió de Gandalf té un contrapunt a la segona part del fragment, on apareix el seu antic cap i actual enemic, Saruman. En la trilogia de Jackson, aquest personatge verbalitza les accions internes de Gandalf. En aquesta ocasió, complementa la informació de la primera part del fragment i deixa entreveure altres opcions que Gandalf contempla. Com en la primera part, aquest contingut es transmet bàsicament pel codi lingüístic i es reproduceix en el doblatge a través de la traducció literal:

0:20:03	Saruman: So, Gandalf, you try to lead them over Caradhras. And if that fails, where then will you go? (OFF) If the mountain defeats you, will you risk a more dangerous road?	Saruman: Y bien, Gandalf, intentarás conducirlos sobre Caradhras. ¿Y si no da resultado, por dónde pasarás? (OFF) Si la montaña te derrota... ¿te arriesgarás a tomar una ruta más peligrosa?
---------	---	---

El lideratge del personatge com a guia torna a evidenciar-se en un fragment de LCA analitzat a la fitxa G37, que té lloc a Moria. Després que el grup quedi tancat dins la mina, Gandalf pronuncia les paraules següents:

0:20:31	Gandalf: Be on your guard... there are older and fouler things than Orcs in the deep places of the world.	Gandalf: Manteneos alerta... hay seres más antiguos y viles que los orcos en las profundidades del mundo.
0:20:49	Gandalf: (DE) Quietly now. It's a four day journey to the other side. Let us hope our presence will go unnoticed.	Gandalf: (DE) Silencio ahora. Son cuatro jornadas de viaje hasta el otro lado. Confiemos en que nuestra presencia pase inadvertida.

En tots dos enunciats del doblatge, la tria lèxica contribueix a plasmar el parlar singular del personatge en traduir “older and fouler things” per “seres más antiguos y viles” o “four day journey” per “cuatro jornadas de viaje”. S’opta també pel calc sintàctic en la traducció de “Quietly now” per “Silencio ahora” i per la traducció literal a “Let us hope our presence will go unnoticed” per “Confiemos en que nuestra presencia pase inadvertida”.

El videojoc LAA incorpora una part del fragment filmic del paràgraf anterior en una escena cinemàtica que hem analitzat a la fitxa G38:

0:21:00	Gandalf: We now have but one choice. We must face the long dark of Moria.	Gandalf: Solo nos queda una opción ahora. Enfrentarnos a la larga oscuridad de Moria.
---------	---	---

El contingut verbal d'aquest fragment prové del film LCA, però està gravat de nou per al videojoc. Això queda palès en el timbre de veu del actors de la sonorització i el doblatge (codi paralingüístic), que no són els mateixos que a la pel·lícula.

L'escena de la pel·lícula LCA tractada a la fitxa G37 és present en el videojoc LBTM en forma d'enunciats individuals que hem recollit en un fragment analitzat a la fitxa G39. El contingut verbal de les tres rèpliques que componen el clip coincideix completament amb el de l'escena filmica, una coincidència que s'amplia al codi paralingüístic, ja que l'actor de doblatge és el mateix a la pel·lícula i al videojoc, Pepe Mediavilla, amb la qual cosa el timbre i el to de veu són els mateixos. En el videojoc, aquests tres enunciats es pronuncien només en la missió de Moria. Això suposa una excepció en el conjunt de les cadenes textuais que apareixen a l'acció de joc. En general, en aquest videojoc, cada personatge té associat un seguit d'enunciats que s'activen de manera aleatòria i, sovint, sense tenir en compte el context quan el jugador li fa realitzar una acció al personatge en qüestió.

Com dèiem anteriorment, el mag fonamenta el seu lideratge en l'etapa com a Gandalf el Gris a partir del coneixement geogràfic. Aquesta circumstància és fruit de l'enfocament que li dona Jackson, i que es pot considerar una expansió de Gandalf per al projecte transmèdia. El videojoc LBTM plasma el coneixement geogràfic del mag en algunes de les introduccions a les missions del joc. N'hem recollit una mostra al fragment analitzat a la fitxa G40. Cadascun dels enunciats de la sonorització transmet el coneixement geogràfic de Gandalf a través del codi lingüístic. A tall d'exemple tenim:

0:21:47	Gandalf: (OFF) Eryn Muil, a labyrinth of sharp rocks and steep hills, was long ago the northern border of Gondor's lands.	Galadriel: (OFF) Eryn Muil, un laberinto de rocas punzantes y colinas escarpadas, fue hace mucho tiempo la frontera septentrional de las tierras de Gondor.
---------	---	---

El doblatge reproduceix el sentit a través de la traducció literal. D'altra banda, la tria lèxica contribueix a plasmar tant l'esmentat coneixement geogràfic ("northern border" – "frontera septentrional") com el parlar singular de Gandalf: "sharp rocs and steep hills" – "rocas punzantes y colinas escarpadas". Finalment, cal esmentar que tots els noms de lloc del fragment es corresponen amb punts de la Terra Mitjana segons la va idear Tolkien, i en la traducció s'ha utilitzat el nom que se li va donar en la traducció literària a l'espanyol: "Halifirien" – "Bosque de Firien" (0:21:38) o "Near Harad" – "Cercano

Harad” (0:21:56). Tot i que seria molt interessant descobrir si això formava part de l’encàrrec de traducció, ens ha estat impossible descobrir qui va realitzar la localització d’aquest videojoc (no apareix als crèdits). Tots els enunciats d’aquest fragment són contingut genuí del videojoc, que contribueix d’aquesta manera a ampliar els límits de la narrativa transmèdia. Tanmateix, com ja s’ha donat en algun fragment anterior, hi ha un canvi de veu de narrador de Gandalf, en la sonorització, a Galadriel en el doblatge. Així doncs, el canvi en el codi paralingüístic afecta la cohesió i coherència del projecte transmèdia en relació amb el personatge. Pel que tenim constància, el canvi de sexe en veus de personatges no és una pràctica habitual i desconeixem la raó per la qual s’ha produït el canvi en aquest cas. Des del punt de vista de la representació de Gandalf, aquest canvi modifica l’enfocament original de LBTM, en què es relaciona el coneixement geogràfic del mag amb el gènere d’estratègia del videojoc.

7.2.4 Lideratge com a Gandalf el Blanc

El canvi d’aspecte del personatge quan retorna com a Gandalf el Blanc també té efectes en alguns dels seus trets de personalitat, com ara el lideratge. Si com a Gandalf el Gris aquesta qualitat es manifestava a través del guiatge i el coneixement geogràfic, en la seva nova personificació s’erigeix com a director de les tropes aliades en situacions rellevants de la trama, fet que es dona tant als films com als videojocs. El primer moment en què s’evidencia aquesta qualitat és al film ERR, quan assumeix el control de la defensa de Minas Tirith substituint Denethor per la força, fragment analitzat a la fitxa G41. Comença amb un enunciat de Denethor, que recomana la rendició. Tot seguit, el codi fotogràfic mostra per mitjà de diversos plans ràpids com Gandalf abat Denethor i assumeix la defensa de la ciutat. El lideratge es transmet a través del codi paralingüístic, amb un to de veu ferm, i el codi lingüístic, amb arengues com les següents:

0:22:23	Gandalf: Prepare for battle! (OFF) Hold them! To the wall!	Gandalf: ¡Preparaos para la batalla! (OFF) ¡Aprisa! ¡A la muralla! ¡Defended la muralla!
---------	---	---

El doblatge reproduceix el sentit original amb la traducció literal gràcies a la tria lèxica i a l’ús de formes imperatives que, d’altra banda, contribueix a l’oralitat dels enunciats doblats. El canal visual complementa l’acústic a través de l’expressió facial i corporal del personatge.

Durant la defensa de Minas Tirith, el lideratge de Gandalf és present en el corpus audiovisual en diverses ocasions. A la fitxa G42 hem analitzat un conjunt d’enunciats que el personatge pronuncia en aquest context. El conjunt d’enunciats reflecteix el

lideratge a través de les instruccions (codi lingüístic) i el to enèrgic i contundent amb què les dóna (codi paralingüístic). Com en el fragment anterior, la tria lèxica ajuda a reflectir el to bèl·lic de les instruccions que dóna Gandalf:

0:22:43	Gandalf: (SB) Hold them back! Don't give in to fear! (OFF) Stand to your posts! Fight!	Gandalf: (SB) ¡Contenedlos! ¡No cedáis al miedo! (OFF) ¡Mantenéos firmes! ¡Luchad!
0:22:50	Gandalf: (SB) Not at the towers! Aim for the trolls! Kill the trolls! Bring them down!	Gandalf: (SB) ¡A las torres no! (DE) ¡Apuntad a los trolls! ¡Matad a los trolls! ¡Matadlos!
0:23:00	Gandalf: (DE) Fight them back!	Gandalf: (DE) ¡Acabad con ellos!

D'altra banda, les rèpliques inclouen formes imperatives, que són alhora indicadors de l'oralitat dels enunciats. La significació es completa amb l'expressió facial i corporal del mag (moviment profílmic físic) i l'ús de plans ràpids i variats (codi fotogràfic), que plasma la tensió del moment.

La fitxa G43 inclou un recull d'intervencions d'un moment posterior de la defensa de Minas Tirith al film ERR. Com a la fitxa anterior, el fragment plasma el lideratge de Gandalf a través del to enèrgic i contundent amb què dóna instruccions a les tropes. De nou, la tria lèxica reproduïx el lideratge del mag i el to bèl·lic de les instruccions: "Back to the gates" – "A las puertas" (0:23:04); "you will stand your ground" – "Permaneced en el puesto" (0:23:26); "Retreat!" – "A replegarse" (0:23:33); "Get them out" – "Ponedlos a salvo" (0:23:48). Finalment, el doblatge incorpora canvis de matís en dues ocasions en traduir "The city is breached" per "Las defensas han caído" i "Fight to the last one" per "Hasta el último aliento". Tanmateix, aquestes modificacions no afecten el sentit global de l'escena. La informació del canal acústic es combina amb el visual amb una successió de camps i plans (codi fotogràfic) que plasma la tensió del moment i dóna versemblança a les paraules del personatge.

El videojoc LAA incorpora dues rèpliques de les escenes filmiques tractades en els paràgrafs anteriors (vegeu G42 i G43) en una escena cinemàtica analitzada a la fitxa G44. La sonorització i el doblatge (codi lingüístic) són els mateixos que els de la pel·lícula:

0:23:58	Gandalf: (SB) You are soldiers of Gondor! No matter what comes through that gate, you will stand your ground!	Gandalf: (SB) ¡Sois soldados de Gondor! ¡No importa lo que atraviese esa puerta! ¡Permaneced firmes!
---------	---	--

En aquesta ocasió, però, el contingut verbal no està extret directament del film, sinó que està gravat de nou. Això queda palès en el codi paralingüístic, ja que la veu dels actors de la sonorització i del doblatge del videojoc té poca semblança amb la dels del film.

El film ERR conté una escena analitzada a la fitxa G45 en què Gandalf s'enfronta al líder dels Nazgûl, el Rey Brujo. El fragment consta de dues parts diferenciades. La primera mostra, com en els casos anteriors, el lideratge de Gandalf a través del to enèrgic i contundent amb què s'adreça al Rey Brujo. La rèplica manté el to bèl·lic gràcies a l'ús de l'imperatiu i a la tria lèxica (0:24:22): “Go back to the abyss” – “Vuelve al abismo” i “Fall into the nothingness” – “Piérdete en la nada”. Tanmateix, el Nazgûl trenca la vara del mag, una acció que es transmet pel codi fotogràfic, i anul·la el lideratge de Gandalf en dir-li que ha fracassat i que s'ha acabat el món dels homes. Aquest contingut s'expressa a través del codi lingüístic i del paralingüístic amb una veu fantasmal (codi d'efectes sonors). Amb aquesta escena, s'introdueix la possibilitat de derrota de Gandalf, una aportació del film a la narrativa transmèdia que no estava contemplada en els llibres.

El videojoc LAA inclou l'episodi anterior en una escena cinemàtica analitzada a la fitxa G46. El fragment s'inicia amb unes paraules de Sam com a narrador, que explica la raó que porta el Nazgûl a enfrontar-se al mag, una interpretació dels fets que s'incorpora a la història a través del videojoc. La rèplica posterior de Gandalf es correspon amb les paraules que li adreça al Rey Brujo a la pel·lícula ERR (vegeu G45). Tanmateix, l'enunciat no està extret directament del film, sinó que està gravat de nou, com que demostra el fet que el timbre de veu dels actors de la sonorització i del doblatge del videojoc no coincideix amb el dels actors del film.

El lideratge de Gandalf el Blanc també és present en el videojoc LBTM. El fragment analitzat a la fitxa G47 és un recull d'enunciats que el mag pronuncia durant el joc i que es poden relacionar amb les escenes del film ERR en què lidera la defensa de Minas Tirith (vegeu G41, G42 i G43). Tanmateix, en el videojoc apareixen en diversos escenaris, de manera aleatòria, de manera que sovint s'activen en contextos que no coincideixen amb el contingut verbal de les cadenes textuales. En conjunt, els enunciats del doblatge reproduïen el sentit del text original a través de la traducció literal. Les dues primeres rèpliques del fragment es corresponen amb enunciats nous del videojoc que no tenen cap vinculació amb la trilogia filmica:

0:25:27	Gandalf: (OFF) Show them no mercy.	Gandalf: (OFF) No tengáis piedad.
0:25:29	Gandalf: (OFF) Do not show them fear!	Gandalf: (OFF) ¡No demostréis ningún miedo!

D'altra banda, les dues últimes intervencions del fragment es corresponen amb instruccions que Gandalf dóna als soldats de Gondor en fragments tractats anteriorment, però per la tria lèxica interpretem que no s'ha tingut en compte:

0:25:38	Gandalf: (OFF) Send them back to the abyss!	Gandalf: (OFF) ¡Devolvedlos al abismo!
0:25:41	Gandalf: (OFF) Prepare yourselves!	Gandalf: (OFF) ¡Tenemos que prepararnos!

En concret, el primer enunciat es relaciona amb una frase de la fitxa G42 (“Send these foul beasts to the abyss”), però s'escull un verb diferent que en el film: “Devolved” enlloc de “Enviad”. El segon recorda la instrucció que dóna Gandalf a la fitxa G41: “Prepare for battle”. En aquesta ocasió, no només no es té en compte la referència al film, sinó que també s'inclou una modulació i es canvia fins i tot el col·lectiu a qui s'adreça: “(OFF) ¡Tenemos que prepararnos!” (0:25:41) enlloc de “Preparaos para la batalla” (0:22:23). En qualsevol cas, els canvis que evidencien aquests exemples ens porten a concloure que la intertextualitat del videojoc amb la trilogia fílmica es produeix en sentit general, amb l'ús d'enunciats que recorden els de les pel·lícules. Aquest vincle es veu reforçat pel codi paralingüístic: el doblatge del mag en el videojoc el fa Pepe Mediavilla, que és qui també dobla Gandalf a les pel·lícules.

El videojoc LBTM conté evidències del lideratge del mag que recorden o provenen d'altres episodis de la trilogia. La fitxa G48 es compon de dues rèpliques de Gandalf que recorden l'enfrontament amb el *balrog* a LCA. Tot i aquesta semblança, plasmada a través del codi lingüístic, es tracta de material totalment nou: “(OFF) Back to the darkness!” – “(OFF) ¡Vuelve a la oscuridad!” (0:25:47). Com en el paràgraf anterior, la vinculació amb els altres textos audiovisuals es produeix a nivell del codi paralingüístic en ser doblat pel mateix actor que a les pel·lícules.

En una situació semblant es troba el fragment analitzat a la fitxa G49. Les dues intervencions que el componen provenen d'escenes en què Gandalf interactua amb Saruman en dues de les pel·lícules de la trilogia de Jackson:

0:25:51	Gandalf: (OFF) Hearken to me.	Gandalf: (OFF) Prestad atención.
0:25:54	Gandalf: (OFF) We must act quickly.	Gandalf: (OFF) Debemos actuar con premura.

El primer exemple està extret d’LDT. Tanmateix, entenem que en la traducció de la cadena textual del videojoc no s’ha contemplat aquesta possible vinculació, ja que s’adreça a un interlocutor plural (“Prestad atención”) enlloc d’un de singular: “Escúchame”. Tot i que això no té conseqüències en la representació, sí que ens porta a creure que en la traducció no s’ha tingut en compte el referent filmic concret. Malgrat les diferències en el codi lingüístic, el fragment doblat manté la vinculació amb la trilogia filmica a través del codi paralingüístic perquè l’actor de doblatge Pepe Mediavilla posa veu al personatge als films i al videojoc.

7.2.5 Estratègia

Una altra característica de Gandalf és la seva condició d’estratega. Si bé Tolkien ja deixa entreveure aquesta qualitat als llibres, és sobretot a partir de la trilogia de Jackson i dels textos generats en relació amb aquesta que es consolida aquesta qualitat en el personatge. Estem davant d’una ampliació del personatge aprofitant les sinèrgies i potencialitats que ofereix la narrativa transmèdia.

La primera ocasió en què apareix al corpus escollit és en una escena de LCA que hem analitzat a la fitxa G50. La conversa que manté el mag amb Elrond a Rivendel tracta sobre l’estratègia a seguir en relació amb l’Anell, la traïció de Saruman i la seva preparació per a la guerra:

0:26:04	Gandalf: His treachery runs deeper than you know. (OFF) By foul craft, (ON) Saruman has crossed orcs with goblins and he's breeding an army at the caverns of Isengard. An army (DE) that can move in sunlight, (ON) and gather great distance at speed. Saruman is coming for the ring.	Gandalf: Su traición es mayor de lo que crees. (OFF) Con malas artes, (ON) Saruman ha cruzado orcos con duendes. Está criando un ejército en las cavernas de Isengard. Un ejército (DE) que puede recorrer grandes distancias a la luz del día, (ON) con rapidez. Saruman viene en busca del anillo.
---------	--	--

L’enunciat del doblatge reproduceix el sentit original a través de la traducció literal i conserva l’idiolecte del mag a través de la tria lèxica amb expressions com “malas artes” com a traducció de “by foul craft”. La representació de Gandalf com a estratega es materialitza bàsicament a través del canal acústic, amb els termes que utilitza (codi lingüístic) i el to amb què els formula (codi paralingüístic).

La pel·lícula LDT també conté mostres de la qualitat d’estratega del mag. El fragment analitzat a la fitxa G51 mostra la primera conversa en què el personatge parla en clau estratègica després que hagi tornat com a Gandalf el Blanc. En aquesta ocasió,

menciona l'acció dels rivals (Sauron i Saruman) sobre el rei Théoden, fet que comportarà que la següent acció que farà sigui alliberar aquest rei:

0:26:31	Gandalf: The king's mind is enslaved, it's an old device of Saruman's. His hold over King Théoden is now very strong. Sauron and Saruman are tightening the noose.	Gandalf: El rey poseído, esclavizado sirve ahora a Saruman. Su presa sobre Théoden es ahora muy poderosa. Sauron y Saruman tensan juntos el nudo.
---------	--	---

L'enunciat del doblatge reproduïx el sentit del text original per mitjà de la traducció literal. El doblatge de la primera frase conté una modulació en canviar l'enfocament original de “The king’s mind is enslaved, it’s an old device” per “El rey poseído, esclavizado”. En conjunt, és una traducció funcional que compleix el propòsit de l'enunciat original. La qualitat d'estratega es transmet bàsicament a través de les paraules (codi lingüístic) i del to amb què les formula (codi paralingüístic).

El final del film LDT incorpora una breu escena analitzada a la fitxa G52 que evidencia aquesta característica novament. L'enunciat mostra la perspectiva estratègica des de la qual Gandalf entén el desenvolupament del relat, que queda reflectida bàsicament a través dels termes que utilitza (codi lingüístic):

0:26:43	Gandalf: Sauron's wrath will be terrible, his retribution swift. (OFF) The battle for Helm's Deep is over. (ON) The battle for Middle-Earth is about to begin. All our hopes now lie with two little Hobbits somewhere in the wilderness.	Gandalf: La ira de Sauron será terrible; su devastación, veloz. (OFF) La batalla del Abismo de Helm ha terminado. (ON) La batalla por la Tierra Media no ha hecho más que comenzar. Nuestras esperanzas residen en dos pequeños hobbits perdidos en la inmensidad.
---------	---	--

La rèplica del doblatge reproduïx el sentit original mitjançant de manera gairebé literal el sentit del text original, per bé que incorpora dues petites modificacions a nivell de matis. D'una banda, el canvi de temps verbal en què situa l'inici de la batalla total. En l'original parla d'un futur immediat (“is about to begin”), mentre que a la traducció ja la situa en un temps present: “no ha hecho más que comenzar”. D'altra banda, a la menció final dels hòbbits, l'anglès utilitza una expressió que situa els personatges enmig de la boscuria (“somewhere in the wilderness”), mentre que en espanyol s'incorpora el matis de la desorientació: “perdidos en la inmensidad”. El conjunt de les decisions dona com a resultat una traducció funcional per al context en què es produeix la finalitat de l'enunciat. Des de la perspectiva transmèdia, aquesta rèplica evidencia l'aportació de Jackson a la història en vincular la qualitat d'estratega a Gandalf. D'altra banda, suposa una oportunitat per generar nous textos relacionats amb la batalla per la Terra Mitjana,

un dels quals és el videojoc LBTM. Aquest incorpora la rèplica final de Gandalf a LDT en un fragment que hem analitzat a la fitxa G53:

0:27:16	Gandalf: (OFF) Sauron's wrath will be terrible, his retribution, swift. The battle for Rohan has ended. The battle for Gondor begins.	Galadriel: (OFF) La ira de Sauron será terrible y su castigo no tardará. La batalla por Rohan ha terminado. Ahora empieza la batalla por Gondor.
---------	---	--

La sonorització s'inspira en el contingut verbal de l'escena anterior (vegeu G52). El mag pronuncia aquesta intervenció com a narrador del videojoc, fet que reforça tant la qualitat d'estratega instigada a partir de la trilogia filmica com el vincle intertextual. Aquesta relació entre textos es conserva en la versió anglesa del videojoc amb el film, tant pel codi lingüístic com pel paralingüístic, ja que en el videojoc la veu de Gandalf també la interpreta Ian McKellen. Tanmateix, el doblatge no manté aquest paral·lelisme en cap dels dos codis. D'una banda, el contingut verbal de la traducció per al doblatge del videojoc s'allunya del de la pel·lícula, especialment en l'estructura de l'última frase: "Ahora empieza la batalla por Gondor". De l'altra, el canvi de veu de narrador de Gandalf en la sonorització a Galadriel en el doblatge trenca la representació del mag com a estratega.

La qualitat d'estratega també és present al film ERR. En una escena analitzada a la fitxa G54, Gandalf verbalitza la seva interpretació de l'estratègia de Sauron (codi lingüístic) amb un to de veu alhora reflexiu i ferm (codi paralingüístic):

0:27:53	Gandalf: Sauron fears this. He will not risk the peoples of Middle-Earth uniting (OFF) under one banner. He will raise Minas Tirith to the ground (OFF) before he sees a king returned to the throne of Men.	Gandalf: Sauron teme esto. No se arriesgará ante los pueblos de la Tierra Media (OFF) unidos bajo una bandera. Reducirá Minas Tirith a escombros (OFF) antes de ver a un rey recuperar el trono de los Hombres.
---------	--	---

El fet que centri el seu discurs en deduir els moviments de l'enemic porta l'espectador a entendre el relat com un moviment de peces entre dos rivals, una perspectiva que Jackson incorpora a la història, ja que en cap cas els llibres de Tolkien apunten en aquesta direcció. A més, aquest possible enfrontament entre dos rivals dóna peu a la creació de textos lúdics contextualitzats en els fets d'aquesta història, un exemple dels quals és el videojoc LBTM.

El film ERR també mostra evidències de la condició d'estratega de Gandalf. El fragment analitzat a la fitxa G55 mostra la seva interpretació en clau estratègica del que veuen ell i Pippin des d'un balcó de Minas Tirith:

0:28:47	Gandalf: This will be the end of Gondor as we know it. Here the hammerstroke will fall hardest. (OFF) If the river is taken, if the garrison at Osgiliath falls (SB) the last defense of this city will be gone.	Gandalf: Será el fin del Gondor que conocemos. Aquí el mazazo será más contundente. (OFF) Si toman el río, si la guarnición de Osgiliath cae (SB) la última defensa de esta ciudad habrá caído.
---------	--	---

La intervenció del doblatge reproduïx el sentit del text original a través de la traducció literal, però la qualitat d'estratega es transmet especialment amb l'aportació de la tria lèxica de terminologia que reminiscències bèl·liques (“hammerstroke” – “mazazo”; “garrison” – “guarnición” o “the last defense” – “la última defensa”) i amb el codi fotogràfic, que il·lustra visualment el que Gandalf explica.

Situat en la mateixa ubicació que el fragment anterior, la fitxa G56 analitza un fragment d'ERR en què Gandalf i Pippin observen l'inici de la batalla. El mag interpreta els moviments que percep a la distància en clau lúdica amb una metàfora que recorda el joc dels escacs, tal com ho transmet el codi lingüístic (0:29:13): “The board is set, the pieces are moving” – “El tablero está listo. Las piezas se mueven”. Aquesta intervenció, que el doblatge reproduïx a través de la traducció d'un a un, és una nova mostra de la condició d'estratega del personatge segons l'aportació de Jackson.

La conversa dels aliats al film ERR després de la victòria a Minas Tirith és una nova oportunitat per copsar aquest tret del mag. L'escena ha estat analitzada a la fitxa G57. En aquesta ocasió, exhibeix els seus dots d'estratega en interpretar la reacció de Sauron a partir dels fets més recents:

0:29:28	Gandalf: It's only a matter of time. (OFF) He's suffered a defeat, yes (ON) but behind the wall of Mordor our enemy is regrouping.	Es solo cuestión de tiempo. (OFF) Ha sufrido una derrota, sí, pero (ON) tras los muros de Mordor el enemigo se reagrupa.
---------	--	--

La informació es transmet bàsicament a través del codi lingüístic, però hi contribueixen també el codi paralingüístic i el moviment profilmic físic amb l'expressió facial i corporal del mag quan parla. Cal dir també que en aquest fragment es produeix un canvi de lideratge. Fins aquest moment, l'ha ostentat Gandalf en tota la trilogia. A partir d'aquesta conversa, és Aragorn qui l'assumeix, aspecte que es tractarà en l'anàlisi de la representació d'aquest personatge en el capítol següent.

El videojoc LBTM incorpora dues rèpliques, recollides en un fragment analitzat a la fitxa G58, que es poden relacionar amb l'estratègia que Aragorn i Gandalf debaten en l'escena d'ERR comentada al paràgraf anterior. A la sonorització, Gandalf pronuncia totes dues rèpliques com a narrador. La primera diu el següent:

0:30:17	Gandalf: (OFF) The army of Mordor stands between the Ring-bearer and the fires of Mount Doom. If they are not drawn out, Sauron will find the hobbits and reclaim his prize.	Galadriel: (OFF) El ejército de Mordor se interpone entre el portador del Anillo y los fuegos del Monte del Destino. Debe ser atraído fuera de allí, o si no, Sauron encontrará a los hobbits y conseguirá su premio.
---------	--	---

El contingut verbal del doblatge manté el sentit de l'original amb una traducció literal. La relació de la versió anglesa del videojoc amb el film es confirma amb el codi paralingüístic, ja que en el videojoc la veu de Gandalf també la interpreta Ian McKellen. Tanmateix, el doblatge no conserva aquest paral·lelisme, atès que el dobla una veu femenina que representa ser Galadriel com a narradora. La sonorització de la segona intervenció té un contingut semblant a la primera:

0:30:31	Gandalf: (OFF) Sauron's army has been pushed back into Mordor, but Middle-Earth is not safe until the One Ring is destroyed. Sauron's forces must be drawn out of Mordor so that the Ringbearer may finish his quest.	Galadriel: (OFF) El ejército de Mordor se interpone entre el portador del Anillo y los fuegos del Monte del Destino. Debe ser atraído fuera de allí, o si no, Sauron encontrará a los hobbits y conseguirá su premio.
---------	---	---

Sorprenentment, en el doblatge d'aquesta segona rèplica no es tradueix el text que correspon, sinó que es repeteix el contingut verbal del primer. El més probable és que aquest canvi estigui produït per un error de programació del videojoc, i que el programa hagi activat una cadena textual que no pertocava.

La qualitat estratègica de Gandalf es presenta també en el videojoc LBTM en diverses introduccions a missions, una mostra de les quals està recollida en el fragment analitzat a la fitxa G59. El conjunt d'aquestes intervencions plasma la característica d'estratègia del mag amb un contingut verbal genuí del videojoc, que contribueix d'aquesta manera a ampliar els límits de la narrativa transmèdia. La tria lèxica en el doblatge contribueix a mantenir aquesta qualitat: “a key strategic forthold” – “una posició estratègica” (0:31:00); “From this island fortress they guarded the fords” – “Desde la fortaleza de la isla se guardan los vados” (0:31:00); “A strategic vantage point” – “Un lugar de importancia estratégica” (0:31:23); “gathering resources” – “para garantizar los suministros” (0:31:36). Tot i el vincle que s'estableix amb els altres textos transmèdia a través del codi lingüístic, el canvi de veu de narrador de Gandalf en la sonorització a Galadriel en el doblatge (codi paralingüístic) modifica l'enfocament original de LBTM, en què es vincula aquesta qualitat del mag amb el gènere d'estratègia del videojoc. Atesa la coincidència entre el tret de personalitat de Gandalf i la seva condició de narrador en un videojoc d'estratègia entenem que el canvi en el codi paralingüístic

afecta la cohesió i coherència del projecte transmèdia en relació amb el personatge en la versió doblada.

També el videojoc LAA conté mostres d'aquest tret del personatge. El clip analitzat a la fitxa G60 mostra dos enunciats del videojoc amb Gandalf com a PNJ que es poden relacionar amb la característica d'estratega del mag en relació amb Frodo, l'Anell i Sauron. La vinculació amb la trilogia fílmica s'estableix a través del codi lingüístic, ja que el contingut verbal s'inspira en escenes del film LCA. El doblatge reproduceix el sentit del text original per mitjà de la traducció literal:

0:31:49	Gandalf: Evil is stirring in Mordor. The Ring has awoken. It has heard it's master's call.	Gandalf: El mal crece en Mordor. El Anillo se ha despertado. Ha escuchado la llamada de su dueño.
---------	--	---

A banda de presentar-se doblats a través del canal acústic, els enunciats també apareixen en el canal visual com a subtítols, una pràctica habitual en aquest videojoc. En aquesta ocasió, el contingut verbal no coincideix al 100%, sinó que inclou un canvi en la traducció del verb “is stirring” per “se cuece” enlloc de “crece”, que és com es tradueix en el doblatge. Tot i que no és un canvi substancial, aquesta diferència ens porta a pensar que les cadenes textuais del doblatge i les de la subtitulació s'han traduït per separat i sense tenir en compte l'altra. El corpus conté altres casos com aquest que ens porten a fer aquesta suposició. D'altra banda, com en casos anteriors, l'actor del doblatge del videojoc no és el mateix que el de la pel·lícula ni tampoc té un timbre de veu semblant. Entenem que aquesta diferència pot desvirtuar el desplegament transmèdia del personatge. Finalment, el fragment implica sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. D'altra banda, hauria de comportar també sincronia fonètica, però no és així perquè l'obertura de boca del personatge en l'animació no està sincronitzada amb la veu de la sonorització ni amb la del doblatge.

7.2.6 Diplomàcia

Un altre tret de Gandalf són les seves dots diplomàtiques. En el corpus audiovisual analitzat en aquest estudi, la diplomàcia del mag es manifesta en la relació que manté amb Théoden, rei de Rohan, i amb Denethor, senescal de Gondor.

La primera mostra de la relació que manté amb Théoden, la trobem al film LDT, en una escena analitzada a la fitxa G61. Aquest fragment reproduceix l'acció en què allibera el

rei de la influència de Gríma i Saruman. El canvi es plasma amb la diferència entre abans i després que el mag actuï. Just en entrar a palau, Gandalf diu el següent:

0:32:11	Gandalf: (SB) The courtesy of your hall is somewhat lessened of late, (DE) Théoden King.	Gandalf: (SB) La cortesía de tu castillo ha disminuído últimamente, (DE) Rey Théoden.
---------	--	---

El doblatge reproduceix el sentit de l'enunciat original amb una traducció literal en què la tria lèxica transmet el to formal amb què parla el mag gràcies a termes com “courtesy” – “cortesía”. Després d'alliberar-lo, s'adreça a Théoden amb major complicitat:

0:33:20	Gandalf: (OFF) Your fingers would remember (ON) their own strength better if they grasped your sword.	Gandalf: (OFF) Vuestros dedos recordarían (ON) mejor su fuerza si empuñaran una espada.
---------	---	---

Cal fer notar que en la comparació d'aquests dos enunciats del doblatge, Gandalf parla al rei primer amb tractament de *tu* (“tu castillo”) i després de *vós* (“Vuestros dedos recordarían”). Entenem que es tracta d'una incoherència, ja que si hi hagués un canvi en el tracte hauria de ser invers, tot i que pel context es podria mantenir com a tracte de *vós*. Per part del mag, la significació del fragment es transmet tant pel contingut verbal (codi lingüístic) com pel to (codi paralingüístic) amb què s'adreça a Théoden abans i després.

La relació de Gandalf amb Théoden no és del tot estable. Una escena del film LDT analitzada a la fitxa G62 mostra la reacció del mag a la decisió del rei de refugiar la seva gent a l'Abismo de Helm. Els codis lingüístic i paralingüístic constaten la contraposició entre la visió pacificadora d'Aragorn i l'enuig de Gandalf:

0:33:35	Gandalf: There is no way out of that ravine. (OFF) Théoden is walking into a trap. He thinks he's leading them to safety. (ON) What they will get is a massacre.	Gandalf: Es una ratonera sin salida. (OFF) Théoden los lleva a una trampa en la creencia de que allí estarán a salvo. (ON) Solo conseguirán una masacre.
---------	--	--

L'inici de la rèplica es tradueix per una adaptació cultural en substituir el referent anglès (“ravine”) per una frase feta pròpia de la llengua d'arribada adequada per aquest context: “Es una ratonera sin salida”. En la traducció, les dues frases següents es fusionen en una de sola. D'altra banda, es tradueix el verb “think” per un recurs lingüístic d'un registre més formal: “en la creencia”. En conjunt, creiem que aquesta canvis donen com a resultat una traducció funcional adequada per al context en què es pronuncia l'enunciat.

Tot i els esforços diplomàtics de Gandalf, Théoden no sempre accedeix a les seves peticions. Una mostra d'això la trobem en una escena del film ERR analitzada a la fitxa G63. L'espectador rep aquesta informació a través de les paraules, el to i l'expressió facial i corporal dels personatges. Quan Gandalf li demana al rei de Rohan que ajudi Gondor, Théoden respon negativament. Malgrat la reticència, acabarà donant suport a les accions del mag quan arribi el moment.

El mag desplega també la seva habilitat diplomàtica amb Denethor, el senescal de Gondor, tot i que de manera infructuosa. La relació amb aquest personatge es concentra en el film ERR. La fitxa G64 analitza un fragment en què Gandalf recorre a la diplomàcia per aconseguir que Denethor organitzi la defensa de Minas Tirith. Per fer-ho, s'hi adreça inicialment amb respecte, plasmat a través de les paraules (codi lingüístic), el to (codi paralingüístic) i l'expressió facial i corporal (moviment profílmic físic):

0:34:06	Gandalf: (DL) Hail Denethor, (SB) son of Ecthelion, Lord and Steward of Gondor. / (ON) I come with tidings in this dark hour, and with counsel.	Gandalf: (DL) Salve Denethor, (SB) hijo de Ecthelion, Señor y Senescal de Gondor. / (ON) Traigo nuevas en esta hora sombría, y también consejo.
---------	---	---

La tria lèxica ajuda a conservar el to diplomàtic i formal de Gandalf en el doblatge d'aquest enunciat amb els tractaments (“Lord” – “Señor”; “Steward” – “Senescal”) i altres mots com “tidings” – “nuevas” o “counsel” – “consejo”. Malgrat l'aire respectuós, aquesta rèplica contrasta amb la del final del fragment, en què Gandalf canvia el to i es mostra més insistent utilitzant els tres codis esmentats però amb més tensió:

0:35:36	Gandalf: (SB) My Lord, there will be time to grieve for Boromir, (ON) but it is not now. (OFF) War is coming. The Enemy is on our doorstep. (ON) As steward, you are charged with the defense of this city. Where are Gondor (OFF) armies?	Gandalf: (SB) Mi señor, habrá tiempo para dolerse por Boromir, (ON) pero no ahora. (OFF) La guerra es inminente. El enemigo está a vuestras puertas. (ON) Como senescal debéis defender esta ciudad. ¿Dónde están (OFF) los ejércitos de Gondor?
---------	--	--

En tot moment, Gandalf s'adreça a Denethor amb el tractament de *vós*. La conversa iniciada en el paràgraf anterior continua en el fragment analitzat a la fitxa G65. La proposta diplomàtica de Gandalf rep una resposta dura per part de Denethor, que provoca una reacció contundent del mag:

0:36:50	Gandalf: Authority is not given to you to deny the return of the king (OFF) steward.	Gandalf: No te ha sido otorgada la autoridad de negar el retorno del rey (OFF) senescal.
---------	--	--

El doblatge reproduceix el sentit del text original amb una traducció literal que conserva la formalitat en la parla de Gandalf amb el calc sintàctic i la tria lèxica (“authority” – “autoridad”; “given” – otorgada” o “deny” – “negar” entre altres). Cal fer notar que en aquesta intervenció del doblatge s’escull el tractament de *tu* per rebaixar el respecte cap a Denethor. La significació d’aquest enfrontament diplomàtic es transmet a través de tots dos canals. D’una banda, amb el codi lingüístic i el paralingüístic per part de l’acústic, i de l’altra, amb l’enquadrament en primers plans intercalats de Gandalf i Denethor (codi fotogràfic) i l’expressió facial i corporal de tots dos personatges.

La discussió s’acaba quan Gandalf abandona el palau, en un fragment analitzat a la fitxa G66. L’enuig del mag a la negativa de Denethor es transmet amb la presència de tots dos canals. D’una banda, el visual hi és present amb l’expressió facial i corporal. De l’altra, l’acústic amb els codis lingüístic i paralingüístic:

0:37:02	Gandalf: All has turned to vain ambition. (SB) He would even use his grief as a cloak. (DE) A thousand years this city has stood. (OFF) And now at the whim of a madman will fall. The White Tree, the Tree of the King will never bloom again.	Gandalf: Todo se ha tornado en vana ambició. (SB) Utilizaría su dolor como excusa. (DE) Mil años lleva en pie esta ciudad. (OFF) Y ahora, a capricho de un demente está a punto de caer. El árbol blanco, el árbol del rey, no volverá a florecer.
---------	---	--

La rèplica del doblatge transmet l’enuig de Gandalf en traduir expressions com “at the whim of a madman” per “a capricho de un demente”. D’altra banda, es modifica lleugerament el matís en dues ocasions. Primer, amb l’ús de la generalització en traduir “would even use his grief as a cloak” per “Utilizaría su dolor como excusa”. Després, amb la traducció de les formes verbals “will fall” per “está a punto de caer”. No sembla que aquests canvis estiguin motivats per necessitats en l’ajust, ja que es produeixen sense mostrar la boca del personatge. En qualsevol cas, el conjunt de l’enunciat doblat dona com a resultat una traducció funcional adequada per al context en què es produeix i reflecteix el to i la contundència de les paraules de Gandalf a la sonorització.

Amb aquesta intervenció es tanca la relació diplomàtica entre Gandalf i Denethor. La següent vegada i última en què es troben a la trilogia fílmica és quan el mag abat el senescal i assumeix la defensa de Minas Tirith (vegeu la fitxa G41).

7.2.7 *Mal caràcter*

Un dels trets que Tolkien associa a Gandalf és el mal caràcter, que exhibeix en diverses ocasions en els llibres. La trilogia fílmica n’inclou diverses mostres, una de les quals és aquest fragment procedent del film LCA i que hem analitzat a la fitxa G67. Després que

el mag intenti obrir la porta de Moria sense èxit, Pippin, innocent, li demana què pensa fer. El mag reacciona amb una resposta dura:

0:37:41	Gandalf: (OFF) Knock your head against these doors, Peregrin Took! And if that does not shatter them, (ON) and I am allowed a little peace from foolish questions, I will try to find the opening words.	Gandalf: (OFF) ¡Aporrear estas puertas con tu cabeza, Peregrin Took! Y si eso no las derriba (ON) y consigo algo de paz sin preguntas vanas, intentaré encontrar las palabras adecuadas.
---------	--	--

El doblatge reproduïx el sentit de l'original i reflecteix l'enuig del mag a través de la tria lèxica amb expressions com “Knock your head” – “Aporrear estas puertas” o valoracions del tipus “foolish questions” – “preguntas vanas”. Finalment, hi ha un petit canvi de matís amb la traducció del sintagma nominal “opening words” per “palabras adecuadas”, que tanmateix no modifica ostensiblement el sentit del doblatge, que conserva la duresa de la intervenció. El mal humor de Gandalf es transmet tant pel codi lingüístic, amb les paraules que acabem de comentar, com amb el to (codi paralingüístic) i l'expressió facial i corporal.

Una vegada dins la mina, el mal caràcter de Gandalf torna a aparèixer en un fragment analitzat a la fitxa G68, que té, de nou, Pippin com a destinatari. Dins la sala de la tomba de Balin, el hòbbit toca un esquelet i per causa d'això l'objecte cau per un pou i provoca un terrabastall que avisa totes les criatures de la mina sobre el punt on es troba la companyia. Bona part de la significació de l'escena és no verbal, amb l'ús de diferents enquadraments (codi fotogràfic) i amb l'efecte sonor que transmet les conseqüències de l'acció de Pippin. A la part final del fragment, es pot apreciar el mal caràcter del mag a través de les paraules (codi lingüístic), el to (codi paralingüístic) i l'expressió facial i corporal (moviment profílmic físic). Una mostra d'aquest últim codi la proporciona la imatge següent:



FOTOGRAFIA 8: Expressió facial i corporal de Gandalf en una situació on exhibeix el mal humor (LCA).

Com en el fragment anterior, l'enunciat del doblatge transmet el sentit del text original i reflecteix la reacció irada de Gandalf a través de la tria lèxica:

0:38:36	Gandalf: Fool (SB) of a Took! Throw yourself in next time, and rid us of your stupidity!	Gandalf: ¡Took (SB) insensato! ¡Tírate tu la próxima vez y libranos de tu estupidez!
---------	--	--

El tercer i últim exemple del mal caràcter inclòs en aquesta anàlisi el trobem en un fragment del film LDT analitzat a la fitxa G69. El clip mostra la reacció contundent de Gandalf al comentari hostil de Gríma en què acusa el mag de portar males noves. Com en ocasions anteriors, el mal humor es plasma en el text audiovisual a través de les paraules (codi lingüístic), el to (codi paralingüístic) i l'expressió facial i corporal (moviment profílmic físic):

0:38:59	Gandalf: (OFF) Be silent. (ON) Keep your forked tongue behind your teeth. (OFF) I have not passed through fire (ON) and death to bandy crooked words with a witless worm.	Gandalf: Silencio. Mantén tu lengua bífida tras tus (OFF) colmillos. No he vencido al fuego y (ON) a la muerte para intercambiar falacias con un gusano sarnoso.
---------	---	--

El doblatge reflecteix el to incisiu amb la tria lèxica, que manté el sentit original (“forked tongue” – “lengua bífida”; “bandy crooked words” – “intercanviar falacias”) i en alguna ocasió el precisa encara més (“tooth” – “colmillos”; “witless” – “sarnoso”). D'altra banda, el fragment requereix diferents tipus de sincronia, entre els quals la fonètica quan el personatge està dins de camp i en primer pla. En aquests casos, la sincronia es manté amb termes que contenen sons bilabials, com ara el terme “bífida”, que a banda de ser l'equivalent del mot “forked” contribueix a l'ajust perquè se sent en el mateix moment que a l'original es pronuncia “behind”. un altre terme que conté sons un altre) a la part final. La duresa dels mots a través de la sincronia fonètica també queda reflectida amb els cops de veu del personatge en els mots finals (“gusano sarnoso”) que funcionen adequadament amb l'obertura de boca del personatge. Això contribueix a la versemblança de la rèplica.

7.3 Relacions

Tot i que Gandalf estableix relacions amb molts personatges en el conjunt de la història, considerem que n'hi ha dos que incideixen en la seva representació com a personatge. D'una banda, el mag Saruman, que és inicialment el seu cap i que es converteix en l'antagonista de Gandalf després de la traïció del primer. De l'altra, Aragorn, que és amic del mag i la persona en qui aposta per convertir-se en rei de Gondor i recuperar la normalitat de la Terra Mitjana.

7.3.1 Saruman

La primera mostra de la relació entre Gandalf i Saruman prové del film LCA, en un fragment analitzat a la fitxa G70. El clip incorpora el to respectuós amb què el personatge s'adreça al seu cap, que contrasta amb el to dur de Saruman:

0:39:13	Gandalf: (OFF) All these long years it was in the Shire. (ON) Under my very nose.	Gandalf: (OFF) Todos estos largos años ha estado en la Comarca. (ON) Delante de mis narices.
0:39:18	Saruman: And yet you did not have the wits to see it. Your love for the halfling's leaf has clearly slowed your mind.	Saruman: Y no tuviste ojos para verlo. Tu pasión por la hierba de los medianos sin duda ha enturbiado tu mente.

El contrast de les intervencions de tots dos personatges es plasma a través de l'expressió facial i corporal, el to de veu i les paraules, especialment les de Saruman amb expressions sarcàstiques com la que tanca l'enunciat, que es dobla amb una traducció equivalent.

La conversa continua dins la torre d'Orthanc, en un fragment analitzat a la fitxa G71. Gandalf segueix mostrant-se respectuós amb el seu líder, fet que es manifesta amb els codis lingüístic i paralingüístic: “(SB) A palantir is a dangerous tool, Saruman.” – “(SB) Un palantir es arma peligrosa, Saruman.” (0:39:42). Cal fer notar que en el doblatge es tradueix el terme “tool” com a referència al *palantir*¹³ per “arma”, fet que modifica el sentit del text original. D'aquest clip cal destacar que tant la presència del *palantir* com el to i les paraules de Saruman porten a intuir que aquest amaga alguna cosa. En aquest sentit, l'espectador té més informació que el personatge: quan Gandalf cobreix el *palantir*, sent un so de dolor (codi d'efectes sonors) com a reacció, que va acompanyat d'una imatge de Sauron, l'antagonista. Aquest contingut visual final, el rep l'espectador però no el personatge.

El desenllaç de la visita a Orthanc es produeix en un fragment analitzat a la fitxa G72. Saruman està assegut al seu tron, i des d'allà, amb un gest proxèmic, tanca amb la mirada les portes per on vol fugir el personatge (moviment profílmic físic). Seguidament, Saruman proposa a Gandalf d'unir-se a Sauron, però el personatge ho refusa:

¹³ En l'imaginari de Tolkien, són unes pedres esfèriques amb una doble funció: permeten veure accions i llocs llunyans i també permeten comunicar els usuaris d'aquestes pedres entre ells.

0:40:17	Saruman: You did not seriously think a hobbit could contend with the will of Sauron? (OFF) There are none who can. (ON) Against the power of Mordor, there can be no victory. We must join with him, Gandalf. We must join with Sauron. It would be wise my friend.	Saruman: ¿No creerás en serio que un hobbit pueda torcer la voluntad de Sauron? (OFF) Nadie puede hacerlo. (ON) Contra el poder de Mordor no hay victoria posible. Debemos unirnos a él, Gandalf. Debemos unirnos a Sauron. Sería lo más sabio, amigo mío.
0:40:47	Gandalf: Tell me, friend. (OFF) When did Saruman the Wise (ON) abandon reason for madness?	Gandalf: Dime, amigo. (OFF) ¿Cuándo abandonó Saruman el (ON) Sabio la razón por la locura?

El segon enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original i manté la duresa de la resposta del mag amb un èmfasi específic quan pronuncia el terme “amigo”, un canvi de to que també és present en la sonorització (codi paralingüístic). A banda dels codis lingüístic i paralingüístic, la significació de les intervencions dels dos mags es transmet també pel moviment profílmic físic amb l’expressió facial. La resposta negativa de Gandalf enceta una lluita entre els dos mags, que es desenvolupa bàsicament pel canal visual i que guanya Saruman. Així, Gandalf queda confinat a la torre d’Orthanc com a presoner. A partir d’aquí, Saruman passa a ser l’antagonista de la línia narrativa vinculada amb Gandalf i els seus plans. Aquesta rivalitat s’aprofitarà en la narrativa transmèdia perquè els dos mags liderin els bàndols rivals en videojocs d’estratègia, com ara a LBTM.

Gandalf aconsegueix fugir d’Orthanc en el fragment analitzat a la fitxa G73. El clip s’inicia amb la tortura per part de Saruman, que es plasma a través del codi fotogràfic, però que va acompanyada d’una lluita dialèctica transmesa pels codis lingüístic, paralingüístic i de moviment profílmic físic amb l’expressió facial i corporal. En aquest intercanvi de diàlegs, Gandalf diu el següent:

0:42:14	Gandalf: (OFF) There is only one (SB) lord of the rings. (OFF) Only one who can bend it to his will. (ON) And he does not share power.	Gandalf: (OFF) Solo hay un (SB) señor del anillo. (OFF) Solo uno puede doblegarlo a su voluntad. (ON) Y él no cede su poder.
---------	--	--

L’enunciat del doblatge incorpora algunes modificacions. D’una banda, es canvia del plural de l’original (“one lord of the rings”) al singular de la traducció (“un señor del anillo”) i, de l’altra, s’introdueix un canvi de matís en el verb final, en què es tradueix “does not share” per “no cede”. Amb la fugida de Gandalf es consolida l’enemistat entre els dos antics companys i Saruman es confirma com a antagonista del personatge.

El videojoc LAA també incorpora la relació del mag amb Saruman. El clip analitzat a la fitxa G74 conté dos enunciats del videojoc amb Gandalf com a PNJ. Les dues rèpliques

fan referència a situacions de la pel·lícula LCA que impliquen el mag Saruman. Aquesta vinculació s'estableix a través del codi lingüístic:

0:42:54	Gandalf: He has betrayed us, and raised an army of Orcs to send against us. He is coming for the Ring.	Gandalf: Nos ha traicionado y ha levantado un ejército de Orcos para luchar contra nosotros. Viene a por el Anillo.
---------	--	---

El doblatge reproduceix el sentit del text original a través d'una traducció paraula per paraula. Cal esmentar que la relació amb la trilogia es perd en el codi paralingüístic, ja que l'actor del videojoc té un timbre de veu diferent del de la pel·lícula. Finalment, tots dos enunciats impliquen sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. D'altra banda, haurien de comportar també sincronia fonètica, però no és així perquè l'obertura de boca del personatge en l'animació no està sincronitzada amb la veu de la sonorització ni amb la del doblatge.

La relació entre tots dos mags viu un punt d'inflexió en el segon film de la trilogia. A LDT, Saruman té una influència total sobre el rei Théoden a través de persuasions i encanteris. En el fragment analitzat a la fitxa G75, Gandalf posa fi a aquest control en extreure Saruman físicament del cos del rei. La influència de Saruman es plasma a diferents nivells de significació canalitzats a través dels codis lingüístic i paralingüístic, l'expressió facial, i el codi de transcripció icònica. Aquest últim es fa evident en l'aspecte envellit, blanc i degradat de Théoden quan està dominat per Saruman. L'alliberament de Théoden es produeix a través d'una lluita entre tots dos mags, que es manifesta amb l'ús significatiu de tots dos canals. En primer lloc, amb l'expressió corporal i facial del rei i el to de veu amb què Théoden s'adreça al mag. Tots aquests codis recorden Saruman. En segon lloc, amb les accions de Gandalf (codi fotogràfic) i la llum blanca que emana del mag (codi de plasticitat), uns codis visuals que es complementen amb les paraules (codi lingüístic) i el to ferm i enèrgic (codi paralingüístic) d'intervencions com la següent:

0:43:57	Gandalf: I will draw you, Saruman, as poison is drawn from a wound.	Gandalf: Te sacaré, Saruman, como se saca el veneno de la mordedura.
---------	---	--

L'enunciat del doblatge utilitza una particularització en traduir el mot genèric "wound" per "mordedura", un terme més precís que es pot atribuir a la ferida d'una serp. Finalment, amb el codi de transcripció icònica, que és especialment rellevant en l'última acció de la lluita. En el moment específic en què Gandalf allibera el rei amb un sortilegi, l'impacte el rep Saruman, que cau abatut a la seva torre. El contingut visual del canvi d'escenari dóna a entendre el control que exercia sobre el rei. En relació amb l'evolució

del personatge, aquesta escena és rellevant perquè com a Gandalf el Blanc s'enfronta per primera vegada amb Saruman després d'assumir el rol de líder que aquest ostentava abans de la traïció. En aquest sentit, cal mencionar que l'atribut "el Blanc" es vincula amb el cap dels *istari*, nom que rep el col·lectiu dels mags.

El videojoc LAA reproduïx l'episodi analitzat al paràgraf anterior en una escena cinemàtica que mostra l'alliberament de Théoden de manera resumida i que ha estat analitzada a la fitxa G76. L'escena va introduïda per unes paraules de Sam com a narrador, que explica l'estratègia de Gríma. Les intervencions posteriors de Gríma i Gandalf es corresponen amb text procedent de la pel·lícula LDT. L'àudio de la frase de Gríma està extret directament del film. En canvi, tots dos enunciats de Gandalf estan gravats de nou. Tot i que el codi lingüístic és el mateix que el de la pel·lícula i es correspon amb el que s'ha analitzat a les fitxes G69 (0:38:59) i G75 (0:43:57), el codi paralingüístic evidencia que el timbre de veu dels actors que posen la veu a Gandalf en el videojoc tenen poca semblança amb el dels actors del film tant en la sonorització com en el doblatge. Es pot apreciar la diferència en els codis de temps següents de l'annex audiovisual del mag (vegeu annex 3, "2-Gandalf_audiovisual.mp4"): 0:44:53 i 0:45:06. Finalment, cal esmentar que el fragment comporta sincronia sonora i que en relació amb això es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.

També el videojoc LBTM conté mostres de la relació del personatge amb Saruman. La fitxa G77 recull diferents enunciats de Gandalf com a narrador del videojoc en la sonorització. La pugna amb Saruman es plasma a través d'un contingut verbal genuí del videojoc. D'aquesta manera, s'amplien els límits de la narrativa transmèdia. A continuació n'incloem un exemple:

0:45:39	Gandalf: (OFF) Much of Isengard's army has been destroyed, but Saruman and his remaining forces must be brought to reckoning.	Galadriel: (OFF) Buena parte del ejército de Isengard ha sido destruido, pero Saruman y lo que queda de sus tropas tienen que responder por lo que han hecho.
---------	---	---

Com la resta de casos d'aquest fragment, l'enunciat del doblatge reproduïx el sentit del text original a través de la traducció paraula per paraula. Tanmateix, el vincle que s'estableix a nivell lingüístic es trenca en l'àmbit del codi paralingüístic pel canvi de veu de narrador de Gandalf en la sonorització a Galadriel que també es donava en exemples anteriors.

L'última mostra de la relació amb Saruman en el nostre corpus és una escena del film ERR analitzada a la fitxa G78. El fragment mostra l'intercanvi dialèctic final entre tots

dos mags amb la presència de diversos codis dels dos canals: d'una banda, l'acústic, amb el codi lingüístic i el paralingüístic i, de l'altra, el visual amb l'ús significatiu de l'expressió facial i corporal de tots dos personatges i amb la variada selecció de plans en què es desenvolupa l'escena. A l'inici de la conversa, Gandalf té un to conciliador, com ho mostra la rèplica següent, que el doblatge reproduceix a través de la traducció literal:

0:46:14	Gandalf: Come down, Saruman. (OFF) And your life will be spared.	Gandalf: Baja ahora, Saruman. (OFF) Y se te perdonará la vida.
---------	--	--

Saruman declina l'oferiment llançant un encanteri que encercla Gandalf en una bola de foc (codi de plasticitat). Amb aquesta reacció, Gandalf trenca la vara de Saruman, una acció que simbolitza la fi d'aquest personatge com a mag i que es transmet tant pel canal visual (codi fotogràfic) com pels codis paralingüístic i lingüístic amb els mots següents (0:47:13): “Saruman! Your staff is broken.” – “¡Saruman! Tu vara está quebrada”. El doblatge reflecteix el sentit del text original a través de la traducció literal i contribueix a plasmar el registre formal del personatge amb la tria lèxica del terme “quebrada” com a traducció de “broken”.

Tot i que no l'hem inclòs en el corpus perquè no afecta a la representació de Gandalf, l'escena continua i Saruman mor a mans de Gríma dalt de la torre d'Orthanc. Això suposa un canvi important en relació amb els llibres de Tolkien. A l'obra literària, Saruman fuig a la Comarca, on imposa una dictadura. Després de destruir l'Anell, els hòbbits es troben aquesta situació en tornar a casa i organitzen una revolta, fruit de la qual Saruman mor a mans de Gríma. Encara que no tingui relació amb la representació de Gandalf, creiem interessant esmentar-ho breument per deixar constància d'aquest canvi.

7.3.2 *Aragorn*

Tot i que molt diferent de la que té amb Saruman, una altra relació important en la caracterització de Gandalf és la que manté amb Aragorn. L'amistat entre tots dos es veu reforçada pel fet que Gandalf aposta perquè Aragorn ostenti el tron de Gondor, que li correspon per herència, i esmerça bona part dels seus esforços a que això es produeixi. La primera mostra d'aquesta intenció del mag apareix en una conversa que manté amb Elrond al film LCA, en una escena analitzada a la fitxa G79. La significació del clip recau bàsicament en el codi lingüístic:

0:47:26	Gandalf: There is one who could unite them, one who could reclaim the throne of Gondor.	Gandalf: Hay alguien que podría unirlos, alguien que podría reclamar el trono de Gondor.
---------	---	--

La rèplica del doblatge reproduïx el sentit del text original a través de la traducció paraula per paraula seguint pràcticament el mateix ordre que la sonorització. Això facilita la sincronia fonètica que requereix l'enunciat i que es conserva, entre altres, amb l'ús de termes semblants en les dues llengües (“unirlos” – “unite”, “reclamar” – “reclaim” o “throne” – “trono”), mots que d'altra banda contenen sons bilabials.

La confiança de Gandalf envers Aragorn es confirma poc després en el concili d'Elrond. En un breu fragment analitzat a la fitxa G80, el mag manifesta el seu suport a una observació del Dúnedain a través del codi lingüístic (0:47:44): “(OFF) Aragorn is right, (ON) we cannot use it.” – “(OFF) Aragorn está en lo cierto, (ON) no podemos usarlo”. Novament, el doblatge transmet el sentit original a través de la traducció literal, i es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix.

El film LDT conté evidències de l'estratègia de Gandalf de convertir Aragorn en rei de Gondor. En un fragment extret de la conversa entre tots dos personatges analitzat a la fitxa G81, Gandalf esmenta el temor que Sauron té a que Aragorn assoleixi el seu objectiu. L'enunciat del doblatge reproduïx el sentit del text original a través de la traducció paraula per paraula en què gairebé es manté el mateix ordre dels mots que a la sonorització:

0:47:50	Gandalf: Doubt ever gnaws at him. The rumour has reached him. The heir of Númenor still lives. Sauron fears you, Aragorn. He fears what you may become.	Gandalf: La duda le carcome. El rumor le ha llegado. El heredero de Númenor aún vive. Sauron te teme, Aragorn. Teme en lo que puedas convertirte.
---------	---	---

La complicitat entre tots dos personatges es fa palesa en una escena del film LDT analitzada a la fitxa G82. Aquesta informació es plasma bàsicament a través del codi lingüístic, amb el complement de l'expressió facial i corporal. Al final de l'escena, Gandalf fa una promesa, transmesa pel codi lingüístic:

0:48:59	Gandalf: (OFF) With luck, my search will not be in vain. (ON) Look to my coming at first light on the fifth day. (OFF) At dawn, (ON) look to the east.	Gandalf: (OFF) Con suerte, mi búsqueda no será en vano. (ON) Espera mi llegada con la primera luz del quinto día. (OFF) Al alba, (ON) mira al este.
---------	--	---

El doblatge incorpora una modulació en la traducció de “Look to my coming” per “Espera mi llegada”. En global, la traducció d'aquest enunciat funciona adequadament per al context en què es produeix i es reprendrà en una escena posterior.

La promesa de Gandalf es confirma en una escena que apareix tant al film LDT com al videojoc LAA. El fragment analitzat a la fitxa G83 reproduïx l'escena cinemàtica del

videojoc que mostra l'arribada del mag amb els genets de Rohan. L'escena s'introdueix amb una contextualització resumida de Sam com a narrador:

0:49:11	Sam: (OFF) But Aragorn remembered the words of Gandalf, and still held onto hope.	Sam: (OFF) Pero Aragorn recordó las palabras de Gandalf y se aferró a la esperanza.
0:49:15	Gandalf: (OFF) Look to my coming at first light on the fifth day. At dawn, look to the east.	Gandalf: (OFF) Espera mi llegada con la primera luz del quinto día. Al alba, mira al este.

Com es pot apreciar, la intervenció posterior de Gandalf es correspon amb les paraules que el mag li adreça a Aragorn a LDT i que hem tractat a la fitxa anterior (vegeu G82). Tanmateix, l'enunciat no està extret directament del film, sinó que està gravat de nou. Això queda palès en el codi paralingüístic, ja que, com en casos anteriors, el timbre de veu de l'actor al videojoc LAA és bastant diferent al del film. El canvi es pot observar en l'annex audiovisual de Gandalf (vegeu annex 3, “2-Gandalf_audiovisual.mp4”): 0:49:15.

El videojoc LAA no només recupera escenes de la trilogia, sinó que també aporta contingut nou a la representació del personatge. El fragment analitzat a la fitxa G84 consisteix en un enunciat extret d'una situació de diàleg de joc en què Gandalf parla com a PNJ. El videojoc contribueix a expandir la història a través del contingut verbal, tot i que hi ha poca semblança en el timbre de veu dels actors del videojoc i el film:

0:49:26	Gandalf: You have done well. Few men could face the Nazgûl and live to tell the tale.	Gandalf: Lo has hecho muy bien. Pocos hombres se han enfrentado a los Nazgûl y han vivido para contarlo.
---------	---	--

El mateix videojoc inclou mostres de la relació amistosa entre tots dos personatges. Una de les tasques que ha de realitzar el jugador és recollir unes plomes, que li proporcionen informació sobre la vida d'Aragorn. El fragment analitzat a la fitxa G85 dóna detalls sobre l'amistat entre tots dos personatges per boca de Sam, que és el narrador:

0:49:34	Sam: (OFF) Aragorn's friendship with Gandalf led him to track down and capture the creature called Gollum, whose word confirmed Gandalf's fears that Mr. Bilbo's ring really was the One Ring lost so long ago.	Sam: (OFF) La amistad de Aragorn con Gandalf le llevó a perseguir y capturar a criatura llamada Gollum, cuyo testimonio confirmó el temor de Gandalf de que el anillo del señor Bilbo era realmente el Anillo Único, que tanto llevaba perdido.
---------	---	---

L'enunciat del doblatge reproduïx el sentit del text original mitjançant la traducció literal. Tot i que la intervenció de Sam no prové ni del llibre ni de la trilogia fílmica, és coherent amb el tipus de relació que mantenen tots dos personatges en la història i que confirmen fragments com els que comentem en aquest subapartat. D'altra banda, des

del prisma de la narrativa transmèdia, interpretem que el fragment analitzat en aquesta fitxa G85 contribueix a reforçar sublínies narratives a través del codi lingüístic: el contingut d'aquest enunciat és el tema en què es centra el curtmetratge LCG.

Es tracta d'un curtmetratge amateur que fonamenta el seu relat en un buit narratiu que deixa el llibre de Tolkien: la caça de la criatura Gollum. El fragment analitzat a la fitxa G86 planteja la trama d'aquest curtmetratge i, alhora, mostra l'amistat entre Gandalf i Aragorn bàsicament a través del codi lingüístic amb exemples com el següent:

0:51:15	Gandalf: Thank you, Aragorn. The road will not be easy but you have the foresight of your people. If you can't find him (OFF) no one can.	Gandalf: Gracias, Aragorn. El camino no será fácil, pero posees la cautela que caracteriza a tu gente. Si tu no puedes encontrarle, (OFF) nadie puede.
---------	---	--

L'enunciat del doblatge reproduïx el sentit del text original a través de la traducció literal. D'altra banda, el codi de transcripció icònica permet enfortir el vincle entre el curtmetratge i la trilogia filmica, atès que l'aspecte físic dels actors i la caracterització dels personatges recorda la de Gandalf i Aragorn als films de Jackson com es pot veure en les imatges següents:



FOTOGRAFIES 9 i 10: Comparació de la representació visual de Gandalf a LCA (esquerra) i a LCG (dreta).

El curtmetratge conclou amb una conversa entre Gandalf i Aragorn, que s'ha analitzat a la fitxa G87. El fragment mostra la complicitat entre tots dos a través del codi lingüístic, un contingut verbal que també permet il·lustrar el coneixement del mag:

0:51:37	Gandalf: The creature is pitiful, wretched, but I now know how the ring came to him. He possessed it long, many lives of his small kind. / There's no possible doubt. He made his low sneaky way, mile by mile, step by step south. Down at last to Mordor.	Gandalf: La criatura es lamentablement desdichada, pero ahora sé cómo llegó el anillo hasta él. Lo poseyó durante mucho tiempo, muchas vidas de su pequeña gente. / No hay duda sobre eso. Hizo su lento camino, día a día, paso a paso hacia el sur, llegando hasta Mordor.
---------	---	--

Mitjançant la traducció literal, el doblatge reproduïx el sentit del text original si bé incorpora alguna modificació, com ara la traducció de "mile by mile" per "día a día" que, tanmateix, no afecta al conjunt de l'enunciat. Alhora, l'escena es relaciona amb la

pel·lícula LCA, quan Aragorn recomana a Gandalf que enviï Frodo (“el hobbit”) a Bree (0:52:55). Això permet a l’espectador vincular el curtmetratge amb la trilogia.

7.4 Punt d’inflexió del personatge: la lluita amb el *balrog*

Un dels moments clau de l’evolució de Gandalf és el seu enfrontament amb el *balrog* a Moria. Aquest episodi suposa un punt d’inflexió en el personatge i és també el conflicte principal a què ha de fer front en la primera part de la història. Tot i que en els llibres Tolkien hi dedica tan sols les pàgines que es corresponen amb la lluita, Jackson esmerça diverses escenes del film LCA a configurar el repte que ha d’afrontar el mag. L’enfrontament és també present en els dos videojocs.

Aquest conflicte del personatge s’introdueix amb subtileza en el fragment analitzat a la fitxa G88. Saruman, que en la trilogia fílmica assumeix el rol de verbalitzar les accions internes de Gandalf, utilitza les paraules (codi lingüístic), i to malèfic (codi paralingüístic) i plans de detall del llibre que fulleja (codi fotogràfic) per deixar entreveure el perill que comporta el camí que pretén seguir el mag:

0:53:27	Saruman: (OFF) Moria... You fear to go into those mines. (ON) The dwarves (OFF) delved too greedily and too deep. You know what they all woke in the darkness of Khazad-dûm. (ON) Shadow (OFF) and flame.	Saruman: (OFF) Moria... Temes entrar en esas minas. (ON) Los enanos (OFF) cavaron con gran ambición y muy profundo. Ya sabes lo que despertaron en la oscuridad de Khazad-dûm. (ON) La sombra (OFF) y la llama.
---------	---	---

El sentit de la rèplica original es transmet en el doblatge a través de la traducció literal. La informació que transmet Saruman es complementa amb l’expressió facial de Gandalf (moviment profílmic físic), que connota reflexió i dubte. En aquest sentit, s’aprofiten els recursos que ofereix la composició del text audiovisual per oferir una significació a través dels dos canals, amb la qual cosa es compleix una de les màximes de la definició de narrativa transmèdia de Jenkins en què cada mitjà fa el que millor sap fer.

Les sospites de Gandalf van prenent forma en un fragment analitzat a la fitxa G89. El fragment està extret d’una conversa que manté amb Frodo en què manifesta temors i sospites respecte del destí de la companyia. Entre altres prediccions, verbalitza el pressentiment que haurà d’afrontar un repte desconegut:

0:54:14	Gandalf: There are many powers in this world for good or for evil. (OFF) Some are greater than I am. (ON) And against some I have not yet been tested.	Gandalf: Hay muchos poderes en este mundo para el bien y para el mal. (OFF) Algunos más grandes que yo (ON) contra los cuales aún no he sido puesto a prueba.
---------	--	---

El doblatge utilitza la traducció literal per reproduir el sentit del text original. Aquest contingut s'expressa bàsicament a través del codi lingüístic, i va acompanyat d'un to greu que es manifesta a través del canal acústic amb el to de veu (codi paralingüístic) i del canal visual amb l'expressió facial (moviment profílmic físic).

La seqüència de la lluita amb el *balrog* s'inicia en un fragment analitzat a la fitxa G90 que mostra l'aparició en escena d'aquesta criatura. La significació es plasma a través de les paraules amb què Gandalf descriu breument el personatge:

0:54:45	Gandalf: A balrog... a demon of the ancient world. This foe is beyond any of you. Run!	Gandalf: El balrog... un demonio del mundo antiguo. Este rival os supera a todos. ¡Corred!
---------	--	--

El contingut verbal es complementa amb el codi paralingüístic i l'expressió facial, que ajuden l'espectador a comprendre la gravetat de la situació. La imatge de la sala il·luminada (codi fotogràfic) i el so de les cadenes (codi d'efectes sonors) continuen mantenint l'enigma sobre el rival. El sentit del text original es transmet en el doblatge per mitjà de la traducció paraula per paraula.

El videojoc LBTM incorpora l'aparició del *balrog* en un fragment analitzat a la fitxa G91 amb un contingut verbal que té molta semblança amb el de l'escena anterior. Tanmateix, a diferència d'altres ocasions, en aquest cas el contingut acústic no s'extreu directament del film, sinó que es torna a gravar. Des del punt de vista de la significació, el codi lingüístic coincideix en gran part amb el de l'escena que imita, però no és exactament el mateix:

0:55:04	Gandalf: (OFF) A Balrog of Morgoth, a demon of the ancient world.	Gandalf: (OFF) Un balrog de Morgoth, un demonio del mundo antiguo.
---------	---	--

La sonorització pren com a referència l'enunciat de la pel·lícula però s'amplia en incloure la procedència d'aquesta criatura. Aquesta ampliació es manté en el doblatge. D'altra banda, l'actor de doblatge és el mateix a la pel·lícula i al videojoc, amb la qual cosa el timbre i el to de veu de Gandalf són els mateixos. No passa el mateix amb Boromir, ja que l'actor de doblatge canvia d'un text a l'altre, tot i que el timbre i el to de veu de l'actor del videojoc (Pablo Adán) imita el del doblatge (Jordi Boixaderas).

L'enfrontament entre Gandalf i el *balrog* es produeix en un fragment analitzat a la fitxa G92. La significació de la lluita es plasma a través de tots dos canals. D'una banda, amb les paraules (codi lingüístic) i el to amb què les pronuncia (codi paralingüístic). A tall d'exemple tenim: "You cannot pass!" (0:55:18) traduïda com "¡No puedes pasar!". De l'altra, amb la varietat de plans i perspectives (codi fotogràfic) que aporten dinamisme a

l'enfrontament, l'expressió facial i corporal del mag (moviment profílmic físic), i la dualitat de tons de llum i foc (codi de plasticitat). Aquest últim aspecte està directament vinculat amb el codi lingüístic, on Gandalf verbalitza la distinció entre el foc del *balrog* (“dark fire” – “fuego oscuro”) i el seu (“I am a servant of the Secret Fire” – “Soy siervo del fuego secreto”). L'escena conclou amb Gandalf caient al buit, fet que porta l'espectador a suposar que està mort. La baixa del mag serà devastadora per al grup: aquest és el principi del final de la companyia de l'Anell. El doblatge conserva la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, el fragment implica sincronia fonètica en alguns dels primers plans, que es manté parcialment gràcies a la semblança de certes paraules en les dues llengües (“pass” – “pasar” o “servant” – “siervo”) i el manteniment de termes de l'original (“Anor” o “Ûdun”).

Aquesta escena apareix de nou al principi del film LDT en forma d'un somni de Frodo. No l'hem inclòs a l'anàlisi perquè des del punt de vista del contingut verbal és exactament la mateixa. L'única diferència amb l'escena tractada a la fitxa G92 és l'ús de plans diferents.

La lluita amb el *balrog* apareix al videojoc LBTM com un repte que el jugador ha de superar. El fragment analitzat a la fitxa G93 recull l'acció de joc que es correspon amb aquest enfrontament. Les dues primeres rèpliques del fragment estan extretes de l'escena d'LCA analitzada a la fitxa G92:

0:56:45	Gandalf: (OFF) You shall not pass.	Gandalf: (OFF) ¡No puedes pasar!
0:56:51	Gandalf: (OFF) I am a servant of the secret fire, wielder of the flame of Arnor.	Gandalf: (OFF) Soy siervo del fuego secreto, administrador de la llama de Anor.

Tot i que la tercera rèplica també prové del film en la sonorització (“Go back to the shadow”), en el doblatge del videojoc es tradueix per “Vuelve a la oscuridad” en lloc de “Regresa a la sombra”, que és com s'havia traduït en el film. Les dues rèpliques següents són contingut verbal nou tant per a la sonorització com per al doblatge:

0:57:05	Gandalf: (OFF) The balrog of Moria is no more.	Gandalf: (OFF) Es el fin del balrog de Moria.
0:57:09	Gandalf: (OFF) With the balrog defeated, the fellowship continued their perilous journey.	Galadriel: (OFF) Después de derrotar al balrog, la comunidad continúa su peligroso viaje.

Segons deduïm pel codi paralingüístic, el primer enunciat està associat a Gandalf, ja que el pronuncia l'actor Pepe Mediavilla. En el segon, per contra, hi ha un canvi de

narrador: si en la sonorització el pronuncia la veu masculina de Gandalf, en el doblatge és la veu femenina que associem amb Galadriel. Com en casos anteriors aquest canvi afecta la cohesió i coherència del projecte transmèdia. Malgrat el distanciament amb altres textos que provoca el desenllaç de la lluita amb el *balrog* (molt diferent de com es produeix en els textos primaris), el vincle entre el videojoc i la trilogia filmica es veu reforçat en el canal visual pel codi iconogràfic, amb la presència, a l'angle inferior esquerra, de fragments d'LCA on es veu la lluita. Finalment, el fet que Gandalf venci el *balrog* i continuï amb la companyia trenca el plantejament del personatge fet per Tolkien, i mantingut per Jackson, la qual cosa suposa un canvi en la representació del personatge. Aquesta modificació afecta l'experiència de joc de l'usuari, ja que li permetrà utilitzar el mag en missions on no participa segons el relat dels textos primaris. Això dona peu a contingut nou pel videojoc com el que s'analitzarà més endavant a la fitxa G97 en què Gandalf arriba a Lothlórien juntament amb la resta de la companyia.

L'escena de la lluita també és present en el videojoc LAA com a escena cinemàtica, que s'ha analitzat a la fitxa G94. El contingut verbal de totes les intervencions (codi lingüístic) és exactament el mateix que el de la pel·lícula LCA tractat a les fitxes G90 i G92 i hi ha tan sols una modificació en l'últim enunciat (0:58:02): “(SB) You shall not pass!” es tradueix per un temps verbal de futur (“(SB) ¡No podrás pasar!”), un canvi que no en varia el sentit. L'àudio, però, no està extret del film, sinó que està gravat de nou amb actors de doblatge diferents dels de la pel·lícula. El canvi d'actor comporta una variació del timbre de veu per a Gandalf en el doblatge del videojoc respecte de la pel·lícula, fet que distancia la intertextualitat entre els dos textos. Per acabar, el contingut del canal acústic es complementa amb el del visual, que reproduïx els enquadraments i plans (codi fotogràfic) del film de Jackson, tot i que d'una manera més simplificada.

La caiguda del mag en el film LCA (vegeu fitxa G92) deixa els espectadors entre el convenciment i la incertesa de la pèrdua del mag. La finalització d'aquest conflicte es produeix en el film LDT, quan el personatge torna com a Gandalf el Blanc i explica la seva victòria sobre el *balrog*, un fragment analitzat a la fitxa G95. Des del punt de vista de la significació, es transmet bàsicament a través de les paraules, amb Gandalf narrant la lluita final i amb els diferents plans (codi fotogràfic) que il·lustren visualment l'explicació. La rèplica de la sonorització és la següent:

0:58:20	Gandalf: Through fire and water. (OFF) From the lowest dungeon to the highest peak, I fought with the Balrog of Morgoth. / Until at last, I threw down my enemy and smote his ruin upon the mountainside.	Gandalf: Entre fuego y agua. (OFF) Desde la abismal mazmorra hasta la más alta cumbre hice frente al balrog de Morgoth. / Hasta que, al final, abatí a mi enemigo y esparcí sus restos por la ladera de la montaña.
---------	---	---

El doblatge reproduïx el sentit de la intervenció original però inclou canvis de matís que contribueixen a nodrir el to poètic de l'idiolècte del personatge, com per exemple la traducció de l'adjectiu “lowest” per “abismal”.

7.5 Expansió transmèdia per les potencialitats dels mitjans

El corpus audiovisual del nostre estudi també conté altres informacions que complementen la representació del personatge. En aquesta anàlisi n'hem inclòs dos exemples ben diferenciats. En primer lloc, el fragment analitzat a la fitxa G96, procedent del film LCA, en què s'esmenten altres obres de Tolkien on apareix el mag. En l'últim enunciat del clip, les paraules de Gandalf (codi lingüístic) incorporen la història d'*El hobbit* dins la trilogia filmica d'*El senyor dels anells* i esmenten la participació activa del personatge com a instigador de l'aventura de Bilbo:

0:59:03	Gandalf: If you're referring to the incident with the dragon, I was barely involved. All I did was give your uncle a little nudge out the door.	Gandalf: Si te refieres al incidente con el dragón, yo no tuve nada que ver. Únicamente le dí un empujoncito para que saliera.
---------	---	--

El doblatge incorpora una variació en relació amb la implicació del mag en l'acció que s'esmenta: el “barely involved” de la sonorització passa a ser “no tuve nada que ver”. D'altra banda, la menció de Bilbo de l'original (“give your uncle”) es condensa en un pronom: “le dí”. L'última expressió del fragment (“out the door”) es tradueix per una generalització: “para que saliera”. Tanmateix, el conjunt de canvis introduïts no modifica ostensiblement el sentit del text original: l'enunciat doblat funciona adequadament en el context.

Si l'exemple anterior era una referència a la participació de Gandalf en altres relats ubicats en la Terra Mitjana, aquest segon cas és conseqüència dels canvis que es produeixen en els textos del projecte transmèdia. En el videojoc LBTM, la victòria del mag contra el *balrog* de Moria comporta que el personatge continuï en el joc i això genera situacions no previstes per a Gandalf en els textos primaris, com per exemple la del fragment que ha estat analitzat a la fitxa G97. Aquest canvi queda plasmat bàsicament a través del codi lingüístic (0:59:15): “(OFF) We must get to Lothlórien”. La rèplica del doblatge reproduïx el sentit del text original a través de la traducció

paraula per paraula: “(OFF) ¡Hay que llegar a Lothlórien!”. Malgrat que l’enunciat sigui conseqüència del canvi que provoca la victòria de Gandalf, s’estableix el vincle amb la trilogia fílmica a través del codi paralingüístic, ja que els actors en el videojoc original són els mateixos que a les pel·lícules. La informació del canal visual no aporta significació rellevant respecte del personatge. Segons aquest fragment, Gandalf continua assumint el lideratge del grup, fet que suposa una incoherència per a la representació del personatge en el conjunt de la narrativa transmèdia. Tanmateix, aquesta modificació del relat té una significació específica en el context del videojoc des d’una perspectiva transmèdia, ja que permet expandir els límits del personatge i que es desenvolupi en situacions no previstes en altres textos.

7.6 Conclusions sobre la representació de Gandalf

Cadascun dels textos audiovisuals que formen el corpus fa una aportació específica a la representació del mag a través del doblatge, una contribució que es materialitza aprofitant les potencialitats que ofereix la narrativa transmèdia i que es fa palesa en els fragments analitzats. A la majoria de fragments, el doblatge utilitza la traducció literal o la traducció paraula per paraula per reproduir el sentit del text original. Aquestes tècniques es combinen amb una tria lèxica que sovint busca incorporar un to formal o poètic als enunciats del mag. Aquestes decisions traductològiques ajuden a plasmar un idiolecte que el mostra com a personatge savi. Aquest enfocament és present en tots sis textos, fet que dóna una coherència transmèdia a la saviesa de Gandalf. En general, els codis de significació que contribueixen a reproduir aquest aspecte transversal són el lingüístic i paralingüístic d’una banda i el de mobilitat (expressió facial i corporal – moviment profílmic físic) de l’altra. Aquest últim codi pot condicionar les decisions traductològiques per reforçar el component verbal a través del canal visual o per elidir certs continguts lingüístics per evitar crear redundàncies entre text i imatge.

Les diferents característiques del personatge, que hem comentat de manera estructurada en aquest capítol, es despleguen al llarg de tots sis textos. Les mostres més clares de l’evolució del personatge les trobem a la trilogia fílmica, amb les dues manifestacions com “el Gris” i “el Blanc”. Els atributs físics i elements artifactuals del personatge canvien en els dos aspectes, fet que queda recollit també en els fragments analitzats. Hi ha una coherència intertextual en els sis textos en la representació dels atributs i objectes del personatge quan apareix com “el Gris” o “el Blanc”.

La presència de Gandalf en els dos videojocs té una funció variable en l'entramat transmèdia. En el videojoc LAA és present sobretot a través d'escenes cinemàtiques que emulen situacions de la trilogia fílmica i a través de diàlegs de joc, quan el jugador (Aragorn) hi manté una conversa. En aquesta situació Gandalf apareix com a PNJ. Cal dir que entre les opcions del videojoc s'hi compta la possibilitat que un segon jugador comandi Gandalf, però això no genera contingut verbal nou que aportï contingut relacionat amb el doblatge, fet pel qual no s'han incorporat evidències d'aquest fet en el corpus. En el videojoc LBTM, la funció de Gandalf és doble. D'una banda, des de la condició de líder i estratega, apareix com a narrador de les missions del bé, fet que queda anul·lat en el doblatge perquè s'opta perquè una veu femenina faci la narració. De l'altra, com a personatge jugable està a disposició del jugador per realitzar les accions que pertoquin. Finalment, com a Gandalf el Gris, el mag és present en curtmetratge LCG com a instigador de la captura que realitzarà Aragorn. La rellevància per a la representació recau sobretot en la manifestació de l'amistat que manté amb Aragorn i la seva condició d'estratega. En molts dels enunciats es plasma també la saviesa del personatge.

Un aspecte transversal de la representació de Gandalf és la seva relació amb Saruman, que evoluciona de l'amistat inicial, present en el film LCA, a l'enemistat i la confrontació que acaba cristal·litzant en un enfrontament bèl·lic, que centra la línia narrativa d'aquests personatges en el film LDT i que té el desenllaç final al principi de la pel·lícula ERR. Aquesta lluita bèl·lica plantejada com a enfrontament entre Gandalf i Saruman és la que dona peu a la creació del videojoc LBTM. D'altra banda, la trilogia fílmica vehicula l'acció interna de Gandalf a través de la figura de Saruman. Aquesta és una aportació destacada de Jackson al relat transmèdia, ja que en la trilogia literària Tolkien el manté com un personatge enigmàtic del qual no se'n coneix la psicologia. Aquesta acció interna es plasma en diverses escenes del film LCA a través de la interacció dels canals acústic i visual.

En la caracterització com "el Gris", Gandalf desenvolupa diverses accions orientades a un doble objectiu. En primer lloc, té la tasca de fer de mentor del protagonista. Això queda plasmat en nombrosos fragments en què aconsella Frodo o dóna informació sobre qüestions de la Terra Mitjana que contextualitzen les situacions del relat. En tots dos casos, el doblatge reflecteix aquests continguts sobretot a través d'una tria lèxica adequada i, gairebé sempre, complint amb els requisits de sincronia. Entenem que la precisió de l'ajust ha incidit positivament en la qualitat del doblatge dels textos fílmics.

El punt d'inflexió del personatge és la lluita que manté com a Gandalf el Gris amb el *balrog* a Moria. El film LCA incideix més en aquest aspecte que el llibre homònim, fet que ens porta a considerar-ho una expansió audiovisual del conflicte del mag. Aquest aprofundiment s'aconsegueix amb l'ús de diversos codis de significació, amb una participació rellevant dels codis iconogràfic i fotogràfic per complementar els codis lingüístic, paralingüístic i de mobilitat esmentats anteriorment. Observem que en el conjunt de fragments relacionats amb aquest conflicte, la traducció per al doblatge ha tingut en compte els codis esmentats per plasmar el sentit complet de la significació. Els dos videojocs complementen la situació amb recursos diferents. D'una banda, el videojoc d'aventura LAA incorpora l'enfrontament amb una escena cinemàtica que emula de manera simplificada l'escena del film. En canvi, el videojoc LBTM ho converteix en una tasca que el jugador ha de superar. En aquest videojoc, Gandalf venç el *balrog* i continua liderant el grup, fet que modifica el relat tal com està plantejat als llibres i a les pel·lícules.

La participació del mag en el desenvolupament del relat principal, que segueixen tant la trilogia filmica com el videojoc LAA, es trenca amb el desenllaç de la lluita amb el *balrog*: Gandalf cau al buit de la mina, amb la qual cosa tant els personatges com els espectadors i els jugadors el consideren mort. Tanmateix, retorna amb una nova personificació com a Gandalf el Blanc, amb un aspecte físic i uns elements artifactuals nous, com és el cas de la vara i el cavall. Aquesta nova imatge va acompanyada de canvis en el parlar, que connota un nivell de serenitat i formalitat més elevades que en la personificació anterior. El doblatge reflecteix aquesta modificació en l'idiòlecte sobretot a través de la tria lèxica i, de l'ús d'expressions i estructures sintàctiques que ajuden a plasmar aquest registre. Des del punt de vista de la significació, el canvi es fa palès sobretot amb els codis lingüístic, paralingüístic i d'expressió facial i corporal. Tot i així, en algunes situacions específiques, hi ha una presència rellevant dels codis iconogràfic i fotogràfic i els subcodis que hi estan vinculats.

En la manifestació com a Gandalf el Blanc, la trilogia de Jackson opta per destacar la qualitat d'estratega del personatge, fet que al mateix temps justifica el retorn del personatge al relat. L'estratègia té dues finalitats relacionades. La primera, que ja s'apunta en la primera entrega de la trilogia com "el Gris", és la d'apostar perquè Aragorn es pugui convertir en rei de Gondor. Aquest objectiu justifica les accions diplomàtiques que realitza en la segona i tercera entregues de la trilogia. Al mateix temps, Gandalf realitza un enfrontament geoestratègic liderant els moviments del

bàndol dels pobles lliures contra Sauron i Saruman. L'enfocament d'aquesta pugna és una aportació de la trilogia fílmica de Jackson que, al seu torn, dona peu a l'expansió transmèdia que es materialitza, entre altres, amb videojocs d'estratègia com LBTM. En aquest videojoc, el jugador pot optar per comandar les tropes del bé, liderades per Gandalf, o les tropes del mal, que controla el seu antagonista Saruman. El lideratge dels mags s'evidencia en el text original amb el fet que cadascun d'ells és també el narrador de la campanya del bé o del mal respectivament. Tanmateix, això no s'ha respectat en el doblatge, ja que en la campanya del bé s'ha substituït la veu masculina que es pot relacionar amb Gandalf pel timbre de veu per una veu femenina que es vincula amb un altre personatge de la història: Galadriel. Tot i que el contingut verbal del doblatge en els enunciats de la narració és equivalent, el canvi de sexe en la narració (codi paralingüístic) genera una incoherència amb el conjunt del projecte transmèdia. Aquest fet ens fa pensar que en el doblatge del videojoc no es va tenir en compte una perspectiva transmèdia global. Tot i així, quan el personatge apareix en l'acció de joc i està a disposició del jugador perquè hi interactui, els continguts d'àudio acostumen a tenir un vincle amb la trilogia fílmica que segueix tres patrons diferents. En primer lloc, l'enunciat sovint està extret directament del film. En segon lloc, pot ser el mateix contingut verbal però gravat de nou, que s'evidencia amb el fet que el timbre de veu de l'actor de doblatge del videojoc no és el de Pepe Mediavilla, l'actor que dobla Gandalf a la trilogia fílmica. Finalment, la tercera opció és que es tracti de contingut nou que tan sols es vincula amb la trilogia a nivell de sentit, ja que ni el contingut verbal de la rèplica ni el timbre de veu de l'actor de doblatge coincideixen amb els de les pel·lícules.

Una característica destacada del mag és el seu lideratge, que es canalitza de manera diferent en les dues manifestacions en els films LCA i LDT i en els dos videojocs. Com a Gandalf el Gris, ho vehicula liderant la companyia de l'Anell, que guia pels camins de la Terra Mitjana fent explícit el seu coneixement geogràfic del territori en el film LCA. Aquesta qüestió es fa palesa també a través del doblatge. En aquest aspecte concret, la significació recau bàsicament en el codi lingüístic. El videojoc LBTM reforça aquesta qualitat del mag quan Gandalf apareix com a narrador a l'inici de les missions del bé. Tanmateix, aquesta aportació queda desdibuixada en el doblatge pel canvi de veu esmentat: les missions, les narra una veu femenina que s'associa amb Galadriel. Com a Gandalf el Blanc, el lideratge es manifesta quan assumeix la defensa de Minas Tirith i està estretament vinculat amb la qualitat d'estratega. El lideratge en aquesta segona manifestació és present en el film ERR i en els dos videojocs.

Capítol 8: ANÀLISI DE LA REPRESENTACIÓ D'ARAGORN

L'anàlisi de la representació d'Aragorn s'organitza en cinc blocs. El primer es correspon amb els trets indicials del personatge i es centra en alguns dels noms i sobrenoms i en el seu aspecte físic. El segon tracta la representació de la personalitat i es divideix en diversos subapartats, que inclouen el seu progrés des de la fase inicial de muntaner fins que assoleix la condició de rei, l'exploració o la curació entre altres habilitats. El tercer bloc es centra en la relació amorosa amb Arwen i Éowyn, mentre que el quart comenta la seva relació amb Frodo. Finalment, s'ha inclòs una breu secció amb fragments que complementen la representació transmèdia del personatge. Aquesta anàlisi es fonamenta en les fitxes relatives al personatge Aragorn, que estan incloses a l'annex 2.3 i en el document audiovisual inclòs al DVD que porta per nom "3-Aragorn_audiovisual.mp4".

8.1 Trets indicials

8.1.1 Els diferents noms del personatge

En el conjunt dels textos que componen l'imaginari de Tolkien, el personatge Aragorn respon a diferents noms en les diverses llengües de la Terra Mitjana i compta també alguns sobrenoms. Aquesta varietat queda plasmada en els diferents textos d'on prové el corpus d'aquest estudi.

El primer moment en què apareix a la trilogia filmica, a la pel·lícula LCA, el taverner de Bree s'hi refereix amb el sobrenom més conegut del personatge: "Strider" en anglès i "Trancos" en castellà. La taula A1 reproduïx aquesta escena:

0:00:13	Barliman: (OFF) What his right name is, I never heard, but round here... (ON) he's known as Strider.	Barliman: (OFF) Su nombre no lo sé, nunca lo he oído, pero por estas tierras... (ON) se le conoce como Trancos.
---------	--	---

La càrrega de significació del fragment combina la participació de codis de tots dos canals: al contingut verbal del codi lingüístic s'hi sumen el codi paralingüístic i l'expressió facial per expressar la desconfiança del taverner. A la part final de l'escena, l'èmfasi de la significació es concentra en el canal visual a través del pla de detall del caçador d'una pipa i dels ulls del personatge amagats sota una caputxa, que contribueixen a alimentar l'aura enigmàtica que envolta Aragorn al principi del relat. Encara a la taverna de Bree, el personatge Sam Gamgee fa un joc de paraules amb el sobrenom "Strider" / "Trancos" i l'anomena "Longshanks" / "Patastargas" en les versions en

anglès i en espanyol respectivament. Aquest fragment ha estat analitzat a la taula A2 i la seva significació es circumscriu al codi lingüístic, que és on es produeix el joc de paraules, juntament amb el codi paralingüístic i l'expressió corporal, que connoten la intenció bel·ligerant de les seves paraules.

El videojoc LAA incorpora una escena cinemàtica en què Sam i els seus fills debaten sobre els noms Aragorn, Strider / Trancos i Elessar, així com el context en què el personatge els utilitza. El fragment, analitzat a la fitxa A3, contribueix a evidenciar la varietat de noms associats amb el personatge amb un to didàctic, adequat per al públic infantil potencial al qual està dirigit el joc. Entenem que aquest fet permet consolidar aspectes de la caracterització del personatge amb les possibilitats que ofereix la narració transmèdia. Des del punt de vista dels codis de significació, la varietat de noms es plasma a través del codi lingüístic:

0:00:28	Sam: Elessar is what the Elves call him. My gaffer used to say that you can't trust those who don't stick to one name, but Strider proved him wrong.	Sam: Elessar es como le llaman los elfos. Mi señor solía decir que no se puede confiar en alguien con más de un nombre, pero Trancos le demostró que se equivocaba.
0:00:37	Fill 2: (OFF) Who's Strider?	Fill 2: (OFF) ¿Quién es Trancos?
0:00:39	Fill 1: Aragorn, silly. Strider's what he called himself when he was disguised as a Ranger.	Fill 1: Aragorn, tonto. Trancos es el nombre que utilizaba cuando iba disfrazado de montaraz.

Atès que una de les particularitats dels projectes transmèdia és la participació activa dels fans, creiem interessant esmentar que el curtmetratge LCG inclou una escena en què Aragorn es troba amb un muntaner d'Arnor i el primer es presenta com a “Strider” / “Trancos”. El muntaner li diu que ha sentit a parlar d'ell. L'escena ha estat analitzada a la taula A4. En utilitzar aquest sobrenom, el text s'ubica en el període en què el personatge es defineix exclusivament com a “montaraz”. Així doncs, el nom o el sobrenom permet també identificar el personatge amb un període de la seva vida. A banda de la contribució del codi lingüístic, l'escena reflecteix la vinculació del curtmetratge amb la trilogia fílmica a través del codi paralingüístic, ja que el timbre de veu dels actors que interpreten Aragorn en la sonorització (Adrian Webster) i el doblatge (Ell Neto) té semblança amb la dels actors de la sonorització (Viggo Mortensen) i doblatge (Juan Antonio Bernal) de la trilogia fílmica. Aquesta vinculació amb l'obra de Jackson es completa amb el codi de denominació i reconeixement icònic, atès que l'aspecte físic de l'actor del curtmetratge recorda el de Mortensen. En el desenvolupament del videojoc LAA, el jugador recull objectes en forma de plomes que

li proporcionen informació i coneixement sobre la vida d'Aragorn de manera indirecta a través de la narració en OFF de Sam. En dues ocasions s'esmenta el nom "Estel" associat amb Aragorn, nom èlfic que significa "esperança". Aquestes dues referències s'analitzen a les taules A5 i A6. A continuació incloem l'exemple de la taula A5 en què el doblatge reproduïx el sentit original a través de la traducció literal sense modificacions destacables. En qualsevol cas, és una traducció funcional:

0:01:19	Sam: (OFF) Strider's father was slain by orcs when he was two years old. His mother brought him to Rivendell, where Elrond raised him and gave him the name Estel, which means hope.	Sam: (OFF) El padre de Trancos fue asesinado por orcos cuando él tenía dos años. Su madre lo llevó a Rivendel, donde Elrond lo crió y le dio el nombre de Estel, que significa esperanza.
---------	--	---

En les diferents taules esmentades fins ara, la cohesió des d'una perspectiva transmèdia s'assoleix per l'ús dels mateixos noms i sobrenoms en els diferents textos que conformen la narrativa. Aquesta cohesió recau bàsicament en el codi lingüístic. També és interessant destacar que la menció del sobrenom "Strider" / "Trancos" provoca temor i admiració a parts iguals, segons es pot deduir de l'expressió facial dels personatges tant de la taula A1, extreta de la pel·lícula LCA, com de la A4, procedent del curt LCG. Aquesta és una manera succinta de caracteritzar Aragorn com a personatge terrible o admirable respectivament.

8.1.2 Aspecte físic i raça

Els trets indicials inclouen tant l'aspecte físic com la raça a la qual pertany el personatge. L'aspecte físic d'Aragorn es menciona de manera indirecta en els textos que tracten la seva etapa de muntaner. Quan a LCA s'enduu als hòbbits al bosc, Merry fa una pregunta a Frodo desconfiant d'Aragorn, que rep una resposta creativa de Frodo. Tant la pregunta com la resposta tracten del mal aspecte del personatge. Aquesta breu escena ha estat analitzada a la taula A7:

0:01:55	Frodo: I think a servant of the enemy (DE) would look fairer (ON) and feel fouler.	Frodo: Un siervo del enemigo (DE) tendría mejor aspecto y parecería (ON) más insensato.
0:01:59	Merry: He's foul enough.	Merry: ¿Más insensato aún?

L'enunciat que pronuncia Frodo inclou un repte per al doblatge amb un joc de paraules sobre l'aspecte físic d'Aragorn ("would look fairer and feel fouler") que es conserva a la traducció amb la combinació d'un calc sintàctic i una tria lèxica que reproduïx el sentit original. La informació relativa a l'aspecte del personatge és bàsicament verbal i es transmet sobretot amb els codis lingüístic i paralingüístic. D'altra banda, es mantenen

la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que l'enquadrament dels personatges implica.

Sam confirma el mal aspecte d'Aragorn en una escena cinemàtica de la part inicial del videojoc LAA, que es tracta a la taula A8. Els dos enunciats de la fitxa són text nou per al videojoc sense una correspondència amb escenes dels films, però es vinculen amb els textos primaris a nivell de sentit i contribueixen a plasmar l'aspecte físic d'Aragorn des d'una orientació transmèdia:

0:02:09	Sam: It's true all right, but King Elessar wouldn't mind a bit of honest dirt.	Sam: Es verdad, pero al Rey Elessar no le importará un poco de suciedad.
0:02:13	Sam: Why the first time I met him, he was the scruffiest-looking feller you ever laid eyes on!	Sam: Fíjate que la primera vez que lo vi tenía un aspecto totalmente desaliñado.

El doblatge reproduïx el sentit original a través d'una traducció equivalent amb modificacions en l'apartat lèxic. En el primer enunciat, el sintagma “honest dirt” es tradueix pel terme genèric “suciedad” i no s'inclou el qualificatiu. Creiem que aquest canvi pot ser degut a que l'enunciat requereix sincronia del tipus limitació temporal que implica isocronia, fet que pot haver induït a l'elisió de l'adjectiu original. En el segon enunciat s'opta per traduir l'observació de Sam “the scruffiest-looking feller you ever laid eyes on” per una construcció més neutra però funcional per al context: “tenía un aspecto totalmente desaliñado” en què el mot final condensa la significació sobre el mal aspecte d'Aragorn. Aquest fragment del videojoc comporta sincronia labial, que es conserva gràcies a la tria lèxica, que permet mantenir tant la durada de l'enunciat com la sincronia fonètica amb construccions que poden fer coincidir les obertures de boca del personatge com és el cas de “ever laid eyes on” i “desaliñado”.

El segon aspecte dels trets indicials d'Aragorn, la raça, és rellevant en el context del món de ficció de la història: en l'imaginari de Tolkien, a la Terra Mitjana, aquesta pot determinar tant l'aspecte físic com les habilitats. Aragorn pertany a la raça Dúnedain que, entre altres, té associada la característica de la longevitat. La raça del personatge es descobreix a la pel·lícula LDT, la segona de la trilogia de Jackson. En una escena analitzada a la taula A9, Gríma descriu a Saruman l'aspecte d'Aragorn:

0:02:27	Gríma: No, from the North. One of the Dúnedain Rangers, I thought he was.	Gríma: No, del norte. Un Dúnedain montaraz, diría yo que era.
0:02:33	Gríma: (OFF) His cloth was poor.	Gríma: (OFF) Pobre de vestiduras.

El doblatge reproduïx els dos enunciats de Gríma a través de la traducció literal i conserva tant el lèxic com l'estructura sintàctica. Això permet que es pugui mantenir la

sincronia fonètica del primer enunciat per la semblança de termes (“North” – “norte”) o perquè s'utilitza un mot de l'original (“Dunedain”). La raça del personatge apareix a través del codi lingüístic.

Més endavant en la mateixa pel·lícula hi ha una conversa entre Éowyn i Aragorn que aporta informació sobre l'edat i la raça del personatge. Aquest diàleg ha estat analitzat en dues taules diferents. La primera és l'intercanvi dialèctic entre tots dos en què ella pretén verificar l'edat d'Aragorn i correspon a la fitxa A10:

0:02:50	Aragorn: King Théoden has a good memory. He was only a small child at the time.	Aragorn: El rey Théoden tiene buena memoria. Era solo un infante por entonces.
0:02:56	Éowyn: Then you must be at least sixty.	Éowyn: Tú debes tener entonces sesenta.
0:03:01	Éowyn: (OFF) Seventy?	Éowyn: (OFF) ¿Setenta?
0:03:03	Éowyn: You cannot be eighty?	Éowyn: ¿Ochenta no puede ser?
0:03:08	Aragorn: Eighty-seven.	Aragorn: Ochenta y siete.

La successió d'enunciats que hem inclòs mostra com el doblatge transmet el sentit original amb la traducció literal en què els equivalents en el lèxic contribueixen a reforçar la sincronia fonètica gràcies a la proximitat d'alguns termes, com ara “memory” – “memoria” o “seventy” – “setenta”. D'altra banda, la tria lèxica també ajuda a reflectir la noblesa d'Aragorn amb l'ús de termes com “infante” com a traducció de “small child”. En aquesta ocasió, el canal visual aporta sentit a l'escena i complementa de manera rellevant el codi lingüístic amb l'intercanvi de primers plans i plans mitjans, que il·lustra el diàleg visualment, i amb l'expressió facial de tots dos personatges. Aquest és el primer fragment de l'anàlisi amb informació directa sobre Aragorn que la coneixem per boca del personatge.

La resposta final d'Aragorn porta Éowyn a deduir la raça a la qual pertany, un intercanvi d'enunciats que ha estat analitzat a la taula A11:

0:03:13	Éowyn: You are one of the Dúnedain.	Éowyn: Así que eres un Dúnedain.
0:03:16	Éowyn: A descendant of Númenor, blessed with long life. (OFF) It was said that your race (ON) had passed into legend.	Éowyn: Un descendiente de Númenor con el don de la larga vida. (OFF) Se contaba que tu raza (ON) pasó a ser leyenda.

Com en el fragment anterior, la proximitat fonètica dels equivalents lèxics d'alguns mots dels enunciats (“descendant” – “descendiente” o “legend” – “leyenda”) i l'ús de termes de l'original (“Dúnedain” o “Númenor”) faciliten la sincronia fonètica i contribueixen a augmentar la qualitat de l'ajust.

Tot i que la relació amb Éowyn es comentarà més endavant en l'apartat 3.2, creiem interessant observar que en la part del videojoc LAA que transcorre a la terra de Rohan, Éowyn és un PNJ i que quan Aragorn hi parla, algunes de les respostes que dona recorden la conversa analitzada a les taules A10 i A11, fet que cohesiona el lligam transmèdia entre la pel·lícula com a text primari i el videojoc com a text secundari.

8.2 Trets de personalitat

8.2.1 Montaraz (discreció)

A l'inici de la història, el personatge es mostra només com un muntaner (“ranger” / “montaraz”) i es situa en un pla discret sense desvetllar la seva autèntica naturalesa. El fragment analitzat a la taula A12 reproduceix la primera vegada que intervé a LCA:

0:03:29	Frodo: What do you want?	Frodo: ¿Qué quiere usted?
0:03:30	Aragorn: (SB) A little caution from you... (ON) that is no trinket you carry.	Aragorn: (SB) Más cautela... (ON) no llevas precisamente una baratija.
0:03:33	Frodo: I carry nothing.	Frodo: No llevo nada.
0:03:34	Aragorn: (DE) Indeed. (OFF) I can avoid being seen if I wish, but to disappear entirely... (ON) that is a rare gift.	Aragorn: (DE) Ya. (OFF) Yo puedo evitar ser visto si lo deseo, pero... ¿desaparecer del todo? (ON) Un curioso don.

Les decisions traductològiques en el doblatge reflecteixen el to sarcàstic d'Aragorn, encara com a personatge desconegut, a través de la tria lèxica, amb l'ús de termes com “precisamente” com una ampliació en el segon enunciat o la traducció de “rare” per “curioso” al final del quart. El deix enigmàtic del personatge es transmet gràcies a la contribució combinada dels codis de tots dos canals. La significació del codi lingüístic il·lustrada amb la tria lèxica es complementa amb la rellevància de l'entonació (codi paralingüístic), el moviment profílmic físic o el codi fotogràfic. A aquests cal afegir-hi també el codi iconogràfic amb la denominació i el reconeixement icònic: la condició d'enigmàtic dona a entendre a l'espectador que serà un personatge destacat en el relat. La significació visual queda reflectida en imatges com la següent:



FOTOGRAFIA 11: Representació visual d'Aragorn com a personatge enigmàtic (LCA).

D'altra banda, com a muntaner, el personatge es dedica a executar les instruccions de Gandalf, fet que s'evidencia en el curtmetratge LCG, que narra la caça de Gollum per part d'Aragorn. El curt es contextualitza temporalment en aquesta fase inicial del personatge en què actua com a muntaner. Les fitxes A13 i A14 analitzen dos fragments que corresponen a les dues converses que Aragorn té amb Gandalf en el curt i que consisteixen en l'establiment de la tasca inicial de caça de Gollum i el comentari final sobre l'acció respectivament. Els dos primers exemples estan extrets de la fitxa A13:

0:05:10	Aragorn: I will go. I will find him.	Aragorn: Yo lo haré. Lo encontraré.
0:05:17	Gandalf: Thank you, Aragorn. The road will not be easy but you have the foresight of your people. If you can't find him (OFF) no one can.	Gandalf: Gracias, Aragorn. El camino no será fácil, pero posees la cautela que caracteriza a tu gente. Si tu no puedes encontrarle, (OFF) nadie puede.

Com es pot comprovar, el doblatge reproduïx el sentit original amb la traducció literal i amb una tria lèxica que es basa en l'equivalència directa amb les paraules de l'anglès. Tanmateix, atès que no hi ha semblança fonètica entre aquests termes, no s'aconsegueix mantenir el nivell de sincronia que el fragment requereix. Les dues rèpliques següents estan extretes de la conversa final. En el doblatge s'aplica la tècnica de traducció paraula per paraula amb un nombre gairebé exacte de mots i amb la tria dels equivalents lèxics de l'original. En aquest cas, però, el requisit de sincronia es conserva parcialment gràcies a que el doblatge incorpora termes de l'original ("hobbit" i "Bree"):

0:06:54	Aragorn: Send the hobbit to Bree. I shall watch over the ring until you return.	Aragorn: Envía al hobbit a Bree. Yo vigilaré el anillo hasta que regreses.
0:07:04	Gandalf: (OFF) Very well.	Gandalf: (OFF) De acuerdo.

En tots dos fragments, el codi paralingüístic i el moviment profílmic físic a través de l'expressió facial juntament amb codi lingüístic reflecteixen l'actitud servicial del personatge com a muntaner al servei de Gandalf.

El conflicte principal d'Aragorn es planteja en aquesta fase inicial: malgrat el seu perfil discret, és descendent directe de la línia reial de Gondor i hereu a un tron que no ha tingut rei durant diverses generacions. En absència del rei, el lideratge de Gondor, l'ocupa la família de Boromir en qualitat de regent. En aquest context, es planteja un conflicte a través de la relació entre el personatge i Boromir, que suposa el primer pas de l'evolució d'Aragorn per resoldre el seu conflicte principal. Aquesta relació es tracta en la pel·lícula LCA i té continuïtat en els videojocs LAA i LBTM. La taula A15 recull

un breu fragment d'una conversa tensa entre els dos personatges a LCA en què Boromir verbalitza les pors que Aragorn té en aquesta fase inicial de la història:

0:07:18	Boromir: You are afraid! (OFF) All your life you have hidden in the shadows. (ON) Scared of who you are, (DE) of what you are.	Boromir: ¡Tienes miedo! (OFF) Te has pasado tu vida oculto en las sombras. (ON) Asustado de quien eres, (DE) de lo que eres.
---------	--	--

Aquest fragment aporta informació indirecta sobre el personatge a través de les paraules (codi lingüístic), el to de veu (codi paralingüístic) i l'expressió facial i corporal (moviment profílmic físic). És una mostra representativa tant de les pors que motiven la discreció d'Aragorn en aquesta fase inicial com de la relació que manté amb Boromir, que analitzarem en el següent apartat.

8.2.1.1 Relació amb Boromir

En una primera escena a Rivendel, analitzada a la taula A16, Boromir i Aragorn no es coneixen i tan sols intercanvien paraules amb un to cordial (codi paralingüístic). Aragorn manté el perfil discret i es presenta com a muntaner amic de Gandalf a través del codi lingüístic. El canal visual els enquadra en primers plans (codi fotogràfic). Considerem que es tracta d'un ús deliberat de l'enquadrament que contribueix a la caracterització visual dels personatges i que avança la futura disputa entre ells. Tot i que no queda plasmat en el clip, l'encontre es produeix a la sala on es troben els fragments de l'espasa que més endavant empunyarà Aragorn com a hereu al tron. La ubicació en què Jackson situa la primera trobada és, doncs, significativa.

El conflicte esclata al concili d'Elrond, durant una discussió entre tots dos sobre què fer amb l'Anell. En aquesta escena, analitzada a la fitxa A17, es descobreix que Aragorn és hereu al tron de Gondor i Boromir reacciona amb reticència i oposició. La rivalitat es transmet especialment per tres vies: l'intercanvi dialèctic (codi lingüístic i paralingüístic), la focalització de l'escena en primers plans (codi fotogràfic) i les mirades finals (moviment profílmic). A continuació incloem una mostra dels enunciats que es pronuncien al fragment:

0:08:04	Boromir: ¿And what would a Ranger know of this matter?	Boromir: ¿Qué sabe un montaraz de estos asuntos?
0:08:07	Legolas: (SB) This is no mere Ranger. (ON) He is Aragorn, (OFF) son of Arathorn. (ON) You owe him your allegiance.	Legolas: (SB) No es un simple montaraz. (ON) Es Aragorn, (OFF) hijo de Arathorn. (ON) Le debes lealtad.
0:08:40	Boromir: Gondor has no king. Gondor needs no king.	Boromir: Gondor no tiene rey. Gondor no necesita rey.

El conjunt dels enunciats del doblatge opta per la traducció paraula per paraula per reproduir el sentit original. L'ús de l'antropònim "Aragorn" i del topònim "Gondor" juntament amb mots que contenen sons nasals en l'últim enunciat ("no" o "necesita") ajuda a mantenir en part la sincronia fonètica que el fragment requereix i que no es conserva en la resta del fragment per la manca de semblança fonètica entre els altres termes de l'original i la traducció que es pronuncien en primer pla, com per exemple "Ranger" – "montaraz" o "allegiance" – "lealtad".

El videojoc LAA incorpora part d'aquesta conversa en una escena cinemàtica analitzada a la taula A18. En aquest cas, el contingut del codis lingüístic i paralingüístic està extret directament de la pel·lícula tant en la sonorització com en el doblatge, i només canvia la informació del canal visual i el codi de col·locació del so. Per l'enquadrament en què es desenvolupa l'escena cinemàtica, el fragment requereix sincronia labial, un nivell de restricció equivalent al de la pel·lícula. Com en el fragment anterior, no s'assoleix la sincronia fonètica però en aquest cas és per qüestions tècniques del component visual del videojoc: en l'animació de l'escena cinemàtica els personatges tan sols mouen els llavis imitant l'acció de parlar però no reproduïxen els moviments de la sonorització ni del doblatge. Tot i així, ateses les limitacions tècniques tradicionals de l'animació de videojocs, en què no es pot emular amb precisió l'articulació bucal real (excepte alguns casos molt recents), el fet que la sincronia fonètica no es pugui reproduir amb exactitud no es contempla com un error.

La primera trobada entre tots dos personatges al videojoc LAA es produeix quan Aragorn està arribant a Rivendel i manté un diàleg de joc amb Boromir en què aquest actua com a PNJ, en un fragment analitzat a la fitxa A19. Les paraules de Boromir incorporen el to distant que té amb Aragorn al principi de la història. Tanmateix, aquesta cohesió narrativa en el codi lingüístic no té continuïtat en el paralingüístic, ja que el timbre de veu és molt diferent del de Sean Bean (actor que interpreta Boromir a la trilogia de Jackson) i el de Jordi Boixaderas, l'actor del doblatge a l'espanyol. Considerem que la coincidència de timbres de veu en el doblatge de textos audiovisuals que formen part d'un projecte transmèdia contribueix a fomentar una cohesió textual. Per aquesta raó, entenem que la no coincidència fomenta una manca de cohesió. Aquesta observació és aplicable a tots els casos. Tot i així, en l'aspecte visual el personatge Boromir té molta semblança física amb l'actor Sean Bean.

Seguint una de les màximes de les narratives transmèdia, el videojoc LAA aprofita les potencialitats del mitjà per alimentar la relació tensa entre Aragorn i Boromir i crea una

situació en què, després de rebre l'espasa Andúril com a hereu al tron (element artificial que es tractarà en l'apartat 9.2.4.1), Aragorn s'enfronta amb Boromir en un combat amistós per poder dominar les noves habilitats que li confereix l'objecte. Aquesta situació s'ha analitzat a la fitxa A20. El plantejament i la conclusió de l'enfrontament es plasmen en pantalla a través d'un diàleg de joc en què Boromir intervé com a PNJ abans i després de combatre:

0:09:28	Boromir: Spar with me a while, so I can test its steel... and yours, Ranger.	Boromir: Lucha conmigo para que pueda probar su acero... y el tuyo, montaraz.
0:09:41	Boromir: You fought well. Perhaps the blood of the kings of old is not entirely spent.	Boromir: Has luchado bien. Puede que la sangre de los antiguos reyes no esté del todo apagada.
0:09:47	Boromir: It takes more than a sword to make a king. But if you wish my aid, you have it.	Boromir: Se necesita algo más que una espada para ser rey. Pero si quieres mi ayuda, la tendrás.

El codi lingüístic d'aquests enunciats es nodreix de contingut nou, que estableix un vincle intertextual amb la pel·lícula LCA. El sentit de l'original es reflecteix en el doblatge amb la traducció literal i l'ús d'equivalents lèxics de la llengua d'arribada com ara “los antiguos reyes” per “kings of old” o “no esté del todo apagada” per “not entirely spent”. D'altra banda, alguns enunciats del fragment mantenen vincles intertextuals amb rèpliques analitzades a les fitxes A16 i A17. En el primer cas, s'opta per traduir “We are here on common purpose” per “Estamos aquí con un mismo objetivo” i no “Entonces nuestro propósito es común” que és com s'havia traduït al film. El segon enunciat, en canvi, sí que tradueix el terme “allegiance” pel mateix terme (“lealtad”), que n'és alhora l'equivalent directe. En aquest fragment també cal mencionar un canvi en el pla del codi paralingüístic. Com ja s'ha comentat anteriorment (vegeu fitxa A19), el timbre de veu dels actors de la sonorització i el doblatge de Boromir en el videojoc no es correspon amb la dels actors de les pel·lícules, i entenem que això pot diluir la relació intertextual entre el videojoc i el film.

El conflicte plantejat amb Boromir conclou quan aquest mor després de defensar els hòbbits Pippin i Merry. Abans de morir, Aragorn arriba al punt on es troba i tenen una conversa final en què es resolen les dues qüestions relacionades amb el personatge Boromir. En primer lloc, la seva intenció de fer-se amb l'Anell de Frodo, fet que el fa embogir, fragment que correspon a la fitxa A21. Aragorn li dedica paraules de confort, acció que es plasma en pantalla a través dels codis lingüístic, paralingüístic i de moviment profílmic físic amb l'expressió facial:

0:10:10	Boromir: Forgive me, I did not see it. I have failed you all.	Boromir: Perdóname, no lo vi venir. Os he fallado a todos.
0:10:16	Aragorn: (OFF) No, Boromir, (ON) you fought bravely. You kept your honour.	Aragorn: (OFF) No, Boromir, (ON) has luchado con valentía. Has conservado tu honor.

En segon lloc, l'acceptació d'Aragorn com a rei per part de Boromir, que s'analitza a la fitxa A22:

0:10:42	Aragorn: I do not know what strength is in my blood, but I swear to you I will not let the white city fall... nor our people fail.	Aragorn: No sé cuanta fuerza corre ahora por mis venas, pero te juro que no permitiré que caiga la ciudad blanca... ni nuestro pueblo tampoco.
0:10:53	Boromir: Our people... our people.	Boromir: Nuestro pueblo... nuestro pueblo.
0:11:22	Boromir: I would have followed you my brother... my captain... my king.	Boromir: Te habría seguido, mi hermano... mi capitán... mi rey.
0:11:53	Aragorn: Be at peace, son of Gondor.	Aragorn: Ve en paz, hijo de Gondor.

També en aquesta ocasió, el contingut es transmet a través dels codis lingüístic, paralingüístic i de moviment profílmic físic, aquest últim tant pel que fa a l'expressió facial i corporal com en l'ús de gestos proxèmics en senyal de respecte quan Boromir mor. A banda de l'interès com a escena en què es tanca el conflicte amb Boromir, el fragment de la fitxa A22 és rellevant per a l'estudi perquè la primera intervenció d'Aragorn va servir d'inspiració per crear enunciats del personatge per al videojoc LBTM.

En tots dos fragments, el conjunt dels enunciats de doblatge reproduïxen el sentit de l'original mitjançant la traducció literal i la selecció d'un lèxic en la llengua d'arribada equivalent al de sortida. Aquesta equivalència lingüística en alguns casos també inclou una similitud fonètica que ajuda a mantenir els requisits de sincronia del fragment: "honour" – "honor"; "city" – "ciudad"; "people" – "pueblo" o "peace" – "paz", entre altres. En aquest videojoc d'estratègia, la mida en pantalla del personatge és molt reduïda i comparteix l'espai amb els altres personatges. Durant l'acció de joc, que és quan Aragorn apareix en el videojoc, el doblatge és només present per mitjà de veu en *off*. Des de la perspectiva dels codis de significació, el vincle de les intervencions amb el personatge es produeix gairebé sempre tan sols en l'àmbit dels codis lingüístic i paralingüístic. Tres dels enunciats d'Aragorn en aquest videojoc s'han analitzat a la taula A23:

0:12:03	Aragorn: (OFF) The white tower shall rise!	Aragorn: (OFF) ¡La torre blanca renacerá!
0:12:05	Aragorn: (OFF) I will not let our people fail.	Aragorn: (OFF) No dejaré que nuestro pueblo caiga.
0:12:08	Aragorn: (OFF) I will not let the White City fall!	Aragorn: (OFF) ¡La ciudad blanca no caerá!

En tots tres casos, el contingut verbal està inspirat en l'escena descrita a la taula A22, amb la qual cosa s'estableix un vincle intertextual a través del codi lingüístic, especialment a través del lèxic: “white tower” – “torre blanca”; “people” – “pueblo”; “fail” – “caiga”; “fall” – “caerá”. Val a dir que en aquesta ocasió no hi ha cap restricció de sincronia.

8.2.2 Herència al tron

La pel·lícula LCA mostra la condició d'Aragorn com a hereu al tron de Gondor en diferents escenes ubicades a Rivendel. La primera és una conversa entre Gandalf i Elrond en què debaten sobre l'estratègia a adoptar en relació amb els moviments de l'enemic, un diàleg que els condueix a parlar d'Aragorn sense mencionar-ne el nom. Així doncs, la representació es produeix a través d'informació indirecta. La fitxa A24 analitza una selecció d'enunciats de la part final d'aquesta conversa. La rellevància d'aquest fragment per a la representació del personatge recau especialment en el codi lingüístic, però també en el codi sintàctic o de muntatge, ja que a l'inici de la següent escena la càmera queda enquadrada en un primeríssim pla d'Aragorn, la qual cosa suposa una resposta visual a l'enigma verbal que generen les últimes paraules d'Elrond.

Uns minuts més endavant de la mateixa pel·lícula, Aragorn recull l'empunyadura de Narsil del terra i la situa en el pedestal que li correspon. Aquesta acció coincideix amb l'entrada d'Arwen, que aprofita per plantejar la qüestió de l'herència al tron. En aquesta escena (vegeu fitxa A25) Aragorn parla per primera vegada de la seva condició d'hereu:

0:13:00	Arwen: (SB) Why do you fear the past? (DL) You are Isildur's heir, not Isildur himself. You are not bound to his fate.	Arwen: (SB) ¿Por qué temes al pasado? (DL) Eres el heredero de Isildur, no Isildur en persona. Tú no compartes su destino.
0:13:14	Aragorn: The same blood flows in my veins. The same weakness.	Aragorn: La misma sangre corre por mis venas. La misma debilidad.
0:13:28	Arwen: Your time will come. (OFF) You will face the same evil. (ON) And you will defeat it.	Arwen: Tu tiempo llegará. (OFF) Te enfrentarás al mismo mal. (ON) Y lo derrotarás.

El conjunt dels enunciats de doblatge reproduïxen el sentit original per mitjà de la traducció literal amb l'ús dels equivalents lèxics de la llengua d'arribada.

Per les paraules que utilitza s'interpreta que rebutja el seu destí. Això es mostra, per exemple, en el segon enunciat. Abans i després que parli Aragorn ho fa Arwen. Una de les funcions que Jackson assigna a Arwen és la de verbalitzar l'acció interna d'Aragorn, amb informació sobre la psicologia del personatge. Aquest fragment n'és un exemple. Cal comentar que, en els llibres de Tolkien, Arwen té un paper eminentment secundari i hi és present com a figurant. En canvi, a la trilogia fílmica se li dóna un rol destacat, sobretot perquè Jackson afegeix als films un component romàntic, habitual en el cinema comercial, que protagonitzen Arwen i Aragorn. La incidència de la relació amorosa en la representació d'Aragorn la tractarem en l'apartat 3.1. D'altra banda, a la trilogia fílmica se li assignen accions que en el llibre desenvolupen altres personatges. El cas més rellevant per al relat és a la pel·lícula LCA, en què Arwen condueix Frodo quan aquest està moribund fins a Rivendel fugint dels genets negres. En el llibre, aquesta acció recau en Glorfindel, un elf a qui Tolkien atribueix la qualitat de ser el genet més ràpid de la Terra Mitjana. L'expansió del personatge d'Arwen és una de les principals aportacions de les pel·lícules de Jackson a la narrativa transmèdia, canvi que té continuïtat en el videojoc LAA i el curtmetratge LCG.

Aragorn verbalitza el rebuig al tron de Gondor en una escena posterior de la pel·lícula LCA, en una conversa que manté amb Elrond, quan Aragorn visita la tomba de la seva mare abans de marxar de Rivendel amb la companyia de l'Anell (vegeu fitxa A26):

0:13:48	Elrond: (OFF) In her heart your mother knew you'd be hunted all your life. (SB) That you'd never escape your fate. (OFF) The skill of the Elves can reforge the sword of kings, but only you have the power to wield it.	Elrond: (OFF) Pero en su corazón tu madre sabía que serías perseguido toda tu vida. (SB) Que nunca escaparías a tu destino. (OFF) La maestría de los elfos puede volver a forjar la espada de reyes, pero solo tú tienes el poder para empuñarla.
0:14:03	Aragorn: I do not want that power, I've never wanted it.	Aragorn: No quiero ese poder. Nunca lo he querido.

El personatge explicita el rebuig bàsicament a través de tres codis. D'una banda, el codi lingüístic i el paralingüístic amb un to de veu enèrgic i taxatiu i, de l'altra, amb el moviment profílmic físic a través de l'expressió facial, que connota reflexió.

Un dels objectes que es vinculen amb Aragorn és l'anell de Barahir. Tot i que s'esmenta en tres ocasions en els llibres de Tolkien, en cap cas se n'explica el significat. Jackson

fa una petita expansió de contingut en aquesta línia i explicita que aquest anell simbolitza la condició d'hereu al tron de Gondor. L'espectador coneix aquesta informació a la pel·lícula LDT per via indirecta, quan Gríma descriu a Saruman l'aspecte d'Aragorn i els seus atributs. Aquest fragment s'ha analitzat a la fitxa A27. El contingut que aporta el codi lingüístic es complementa visualment amb el de transcripció icònica d'un llibre de Saruman en què apareix dibuixat l'anell que li acaba de descriure Gríma. Aquest anell està present en diverses escenes de la trilogia, que enfoquen la mà d'Aragorn en un primer pla o en un pla de detall, però ja no es torna a parlar de la seva simbologia. Així doncs, la combinació de la informació acústica i visual d'aquesta escena ajuda l'espectador a descodificar el valor simbòlic d'un anell que té una presència subtil en les pel·lícules.

El videojoc LAA incorpora l'anell de Barahir com un dels molts objectes que Aragorn rep com a recompensa després de completar una tasca secundària. Aragorn obté l'objecte de mans d'Arwen, que prèviament pronuncia unes rèpliques que hem analitzat en el fragment A28:

0:14:50	Arwen: "Our lookouts have spoken of your bravery in defeating the Goblins."	Arwen: "Nuestros vigilantes han hablado de tu coraje a la hora de luchar contrar los Trasgos."
0:14:55	Arwen: "This Ring was a symbol of the courage of your ancestors. It is fitting that you should carry it now."	Arwen: "Este Anillo era un símbolo del coraje de tus antepasados. Lo propio es que ahora lo lleves tú."

Es tracta d'un contingut nou que complementa la informació que es dóna sobre l'objecte en el film LDT. El codi lingüístic (expressat tant pel canal acústic com pel visual amb els subtítols intralingüístics) fa referència al coratge i al llinatge. El doblatge ho reflecteix a través de la traducció paraula per paraula amb l'ús dels equivalents lèxics de la llengua d'arribada ("símbolo", "coraje", "antepasados") i amb la traducció literal de la frase final: "Lo propio es que ahora lo lleves tú".

8.2.3 Lideratge

A partir de l'estadi inicial de muntaner, Aragorn fa un primer pas evolutiu a través del lideratge, que assumeix per primera vegada a LCA amb la mort de Gandalf. La fitxa A29 analitza alguns dels enunciats que pronuncia el personatge en aquest moment. Aquest primer intent de lideratge es transmet sobretot a través del codi paralingüístic i l'expressió facial (moviment profílmic físic), que es complementen amb el contingut verbal del codi lingüístic:

0:15:04	Aragorn: Legolas! Get them up.	Aragorn: ¡Legolas! Que se muevan.
0:15:12	Boromir: Give them a moment, for pity's sake.	Boromir: Dales un momento, por piedad.
0:15:14	Aragorn: By nightfall these hills will be swarming with orcs. (SB) We must reach the woods of Lothlórien.	Aragorn: Al anochecer estas colinas serán un hervidero de orcos. (SB) Debemos llegar a los bosques de Lothlórien.

El primer enunciat reproduïx la determinació de les paraules d'Aragorn, amb l'ús de l'imperatiu, i que contrasta amb la súplica de Boromir. El conjunt de les rèpliques del doblatge reflecteix aquest primer acte de lideratge del personatge a través de la traducció literal. La intervenció final incorpora una transposició en què la forma verbal “swarming” es tradueix pel substantiu “hervidero”.

El canvi en el personatge té continuïtat a la fitxa A30, que analitza l'última escena de la pel·lícula LCA en què apareix Aragorn. L'espectador pot percebre com Aragorn lidera Legolas i Gimli a través del codi lingüístic:

0:15:29	Gimli: Then it has all been in vain, the Fellowship has failed.	Gimli: Entonces todo ha sido en vano. La Compañía ha fracasado.
0:15:44	Aragorn: Not if we hold true to each other. We will not abandon (OFF) Merry and Pippin to torment and death. (ON) Not while we have strength left. (SB) Leave all that can be spared behind. We travel light. (ON) Let's hunt some orc.	Aragorn: No si nosotros seguimos unidos. No abandonaremos a Merry (OFF) y a Pippin al tormento y a la muerte. (ON) No mientras nos queden fuerzas. (SB) Dejád lo que no sea indispensable. Viajaremos de día. (ON) Vamos a cazar orcos.

L'ús d'imperatius i formes assertives en la intervenció d'Aragorn transmeten seguretat. Aquests aspectes es reproduïxen en el doblatge. Tanmateix, l'enunciat final conté un error provocat per un calc lèxic en traduir “light” per “de día” enlloc de “ligeros”. La càrrega de significació també recau en altres codis de tots dos canals. En l'acústic destaca també el paralingüístic, ja que el personatge formula els enunciats amb un to de veu convincent, amb la qual cosa comença a superar els dubtes de la fase inicial. En el visual són rellevants tant el fotogràfic, amb una successió de plans diferents que acaba per centrar-se en un primer pla, com el de moviment profílmic físic amb l'expressió corporal i facial del personatge.

El lideratge d'Aragorn es mostra plenament a LDT durant la defensa de la fortalesa de l'Abisme de Helm. Les taules A31 i A32 analitzen tots dos àmbits en què es desenvolupa aquest lideratge. En primer lloc, l'A31 reflecteix l'organització de l'estratègia defensiva per part d'Aragorn a través, bàsicament, del codi lingüístic. El

sentit original es reproduïx en el doblatge amb la traducció literal i la tria d'accepcions dels termes amb una adequació al context: “wall” – “muro”; “gate” – “portón”:

0:16:07	Aragorn: We'll place the reserves along the wall. They can support (SB) the archers from above the gate.	Aragorn: Situaremos a la reserva a lo largo del muro. Que apoyen (SB) a los arqueros desde lo alto del portón.
---------	--	--

En segon lloc, l'A32 recull una escena en què el personatge aixeca els ànims d'un jove soldat. En aquesta acció actuen conjuntament els codis lingüístic i paralingüístic en el canal acústic i el moviment profílmic físic tant per l'expressió facial com pel gest proxèmic motivador d'Aragorn envers el soldat:

0:16:15	Haleth: The men are saying that we will not live out the night. They say that it is hopeless.	Haleth: Los hombres dicen que no pasaremos de esta noche. Dicen que no hay esperanza.
0:16:39	Aragorn: This is a good sword.	Aragorn: Tienes buena espada.
0:16:43	Aragorn: (DE) Haleth, son of Háma... (ON) There is always hope.	Aragorn: (DE) Haleth, hijo de Háma... (ON) Siempre hay esperanza.

L'episodi de l'Abismo de Helm nodreix el videojoc LBTM amb diverses intervencions de lideratge d'Aragorn. N'hem analitzat tres a la taula A33:

0:16:52	Aragorn: (OFF) There is always hope.	Aragorn: (OFF) Siempre hay esperanza.
0:16:56	Aragorn: (OFF) Show them no mercy for you shall receive none.	Aragorn: (OFF) No mostréis piedad alguna porque ninguna habéis de recibir.
0:17:01	Aragorn: (OFF) We must fight with courage!	Aragorn: (OFF) ¡Tenemos que luchar con valor!

La primera rèplica està extreta directament del fragment de la pel·lícula LDT tractat a la fitxa anterior (vegeu A32). En aquest enunciat en concret, el vincle amb la pel·lícula es produeix a través dels codis lingüístic i paralingüístic: el contingut verbal i el timbre de veu i l'entonació són exactament els mateixos que a la pel·lícula. El doblatge reproduïx el sentit de l'original amb la traducció literal, i coincideix exactament amb la traducció d'aquesta rèplica en la pel·lícula. Els altres dos enunciats il·lustren el lideratge del personatge present en el videojoc LBTM a través del codi lingüístic i paralingüístic però, a diferència del primer enunciat, aquestes dues rèpliques són noves i no tenen correspondència amb altres textos analitzats. Tot i així, són coherents amb l'atribut de lideratge del personatge, amb la qual cosa són una aportació per plasmar aquesta característica d'Aragorn en el videojoc.

8.2.3.1 Relació amb Théoden

El lideratge és l'aspecte al voltant del qual gira la relació del personatge amb Théoden, el rei de Rohan. Si en els llibres de Tolkien aquesta qüestió es tracta de passada, la trilogia de Jackson l'expandeix i la converteix en un petit conflicte entre tots dos que es desenvolupa a la pel·lícula LDT. La fitxa A34 analitza una escena que té lloc a Edoras, on s'estableix el conflicte de lideratge, que es transmet a través de diferents codis de significació. En el canal visual, el codi de figuració (composició icònica) situa Théoden al centre de l'escena, fet que n'il·lustra la importància –i el lideratge– en detriment de la resta de personatges. L'escena transcorre en un intercanvi de primers plans i plans mitjans d'Aragorn i Théoden, fet que focalitza l'atenció en ells dos. La significació es completa amb els codis lingüístic i paralingüístic, especialment rellevants en els dos enunciats que incloem a continuació, juntament amb l'expressió facial (moviment profílmic físic):

0:17:08	Aragorn: Open war is upon you, whether you would risk it or not.	Aragorn: Ya os ha sido declarada, arriesguéis o no.
0:17:14	Théoden: (DE) When last I looked, (ON) Théoden, not Aragorn, was king of Rohan.	Théoden: (DE) Si mal no recuerdo, (ON) Théoden, y no Aragorn, es el rey de Rohan.

Tanmateix, Aragorn no pretén alimentar aquest conflicte, sinó que actua amb diplomàcia i respecta el lideratge de Théoden en el seu terreny. Això és el que es pot deduir del fragment analitzat a la taula A35, en què Aragorn justifica la decisió del rei de refugiar el seu poble a l'Abisme de Helm. La càrrega de significació d'aquest fragment es concentra en els codis lingüístic i el paralingüístic, amb un to amable que transmet empatia envers el rei:

0:17:25	Aragorn: (DC) He's only doing what he thinks is best for his people. Helm's Deep has saved them in the past.	Aragorn: (DC) Solo obra pensando en el bien de su pueblo. El Abismo de Helm les salvó en el pasado.
---------	--	---

Tot i que Théoden també apareix al videojoc LAA en qualitat de PNJ, els diàlegs que intercanvia amb Aragorn no alimenten el conflicte de lideratge, com ho il·lustra la fitxa A36, que analitza alguns dels enunciats d'aquest personatge. En el fragment es pot veure com tant el codi lingüístic com el paralingüístic connoten amabilitat i cordialitat envers Aragorn, una proximitat que es confirma en l'última intervenció, quan Théoden recompensa Aragorn amb un objecte per les accions realitzades, una acció molt habitual en els PNJ:

0:17:50	Théoden: Take this Rohirrim spear, and use it well. Its length should prove decisive against cavalry.	Théoden: Toma esta lanza Rohirrim y úsala bien. Su longitud puede ser decisiva cuando te enfrentes a un ejército de caballería.
---------	---	---

El to amistós de la rèplica es conserva en el doblatge a través de la traducció literal. La frase final conté una modulació en què es substitueix la preposició “against” per una oració subordinada adverbial (“cuando te enfrentes”) i una amplificació en el terme final (“cavalry” – “ejército de caballería”). El caire amistós d’aquest enunciat contrasta amb la confrontació del primer fragment d’aquest subapartat (vegeu A34).

Malgrat no tractar el conflicte de lideratge, el videojoc incorpora alguns episodis de la pel·lícula LDT en què participen tots dos personatges. La fitxa A37 recull alguns enunciat que es poden relacionar amb aquests episodis i en què Théoden com a PNJ demana ajuda a Aragorn. A l'exemple que incloem a continuació Théoden li demana que escorti els ciutadans de Rohan i que aturi una partida de llops d'Isengard. Aquesta última acció és una expansió a la història inclosa en la pel·lícula LDT i que té continuïtat en el videojoc:

0:18:02	Théoden: Aragorn, you have a knack for timing. The wolves of Isengard block our path to Helm's Deep.	Théoden: Aragorn, siempre llegas a tiempo. Los lobos de Isengard bloquean el camino al Abismo de Helm.
0:18:09	Théoden: They have hindered us long enough. With your aid we will clear the road.	Théoden: Ya nos han entorpecido suficiente la marcha. Con tu ayuda, allanaremos el camino.
0:18:14	Théoden: My people shall be brought safely to the fortress and there we will weather this storm!	Théoden: Mi gente debe llegar sana y salva a la fortaleza; allí ya nos las arreglaremos.

Tots els enunciat que componen aquesta fitxa són contingut nou per a la història i tenen la vinculació amb el text primari en el sentit. La intertextualitat es produeix en el codi lingüístic. En conjunt, el doblatge utilitza la traducció literal per reproduir el sentit del text original però inclou alguns canvis interessants de comentar. A la primera intervenció es tradueix l'expressió idiomàtica “you have a knack for timing” per una opció comunicativa: “siempre llegas a tiempo”. L'enunciat final original conté l'expressió “we will weather this storm” que es tradueix per una generalització: “ya nos las arreglaremos”. A l'inici de l'enunciat doblat s'incorpora l'expressió “llegar sana y salva” com a traducció de “be brought safely”. Entenem que aquest canvi es produeix com a compensació de l'anterior.

El conflicte de lideratge iniciat a la fitxa A34 queda resolt al final de la mateixa pel·lícula LDT, en una escena analitzada a la fitxa A38 en què, amb l'exèrcit pràcticament derrotat, Aragorn proposa Théoden de cavalcar junts en una última càrrega:

0:18:21	Théoden: So much death. What can Men do against such reckless hate?	Théoden: Demasiada muerte. ¿Qué pueden los hombres ante tan aciago destino?
0:18:33	Aragorn: Ride out with me. Ride out and meet them.	Aragorn: Cabalgad conmigo. Resistid y enfrentadlos.
0:18:41	Théoden: For death and glory.	Théoden: Por la muerte y la gloria.
0:18:44	Aragorn: For Rohan, (DE) for your people.	Aragorn: Por Rohan, (DE) por vuestro pueblo.
0:19:05	Théoden: Yes. Yes. The horn of Helm Hammerhand shall sound in the Deep one last time!	Théoden: Sí, sí. ¡El cuerno de Helm resonará en el abismo una última vez!
0:19:25	Théoden: Let this be the hour when we draw swords together.	Théoden: Ha llegado la hora de empuñar juntos el acero.

D'aquest fragment en destaquen els canvis en el codi paralingüístic de Théoden, que comença el fragment amb l'ànim baix i l'acaba amb eufòria. Això s'evidencia en el to de veu. El doblatge plasma el sentit del conjunt dels enunciat amb una traducció paraula per paraula que incorpora alguns canvis en el lèxic, com ara amb l'ús de verbs diferents (“Cabalgad” i “Resistid) com a variants del verb “ride out” o l'ús de la sinècdope en traduir “swords” per “acero”.

Aquest episodi també apareix al videojoc LAA de manera resumida en una escena cinemàtica, analitzada a la fitxa A39. En aquest cas, part del contingut acústic de l'escena prové directament del metratge de la pel·lícula LDT en la sonorització en anglès i el doblatge en espanyol, en concret els enunciat dos, tres i quatre, per bé que el tercer és tan sols una part de l'enunciat:

0:19:32	Sam: (OFF) Théoden despaired, for it seemed that all was lost.	Sam: (OFF) Théoden se desesperaba al ver que todo estaba perdido.
0:19:38	Théoden: What can Men do against such reckless hate?	Théoden: ¿Qué pueden los hombres ante tan aciago destino?
0:19:44	Aragorn: Ride out with me. For Rohan. For your people.	Aragorn: Resistid y enfrentadlos. Por Rohan. Por vuestro pueblo.
0:19:51	Théoden: Yes... yes! Let this be the hour when we draw swords together.	Théoden: Sí, ¡sí! Ha llegado la hora de empuñar juntos el acero.

Des del punt de vista dels codis de significació, el canal acústic és exactament el mateix que el de la pel·lícula però incorpora una intervenció inicial i final de Sam com a narrador que completen la informació verbal. En el canal visual es realitza una adaptació aproximada de l'escena de la pel·lícula en la disposició dels personatges. L'enquadrament en què evoluciona l'escena cinemàtica requereix sincronia sonora, un nivell de restricció menys exigent que el de la pel·lícula, ja que implica isocronia, sincronia cinèsica i de contingut però no sincronia fonètica que sí que és un requisit de l'escena del film.

8.2.4 Reialesa

La condició d'hereu al tron del personatge assoleix un grau més a la tercera i última pel·lícula de la trilogia, ERR, un canvi que es materialitza quan Aragorn rep l'espasa Andúril (element artificial), la qual cosa li permet invocar l'exèrcit dels morts. Atesa la rellevància de les dues accions per al personatge en la història, les tractem per separat en l'anàlisi.

8.2.4.1 Espasa Andúril

La forja dels fragments de l'antiga espasa Narsil dona com a resultat la creació d'una nova espasa que porta per nom Andúril i que es converteix en l'element artificial que certifica la reialesa del personatge. A la pel·lícula ERR, aquesta acció de reforja va precedida d'uns versos premonitoris que pronuncia Arwen en *off* i que es vinculen amb el retorn del rei, un fragment analitzat a la fitxa A40. Els versos apareixen en el primer tom de la trilogia de Tolkien, just abans de l'atac a Frodo a la Cima de los Vientos. En el fragment del film ERR, la càrrega de significació recau gairebé exclusivament en el codi lingüístic. La traducció per al doblatge no segueix la traducció publicada del llibre en espanyol, sinó que en fa una traducció lliure que no manté la rima de l'original. Això és un cas excepcional, ja que en altres exemples del corpus s'estableix una coherència amb la traducció de l'obra literària:

0:20:18	Arwen: (OFF) From the ashes a fire shall be woken. A light from the shadow shall spring. Renewed shall be blade that was broken. The crownless again shall be king.	Arwen: (OFF) De las cenizas despertará el fuego. La luz brotará de la sombra. Forjada será de nuevo la espada de sus pedazos. El destronado retornará para ser rey.
---------	---	---

Aragorn rep l'espasa reforjada de mans d'Elrond, que li porta al Sagrari, on s'agrupen els exèrcits de Rohan. La fitxa A41 recull l'escena en què Elrond li dona l'espasa al temps que l'insta a invocar l'exèrcit dels morts:

0:21:09	Elrond: They will answer to the King of Gondor.	Elrond: Responderán ante el rey de Gondor.
0:21:19	Elrond: Andúril, flame of the West (OFF) forged from the shards of Narsil.	Elrond: Andúril, la Llama del Oeste (OFF) forged from the shards of Narsil.
0:21:39	Aragorn: Sauron will not have forgotten (SB) the sword of Elendil.	Aragorn: Sauron no habrá olvidado (SB) la espada de Elendil.
0:21:57	Aragorn: The blade that was broken shall return to Minas Tirith.	Aragorn: La que fue quebrada retornará a Minas Tirith.
0:22:03	Elrond: The man who can wield the power of this sword can summon to him an army more deadly than any that walks this earth.	Elrond: El hombre que la empuñe con poder logrará mandar una tropa más letal que cualquiera que holle la tierra.
0:22:10	Elrond: Put aside the Ranger... become who you were born to be. Take the Dimholt Road.	Elrond: Olvida al montaraz. Ocupa el lugar que te corresponde. Entra en el Bosque Sombrío.

El conjunt de les intervencions del doblatge conserva el sentit original amb una traducció literal però incorpora algunes modificacions. Al tercer enunciat es substitueix la referència a l'espasa de l'original "blade" pel pronom "La". La rèplica següent introdueix alguns canvis de matís. D'una banda, amb la modificació de l'ordre sintàctic ("The man who can wield the power of this sword" es tradueix per "El hombre que la empuñe con poder"). De l'altra, amb la tria lèxica ("summon" – "mandar", "army" – "tropa" i "walks" – "holle"). Per acabar, la frase final de l'última intervenció és totalment diferent, per bé que des del punt de vista de contingut funciona, ja que l'element geogràfic del text original ("Dimholt Road") és una localització dins l'espai que s'esmenta en el doblatge ("el Bosque Sombrío").

La càrrega significativa del fragment recau en els diferents codis de tots dos canals de manera simultània amb especial rellevància del contingut verbal (codi lingüístic), la manifestació visual de l'espasa (codi de plasticitat) i la melodia relacionada amb l'objecte (codi musical). Aquest últim codi adquireix intensitat en els plans en què la càmera es centra en l'espasa amb un aire marcadament èpic. Alhora, cal destacar que es mantenen tots els nivells de sincronia que l'escena requereix: isocronia, sincronia cinèsica, de contingut i fonètica.

Com a element artfactual definitori d'Aragorn, l'espasa Andúril apareix també en tots dos videojocs. A LBTM no hi ha material audiovisual vinculat amb el doblatge que ho mostri, però a LAA sí. La fitxa A42 recull una escena cinemàtica composta per dos

enunciats procedents del film ERR, que pronuncia Elrond en el fragment comentat al paràgraf anterior:

0:22:20	Elrond: Andúril, the Flame of the West. Forged from the shards of Narsil.	Elrond: Andúril, la Llama del Oeste forjada de los fragmentos de Narsil.
0:22:24	Elrond: (DE) Put aside the ranger. Become who you were born to be.	Elrond: (DE) Olvida al montaraz. Ocupa el lugar que te corresponde.

Tot el contingut del canal acústic està extret directament del metratge de la pel·lícula, tant en la sonorització com en el doblatge. El canal visual crea una situació diferent de la del film i enquadra l'escena cinemàtica en una disposició que requereix sincronia labial, un nivell de restricció equivalent al de la pel·lícula. Tanmateix, no s'assoleix la sincronia fonètica a causa de les limitacions tècniques comentades anteriorment (vegeu A18). Per aquesta mateixa limitació, acceptada per l'audiència, no es considera un error que les escenes cinemàtiques d'un videojoc no puguin reproduir exactament la sincronia fonètica. En acabar aquesta escena cinemàtica, la imatge es centra en Aragorn i el videojoc informa el jugador de l'obtenció de l'objecte i de les noves habilitats que aquest li confereix a través de text en pantalla, que no inclou ni sonorització ni doblatge.

8.2.4.2 L'exèrcit dels morts

L'adquisició de l'espasa Andúril dona al personatge el dret d'invocar l'exèrcit dels morts perquè l'ajudin en una batalla. Aquest fet és present tant en la pel·lícula ERR com en els videojocs LBTM i LAA. L'enfocament de tots tres textos és diferent, amb la qual cosa la suma de l'aportació dels diferents textos fa que l'acció sigui interessant d'analitzar des d'una perspectiva transmèdia. Ho tractarem per ordre cronològic. La fitxa A43 analitza una breu escena cinemàtica del videojoc LAA en què Sam narra de manera resumida la primera part de l'acció. Pel tipus de plans en què es desenvolupa, el fragment implica sincronia labial que no es manté per la mateixa raó que a la fitxa A42: els cops de veu del personatge només imiten l'acció de parlar i no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge.

La fitxa A44 mostra explícitament l'acció d'Aragorn d'entrar a la muntanya de l'exèrcit dels morts per invocar-los i la conversa que manté amb el rei d'aquest exèrcit, una novetat incorporada en la trilogia filmica. A continuació incloem una selecció dels enunciats:

0:23:04	King of the Dead: (OFF) Who enters my domain?	Rey de los muertos: (OFF) ¿Quién osa entrar en mis dominios?
0:23:12	Aragorn: One who will have your allegiance.	Aragorn: Aquél a quien seréis leal.
0:23:18	King of the Dead: The dead do not suffer the living to pass.	Rey de los muertos: Los muertos no permiten el paso a los vivos.
0:23:24	Aragorn: You will suffer me!	Aragorn: Permitiréis el mío.
0:23:27	Aragorn: I summon you to fulfill your oath!	Aragorn: ¡Te conmino a cumplir tu juramento!
0:23:31	King of the Dead: (SB) None but the (ON) King of Gondor (OFF) may command me!	Rey de los muertos: (SB) ¡Nadie sino el (ON) rey de Gondor (OFF) puede darme órdenes!
0:24:01	Aragorn: I am Isildur's heir. (SB) Fight for me (ON) and I will hold your oath fulfilled. / What say you?	Aragorn: Soy heredero de Isildur. (SB) ¡Luchad para mí (ON) y haré que se cumpla el juramento! / ¿Qué decís?

En conjunt, el sentit dels enunciat es reproduïx en el doblatge mitjançant la traducció literal. L'aportació dels codis de significació ajuda a destacar la figura d'Aragorn. Això es produeix, d'una banda, amb la tria lèxica del codi lingüístic, en què s'utilitzen els termes i formes equivalents de la llengua de sortida en la d'arribada (per exemple “te conmino a complir tu juramento” com a traducció de “I summon you to fulfill your oath”) i la fermesa i seguretat que transmet el to de veu d'Aragorn (codi paralingüístic). De l'altra, hi participa activament el canal visual, amb la contribució rellevant del subcodis de plasticitat en relació amb la fulla de l'espasa (codi iconogràfic), la selecció dels plans (codi fotogràfic) i de l'expressió facial i corporal (moviment profílmic físic), aspectes que queden plasmats en la imatge següent:



FOTOGRAFIA 12: Ús significatiu dels codis visuals en la representació d'Aragorn (ERR).

El videojoc LBTM incorpora enunciat d'aquesta escena en les accions d'Aragorn dins les missions. Dues d'aquestes intervencions s'analitzen a les taules A45 i A46. La significació de la taula A45 es produeix exclusivament en el canal acústic a través dels codis lingüístic i paralingüístic, amb els que es confirma que és un metratge acústic extret directament dels films tant en la sonorització com en el doblatge. En aquest cas,

no hi ha significació per part de codis del canal visual. La taula A46 també està constituïda per contingut sonor extret de la pel·lícula ERR. La curiositat és que en aquest cas el doblatge no reproduïx el mateix fragment que la sonorització sinó que és un altre enunciat també extret del clip A44:

0:24:32	Aragorn: (OFF) Awaken army of the Dead!	Aragorn: (OFF) ¡Te conmino a cumplir tu juramento!
---------	---	--

En aquesta ocasió, també hi participa el canal visual a través del codi iconogràfic, ja que a la part inferior esquerra de la pantalla apareix un fragment de la pel·lícula ERR relacionat amb la temàtica (exèrcit dels morts) que el videojoc està reflectint en la missió actual però que no es correspon amb l'escena de la pel·lícula on apareix l'enunciat que s'està reproduint. A diferència d'altres exemples procedents de LBTM, el contingut d'aquesta taula s'activa en un moment específic del joc i no de manera aleatòria.

En el cas del videojoc LAA, la presència de l'exèrcit dels morts s'il·lustra sobretot a través de la figura del rei en qualitat de personatge no jugable. Així doncs, el videojoc ajuda a consolidar l'aportació que Jackson fa a la història en donar importància a un personatge que en el llibre de Tolkien tan sols és un figurant i no té cap diàleg amb Aragorn. Al videojoc LAA, el rei dels morts pronuncia intervencions en situació de diàleg de joc que donen informació indirecta sobre Aragorn. Dues d'aquestes intervencions s'analitzen a la fitxa A47. El contingut verbal d'aquests enunciats és inventat, amb la qual cosa es fa una aportació nova en el pla del codi lingüístic. El paralingüístic, per la seva banda, trenca la coherència transmèdia del personatge, ja que se li atribueix un to amable i no fantasmal, que és el que li correspondria si es consideren els textos fílmics com a textos primaris audiovisuals del relat transmèdia. En l'apartat visual, cal fer notar que el personatge mou els llavis imitant l'acció de parlar, però aquests moviments no coincideixen amb la sonorització o el doblatge. Tanmateix, com ja s'ha comentat anteriorment (vegeu el comentari sobre les fitxes A18 i A42), el fet que en escenes cinemàtiques de videojocs no es pugui assolir amb precisió l'ajust de sincronia fonètica no es valora com un error ateses les limitacions tècniques que tradicionalment han acompanyat aquest mitjà.

La invocació de l'exèrcit dels morts conclou quan Aragorn els allibera de la càrrega de no poder descansar en pau després que l'hagin ajudat en la tasca encomanada. L'escena de l'alliberament es reproduïx en la pel·lícula ERR amb un breu diàleg entre Aragorn i el rei dels morts, fragment analitzat a la fitxa A48. El més destacable en clau de codis de

significació és l'enunciat final d'Aragorn, que connota reialesa a través de la selecció lèxica i el to amb què pronuncia les paraules:

0:25:06	Aragorn: I hold your oath fulfilled... (OFF) Go. (ON) Be at peace.	Aragorn: Doy vuestro voto por cumplido... (OFF) Id. (ON) Id en paz.
---------	--	---

El contingut verbal es complementa amb l'expressió facial (moviment profílmic físic) que mostra una certa gravetat en el gest del personatge. Aquesta escena també es reproduïx en el videojoc LAA i s'analitza a la taula A49. El canal acústic incorpora dos enunciats extrets directament de la pel·lícula ERR, del fragment de la fitxa A51, però inclou una intervenció inicial i final de Sam com a narrador amb text inventat que aporta la seva opinió sobre l'episodi. Com hem dit, el segon i tercer enunciat, que pronuncien el rei dels morts i Aragorn respectivament, provenen de la pel·lícula, i això es reflecteix en els codis lingüístic i paralingüístic, però no en el canal visual, ja que l'escena transcorre en una situació gràfica diferent de la pel·lícula, adaptada a les necessitats i possibilitats tècniques del videojoc. En aquesta ocasió, els personatges que parlen dins de camp no mouen els llavis, amb la qual cosa no es reproduïx la sincronia labial que l'enquadrament requereix.

8.2.5 *Autoritat reial*

El procés evolutiu del personatge es completa en una última fase després que hagi vençut a la batalla dels camps del Pelennor i s'hagi erigit com a rei de Gondor. En aquest nou rol, Aragorn tanca el seu canvi d'actitud. Si en la fase inicial com a muntaner tenia un perfil discret i prudent condicionat per la influència de Gandalf, com a rei exhibeix confiança i assumeix el lideratge per sobre del mag. Aquesta és una expansió de la trilogia de Jackson que es plasma en una escena de la pel·lícula ERR analitzada a la fitxa A50. L'escena reflecteix una conversa estratègica semblant a d'altres de la trilogia fílmica, però en aquesta ocasió és Aragorn qui lidera el diàleg i proposa un pla per enfrontar-se a Sauron. L'espectador coneix els detalls del pla a través de les paraules (codi lingüístic):

0:26:04	Aragorn: Throw out Sauron's armies. Empty his lands. Then we gather our full strength and march on the Black Gate.	Aragorn: Haciendo que Sauron saque a sus tropas. Vaciando su tierra. Reuniremos a nuestros ejércitos frente a la Puerta Negra.
0:26:12	Éomer: (SB) We cannot achieve victory through strength of arms.	Éomer: (SB) No alcanzaremos la victoria con la fuerza de las armas.
0:26:17	Aragorn: (DE) Not for ourselves. (ON) But we can give Frodo his chance if we keep Sauron's Eye fixed upon us. / Keep	Aragorn: (DE) No para nosotros. (ON) Pero quizás así Frodo lo consiga si mantenemos el Ojo de Sauron fijo en

	him blind to all else that moves.	nosotros. / Evitar que vea cualquier otro movimiento.
--	-----------------------------------	---

A la significació hi contribueix també el codi fotogràfic amb la tria de primers plans i plans mitjans, que permeten focalitzar la conversa en els personatges i, arran d'aquesta tria, el moviment profílmic físic amb l'expressió facial i corporal, que aporta informació visual rellevant sobre els personatges.

L'estratègia d'Aragorn es recull també en el videojoc LAA de manera resumida a través de la narració de Sam, en un breu fragment analitzat a la fitxa A51. La significació per a la representació del personatge es transmet de manera indirecta per boca del narrador i es plasma exclusivament a través del codi lingüístic. El contingut és nou i es vincula amb la pel·lícula a través del sentit, a diferència d'altres ocasions en què els enunciats eren o bé els mateixos que al film o bé semblants:

0:26:51	Sam: (OFF) At any second, Sauron could have spied us out, and Strider knew it. So he came up with a plan to distract him. Then and there, he marched the army forth - Elves, Men, Dwarves and Hobbits, right up to the Black Gate itself ... To challenge Sauron to one final battle for Middle-Earth.	Sam: (OFF) Sauron podía descubrirnos en cualquier momento, y Trancos lo sabía. Así que urdió un plan para distraerle. Marchó con un ejército formado por elfos, hombres, enanos y hobbits hasta la mismísima Puerta Negra con la intención de enfrentarse a Sauron en la batalla definitiva por la Tierra Media.
---------	--	--

Perquè el pla es pugui realitzar, Aragorn repta Sauron a través d'un *palantir*¹⁴, en un fragment audiovisual que analitzem a la fitxa A52, i que es produeix a continuació de l'escena d'ERR tractada a la taula A50. La significació d'aquest fragment es reflecteix amb la contribució destacada dels codis lingüístic i paralingüístic per part del canal acústic, i de l'expressió facial i corporal (moviment profílmic físic) i del codi de plasticitat en el visual. Aquest últim codi és rellevant per la presència del penjoll d'Arwen, que es tractarà més endavant en l'anàlisi (apartat 3.1). Les paraules que pronuncia Aragorn són les següents:

0:27:11	Aragorn: Long have you hunted me. Long have I eluded you. No more. Behold the sword of Elendil.	Aragorn: Tiempo llevas buscándome. Tanto como yo eludiéndote. No más. He aquí la espada de Elendil.
---------	---	---

Com es pot apreciar, l'enunciat del doblatge conserva el sentit original mitjançant la traducció literal i amb una tria lèxica que contribueix a mantenir l'ajust amb termes que

¹⁴ També anomenades *pedres vidents*, tenen una doble funció: permeten comunicar els usuaris d'aquestes pedres entre ells i permeten també veure accions i llocs llunyans.

tenen una proximitat fonètica en les dues llengües com per exemple “eluded you” – “eludiéndote” o “No more” – “no más”.

L'autoritat reial que dóna nom a la secció s'il·lustra a la fitxa A53, que analitza una rèplica d'Aragorn a ERR davant la Porta Negra de Mordor, i de la qual destaquen els codis lingüístic pels termes que utilitza i el paralingüístic per la contundència de la veu:

0:27:50	Aragorn: Let the lord of the Black Land come forth. (DL) Let justice be done upon him.	Aragorn: ¡Convocamos al señor de la Tierra Negra! (DL) ¡El peso de la justicia debe caer sobre él!
---------	--	--

El doblatge enriqueix la intervenció amb una tria lèxica que contribueix a fer visible aquesta autoritat reial. A l'escena posterior d'aquesta pel·lícula, Aragorn s'adreça a les tropes congregades davant la Porta de Mordor amb un discurs propi d'un líder. Es tracta d'una aportació a la història per part de la trilogia de Jackson com a expansió que permet apreciar de nou l'autoritat d'Aragorn i que hem analitzat a la fitxa A54:

0:28:18	Aragorn: (OFF) A day may come when the courage of men fails, when we forsake our friends and break all bonds of fellowship. (ON) But it is not this day.	Aragorn: (OFF) Pudiera llegar el día en que el valor de los hombres decayera, en que olvidáramos a nuestros compañeros y se rompieran los lazos de nuestra comunidad. (ON) Pero hoy no es ese día.
0:28:29	Aragorn: (OFF) An hour of wolves and shattered shields, when the Age of Men comes crashing down. But it is not this day!	Aragorn: (OFF) En que una hora de lobos y escudos rotos rubricara la consumación de la Edad de los Hombres. (ON) ¡Pero hoy no es ese día!
0:28:38	Aragorn: This day we fight!	Aragorn: ¡En este día lucharemos!
0:28:42	Aragorn: (OFF) By all that you hold dear on this good earth, (ON) I bid you stand! Men of the West!	Aragorn: (OFF) Por todo aquello que vuestro corazón ama de esta buena tierra, (ON) ¡Os llamo a luchar, hombres del oeste!

La càrrega de significació del fragment recau especialment en el codi lingüístic, amb un enriquiment del text a través de la tria lèxica que aporta noblesa al parlar del personatge, i el paralingüístic, pel to de veu enèrgic. El canal visual complementa aquesta informació amb l'expressió facial i corporal d'Aragorn dalt d'un cavall:



FOTOGRAFIA 13: Expressió facial i corporal d'Aragorn (ERR).

Els videojocs LAA i LBTM reproduïxen aquesta escena amb variacions. A la fitxa A55 es pot apreciar com LAA recull el discurs de manera resumida i incorpora una segona intervenció d'Aragnorn que està extreta de la conversa estratègica tractada a la fitxa A50. Finalment inclou la breu intervenció que el personatge pronuncia just abans d'iniciar l'enfrontament. Les tres rèpliques provenen de la pel·lícula, per bé que la segona està situada en un punt inadequat, que no coincideix amb el moment de la història a què fan referència les paraules (vegeu fitxa A50). En qualsevol cas, tot el contingut acústic és equivalent al 100% amb la pel·lícula tant en la sonorització i el doblatge. El canal visual, en canvi, és totalment nou i es desenvolupa enquadrat en plans diferents. Aquests enquadraments implicarien sincronia labial, que no es conserva ni en la sonorització ni en el doblatge perquè es produeix un moviment de llavis sense sincronia fonètica. D'altra banda, aquest fragment analitzat a la fitxa A55 també s'utilitza al principi del joc com a tutorial perquè el jugador aprengui els moviments bàsics del personatge.

Tot i que LBTM sigui un videojoc d'estratègia amb una presència de guió pràcticament testimonial, al principi de la missió a la Porta Negra hi ha una breu escena cinemàtica, analitzada a la fitxa A56, que es desenvolupa en un camp llarg, on es veu el personatge en miniatura movent-se a peu davant de les tropes mentre recita una versió resumida del discurs analitzat a la fitxa A54. Tot i que sigui una escena cinemàtica, l'amplitud del pla fa que la significació del fragment recaigui gairebé exclusivament en el canal acústic:

0:29:34	Aragorn: (OFF) A day may come when the courage of Men fails, when we forsake our friends, and break all calls of fellowship. But it is not this day. This day, we fight! By all that you hold dear on this good earth, I bid you, stand Men of the West!	Aragorn: (OFF) Llegará un día en el que falle el valor de los hombres, en que traicionemos a nuestros amigos y rompamos los vínculos de la comunidad. ¡Pero hoy no es ese día! Por todo lo que amáis en esta buena tierra, os imploro, hombres del oeste, ¡resistid!
---------	--	--

El text de la sonorització està extret directament de la pel·lícula. En canvi, el doblatge és fruit d'una retraducció com ho demostra la comparació entre aquest enunciat del videojoc i els de la fitxa A54 inclosos anteriorment:

Sonorització (A54, A56)	Videojoc LAA (A56)	Film ERR (A54)
A day may come	Llegará un día	Pudiera llegar un día
when the courage of Men fails	en el que falle el valor de los hombres	en el que el valor de los hombres decayera
when we forsake our friends	en que traicionemos a nuestros amigos	en que olvidáramos a nuestros compañeros
and break all calls of fellowship	y rompamos los vínculos de la comunidad	y se rompieran los lazos de nuestra comunidad
By all that you hold dear on this good earth	Por todo lo que amáis en esta buena tierra,	Por todo aquello que vuestro corazón ama de esta buena tierra
I bid you, stand Men of the West!	os imploro, hombres del oeste, ¡resistid!	¡Os llamo a luchar, hombres del oeste!

Així, el codi lingüístic del videojoc reproduïx paraula per paraula el text de la pel·lícula en la sonorització però no en el doblatge. En el codi paralingüístic s'estableix un vincle entre el videojoc i la pel·lícula atès que l'actor de doblatge d'Aragorn (Juan Antonio Bernal) és el mateix, fet que contribueix a la cohesió entre els textos. D'altra banda, una frase d'aquest discurs es converteix en un enunciat que Aragorn pronuncia en diferents moments del videojoc sense que l'acció en què la diu ho requereixi necessàriament: "This day we fight" – "Hoy lucharemos". Aquesta frase es tracta a la fitxa A57 i, com en casos anteriors, s'observa que la significació recau al 100% en els codis lingüístic i paralingüístic, ja que el contingut acústic prové de la pel·lícula.

Una vegada vençut Sauron, Aragorn és coronat rei i adreça primer unes paraules al poble i després un comentari específic per als hòbbits, dos moments analitzats conjuntament a la taula A58. La significació de les dues rèpliques es transmet per tots dos canals amb la contribució destacada del codi lingüístic i el paralingüístic d'una banda i el moviment profílmic físic de l'altra. Aquest últim codi inclou, a banda de l'expressió facial i corporal, el moviment proxèmic quan Aragorn s'agenolla davant dels hòbbits en senyal de respecte quan pronuncia la rèplica següent:

0:30:10	Aragorn: My friends... You bow to no one.	Aragorn: Vosotros, amigos... no debéis inclinaros.
---------	---	--

El videojoc LAA utilitza aquesta intervenció i l'acte proxèmic d'agenollar-se en senyal de respecte per crear una escena cinemàtica amb què conclou el joc, analitzada a la fitxa A59. En aquest cas, el rei Aragorn visita el seu amic Sam i s'agenolla davant seu en el moment de la trobada. Segons podem observar amb l'anàlisi, la sonorització imita el

contingut de l'escena de la pel·lícula comentada a la fitxa anterior en els codis lingüístic i paralingüístic del canal acústic i en el moviment profílmic proxèmic del canal visual. Alhora, la sonorització aprofita el contingut verbal per generar un joc de paraules entre “You bow to no one” i “I owe you one” que, tanmateix, no es manté en el doblatge, ja que es tradueix l'expressió per l'equivalent en la llengua d'arribada:

0:30:32	Fill 1: Come on, what's he saying?	Fill 1: Va, ¿qué está diciendo?
0:30:36	Aragorn: You bow to no one.	Aragorn: No debéis inclinaros.
0:30:40	Fill 2: He said "I owe you one."	Fill 2: Ha dicho "te debo una."
0:30:43	Fill 1: That's true. He wouldn't be King without Dad's help.	Fill 1: Es verdad. No habría sido coronado rey sin la ayuda de padre.
0:30:46	Fill 2: And now he's kneeling.	Fill 2: Y ahora se está arrodillando.
0:30:50	Fill 1: What? You're making that up.	Fill 1: ¿Cómo? Te lo estás inventando.

8.2.6 Exploració

Una de les característiques associades amb el personatge és la condició d'explorador, una qualitat que apareix en gairebé tots els textos que formen part d'aquesta anàlisi. Atesa la transversalitat amb què es manifesta l'atribut explorador d'Aragorn, el comentarem per ordre cronològic. El curtmetratge LCG narra la tasca de caça de Gollum. A la fitxa A60 s'analitza un breu intercanvi dialèctic amb un altre muntaner en què Aragorn verbalitza el fet de seguir les petjades de Gollum. En aquesta escena la condició d'explorador es manifesta exclusivament a través del codi lingüístic:

0:30:58	Aragorn: I track a creature. A spy of sorts. Small in size yet cunning.	Aragorn: Busco una criatura. Un espía, si se puede llamar así. Pequeña, pero astuta.
---------	---	--

El curtmetratge també inclou diverses escenes en què es veu com el personatge examina petjades, una informació que es transmet només pel canal visual i en què no participa el doblatge. El document audiovisual de l'annex en conté una mostra del minut 0:31:26 al 0:32:03.

Aragorn mostra la seva condició d'explorador en diverses ocasions al film LCA. Un exemple n'és el fragment analitzat a la fitxa A61, extret de l'escena en què Aragorn fuig de Bree amb els hòbbits. La càrrega de significació s'expressa sobretot visualment, tant per l'expressió facial i corporal d'Aragorn com per un pla de detall (codi fotogràfic) que es centra en les botes del personatge i que indica la seva condició d'home dels boscos. Aquest contingut visual es complementa amb l'acústic a través de la resposta d'Aragorn a les preguntes dels hòbbits (codi lingüístic).

La part de la trilogia filmica en què més s'evidencia l'exploració és a la pel·lícula LDT, quan Aragorn, Legolas i Gimli segueixen el grup d'orcs que ha segrestat Merry i Pippin. En aquest estudi n'hem analitzat dos fragments. El primer es correspon amb la fitxa A62. La significació es produeix a través dels dos canals, amb un pes específic de l'expressió corporal (moviment profílmic físic) d'Aragorn amb diverses accions com ara estirar-se al terra o observar petjades. Aquest contingut visual es complementa amb els codis lingüístic i paralingüístic, a través dels quals el personatge informa de les seves deduccions. El sentit de l'original es reproduïx en el doblatge amb la traducció paraula per paraula:

0:32:21	Aragorn: Their pace has quickened. They must have caught our scent. (DE) Hurry!	Aragorn: Aprietan el paso. Habrán captado nuestro olor. (DE) ¡Aprisa!
---------	---	---

El segon és la taula A63, que recull l'escena en què Aragorn segueix les pistes que va trobant en un prat de Rohan i que el porten a deduir les accions dels hòbbits. Com en el cas anterior, aquestes deduccions es transmeten, d'una banda, a través de l'expressió corporal i facial i, de l'altra, amb el codi lingüístic, pels termes específics que utilitza, i el codi paralingüístic, ja que parla amb un to de veu deductiu que mostra un augment de nerviosisme a mesura que va descobrint les pistes. L'especificitat del vocabulari per descriure els moviments que Aragorn intueix es conserva en el doblatge amb la tria lèxica: “A hobbit lay here” – “Un hobbit yació aquí”; “They crawled” – “Gatearon”; “They were followed” – “Los persiguieron” o “The tracks lead away from the battle” – “Las huellas se alejan de la batalla”.

El videojoc LAA tracta la qualitat d'explorador d'Aragorn de tres maneres diferents. En primer lloc, incorpora breu fragments acústics extrets directament de la trilogia filmica, com es pot observar a les fitxes A64, A65 i A66. Les dues primeres provenen de LCA i la tercera de LDT. Tots tres casos formen part d'escenes cinemàtiques del videojoc en què el contingut del canal acústic és exactament igual que les pel·lícules en els codis lingüístic i paralingüístic, però canvia el de col·locació del so perquè els codis visuals són diferents que els de les pel·lícules: el videojoc crea un material amb una disposició icònica nova. Les imatges següents mostren els canvis de disposició per a la fitxa A65:



FOTOGRAFIES 14 i 15: Canvis en la disposició icònica d'una escena del videojoc LAA i el film LCA.

En segon lloc, el videojoc LAA inclou frases de la sonorització i el doblatge de la trilogia filmica com a subtítols intralingüístics, amb la qual cosa el contingut passa de verbal no visual a la pel·lícula a verbal i visual al videojoc. El fitxer audiovisual en conté una mostra en el minut 0:34:38. Aquest canvi, però, no comporta cap modificació en el contingut verbal. En tercer i últim lloc, el videojoc aprofita les potencialitats del mitjà i fa que el jugador realitzi accions com a explorador a través de la interacció. Tot i que aquest fet no tingui relació amb el doblatge, sí que és una contribució al projecte transmèdia i per aquesta raó ho esmentem. Se'n pot veure una mostra en el minut 0:34:44 del fitxer audiovisual.

8.2.7 Curació

Una altra característica d'Aragorn és la seva capacitat sanadora, qualitat que apareix en diversos moments de la història i que es mostra tant a les pel·lícules com als videojocs. La primera vegada és al film LCA, quan Frodo ha estat apunyalat per un Nazgûl. La fitxa A67 analitza l'enunciat que pronuncia el personatge en què avalua la gravetat de la ferida i informa dels seus coneixements curatius a través del codi lingüístic:

0:34:59	Aragorn: He's been stabbed by a Morgul blade. (DE) This is beyond my skill to heal. He needs Elvish medicine.	Aragorn: Le han herido con una hoja de Morgul. (DE) Supera mis conocimientos de curación. Necesita medicina élfica.
---------	---	---

El videojoc LAA incorpora aquest enunciat directament de la pel·lícula LCA, mantenint els codis lingüístic i paralingüístic de la sonorització i el doblatge en un fragment analitzat a la fitxa A68. Com es pot apreciar en el fragment, el videojoc aprofita les potencialitats del mitjà i fa que el jugador realitzi l'acció de curar Frodo amb la interacció a través del canal tàctil i cinètic. El jugador rep aquesta informació mitjançant el text en pantalla:



FOTOGRAFIA 16: Text en pantalla del videojoc LAA que indica l'ús del canal tàctil i cinètic.

La vinculació entre la pel·lícula LCA i el videojoc LAA respecte de l'habilitat curativa d'Aragorn es repeteix quan li demana a Sam que busqui la planta *athelas*, que té propietats curatives, en un fragment de la pel·lícula analitzat a la fitxa A69. En aquesta escena, l'habilitat del personatge es transmet a través del codi lingüístic i el paralingüístic i, de l'altra, a través del pla de detall final que es centra en una planta i que, per la transcripció icònica, es pot deduir que és la que estan buscant.

De manera anàloga al cas anterior, el videojoc LAA inclou una escena cinemàtica, analitzada a la fitxa A70 que utilitza l'àudio de part dels enunciats del fragment filmic comentat a la taula anterior i els incorpora a un contingut visual nou que emula l'acció descrita en la pel·lícula:

0:35:51	Aragorn: Sam, do you know the athelas plant?	Aragorn: (DE) Sam. ¿Conoces la athelas, la planta?
0:35:55	Sam: (OFF) Aye, it's a weed.	Sam: (OFF) Athelas, sí es una hierba.
0:35:56	Aragorn: (DE) It may help to slow the poison. Hurry!	Aragorn: (DE) Ralentiza el envenenamiento. ¡Rápido!

Aquest fragment mostra també com el videojoc fa que el jugador participi en el desenvolupament de la història i realitzi l'acció curativa d'Aragorn a través de la interacció, amb la qual cosa s'activa el canal tàctil i cinètic:

0:35:59	Frodo is mortally wounded. Find Athelas plants to save him before the time runs out.	Frodo está herido de muerte. Encuentra plantas de Athelas antes de que se agote el tiempo.
0:36:05	QUEST UPDATED: Search for Athelas on the way to Rivendell.	MISIÓN ACTUALIZADA: Busca Athelas de camino a Rivendel.
0:36:10	Hold L1 to find Athelas and other herbs using Ranger's Eye.	Mantén pulsado L1 para buscar Athelas y otras hierbas con el Ojo de Montaraz.

Finalment, i en relació amb la capacitat curativa del personatge, en els llibres de Tolkien s'afirma en diverses ocasions que les mans del rei són mans de sanador. Els textos audiovisuals ho reproduïxen per dues vies diferents. En primer lloc, en la part del videojoc LAA en què Aragorn es troba a Minas Tirith, un soldat parla de les mans del rei i li encomana la tasca de curar els soldats. Aquest fragment s'ha analitzat a la fitxa A71 on es pot apreciar com la significació de l'habilitat sanadora d'Aragorn es transmet per tres canals diferents: acústic, amb els codis lingüístic i paralingüístic; visual, pel moviment profílmic físic i el codi gràfic, ja que el contingut verbal apareix escrit a la pantalla; i tàctil i cinètic, ja que el jugador realitza la tasca per mitjà de la interacció. En segon lloc, la pel·lícula ERR incorpora una escena sense contingut verbal en què s'observa Aragorn curant les ferides d'Éowyn després de la batalla de Minas Tirith. Aquest fragment es desenvolupa a través dels canals visual i acústic a través del codi musical i de l'expressió facial i corporal d'Aragorn (moviment profílmic físic). Atès que aquesta escena no té codi lingüístic, no apareix en cap fitxa d'anàlisi, però sí que s'ha incorporat al fitxer audiovisual i es pot veure del minut 0:36:35 al 0:37:10.

8.2.8 Saviesa

Una de les característiques del personatge segons es dedueix dels llibres de Tolkien és la seva saviesa i el profund coneixement que té del món de la Terra Mitjana. Tanmateix, aquesta qualitat queda relegada a un segon pla en el conjunt de textos audiovisuals. El coneixement com a qualitat del personatge apareix a través de la sonorització i el doblatge en dues escenes de la pel·lícula LCA, que es reproduïxen també en el videojoc LAA. Al fragment analitzat a la fitxa A72, Aragorn explica als hòbbits la naturalesa dels Nazgûl:

0:37:16	Aragorn: They were once men. (OFF) Great kings of Men.	Aragorn: Antaño fueron hombres. (OFF) Grandes reyes de los Hombres.
0:37:20	Aragorn: Then Sauron the Deceiver gave to them nine rings of power.	Aragorn: Luego Sauron el Impostor les entregó los nueve anillos de poder.
0:37:25	Aragorn: (OFF) Blinded by their greed, they took them without question, (ON) one by one falling into darkness.	Aragorn: (OFF) Cegados por su codicia, los aceptaron sin dudar. (ON) Han sucumbido uno a uno en la oscuridad.
0:37:30	Aragorn: (OFF) Now they are slaves to his will.	Aragorn: (OFF) Ahora son esclavos de su voluntad.
0:37:36	Aragorn: They are the Nazgûl, Ringwraiths, neither living nor dead.	Aragorn: Son los Nazgûl. Espectros, ni vivos ni muertos.
0:37:41	Aragorn: (OFF) At all times they feel the presence of the Ring. Drawn to the power of the One. They will never stop hunting you.	Aragorn: (OFF) En todo momento sienten la presencia del Anillo, son atraídos por su poder. Nunca dejarán de perseguirte.

La significació recau bàsicament en el canal acústic amb els codis lingüístic i paralingüístic i es complementa amb l'expressió facial i corporal del personatge, que connota noblesa en parlar. El videojoc LAA inclou una escena cinemàtica analitzada a la fitxa A73 que reproduïx de manera resumida el fragment de la taula anterior:

0:37:53	Aragorn: They are the Nazgûl, Ringwraiths, neither living nor dead. At all times they feel the presence of the Ring.	Aragorn: Son los Nazgûl. Espectros, ni vivos ni muertos. En todo momento sienten la presencia del Anillo.
---------	--	---

En aquest cas, la càrrega de significació prové exclusivament dels codis lingüístic i paralingüístic, que estan extrets directament de la pel·lícula tant per la sonorització com pel doblatge. Els codis del canal visual s'adeqüen al contingut sonor, però no transmeten l'aire culte que recollia la pel·lícula LCA a la fitxa A72.

La següent ocasió en què el corpus audiovisual mostra el coneixement d'Aragorn també està relacionada amb els Nazgûl. El fragment analitzat a la fitxa A74 és la resposta sàvia d'Aragorn a una pregunta de Pippin sobre l'estat de Frodo. La càrrega de significació sobre el coneixement del personatge es transmet sobretot pel canal acústic:

0:38:04	Aragorn: He's passing into the Shadow. He'll soon become a wraith like them.	Aragorn: Se hunde en el mundo de la Sombra. Pronto será un espectro como ellos.
---------	--	---

En l'àmbit del canal visual, l'expressió facial i corporal d'Aragorn són adequades per a la sonorització i el doblatge, però no aporten informació sobre la saviesa del personatge. La fitxa A75 analitza la presència de l'enunciat d'Aragorn en el videojoc LAA. Com en casos anteriors, es tracta d'un fragment acústic extret directament de la trilogia filmica i la significació sobre l'atribut de coneixement d'Aragorn recau en els codis lingüístic i paralingüístic.

8.3 Relació amorosa

8.3.1 *Arwen*

En paral·lel al conflicte principal d'Aragorn de convertir-se en rei, i com a complement d'aquest en certes ocasions, la relació amorosa amb Arwen és la segona gran qüestió d'interès del personatge. Tolkien ho tracta molt de passada en els seus llibres. En canvi, Jackson li dóna una gran transcendència i ho converteix en una sublínia narrativa present en les tres entregues de la trilogia. Des del punt de vista de la narrativa transmèdia es tracta d'un buit amb potencialitat narrativa en el qual aprofundeixen els textos audiovisuals.

L'inici d'aquesta sublínia el trobem en el fragment d'LCA analitzat a la fitxa A76, en què Aragorn canta la cançó de Lúthien i Beren. Segons es pot deduir de les paraules d'Aragorn en explicar a Frodo el significat de la cançó, el personatge planteja el conflicte de l'amor impossible entre un mortal i una immortal. Tot i que ho embolcalla en un cant, és el mateix problema en què es troba ell:

0:38:41	Aragorn: It's the Lady of Lúthien, the Elf maiden who gave her love to Beren, a mortal.	Aragorn: Es la Dama de Lúthien, la doncella elfo que entregó su amor a Beren, un mortal.
0:38:51	Frodo: (OFF) What happened to her?	Frodo: (OFF) ¿Qué le pasó?
0:38:55	Aragorn: She died.	Aragorn: Murió.

A banda de les paraules, la càrrega emotiva de l'escena es transmet a través de la tristesa de la veu d'Aragorn (codi paralingüístic) i la seva expressió facial (moviment profílmic físic). El codi lingüístic informa a l'espectador del desenllaç positiu de l'afer amorós de la cançó: Lúthien escull la mortalitat per poder estar amb la seva persona estimada. El sentit del text original es reproduïx en el doblatge amb la traducció literal. Quant a la sincronia, l'ús de termes de l'original en la traducció, com ara els antropònims "Lúthien" i "Beren", o altres que coincideixen en les dues llengües ("mortal") permet conservar la sincronia fonètica necessària per a l'ajust. D'altra banda, cal comentar que aquesta cançó està relacionada amb l'experiència vital de Tolkien i el seu amor, inicialment impossible, amb Edith Bratt. Tal era la vinculació que sentia l'autor amb aquesta història que els noms Beren i Lúthien estan inscrits en les làpides de Tolkien i la seva esposa Edith. Considerem que Jackson va donar un ús doble a aquesta escena: d'una banda com a introducció al conflicte amorós d'Aragorn i, de l'altra, com a homenatge a Tolkien.

El videojoc LAA fa aportacions de diversa naturalesa a la relació amorosa del personatge amb Arwen. Una d'elles és a través de la narració de Sam, que explica episodis de la història d'Aragorn quan el jugador recull plomes escampades per l'espai del joc. Un d'aquests episodis és el que s'analitza a la fitxa A77 i explica de manera resumida el moment en què es coneixen els dos personatges:

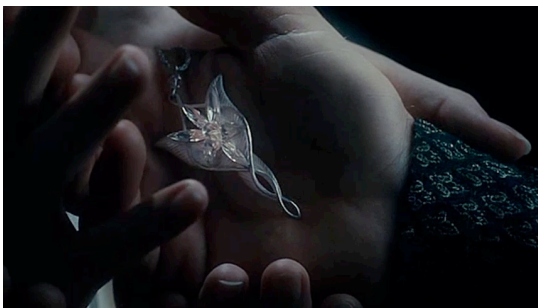
0:38:57	Sam: (OFF) Soon after learning his true name, Aragorn met Elrond's daughter Arwen in Rivendell and he fell in love with her at once. Before then, he had lived with her mother's kin in Lothlórien, though he had never laid eyes upon her.	Sam: (OFF) Al poco de conocer su nombre real, Aragorn conoció en Rivendel a Arwen, la hija de Elrond, y se enamoró de ella al instante. Hasta entonces, la joven había vivido con su familia materna en Lothlórien, por lo que nunca la había visto.
---------	---	--

La significació es focalitza totalment en el codi lingüístic, ja que no hi ha contingut visual associat amb el que narra Sam. A diferència de casos anteriors, tampoc el codi paralingüístic no hi contribueix, perquè Sam aporta aquesta informació indirecta sobre el personatge des de l'objectivitat amb un to neutre. El doblatge reproduceix aquest contingut nou per a la història mitjançant la traducció literal.

El vincle amorós entre Aragorn i Arwen es fa visible en una escena de la pel·lícula LCA analitzada a la fitxa A78. Després d'uns primers enunciats en èlfic, que es reproduïen en pantalla a través de la subtítolació tant en anglès com en espanyol, l'intercanvi dialèctic amb forta càrrega emotiva informa l'espectador que aquesta relació amorosa està vinculada amb la tria de la mortalitat-immortalitat apuntada a la fitxa A76:

0:40:06	Aragorn: You said you'd bind yourself to me. (OFF) Forsaking (ON) the immortal life of your people.	Aragorn: Dijiste que acabarías uniéndote a mí. (OFF) Renunciando (ON) a la vida inmortal propia de tu pueblo.
0:40:16	Arwen: And to that I hold. (OFF) I would rather share one lifetime with you (ON) than face all the ages of this world alone.	Arwen: Y lo sigo diciendo. (OFF) Antes compartiría una vida contigo (ON) que enfrentarme a todas las edades de este mundo sola.

El canal visual contribueix a alimentar aquesta emotivitat amb l'enquadrament dels personatges en primers plans i amb l'expressió facial (moviment profílmic físic) de tots dos. La relació amorosa s'expressa simbòlicament a través d'un objecte que Arwen li dona al personatge. La significació d'aquesta acció s'inicia amb el canal visual, amb un pla de detall de les seves mans unides. Quan es separen deixen a la vista un objecte brillant (codi de plasticitat) que simbolitza el vincle amorós:



FOTOGRAFIA 17: Pla de detall del penjoll i les mans d'Arwen i Aragorn (LCA).

Després es produeix un intercanvi d'enunciats amb càrrega amorosa, que es transmet tant pel canal acústic com pel visual amb l'enquadrament en primers plans i l'expressió facial. Finalment, la càmera torna a centrar-se en el pla de detall de les mans i amb el gest d'Arwen de tancar la mà d'Aragorn certificant la seva decisió amorosa, que comporta la mortalitat.

Aquest fragment indica a l'espectador que Arwen escull una vida mortal, de manera anàloga a com ho va fer Lúthien, segons s'ha vist a la fitxa A76. Des del punt de vista transmèdia, la línia narrativa sobre la relació d'amor entre Arwen i Aragorn és una expansió de la història que es mostra per primera vegada a la pel·lícula LCA amb aquest fragment.

L'escena es reproduceix al videojoc LAA en dos fragments que hem analitzat a les taules A79 i A80 respectivament. A la taula A79, Arwen apareix com a PNJ i pronuncia els enunciats que formaven part de la taula A78, inclòs el d'Aragorn, que està reformulat i que mostrem a continuació:

0:41:01	Arwen: I told you that I would bind myself to your fate, forsaking the immortal life of my people.	Arwen: Te dije que uniría mi destino al tuyo, renunciando a la vida inmortal de mi pueblo.
---------	--	--

Des del punt de vista de la significació, el videojoc es relaciona amb la pel·lícula sobretot a través del canal acústic amb els codis lingüístic i paralingüístic, que emulen el contingut acústic de la pel·lícula, però també del canal visual amb el codi gràfic, ja que les paraules doblades apareixen també com a subtítols intralingüístics. D'altra banda, s'informa el jugador de l'obtenció de l'objecte per mitjà de text en pantalla, és a dir el canal visual, per la qual cosa no hi participa ni la sonorització ni el doblatge.

La taula A80 és la continuació de l'anterior i reproduceix una part del fragment filmic de la fitxa A78 amb una escena cinemàtica. En aquesta ocasió, el contingut verbal de la sonorització està extret directament del film, però els actors del doblatge són diferents. Tot i així, imiten el to de veu (codi paralingüístic) dels actors de la pel·lícula, amb la qual cosa es manté la cohesió intertextual.

Com a PNJ del videojoc LAA, el jugador pot parlar amb Arwen tantes vegades com vulgui. Aquest fet genera una sèrie d'enunciats amb contingut nou que recorden, o bé pel sentit o bé per la construcció sintàctica, el codi lingüístic de les escenes que comparteixen els dos personatges a la trilogia filmica. La taula A81 en recull alguns:

0:41:38	Arwen: The shadow does not hold sway yet, Aragorn. Not over you, and not over me.	Arwen: La Sombra no se ha cernido aún, Aragorn. Ni sobre ti, ni sobre mí.
0:41:56	Arwen: You are Isildur's heir, not Isildur himself. You are not bound to his fate.	Arwen: Eres el heredero de Isildur, y no Isildur. Tú no compartes su destino.
0:42:03	Arwen: The blade that was broken is reforged. The crownless shall be King.	Arwen: La espada que se rompió ha vuelto a ser forjada. La corona volverá a tener un Rey.

La vinculació amb la trilogia es dona en el codi lingüístic per la semblança amb el contingut verbal amb escenes dels films. El conjunt d'aquests enunciats es produeix en una disposició visual que requereix sincronia labial. Aquesta, però, no s'assoleix per causa de les limitacions tècniques de l'animació en els videojocs esmentades en casos anteriors i que estan acceptades per l'audiència, de manera que no es consideren un error.

El curtmetratge LCG també inclou una breu escena amorosa entre Aragorn i Arwen que hem analitzat a la fitxa A82. Tot i que es tracta d'un film independent, hi ha una vinculació amb l'escena fílmica de Jackson analitzada a la fitxa A78 en el muntatge (codi sintàctic) i en diferents codis per separat. Això ens porta a deduir que es tracta d'una imitació de l'escena. En l'àmbit del canal visual, el vincle s'observa en primer lloc per la tria dels plans del codi fotogràfic, ja que l'escena es desenvolupa en primers plans i amb un pla de detall de les mans unides dels personatges. Alhora, com en l'escena fílmica, hi ha presència del codi de transcripció icònica, ja que ella li deixa un present a les mans, tot i que no és el penjoll Estrella de la Tarde, sinó uns pètals de rosa, que també contenen una significació amorosa:



FOTOGRAFIA 18: Pla de detall de pètals de rosa i les mans d'Arwen i Aragorn (LCG).

Pel que fa al canal acústic, el codi paralingüístic manté la suavitat en el to de veu dels personatges. El codi lingüístic, per la seva banda, es crea a partir de contingut nou: els diàlegs són diferents dels de la trilogia perquè el curtmetratge no té llicència per utilitzar-los. En qualsevol cas, el text s'inspira en els diàlegs dels films. En aquest codi, la vinculació es manté amb la tria lèxica:

0:43:15	Arwen: (OFF) You are the heir of Elendil. You have the strength of your fore fathers... and you have my heart.	Arwen: (OFF) Tú eres el heredero de Elendil. Tienes la fuerza de tus antepasados y... tienes mi corazón.
---------	--	--

El doblatge es decanta per la traducció paraula per paraula com a tècnica per reproduir el sentit del text original. En aquest cas, tot i que els personatges apareixen en pantalla,

no hi ha necessitat de sincronia fonètica, ja que Arwen parla en *off*. Tan sols hi ha el requisit de la isocronia, que es conserva.

El penjoll d'Arwen es converteix en la representació simbòlica de la relació amorosa i s'utilitza com a fil conductor de la sublínia narrativa del personatge en el transcurs de tota la trilogia fílmica. A la segona pel·lícula de la trilogia, hi ha un petit conflicte quan Arwen accepta mantenir la immortalitat després que Aragorn li digui que la seva relació és impossible arran de la insistència d'Elrond. Aquest conflicte és una invenció de Jackson i es plasma en un fragment que hem analitzat a la fitxa A83. El fragment s'inicia amb un pla de detall del penjoll, que dona peu que Éowyn li preguntí qui li va regalar. La reacció d'Aragorn, externalitzada per l'expressió facial (moviment profílmic físic), activa un record en què l'espectador descobreix el conflicte amb el codi lingüístic, el paralingüístic i l'ús de primers plans i un pla de detall de l'objecte:

0:44:04	Arwen: Why are you saying this?	Arwen: ¿Por qué dices eso?
0:44:06	Aragorn: I am mortal. You are Elf-kind. It was a dream, Arwen. Nothing more.	Aragorn: Soy mortal. Tu eres elfa. Ha sido un sueño, Arwen. Nada más.
0:44:17	Arwen: I don't believe you.	Arwen: No puedo creerte.
0:44:29	Aragorn: This belongs to you.	Aragorn: Esto te pertenece.
0:44:34	Arwen: It was a gift. Keep it.	Arwen: Eso fue un regalo. Consévalo.

En aquesta ocasió, el pes de l'expressió facial dels personatges té una significació més gran que el contingut lèxic. En el conjunt de les intervencions del doblatge el sentit es reproduïx mitjançant la traducció literal. Pel que fa a la sincronia, la semblança dels termes de la llengua d'arribada equivalents en la sortida (“mortal”, “”) i l'ús de termes amb proximitat fonètica (“nothing more” – “Nada más”) fan possible que l'ajust.

L'acceptació de la immortalitat per part d'Arwen es trenca en la tercera pel·lícula de la trilogia, quan decideix escollir una vida mortal al costat d'Aragorn, qui ho coneix per boca d'Elrond en un fragment analitzat a la fitxa A84:

0:44:54	Elrond: Arwen is dying. She will not long survive the evil that now spreads from Mordor.	Elrond: Arwen se muere. No logrará sobrevivir al mal que se propaga en Mordor.
0:45:05	Elrond: (OFF) The light of the Evenstar is failing. As Sauron's power grows, our strength wanes. (ON) Arwen's life is now tied (SB) to the fate of the Ring.	Elrond: (OFF) El brillo de la Estrella de la Tarde se apaga. Tanto como el poder de Sauron crece, mengua su fuerza. (ON) La vida de Arwen está ligada ahora (SB) al destino del Anillo.

A través del contingut verbal, l'espectador descobreix que la mortalitat d'Arwen està associada amb la pèrdua de brillantor del penjoll, fet que es confirma amb un pla de detall de l'objecte. En aquest sentit, la càrrega de significació del fragment es produeix mitjançant la combinació del codi lingüístic i el codi de plasticitat (codi fotogràfic):



FOTOGRAFIA 19: Ús del subcodi de plasticitat: pla de detall de la pèrdua de brillantor del penjoll (ERR).

La decisió final d'Arwen que resol la sublínia narrativa de la relació amorosa entre un home (mortal) i una dona (immortal) es transmet a l'espectador per via indirecta, ja que la comunica Elrond.

8.3.2 Éowyn

Aragorn i Éowyn es coneixen a Rohan i ella se n'enamora. Malgrat que aquest sentiment no és recíproc per part d'ell, el tracte que hi té Aragorn en el llibre dóna peu a l'ambigüitat. També Jackson alimenta aquesta possibilitat en diverses escenes, especialment a la pel·lícula LDT coincidint, com hem vist en l'apartat anterior, amb el fet que Aragorn s'allunya d'Arwen. El fragment analitzat a la fitxa A85 narra el primer moment en què Aragorn s'interessa per Éowyn. L'acció comença en el canal visual després que Aragorn colpegi la seva espasa amb la d'Éowyn, que està practicant (moviment profílmic cinèsic). El pes de la significació del fragment recau sobretot en l'expressió facial i corporal (moviment profílmic físic), el paralingüístic i el lingüístic. Respecte d'aquest últim, cal apuntar que la tria lèxica del contingut verbal contribueix a mostrar la noblesa de tots dos personatges (“my Lady” – “mi señora”; “beyond recall” – “ceda al recuerdo” o “shieldmaiden” – “escudera”):

0:45:44	Aragorn: What do you fear, my Lady?	Aragorn: ¿A qué teme entonces, mi señora?
0:45:50	Éowyn: A cage. To stay behind bars until use and old age accept them. And all chance of valor has gone beyond recall or desire.	Éowyn: A una jaula. A empuñar sus barrotes hasta que la edad y la costumbre los acepten. Y toda opción al valor ceda al recuerdo y al deseo.
0:46:04	Aragorn: You're a daughter of kings, (OFF) a shieldmaiden of Rohan. (ON) I do not think that would be your fate.	Aragorn: Sois hija de reyes, (OFF) escudera de Rohan. (ON) No creo que ese sea vuestro destino.

Éowyn apareix en el videojoc LAA com a PNJ. El fragment analitzat a la fitxa A86 inclou diferents enunciats que exemplifiquen el tractament que se li dona en el videojoc en relació amb Aragorn. A continuació n'incloem una mostra:

0:46:20	Éowyn: My uncle says you were the Dúnedain who rode to war with Thengel decades ago. How can this be?	Éowyn: Dice mi tío que tú fuiste el Dúnedain que cabalgó a la batalla con Thengel hace décadas. ¿Cómo es posible?
0:46:31	Éowyn: You carry a bow, why not use it? Hunt down these spying creatures that plague our skies.	Éowyn: Tú, que llevas un arco, ¿por qué no lo usas? Acaba con estos espías que infestan nuestros cielos.
0:46:45	Éowyn: He told me one of the Dúnedain would return to claim it, but I fear its owner must long since be dead.	Éowyn: Me dijo que un Dúnedain volvería a reclamarlo pero me temo que su propietario debe llevar mucho tiempo muerto.

El primer imita intervencions d'Éowyn a la trilogia fílmica i que han estat analitzades en taules anteriors (vegeu A10). El segon i el tercer mostren la condició de PNJ d'Éowyn ja que, d'una banda, li demana ajuda i, de l'altra, el recompensa amb un objecte després de complir una tasca. Finalment, com a contingut verbal representatiu d'Éowyn en el videojoc LAA, aquestes rèpliques permeten constatar que no hi ha cap traça d'enamorament cap a Aragorn: simplement el tracta amb respecte i agraïment.

Aquesta neutralitat en el tracte contrasta amb els sentiments que Éowyn expressa als films. Si l'escena tractada a la fitxa A85 mostra la cordialitat d'Aragorn, la fitxa A87, que també prové de la pel·lícula LDT, reflecteix l'atracció que sent Éowyn cap al personatge, una atracció no recíproca. La diferència en els sentiments es fa palesa a través de codis dels dos canals. En el canal acústic, tant la tria lèxica del codi lingüístic com el to de veu (codi paralingüístic) en les intervencions de tots dos personatges indiquen una posició diferent respecte del fet que Éowyn no pugui lluitar a la batalla. Com verbalitza ella en la seva última intervenció, la lluita seria el pretext per estar prop d'Aragorn:

0:47:19	Éowyn: (OFF) You do not (ON) command (OFF) the others to stay! (ON) They fight beside you because they would not be parted from you. Because they love you! / I'm sorry.	Éowyn: (OFF) ¡No se lo (ON) habéis ordenado (OFF) a los demás! (ON) Luchan a vuestro lado porque nadie los apartaría de vos. Porque os quieren. / Perdonadme.
---------	--	---

Aquest dualisme en el canal acústic també es dona en el visual en l'expressió facial de tots dos personatges, que és coherent amb les seves paraules i el to amb què les pronuncien. El videojoc LAA recull una part d'aquesta conversa en una missió secundària que consisteix a recuperar diverses pàgines d'un suposat diari d'Éowyn, on

ella escriu les seves reflexions. Entre aquestes s'hi troba la intervenció que acabem de comentar de la fitxa anterior (vegeu A87), que el jugador coneix a través de text en pantalla (canal visual). Aquest exemple visual s'ha inclòs en el minut 0:47:39 del fitxer audiovisual. Atès que no es transmet a través del doblatge, no ha estat objecte d'anàlisi. Tanmateix, l'hem incorporat a l'annex audiovisual per evidenciar que el videojoc reproduïx contingut procedent de la trilogia filmica per vies que no inclouen el doblatge.

L'atracció d'Éowyn per Aragorn té continuïtat en la pel·lícula ERR, com ho il·lustra la fitxa A88, que recull una conversa entre tots dos personatges que es produeix quan les tropes de Rohan marxen cap a Minas Tirith. El contingut verbal del fragment prové principalment de les paraules d'ella i canvia radicalment de la primera a la segona intervenció d'Éowyn, ja que entre una i l'altra es produeix una acció d'Aragorn que es transmet pel canal visual: aixeca la muntura del cavall d'Éowyn i deixa a la vista l'empunyadura de l'espasa d'ella, fet que mostra la seva intenció de participar a la batalla (codi de transcripció icònica), la qual cosa contradïu les paraules que acaba de pronunciar. Les paraules (codi lingüístic) que constitueixen l'últim enunciat i l'expressió facial (moviment profílmic físic) amb què les pronuncia permeten afirmar que Éowyn verbalitza els seus sentiments vers Aragorn a través de tots dos canals:

0:47:59	Éowyn: (OFF) The Men have (ON) found their captain. (OFF) They will follow (ON) you into battle, even to death. You have given us hope.	Éowyn: (OFF) Los hombres han (ON) encontrado a su capitán. (OFF) Te seguirán (ON) a la batalla, incluso a la muerte. Nos has traído esperanza.
---------	---	--

El desenllaç d'aquesta sublínia narrativa es produeix en el fragment d'ERR analitzat a la fitxa A89, en què hi ha un diàleg entre tots dos personatges just quan Aragorn es prepara per marxar cap a la muntanya a convocar l'exèrcit dels morts. La càrrega de significació és fruit de la combinació de tots dos canals. En l'acústic hi són presents el codi lingüístic, amb la selecció lèxica, i el paralingüístic amb l'emotivitat amb què s'expressen tots dos:

0:48:42	Aragorn: It is but a shadow and a thought that you love... I cannot give you what you seek.	Aragorn: No es sino la sombra de una ilusión lo que amas... No puedo darte lo que anhelas.
0:49:05	Aragorn: I have wished you joy since first I saw you.	Aragorn: He deseado tu dicha desde el día en que te vi.

La significació en el visual l'aporten els plans en què s'enquadra l'escena i el moviment profílmic físic, que hi és present tant amb l'expressió facial i corporal dels personatges com amb un moviment proxèmic: a la part final de l'escena ella s'allunya i és Aragorn qui fa el gest d'acostar-s'hi mentre li adreça les últimes paraules.

8.4 Relació amb Frodo

Atès que la història central d'aquest relat de la Terra Mitjana està centrada en la destrucció de l'Anell per part de Frodo, considerem que cal dedicar un apartat a analitzar la presència del doblatge en la relació entre Aragorn i el protagonista de la història. Entre els textos audiovisuals del nostre corpus, la relació es fa explícita a la pel·lícula LCA i el videojoc LBTM. El primer fragment que ho evidencia ha estat analitzat a la fitxa l'A90, i consisteix en l'enunciat que Aragorn pronuncia al Concili d'Elrond després que Frodo s'erigeixi com a portador de l'Anell. La significació del fragment es transmet amb la combinació de codis de tots dos canals. En el canal acústic, el lèxic de l'enunciat indica el jurament de fidelitat (codi lingüístic) que es produeix amb un to de veu gentil (codi paralingüístic). En el visual hi participa el moviment profílmic amb l'expressió facial i corporal i amb el moviment proxèmic en agenollar-se davant de Frodo en senyal de respecte:

0:49:21	Aragorn: If by my life or (OFF) death I can protect you, (ON) I will. You have my sword.	Aragorn: Si con mi vida o mi muerte (OFF) puedo protegerte, (ON) lo haré. Cuenta con mi espada.
---------	--	---

El contingut verbal d'aquest fragment d'LCA és també l'origen de rèpliques que apareixen en el videojoc LBTM i que hem analitzat a la fitxa A91:

0:49:33	Aragorn: (OFF) By my life or death I will protect you, Frodo.	Aragorn: (OFF) Si con mi vida o mi muerte puedo protegerte, Frodo, lo haré.
0:49:37	Aragorn: (OFF) We must protect Frodo!	Aragorn: (OFF) Hay que proteger a Frodo!

El primer enunciat reproduïx exactament el contingut verbal (codi lingüístic) d'una frase analitzada a la fitxa anterior, però no està extret directament de la pel·lícula sinó que està gravat de nou, segons es dedueix pel codi paralingüístic, ja que el personatge la pronuncia amb un to més enèrgic que a la pel·lícula. El segon enunciat és text totalment inventat, però la tria lèxica (codi lingüístic) és coherent amb la història. En tots dos casos, la significació es dona exclusivament en el canal acústic.

La fidelitat que Aragorn jura a Frodo torna a aparèixer en l'última escena que comparteixen tots dos personatges a LCA i que hem analitzat a la fitxa A92. En el canal

visual, s'utilitza el codi de plasticitat per il·lustrar la temptació de l'Anell mitjançant la brillantor de l'objecte, una brillantor que després destaca en l'anell de Barahir a la mà d'Aragorn. El canal acústic contribueix a indicar la temptació de l'Anell amb el codi musical i d'efectes sonors, que se suma d'aquesta manera al codi lingüístic i el paralingüístic a l'hora de transmetre la significació de l'escena:

0:50:21	Aragorn: I would have gone with you to the end... into the very fires of Mordor.	Aragorn: Habría ido contigo hasta el final... hasta el fuego de Mordor.
0:50:31	Frodo: I know.	Frodo: Lo sé.

El doblatge reproduïx el sentit del text original mitjançant la traducció literal i amb el lèxic de la llengua de sortida equivalent de la d'arribada. La semblança fonètica de part d'aquest vocabulari en les dues llengües (“fire” – “fuego”) o l'ús de termes de l'original en la traducció (“Mordor”) contribueix a que en l'ajust es conservi, en part, la sincronia fonètica que es requereix.

8.5 Expansió transmèdia per les potencialitats dels mitjans

Les característiques dels mitjans que constitueixen les narratives transmèdia i dels relats que es desenvolupen en els textos pot portar el personatge a expandir-se en direccions que potser no han estat contemplades en els textos primaris.

Una possibilitat és que es produeixin situacions noves motivades pel relat del text en qüestió. L'exemple el trobem en una escena del curtmetratge LCG en què Aragorn té una conversa amb Gollum després de capturar-lo i que s'ha analitzat a la fitxa A93. En aquest cas es tracta de contingut totalment nou i que no té relació amb els altres textos ni a nivell de context ni de contingut. En el canal acústic, tant el tipus de frases i el lèxic del codi lingüístic com el to de veu del codi paralingüístic relacionats amb el personatge Aragorn estan allunyats de la sonorització i el doblatge de la trilogia fílmica i del perfil del personatge literari de Tolkien. Els enunciats següents en són una mostra:

0:50:33	Aragorn: Be still. You are not to escape. // Do you understand, Gollum.	Aragorn: Estate quieto. No podrás escapar. // Entiendes, Gollum.
0:51:39	Aragorn: (OFF) Gollum, I need you to answer me trustfully. (ON) I know you were looking for something.	Aragorn: (OFF) Gollum, necesito que respondas sinceramente. (ON) Sé que estás buscando algo.
0:52:04	Aragorn: I will not hurt you. I give you my word.	Aragorn: No te haré daño. Te doy mi palabra.
0:52:15	Aragorn: Then you're staying in the sack.	Aragorn: Entonces te quedas en el saco.

El sentit dels enunciats del text original es manté en el doblatge per mitjà de la traducció literal i de la tria lèxica dels equivalents de la llengua de sortida en la d'arribada. Alhora, la similitud fonètica d'alguns d'aquests termes (“escape” – “escapar” o “sack” – “saco”) ajuda a mantenir en part l'ajust del fragment.

En canvi, els codis lingüístic i paralingüístic sí que són coherents amb el personatge de Gollum en la sonorització d'Andy Serkis a l'anglès i el doblatge d'Eduard Farelo en espanyol. Pel que fa al canal visual, l'aspecte físic de l'actor que l'interpreta Aragorn (Adrian Webster) i el vestuari que porta sí que té una semblança amb la caracterització de Viggo Mortensen, fet que ens porta a pensar en l'interès de l'equip de direcció d'aquest curtmetratge de vincular-lo amb la trilogia. A continuació n'incloem dues instantànies per mostrar-ho visualment:



FOTOGRAFIES 20 i 21: Aspecte físic i vestuari de l'actor Andrew Webster caracteritzat com a Aragorn (LCG).

Una última possibilitat que es pot contemplar en una narrativa transmèdia que inclou videojocs és que el personatge quedi ferit, mori o, fins i tot, pugui renéixer. El corpus conté exemples de totes tres situacions amb presència del doblatge. La fitxa A94 descriu la situació d'una possible mort d'Aragorn en el videojoc LAA. En aquest cas, el codi lingüístic el narra Sam en *off* en una escena cinemàtica amb un to amable i animat (codi paralingüístic), la qual cosa connota una distància entre l'acció i la seva verbalització:

0:52:28	Sam: (OFF) Aragorn was overwhelmed by the enemy, and... Wait, that can't be right. Let me tell you what really happened.	Sam: (OFF) El enemigo arrolló a Aragorn y... a ver, un momento, esto no puede estar bien. Os contaré lo que pasó realmente...
---------	--	---

El contingut acústic va acompanyat visualment pel codi fotogràfic, que enquadra el cos d'Aragorn en un pla general. Com en casos anteriors, convé recordar que el text acústic de la sonorització i el doblatge apareix també com a subtítols intralingüístics, i per tant en el canal visual.

La fitxa A95 incorpora la presència de totes tres situacions en el videojoc LBTM. A diferència d'altres fragments procedents d'aquest text, es tracta de contingut totalment nou en què la càrrega de significació es transmet per codis de tots dos canals i que s'activa quan el personatge està en una situació complicada, que en aquest videojoc es mostra visualment a través del codi iconogràfic i el codi cromàtic: sota la imatge del personatge a la part inferior de la pantalla hi ha una barra que n'indica la salut. Si la barra és de color verd i està plena, significa que té bona salut, mentre que si està en vermell indica que el personatge està a punt de desaparèixer. En aquest punt s'activa el primer dels tres enunciats de la fitxa, que informa al jugador a través del canal acústic que el personatge té la salut feble. En cas que la barra s'acabi d'esgotar, el personatge mor i la seva icona desapareix de la pantalla, al temps que se sent una veu en *off* que ho comunica al jugador. Quan un personatge principal mor, el jugador pot fer-lo renéixer. Si es dona aquesta situació, el personatge pronuncia un enunciat que té relació amb el seu paper en el joc. En el cas d'Aragorn parla de completar el seu destí. Les intervencions d'aquest fragment són les següents:

0:52:36	Aragorn: (OFF) It is too much for me!	Aragorn: (OFF) ¡Necesito ayuda!
0:52:40	Anònim: (OFF) The heir of Gondor is no longer among us.	Anònim: (OFF) El heredero de Gondor ya no está entre nosotros.
0:52:43	Aragorn: (OFF) I return to fulfill my destiny.	Aragorn: (OFF) He vuelto para cumplir mi destino.

El doblatge reflecteix el sentit del text original mitjançant la traducció literal. D'altra banda, tots tres enunciats es pronuncien en *off*, amb la qual cosa no hi ha cap tipus de restricció de sincronia.

El contingut verbal es complementa amb la informació visual que aporta el codi iconogràfic. A la part inferior de la imatge s'hi troben les icones dels diferents personatges representades per la cara de l'actor que l'interpreta en la trilogia de Jackson. Sota la imatge hi ha una barra de color verd que indica el nivell de vida del personatge en qüestió. Quan el nivell baixa, passa a ser groc i finalment vermell en cas que aquest nivell estigui gairebé exhaurit. D'altra banda, quan el personatge és atacat es reflecteix visualment amb una aura de foc al voltant de la icona. En aquest fragment, la barra de vida d'Aragorn està de color vermell, és a dir, pràcticament exhaurida, mentre és atacat. Això es plasma icònicament en la imatge següent:



FOTOGRAFIA 22: Mostra comparativa de l'estat de la barra de vida d'Aragorn (esquerra) i de Gimli (dreta) en el videojoc LBTM.

8.6 Conclusions sobre la representació d'Aragorn

Dels tres personatges analitzats en aquest estudi, Aragorn és el que més es desenvolupa des de la perspectiva transmèdia. En els llibres de Tolkien, que són el text primari d'aquest projecte transmèdia, té un paper secundari en relació amb la història principal de Frodo i tan sols adquireix protagonisme i es mostra la seva sublínia narrativa com a hereu al tron de Gondor en alguns punts concrets del primer llibre (LCA-L), en una part del segon llibre (LDT-L) i especialment en el tercer (ERR-L). Tanmateix en la trilogia fílmica de Jackson, que funciona com a text primari del conjunt de textos audiovisuals d'aquesta narració transmèdia, la seva sublínia narrativa és present a partir del moment en què coneix Frodo a Bree cap a la meitat del film LCA i té un protagonisme constant en les tres pel·lícules. Si en aquest punt inicial apareix com a personatge enigmàtic, en el transcurs dels fragments del film LCA es van definint els dos conflictes principals associats amb el aquest personatge: la condició d'hereu al tron de Gondor que no vol assumir, vinculada amb la manca de lideratge, i la relació amorosa amb Arwen. Perquè aquesta relació sigui possible, ella ha de renunciar a la seva immortalitat. Aquesta qüestió anirà fluctuant en el transcurs de la trilogia fílmica i és una aportació important de les pel·lícules a la història, ja que en els llibres de Tolkien sols s'esmenta de passada, mentre que Jackson hi dedica una gran quantitat de metratge i escenes. Aquesta aportació es justifica pel fet que en el cinema comercial s'acostuma a recórrer a les relacions amoroses com a fil conductor de les línies narratives.

Una altra aportació de Jackson al projecte transmèdia és l'aprofundiment de les escenes relacionades amb la invocació de l'exèrcit dels morts. Aquesta qüestió, a més, es vincula amb la reforja de l'espasa Andúril, un aspecte que als llibres queda resolt molt ràpidament en el seu pas per Rivendel i que als films evoluciona en paral·lel al lideratge d'Aragorn i la seva acceptació de l'herència reial. En tot el que està relacionat amb l'espasa i l'exèrcit dels morts hi participen activament els codis del canal visual, particularment el subcodi de plasticitat. Entenem que aquest és un bon exemple

d'aprofitament dels recursos que ofereix la naturalesa audiovisual dels films. Tant l'obtenció de l'espasa com l'exèrcit dels morts són aspectes que tenen continuïtat als dos videojocs que formen part del corpus i als quals ens dirigim a continuació.

El videojoc LAA és una mostra del desplegament transmèdia del personatge des de la mateixa concepció del joc, ja que està plantejat com un *spin-off* d'Aragorn de la trilogia filmica. Es tracta d'un videojoc d'aventura centrat en Aragorn, que és el PJ que domina l'usuari i que segueix la història de la destrucció de l'Anell explicat als llibres i als films però des del punt de vista d'Aragorn. El videojoc es planteja com una explicació de la història d'Aragorn, seguint en certa manera l'estil dels *Apèndixs* de Tolkien, un conjunt de relats elaborats per l'autor anglès que narren la història d'alguns personatges de la Terra Mitjana, un dels quals està centrat en la vida d'Aragorn i Arwen. Amb aquest plantejament, el videojoc LAA es converteix en una aportació en si mateixa tant perquè explica la història des d'un punt de vista nou, el d'Aragorn, com pel fet que l'usuari realitzi les accions del personatge. Aquesta última qüestió té a veure amb la jugabilitat, un dels trets essencials dels videojocs. La majoria de fragments del corpus analitzat d'aquest videojoc en relació amb Aragorn provenen d'escenes cinemàtiques i de diàlegs de joc. Aquests últims, els acostumen a protagonitzar altres personatges que donen informació indirecta sobre Aragorn o que hi mantenen una relació rellevant per a la seva representació. En el cas dels diàlegs de joc, el contingut del doblatge també apareix en pantalla com a subtítol intralingüístic, la qual cosa implica la necessitat que el text del canal acústic i el visual coincideixin. Tant en el doblatge de les escenes cinemàtiques com en dels diàlegs de joc sovint es requereix sincronia labial. Tot i així, aquesta no s'aconsegueix amb precisió per les limitacions tècniques que tradicionalment han anat vinculades amb els videojocs, i que es fan paleses a LAA. Aquesta manca de precisió està acceptada per l'audiència, amb la qual cosa no es considera que sigui un error d'ajust. En qualsevol cas, és un aspecte dels videojocs en què hi ha un marge de millora important. Sobre aquesta qüestió, ens consta que en els nous videojocs que s'estan publicant s'està pal·liant aquesta mancança amb programes de 3D que modulen l'articulació bucal de l'animació a través d'una sincronització amb programes d'àudio (Bernal, 2015: 112).

En el videojoc LBTM, Aragorn és un dels personatges que l'usuari pot utilitzar en la campanya del bé. Els enunciats del doblatge, que s'activen quan el jugador utilitza el personatge, transmeten informacions que es poden relacionar amb la seva condició d'hereu al tron de Gondor o bé amb el seu lideratge tant a la batalla de l'Abismo de

Helm com a la Porta Negra ja erigit com a rei. Altres enunciats que pronuncia es poden relacionar amb la seva amistat amb Frodo. Bona part de les rèpliques tant de la sonorització com del doblatge que apareixen en aquest videojoc provenen directament dels films. En altres casos, es graven de nou però amb el mateix contingut verbal que al film. Això es pot deduir pel canvi de l'entonació i el timbre de veu. Cal dir que en la gravació d'aquest videojoc, l'actor de doblatge és Juan Antonio Bernal, el mateix que a la trilogia. Des del nostre punt de vista, aquesta coincidència és un encert per a la cohesió dels textos audiovisuals que formen part de la narrativa transmèdia. Tots els enunciats relacionats amb Aragorn procedents d'aquest videojoc es pronuncien en *off*, sense cap tipus de restricció ni tan sols temporal, i no hi ha, per tant, requisits de sincronia.

Aragorn té un paper protagonista en el curtmetratge LCG, on duu a terme l'acció de capturar Gollum. En aquesta proposta filmica realitzada per fans, la representació del personatge manté una relació intertextual amb la trilogia de Jackson a diferents nivells. En el canal visual és on s'evidencien més directament, ja que tant l'aspecte físic de l'actor Adrian Webster, que té una gran similitud amb Viggo Mortensen, com el vestuari que porta recorden la caracterització del personatge en els films de Jackson. Aquestes semblances es poden relacionar amb el codi de denominació i reconeixement icònic. Pel que fa al contingut verbal del curt, l'anàlisi del codi lingüístic mostra com les rèpliques dels personatges són fruit de text nou que té una vinculació amb la trilogia a nivell de sentit, a diferència dels videojocs, que en molts dels exemples recollits s'utilitza contingut procedent dels films o que és molt semblant. Creiem que això no es dona en el curt pel fet de no formar part dels textos oficials del projecte transmèdia. Tanmateix, algunes escenes d'aquest text s'inspiren en situacions de la trilogia filmica i això queda reflectit en les rèpliques, que recorden les dels llargmetratges. Quant al doblatge d'aquest curt, observem que s'opta gairebé sempre per la traducció literal i que en la tria lèxica s'escullen termes que busquen la major equivalència amb la llengua de sortida. Això té un efecte en l'ajust, ja que en diversos casos no es respecten els requisits d'ajust de sincronia. Interpretem que aquesta manca de sincronia pot ser deguda al fet que es tracta d'un doblatge amateur proper al *fandub* amb una consciència relativa dels requisits professionals.

Capítol 9: VALORACIÓ DE LA REPRESENTACIÓ DELS PERSONATGES EN ELS DIFERENTS PRODUCTES TRANSMÈDIA

Després de l'anàlisi del corpus vinculat amb cadascun dels tres personatges, en aquest capítol ens disposem a fer una valoració global de la representació de Frodo, Gandalf i Aragorn a partir de l'observació combinada de les dades de les tres anàlisis. Per fer-ho, seguirem una estructura genèrica dels aspectes que constitueixen la representació del personatge que englobarem en tres apartats: 1) trets indicials; 2) trets de personalitat; i 3) conflicte. Posteriorment ens centrarem en els textos del corpus per observar la presència dels personatges en cadascun d'ells, la intertextualitat i la sincronia. De manera transversal, en el comentari sobre la incidència del doblatge ens fixarem en la presència dels codis de significació per evidenciar-ne la importància en la representació.

9.1 Els trets indicials

Aquest bloc de la representació es compon de dos tipus de paràmetres que en alguns casos estan estretament relacionats: noms i aspecte físic. En tots tres personatges, la informació relativa als noms propis es presenta a l'espectador per mitjà del codi lingüístic sense la interacció de cap altre codi. En aquest cas, el doblatge utilitza els noms dels personatges tal com es van publicar en la traducció literària a l'espanyol i que seguia les indicacions que havia deixat escrites Tolkien a "Guide to the Names in *The Lord of the Rings*", un document que conté consells per a la traducció de noms, llocs i objectes que apareixen en els llibres i que va elaborar després d'observar que les primeres traduccions de la seva obra no mantenien el valor semàntic d'alguns antropònims i topònims de l'original. Aquest document es pot consultar a la primera edició del llibre a *Tolkien Compass* (1975), un compendi d'articles sobre l'obra de l'autor i a Pujol (2008). Una mostra d'aquestes indicacions la tenim amb el cognom del protagonista: "Baggins" – "Bolsón". Tot i que la informació dels noms propis es transmeti només pel codi lingüístic, la imatge dels textos audiovisuals permet relacionar el nom amb el personatge en qüestió. Això es dona en l'escena de la trilogia fílmica on es troben Gandalf i Frodo, fragment que suposa la presentació de tots dos personatges a l'espectador.

El contingut visual és també rellevant per als sobrenoms, ja que sovint el renom està relacionat amb l'aspecte físic o amb les qualitats del personatge. En trobem alguns exemples de tots dos casos amb el personatge de Gandalf, que té atribuïts sobrenoms com ara "Grey Pilgrim" – "Peregrino Gris" o "Old Greybeard" – "Viejo Barbagrís", aquest últim amb un sentit despectiu. En el cas d'Aragorn, l'espectador el descobreix a partir del seu sobrenom ("Strider" – "Trancos") i no és fins un punt més avançat de la història que se'n dona el nom real. Això està vinculat amb l'evolució del personatge, que tractarem més endavant. En aquest cas el sobrenom està relacionat amb la seva condició de muntaner que camina grans distàncies. El terme "Trancos" és també el que es va publicar en la traducció literària. En el film LCA es reforça aquesta informació amb un pla de detall de les seves botes.

La presentació d'aquest últim personatge es basa a mantenir l'enigma de la seva identitat, una incertesa que s'obté amb la combinació d'una informació visual suggeridora però incerta, amb plans de detall d'una caputxa, el caçó d'una pipa i un ull, amb les paraules del taverner, que descriu el personatge amb desconfiança i s'hi refereix a través del sobrenom.

Les característiques més rellevants de l'aspecte físic dels personatges es transmeten sobretot a través del canal visual. Així per exemple, l'espectador coneix la baixa estatura i trets físics infantils dels hòbbits ja a partir de les primeres escenes de la trilogia filmica, qüestió que també queda reflectida en totes les aparicions de hòbbits en els videojocs, ja sigui Frodo o qualsevol dels seus companys. L'estatura del protagonista es plasma a través del codi de figuració, que permet comparar l'alçada de Frodo amb la dels altres elements de la pantalla. D'altra banda, el seu aspecte físic experimenta pocs canvis en el transcurs del relat i es modifica tan sols en l'expressió facial, que connota l'esgotament pel viatge a mesura que avança en la seva missió.

Gandalf es presenta amb dues caracteritzacions diferents, vinculades amb el seu rol dins l'orde dels mags. Inicialment apareix com a Gandalf el Gris, nom que es vincula directament amb el seu aspecte físic. Posteriorment, quan torna a aparèixer a la història com a Gandalf el Blanc ho fa amb un aspecte físic diferent que recorda el de Saruman. Aquesta semblança visual és intencionada, ja que en la seva reaparició Gandalf assumeix el rol de líder dels mags que ostentava Saruman. L'espectador rep aquesta informació pel canal visual (codi fotogràfic), contingut que es veu reforçat amb el codi lingüístic en l'escena de la seva reaparició, inclosa tant al film LDT (vegeu G5) com al videojoc LAA (vegeu G6). Aquest reforç lingüístic es reproduïx a través del doblatge

mitjançant la traducció literal.

L'aspecte físic d'Aragorn experimenta una evolució des de la vestimenta enigmàtica de les primeres escenes, alimentada per atributs com la caputxa, fins a la caracterització real del final del relat present al film ERR i als videojocs LBTM i LAA. En el cas d'aquest personatge, les diferents manifestacions del seu aspecte físic són bàsicament visuals i tenen tan sols el reforç del codi lingüístic en la seva condició de personatge enigmàtic al film LCA, des de la seva aparició a Bree fins a Rivendel, quan es descobreix la seva identitat real. Entre els trets indicials essencials d'aquest personatge s'hi compta el fet de ser un Dúnedain, una raça gairebé extingida de la Terra Mitjana en el període en què té lloc el relat. Aquest aspecte definitori d'Aragorn es plasma al film LDT per mitjà d'una conversa amb Éowyn. A través de l'intercanvi dialèctic (codi lingüístic), l'espectador coneix tant l'edat d'Aragorn com els atributs de llarga vida i condició règia que es relaciona amb els Dúnedain.

Un dels punts en comú de l'aspecte físic de tots els personatges és que està supeditat al de l'actor que els interpreta en la trilogia fílmica. Abans de la publicació dels films de Jackson, l'aspecte dels personatges en l'imaginari col·lectiu de l'obra era tan variat com les diferents interpretacions visuals que se n'havien fet, sobretot en el camp de la pintura. A partir d'aquesta trilogia fílmica, la caracterització dels tres personatges queda vinculada amb l'aspecte dels actors Elijah Wood, Ian McKellen i Viggo Mortensen, que interpreten Frodo, Gandalf i Aragorn respectivament. Això queda reflectit també en els altres textos del corpus, especialment al videojoc LAA i a LCG, en què s'emula l'aspecte d'aquests actors ja sigui a través de l'animació o amb la tria d'actors que tinguin una semblança física amb els que hem esmentat. La semblança també inclou el timbre de veu dels actors del text original o del doblatge a l'espanyol de la trilogia fílmica. Des de la perspectiva dels codis de significació, aquesta correspondència entre l'actor i el personatge es pot vincular amb el codi de denominació i reconeixement icònic. Això pot tenir una transcendència per al projecte transmèdia, ja que condiciona les representacions visuals posteriors.

9.2 Trets de personalitat

La representació també es manifesta a través dels trets de personalitat, que es corresponen amb el paradigma de trets de Chatman (vegeu 2.2.2) o l'entramat de trets de Rimmon-Kenan (vegeu 2.5). Aquestes característiques són una aportació específica per a la individualització i la singularitat dels personatges. Del conjunt de qualitats dels tres personatges analitzades, observem que es poden fer dos tipus de distincions. En

primer lloc, cal diferenciar entre si estem davant d'un tret pla o evolutiu. Els trets plans presenten una qualitat que no varia en el transcurs del relat; els fragments que hi estan associats són simplement mostres d'aquesta qualitat. En aquest grup hi incloem els següents trets dels personatges:

Frodo: resistència, intel·ligència i malenconia

Gandalf: condició de mentor, saviesa, diplomàcia, estratègia, mal caràcter

Aragorn: exploració, curació, saviesa

Segons podem inferir de l'anàlisi, cadascun d'aquests trets es presenta a l'espectador o al jugador a través d'instàncies en escenes dels films o situacions de joc en els videojocs, però com a característiques planes. Entre aquests trets plans, podem fer una nova agrupació segons la rellevància del codi lingüístic (i per tant del doblatge) en la seva representació i en distingim quatre opcions: que sigui essencial, necessari, complementari o irrellevant. Considerem que el codi lingüístic és essencial per plasmar la intel·ligència i malenconia de Frodo; la condició de mentor, la saviesa, la diplomàcia i el mal caràcter de Gandalf; i la saviesa d'Aragorn. Cal apuntar també que hem observat que la representació d'aquests trets implica, a banda del codi lingüístic, la participació activa del codi paralingüístic, que sobretot aporta matisos del to de veu i de l'entonació, i també del codi de mobilitat a través del moviment profílmic físic amb l'expressió facial i corporal. En el conjunt d'aquestes qualitats, entenem que el paper del doblatge és clau i observem que a l'hora de prendre decisions traductològiques cal tenir presents els codis paralingüístic i el de mobilitat per a una correcta plasmació del tret de personalitat en el text d'arribada. Observem que en els textos analitzats es compleix. Segons l'anàlisi dels fragments, creiem que en la representació de la resistència de Frodo, l'estratègia de Gandalf i l'exploració d'Aragorn, el codi lingüístic ha d'anar acompanyat dels codis fotogràfic, de mobilitat i iconogràfic per obtenir-ne una plasmació correcta. Aquest últim codi és especialment necessari en els videojocs. Segons observem en els fragments analitzats, això també s'ha complert. La importància de tenir en compte el contingut de tots dos canals en les decisions traductològiques confirma la necessitat que, en el cas dels videojocs, el *kit* de localització inclogui tot el material visual possible perquè el traductor disposi del màxim de continguts per poder prendre decisions traductològiques encertades per al context. Finalment, observem que el paper del codi lingüístic en la representació de la qualitat curativa d'Aragorn és complementari, ja que la significació d'aquest tret es produeix eminentment pel canal visual tant a les pel·lícules com als videojocs, amb una presència destacada dels codis

iconogràfic, fotogràfic i de mobilitat. En aquest cas, la sonorització i el doblatge està totalment supeditats a la imatge.

Entre els trets de personalitat descrits en aquest estudi hi ha també la presència de trets evolutius, un per a cada personatge. En tots tres casos, aquest tret evolutiu té una incidència clau en la transformació dels personatges en el relat i està estretament relacionat amb el conflicte de cadascun d'ells. Els comentarem en el subapartat següent.

Tot i que no hem inclòs l'idiòlecte com a tret de la representació dels personatges, l'anàlisi ens ha portat a inferir que la parla d'alguns dels personatges té unes característiques concretes que ens porten a considerar aquest tret com a important. Aquesta qüestió és especialment rellevant en el cas de Gandalf, que en molts fragments s'expressa amb un to formal i fins i tot poètic. Això es mostra exclusivament a través del canal acústic, amb els codis lingüístic i paralingüístic. Segons hem observat, el doblatge aconsegueix reproduir aquests aspectes de la parla de Gandalf amb la tria d'un lèxic de gran formalitat i en alguns punts literari i mitjançant l'ús de tècniques de traducció com la particularització. Atès que aquesta tècnica consisteix a utilitzar un mot més precís o específic que el de l'original, la major precisió dels termes escollits per al doblatge contribueix a plasmar la formalitat i erudició que l'idiòlecte del mag mostra en alguns fragments. La plasmació de l'idiòlecte també ajuda a fixar alguns trets que tenen una major dependència del contingut verbal, com ara la condició de mentor, la saviesa, la diplomàcia o el mal caràcter. Aquest registre formal és present en tots sis textos del corpus, fet que ens porta a concloure que l'idiòlecte és un dels aspectes de la representació del mag amb un major abast transmèdia perquè transcendeix més enllà dels textos primaris (pel·lícules) i és present també en textos secundaris com poden ser els videojocs o el curtmetratge. L'anàlisi dels fragments d'Aragorn també ens ha portat a detectar la presència d'un idiòlecte, tot i que és més subtil que en el cas de Gandalf. També en aquesta ocasió, el doblatge contribueix a plasmar el parlar noble d'Aragorn en la llengua d'arribada sobretot a través de la tria lèxica i amb l'ús, en alguns casos, d'estructures sintàctiques arcaïtzants.

9.3 La representació del conflicte

Com dèiem en l'apartat anterior, cadascun dels tres personatges té associat un tret evolutiu que coincideix amb el seu conflicte principal. Anem a comentar-los a continuació.

Com a protagonista del relat principal, el conflicte de Frodo consisteix a aconseguir destruir l'Anell. El viatge físic que realitza el hòbbit per assolir-ho va acompanyat d'una transformació interior del personatge, que està relacionada amb el vincle que estableix amb l'objecte. L'Anell és una manifestació de Sauron, amb la qual cosa l'objecte és també l'antagonista. Per tant, des del moment en què es converteix en el seu propietari, Frodo estableix una subtil lluita interna amb l'objecte, que es va intensificant a mesura que avança el relat. Aquest és l'enfocament que Jackson dona al conflicte de Frodo segons es pot inferir de l'anàlisi del contingut procedent de la trilogia fílmica. En estructurar la representació del personatge, hem desglossat aquest tret evolutiu de Frodo en diferents estadis, que s'inicien en la innocència i que evolucionen en una gradació que acaba amb la destrucció de l'Anell. Aquest procés introspectiu del personatge es plasma a la trilogia fílmica amb l'ús combinat dels recursos dels dos canals, per bé que el contingut acústic està supeditat a la imatge: l'espectador rep la transformació de Frodo provocada per la possessió de l'Anell especialment a través del canal visual. És especialment rellevant el codi fotogràfic tant amb l'escala de camps i plans, amb primers plans de Frodo i plans de detall de l'objecte, com amb el subcodi de plasticitat, a través del qual es destaca la brillantor de l'Anell en molts fragments. La transformació del protagonista es mostra també a través del canvi en l'expressió facial de Frodo en el decurs dels tres films. A partir d'aquest contingut visual, la informació sobre el conflicte del personatge es completa amb els codis lingüístic i paralingüístic, en què pot incidir més directament el doblatge. L'espectador coneix els matisos de l'evolució de Frodo tant a través de les paraules com del to de veu i l'entonació, que és especialment significativa a l'hora de destacar la bogeria del hòbbit.

A partir de l'anàlisi dels fragments observem que la percepció completa del conflicte de Frodo s'obté a través de la relació que manté amb Gollum i Sam en els films LDT i ERR: entenem que Sam representa el sentit comú i la raó, que contrasta amb la bogeria i l'addicció a l'Anell personificades en Gollum. La transformació que experimenta Frodo també inclou un canvi de proximitat amb un o l'altre. Quan Gollum es converteix en el seu guia, el protagonista té una visió molt més propera a la de Sam, i progressivament s'acosta a Gollum i es distancia del seu company. Això es plasma sobretot a través dels codis lingüístic i paralingüístic, amb la qual cosa el doblatge té també un paper clau en aquest aspecte concret. El distanciament amb Sam acaba sent un factor útil per mostrar la transformació de Frodo: a través de les paraules de Sam, que com hem dit representa la raó i el sentit comú, l'espectador descobreix que el protagonista gairebé ni menja ni

dorm i tan sols té ulls per a l'Anell. Tot i que la presència de Frodo en els videojocs és menys rellevant que a la trilogia filmica, la seva representació en aquests textos es vehicula a través del conflicte amb l'Anell amb enunciats que o bé estan extrets dels films o bé són contingut nou però que mantenen un vincle amb les pel·lícules a través del sentit global de l'escena en qüestió. Atès que la relació intertextual s'estableix pel contingut verbal, la sonorització i el doblatge juguen un paper important en la consolidació d'aquest lligam.

De manera anàloga, el conflicte d'Aragorn es desenvolupa a partir de la gradació d'un tret evolutiu. En el seu cas, es tracta de passar de ser un proscrit a assumir el tron de Gondor, que li correspon per herència. Aquesta evolució és una línia narrativa present en els llibres de Tolkien, que Jackson conserva i hi aprofundeix. Per fer-ho, relaciona la necessitat d'aquest canvi amb el concepte de lideratge: situa el personatge en una manca de lideratge inicial que evoluciona fins a assumir el repte d'enfrontar-se a Sauron, l'antagonista. D'altra banda, vincula aquest lideratge amb la reforja de l'espasa del rei, que li confereix a Aragorn la possibilitat d'invocar l'exèrcit dels morts. A diferència de Frodo, observem que aquest conflicte es transmet a la trilogia filmica especialment a través del codi lingüístic i el paralingüístic tant amb informació directa, és a dir, pronunciada per Aragorn, com indirecta, a través d'altres personatges. Entre aquests cal destacar especialment el rol d'Arwen. Relegada a un paper totalment secundari en els llibres de Tolkien, Arwen és un personatge essencial en la trilogia de Jackson, on desenvolupa dues funcions narratives vinculades amb Aragorn. D'una banda, verbalitza l'acció interna d'aquest personatge i l'ajuda a superar la manca de confiança i a assumir la condició d'hereu al tron. Gran part d'aquesta informació es canalitza pels codis lingüístic i paralingüístic, fet que implica un paper rellevant del doblatge. De l'altra, Arwen protagonitza la relació amorosa d'Aragorn i desenvolupa així la funció narrativa d'interès romàntic en el relat que, com hem comentat anteriorment, acostuma a ser un requisit narratiu de les pel·lícules comercials. De nou, és una aportació de Jackson, que tanmateix ha estat replicada tant al videojoc LAA com al curtmetratge LCG. Aquesta relació amorosa experimenta diferents canvis en el decurs de la trilogia, atès que per poder mantenir aquesta relació Arwen ha de renunciar a la seva immortalitat. El vincle amorós queda simbolitzat en un penjoll, que adquireix rellevància en diversos episodis de la trilogia. Això es plasma en pantalla a través del codi iconogràfic pel valor simbòlic, però sobretot pel subcodi de plasticitat, ja que s'associa la brillantor de l'objecte amb la immortalitat d'Arwen i la manca de brillantor amb la seva mortalitat.

Aquests matisos visuals s'expliciten a través del codi lingüístic. El desenvolupament de la relació amorosa es transmet amb la significació simultània de tots dos canals: el contingut verbal sonor, en què incideix el doblatge, es complementa amb el tipus de plans del codi fotogràfic i amb l'expressió facial i corporal dels personatges i els gestos proxèmics procedents del codi de mobilitat. Així doncs, per reproduir els matisos de sentit vinculats amb la relació amorosa, en el doblatge es té en compte la informació procedent del canal visual. Aquesta relació amorosa és present en el videojoc LAA a través d'escenes cinemàtiques que emulen les dels films i a través de diàlegs de joc en què Arwen apareix com a PNJ. En aquest últim cas, els enunciats o bé estan extrets dels films o bé són contingut nou que recorda situacions de les pel·lícules. En conjunt, el doblatge dels videojocs en els enunciats relatius a la relació amorosa manté el sentit de l'original amb la traducció literal. Com en el cas de les pel·lícules, també en aquesta ocasió el doblatge té en compte la informació visual a l'hora de prendre les decisions traductològiques per a la majoria d'escenes cinemàtiques i diàlegs de joc. D'altra banda, la incidència del contingut visual evidencia, de nou, la necessitat que el traductor tingui accés a aquest contingut en les diferents fases de la traducció o, com a mínim, en el *kit* de localització.

El conflicte d'aquest afer amorós inclou la presència d'Éowyn, que s'enamora d'Aragorn en el film LDT, coincidint amb el moment en què la relació amb Arwen està en el seu punt més fràgil. Aquest fet, però, no té continuïtat en els videojocs: Éowyn és un PJ a LBTM però no té cap tipus de vincle amb Aragorn, mentre que a LAA apareix com a PNJ i manté un to cordial i amistós amb el personatge sense cap traça sentimental.

El conflicte de Gandalf té un enfocament singular. Segons el que es pot deduir dels fragments analitzats, el seu objectiu és aconseguir la victòria del bé contra el mal i la desaparició de l'antagonista Sauron, un repte que afecta tots els habitants del món de ficció i que, per tant, no suposa un canvi personal del personatge sinó col·lectiu. La seva estratègia per assolir-ho passa perquè Aragorn pugui ser rei i Frodo destrueixi l'Anell, amb la qual cosa el conflicte de Gandalf integra els de Frodo i Aragorn. Per fer possible aquesta estratègia, Gandalf es val dels seus trets de personalitat, en concret de la seva condició de mentor, el lideratge, l'estratègia, la diplomàcia i la saviesa. El personatge planteja l'objectiu com a Gandalf el Gris, al film LCA, el consolida al film LDT quan retorna transformat en Gandalf el Blanc, i l'assoleix al film ERR. En el cas d'aquest personatge, entenem que no es pot parlar d'una evolució sinó que és un canvi de

manifestació. El punt d'inflexió que marca aquest canvi és la lluita amb el *balrog*, un episodi cèlebre del mag que es produeix durant el film LCA. En el llibre LCA-L, Tolkien hi dedica tan sols les pàgines que es corresponen amb l'enfrontament en si. En canvi, Jackson hi aprofundeix més: dedica diverses escenes del film LCA a preparar la proximitat de l'enfrontament i reproduïx de nou l'escena de la lluita a l'inici de la pel·lícula LDT, però amb uns plans diferents. Aquesta repetició d'escenes és una característica habitual en productes audiovisuals que es presenten en sèrie per no perdre públic que no hagi vist o no recordi episodis anteriors. El conjunt de les escenes relacionades amb aquest repte es plasma a la pantalla amb la participació significativa de tots dos canals, en què destaca la presència dels codis acústics i visuals següents: lingüístic, paralingüístic, d'efectes sonors i musical d'una banda, i dels codis iconogràfic, de mobilitat i fotogràfic de l'altra. La significació d'aquest últim es produeix tant pel tipus de camps i plans com amb la rellevància del subcodi de plasticitat. En aquestes escenes, el codi lingüístic està supeditat a la informació visual. Això es té en compte en el doblatge, que reproduïx el sentit original respectant els matisos, les subtileses i la indefinició que contenen les escenes anteriors a l'enfrontament (en què de manera intencionada no es desvetlla la identitat de l'adversari) però reflectint també la contundència del mag en l'escena de la lluita. L'episodi del *balrog* és també present en tots dos videojocs però en situacions de joc diferents: a LBTM apareix com a acció de joc mentre que a LAA hi és com a escena cinemàtica que emula l'episodi del film però adaptat a les possibilitats tècniques visuals de l'animació. En tots dos casos, els enunciats dels videojocs o bé són contingut procedent dels films o bé són contingut de nova creació que imita el dels films en reproduir tant el sentit com l'estil.

L'assoliment de l'objectiu del mag implica poder superar Saruman, antic cap de Gandalf que es converteix en antagonista d'aquest a partir de la seva traïció. Aquesta rivalitat queda explicitada en el videojoc LBTM, en què Gandalf i Saruman fan de narradors de les campanyes del bé i del mal en aquest videojoc d'estratègia respectivament. Aquesta evidència transmèdia, però, queda diluïda en el doblatge del videojoc ja que es substitueix la veu masculina vinculada amb Gandalf per una veu femenina que s'associa amb Galadriel, una reina elfa que és model de saviesa en l'imaginari de Tolkien. Entenem que aquest canvi de narrador, evidenciat pel codi paralingüístic, va en detriment de la coherència interna del videojoc i del vincle transmèdia que manté amb els altres textos. Cal apuntar que el canvi de sexe d'un

personatge no és gens habitual ni en el doblatge de videojocs ni tampoc en el doblatge filmic.

D'altra banda, Jackson atribueix a Saruman la funció de verbalitzar l'acció interna de Gandalf, rol que desenvolupa en tots tres films: a través de les paraules d'aquest mag antagonista l'espectador té accés a la psicologia de Gandalf. Aquest aspecte es transmet bàsicament pel codi lingüístic, fet que comporta que el paper del doblatge sigui essencial per transmetre el jo interior de Gandalf. Segons hem pogut observar en l'anàlisi, els enunciats del doblatge reproduïen el sentit a través de la traducció literal i els equivalents lèxics de la llengua d'arribada.

Per tancar aquest subapartat, apliquem l'esquema de caracterització del capítol 2 i arribem a la conclusió que, tot i que es tracta d'objectius diferents, en tots tres conflictes es compleixen les tres fases de condició, aspiració i realització (Cucca i Foti, 2001) i en l'última fase es produeix un canvi extrem. A banda, d'aquesta perspectiva global, hem observat que aquestes tres fases també es podrien aplicar per cadascun dels passos del procés que condueix a l'assoliment dels tres conflictes. Tanmateix, aquest nivell d'anàlisi transcendeix la finalitat del nostre estudi.

9.4 La representació en els diferents textos

Com dèiem al capítol 1, cada mitjà fa la seva contribució a la narrativa transmèdia amb allò que sap fer més bé. Si això ho apliquem als personatges, podríem afirmar que la seva representació en els textos dependrà dels recursos específics de caracterització de què disposi cada mitjà. A continuació farem una valoració sobre aquesta qüestió inferida a partir dels fragments analitzats.

Seguint el principi de serialitat, els films LCA, LDT i ERR mantenen un lligam narratiu de continuïtat. Tot i ser textos unitaris amb línies narratives que s'inicien i es tanquen en el mateix text, els principals eixos narratius del relat tenen una continuïtat en el transcurs de les tres pel·lícules. Si observem els tres films com un conjunt, les línies narratives que tenen lloc en cadascun dels textos són, de fet, sublínies o fragments de la línia narrativa principal del relat complet. Per exemple, la relació d'Aragorn amb Boromir vinculada amb la manca de lideratge es tanca en el primer film, però és una part del conflicte d'Aragorn que es desenvolupa en el conjunt de la trilogia.

L'anàlisi dels fragments del corpus ens porta a observar que la trilogia fílmica de Jackson manté l'estructura narrativa bàsica dels llibres de Tolkien, i conserva el relat del text primari original a través d'una tria de continguts de l'obra literària. A partir

d'aquí, Jackson adequa l'estructura a les possibilitats del mitjà i teixeix el relat audiovisual al voltant d'aquesta selecció. Això li permet conservar el fil narratiu de la història, però al mateix temps li dóna marge per aprofundir en aspectes de la història que en els textos primaris no s'havien tractat o que s'havien comentat de passada. L'exemple més clar és la relació amorosa d'Aragorn i Arwen. D'altra banda, la mateixa naturalesa del mitjà proporciona al director la possibilitat de complementar i reforçar els aspectes narratius. Un exemple n'és la plasmació visual i acústica de l'Anell a través dels codis de plasticitat i d'efectes sonors respectivament, amb els quals reflecteix la capacitat persuasiva de l'objecte i la manera com provoca la bogeria progressiva de Frodo.

Des del punt de vista dels tres personatges, la trilogia filmica de Jackson es centra en Frodo com a protagonista del relat i manté el seu conflicte com a eix narratiu central del conjunt dels tres films, que pivoten al voltant de la destrucció de l'Anell. Tot i així, Jackson dóna més rellevància a la línia narrativa d'Aragorn i els conflictes que té associats (herència al tron i relació amorosa) ja des del moment en què apareix a la història. En el cas de Gandalf, observem que manté les atribucions bàsiques del relat literari, com per exemple la condició de mentor, la saviesa o la diplomàcia, però s'aprofundeix en l'aspecte concret de l'estratègia, que en els llibres de Tolkien es tracta molt de passada. El reforç de la qualitat d'estratega de Gandalf tindrà importància per a textos posteriors, especialment en videojocs.

La publicació dels tres films va anar acompanyada de la creació de productes relacionats amb l'imaginari de Tolkien, però basats en els continguts audiovisuals de Jackson que, com hem dit, són fruit d'una selecció de l'obra literària. Això està directament relacionat amb la titularitat dels drets d'explotació de la història (vegeu 1.6.1.2). Actualment, els drets sobre la producció literària relacionada amb *El senyor dels anells* els té Tolkien Estate, empresa vinculada amb els descendents de l'autor i dirigida per Christopher Tolkien. L'abast de Tolkien Estate està limitat a les obres literàries i en queda exclòs el contingut audiovisual. L'any 1968, convençut que mai ningú es plantejaria fer una adaptació audiovisual de la seva obra, J.R.R. Tolkien se'n va vendre els drets audiovisuals a United Artists, drets que l'any 1976 va adquirir el productor Saul Zaentz. La trilogia de Jackson es va desenvolupar sota la llicència de Middle-Earth Enterprises, empresa subsidiària de Saul Zaentz Company. És també sota aquesta llicència que es van generar bona part dels productes que comentàvem al principi del paràgraf, dos exemples dels quals són els videojocs del nostre corpus.

El videojoc LBTM, desenvolupat per Electronic Arts, es va crear en paral·lel a la publicació de les pel·lícules seguint el sistema de cocreació comentat al capítol 1 (vegeu 1.6.1.2), qüestió que s'evidencia amb els fragments del corpus procedents del videojoc, ja que bona part del contingut està extret de les pel·lícules o s'hi inspira. Tot i la naturalesa dual lúdica i narrativa dels videojocs (exposada a l'apartat 1.6.4.2), el gènere d'estratègia d'LBTM fa que el protagonisme recaigui més en l'aspecte lúdic. L'enfocament del videojoc està relacionat amb la qualitat d'estratega de Gandalf i es planteja com un enfrontament entre aquest personatge i Saruman, que lideren les forces del bé i del mal respectivament. Aquest lideratge es visualitza a través de la narració: a l'inici de cada missió se sent la veu en *off* de Gandalf que pronuncia unes paraules vinculades o bé amb l'escenari o bé amb la lluita que hi ha de tenir lloc. Des del punt de vista transmèdia, la condició de narrador del videojoc reforça el tret de personalitat d'estratega del mag. Aquest fet, però, queda diluït en el doblatge del videojoc a l'espanyol, ja que es substitueix la veu de Gandalf per una veu femenina que atribuïm a Galadriel. Com ja s'ha manifestat en diverses ocasions a l'anàlisi dels fragments, entenem que aquest canvi va en detriment del desenvolupament transmèdia del mag.

En cada missió, el jugador pot utilitzar un nombre específic de personatges de la Terra Mitjana, que varia en funció dels objectius. Gandalf, Aragorn i Frodo es troben entre els que el jugador pot escollir, per bé que el hòbbit és present en un nombre reduït de missions i amb un paper més aviat passiu: sovint un dels objectius de la missió és que Frodo no mori. Tot i ser el protagonista del relat principal, en aquest videojoc la seva presència és gairebé testimonial. En el cas d'Aragorn, el videojoc selecciona una part dels seus trets de personalitat, com ara la condició d'hereu al tron o les habilitats curatives i d'exploració, i els converteix en atributs que el jugador pot utilitzar per superar els reptes del joc. D'aquesta manera, les característiques del personatge passen a adquirir una funció lúdica en el videojoc. Durant l'acció de joc, cada vegada que el jugador selecciona un personatge, aquest pronuncia un enunciat que acostuma a estar relacionat amb algun dels seus trets de personalitat o amb el seu conflicte. Les intervencions de Frodo gairebé sempre parlen de l'Anell, mentre que les de Gandalf i Aragorn tenen a veure amb el lideratge que ostenten en els punts més avançats de la història. En el cas del mag, aquesta mostra del lideratge és coherent amb la qualitat d'estratega que hem esmentat anteriorment.

El segon videojoc que forma part del corpus es va publicar diversos anys després de les pel·lícules i va ser desenvolupat per Warner Bros, després que aquesta companyia

adquirís els drets d'exploració de la mà de Saul Zaentz. L'anàlisi dels fragments d'LAA ens porta a concloure que en aquest videojoc el pes dels components lúdic i narratiu és semblant. Tot i que l'edat recomanada és 12 anys, la mateixa que per LBTM, la manera com estan ideats els continguts i el tipus de reptes que es plantegen al jugador donen a entendre que s'adreça a un col·lectiu infantil, a diferència d'LBTM, que s'orienta a jugadors aficionats als jocs d'estratègia. La major rellevància del component narratiu a LAA pot venir motivada també pel fet que es tracta d'un videojoc d'aventura, un gènere en què l'aspecte narratiu acostuma a tenir una presència notable. Com el mateix títol indica, aquest videojoc enfoca el relat des de la perspectiva d'Aragorn. La tasca del jugador consisteix a desenvolupar la història d'Aragorn com a PJ des que coneix Frodo a Bree fins a la batalla final a Mordor. En el transcurs de les diferents missions, el jugador es converteix en Aragorn i realitza accions relacionades amb els seus trets de personalitat, com ara l'exploració o la curació. El rol de Frodo i Gandalf en aquest videojoc es redueix a la condició de PNJ, i tan sols apareixen aquests personatges quan interactuen amb Aragorn en diàlegs de joc o en escenes cinemàtiques. Cal comentar també que el videojoc inclou la possibilitat que hi hagi un segon jugador i que assumeixi el rol de Gandalf, fet que el converteix en PJ. Tanmateix, aquesta opció no ha estat inclosa en l'anàlisi del videojoc perquè la presència del mag no generava cap contingut addicional que fes referència a la representació de Gandalf a través del doblatge. El component narratiu en el videojoc LAA es plasma a través d'una varietat de fragments que es poden englobar en les situacions de joc que hem llistat al capítol 3 (vegeu 3.4). Des de la perspectiva d'aquesta classificació, observem que la representació d'Aragorn com a PJ es produeix en escenes cinemàtiques, diàlegs de joc i acció de joc, mentre que la de Gandalf i Frodo, en tant que PNJ és sobretot en diàlegs de joc i en escenes cinemàtiques. Cal destacar també que aquest videojoc compta amb la narració de Sam, fet que comporta que a bona part dels fragments procedents d'escenes cinemàtiques la informació sobre els personatges sigui indirecta. Finalment, d'aquest videojoc volem destacar el fet que malgrat que es publicà diversos anys després de la trilogia filmica, el component visual reproduïx molt específicament el de les pel·lícules, com ho evidencia el fet que l'aspecte físic dels personatges recorda el dels actors, sobretot en el cas de Viggo Mortensen.

Des d'una perspectiva transmèdia, en el conjunt de fragments de tots dos videojocs observem que aquest mitjà ofereix més marge per ampliar la representació dels personatges fins al punt que, a causa de la interactivitat que s'estableix amb els

jugadors, se'ls ofereix la possibilitat d'alterar la història original.

El sisè i últim text del corpus és el curtmetratge LCG, un film creat per fans que tracta sobre la caça de Gollum, que podríem considerar com un buit narratiu potencial del relat tant de Tolkien com de la trilogia fílmica que s'explota des del punt de vista transmèdia. Atès que es tracta d'un episodi molt específic, la participació de personatges és també restringida. Aragorn i Gandalf hi tenen un paper destacat, però no així Frodo, que tan sols hi apareix de manera indirecta com a part d'una conversa entre els altres dos personatges. Per aquesta raó, en l'anàlisi hi ha sobretot mostres de la presència dels dos primers. Malgrat la durada limitada del text, aquest curt plasma diversos aspectes de la representació dels personatges que hi apareixen. En el cas de Gandalf, es mostren instàncies de la saviesa i l'estratègia a través del codi lingüístic i, per tant, del doblatge. Quant a Aragorn, l'espectador pot observar diverses de les seves qualitats, amb una presència especialment rellevant de l'exploració i la curació. D'altra banda, el curt inclou una escena amb Arwen que recorda situacions de la trilogia de Jackson. Finalment, s'observa que en la tria dels actors per interpretar Aragorn i Gandalf s'han buscat actors que tenen una gran semblança física amb Viggo Mortensen i Ian McKellen respectivament.

Després de l'anàlisi dels fragments podem afirmar que aquests sis textos audiovisuals no mantenen tan sols un lligam per la temàtica, sinó que compten amb relacions múltiples que es vehiculen tant pel canal acústic com pel visual: la intertextualitat entre ells es manifesta a molts nivells, entre els quals el lingüístic. Així, per exemple, molts dels enunciats dels videojocs o bé estan extrets directament de la trilogia fílmica o bé s'inspiren en situacions dels films. Aquesta intertextualitat verbal es té en compte en el doblatge ja sigui replicant l'enunciat del film doblat o utilitzant-lo com a referència en la traducció d'enunciats de nova creació per al videojoc que hi té una semblança. D'aquesta manera, el traductor contribueix a enfortir la cohesió entre els diferents textos i per tant també la solidesa del projecte transmèdia.

Per concloure aquest capítol voldríem fer una valoració global sobre la traducció dels fragments analitzats. En la gran majoria d'enunciats, el doblatge opta per la traducció literal per reproduir el sentit del text original. En alguns casos s'utilitza una de les variants d'aquesta tècnica que identifica Martí Ferriol (2006), la traducció paraula per paraula, en què el text doblat manté l'ordre de les paraules del text de sortida. Creiem que l'aplicació d'aquesta tècnica és rellevant perquè quan s'utilitza, el fet de mantenir l'ordre de les paraules facilita la sincronia, ja que sol aplicar-se en casos en què hi ha

una semblança fonètica entre els mots de la llengua de sortida i de la d'arribada. D'altra banda, també observem la presència, tot i que menor, d'altres tècniques com la particularització o la generalització, especialment en casos en què es produeixen canvis en l'enunciat de doblatge motivats per la tria lèxica.

En el conjunt dels fragments analitzats de les pel·lícules i els videojocs s'aconsegueix una traducció funcional en què els enunciats del doblatge transmeten adequadament el sentit del text original i mantenen generalment els requisits de l'ajust. Observem que la majoria de canvis que inclouen les rèpliques del doblatge respecte de les de l'original es poden atribuir a les necessitats de mantenir la isocronia entre els enunciats. En moltes ocasions, aquests canvis no constitueixen una modificació substancial del sentit i permeten preservar els requisits de l'ajust, un aspecte essencial en la traducció per al doblatge.

Tot i que no aporta significació per si sola, la sincronia és fonamental per garantir la qualitat del doblatge dels textos audiovisuals. En consonància amb el que hem exposat al capítol 3, a l'anàlisi dels fragments del corpus hem aplicat una classificació sobre la sincronia diferent per a les pel·lícules i per als videojocs. La decisió ha estat motivada per la constatació que en aquests últims no s'apliquen les distincions que tradicionalment s'utilitzen per als textos filmics (vegeu 3.5.1 i 3.5.2). Aquest doble enfocament de la sincronia ens ha portat a unes conclusions diferenciades per als films o per als videojocs. Els requisits de sincronia més habituals en els fragments procedents dels textos filmics són la isocronia, la sincronia cinèsica i la de contingut. A banda d'aquests, també hi ha moltes escenes que impliquen sincronia fonètica. Quan aquest és el cas, generalment es conserva el requisit de sincronia per dues vies: o bé a través de la tria lèxica de termes amb sons fonètics semblants als de l'original (ja siguin sons consonàntics o vocàlics) o bé amb la incorporació en el text doblat de paraules procedents de la sonorització. Aquesta segona opció es dona sobretot en el cas d'antropònims, topònims i terminologia relativa al món de ficció de la Terra Mitjana. Aquesta observació dels requisits de sincronia és aplicable a la trilogia filmica i al curtmetratge.

En el cas dels videojocs, el tipus de sincronia que requereixen els fragments analitzats es pot associar amb la situació de joc en què apareix el doblatge. Quan es tracta d'introduccions a missions, una situació molt recurrent en el videojoc LBTM, l'enunciat se sent com a veu en *off*, fet que implica una restricció del tipus limitació temporal, ja que aquestes introduccions tenen una durada en pantalla limitada. Les instàncies

procedents de l'acció de joc no acostumen a tenir cap tipus de restricció, ja que el text també apareix com a veu en *off* però a diferència de l'anterior, l'extensió de la intervenció és lliure. Aquest tipus de situació és molt freqüent en el videojoc LBTM i en alguns casos d'LAA. Els diàlegs de joc, que són situacions en què el jugador conversa amb un PNJ, acostumen a requerir sincronia labial, ja que el personatge que parla apareix en pantalla sovint enquadrat en un pla mitjà. Tot i així, en els diàlegs de joc no es manté el requisit de sincronia perquè l'obertura de boca del personatge en l'animació no està sincronitzada amb la veu de la sonorització ni amb la del doblatge. Tanmateix, aquesta circumstància no es percep com un mal ajust, ja que s'atribueix a les limitacions tècniques que tradicionalment han condicionat l'animació de videojocs en què no es pot emular amb precisió l'articulació bucal real. Finalment, la majoria d'escenes cinemàtiques presents en el corpus acostumen a implicar un ajust de limitació temporal i de sincronia sonora, tot i que en alguns ocasions també es requereix sincronia labial. En aquests casos hi és d'aplicació el que acabem de comentar sobre l'acceptació de la manca d'ajust deguda a les limitacions tècniques endèmiques de l'animació de videojocs.

Capítol 10: CONCLUSIONS

Els objectius principals que han motivat l'elaboració d'aquesta tesi han estat descriure com es representen els personatges en pel·lícules i videojocs que són part d'una narrativa transmèdia i quina incidència té el doblatge en aquesta representació quan aquests textos es presenten en la seva versió doblada a l'espanyol. Per poder assolir-los, hem teixit un marc teòric transversal que inclou diverses disciplines: els estudis de comunicació a través de la narrativa transmèdia, els estudis narratius amb la delimitació del concepte de *personatge* i els estudis de traducció audiovisual i, més concretament, del doblatge. En relació amb aquesta modalitat de traducció, l'enfocament també ha implicat una mirada nova. En primer lloc, perquè l'estudi s'ha adreçat conjuntament a pel·lícules i videojocs, dos mitjans diferents que tenen, al mateix temps, diverses semblances consolidades especialment arran de la incorporació del llenguatge audiovisual en aquests últims. En segon lloc, perquè l'anàlisi del doblatge es fa des del punt de vista dels codis de significació, que es vehiculen a través dels canals acústic i visual, una perspectiva semiòtica des de la qual les pel·lícules i els videojocs es presenten a l'espectador i al jugador respectivament.

Per acotar l'àmbit d'estudi, hem decidit focalitzar l'anàlisi en la representació de personatges a través del doblatge. La tria d'aquest element narratiu ens ha permès vincular les disciplines esmentades en el paràgraf anterior i donar, així, un enfocament interdisciplinari a l'estudi. El personatge s'ha convertit en la clau de volta a través de la qual hem pogut realitzar una anàlisi de la presència del doblatge en pel·lícules i videojocs dins un marc narratiu ampli com són els relats transmèdia. Enteníem que reduir l'anàlisi a un sol personatge podia aportar resultats poc concloents, però al mateix temps contemplar un nombre excessiu de personatges faria inviable l'estudi. Finalment, ens hem decantat per tres personatges, amb la qual cosa hem pogut analitzar un volum de continguts limitat però alhora variat. Hem escollit Frodo, Gandalf i Aragorn pel fet que es tracta de tres personatges que protagonitzen línies narratives dins el relat transmèdia però que al mateix temps són força diferents entre ells, una diferència que creïem interessant de cara a una anàlisi qualitativa del corpus.

El camí traçat amb el marc teòric i l'anàlisi del corpus seleccionat ens ha portat a delimitar el context en què es publiquen els textos analitzats. Per aquesta raó, hem dedicat el primer capítol teòric a conèixer i descriure les particularitats de la narrativa transmèdia amb la finalitat d'elaborar un estat de la qüestió d'aquest nou fenomen

narratiu. Els relats transmèdia es troben encara en la fase d'implantació i tot just ara comença a estudiar-se en l'entorn acadèmic. Per aquest motiu, l'elaboració d'aquest estat de la qüestió s'ha nodrit de documents acadèmics, de manuals de creació de projectes transmèdia i de les publicacions als blogs d'algunes de les principals autoritats acadèmiques i professionals de la temàtica. L'elaboració del capítol ens ha confirmat la percepció que el cas d'estudi d'aquesta tesi doctoral, *El senyor dels anells*, compta actualment amb tots els ingredients necessaris per poder-s'hi referir com a projecte transmèdia. Aquesta afirmació està fonamentada tant en els principis transmèdia que va elaborar Jenkins, que suposen els pilars estructurals d'aquesta nova tècnica narrativa, com en l'observació de les característiques de les narratives transmèdia, que hem exposat a l'extens apartat dedicat al disseny i creació de projectes (vegeu 1.6): 1) gestió de projectes (qüestions comercials, sistema de llicències i documentació); 2) creació de mons; 3) mitjans que en formen part; 4) component ludiconarratiu; 5) relacions textuales i expansió; i 6) audiència i participació activa.

La redacció d'aquests apartats ens ha portat a concloure que la trilogia literària publicada entre els anys 1954 i 1955 s'ha convertit en un projecte transmèdia format per un gran nombre de textos elaborats a partir d'una varietat de mitjans que inclou, entre molts d'altres, llibres, pel·lícules i videojocs. D'altra banda, l'anàlisi posterior del corpus ens ha portat a concloure que tot i que el text primari original d'aquest projecte és la trilogia de Tolkien, l'expansió audiovisual d'aquesta narrativa transmèdia es nodreix en gran part de l'adaptació cinematogràfica que en va fer Peter Jackson en format de trilogia filmica. Això ha fet que, des d'una perspectiva transmèdia, concloem que la trilogia de Jackson s'ha convertit també en text primari dels textos audiovisuals posteriors d'aquest projecte.

Després de fixar el context transmèdia del qual formen part les pel·lícules i videojocs que s'han analitzat a l'estudi, hem incidit en el concepte de *personatge* per tal de conèixer les especificitats d'aquest element narratiu i identificar paràmetres que ens permetessin observar-ne la representació. Amb aquesta finalitat, hem optat per confeir un estat de la qüestió de la noció de *personatge* que ens ha permès conèixer les principals línies de recerca actuals al voltant d'aquest concepte. A partir d'aquesta base teòrica, hem orientat la segona part del capítol a observar com es crea el personatge, incidint en la concepció prèvia (fitxa del personatge) i la caracterització posterior. Això ens ha portat, finalment, a obtenir un esquema de paràmetres a través dels quals entenem que s'elabora la caracterització dels personatges i que és també útil per

descriure'n la representació. El detall d'aquest esquema es troba a l'apartat 2.8. En el subapartat de classificació, l'esquema inclou la distinció entre personatge rodó o pla. Tots tres personatges del nostre estudi serien exemples de personatge rodó, qüestió que reprendrem més endavant en aquest capítol en parlar de l'arc evolutiu del personatge. Un altre paràmetre inclòs a l'esquema és l'acció verbal. Aquest és el paràmetre que es relaciona més directament amb el doblatge i per tant, també, l'aspecte a través del qual aquesta modalitat de traducció participa en la representació de personatges. Per aquesta raó, el paràmetre de l'acció verbal ha estat el criteri de selecció de fragments de pel·lícules i videojocs que hem analitzat per descriure la representació dels personatges.

Una vegada definits els paràmetres d'anàlisi hem focalitzat l'atenció en els textos audiovisuals. El capítol 3 s'ha centrat especialment en les vies per les quals es transmeten aquests tipus de textos, és a dir els canals acústic i visual. També hi hem inclòs el canal tàctil i cinètic, ja que és present en els textos que requereixen interacció física del jugador, com per exemple els videojocs. En aquest capítol hem dedicat també un apartat a la localització de videojocs perquè la seva presència com a disciplina de traducció audiovisual és encara recent i cal exposar les seves característiques singulars, i perquè aquesta singularitat incideix en la manera com es presenta el doblatge en aquests tipus de textos. Finalment, s'ha focalitzat l'atenció en les característiques del doblatge i a tractar específicament l'aplicació d'aquesta modalitat en pel·lícules i videojocs. Tot i que aquest últim mitjà conté característiques del llenguatge audiovisual i, per tant, en principi es podria creure que el procés de doblatge de videojocs és molt similar al de les pel·lícules, les fonts consultades han evidenciat que el procés de localització de videojocs està influït per la seva condició de programari informàtic, i això incideix en el doblatge, especialment en relació amb l'ajust.

Atès que l'anàlisi de les dades d'aquest estudi s'enfoca a través de la presència dels codis de significació en el doblatge, hem dedicat el capítol 4 a parlar d'aquests codis. Per fer-ho, n'hem exposat les característiques de manera ordenada segons si formen part del mitjà (codi tecnològic), del canal acústic (codis lingüístic, paralingüístic, de col·locació del so o musical i d'efectes sonors), del visual (codi iconogràfic, fotogràfic, de mobilitat o gràfic, cadascun d'ells amb diversos subcodis) o si són conseqüència de la simultaneïtat dels dos canals (codi sintàctic).

El capítol 5 ha exposat la metodologia i el corpus d'aquest estudi descriptiu fent un èmfasi especial en el procés de selecció de corpus i l'elaboració de les fitxes d'anàlisi. Com s'ha explicat en els primers apartats del capítol, per obtenir la selecció de

fragments a analitzar s'han aplicat tres filtres diferents (personatge, mitjans audiovisuals i textos audiovisuals representatius) partint des del nivell més ampli (la narrativa transmèdia i el conjunt de textos que la componen) fins obtenir un corpus compost per fragments audiovisuals doblats procedents de les quatre pel·lícules i els dos videojocs que s'han considerat adients per a analitzar la representació dels personatges escollits: Frodo, Gandalf i Aragorn. El conjunt dels fragments a analitzar s'ha editat en tres documents audiovisuals diferents, un per a cada personatge, i s'han gravat en un DVD que hem inclòs adjunt en aquesta tesi com a annex 3. Per poder realitzar l'anàlisi dels fragments audiovisuals procedents de les pel·lícules i videojocs, s'ha dissenyat una fitxa que ha permès observar amb detall el doblatge de cadascun dels fragments seleccionats a partir de la descripció dels codis de significació presents en aquests fragments. Hem incorporat el conjunt de les fitxes analitzades en els annexos 2.1, 2.2 i 2.3.

El contingut de les fitxes ha estat la base per a l'anàlisi de la representació de Frodo, Gandalf i Aragorn a través del doblatge i els codis de significació, una anàlisi que s'ha comentat en els capítol 6, 7 i 8 respectivament. El comentari individual d'aquests tres capítols ha donat pas a la redacció del capítol 9, en què hem realitzat una valoració conjunta de la representació dels personatges a partir de les dades analitzades i comentades. La valoració de les dades efectuada en el capítol 9 tanca el procés a través del qual creiem haver assolit els objectius principals de descriure la representació de personatges en pel·lícules i videojocs que són part d'una narrativa transmèdia i determinar la incidència del doblatge en aquesta representació quan aquests textos es presenten en la seva versió doblada a l'espanyol.

Per la complexitat dels objectius principals, exposem les conclusions sobre el seu assoliment de manera desglossada i seguint l'ordre dels paràmetres descrits en el capítol 2, el mateix ordre amb què hem realitzat l'anàlisi dels fragments i el comentari posterior en els capítols 6, 7, 8 i 9:

1. Els noms i sobrenoms es transmeten exclusivament a través del codi lingüístic sense la interacció de cap altre codi. Atès que el doblatge es canalitza a través d'aquest codi, el seu rol és essencial en la transmissió d'aquests trets indicials. En tractar-se de textos transmèdia cal verificar la possible existència prèvia d'aquests noms i sobrenoms en altres textos del projecte per mantenir la cohesió i la coherència. En el cas estudiat, s'han aplicat els criteris indicats per Tolkien a la guia de traducció de noms, llocs i objectes (1967) en els exemples que hi apareixen i s'ha mantingut la traducció literària de noms i sobrenoms dels personatges quan pertocava.

2. En els textos audiovisuals, la informació sobre l'aspecte físic, els elements artificials i altres complements que distingeixen el personatge es mostren a través del canal visual. D'altra banda, l'aspecte físic del personatge està condicionat per la caracterització de l'actor que els interpreta. Això també pot tenir incidència en altres textos audiovisuals de la mateixa narrativa: l'aspecte físic d'Aragorn al videojoc LAA (en què està fet per animació) i al curt LCG (l'actor escollit) té una gran semblança amb Viggo Mortensen, que interpreta aquest personatge en la trilogia fílmica de Jackson. La possible presència de contingut verbal associat amb aquest aspecte físic complementa el visual. Per aquesta raó, el doblatge reforça el canal visual en casos en què el contingut verbal pot completar la significació de la imatge i evita la redundància eliminant contingut verbal que també es rep pel canal visual i que no aporta una nova significació.
3. La naturalesa de cadascun dels trets de personalitat dels personatges incideix en el grau d'importància de la sonorització i del doblatge a l'hora de representar aquests trets. En algunes qualitats, el paper del contingut verbal és essencial. És el cas de la intel·ligència i malenconia de Frodo; la condició de mentor, la saviesa, la diplomàcia i el mal caràcter de Gandalf; i la saviesa d'Aragorn. Aquest conjunt de trets es plasma a través de la presència del codi lingüístic, el paralingüístic i el de mobilitat (expressió facial i corporal). Això es té en compte en el doblatge, ja que els enunciats finals entronquen adequadament amb els codis de significació actius, amb la qual cosa el tret de personalitat es representa de manera satisfactòria en el text d'arribada.

Tot i que no havíem tipificat l'idiòlecte com a tret de personalitat, l'anàlisi dels fragments de Gandalf ens ha portat a concloure que molts dels seus enunciats n'inclouen mostres específiques: molts fragments tenen traces d'un to formal i en ocasions poètic, que queda reflectit amb els codis lingüístic i paralingüístic. El doblatge reproduïx aquest idiòlecte amb una tria de lèxic formal i en alguns casos amb un to literari. L'idiòlecte del mag apareix en tots sis textos del corpus, fet que ens porta a afirmar que estem davant d'un aspecte de la representació del personatge amb una presència transmèdia. També en el cas d'Aragorn s'ha detectat la presència d'un idiòlecte que connota noblesa, però és en el cas del mag en què es fa més evident.

Observem que la representació de l'estratègia de Gandalf, la resistència de Frodo i l'exploració d'Aragorn es produeix a través de la interacció dels codis lingüístic,

iconogràfic, fotogràfic i de mobilitat. En aquest cas, doncs, el doblatge té en compte diversos nivells de significació visuals per plasmar els trets de personalitat adequadament. En el cas dels videojocs, la importància del contingut visual evidencia la necessitat que el *kit* de localització inclogui tota la informació possible per a la presa de decisions traductològiques.

Del conjunt de trets de personalitat dels tres personatges, observem que només en la qualitat curativa d'Aragorn el paper del codi lingüístic és complementari i poc rellevant. Això ens porta a concloure que la sonorització i el doblatge juguen un paper fonamental per a la representació global dels trets de personalitat. Atès que en l'esquema de paràmetres aquests trets són determinants per establir la individualització dels subjectes, es pot afirmar que el doblatge és un factor rellevant per marcar la singularitat dels personatges.

4. Els personatges rodons acostumen a experimentar una transformació en el decurs del relat, un arc evolutiu que es plasma a través del conflicte:
 - Frodo: destrucció de l'Anell;
 - Aragorn: convertir-se en rei de Gondor i casar-se amb Arwen, la qual cosa comporta que ella renunciï a la immortalitat;
 - Gandalf: aconseguir la victòria del bé contra el mal. Ho canalitza a través dels conflictes de Frodo i Aragorn per mitjà de l'estratègia.

La progressió de cada conflicte es mostra de manera subtil en la suma de fragments o situacions que hi estan associats. En la sonorització i el doblatge cal tenir en compte l'existència d'aquest conflicte per a cada personatge per tal que el contingut verbal pugui contribuir a mostrar-lo quan sigui necessari. Cal apuntar que la significació en el conflicte es transmet a través de tots dos canals amb una rellevància variable dels codis en funció de l'escena i la situació.

5. Tot i que la representació dels personatges a través de la sonorització i el doblatge s'acostuma a plasmar a través d'informació directa (és a dir, amb el diàleg propi), també es pot realitzar de manera indirecta, ja sigui a través de narradors o per mitjà d'altres personatges intradiegètics. En el cas d'aquests últims, hem observat que poden tenir la funció de verbalitzar l'acció interna (i per tant la psicologia) dels personatges.
6. Més amunt comentàvem que la tria de l'actor que interpreta un personatge incideix en la representació de l'aspecte físic. Això també és d'aplicació per al timbre de veu, ja que el tipus d'informació que es transmet pel codi paralingüístic aporta

significació sobre el personatge. En aquest sentit, considerem que la coincidència de timbres de veu en la sonorització i el doblatge de textos audiovisuals que formen part d'un projecte transmèdia contribueix a fomentar una cohesió textual. Per aquesta raó, creiem que els casos en què això no es produeix (ja sigui en la sonorització o el doblatge) pot generar una manca de coherència. Tot i que no sigui una qüestió crucial, sí que entenem que tenir-ho en compte pot suposar un valor afegit per reforçar la intertextualitat entre els textos d'un projecte transmèdia.

Una de les especificitats del nostre estudi és que hem observat pel doblatge des de la perspectiva semiòtica dels codis de significació. Després de l'anàlisi i la posterior valoració de les dades hem arribat a les següents conclusions respecte de la incidència dels codis de significació en aquesta modalitat de traducció:

1. Els codis de significació més habituals en el doblatge són el codi lingüístic, el codi paralingüístic i el codi de mobilitat especialment a través del subcodi de moviment profilmic físic. El contingut d'aquests dos codis pot aportar informació rellevant per a les decisions traductològiques i per a la intertextualitat en pel·lícules i videojocs que formen part d'una narrativa transmèdia.
2. L'escala de camps i plans (codi fotogràfic) especialment en el cas dels plans mitjans, primers plans i primeríssims plans, i el subcodi de moviment profilmic físic (codi de mobilitat) són determinants per identificar el tipus de requisit de sincronia que implica l'enunciat del doblatge. Això és aplicable tant a pel·lícules com a videojocs, per bé que cal tenir en compte que els tipus de sincronia que es relacionen amb un mitjà o l'altre siguin diferents. En aquest cas, el fet que siguin textos procedents d'una narrativa transmèdia queda a segon terme, ja que la sincronia va en funció del mitjà del qual prové el text. El punt en comú es troba en el fet que, tot i que l'ajust no aporta significació per si mateix, un bon enfocament de la sincronia és essencial per a la qualitat del doblatge tant de pel·lícules com de videojocs.
3. La majoria de fragments procedents de diàlegs de joc i d'escenes cinemàtiques inclou també subtítols (codi gràfic). Segons observem en els fragments analitzats, en el doblatge gairebé sempre es té en compte la presència d'aquest contingut verbal visual per mantenir la coherència: hi ha una gran similitud entre els enunciats de doblatge i els subtítols.
4. En molts dels fragments analitzats hi ha una presència activa del codi de composició icònica, ja sigui amb el subcodi de figuració per l'ordre significatiu dels elements a la pantalla o el subcodi de plasticitat per destacar objectes. Tot i que això pugui no

tenir una incidència directa en un enunciat concret, sí que cal tenir-ho present en el doblatge de cara a fer èmfasis de significació intencionats. Per exemple, s'utilitza el codi de figuració en relació amb Aragorn per mostrar l'evolució del seu lideratge o el codi de plasticitat per mostrar la tria de la mortalitat d'Arwen a través del penjoll. En tots dos casos, el doblatge reforça aquesta informació visual fent èmfasi en el lideratge i la mortalitat d'Arwen amb contingut verbal que contribueix a la significació de la imatge.

A banda d'aquestes conclusions específiques, la valoració global respecte dels codis de significació és que la seva incorporació en l'avaluació del doblatge ens ha permès identificar matisos semàntics rellevants de la representació dels personatges i que l'activació d'aquest nivells semàntics pot incidir de manera positiva en la presa de decisions del doblatge.

Amb aquest conjunt de conclusions relatives a la representació transmèdia dels personatges creiem que queda justificat l'assoliment dels objectius principals d'aquest estudi.

10.1 Validació dels objectius específics

A continuació valorarem l'assoliment dels objectius específics presentats a la introducció juntament amb les hipòtesis relacionades i la seva possible validació:

Objectiu específic 1

- Constatar si la narrativa transmèdia pot ser un concepte vàlid per tractar les relacions entre textos de diferents mitjans que comparteixen un eix temàtic.

Hipòtesi: El nou entramat de relacions textuais, fruit de l'era digital, ha generat nous vincles textuais que transcendeixen els límits de l'adaptació cinematogràfica (que tradicionalment explora les relacions entre literatura i cinema) i es fa necessari un nou punt de vista per tractar-les: la narrativa transmèdia.

- S'ha confirmat que la narrativa transmèdia és una tècnica adequada per donar cabuda a les noves formes de narració sorgides en l'era digital. Al mateix temps, les característiques d'aquest nou recurs narratiu, com ara el seu potencial d'expansió, han evidenciat que el seu valor transcendeix els atributs que tradicionalment s'associen amb l'adaptació. D'altra banda, els vincles intertextuals que pot acollir la narrativa transmèdia permeten incorporar tot tipus de mitjans narratius i lúdics.

Objectiu específic 2

- Determinar la importància del doblatge en la representació de personatges en pel·lícules i en videojocs.

Hipòtesi: La construcció dels personatges en una obra narrativa audiovisual es produeix a partir dels components acústics i visuals, amb la qual cosa el pes de la sonorització i el seu corresponent doblatge és fonamental per a la seva representació. Aquesta hipòtesi es pot aplicar tant al doblatge de pel·lícules com als videojocs, en concret en les escenes cinemàtiques.

- L'anàlisi dels fragments escollits ha constatat que la mateixa naturalesa audiovisual de les pel·lícules i els videojocs fa que la representació dels personatges es plasmi amb la interacció dels canals visual i acústic, als quals cal afegir el canal tàtil i cinètic en el cas dels videojocs, atès que el desenvolupament del relat depèn de la interacció de l'usuari amb el text. Tanmateix, com hem vist en relació amb les conclusions sobre l'assoliment dels objectius principals, la representació dels personatges és la suma de diversos aspectes. En bona part d'ells, la sonorització i el doblatge és essencial per a la correcta representació, però en alguns té un paper més complementari. Això s'aplica tant a pel·lícules com a videojocs. En el cas d'aquests últims, la importància de la sonorització i el doblatge en la representació no es manifesta únicament en les escenes cinemàtiques, sinó també en els diàlegs de joc (on sovint el personatge hi apareix com a PNJ) i en menor mesura en les introduccions de missions i situacions d'acció de joc.

Objectiu específic 3

- Observar la manera com el doblatge contribueix a evidenciar les relacions intertextuals entre pel·lícules i videojocs.

Hipòtesi: Tot i que la intertextualitat entre productes audiovisuals es dona per múltiples vies vehiculades pels canals acústic i visual, intuïm que aquesta intertextualitat entre films i videojocs es materialitza principalment amb la repetició d'enunciats d'un text en un altre, fet que comporta, per tant, que el doblatge tingui un paper essencial a l'hora de plasmar les relacions intertextuals.

- Les relacions intertextuals es produeixen per múltiples vies, moltes de les quals estan canalitzades a través dels codis de significació. Això s'evidencia especialment amb la sonorització i el doblatge que, com s'apuntava a la hipòtesi, fa de catalitzador d'aquesta intertextualitat ja sigui a través del codi lingüístic en incorporar en un text enunciats d'altres textos (en el corpus això es dona sobretot en els dos videojocs, que contenen múltiples rèpliques procedents de la trilogia fílmica) o mitjançant la tria d'actors de sonorització i doblatge que tinguin un timbre de veu semblant al de les veus d'altres textos audiovisuals.

Objectiu específic 4

- Valorar la importància de la propietat intel·lectual en la traducció de textos que formen part d'una narrativa transmèdia.

Hipòtesi: En una narrativa transmèdia, l'ús del contingut provinent del component acústic (sonorització i doblatge) està restringit als límits legals que en permeten els drets adquirits per l'empresa productora o distribuïdora. Això afectarà als textos que tinguin un caràcter oficial, però en quedaran exclosos els que produeixi la comunitat de fans, ja que no tenen adquirits els drets.

- La dificultat d'accedir a la informació relativa a les clàusules de propietat intel·lectual vinculades amb aquest projecte transmèdia han comportat que aquest objectiu s'hagi complert parcialment a partir de la informació disponible. Amb les dades a què hem pogut accedir podem confirmar que els projectes transmèdia es desenvolupen a partir d'una llicència que determina els límits legals de l'ús dels continguts que estan associats amb aquesta narrativa. Això ha quedat palès en el corpus analitzat, ja que el contingut dels dos videojocs està vinculat amb la llicència que Middle-Earth Enterprises, subsidiària de Saul Zaentz Company (propietària dels drets audiovisuals de la història), proporciona a Electronic Arts i Warner Bros per desenvolupar LBTM i LAA respectivament. De la mateixa manera, com intuïem a la hipòtesi, hi ha textos que queden exclosos d'aquesta llicència, com ara el curtmetratge elaborat per fans. Això s'evidencia amb el fet que tot i que aquest film imita escenes de la trilogia de Jackson, el contingut és totalment inventat i es pot deduir que això és per la impossibilitat d'utilitzar els continguts que estan bloquejats per la llicència.

Objectiu específic 5

- Avaluar la representació dels tres personatges seleccionats en els diferents textos del corpus.

Hipòtesi: La representació dels tres personatges escollits serà més detallada en les pel·lícules com a mitjà eminentment narratiu, mentre que en els videojocs aquesta representació serà testimonial.

- La selecció dels textos per a aquest estudi buscava obtenir una mostra prou variada per poder determinar la representació dels personatges en un context transmèdia. Després de l'anàlisi considerem que la profunditat de la representació de personatges varia en funció dels textos però està vinculada amb el rol que s'assigni al personatge dins el text i no depèn de la major o menor narrativitat com intuïem a la hipòtesi sinó de les potencialitats del mitjà. Així per exemple, els videojocs poden reflectir alguns atributs dels personatges, com ara la qualitat d'estratega de Gandalf o la d'explorador i sanador d'Aragorn a través del component lúdic i la jugabilitat que són propis d'aquest mitjà. D'altra banda, tant el component lúdic com la jugabilitat són factors que estan vinculats amb el gènere del videojoc: els que tenen un predomini de la narrativa com ara el joc d'aventura o els de rol exploten més els atributs dels personatges i, per tant, n'augmenta la representació.
- Com dèiem en el paràgraf anterior, la representació dels personatges transmèdia es vincula amb el paper que tingui el personatge en el text concret. Així per exemple, observem que la presència i representació dels tres personatges és semblant en el conjunt de la trilogia fílmica, on es poden observar tots els aspectes analitzats de cadascun d'ells. En canvi, en els videojocs la seva presència és variable, fet que implica que l'aportació d'aquests textos en la representació sigui desigual. Tot i que Frodo sigui el protagonista del relat principal, en els videojocs queda relegat a un paper secundari; en canvi, per a Gandalf i Aragorn cadascun dels videojocs suposa una expansió de la seva representació (LBTM per a Gandalf i LAA en el cas d'Aragorn). Finalment, el curtmetratge es centra en un episodi molt específic del relat que omple un buit narratiu de la història principal. El protagonisme recau en Aragorn, amb una presència destacada de Gandalf com a catalitzador de l'acció i mentor. Frodo no hi apareix.

Després d'aquesta valoració dels objectius específics, podem concloure que s'ha donat una resposta satisfactòria als objectius principals de l'estudi i que s'han validat bona part de les hipòtesis específiques, tot i que en el cas de l'objectiu específic 4 aquesta validació ha estat parcial.

10.2 Possibles línies de recerca futures

En l'elaboració d'aquesta tesi doctoral han sorgit idees i interessos diversos que poden cristal·litzar en possibles vies d'investigació de futur. A continuació llistem les que ens semblen més rellevants:

1. La narrativa transmèdia ofereix un ventall múltiple de possibilitats de recerca.

Entre totes elles en plantegem cinc:

- Realitzar l'estudi complet dels textos audiovisuals que formen part d'una narrativa i veure quin paper hi juguen les diferents modalitats de traducció.
- Escollir un únic paràmetre d'anàlisi i veure com es desenvolupa en el conjunt d'una narrativa, incloent-hi tots els textos que hi estan vinculats, ja siguin audiovisuals o no.
- Analitzar els textos audiovisuals generats pels usuaris per determinar la rellevància de la participació activa en el conjunt d'un projecte transmèdia.
- Identificar les tècniques d'expansió aplicades en un nombre de textos audiovisuals per poder determinar quins patrons es segueixen a l'hora de crear continguts i detallar quines són les relacions intertextuals que es produeixen entre ells.
- Escollir projectes transmèdia que tinguin un mitjà d'origen diferent, com per exemple que provinquin d'un videojoc o un còmic i veure com es plasma la seva representació en els diferents textos del conjunt de la narrativa que s'hagi generat.

2. Un altra font de possibilitats diverses pot sorgir des de la perspectiva dels codis de significació i la seva vinculació amb les modalitats de traducció en un únic text audiovisual, com per exemple observar la incidència dels codis de significació en la subtitulació o descriure la rellevància dels codis de significació visuals en relació amb la subtitulació per a persones sordes en videojocs.

3. En aquest estudi, la participació dels videojocs ha quedat restringida a la representació dels personatges a través del doblatge, però creiem que la localització de videojocs és una línia d'investigació amb un ventall amplíssim de camins per explorar. Alguns d'aquests camins podrien ser els següents:
- Analitzar en detall un únic videojoc a través de la mirada dels codis de significació i observar les diferents modalitats de traducció que participen en la localització.
 - Avaluar la possible rellevància dels codis de significació en la creació i traducció dels continguts de videojocs seriosos procedents del gènere de la simulació amb finalitats formatives i veure com interactuen les modalitats de traducció amb els codis de significació per transmetre aquests continguts.

Aquestes són tan sols algunes de les direccions cap a les quals es pot orientar la recerca a partir del plantejament d'aquesta tesi doctoral. Com a reflexió final, entenem que aquesta tesi mostra que l'enfocament interdisciplinari de la recerca pot ser una font incessant de reptes d'investigació interessants i d'enigmes per resoldre.

REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- . (2003). Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis. Dins *5th International Digital Arts and Culture Conference: 19-23 de maig de 2003*. Melbourne.
- . (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. Dins N. Wardrip-Fruin i P. Harrigan (eds.), *First Person, New Media as Story, Performance, and Game* (p. 45-55). Cambridge (Massachusetts): MIT Press.
- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.
- Aristòtil. (1985). *Retòrica. Poètica* [traducció de Joan Leita]. Barcelona: Laia.
- Bakhtin, M. (1981). *The Dialogic Imagination: Four Essays* [edició a càrrec de M. Holoquist]. Austin: University of Texas Press.
- Baños, R. (2009). *La oralidad prefabricada en la traducción para el doblaje* [tesi doctoral no publicada]. Universidad de Granada.
- Bardzell, S., Wu, V., Bardzell, J., i Quagliara, N. (2007). Transmedial interactions and digital games. Dins *Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology: 15-27 de juny de 2007*. Salzburg: ACM.
- Barthes, R. (1966). The Death of the Author. Dins D. Lodge (Ed.), *Modern Criticism and Theory: A Reader* (p. 167-172). Londres i Nova York: Longman.
- . (1974). *S/Z*. Nova York: Hill and Wang.
- Bartle, R. (2004). *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders Games.
- Bartoll, E. (2008). *Paràmetres per a una taxonomia de la subtitulació* [tesi doctoral no publicada]. Universitat Pompeu Fabra.
- Bechmann Petersen, A. (2006). Internet and Cross Media Productions: Case Studies in Two Major Danish Media Organizations. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, 4(2), 94-107.
- Beeson, M. (2005). *Cross-Media Narrative*. Consultat 20 agost 2015, des de http://ncca.bournemouth.ac.uk/gallery/files/innovations/2005/Beeson_Michael_45/mbeeson_innovations.doc
- Belsunces, A. (2011). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica* [treball de recerca no publicat]. Universitat Oberta de Catalunya.

- Bernal, M. Á. (2015). *Translation and Localisation in Video Games*. Nova York: Routledge.
- Bioware (desenvolupadors). (2007). *Mass effect* [videojoc]. EUA: Microsoft Games Studios.
- Bissell, T. (2010). *Extra Lives: Why Video Games Matter*. Nova York: Pantheon Books.
- Bolter, J. D., i Grusin, R. A. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge (Massachussets): MIT Press.
- Boumans, J. (2004). *Cross-media, e-content report 8. ACTeN — Anticipating content technology needs* [informe]. Consultat 20 agost 2015, des de http://www.sociologia.unimib.it/DATA/Insegnamenti/13_3299/materiale/04%20-%20jak%20boumans%20cross-media%20acten%20aug%202004.pdf
- Bradley, A. C. (1904). *Shakespearean Tragedy: Lectures on Hamlet, Othello, King Lear, Macbeth*. Londres: Macmillan.
- Bremond, C. (1964). Le message narratif. *Communications*, 4(4), 4-32.
- Brugué, L. (2013). *La traducció de cançons per al doblatge i l'adaptació musical en pel·lícules d'animació* [tesi doctoral no publicada]. Universitat de Vic.
- Caldwell, J. (2008). *Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*. Londres: Duke University Press.
- Carmona, R. (1996). *Cómo se comenta un texto filmico*. Madrid: Cátedra.
- Casetti, F., i Di Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film* [traducció de Carlos Losilla]. Barcelona: Paidós.
- Chandler, H. (2005). *The Game Localisation Handbook*. Hingham (Massachussets): Charles River Media.
- Chandler, H., i Deming, S. O. (2012). *The Game Localization Handbook*. Sudbury (Massachussets), Ontario i Londres: Jones and Bartlett Learning.
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.
- . (1990). *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.
- Chaume, F. (2003). *Doblage i subtitulació per a la TV*. Vic: Eumo.
- . (2013). Research Paths in Audiovisual Translation: The Case of Dubbing. Dins C. Millán i F. Bartrina (eds.). *The Routledge handbook of translation studies*. Abingdon, Nova York: Routledge.
- Chaves, M. J. (2000). *La traducción cinematográfica: el doblaje*. Huelva: Servicio de Publicaciones. Universidad de Huelva.

- Chichoski, Ben (creador), Infinity Ward (desenvolupador). (2003). *Call of Duty* [videojoc]. EUA: Activision.
- Chion, M. (1985). *Ecrire un Scénario*. Paris: Cahiers du Cinéma.
- Christou, C., McKearney, J., i Warden, R. (2011). Enabling the Localization of Large Role-Playing Games. *Trans: Revista de Traductología*, (15), 39-51.
- Cohan, S. (1983). Figures Beyond the Text: A Theory of Readable Character in the Novel. *Novel*, 17(1), 5-27.
- Coleridge, S. T. (1817). *Biographia Literaria; or Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions*.
- Company, M. (2001). *Personatges. Manual de creació i caracterització*. Barcelona: Pòrtic.
- Costa, C., i Piñeiro, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Icono 14*, 10(2), 102-125.
- Cucca, A., i Foti, P. (2001). *Le création des personnages*. Paris: Editions Dujarric.
- Cuddon, J. A. (ed.) (1991). *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*. Nova York: Penguin Books.
- Culperer, J., i McIntyre, D. (2010). Activity Types and Characterisation in Dramatic Discourse. Dins J. Eder, F. Jannidis, i R. Schneider (eds.), *Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature, Film and Other Media*. Berlin i Boston: De Gruyter.
- Davenport, G., Agamanolis, S., Barry, B., Bradley, B., i Brooks, K. (2000). Synergistic Storyscapes and Constructionist Cinematic Sharing. *IBM Systems Journal*, 39(3-4), 456-469.
- Davidson, D. (2001). *Stories In Between*. University of Texas. [Tesi doctoral publicada el 2008. Pittsburgh: ETC Press].
- De Higes, I. (2014). *Estudio descriptivo y comparativo de la traducción de filmes plurilingües: el caso del cine británico de migración y diáspora* [tesi doctoral no publicada]. Universitat Jaume I.
- Defoe, D. (1719). *Robinson Crusoe*. Londres: W. Taylor.
- Delabastita, D. (1989). Translation and Mass-Communication: Film and TV Translation as Evidence of Cultural Dynamics. *Babel*, 35(4), 193-218.
- Dena, C. (2003). Response as Input: The Role of Reader Response, HCI and HRI in the Modeling of a Cross Media Narrative. Dins *Seismic Readings 2003 Conference: 17-18 de juliol de 2003*. Clayton (Australia).

- . (2004). Current State of Cross Media Storytelling: Preliminary Observations for Future Design”. Dins “*Crossmedia communication in the dynamic knowledge society networking session*”, *European Information Systems Technologies Event: 15 de novembre de 2004*. La Haya. Consultat 20 agost 2015, des de http://www.christydena.com/Docs/DENA_CrossMediaObservations.pdf
- . (2006). Writing Predictions for the Next Decade. Consultat 20 agost 2015, des de <http://www.cross-mediaentertainment.com/index.php/2006/01/06/writing-predictions-for-the-next-decade>
- . (2008). Techniques for Segmenting Content Across Media. Consultat 20 agost 2015, des de <http://www.christydena.com/2008/09/techniques-for-segmenting-content-across-media/>
- . (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* [tesi doctoral no publicada]. University of Sydney.
- Deuze, M. (2007). *Media Work*. Cambridge: Polity Press.
- Díaz Cintas, J. (2001). *La traducción audiovisual. El subtitulado*. Salamanca: Almar.
- . (2003). *Teoría y práctica de la subtitulación: inglés / español*. Barcelona: Ariel.
- DiMaggio, M. (1992). *Escribir para televisión. Como elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas*. Madrid: Paidós Comunicación.
- Doležel, L. (1998). *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Eco, U. (1981). *Lector in Fabula*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Eder, J., Jannidis, F., i Schneider, R. (2010). Characters in Fictional Worlds. An Introduction. Dins J. Eder, F. Jannidis, i R. Schneider (eds.) *Characters in Fictional Worlds Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin i Boston: De Gruyter.
- Egri, L. (1946). *The art of dramatic writing. Its basis in the creative interpretation of human movies*. Nova York: Touchstone Book.
- Elkington, T. (2005). How a Salad Bowl Can Improve Transmedia Storytelling: Integration and Convergence in Film and Game Development. Dins *Futureplay: 14 d'octubre de 2005*. East Lansing (Michigan).
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. Consultat 20 agost 2015, des de <http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- . (2005). Explorations in game ecology, part 1. Consultat 20 agost 2015, des de <http://www.computerphilologie.lmu.de/jg05/eskelinen.html>

- Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localisation*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Fernández Costales, A. (2012). Exploring Translation Strategies in Video Games Localization. In R. Agost, E. Di Giovanni, i P. Orero (eds.), *MonTi 4: Multidisciplinary in Audiovisual Translation* (p. 385-408). Alacant: Universitat d'Alacant.
- . (2014). Video Game Localisation: Adapting Superheroes to Different Cultures. *Quaderns. Revista de Traducció*, 21, 225-239.
- Fernández Díez, F. (1996). *Arte y técnica del guión*. Barcelona: Ediciones UPC.
- . (2005). *El Libro del Guión*. Madrid: Fundación Universitaria Iberoamericana / Ediciones Díaz de Santos.
- Field, S. (1984). *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot Ediciones.
- Fischer-Lichte, E. (1983). *Semiotik des Theaters. Eine Einführung. Bd. 1: Das System der theatralischen Zeichen*. Tübingen.
- Fiske, J. (1987). *Television Culture*. Londres: Methuen.
- . (1990). *Introduction to Communication Studies*. Londres i Nova York: Routledge.
- Forero, M. T. (2002). *Escribir televisión. Manual para guionistas*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Forster, E. M. (1927). *Aspects of the Novel*. Cambridge: Edward Arnold.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets Narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative. Consultat 20 agost 2015, des de <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- . (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. Dins M. J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Theory Reader* (p. 221-236). Nova York i Londres: Routledge.
- Fresno, N. (2014). *La (re)construcción de los personajes filmicos en la audiodescripción* [tesi doctoral no publicada]. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Frith, S., i Marshall, L. (2004). *Music and Copyright*. Edimburg: Edinburgh University Press.
- Frow, J. (1986). Spectacle Binding. On Character. *Poetics Today*, 7(2), 227-249.
- Galán, E. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. *Revista Del CES Felipe II*, 7.

- Gambier, Y. (2000). Comunicación audiovisual y traducción: perspectivas y contribuciones. Dins L. Lorenzo i A. Pereira (Eds.), *Traducción Subordinada (I). El doblaje*. (p. 91-101). Vigo: Publicacions da Universidade de Vigo.
- Gari, J. (1995). *La conversación mural*. Madrid: Fundesco.
- Garnham, N. (1990). *Capitalism and communication*. Londres: Sage.
- Genette, G. (1969). *Figures II*. Paris: Seuil.
- . (1983). *Nouveau discours du récit*. Paris: Seuil.
- . (1997). *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. Lincoln: University of Nebraska Press. (Obra original publicada el 1982).
- Giovagnoli, M. (2011). *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*. Pittsburgh: ETC Press.
- Gitelman, L. (2007). *Always already new*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press.
- Goodman, N. (1968). *Languages of Art*. Nova York: Nobs-Merrill Co. Inc.
- Gottlieb, H. (2000). Texts, Translation and Subtitling. In Theory and in Denmark. Dins H. Gottlieb (ed.), *Screen Translation: Six Studies in Subtitling, Dubbing and Voice-over* (p. 1-40). Copenhaguen: Centre for Translation Studies, Department of English, Universitat de Copenhaguen.
- Grahame-Smith, S. (2009). *Pride and Prejudice and Zombies*. Filadèlfia: Quirk books.
- Grand, P. (2010). *Little Women and Werewolves*. Londres: Del Rey.
- Greimas, A. J., i Courtés, J. (1982). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje* [traducció d'Enrique Ballón i Hermis Campodónico]. Madrid: Gredos. (Obra original publicada el 1966).
- Groening, M. (creador) (1989). *The Simpsons* [sèrie d'animació]. EUA: FOX.
- Gwenllian-Jones, S., i Pearson, R. (2004). *Cult Television*. Minneapolis: University of Minneapolis Press.
- Hanson, M. (2003). *The End of Celluloid: Film Futures in the Digital Age*. Hove: Rotovision.
- Hatim, B., i Mason, I. (1990). *Discourse and the Translator*. Londres: Longman.
- Hayes, G. P. (2011). How to write a transmedia production bible. A template for multi-platform producers. Screen Australia. Consultat 20 agost 2015, des de <http://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/2b6459ab-3d05-4607-8fc6-10e1a8fff13d/transmedia-prod-bible-template.pdf>

- Heidbrink, H. (2010). Fictional Characters in Literary and Media Studies. A survey of the Research. Dins J. Eder, F. Jannidis, i R. Schneider (eds.), *Characters in Fictional Worlds Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin i Boston: De Gruyter.
- Hernández Pérez, M., i Grandío Pérez, M. del M. (2011). Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de Battlestar Galactica (2003-2010). *Área Abierta*, 28.
- Hesmondhalgh, D. (2007). *The cultural industries*. Londres: Sage.
- Higgins, D. (1966). Synesthesia and Intersenses: Intermedia. *Something Else Newsletter*, 1(1).
- Hill, P. (2001). *Superfictions: The Creation of Fictional Situations in International Contemporary Art Practice* [tesi doctoral no publicada]. RMIT University Melbourne.
- Hintikka, J. (1973). *Logic, language games and Information*. Londres: Oxford University Press.
- Hochel, B. (1986). Communicative aspects of translation for TV. *Nouvelles de La FIT*, 5(3), 151-157.
- Hochman, B. (1985). *Character in Literature*. Ithaca: Cornell University Press.
- Huston, J. (director), Spiegel, S., Woolf, J. (producers) (1951). *La reina d'Àfrica*. Regne Unit, EUA: United Artists.
- Ito, M. (2005). Intertextual Enterprises: Writing Alternative Places and Meanings in the Media Mixed Networks of Yugioh. Dins D. Battaglia (ed.), *E.T. Culture: Anthropology in Outerspaces*. Durham i Londres: Duke University Press.
- Jannidis, F. (2009). Character. Dins P. Hühn, J. Pier, W. Schmid, i J. Schönert (eds.), *Handbook of Narratology* (p. 14-29). Berlin: De Gruyter.
- Jayemanne, D. (2009). "Generations and Game Localization". An Interview with Alexander O. Smith, Steven Anderson and Matthew Alt. *The Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 135-147.
- Jeffrey-Poulter, S. (2001). Creating and Producing Digital Content across Multiple Platforms. *Journal of Media Production*, 1, 155-163.
- Jenkins, H. (2001). Convergence? I Diverge. *Technology Review*. Consultat 20 agost 2015, des de www.technologyreview.com/article/401042/convergence-i-diverge/
- . (2003). Why The Matrix Matters, *Technology Review*. Consultat 20 agost 2015, des de <http://www.technologyreview.com/view/402277/why-the-matrix-matters/>
- . (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. Nova York: New York University Press.

- . (2009a). The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part One). Consultat 20 agost 2015, des de http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html
- . (2009b). Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. Consultat 20 agost 2015, des de http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html
- . (2011). Transmedia 202: Further Reflections. Consultat 20 agost 2015, des de http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
- Johnson, D. (2007). Inviting Audiences In: The spatial reorganization of production and consumption in "TVIII." *New Review of Film and Television Studies*, 5(1), 61-80.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (Massachussets): MIT Press.
- Kane, B., i Finger, B. (1941). *Batman*. DC Comics.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*. Berkeley: University of California Press.
- Klastrup, L., i Tosca, S. (2004). Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design. Dins IEEE Computer Society (ed.), *International Conference on Cyberworlds 2004: 18-20 novembre 2004*. Los Alamitos, California.
- Knights, L. (1933). *How many Children had Lady Macbeth? An Essay in the Theory and Practice of Shakespeare Criticism*. Nova York: Haskell House.
- Kress, G. (2010). *Multimodality. A social semiotic approach to contemporary communication*. Londres i Nova York: Routledge.
- Kress, G., i Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse. The modes and media of contemporary communication*. Londres i Nova York: Arnold.
- Kristeva, J. (1986). *Word, dialogue and novel. The Kristeva Reader* [edició a càrrec de T. Moi]. Nova York: Columbia University Press.
- Kubrick, S. (director i productor) (1980). *El resplandor*. EUA: Warner Bros.
- Lankoski, P. (2003). Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design. Dins *DiGRA 2003 - "Level Up": 2-4 de novembre de 2003*. Utrecht.
- . (2005). Building and Reconstructing Character. A Case Study of Silent Hill 3. Dins *DiGRA 2005 - "Changing Views - Worlds in Play": 16-20 de juny de 2005*. Vancouver.
- Lazzaro, N. (2009). Understand Emotions. Dins C. Bateman (ed.), *Beyond Game Design: Nine Steps Toward Creating Better Videogames* (p. 3-48). Boston: Course Technology.

- Le Dour, C. (2007). Surviving audio localisation. Consultat 20 agost 2015, des de http://www.gamasutra.com/view/feature/130131/surviving_audio_localization.php
- Lee, S., i Kirby, J. (1963). *X-Men*. Nova York: Marvel Comics.
- Lemke, J. (2004). Critical Analysis across Media: Games, Franchises, and the New Cultural Order. Dins *First International Conference on Critical Discourse Analysis: 5-8 de maig de 2004*. València.
- Lewinski, J. S. (2010). The Mass Effect 2: The Future of Gaming. Consultat 20 agost 2015, des de <http://www.popsci.com/entertainment-amp-gaming/gallery/2010-01/gallery-mass-effect-2>
- Lobdell, J. (ed.). (1975). *A Tolkien Compass*. Londres: Del Rey.
- Long, G. (2007). *Transmedia Storytelling Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company* [treball de recerca no publicat]. Massachusetts Institute of Technology.
- Lorenzo, L. (2000). Características diferenciales de la traducción audiovisual (I). El papel del traductor para el doblaje. Dins L. Lorenzo i A. Pereira (eds.), *Traducción subordinada (I) El doblaje* (p. 17-27). Vigo: Publicacions da Universidade de Vigo.
- Lothe, J. (2000). *Narrative in Fiction and Film. An Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Lotman, Y. (1977). *The Structure of the Artistic Text*. Ann Arbor: University of Michigan.
- Lucas, G. (director i productor), i Kurtz, G. (productor). (1977). *Star Wars*. EUA: 20th Century Fox.
- Luyken, G. M. (1991). *Overcoming language barriers in television: dubbing and subtitling for the European audience*. Manchester: European Institute for the Media.
- Macías, J. (2003). *24 palabras por segundo. Cómo escribir un guión de cine*. Madrid: Instituto oficial de radio y televisión.
- Mangiron, C. (2004). Localizing Final Fantasy – Bringing Fantasy to Reality. *LISA Newsletter*, XIII(1.3).
- Manovich, L. (2001). *The Languages of New Media*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press.
- Margolin, U. (1983). Characterization in Narrative: Some Theoretical Prolegomena. *Neophilologus*, 67, 1-14.
- . (2007). Character. Dins D. Herman (ed.), *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Martí Ferriol, J. L. (2006). *Estudio empírico descriptivo del método de traducción para el doblaje y la subtitulación* [tesi doctoral no publicada]. Universitat Jaume I.
- Martin, G. R. R. (1996). *A Game of Thrones*. Nova York: Bantam Books.
- Martínez Sierra, J. J. (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson* [tesi doctoral]. Universitat Jaume I.
- . (2008). *Humor y traducción. Los Simpson cruzan la frontera*. Castelló: Publicacions Universitat Jaume I.
- Mayoral, R., Kelly, D., i Gallardo, N. (1988). Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation. *Meta: Journal Des Traducteurs / Meta: Translators' Journal*, 33(3), 356-367.
- McGonigal, J. (2006). *This Might Be a Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century* [tesi doctoral no publicada]. University of California.
- Meretzky, S. (2001). Building Character: An Analysis of Character Creation. Consultat 20 agost 2015, des de http://www.gamasutra.com/resource_guide/20011119/meretzky_01.htm
- Millán, C., i Bartrina, F. (eds.). (2013). *The Routledge handbook of translation studies*. Abingdon i Nova York: Routledge.
- Mittell, J. (2009). *To Spread or to drill?* Consultat 20 agost 2015, des de <http://justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/>
- Morimoto, K. (2003). *The Animatrix* [pel·lícula d'animació]. Japó: Warner Home Video.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: the future of the narrative in cyberspace*. Cambridge (Massachussets): MIT Press.
- Myrick, D., i Sánchez, E. (directors), Hale, G. i Cowie, R. (producers) (1999). *The Blair Witch Project* [pel·lícula]. EUA: Artisan Entertainment.
- Newman, J. (2008). *Playing with Videogames*. Nova York i Londres: Routledge.
- O'Hagan, M., i Mangiron, C. (2013). *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins.
- Örnebring, H. (2007). Alternate reality gaming and convergence culture: The case of Alias. *International Journal of Cultural Studies*, 10(4), 445-462.
- Pool, I. de S. (1983). *Technologies of Freedom: On Free Speech in an Electronic Age*. Cambridge (Massachussets): Harvard University Press.
- Poyatos, F. (1995). Paralanguage and extrasomatic and environmental sounds in literary translation: Perspectives and problems. *TEXTconTEXT*, 1, 25-45.

- . (1997). The reality of multichannel verbal-nonverbal communication in simultaneous and consecutive interpretation. Dins F. Poyatos (ed.), *Nonverbal Communication and Translation* (p. 249-282). Amsterdam i Filadèlfia: John Benjamins.
- Prats, A. (2014). *Estudi descriptiu i comparatiu del model de llengua del doblatge al català* [tesi doctoral no publicada]. Universitat Jaume I.
- Pratten, R. (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling. A practical guide for beginners*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Propp, V. (1984). *Theory and History of Folklore* [traducció d'Ariadna i Richard Martin]. Minneapolis: University of Minneapolis Press. (Obra original publicada el 1928).
- Pujol, M. (2008). *Traduir la Terra Mitjana. La traducció de referents culturals i jocs de paraules en El senyor dels anells* [treball de recerca no publicat]. Universitat de Vic.
- Rajewsky, I. (2002). *Intermediality*. Frankfurt: Tübingen.
- Reicher, M. (2010). The Ontology of Fictional Characters. Dins J. Eder, F. Jannidis, i R. Schneider (eds.), *Characters in Fictional Worlds Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin i Boston: De Gruyter.
- Richardson, B. (2010). Transtextual Characters. Dins J. Eder, F. Jannidis, i R. Schneider (eds.), *Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature, Film and Other Media*. Berlin i Boston: De Gruyter.
- Rimmon-Kenan, S. (1983). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. Londres i Nova York: Routledge.
- Roddenberry, G. (creador) (1966). *Star Trek* [sèrie de televisió]. EUA: CBS Television Distribution.
- Roig, A. (2008). *Cap al cinema col.laboratiu: pràctiques culturals i formes de producció participatives* [tesi doctoral no publicada]. Universitat Oberta de Catalunya.
- Rose, F. (2011). *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue and the Way We Tell Stories*. Nova York: W. W. Norton & Company.
- Ruppel, M. (2006). Many Houses, Many Leaves: Cross-Sited Media Productions and the Problems of Convergent Narrative Networks. Dins *Digital Humanities 2006 Conference: 4-9 de juliol de 2006*. Paris.
- Ryan, M. L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- . (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- . (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minneapolis Press.

- . (2008). Transfictionality Across Media. Dins J. Pier i J. Á. García Landa (eds.), *Theorizing Narrativity* (p. 385-418). Berlin: De Gruyter.
- Saint-Gelais, R. (2005). Transfictionality. Dins D. Herman, M. Jahn, i M. L. Ryan (eds.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (p. 612-613). Oxfordshire: Routledge.
- Schliem, A. (2012). GDC 2012 Increases Localization Focus. *Multilingual*, 23(4), 8-9.
- Scolari, C. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- . (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Seger, L. (1990). *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona: Paidós.
- . (1999). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Ediciones Rialp.
- Segovia, R. (2005). Semiótica textual y traducción audiovisual . Dins F. Chaume, P. Zabalbeascoa, i L. Santamaria (eds.), *La traducción audiovisual. Investigación, enseñanza y profesión* (p. 81-86). Granada: Comares.
- Sioli, F., Minazzi, F., i Ballista, A. (2007). Audio Localization for Language Service Providers. *Multilingual*, octubre-novembre 2007, 18-23.
- Smith, A. (2009). *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms* [treball de recerca no publicat]. Middlebury College.
- Snowblind Studios i Warner Bros Games (desenvolupadors). (2011). *The Lord of the Rings: War in the North* [videojoc]. EUA: New Line Cinema, Middle-Earth Enterprises.
- Stoker, B. (1897). *Dracula*. Edimburg: Archibald Constable and Co.
- Surnow, J., i Cochran, R. (creadors). (2001). *24* [sèrie de televisió]. EUA: FOX.
- Swain, D. (1976). *Film scriptwriting*. Nova York: Hastings House.
- Thompson, K. (2007). *The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood*. Berkeley i Los Angeles: University of California Press.
- Titford, C. (1982). Subtitling – Constrained Translation. *Lebende Sprachen XXVII*, 3, 113-116.
- Todorov, T. (1977). *The Poetics of Prose*. Oxford: Blackwell.
- Tolkien, J. R. R. (1937). *The Hobbit*. Londres: Allen and Unwin.
- . (1954). *The Lord of the Rings*. Londres: Allen and Unwin.

- . (1977). *The Silmarillion*. Londres: Allen and Unwin.
- . (1967) *Guide to the Names in The Lord of the Rings*. Consultat 20 agost 2015, des de <http://demo.ort.org.il/clickit2/files/forums/471389549/245921236.pdf>
- . (2007). *The Children of Húrin* [edició a càrrec de C. Tolkien]. Londres: Harper Collins.
- Tolstoi, L. (1983). *Guerra i pau* [traducció de Carles Capdevila]. Barcelona: Edicions 62.
- Tomaixevski, B. (1925). *Theory of Literature (Poetics)*. Leningrad: Obrazovaniye.
- Vale, E. (1985). *Técnicas del guión para cine y televisión*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Vanoye, F. (1998). *Récit écrit, récit filmique*. Paris: Nathan.
- Vercauteren, G. (2012). A narratological approach to content selection in audio description. Towards a strategy for the description of narratological time. Dins R. Agost, E. Di Giovanni, i P. Orero (eds.), *MonTI: Monografías de traducción e interpretación, vol. 4*. Alacant: Universitat d'Alacant.
- Vercauteren, G., i Remael, A. (2014). Spatio-temporal setting. Dins *Audio description: New perspectives illustrated* (p. 61-81). Amsterdam: John Benjamins.
- Vieira, E. R. P. (1999). Liberating Calibans: Readings of Antropofagia and Haroldo de Campos' Poetics of Transcreation. Dins S. Bassnett i H. Trivedi (eds.), *Postcolonial Translation: Theory and Practice* (p. 95-113). Londres i Nova York: Routledge.
- Villafañe, J. (1996). *Principios de Teoría General de la Imagen*. Madrid: Pirámide.
- Wachowski, A., i Wachowski, L. (directors i productors), Silver, J. (productor) (1999). *The Matrix*. Estats Units i Austràlia: Warner Bros.
- Wachowski, A., i Wachowski, L. (directors), Shiny Entertainment (desenvolupadors). (2003). *Enter the Matrix* [videojoc]. Warner Bros Interactive Entertainment.
- Walker Rettberg, J. (2004). Distributed Narrative: Telling Stories Across Networks. Dins M. Consalvo i K. O'Riordan (eds.), *Internet Research Annual 2004* (p. 91-103). Brighton: Peter Lang.
- Walsh, A. (2006). Game characters. Dins C. Bateman (ed.), *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Boston: Charles River Media.
- Warren, B. (2012). Tips on Audio Localization: Synthetic vs. Real Voices. *Multilingual*, 23(4), 28-31.
- Watssman, J. (2012). Ludonarrative Theory: An Introduction. Consultat 20 agost 2015, des de <http://forums.penny-arcade.com/discussion/167680/essay-ludonarrative-dissonance-explained-and-expanded>
- Weinsheimer, J. (1979). Theory of Character. Emma. *Poetics Today*, 1, 185-211.

- Westecott, E. (2009). The Player Character as Performing Object. Dins DiGRA 2009 – *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: 1-4 setembre de 2009*. Londres.
- Whitman-Linsen, C. (1992). *Through the Dubbing Glass*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Winters, B. H. (2009). *Sense and Sensibility and Sea Monsters*. Filadèlfia: Quirk books.
- Wolf, W. (2002). Intermediality Revisited: Reflections on Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality. Dins S. Lodato, S. Aspden, i W. Bernhart (eds.), *Word and Music Studies 4: Essays in Honor of Steven Paul Scher on Cultural Identity and the Musical Stage* (p. 13-34). Amsterdam: Rodopi.
- Wolf, W. (2005). Intermediality. Dins D. Herman, M. Jahn, i M. L. Ryan (eds.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. (p. 252-253). Oxfordshire: Routledge.
- Zabalbeascoa, P. (1997). Dubbing and the Nonverbal dimension of Translation. Dins F. Poyatos (ed.), *Nonverbal Communication and Translation* (p. 327-342). Amsterdam; Filadèlfia: John Benjamins.
- . (2005). Prototipismo textual, audiovisual y traductológico: una propuesta integradora. Dins R. Merino, J. M. Santamaría, i E. Pajares (eds.), *Trasvases Culturales: Literatura, Cine, Traducción 4* (p. 177-194). Bilbao: Universidad del País Vasco / EHU.
- Zapp, A. (2004). “A Fracture in Reality”: Networked Narratives as Imaginary Fields of Action. Dins A. Zapp (ed.), *Networked Narrative Environments: As Imaginary Spaces of Being* (p. 62–81). Manchester: Metropolitan University.

ANNEXOS

Aquest estudi compta amb tres annexos. L'annex 1 detalla les dades bàsiques i informació rellevant del doblatge de cadascun dels sis textos del corpus. L'annex 2 conté les fitxes d'anàlisi completes dels tres personatges. Es subdivideix entre les fitxes de Frodo (Annex 2.1), les de Gandalf (Annex 2.2) i les d'Aragorn (Annex 2.3).

D'altra banda, la còpia impresa d'aquesta tesi doctoral inclou un tercer annex en format DVD amb tres documents audiovisuals. Cadascun d'ells es correspon amb el conjunt dels fragments analitzats de cada personatge i ordenats en la numeració de les fitxes d'anàlisi.

Annex 1: Informació sobre els textos que formen el corpus

1. *El señor de los anillos: La comunidad del anillo (2001) - llargmetratge*



A. Dades bàsiques

Títol original: *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*

Any d'estrena: 2001

Direcció: Peter Jackson

Producció: New Line Cinema, WingNut Films i The Saul Zaentz Company (Tolkien Enterprises)

Guió: Phillipa Boyens, Peter Jackson, Fran Walsh

Distribuïdora original: New Line Cinema

Distribuïdora a Espanya: Aurum Producciones

B. Informació sobre el doblatge

Director: Miguel Ángel Jenner

Traductor: Nino Matas

Ajustador: Miguel Ángel Jenner

Estudi de gravació: Sonoblok (Barcelona)

Tècnic de sala: David Doncos

Tècnic de mesclades: Ricard Casals

<i>Personatge</i>	<i>Veu original</i>	<i>Veu en espanyol</i>
Frodo	Elijah Wood	Óscar Muñoz
Gandalf	Ian McKellen	Pepe Mediavilla
Aragorn	Viggo Mortensen	Juan Antonio Bernal

2. El señor de los anillos: Las dos torres (2002) – llargmetratge



A. Dades bàsiques

Títol original: *The Lord of the Rings: The Two Towers*

Any d'estrena: 2002

Direcció: Peter Jackson

Producció: New Line Cinema, WingNut Films i The Saul Zaentz Company (Tolkien Enterprises)

Guió: Phillipa Boyens, Peter Jackson, Fran Walsh

Distribuïdora original: New Line Cinema

Distribuïdora a Espanya: Aurum Producciones

B. Informació sobre el doblatge

Director: Miguel Ángel Jenner

Traductor: Nino Matas

Ajustador: Miguel Ángel Jenner

Estudi de gravació: Sonoblok (Barcelona)

Tècnic de sala: David Doncos

Tècnic de mesclades: Ricard Casals

<i>Personatge</i>	<i>Veu original</i>	<i>Veu en español</i>
Frodo	Elijah Wood	Óscar Muñoz
Gandalf	Ian McKellen	Pepe Mediavilla
Aragorn	Viggo Mortensen	Juan Antonio Bernal

3. *El señor de los anillos: El retorno del rey* (2003) – llargmetratge



A. Dades bàsiques

Títol original: *The Lord of the Rings: The Return of the King*

Any d'estrena: 2003

Direcció: Peter Jackson

Producció: New Line Cinema, WingNut Films i The Saul Zaentz Company (Tolkien Enterprises)

Guió: Phillipa Boyens, Peter Jackson, Fran Walsh

Distribuïdora original: New Line Cinema

Distribuïdora a Espanya: Aurum Producciones

B. Informació sobre el doblatge

Director: Miguel Ángel Jenner

Traductor: Nino Matas

Ajustador: Miguel Ángel Jenner

Estudi de gravació: Sonoblok (Barcelona)

Tècnic de sala: David Doncos

Tècnic de mesclades: Ricard Casals

<i>Personatge</i>	<i>Veu original</i>	<i>Veu en español</i>
Frodo	Elijah Wood	Óscar Muñoz
Gandalf	Ian McKellen	Pepe Mediavilla
Aragorn	Viggo Mortensen	Juan Antonio Bernal

4. El señor de los anillos: La batalla por la Tierra Media I (2004) – videojoc



A. Dades bàsiques

Títol original: *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth I*

Gènere: estratègia

Any d'estrena: 2004

Direcció: Richard Taylor

Guió: Nuno Miranda, Mical Pedriana

Producció: Electronic Arts, New Line Cinema, Tolkien Enterprises

Distribuïdora original: Electronic Arts

Distribuïdora a Espanya: Electronic Arts

B. Informació sobre el doblatge

Director: Salvador Aldeguer

Traductor: No especificat

Ajustador: No especificat

Estudi de gravació: ACG (Madrid)

Tècnic de sala: No especificat

Tècnic de mescles: No especificat

<i>Personatge</i>	<i>Veu original</i>	<i>Veu en espanyol</i>
Frodo	Elijah Wood	Juan Logar JR
Gandalf	Ian McKellen	Pepe Mediavilla
Aragorn	Chris Edgerly	Juan Antonio Bernal

5. El señor de los anillos: Las aventuras de Aragorn (2010) – videojoc



A. Dades bàsiques

Títol original: *The Lord of the Rings: Aragorn's Quest*

Gènere: aventura

Any d'estrena: 2010

Direcció: Richard Taylor

Guió: Nuno Miranda, Mical Pedriana

Producció: TT Fusion, Warner Bros. Interactive

Distribuïdora original: Warner Bros. Interactive

Distribuïdora a Espanya: Warner Bros. Interactive

B. Informació sobre el doblatge

Director: No especificat

Traductor: No especificat

Ajustador: No especificat

Estudi de gravació: No especificat

Tècnic de sala: No especificat

Tècnic de mescles: No especificat

<i>Personatge</i>	<i>Veu original</i>	<i>Veu en espanyol</i>
Frodo	Yuri Lowenthal Elijah Wood	Jesús Alberto Pinillos
Gandalf	Tom Kane Ian McKellen	Javier Franquelo
Aragorn	Viggo Mortensen	Juan Antonio Bernal

6. La caza de Gollum (2009) – curtmetratge



A. Dades bàsiques

Títol original: *The Hunt for Gollum*¹⁵

Any d'estrena: 2009

Direcció: Chris Bouchard

Producció: Independent Online Cinema, Rickety Shack Films

Guió: Chris Bouchard. Hi col·laboren Sabina Sattar, Julianne Honey-Mennal, Stuart Price i Lewis Albrow.

Distribuïdora: Dailymotions (per internet)

B. Informació sobre el doblatge

Edició i muntatge: Fernando Vidal¹⁶

<i>Personatge</i>	<i>Veu original</i>	<i>Veu en espanyol</i>
Gandalf	Patrick O'Connor	Félix R. Ribalta
Aragorn	Adrian Webster	Ell Neto

¹⁵ *The Hunt for Gollum* es va publicar tan sols en la versió anglesa. En no disposar d'una caràtula del doblatge a l'espanyol, hem inclòs la imatge de l'original.

¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=bgFkHr8RDjI>. El vídeo que apareix doblat a YouTube diu el següent:

Publicado el 27 de marzo de 2012

Doblaje del corto independiente *The Hunt for Gollum*. Este montaje se ha realizado de forma amateur y sin ninguna finalidad lucrativa. Todas las imágenes y sonidos pertenecen a sus autores.

Annex 2.1 Fitxes d'anàlisi de la representació de Frodo

1. Trets indicials: els noms i l'aspecte físic

F1 <i>La comunidad del anillo</i> (llargmetratge)		
Context: Presentació de Frodo.		
0:00:02	Bilbo: (DE) Frodo! The door! / Sticklebacks! Where is that boy? (OFF) Frodo!	Bilbo: (DE) ¡Frodo, la puerta! / Será posible, ¿dónde estará este chico? (OFF) ¡Frodo!
0:00:48	<i>Frodo: You're late.</i>	<i>Frodo: Llegas tarde.</i>
0:00:52	Gandalf: A wizard is never late, Frodo Baggins ... (OFF) nor is he early. (ON) He arrives precisely when he means to.	Gandalf: Un mago nunca llega tarde, Frodo Bolsón... (OFF) ni pronto. (ON) Llega exactamente cuando se lo propone.
0:01:13	<i>Frodo: (SB) It's wonderful (OFF) to see you Gandalf.</i>	<i>Frodo: (SB) Cuánto me alegro (OFF) de verte, Gandalf.</i>
0:01:19	Gandalf: You don't think I would miss your uncle Bilbo's birthday.	Gandalf: No me iba a perder el cumpleaños de tu tío Bilbo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge reproduïxen el sentit del text original mitjançant la traducció literal. En la primera rèplica, s'opta per traduir "sticklebacks" per una expressió pròpia de la llengua d'arribada equivalent per al context ("Será posible"). A la quarta intervenció, la traducció de "It's wonderful" per "Cuánto me alegro" contribueix a l'oralitat de l'intercanvi. D'altra banda, la primera intervenció informa l'espectador del nom del personatge, mentre que la tercera en dona el nom i cognom. La traducció del cognom "Baggins" per "Bolsón" segueix l'opció consolidada en la traducció literària, que es va escollir seguint les indicacions de l'autor (vegeu 9.1). - Codi paralingüístic: El to de veu de Bilbo és neutre. El de Frodo i el de Gandalf són inicialment seriosos i passen a ser distesos al final de l'escena. Finalment, el timbre de veu de Frodo indica que es tracta d'una persona jove, però en cap cas d'un nen. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp, per bé que també ho fan fora de camp en un algun punt de la conversa. - Codi musical: Durant l'escena sona música extradiegètica de flautes, que aporta un aire bucòlic. Gandalf canta una cançó intradiegètica que parla sobre viatjar. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Bilbo parla enquadrat en un pla mitjà i d'esquena. Després que digui el nom de Frodo, la càmera s'enquadra en un pla general d'uns arbres, amb el hòbbit estirat sot un d'ells. Quan parla amb Gandalf, ho fa en un pla mitjà. - Codi de composició icònica (codi de figuració): La proporció de Frodo en relació amb els elements de l'entorn faria pensar que es tracta d'un nen, tot i que no ho és. Aquest codi dona informació sobre la baixa alçada dels hòbbits. - Moviment profilmic físic: La posició inicial de Frodo, que està ajagut sota un arbre, connota una vida relaxada. En el conjunt del fragment, l'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Les veus escollides per doblar els actors que interpreten Bilbo, Frodo i Gandalf són adients a l'edat dels personatges i permeten mantenir la sincronia de caracterització.</p>		

F2		<i>La comunidad del anillo</i> (llargmetratge)	
Context: Els quatre hòbbits arriben a Bree. Frodo es canvia el nom per passar desapercebut.			
0:01:29	Frodo: <i>Excuse me.</i>	Frodo: <i>Disculpe.</i>	
0:01:32	Barliman: Good evening, little masters. What can I do for you? If you're looking for (OFF) accomodation, we've got a nice, cozy hobbit-sized rooms available. (ON) All are sprout and catered for little folk, Mr...	Barliman: Buenas noches, pequeños señores. ¿Qué desean ustedes? Si buscan (OFF) alojamiento, nos quedan habitaciones tamaño hobbit muy acogedoras. (ON) Siempre orgullosos de atender a la gente pequeña, señor...	
0:01:45	Frodo: <i>Underhill... my name's Underhill.</i>	Frodo: <i>Sotomonte... mi nombre es Sotomonte.</i>	
0:01:49	Barliman: Underhill? Hmm.	Barliman: ¿Sotomonte? Ya.	
0:01:51	Frodo: <i>We're friends of Gandalf the Grey... Can you tell him we've arrived?</i>	Frodo: <i>Somos amigos de Gandalf el Gris... ¿Le dirá que hemos llegado?</i>	
0:01:55	Barliman: Gandalf? ... Gandalf... Oh... (OFF) Oh, yes! I remember... elderly chap... (ON) big grey beard... pointy hat? Not seen him for six months.	Barliman: ¿Gandalf? ... Gandalf... Oh... (OFF) Oh, ¡sí! Ya recuerdo... el amable anciano... (ON) larga barba gris... sombrero picudo... Hace seis meses que no le veo.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt del enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original. La traducció del cognom que s'inventa Frodo ("Underhill" per "Sotomonte") coincideix amb el de la traducció literària a càrrec de Luis Domènech, Matilde Hornos i Rubén Masera. D'altra banda, al final de la segona rèplica intervenció s'opta per una expressió equivalent adequada per al context ("Siempre orgullosos de atender..."). - Codi paralingüístic: El to de veu de Frodo indica discreció en totes dues llengües, especialment en l'enunciat en què diu el seu nom. Pel que fa al taverner, el to és amable. - Codi de col·locació del so: Els dos personatges parlen bàsicament dins de camp, per bé que el taverner ho fa dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es desenvolupa sobretot en un intercanvi de primers plans. L'angulació de la càmera és en contrapicat quan parla Frodo i en picat quan ho fa el taverner, fet que dona informació sobre l'alçada dels personatges. - Codi de composició icònica (codi de figuració): Quan el taverner acaba de parlar, la imatge es centra breument en un primeríssim pla d'una pipa que s'encén i després en els ulls d'home que estan amagats sota una caputxa. Pel codi sintàctic s'interpreta que estan relacionats amb el personatge de qui estan parlant. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges és coherent amb el to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació bucal en les intervencions enquadrades en primers plans. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté, especialment a través dels sons vocàlics, de les paraules de l'original que es conserven en la traducció ("Gandalf") i de la semblança d'alguns termes en les dues llengües ("Grey" – "Gris").</p>			

F3 <i>Las dos torres (llargmetratge)</i>		
Context: A Ithilien, Faramir interroga els dos hòbbits dins el seu amagatall.		
0:02:10	Faramir: My men tell me that you are Orc spies.	Faramir: Mis hombres afirman que sois espías.
0:02:13	Sam: Spies! Now wait just a minute.	Sam: ¿Espías? Oye, un momento...
0:02:16	Faramir: Well if you're not spies, then who are you? / Speak!	Faramir: Si no sois espías, ¿quiénes sois? / Hablad.
0:02:27	Frodo: <i>We are Hobbits of the Shire. Frodo Baggins is my name, and this is Samwise Gamgee.</i>	Frodo: <i>Somos hobbits de la Comarca. Frodo Bolsón es mi nombre y él es Samsagaz Gamgee.</i>
0:02:34	Faramir: Your bodyguard?	Faramir: ¿Guardaespaldas?
0:02:35	Sam: His gardener.	Sam: Jardinero.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En la segona intervenció es substitueix l'expressió en traduir "wait just a minute" per "Oye, un momento", fet que contribueix a la naturalitat de la rèplica. D'altra banda, la rèplica que pronuncia Frodo es tradueix per mitjà d'un calc sintàctic ("Frodo Baggins is my name" – "Frodo Bolsón es mi nombre"), possiblement emprat per facilitar sincronia fonètica. Finalment, l'eliminació dels possessius en les dues últimes intervencions contribueix a la tensió de l'intercanvi entre Faramir i Sam. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües el to de veu de Faramir i Sam és incisiu, fet que contrasta amb el de Frodo, que connota bonhomia. - Codi de col·locació del so: Tots tres personatges parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es desenvolupa sobretot en plans mitjans que després es converteixen en primers plans. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial dels personatges és adient per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'enquadrament de les intervencions comporta articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté gràcies a la semblança de termes en les dues llengües ("spies" – "espías"; "gardener" – "jardinero") i a l'ús de calcs sintàctics, com en la intervenció de Frodo.</p>		

2. Trets de personalitat

2.1 Innocència i descobriment de l'Anell

F4 <i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>		
Context: Frodo torna a casa i descobreix que Bilbo ha marxat i que ara és propietari de Bolsón Cerrado i de l'Anell.		
0:02:37	Frodo: (OFF) Bilbo! Bilbo!	Frodo: (OFF) ¡Bilbo! ¡Bilbo!
0:02:44	Gandalf: My precious... precious.	Gandalf: Mi tesoro... tesoro.
0:02:52	Frodo: (DL) He's gone, hasn't he? He talked for so long about leaving... I didn't think he'd really do it.	Frodo: (DL) Se ha ido, ¿verdad? Llevaba tiempo advirtiéndolo ... pero nunca pensé que lo haría.
0:03:02	Gandalf: My precious... precious.	Gandalf: Mi tesoro... tesoro.
0:03:07	Frodo: Gandalf?	Frodo: ¿Gandalf?

0:03:17	Gandalf: Bilbo's ring. (OFF) He's gone to stay with the Elves. (ON) He's left you Bag End... along with all his possessions. (OFF) The ring is yours now. Put it somewhere out of sight.	Gandalf: El anillo de Bilbo. (OFF) Se ha ido a vivir con los elfos. (ON) Te ha dejado Bolsón Cerrado... junto con todas sus pertenencias. (OFF) Ahora el anillo es tuyo. Guárdalo en lugar seguro.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció literal excepte en dues ocasions. La primera és la traducció del terme “precious” per “tesoro”, que és coherent amb la traducció literària publicada en espanyol, un terme que, d'altra banda, s'utilitza de manera transversal en el relat transmèdia i que fins i tot ha arrelat en la cultura popular actual. La segona és la traducció de l'expressió final de Gandalf, que comporta un petit canvi de matís (“out of sight” – “en lugar seguro”), tot i que és funcional per al context. - Codi paralingüístic: Gandalf parla amb un to entre paternalista i enigmàtic, mentre que el to de Frodo indica innocència. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de transcripció icònica: Quan Frodo arriba a l'alçada de Gandalf amb l'Anell a la mà, el mag li explica la seva nova condició de propietari al mateix temps que li fa guardar l'objecte dins un sobre lacrat que ell tanca personalment. L'acció és paral·lela a les paraules finals, en què parla de conservar l'Anell en un lloc segur. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'escena està enquadrada en plans mitjans de Frodo i primers plans del mag, de l'Anell i del sobre. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. La innocència de Frodo es transmet sobretot a través d'aquesta expressió facial. Els primers plans impliquen articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia, però no la sincronia fonètica en els plans que ho requereixen ja que els termes escollits en el doblatge, i que són els equivalents directes en la llengua d'arribada, no tenen una proximitat sonora amb els de l'original.</p>		

F5	La batalla por la Tierra Media I (videojoc)	
Context: Acció de joc. El jugador ha seleccionat Frodo i el mou en l'espai on transcorre la missió.		
0:03:40	Frodo: (OFF) Keep out of sight.	Frodo: (OFF) Manteneos lejos de su vista.
0:03:44	Frodo: (OFF) I must keep it safe.	Frodo: (OFF) Debo mantenerlo seguro.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les dues rèpliques del text en anglès provenen de consells que Gandalf dóna a Frodo respecte de l'Anell a la pel·lícula LCA. La segona rèplica manté aquesta relació fílmica, però no la primera, que perd també la referència a l'Anell. - Codi paralingüístic: El to de veu de Frodo és neutre. - Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'acció de joc es desenvolupa en un camp llarguíssim. Això implica que el contingut relatiu al personatge en el canal visual no tingui incidència en el doblatge dels enunciats. 		

Sincronia

El doblatge del fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no hi ha cap mena de restricció. La sincronia de contingut es manté en la segona rèplica però no en la primera.

F6	<i>La comunidad del anillo</i> (llargmetratge)	
Context: Gandalf torna a Bolsón Cerrado per verificar que l'anell de Frodo és l'Anell Únic.		
0:03:49	Gandalf: Is it secret? Is it safe?	Gandalf: ¿Está a buen recaudo? ¿Está seguro?
0:04:01	Frodo: <i>What are you doing?</i>	Frodo: ¿Qué estás haciendo?
0:04:15	Gandalf: (DC) Hold out your hand, Frodo... (ON) it is quite cool. What can you see? (SB) Can you see anything?	Gandalf: (DC) Extiende la mano, Frodo... (ON) está frío. ¿Qué ves? (SB) ¿Puedes ver algo?
0:04:32	Frodo: <i>Nothing... (OFF) There's nothing. / Wait. There are markings. (ON) It's some form of Elvish. (OFF) I can't read it.</i>	Frodo: Nada... (OFF) No hay nada. / Espera. Hay unas marcas. (ON) Algo que parece élfico. (OFF) No se leerlo.
0:04:50	Gandalf: There are few who can. The language is that of Mordor, which I will not utter here.	Gandalf: Muy pocos pueden. Es la lengua de Mordor, que no emplearé aquí.
0:04:58	Frodo: <i>Mordor?</i>	Frodo: ¿Mordor?
0:05:00	Gandalf: In the common tongue, it says: "One Ring to rule them all. One Ring to find them. One Ring to bring them all and in the darkness bind them."	Gandalf: En la lengua común dice: "Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos. Un Anillo para traerlos a todos y atarlos en las... tinieblas."
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els diferents enunciats que componen el fragment reproduïxen el sentit del text en anglès amb la traducció literal. La tria lèxica per a la primera intervenció coincideix amb una frase que Gandalf li diu a Frodo abans de marxar. En la traducció de la intervenció final del mag s'utilitza el text publicat en la traducció literària per a les paraules que hi ha dins l'Anell. - Codi paralingüístic: Gandalf parla amb un to protector, i contrasta amb el de Frodo, que indica innocència. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'escena es desenvolupa sobretot en primers plans de Frodo i de Gandalf i en plans de detall de l'Anell. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): En el pla de detall de l'Anell, quan Frodo l'observa detingudament, apareixen unes marques al voltant l'objecte en un color daurat diferent. Tot seguit, hi ha un primer pla de Frodo i les marques de l'Anell se li reflecteixen a la cara de color vermell. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. En el cas de Frodo, aquesta expressió facial evoluciona en el transcurs del fragment i passa de la innocència inicial, a la incredulitat i finalment a la por. Els primers plans impliquen articulació bucal. 		
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els primers plans requereixen sincronia fonètica, que es preserva a través de la semblança de termes en les dues</p>		

llengües (“markings” – “marcas”; “Elvish” – “élfico”), la reproducció en la traducció de paraules de l’original (“Mordor”) i l’ús de paraules amb sons dentals (“Nothing” – “Nada”).

F7 <i>La comunidad del anillo</i> (llargmetratge)		
Context: Continua la conversa a Bolsón Cerrado entre Gandalf i Frodo sobre l’Anell.		
0:05:16	Gandalf: They are one, (OFF) the Ring and the Dark Lord. Frodo, (ON) he must never find it.	Gandalf: Son un todo, (OFF) el Anillo y el Señor Oscuro. Frodo, (ON) nunca debe encontrarlo.
0:05:25	Frodo: (OFF) Allright. (SB) We put it away. We keep it hidden. (ON) We never speak of it again. No one knows it's here, do they? / Do they, Gandalf?	Frodo: (OFF) De acuerdo. (SB) Lo guardaremos. Lo ocultaremos y no se hable más de él. (ON) Nadie sabe que está aquí, ¿verdad? / ¿Verdad, Gandalf?
0:05:41	Gandalf: There is one other who knew that Bilbo had the Ring. (OFF) I looked everywhere for the creature Gollum, (ON) but the enemy found him first. (OFF) I don't know how long they tortured him, but amidst the endless screams and inane babble, they discerned two words.	Gandalf: Hay otro que sabe que Bilbo tenía el Anillo. (OFF) Busqué por todas partes a la criatura Gollum, (ON) pero el enemigo lo encontró antes. (OFF) No sé cuanto tiempo lo torturaron, pero entre interminables gritos y confuso balbuceo, distinguieron dos palabras.
0:06:00	Gollum: (OFF) Shire! Baggins!	Gollum: (OFF) ¡Comarca! ¡Bolsón!
0:06:05	Frodo: Shire! Baggins! That will lead them here!	Frodo: Comarca... Bolsón... ¡Eso los conducirá aquí!
0:06:15	Frodo: Take it, Gandalf! Take it!	Frodo: ¡Cógelo, Gandalf! ¡Llévatelo!
0:06:17	Gandalf: (SB) No, Frodo.	Gandalf: (SB) No, Frodo.
0:06:18	Frodo: You must take it.	Frodo: Debes quedártelo.
0:06:19	Gandalf: You cannot offer me this ring.	Gandalf: No puedes ofrecerme este anillo.
0:06:21	Frodo: (SB) I'm giving it to you.	Frodo: (SB) ¡Pues te lo estoy dando!
0:06:22	Gandalf: Don't tempt me, Frodo! I dare not take it, not even to keep it safe. Understand, Frodo, (OFF) I would use this ring from a desire to do good (ON) but through me, it would wield a power too great and terrible to imagine.	Gandalf: ¡No me tentes, Frodo! No quiero no tocarlo, ni siquiera para esconderlo. Entiéndelo, Frodo, (OFF) utilizaría este anillo con ánimo de hacer el bien (ON) pero conmigo adquiriría un poder desatado y terrible de imaginar.
0:06:49	Frodo: But it cannot stay in the Shire!	Frodo: ¡No puede quedarse en la Comarca!
0:06:50	Gandalf: No. No, it can't.	Gandalf: No. No debe.
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original mitjançant la traducció literal i inclou connectors, marques d’oralitat, com ara “¿verdad?” o “Pues”. La tria lèxica contribueix a la funcionalitat del doblatge quan Frodo ofereix l’Anell a Gandalf en traduir “take it” per “cógelo” i “llévatelo”. Finalment, volem esmentar la traducció de “Shire” per “Comarca” i “Baggins” per “Bolsón” com a termes fixats en la traducció literària i que es mantenen. Això és especialment destacable en aquest fragment perquè totes dues paraules tenen rellevància en el relat.</p> <p>- Codi paralingüístic: Gandalf parla amb un to seriós i preocupat, mentre que el de Frodo connota tensió i temor.</p>		

- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp.
Canal visual
- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'escena es desenvolupa en primers plans de Frodo i de Gandalf i s'intercala un camp mitjà de la tortura de Gollum.
- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i Gandalf s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els primers plans impliquen articulació bucal.
Sincronia
Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els primers plans requereixen sincronia fonètica, que tanmateix pràcticament no es conserva.

F8	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Continua la conversa a Bolsón Cerrado: Gandalf dona instruccions a Frodo.		
0:07:02	Frodo: What must I do?	Frodo: ¿Qué debo hacer?
0:07:05	Gandalf: (OFF) You must leave, and leave quickly.	Gandalf: (OFF) Partir, y cuanto antes.
0:07:08	Frodo: Where? Where do I go?	Frodo: ¿Adónde? ¿Adónde voy?
0:07:09	Gandalf: (OFF) Get out of the Shire. (ON) Make for the village of Bree.	Gandalf: (OFF) Sal de la Comarca. (ON) Ve a la aldea de Bree.
0:07:12	Frodo: Bree. What about you?	Frodo: Bree. ¿Y qué harás tu?
0:07:15	Gandalf: (SB) I'll be waiting for you (ON) at the inn of the Prancing Pony.	Gandalf: (SB) Te estaré esperando (ON) en la posada del Poney Pisador.
0:07:19	Frodo: And the Ring will be safe there?	Frodo: ¿El Anillo estará seguro allí?
0:07:21	Gandalf: I don't know, Frodo. I don't have any answers. I must see the head of my order. (OFF) He is both wise and powerful. (ON) Trust me, Frodo. He'll know what to do. You'll have to leave the name of Baggins behind you, for that name is not safe outside the Shire. (OFF) Travel only by day (ON) and stay off the road.	Gandalf: No lo sé, Frodo. No tengo respuesta. Debo ver al decano de mi orden. (OFF) Es sabio y poderoso. Confía en mí, (ON) Frodo. Él sabrá qué hacer. Debes renunciar al apellido Bolsón, pues ese nombre no es seguro fuera de la Comarca. (OFF) Viaja solo de día y (ON) evita los caminos.
0:07:45	Frodo: I can cut across country easily enough.	Frodo: Puedo atravesar los campos fácilmente.
0:07:51	Gandalf: My dear Frodo. (DC) Hobbits really are amazing creatures! You can learn all that there is to know about their ways in a month, (ON) and yet after a hundred years, (OFF) they can still surprise you.	Gandalf: Mi querido Frodo. (DC) Los hobbits son criaturas sorprendentes. Puedes aprender todas sus costumbres en un mes, (ON) y después de cien años (OFF) aún te sorprenden.
Canal acústic		
- Codi lingüístic: Globalment, el doblatge utilitza la traducció literal per a reproduir el sentit del text original. A nivell de detall, s'incorpora un petit canvi de matís en la traducció de "stay off the road" per "evita los caminos", que tot i així no afecta al sentit.		
- Codi paralingüístic: Tant Gandalf com Frodo parlen amb un to tens al principi del fragment, que es suavitza en les dues últimes rèpliques, en totes dues llengües.		
- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp.		

<p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'escena es desenvolupa en una successió variada de plans que combina primers plans dels dos personatges amb camps mitjans de Frodo mentre es prepara per marxar. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i Gandalf s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els primers plans impliquen articulació bucal.
<p>Sincronia</p> <p>Es conserva la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els primers plans requereixen sincronia fonètica, que es conserva en mantenir els noms propis i topònims de l'original ("Frodo", "Bree") i la proximitat sonora de termes en les dues llengües ("order" – "orden").</p>

F9	<i>La caza de Gollum (curtmetratge)</i>	
<p>Context: Conversa entre Aragorn i Gandalf, que situa el curt abans que Frodo marxi de Bolsón Cerrado.</p>		
0:08:04	<p>Aragorn: So the Shire is at the forefront of our enemy's thoughts? We must protect it. / Gandalf, riders in black have crossed the river. I fear the nine have returned.</p>	<p>Aragorn: Por lo tanto los pensamientos del enemigo se centran en la Comarca. Debemos protegerla. / Gandalf, jinetes de negro han cruzado el río. (OFF) Tengo miedo de que (ON) los nueve hayan regresado.</p>
0:08:22	<p>Gandalf: Then the Ring must leave the Shire. (SB) I must go at once. (ON) The shadow of the past once more returns. (OFF) Nevertheless (ON) by Gollum's capture we know the enemy's next move. (OFF) Frodo must be protected at all costs.</p>	<p>Gandalf: Entonces el Anillo debe dejar la Comarca. (SB) Debo partir de inmediato. (ON) La sombra del pasado vuelve una vez más. Sin embargo, gracias a la captura de Gollum, conoceremos el próximo movimiento del enemigo. (OFF) Frodo debe ser protegido a toda costa.</p>
0:08:48	<p>Aragorn: Send the hobbit to Bree. I shall watch over the ring until you return.</p>	<p>Aragorn: Envía al hobbit a Bree. Yo vigilaré el anillo hasta que regreses.</p>
0:08:58	<p>Gandalf: (OFF) Very well.</p>	<p>Gandalf: (OFF) De acuerdo.</p>
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En el conjunt de les intervencions del doblatge s'opta per la traducció literal per reproduir el sentit del text original. Des del punt de vista de la intertextualitat, volem destacar la menció de Gandalf de "the shadow of the past", que és el títol del capítol de l'obra literària en què Frodo descobreix la naturalesa de l'Anell i en què s'inicia la història pròpiament. La traducció a l'espanyol ("la sombra del pasado") conserva aquesta referència intertextual. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf i Aragorn és seriós en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El diàleg es produeix en un intercanvi de primers plans i plans mitjans dels dos personatges. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial de Gandalf i Aragorn s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. 		
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix.</p>		

F10		La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Els quatre hòbbits s'amaguen sota un arbre. Frodo té la primera temptació de posar-se l'Anell.			
0:09:12	Frodo: I think we should get off the road. / Get off the road, quick!	Frodo: Deberíamos salir del camino. / ¡Salid del camino! ¡Rápido!	
0:09:26	<i>(Els hòbbits s'amaguen sota l'arrel d'un arbre, al costat del camí.)</i>		
0:10:18	<i>(Frodo tanca els ulls, marejant-se, com deixant-se portar per un ambient malèfic.)</i>		
0:10:31	<i>(Sam evita que Frodo es posi l'Anell.)</i>		
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En el doblatge s'incorpora un petit canvi de matís en traduir "get off the road" per "salir/salid del camino", un canvi que coincideix amb el de la taula F8. D'altra banda, s'elimina el verb de pensament "I think", segurament per les necessitats d'isocronia. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Frodo és inicialment tímid i després connota preocupació. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. - Codi d'efectes sonors: Se sent un so fantasmagòric a la part inicial del fragment, que indica la presència de genets negres. Aquest tipus de so sol anar associat amb aquests personatges. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'escena té dues parts que es diferencien amb el tipus d'enquadraments. A la primera part, Frodo està en un pla sencer, que passa a ser un primer pla quan parla i es combina amb una imatge del camí, que aporta informació visual sobre el temor del hòbbit. A la segona part s'intercalen diferents primers plans dels hòbbits i del genet negre, així com plans de detall d'elements com la peül·la del cavall, la bóta metàl·lica del genet, que es combinen amb el primeríssim pla dels ulls de Frodo, i el de l'Anell, que té la temptació de posar-se. - Codi de composició icònica (codi de figuració): En alguns plans de la segona part del fragment es divideix la pantalla en dos. Més o menys a la meitat de la pantalla es situa l'arrel de l'arbre sota del qual s'amaguen els hòbbits, i a la part superior s'hi troba el genet. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge en la primera part del fragment. A la segona part, aquesta l'expressió facial és la que transmet la sensació de patiment del personatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix.</p>			

F11		Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinemàtica. Aragorn i els quatre hòbbits fora del camí.			
0:10:41	Sam: (OFF) Strider could tell from their tracks that Black Riders had passed this way recently. We had to get off the road before they returned.	Sam: (OFF) Por sus huellas, Trancos sabía que los Jinetes Negros habían pasado por allí hacía poco. Debíamos apartarnos del camino antes de que regresaran.	
0:11:07	Frodo: (OFF) Get off the road! Quick!	Frodo: (OFF) ¡Salid del camino! ¡Rápido!	
0:11:10	Sam: (OFF) The Black Rider stopped right above us, sniffing around like a hound following a rabbit's scent. We	Sam: (OFF) Un Jinete Negro se detuvo justo sobre nosotros, olisqueando como un perro que sigue el rastro de un conejo.	

	all held our breath for fear of being heard, but finally it turned away.	Contuvimos la respiración por miedo a que nos escuchase, pero al final se marchó.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La intervenció de Frodo està extreta de la pel·lícula LCA, d'un fragment analitzat a la taula F10. Els enunciats inicial i final són incorporacions del videojoc, narren les percepcions dels personatges i modifiquen la història en incloure-hi també Aragorn. En tots dos el doblatge reproduceix el sentit del text original de manera gairebé literal. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és amable, mentre que el de Frodo connota temor. Hi ha, però, un canvi d'actors de la sonorització i el doblatge que comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La primera part del fragment mostra un pla de conjunt d'Aragorn i els hòbbits, un pla de figura sencera de dos genets negres i finalment un camp llarg que indica al jugador per on ha de seguir. La segona mostra un pla de conjunt d'Aragorn i els hòbbits drets sota un marge i després passa a la part superior del marge, on apareix la figura sencera d'un genet negre sense cavall. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>El doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.</p>		

F12	La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: A la taverna de Bree, Frodo es posa l'Anell per un descuit.		
0:11:30	<i>(Es sent xiuxiuejar "Baggins" diverses vegades.)</i>	
0:11:51	Pippin: (OFF) Baggins? Sure I know a Baggins. (ON) He's over there. Frodo Baggins. (OFF) He's my second cousin. (ON) Once removed on his mother's side, (OFF) and my third cousin twice removed on his father's side, if you follow me.	Pippin: (OFF) ¿Bolsón? Yo conozco a un Bolsón. (ON) Está ahí. Frodo Bolsón. (OFF) Es primo mío. (ON) Primo segundo por parte de madre, (OFF) y primo tercero por parte de padre. El viejo Bilbo le ha dejado todo, ¿saben?
0:12:06	Frodo: (OFF) Pippin!	Frodo: (OFF) ¡Pippin!
0:12:09	Pippin: (OFF) Steady on, Frodo.	Pippin: (OFF) Tranquilo, Frodo.
0:12:17	<i>(Frodo es posa l'Anell i desapareix.)</i>	
0:12:38	Sauron: (OFF) You cannot hide. I see you... there is no life in the void... only death.	Sauron: (OFF) No puedes esconderte. Te veo... No hay vida en este vacío... solo... muerte.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El doblatge incorpora una addició a l'última frase de la primera intervenció de Pippin: "El viejo Bilbo le ha dejado todo". Aquesta ampliació no afecta la sincronia perquè es produeix fora de camp i funciona pel context en què es apareix: Pippin es dedica a parlar de Frodo tot i que aquest vol passar desapercebut, i aquesta indiscreció desencadena l'acció posterior. Per la resta del fragment, el doblatge reproduceix el sentit del text original. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de Pippin és desenfadat, mentre que la veu de Sauron final és fantasmagòrica. 		

- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen sobretot fora de camp i tan sols Pippin ho fa en part dins de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): En l'escena s'utilitzen diferents tipus de plans que es van combinant: el pla de detall dels dits de Frodo que juguen amb l'Anell, un pla mitjà de Pippin i una successió de primers plans de molts personatges, que inclouen els quatre hòbbits i personatges desconeguts. La càmera finalment es situa en un grau d'angulació picat centrat en Frodo quan s'entrebanca, es posa l'Anell i desapareix, i que es combina amb un contrapicat situat en la perspectiva del hòbbit. Amb l'Anell posat, la càmera mostra Frodo en un pla mitjà i un primera pla i incorpora una imatge de l'ull de Sauron.

- Codi de composició icònica (codi de plasticitat): Quan Frodo es posa l'Anell, l'entorn es difumina i es torna de color blau gris clar. En el moment de treure's l'Anell, torna a la nitidesa de la realitat.

- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i Pippin s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment implica.

F13		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Aragorn interroga Frodo a Bree. El hòbbit no se'n fia.			
0:13:03	Frodo: What do you want?	Frodo: ¿Qué quiere usted?	
0:13:04	Aragorn: (SB) A little caution from you... (ON) that is no trinket you carry.	Aragorn: (SB) Más cautela ... (ON) no llevas precisamente una baratija.	
0:13:06	Frodo: I carry nothing.	Frodo: No llevo nada.	
0:13:07	Aragorn: (DE) Indeed. (OFF) I can avoid being seen if I wish, but to disappear entirely... (ON) that is a rare gift.	Aragorn: (DE) Ya. (OFF) Yo puedo evitar ser visto si lo deseo, pero... ¿desaparecer del todo? (ON) Un curioso don.	
0:13:16	Frodo: Who are you?	Frodo: ¿Quién es usted?	
0:13:18	Aragorn: Are you frightened?	Aragorn: ¿Estás asustado?	
0:13:21	Frodo: Yes.	Frodo: Sí.	
0:13:22	Aragorn: Not nearly frightened enough. I know what hunts you.	Aragorn: No lo suficiente. Se quién te persigue.	
Canal acústic			
- Codi lingüístic: El doblatge incorpora marques d'oralitat, com ara la interjecció "Ya" en la quarta intervenció. La tria lèxica en les rèpliques d'Aragorn contribueix a mostrar el seu sarcasme i contrasta amb les rèpliques curtes de Frodo. Cal destacar també la traducció de "you" per "usted", ja que el hòbbit no coneix encara Aragorn i hi vol mantenir distància, atès que la referència que en té en aquest punt de la història no és positiva.			
- Codi paralingüístic: El to de veu de Frodo connota por tant en anglès com en espanyol, mentre que el d'Aragorn és incisiu en totes dues llengües.			
- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen sobretot dins de camp, per bé que Aragorn també parla fora de camp en alguns punts de les seves intervencions.			
Canal visual			
- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa dels personatges es desenvolupa bàsicament en primers plans.			

- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització. Tanmateix, en el doblatge de les intervencions d'Aragorn no coincideix. D'altra banda, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal.

Sincronia

Es mantenen la sincronia de contingut i la isocronia, però no la sincronia cinèsica, ja que el to de veu del doblatge no es correspon amb l'expressió corporal i facial del personatge. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que en aquesta ocasió no es conserva ja que els termes escollits en el doblatge, i que són els equivalents directes en la llengua d'arribada, no tenen una proximitat sonora amb els de l'original.

F14		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Escena cinematogràfica. Els quatre hòbbits i Aragorn són en una habitació de Bree.			
0:13:26	Sam: (OFF) The Riders came for us in the night... but Strider had found us first.	Sam: (OFF) Los Jinetes vinieron a buscarnos por la noche... pero Trancos nos encontró primero.	
0:13:36	Frodo: (SB) <i>What are they?</i>	Frodo: (SB) <i>¿Qué son?</i>	
0:13:39	Strider: (OFF) They are Nazgûl, (ON) Ringwraiths, neither living nor dead. (DC) At all times they feel the presence of the Ring.	Trancos: (OFF) Son los Nazgûl. (ON) Espectros, ni vivos ni muertos. (DC) En todo momento sienten la presencia del Anillo.	
0:13:49	Frodo: (SB) <i>Where are you taking us?</i>	Frodo: (SB) <i>¿A dónde nos llevas?</i>	
0:13:53	Strider: (DC) To the House of Elrond.	Trancos: (DC) A la Casa de Elrond.	
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: A partir del segon enunciat i fins al final són intervencions extretes de diferents moments de la pel·lícula LCA. El contingut verbal de les quatre rèpliques coincideix al 100% amb els diàlegs de la sonorització i el doblatge de la pel·lícula, per bé que la pregunta i resposta finals es produeixen en un context diferent. L'enunciat inicial de Sam és una invenció del videojoc que, d'altra banda, es reproduïx gairebé literalment en el doblatge.</p> <p>- Codi paralingüístic: El to de veu de Sam és animat. Els de Frodo i Aragorn es corresponen amb el de la pel·lícula LCA: el d'Aragorn és sobri i amable mentre que el de Frodo és neutre i només conté la marca de la interrogació.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Comença amb un pla general de l'habitació amb els genets que apunyalen els llits quan Sam parla d'ells. Seguidament passa a un pla mitjà d'Aragorn quan se l'esmenta. En les preguntes i respostes entre Frodo i Aragorn, la imatge emula de manera simplificada la disposició de l'escena en la pel·lícula i situa Frodo assegut al llit i Aragorn dret.</p> <p>- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i Aragorn s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els cops de veu del personatge es corresponen amb la sonorització i el doblatge.</p> <p>- Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat.</p>			
<p>Sincronia</p> <p>El fragment comporta sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>			

F15		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. Aragorn busca Frodo per Bree per tal d'endur-se'l del poble.			
0:13:56	Home (PNJ): I think I saw that Mr. Underhill run off towards the stables earlier.	Home (PNJ): Me pareció ver al señor Sotomonte corriendo hacia el establo hace un rato.	
0:14:06	Frodo (PNJ): Strider! I've been looking for a pack horse for our journey.	Frodo (PNJ): ¡Trancos! He estado buscando un caballo de carga para el viaje.	
0:14:11	Frodo (PNJ): But the stablemaster says they all bolted when the Black Riders came!	Frodo (PNJ): Pero los caballos huyeron cuando llegaron los Jinetes Negros.	
0:14:15	Frodo (PNJ): I don't want to stay here much longer. Shall we be going now?	Frodo (PNJ): No quiero permanecer aquí más tiempo. ¿Partimos ya?	
0:14:21	QUEST UPDATED: Frodo Baggins has joined you.	MISIÓN ACTUALIZADA: Frodo Bolsón se ha unido a ti.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt de les intervencions del doblatge reproduceix el sentit del text original mitjançant la traducció literal. Tanmateix, en la tercera s'elimina la primera part de la frase ("But the stablemaster says"), segurament per qüestió d'espai, ja que el text doblat també apareix transcrit en pantalla. - Codi paralingüístic: El to de veu de l'home anònim i el de Frodo és serè en totes dues llengües. Tanmateix, hi ha un canvi dels actors de la sonorització i el doblatge que comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Frodo i l'home anònim parlen enquadrats en un pla mitjà. - Moviment profilmic físic: Els personatges mouen els llavis fent com si parlessin, però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emulen l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen gairebé al 100% amb el text doblat; només hi ha un canvi en la tercera intervenció en què el doblatge utilitza l'article definit ("los caballos") i el subtítol inclou el possessiu ("sus caballos"). <p>Sincronia</p> <p>El fragment implica sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita perquè l'obertura de boca del personatge en l'animació no es correspon amb la veu de la sonorització ni amb la del doblatge. Aquesta discronia, però, s'accepta per les limitacions tècniques que tradicionalment ha comportat l'articulació bucal en l'animació dels videojocs i que són presents també en aquest títol especialment en escenes cinemàtiques i diàlegs de joc.</p>			

F16		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>
Context: Diàleg de joc. En una zona de Rivendel, Aragorn té una conversa amb Frodo.		
0:14:23	Frodo (PNJ): Thank you, Strider. We never could have got here without you.	Frodo (PNJ): Gracias, Trancos. Nunca habríamos podido llegar aquí sin ti."
0:14:29	Frodo (PNJ): The Ring will be safe in Rivendell, won't it?	Frodo (PNJ): El Anillo estará seguro en Rivendel, ¿verdad?
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El contingut verbal és de nova creació, però recorda situacions de la pel·lícula LCA, sobretot la segona intervenció. Els dos enunciats del doblatge utilitzen la traducció literal per reproduir el sentit del text original. - Codi paralingüístic: El to de veu de Frodo és amable en totes dues llengües. Tanmateix, hi ha un canvi de l'actor de la sonorització i el doblatge que comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Frodo parla enquadrat en un pla mitjà. - Moviment profílmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés, però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emulen l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>El fragment requereix sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de videojocs.</p>		

F17		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>
Context: S'organitza un Concili per decidir el destí de l'Anell. Avançat el debat, Elrond en planteja la destrucció.		
0:14:34	Elrond: The Ring was made in the fires of Mount Doom. (OFF) Only there can it be unmade. (ON) It must be taken deep into Mordor and cast back into the fiery chasm from whence it came. / One of you must do this.	Elrond: Fue forjado en los fuegos del Monte del Destino. (OFF) Solo allí puede ser fundido. (ON) Debe ser devuelto al corazón de Mordor y arrojado en el bárbaro abismo del que procede. / Uno de vosotros deberá hacerlo.
0:14:57	<i>(Hi ha una forta discussió sobre qui portarà l'Anell a ser destruït. Mentre dura la discussió, primer pla de Frodo, amb la mirada fixada. Primer pla de l'Anell, on es reflecteixen alguns dels participants de la discussió. Se sent una veu que prové de l'Anell, com si estigués cridant Frodo.)</i>	
0:15:31	Frodo: I will take it. / (OFF) I will take it. // (ON) I will take the Ring to Mordor. // Though, I do not know the way.	Frodo: Yo lo llevaré. (OFF) Yo lo llevaré. // (ON) Yo llevaré el Anillo a Mordor. // Aunque... no sé como voy a hacerlo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les decisions traductològiques per al primer enunciat enriqueixen el text amb la tria lèxica de termes com "fundido" (per "unmade"), respecte a l'Anell, o "bárbaro" (per "fiery"), amb referència a l'abisme. El doblatge de la rèplica final de Frodo reproduïx el 		

sentit a través de la traducció literal.

- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu d'Elrond és seriós, mentre que el de Frodo connota innocència.
- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp.
- Codi musical i d'efectes sonors: Mentre dura la discussió, se sent una veu rítmica que prové de l'Anell i que atrau l'atenció de Frodo.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El principi del fragment transcorre en una successió de primers plans de Frodo i Elrond i pla de detall de l'Anell. Quan hi ha la discussió, es desenvolupa en diferents plans americans i primers plans dels integrants, que s'intercalen amb primers plans de Frodo i el pla de detall de l'Anell. Finalment, quan Frodo accepta el repte, la càmera l'enquadra inicialment en un primer pla i després d'una successió de plans de Gandalf i altres personatges es centra en un pla mitjà de Frodo que progressivament passa a ser primer pla.
- Codi de composició icònica (codi de plasticitat): En els plans de detall de l'Anell es reflecteix el que passa a escena dins l'objecte. Quan hi ha discussió, s'hi veuen els integrants de la disputa i més endavant s'omple de foc just abans que Frodo s'erigeixi com a portador, una acció visual que es pot interpretar com que sigui l'Anell el que convenç el hòbbit.
- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo transmet patiment fins abans de parlar, com si tingués una conversa visual amb l'Anell. Quan parla, canvia l'expressió facial i corporal, que són adequades per a la innocència que indica el seu to de veu tant en la sonorització com en el doblatge. L'escena implica articulació bucal en les intervencions enquadrades en primers plans.
- Codi sintàctic: El muntatge dels plans mostra un diàleg visual entre el hòbbit i l'Anell que conclou amb la decisió de Frodo de convertir-se en el portador de l'Anell

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté, especialment gràcies a que la traducció conserva topònims de l'original ("Mordor"), a la semblança d'alguns termes en les dues llengües ("Mount" – "Monte") i a l'ús de paraules amb consonants bilabials ("bárbaro").

F18		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>
Context: Escena cinemàtica. Panoràmica del Concili d'Elrond.		
0:16:01	Sam: (OFF) Only after much discussion was it decided that Frodo would carry the Ring to Mordor, to destroy it forever in the fires of Mount Doom. But he would not go alone.	Sam: (OFF) Tras debatirlo ampliamente, se decidió que Frodo llevaría el anillo a Mordor y lo destruiría para siempre en las llamas del Monte del Destino. Pero no iría solo.
0:16:21	Elrond: (DE) You shall be the Fellowship of the Ring.	Elrond: (DE) Seréis la Compañía del Anillo.
0:16:24	Pippin: (OFF) Oi! We're coming too!	Pippin: (OFF) ¡Eh! ¡Nosotros también vamos!
Canal acústic <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els diferents enunciat del doblatge utilitzen la traducció literal per reproduir el sentit del text original. Des del punt de vista del contingut, en el primer Sam narra de manera resumida l'escena analitzada a la taula F17. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Sam és amable mentre que el d'Elrond connota seguretat i el de Pippin mostra un aire alegre. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament fora de camp. Només Elrond ho fa dins de camp però d'esquena. 		

<p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla general amb el grup de personatges de la companyia de l'Anell al fons i Elrond a primer terme i d'esquena. - Moviment profilmic físic: L'expressió corporal d'Elrond s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat.
<p>Sincronia</p> <p>Les diferents rèpliques del doblatge comporten sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>

2.2 Introspecció i desconfiança

F19	La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Abans d'entrar a Moria, Gandalf li pregunta a Frodo per l'Anell.		
0:16:28	Gandalf: (OFF) Frodo! (ON) Come and help an old man. How's your shoulder?	Gandalf: (OFF) ¡Frodo! (ON) Ven a ayudar a este anciano. ¿Qué tal tu hombro?
0:16:39	Frodo: Better than it was.	Frodo: Cada vez mejor.
0:16:40	Gandalf: And the Ring? (OFF) You feel its power growing, don't you? (ON) I've felt it too. You must be careful now. (OFF) Evil will be drawn to you from outside the fellowship. (ON) And, I fear, from within.	Gandalf: ¿Y el Anillo? (OFF) Sientes como su poder crece, ¿verdad? (ON) Yo también lo siento. Debes ser muy cauto ahora. (OFF) El mal te acosará desde fuera de la compañía. Y me temo (ON) que también desde dentro.
0:16:59	Frodo: Who then do I trust?	Frodo: ¿En quién confío entonces?
0:17:01	Gandalf: You must trust yourself. Trust your own strengths.	Gandalf: Debes confiar en ti mismo. En tus propias fuerzas.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt de les rèpliques del doblatge reproduïx el sentit del text original mitjançant la traducció literal i conserva l'oralitat que és present en la sonorització. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Frodo indica dubte mentre que el de Gandalf és reflexiu. - Codi de col·locació del so: Frodo parla dins de camp. Gandalf, per la seva banda, ho fan tant dins com fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es desenvolupa sobretot a partir de plans mitjans i primers plans. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Tot i que bona part del fragment es desenvolupa en primers plans, no implica articulació bucal perquè els personatges pràcticament no mouen els llavis en parlar. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix, pels plans dins de camp.</p>		

F20		La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Dins les mines de Moria, el grup està aturat en un punt en què Gandalf no sap com continuar. Aquesta aturada dóna peu a l'última conversa que Frodo manté amb el mag.			
0:17:12	Frodo: I wish the Ring had never come to me... I wish none of this had happened.	Frodo: Ojalá el Anillo nunca hubiera llegado a mi... Ojalá nada hubiera ocurrido.	
0:17:20	Gandalf: So do all who live to see such times, but that is not for them to decide. (OFF) All we have to decide is (ON) what to do with the time that is given to us.	Gandalf: Eso desean quienes viven estos tiempos, pero no les toca a ellos decidir. (OFF) Lo único que podemos decidir (ON) es qué hacer con el tiempo que se nos ha dado.	
0:17:32	Gandalf: (OFF) There are other forces at work in this (ON) world, Frodo, besides the will of evil. (DE) Bilbo was meant to find the Ring. (ON) In which case, you also were (OFF) meant to have it... (ON) and that is an encouraging thought.	Gandalf: (OFF) Hay otras fuerzas en este mundo, Frodo, (ON) además de la voluntad del mal. (DE) Bilbo estaba destinado a encontrar el Anillo. (ON) Y como consecuencia tú estabas (OFF) destinado a tenerlo... (ON) y eso es un pensamiento alentador.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les diferents intervencions del doblatge reproduïxen el sentit del text original utilitzant la traducció literal. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Frodo indica resignació i el de Gandalf és reflexiu i reconfortant. - Codi de col·locació del so: Frodo parla dins de camp, mentre que Gandalf ho fa dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es desenvolupa sobretot en primers plans. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Tot i que el fragment transcorre en primers plans, no implica articulació bucal perquè els personatges pràcticament no mouen els llavis en parlar, sobretot Gandalf. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.</p>			

F21		Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Diàleg de joc. Aragorn parla amb Frodo a Rivendel.			
0:17:49	Frodo (PNJ): I wish the Ring had never come to me. I wish none of this had happened.	Frodo (PNJ): Ojalá el Anillo no se hubiera cruzado en mi camino. Desearía que nada de esto hubiera pasado.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat original prové d'un fragment de la pel·lícula LCA analitzat a la fitxa F20. Tanmateix, el doblatge del videojoc no incorpora la traducció de la pel·lícula, sinó que és una nova versió que, en qualsevol cas, també conserva el sentit de l'original. - Codi paralingüístic: El to de veu de Frodo és amable en totes dues llengües i perd el to resignat que té a la pel·lícula. A més, el timbre de la veu de l'actor del videojoc no recorda ni el de la sonorització ni el del doblatge de la versió filmica. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. 			

<p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Frodo parla enquadrat en un pla mitjà. - Moviment profilmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés, però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emulen l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): La rèplica apareix subtítolada i coincideix al 100% amb el text doblat.
<p>Sincronia</p> <p>El fragment comporta sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de videojocs.</p>

F22	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Lothlórien. Galadriel insta Frodo a seguir-la a mirar al seu mirall, on es veuen coses que han passat i d'altres que potser passaran.		
0:17:56	Galadriel: Will you look into the mirror?	Galadriel: ¿Mirarás en el espejo?
0:17:59	Frodo: What will I see?	Frodo: ¿Qué veré si lo hago?
0:18:04	Galadriel: Even the wisest cannot tell. For the mirror shows (OFF) many things... (ON) Things that were, things that are, (SB) and some things (ON) that have not yet come to pass.	Galadriel: Ni el más sabio te lo diría. Pues el espejo muestra (OFF) muchas cosas... (ON) Cosas que fueron, cosas que son, (SB) y algunas cosas (ON) que aún están por llegar.
0:18:37	<i>(L'aigua mostra imatges diverses: Legolas, Sam, Bolsón Cerrado i Hobbiton cremant-se, Frodo i Sam encadenats, Hobbiton calcinat i l'Ull, que actua com un remolí que estira l'Anell dins el mirall i, per tant, també Frodo, que el porta penjat al coll. Finalment, Frodo agafa l'Anell i cau enrere.)</i>	
0:19:32	Galadriel: I know what it is you saw... for it is also in my mind.	Galadriel: Sé lo que has visto... porque también está en mi mente.
0:19:41	Galadriel: (OFF) It is what will come to pass if you should fail. The Fellowship is breaking. It is already begun. He will try to take the Ring. You know of whom I speak. One by one, it will destroy them all.	Galadriel: (OFF) Es lo que llegaría a suceder si fracasaras. La Compañía se está dividiendo. Ha comenzado su final. Él intentará hacerse con el Anillo. Ya sabes de quién hablo. Uno a uno, acabará con todos.
0:20:05	Frodo: I cannot do this alone.	Frodo: No puedo hacer esto solo.
0:20:10	Galadriel: You are a Ring-bearer, Frodo. (OFF) To bear a Ring of Power (ON) is to be alone. This is Ninya, (OFF) the Ring of Adamant, (ON) and I am its Keeper. / This task was appointed to you. (OFF) And if you do not find a way (ON), no one will.	Galadriel: Eres el portador del Anillo, Frodo. (OFF) Llevar el anillo de poder (ON) conlleva estar solo. Este es Ninya, (OFF) el anillo de diamante, (ON) yo soy su depositaria. / Esta misión te ha sido encomendada. (OFF) Y si tú no encuentras el camino (ON), nadie lo hará.
0:20:39	Frodo: Then I know what I must do. It's just I'm afraid to do it.	Frodo: Entonces sé lo que debo hacer. Solo que... tengo miedo de hacerlo.
0:20:53	Galadriel: Even the smallest person can change the course of the future.	Galadriel: Hasta el más pequeño puede cambiar el curso del futuro.
0:20:59	<i>(Primer pla de la mà de Frodo, que la tanca amb l'Anell a dins.)</i>	

Canal acústic

- Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge conserva el sentit del text original per mitjà de la traducció literal i la selecció lèxica de termes equivalents de la llengua d'arribada.
- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Galadriel és eminentment enigmàtic, mentre que el de Frodo connota dubte.
- Codi de col·locació del so: Frodo parla dins de camp. Galadriel combina dins i fora de camp. En un moment de l'escena, parla en pensaments, sense moure els llavis, amb la seva pròpia veu en OFF.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): En el diàleg entre els dos personatges al principi de l'escena, estan enquadrats sobretot en plans mitjans i en algun cas Galadriel també en pla americà. A la part central del fragment, la càmera es focalitza en el cercle de l'aigua del mirall i hi van apareixent imatges fins que s'hi veu l'Ull de Sauron que atrau l'Anell. En aquest cas, la càmera dedica un pla de detall a l'objecte. La conversa final transcorre en primers plans i també incorpora plans de detall de l'anell de Galadriel quan ella en parla i de la mà de Frodo oberta amb l'Anell a dins, un enquadrament que coincideix amb la seva decisió de marxar tot sol.
- Codi de transcripció icònica: A la part central del fragment, es reflecteixen diverses accions en l'aigua del mirall. Des del punt de vista visual, es plasma encerclant aquestes imatges i amb moviments d'aigua en el contorn, fet que permet crear l'efecte visual adient d'evocació del passat i el futur.
- Codi de composició icònica (codi de plasticitat): Durant el fragment apareix l'Anell de Frodo en tres ocasions. En tots tres casos, l'objecte destaca de l'entorn per la brillantor.
- Moviment profílmic físic: L'expressió facial de Frodo transmet patiment durant tot el fragment. La de Galadriel ajuda a mostrar-la com una persona enigmàtica. L'escena implica articulació bucal en les intervencions enquadrades en primers plans.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que es conserva en el doblatge en mantenir noms propis de l'original ("Frodo"; "Nenya") i amb la proximitat de termes en les dues llengües ("course" – "curso"; "future" – "futuro").

F23	<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. El jugador ha seleccionat Frodo i el mou per l'espai on es desenvolupa la missió.		
0:21:03	Frodo: (OFF) <i>I know what I must do.</i>	Frodo: (OFF) <i>Sé lo que debo hacer.</i>
Canal acústic		
<ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Tant en la sonorització com en el doblatge, l'enunciat coincideix al 100% amb la frase que Frodo pronuncia a la pel·lícula LCA a Lothlórien, després que Galadriel l'aconselli, en un fragment analitzat a la fitxa F22. - Codi paralingüístic: El to de veu de Frodo és neutre i imita la dels actors de la sonorització i el doblatge dels films. - Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp. 		
Canal visual		
<ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'acció de joc es desenvolupa en un camp llarguíssim. Això implica que el contingut relatiu al personatge en el canal visual no tingui incidència en el doblatge de l'enunciat. 		
Sincronia		

El doblatge del fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no hi ha cap mena de restricció. També es manté la sincronia de contingut.

F24		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>
Context: Baralla entre Frodo i Boromir per l'Anell.		
0:21:09	Boromir: (OFF) None of us should wander alone. You least of all. So much depends on you. (ON) Frodo? // (DE) I know why you seek solitude. (ON) You suffer, I see it day by day. Are you sure you do not suffer needlessly?	Boromir: (OFF) Ninguno deberíamos andar a solas. Y tú menos que nadie. Mucho depende de ti. (ON) ¿Frodo? // (DE) Sé por qué buscas soledad. (ON) Sufres, lo veo día a día. ¿Seguro que no sufres sin necesidad?
0:21:37	<i>(Frodo es mira Boromir amb desconfiança.)</i>	
0:21:40	Boromir: There are other ways, Frodo... other paths that we might take.	Boromir: Hay otras posibilidades, Frodo... otros caminos posibles.
0:21:44	<i>Frodo: I know what you would say and it would seem like wisdom but for the warning of my heart.</i>	<i>Frodo: Sé lo que propondrías, y parecería sensato si mi corazón no me previniera.</i>
0:21:50	Boromir: A warning? (DE) Against what? (OFF) We're all afraid, Frodo. (ON) But to let that fear drive us to destroy (OFF) what hope we have... (ON) don't you see that is madness?	Boromir: ¿Prevenirte? (DE) ¿Contra qué? (OFF) Todos tenemos miedo, Frodo. (ON) Pero dejar que ese miedo nos domine (OFF) y destruya nuestra esperanza... (ON) ¿No lo ves? ¡Sería demencial!
0:22:02	<i>Frodo: There is no other way.</i>	<i>Frodo: No hay otra opción.</i>
0:22:05	Boromir: I ask only for the strength to defend my people. If you would lend me the Ring...	Boromir: Solo deseo un poder suficiente que defienda a mi pueblo. Si tu me dejaras el Anillo...
0:22:12	<i>Frodo: No.</i>	<i>Frodo: No.</i>
0:22:13	Boromir: Why do you recoil? I am no thief.	Boromir: ¿Por qué te alejas? Yo no robo a nadie.
0:22:16	<i>Frodo: You are not yourself.</i>	<i>Frodo: No eres tu mismo.</i>
0:22:19	Boromir: What chance do you think you have? (OFF) They will find you, they will take the Ring and you will beg for death (OFF) before the end.	Boromir: ¿Cuántas son tus alternativas? (OFF) Te encontrarán, (ON) se llevarán el Anillo y tu suplicarás tu muerte (OFF) para no ver el final.
0:22:34	Boromir: You fool! (OFF) It is not yours, (ON) save by unhappy chance. It might have been mine! (OFF) It should be mine! Give it to me! Give me the Ring. (ON) Give it to me!	Boromir: ¡Necio! (OFF) No es tuyo, (ON) ¡lo tienes por una infeliz casualidad! (OFF) ¡Debería ser mío! ¡Dámelo! (ON) ¡Dámelo!
0:22:43	<i>Frodo: No.</i>	<i>Frodo: ¡No!</i>
0:22:44	Boromir: Give it to me!	Boromir: ¡Dámelo!
0:22:45	<i>Frodo: No.</i>	<i>Frodo: ¡No!</i>
0:22:47	<i>(Quan Boromir intenta prendre-li, Frodo es posa l'Anell i desapareix. Boromir rep un cop de puny invisible i maleeix Frodo.)</i>	
Canal acústic		
- Codi lingüístic: Les diferents rèpliques del doblatge reproduïxen el sentit del text original		

amb la traducció literal, mantenen l'oralitat present en la sonorització i conserven amb subtilesa la tensió creixent en la conversa: el contingut verbal és distès al principi i acaba amb tensió. Les decisions traductològiques inclouen la presència d'una modulació en traduir "I am no thief" per "Yo no robo a nadie" i un canvi de matís en la traducció de "before the end" per "para no ver el final".

- Codi paralingüístic: En totes dues llengües es reflecteix el canvi de to de Boromir, que és inicialment amistós i acaba essent hostil. En el cas de Frodo, en aquest fragment té un to sec i distant.

- Codi de col·locació del so: Frodo parla dins de camp. Boromir combina dins i fora de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'escena evoluciona en un intercanvi de plans mitjans dels personatges, que es mouen pel bosc. Quan al final Frodo s'ha posat l'Anell, Boromir queda enquadrat en un pla de figura sencera.

- Codi de transcripció icònica: Al final del fragment, després que Frodo hagi desaparegut, es mou una branca a primer terme de la imatge, que indica que el hòbbit l'ha trepitjat mentre fuig.

- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el contingut de la sonorització i el doblatge. L'escena implica articulació bucal en les intervencions enquadrades en primers plans.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté, especialment amb la proximitat d'algunes paraules en les dues llengües ("suffer" – "sufres"; "No").

F25		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Frodo fuig de Boromir amb l'Anell posat i quan se'l treu es troba dalt de la talaia d'Amon Sul, on arriba Aragorn.			
0:22:54	<i>(Imatge borrosa. Frodo mira fixament cap a la càmera, espantat. Està veient l'Ull. Finalment, cau enrere i es treu l'Anell, amb la qual cosa torna la imatge normal.)</i>		
0:23:27	Aragorn: (OFF) Frodo?	Aragorn: (OFF) ¿Frodo?	
0:23:30	Frodo: It has taken Boromir.	Frodo: Ha cautivado a Boromir.	
0:23:32	Aragorn: Where is the Ring?	Aragorn: ¿Dónde está el Anillo?	
0:23:34	Frodo: Stay away!	Frodo: ¡Aléjate!	
0:23:36	Aragorn: (OFF) Frodo! (SB) I swore to protect you.	Aragorn: (OFF) ¡Frodo! (SB) Juré protegerte.	
0:23:42	Frodo: Can you protect me from yourself? // Would you destroy it?	Frodo: ¿Incluso protegerme de ti mismo? // ¿Tú lo destruirías?	
0:24:02	<i>(La mà de Frodo oberta amb l'Anell i la mà d'Aragorn. Aragorn s'agenolla davant Frodo i tanca la mà de Frodo, amb l'Anell a dins. Per tant, el rebutja.)</i>		
0:24:19	Aragorn: I would have gone with you to the end... into the very fires of Mordor.	Aragorn: Habría ido contigo hasta el final... hasta el fuego de Mordor.	
0:24:29	Frodo: I know. Look after the others, especially Sam. He will not understand.	Frodo: Lo sé. Cuida de los otros, en especial de Sam. Él no lo entenderá.	
Canal acústic			
- Codi lingüístic: El doblatge reproduïx mitjançant la traducció literal el sentit del text original i s'inclou la particularització en la tria lèxica amb la traducció de verbs genèrics com			

“taken” per mots més precisos com “cautivado”. D'altra banda, també s'afegeixen marques d'oralitat: el connector “Incluso” al principi de la sisena rèplica.

- Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és incisiu en l'anglès, però és més neutre en el doblatge a l'espanyol. El de Frodo indica por en totes dues llengües.

- Codi musical i d'efectes sonors: En el moment en què l'Anell reclama Aragorn, se senten veus i una música, que col·laboren a alimentar la temptació.

- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp.

Canal visual

- Codi de composició icònica (codi de plasticitat): A la part inicial del fragment Frodo duu l'Anell posat, fet que es plasma visualment perquè l'entorn és difuminat i de color blau gris clar. Quan es treu l'Anell, torna a la nitidesa de la realitat. El codi de plasticitat també és present per la brillantor de l'Anell quan Frodo el té a la mà.

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Els dos personatges apareixen enquadrats en primers plans i plans mitjans.

- Moviment profílmic físic: L'expressió facial d'Aragorn i Frodo s'adequa amb el to de veu de la sonorització i del doblatge. D'altra banda, les intervencions comporten articulació bucal quan es pronuncien en primers plans.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que es manté tan sols en l'última rèplica gràcies a l'ús de termes amb sons labiodentals (“fires” – “fuego”) i a que es conserva el terme “Mordor” de l'original.

F26		<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>	
Context: Frodo, encaputxat, avança després de ser capturat per Faramir. De fons se sent la veu de Galadriel, narrant la situació en què es troba el portador de l'Anell.			
0:24:41	Galadriel: (OFF) The strength of the Ring-bearer is failing. In his heart, Frodo begins to understand... (ON) the quest will claim his life.	Galadriel: (OFF) La fuerza del portador se desvanece. En su corazón, Frodo empieza a entender que (ON) la misión reclamará su vida.	
Canal acústic			
- Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge conserva el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. Tot i així, s'elimina la referència a l'Anell en la denominació de Frodo com a “Ring-bearer”, en anglès, possiblement per mantenir la isocronia, i la menció de Frodo queda reduïda a “el portador”.			
- Codi paralingüístic: El to de veu de Galadriel és enigmàtic en totes dues llengües.			
- Codi de col·locació del so: Galadriel parla inicialment fora de camp i al final ho fa dins de camp.			
Canal visual			
- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): En el transcurs del fragment, apareix un pla mitjà de Frodo encaputxat, un pla mitjà d'Elrond i, finalment, un primer pla de Galadriel.			
- Moviment profílmic físic: L'expressió facial de Galadriel és adequada per al to de veu de la sonorització i del doblatge. D'altra banda, la part final de la intervenció implica articulació bucal perquè es pronuncia en primer pla.			
Sincronia			
Es mantenen la sincronia de contingut i la isocronia.			

F27		<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Frodo, esgotat, avança dins el cau de l'Aranya fins que cau exhaust. Com dins un somni, l'entorn es converteix en el bosc de Lorien i se li apareix Galadriel.			
0:25:21	Galadriel: (OFF) This task was appointed to you, Frodo of the Shire. If you do not find a way... no one will.	Galadriel: (OFF) Esta misión te ha sido encomendada a ti, Frodo de la Comarca. Y si tú no encuentras la solución... nadie lo hará.	
0:25:44	<i>(Frodo torna a la realitat: s'aixeca de terra i reprèn la marxa.)</i>		
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les paraules de Galadriel són un record de la conversa que manté amb Frodo a LCA, un fragment analitzat la fitxa F22. Tant la sonorització com el doblatge reproduïxen el text gairebé exactament igual que en la primera pel·lícula. Hi ha només un canvi en la traducció de “way”, en què s'opta per un altre sentit d'aquest terme: “solució” en lloc de “camino”. - Codi paralingüístic: El to de veu de Galadriel és serè i reconfortant en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Galadriel parla fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'escena s'inicia amb un primer pla de Frodo, que cau al terra. Posteriorment apareix un pla mitjà de Galadriel, que s'acosta a Frodo i l'ajuda a aixecar-se, amb la qual cosa la càmera torna al pla anterior del hòbbit. - Codi de transcripció icònica: L'entorn inicial en què es troba Frodo, el del cau de l'Aranya, es converteix temporalment en el bosc de Lothlórien, fet que plasma visualment el confort de les paraules de Galadriel en un entorn idíl·lic. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial de Frodo connota esgotament i sorpresa. Galadriel, per la seva banda, transmet bondat amb el seu somriure i fa un gest proxèmic d'inclinar-se per ajudar Frodo a aixecar-se. 			
<p>Sincronia</p> <p>Es manté la sincronia de contingut que el fragment requereix.</p>			

2.3 L'Anell com a càrrega

F28		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Elrond i Gandalf parlen sobre Frodo a Rivendel.			
0:25:49	Elrond: (OFF) And yet to have come so far (ON) still bearing the Ring, the Hobbit has shown extraordinary resilience to its evil.	Elrond: (OFF) Y eso que llegar hasta aquí (ON) portando el Anillo es muestra de extraordinaria resistencia a su mal.	
0:25:55	Gandalf: (SB) It is a burden he should never have had to bear. (ON) We can ask no more of Frodo.	Gandalf: (SB) Es una carga que jamás tendría que haber llevado. (ON) No podemos pedirle más a Frodo.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge conserven el sentit del text original per mitjà de la traducció literal, si bé en el primer es substitueix la referència a “the Hobbit” per una forma impersonal: “es muestra de extraordinària resistencia a su mal”. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu d'Elrond connota reflexió. També el de Gandalf és reflexiu, però incorpora un aire protector. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp, tot i que Elrond inicia la seva intervenció fora de camp. 			

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa transcorre inicialment en un pla mitjà d'Elrond amb Gandalf al fons. En aquesta situació s'inicia la segona intervenció, que acaba fitxada en un pla mitjà de Gandalf.

- Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.

F29**Las aventuras de Aragorn (videojoc)**

Context: Diàleg de joc. A Rivendel, Aragorn conversa amb Gandalf.

0:26:03	Gandalf (PNJ): The Ring is a burden Frodo should never have had to bear. We can ask no more of him.	Gandalf (PNJ): El Anillo es una carga que Frodo no debería haber llevado nunca. No podemos pedirle más.
---------	---	---

Canal acústic

- Codi lingüístic: Tant en la sonorització com en el doblatge, l'enunciat recorda la frase que Gandalf pronuncia a la pel·lícula LCA, en un fragment que hem analitzat a la fitxa F28, tot i que està lleugerament reformulada: en el videojoc s'inclouen els noms de l'objecte i el personatge: "The Ring is a burden Frodo should never have had to bear." – "El Anillo es una carga que Frodo no debería haber llevado nunca".

- Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és serè. Tanmateix, el canvi dels actors de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films.

- Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Gandalf parla enquadrat en un pla mitjà.

- Moviment profilmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés, però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emulen l'acció de parlar.

- Codi gràfic (subtítols): La rèplica subtítolada en pantalla i coincideix al 100% amb el text doblat.

Sincronia

L'enunciat del doblatge comporta sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de videojocs.

F30**Las dos torres (llargmetratge)**

Context: Frodo i Sam caminen per les roques d'Eryn Muil.

0:26:11	<i>(Frodo mira fixament a la càmera. Està veient l'Ull. La càmera corre cap on es troba Mordor, amb un so de trons de fons. Frodo s'asseu en una roca, cansat.)</i>	
0:26:19	Sam: Mr. Frodo? / It's the Ring, isn't it?	Sam: ¿Señor Frodo? / Es el Anillo, ¿no?
0:26:26	Frodo: (DC) It's getting heavier.	Frodo: (DC) Cada vez pesa más.

Canal acústic

- Codi lingüístic: Les dues rèpliques del doblatge reproduïxen el sentit del text original amb la traducció literal i conserven la referència al pes que suposa l'Anell: "It's getting heavier"

<p>es tradueix com “Cada vez pesa más”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Sam és amable i protector, mentre que el de Frodo connota patiment. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Al principi del fragment s'intercalen imatges de l'Ull de Sauron amb un primeríssim pla de Frodo patint, una successió de fotogrames que motiva l'intercanvi d'enunciats posterior. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i Sam és adequada per al to de veu de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>

F31	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Complicitat entre Gollum i Frodo.		
0:26:35	Gollum: Master carries heavy burden. Sméagol knows. Heavy, heavy burden. / Fat one cannot know. Smeágol look after Master.	Gollum: Amo lleva carga muy pesada. Sméagol sabe. Pesada, muy pesada. / El seboso no entiende. Smeágol cuida del Amo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge conserva el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula i manté la sintaxi característica del parlar de Gollum a través del calc sintàctic. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gollum és amable però passa a tenir un aire agressiu quan fa referència a Sam com a “El seboso”. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La càmera està enquadrada en un pla mitjà de Gollum que s'ha apropat a Frodo, estirat a terra per l'esgotament. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Gollum s'adiu amb el to de veu de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix.</p>		

F32	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Diàleg de joc. Dins la sala de la tomba de Balin, Aragorn parla amb diferents membres del grup, entre ells Frodo i Sam.		
0:26:54	Sam (PNJ): The Ring is such a burden to Mr. Frodo. I wish there was something I could do.	Sam (PNJ): El Anillo es una gran carga para el señor Frodo. Ojalá yo pudiera hacer algo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El sentit de l'enunciat recorda la intervenció de Gandalf analitzada a la taula F29, tot i que la segona part afegeix el to protector de Sam. El doblatge reproduceix de manera literal el contingut del text original. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam mostra la implicació del personatge en totes dues 		

<p>llengües.</p> <p>- Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Gandalf parla enquadrat en un pla de figura sencera.</p> <p>- Moviment profilmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés, però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emulen l'acció de parlar.</p> <p>- Codi gràfic – subtítols (codi lingüístic visual): La rèplica apareix subtítolada i coincideix al 100% amb el text doblat.</p>
<p>Sincronia</p> <p>El fragment comporta sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>

F33	<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. El jugador mou Frodo per l'espai on es desenvolupa la missió.		
0:27:00	Frodo: (OFF) The burden's heavy.	Frodo: (OFF) La carga es muy pesada.
0:27:03	Frodo: (OFF) The Ring... it's so heavy!	Frodo: (OFF) El Anillo, se hace más pesado.
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: Els dos enunciatos de la taula recorden frases que pronuncia Frodo en la trilogia i fan referència a la càrrega que suposa l'objecte. Les rèpliques del doblatge reproduïxen el sentit de l'original amb una traducció funcional.</p> <p>- Codi paralingüístic: El to de veu de Frodo indica patiment en les dues llengües.</p> <p>- Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'acció de joc es desenvolupa en un camp llarguíssim. Això implica que el contingut relatiu al personatge en el canal visual no tingui incidència en el doblatge dels enunciatos.</p> <p>Sincronia</p> <p>El doblatge del fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no hi ha cap mena de restricció. També es manté la sincronia de contingut.</p>		

2.4 Possessió de l'Anell i deliri

F34	<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>	
Context: Frodo i Sam són captius de Faramir a Ithilien.		
0:27:09	Sam: (SB) We have to get out of here. (ON) You go. Go, now. (SB) You can do it. (OFF) Use the Ring, Mr. Frodo. (ON) Just this once. Put it on. Disappear.	Sam: (SB) Tenemos que salir de aquí. (ON) Váyase. Hágalo ahora. (SB) Puede hacerlo. (OFF) Use el Anillo, señor Frodo. (ON) Solo esta vez. Póngaselo. Desaparezca.
0:27:27	Frodo: (DC) I can't. (ON) You were right, Sam. You tried to tell me but... I'm sorry. The Ring's taking me, Sam. If I put it on, he'll find me. He'll see.	Frodo: (DC) No puedo. (ON) Tenías razón, Sam. Intentaste decírmelo pero... Lo lamento. El Anillo me está poseyendo. Si me lo pongo, él me encontrará. Me

		verá.
Canal acústic		
<p>- Codi lingüístic: Les dues intervencions del doblatge reproduïxen el sentit del text original a través de la traducció literal. En la tercera frase de la primera intervenció s'evita la repetició del verb "go" i s'opta per una fórmula que contribueix a l'oralitat: "Hágalo ahora". En el cas de la segona, es transmet la preocupació a través de la tria lèxica i l'estructura sintàctica.</p> <p>- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Sam és amable i esperonador; el de Frodo connota resignació i patiment.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Sam parla dins i fora de camp, mentre que Frodo ho fa dins de camp.</p>		
Canal visual		
<p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Es combinen plans generals dels dos hòbbits amb plans mitjans i primer plans quan parlen.</p> <p>- Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i Sam és adequada per al to de veu de la sonorització i del doblatge. Alhora, els primers plans impliquen articulació bucal.</p>		
Sincronia		
Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que l'escena requereix. Alhora, els primers plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que es manté gràcies a que es conserven els noms propis de l'original ("Sam").		

F35	Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Presos de Faramir a Osgiliath, Frodo delira, visiblement afectat pel poder de l'Anell.		
0:28:03	Sam: Mr. Frodo.	Sam: ¿Señor Frodo?
0:28:06	Frodo: <i>It's calling to him, Sam. His eye is almost on me.</i>	Frodo: <i>Le está llamando, Sam. Su ojo pronto me verá.</i>
0:28:10	Sam: Hold on, Mr. Frodo. You'll be allright.	Sam: Aguante, señor Frodo. Lo puede conseguir.
0:28:30	Sam: Mr. Frodo?	Sam: ¿Señor Frodo?
0:28:33	Frodo: <i>They're here. They've come.</i>	Frodo: <i>Están aquí. Han venido.</i>
0:28:41	<i>(Frodo puja unes escales, posseït i atret pels Nazgûl.)</i>	
0:28:46	Sam: What are you doing?	Sam: ¿Pero qué hace?
0:28:56	Sam: Where are you going!	Sam: ¡Qué está haciendo!
0:29:26	<i>(Hipnotitzat pel Nazgûl, Frodo fa el gest de posar-se l'Anell mentre es mira el monstre. Sam l'atura i cauen rodolant escales avall. Frodo treu l'espasa i es disposa a clavar-li a Sam, ja que no el reconeix.)</i>	
0:29:56	Sam: It's me. It's your Sam. Don't you know your Sam?	Sam: Soy yo. Soy su Sam. ¿No conoce a su Sam?
0:30:27	Frodo: <i>I can't do this, Sam.</i>	Frodo: <i>No puedo hacer esto, Sam.</i>
0:30:32	Sam: I know. It's all wrong. By rights we shouldn't even be here.	Sam: Lo sé. Ha sido un error. No deberíamos ni haber llegado hasta aquí.
Canal acústic		
<p>- Codi lingüístic: El conjunt de les rèpliques del doblatge transmet el sentit del text original mitjançant la traducció literal.</p> <p>- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de Sam connota sorpresa en les primeres intervencions i tristesa en les dues últimes. En el cas de Frodo, la segona rèplica reflecteix que el personatge està posseït i fora de si gràcies a un efecte sonor d'eco i reverberació de la</p>		

<p>veu. El to en l'últim enunciat de Frodo mostra resignació i esgotament.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi d'efectes sonors: La presència del Nazgûl i l'atracció de Frodo cap aquest es reflecteix a través d'uns sons hipnòtics i aguts. - Codi de col·locació del so: Tant Frodo com Sam parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Quan els personatges parlen, la càmera els enquadra en primers i primeríssims plans, tant al principi del fragment com al final. La part central combina diferents tipus de plans, que inclouen des de plans generals de Frodo amb el Nazgûl i de Frodo apuntant a Sam, un pla de detall de l'Anell amb la punta dels dits de Frodo a punt de posar-se'l o un pla de figura sencera de Sam pujant les escales. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): En pla de detall de l'Anell destaca l'objecte a través de la brillantor i la punta dels dits de Frodo per sobre de la resta. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial de Frodo transmet bogeria, patiment, resignació i esgotament en les diferents parts del fragment. L'escena implica articulació bucal en les intervencions enquadrades en primers plans. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els primers plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que es manté gràcies als sons vocàlics i que es conserva un terme de l'original que apareix diferents vegades: "Sam".</p>
--

F36	<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. El jugador ha seleccionat Frodo i el mou per l'espai on es desenvolupa la missió.		
0:30:41	Frodo: (OFF) He won't take me!	Frodo: (OFF) ¡No podrás tenerlo!
0:30:44	Frodo: (OFF) He will not take the Ring!	Frodo: (OFF) ¡No tendrán el Anillo!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Tots dos enunciat recorden frases que pronuncia Frodo en la trilogia i tracten del fet que Sauron vulgui recuperar l'Anell. Tanmateix, en el doblatge es canvia la persona a qui s'adreça: si els originals es refereixen a la tercera persona masculina del singular ("He won't take"), el primer enunciat s'adreça a la segona del singular ("No podrás"), mentre que l'últim ho fa a la tercera del plural ("No tendrán"). - Codi paralingüístic: El to de veu de Frodo és enèrgic en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'acció de joc es desenvolupa en un camp llarguíssim. Això implica que el contingut relatiu al personatge en el canal visual no tingui incidència en el doblatge dels enunciat. <p>Sincronia</p> <p>El doblatge del fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no hi ha cap mena de restricció. També es manté la sincronia de contingut.</p>		

2.4.1 Relació amb Gollum

2.4.1.1 Fredor i desconfiança

F37	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>
------------	---

Context: Aturats en un punt de Moria on Gandalf no sap per on avançar, Frodo alerta el mag que algú els està seguint.		
0:30:47	Frodo: <i>There's something down there.</i>	Frodo: <i>Hay algo ahí abajo.</i>
0:30:49	Gandalf: <i>It's Gollum.</i>	Gandalf: <i>Es Gollum.</i>
0:30:52	Frodo: <i>Gollum?</i>	Frodo: <i>¿Gollum?</i>
0:30:53	Gandalf: <i>He's been following us for three days.</i>	Gandalf: <i>Nos viene siguiendo desde hace tres días.</i>
0:30:56	Frodo: <i>He escaped the dungeons of Barad-dûr?</i>	Frodo: <i>¿Ha escapado de las mazmorras de Barad-dûr?</i>
0:30:59	Gandalf: <i>Escaped... or was set loose. (OFF) And now the Ring has drawn him here. He will never be rid of his need for it. He hates and loves the Ring, as he hates and loves himself. (DC) Sméagol's life is a sad story. (ON) Yes. Sméagol he was once called. Before the Ring found him, before it drove him mad.</i>	Gandalf: <i>Ha escapado... o le han soltado. (OFF) Y ahora el Anillo le ha traído hasta aquí. Nunca se librará de esa necesidad de él. Odia y ama el Anillo tanto como se odia y ama a sí mismo. (DC) La vida de Sméagol es una triste historia. (ON) Sí. Sméagol era su nombre antes de que el Anillo le encontrara... y le volviera loco.</i>
0:31:33	Frodo: <i>It's a pity Bilbo didn't kill him (DC) when he had the chance.</i>	Frodo: <i>Lástima que Bilbo no le matara (DC) cuando pudo hacerlo.</i>
0:31:37	Gandalf: <i>Pity? It was pity that stayed Bilbo's hand. (OFF) Many that live deserve death, and some that die deserve life. (ON) Can you give it to them, Frodo? (DE) Do not be too (ON) eager to deal out death in judgment... even the very wise cannot see all ends. (DE) My heart tells me that Gollum has some part to play yet, for good or ill, before this is over. The pity of Bilbo (ON) may rule the fate of many.</i>	Gandalf: <i>¿Lástima? La lástima fue lo que frenó la mano de Bilbo. (OFF) Muchos vivos merecerían la muerte, y algunos que mueren merecen la vida. (ON) ¿Podrías dársela tú, Frodo? (DE) No seas ligero a la hora de adjudicar (ON) muerte o juicio... ni los sabios pueden discernir esos extremos. (DE) El corazón me dice que Gollum tiene aún un papel que cumplir para bien o para mal, antes de que todo esto acabe. La compasión de Bilbo (ON) podría regir el destino de muchos.</i>
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les diferents intervencions del doblatge transmeten el sentit del text original amb la traducció literal. D'altra banda, el significat de la paraula "lástima" en la llengua d'arribada permet mantenir el doble sentit de l'ús del terme anglès "pity". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Frodo indica preocupació al principi i és contundent en l'última, mentre que el de Gandalf és amable i reflexiu. - Codi de col·locació del so: Frodo parla dins de camp, mentre que Gandalf ho fa dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es desenvolupa sobretot en primers plans i s'intercalen dos plans de detall de la criatura Gollum. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): Els plans de detall de Gollum es centren en els dits d'una mà i els ulls, fet que informa l'espectador que es tracta d'un personatge no humà, però manté la incògnita sobre el seu aspecte real. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Tot i que el fragment transcorre en primers plans, no implica articulació bucal perquè els personatges pràcticament no mouen els llavis en parlar, sobretot Gandalf. 		

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.

F38	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Diàleg del joc. Moria. Aragorn parla amb Frodo en un punt en què l'acció està aturada i hi ha diversos camins per escollir.		
0:32:19	Frodo (PNJ): We're being followed!	Frodo (PNJ): ¡Nos están siguiendo!
0:32:21	Frodo (PNJ): It's Gollum, isn't it? He wants the Ring back.	Frodo (PNJ): Es Gollum, ¿verdad? Quiere recuperar el Anillo.
Canal acústic <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge reproduïen el sentit del text original amb la traducció literal. - Codi paralingüístic: La veu de Frodo connota preocupació en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. Canal visual <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Frodo parla enquadrat en un pla de figura sencera. - Moviment profilmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés, però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emulen l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Les rèpliques apareixen subtítolades i coincideixen al 100% amb el text doblat. 		
Sincronia <p>Els enunciats del doblatge comporten sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de videojocs.</p>		

F39	<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>	
Context: Sam i Frodo es troben a les roques d'Eryn Mui i capturen la criatura Gollum.		
0:32:26	Frodo: We're not alone.	Frodo: No estamos solos.
0:32:32	Gollum: (DE) It's ours it is, and we wants it!	Gollum: (DE) Es nuestro sí, ¡y lo queremos!
0:32:42	Frodo: This is Sting. You've seen it before... Haven't you... Gollum? / Release him or I'll cut your throat.	Frodo: Esta es Dardo. Ya la has visto antes... ¿Me equivoco... Gollum? / Suéltalo o te corto el cuello.
Canal acústic <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els diferents enunciats del doblatge reproduïen de manera literal el sentit del text original. La rèplica de Gollum manté la sintaxi característica del parlar d'aquest personatge, que contrasta amb el de Frodo. D'altra banda, l'ús del terme "Dardo" com a traducció de "Sting" és coherent amb la traducció literària del llibre de Tolkien a l'espanyol, que es va realitzar seguint les indicacions de l'autor (vegeu 9.1). - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de Frodo és tens en el primer enunciat i amenaçador en el segon, mentre que el de Gollum és inquietant. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp. 		

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Quan Frodo parla ho fa enquadrat en primers plans, tant al principi com quan amenaça Gollum amb la daga. A la part central, Gollum apareix d'esquena en un pla de figura sencera situat en un grau d'angulació picat sobre unes roques, amb els hòbbits dormint al fons de la imatge.
- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i la corporal de Gollum és adient per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació bucal en els plans en què parla el hòbbit.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els primers plans de Frodo comporten sincronia fonètica, que tanmateix només es manté de manera precisa en repetir el terme "Gollum".

F40 <i>Las dos torres (llargmetratge)</i>		
Context: Els dos hòbbits i Gollum s'han aturat a menjar. Frodo reacciona amb fredor i distància davant la criatura.		
0:32:58	Gollum: We can't eat Hobbit food! ¡We must starve!	Gollum: Nos ahoga la comida hobbit. ¡Moriremos de inanición!
0:33:06	Sam: Well, starve then. And good riddance!	Sam: ¡Pues muérete! A ver si hay suerte.
0:33:10	Gollum: Oh, cruel hobbit. He does not care if we are hungry. (DE) He does not care if we should die! (ON) Not like master. (OFF) Master (ON) cares. Master knows. Yes. Precious. Once it takes hold of us it never lets go.	Gollum: Oh, cruel hobbit. Trae sin cuidado tengamos hambre. (DE) ¡No le importa que muramos! (ON) No como el amo. (OFF) El amo (ON) se preocupa. El amo sabe. Sí. Tesoro. Cuando se apodera de ti, ya nunca te suelta.
0:33:51	Frodo: (SB) Don't touch me!	Frodo: (SB) ¡No me toques!
Canal acústic		
<ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge transmet el sentit del text original a través de la traducció literal. Les intervencions de Gollum conserven el parlar especial del personatge a través de la sintaxi. En el primer enunciat s'incorporen dos canvis: es tradueix el terme "eats" per "ahoga" i es duu a terme una amplificació en incloure la paraula "inanición". D'altra banda, es tradueix el terme "master" per "amo", el terme amb què Gollum s'adreça a Frodo fins al final de la història. El fragment potencia l'oralitat amb intervencions con la de Sam, que modifica lleugerament el sentit en traduir "And good riddance!" per "A ver si hay suerte", una expressió que també funciona pel context. La rèplica final de Frodo manté l'esmentada oralitat i reflecteix la fredor amb què tracta Gollum. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de Gollum transmet bogeria, i tant el de Sam com el de Frodo són durs. - Codi de col·locació del so: Frodo i Sam parlen dins de camp, mentre que Gollum ho fa dins i fora de camp. 		
Canal visual		
<ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en primers plans, plans mitjans i un pla conjunt dels tres personatges. - Codi de composició icònica (codi de figuració): En el pla de conjunt, Frodo està situat a l'esquerra, Sam al centre i Gollum a la dreta. Per la ubicació, Sam encara està més proper a Frodo que Gollum. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo, Sam i Gollum són adequades per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació 		

bucal quan els personatges parlen en primers plans.
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. Alhora, els primers plans de Sam i Gollum comporten sincronia fonètica, que en aquesta ocasió no es conserva, ja que els termes escollits en el doblatge no tenen una proximitat sonora amb els de l'original.</p>

2.4.1.2 Complicitat

F41		<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>	
Context: Frodo allibera Gollum de la corda amb què el porten lligat, tot i la reticència de Sam.			
0:33:58	Sam: (DE) It's hopeless! Every Orc in Mordor (ON) is going to hear this racket. Let's just tie him up and leave him.	Sam: (DE) ¡No hay manera! Hasta el último orco de Mordor (ON) oirá este escándalo. Lo dejaremos amarrado aquí.	
0:34:04	Gollum: No! That would kill us! Kills us!	Gollum: ¡No! ¡Ellos nos matarán! ¡Nos darán muerte!	
0:34:09	Sam: (SB) It's no more than you deserve.	Sam: (SB) No te mereces otra cosa.	
0:34:13	Frodo: <i>Maybe he does deserve to die. (DE) But now that I see him (ON) I do pity him.</i>	Frodo: <i>Es posible que merezca morir. (DE) Pero ahora que le veo (ON) me inspira lástima.</i>	
0:34:25	Gollum: We be nice to them if they be nice to us. Take it off us. / We swears to do what you wants. We swears.	Gollum: Seremos buenos con ellos si ellos buenos con nosotros. Soltadnos, dejadnos. / Juramos cumplir su voluntad. Juramos, sí.	
0:34:41	Frodo: <i>There's no promise you can make that I can trust.</i>	Frodo: <i>No hay promesa tuya en la que pueda confiar.</i>	
0:34:47	Gollum: We swears to serve the master of the precious. We swears on... on... on the precious! Gollum! Gollum!	Gollum: Juramos servir al amo del tesoro. Juraremos... ¡sobre el tesoro! ¡Gollum! ¡Gollum!	
0:35:03	Frodo: <i>The Ring is treacherous. It will hold you to your word.</i>	Frodo: <i>El Anillo es traicionero. Te tomaremos la palabra.</i>	
0:35:08	Gollum: Yes, (DE) on the precious, (ON) on the precious.	Gollum: Sí, (DE) sobre el tesoro, (ON) sobre el tesoro.	
0:35:18	Frodo: <i>You know the way to Mordor.</i>	Frodo: <i>Conoces el camino a Mordor.</i>	
0:35:20	Gollum: Yes.	Gollum: Sí.	
0:35:24	Frodo: <i>You've been there before.</i>	Frodo: <i>Has estado allí, ¿verdad?</i>	
0:35:27	Gollum: Yes.	Gollum: Sí.	
0:35:40	Frodo: <i>You will lead us to the Black Gate.</i>	Frodo: <i>Nos llevarás hasta la Puerta Negra.</i>	
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: El conjunt de les rèpliques del doblatge reproduceix a través de la traducció literal el sentit del text original i mostra el contrast entre les paraules desconfiades de Sam i l'amabilitat de les de Frodo. Respecte les d'aquest, cal mencionar que en la seva primera intervenció utilitza la paraula "pity" / "lástima", la qual cosa relaciona aquesta escena amb la del film LCA analitzada a la fitxa F37. En la tercera rèplica de Frodo hi ha un canvi de sentit en traduir "It will hold you to your word" per "Te tomaremos la palabra". L'original vincula</p>			

<p>la promesa en l'Anell, mentre que la traducció dona a entendre simplement que Frodo li fa confiança. Pel que fa a les intervencions de Gollum, es conserva el seu parlar a través de la tria lèxica i la sintaxi forçada. Finalment, el doblatge incorpora marques d'oralitat com en l'addició del terme “¿verdad?” en la cinquena rèplica de Frodo, que reforça la funció fàtica.</p> <p>- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de Sam és dur i contrasta amb el de Frodo, que és amable. El de Gollum connota bogeria.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Inicialment, Sam està enquadrat en un pla mitjà. Les primeres intervencions de Frodo es desenvolupen en un pla mitjà que també inclou Sam. A les del final, ho fa en primers plans. Gollum, per la seva banda, apareix en plans mitjans, plans de figura sencera i primers plans.</p> <p>- Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo, Sam i Gollum són adequades per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació bucal quan els personatges parlen en primers plans. Finalment, cal esmentar el gest proxèmic de Frodo, que treu la corda del coll de Gollum i l'allibera.</p> <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que l'escena requereix. Alhora, hi ha primers plans de Frodo i de Gollum que impliquen sincronia fonètica, que només es conserva quan Frodo esmenta la paraula “Mordor”.</p>
--

F42		Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Es produeix una conversa entre Frodo i Gollum sobre la naturalesa d'aquest últim.			
0:35:44	Frodo té l'Anell a la palma de la mà i l'acaricia amb la punta del dit.		
0:35:53	Gollum: (OFF) So bright. So beautiful. Our... precious.	Gollum: (OFF) Tan brillante. Tan precioso. Oh... tesoro.	
0:36:04	Frodo: What did you say?	Frodo: ¿Qué has dicho?	
0:36:06	Gollum: (DL) Master should be resting. Master needs to (OFF) keep up his strength.	Gollum: (DL) Amo debería descansar. Amo necesita (OFF) recuperar fuerzas.	
0:36:14	Frodo: Who are you?	Frodo: ¿Quién eres tú?	
0:36:16	Gollum: Mustn't ask us. Not it's business. Gollum! Gollum!	Gollum: No nos pregunten. No le importa. ¡Gollum! ¡Gollum!	
0:36:20	Frodo: Gandalf told me you were one of the river-folk.	Frodo: Gandalf me dijo que eras un habitante del río.	
0:36:22	Gollum: Cold be heart and hand and bone. Cold be travelers far from home.	Gollum: Frías las manos y el corazón del viajero alejado de su región.	
0:36:25	Frodo: (DC) He said your life was a sad story.	Frodo: (DC) Dijo que tu vida es una triste historia.	
0:36:28	Gollum: They do not see what lies ahead, when sun has failed and moon is dead.	Gollum: No pueden seguir la vereda con el sol escondido y la luna muerta.	
0:36:32	Frodo: You were not so very different from a Hobbit once. (OFF) Were you? (ON) Sméagol.	Frodo: No fuiste muy distinto a un hobbit un día. (OFF) ¿Verdad? (ON) Sméagol.	
0:36:46	Gollum: What did you call me?	Gollum: ¿Cómo me ha llamado?	
0:36:50	Frodo: That was your name once,	Frodo: Una vez fue tu nombre, ¿no es	

	wasn't it? (DC) A long time ago.	cierto? (DC) Hace mucho tiempo.
0:36:57	Gollum: My name... my name... Smeágol.	Gollum: Mi nombre... mi nombre... Smeágol.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En conjunt, les rèpliques del doblatge conserven el sentit del text original. Tanmateix, hi ha també una pèrdua de matís a la quarta i cinquena intervencions de Gollum, que contenen rima (“bone” i “home”) perquè la criatura canta una cançó, però aquesta rima no es manté en la traducció, que trasllada només el sentit: “Frias las manos y el corazón del viajero alejado de su región”. Com en escenes anteriors, les rèpliques de Gollum reproduïxen el seu parlar a través de la tria lèxica i la sintaxi característica. També en aquesta ocasió el doblatge inclou marques d’oralitat com ara “¿verdad?” o “¿no es cierto?”. Finalment, cal destacar que Gollum tracta Frodo sempre de vostè i s’hi refereix com a “master” i “amo”. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de Frodo és amable, mentre que el de Gollum combina bogeria amb lucidesa. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Al principi del fragment, la imatge està centrada en un pla de detall de l’Anell a la palma de la mà de Frodo. En sentir parlar Gollum, Frodo s’acosta a la criatura i hi té una conversa enquadrada inicialment en plans mitjans en què apareixen tots dos i després en primers plans individuals tant de Frodo com de Gollum. - Moviment profílmic físic: L’expressió facial i corporal de Frodo i Gollum són adequades per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L’escena implica articulació bucal quan els personatges parlen en primers plans. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els primers plans de Frodo i de Gollum impliquen sincronia fonètica, que es manté a través de termes que contenen sons dentals en les dues llengües (“name” – “nombre”) i a l’ús de paraules de l’original en la traducció com ara els noms propis “Gandalf”, “Gollum” o “Sméagol”.</p>		

F43	Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Els dos hòbbits i Gollum han arribat a la Porta Negra, però no hi poden entrar. La criatura diu que poden entrar a Mordor per un altre camí. Malgrat la desconfiança de Sam, Frodo accepta la proposta del guia.		
0:37:12	Gollum: (OFF) No! There's another way. (ON) More secret. A dark way.	Gollum: (OFF) ¡No! Hay otro camino. (ON) Más secreto, más oscuro.
0:37:18	Sam: Why haven't you spoken of this before!	Sam: ¿Y por qué no nos lo habías dicho?
0:37:20	Gollum: (OFF) Because Master did not ask!	Gollum: ¡Porque el Amo no preguntó!
0:37:22	Sam: He's up to something.	Sam: Este trama algo.
0:37:24	Frodo: Are you saying there's another way into Mordor?	Frodo: ¿Hay otra manera de entrar en Mordor?
0:37:27	Gollum: Yes. (OFF) There's a path... and some stairs... and then... (ON) a tunnel.	Gollum: Sí. (OFF) Hay un sendero... y muchas escaleras ... y después... (ON) un túnel.
0:37:52	Frodo: He's led us this far, Sam.	Frodo: Nos ha traído hasta aquí, Sam.

0:37:54	Sam: Mr. Frodo, no.	Sam: Señor Frodo, no.
0:37:56	Frodo: He's been true to his word.	Frodo: Ha cumplido su palabra.
0:38:01	Sam: No.	Sam: No.
0:38:06	Frodo: Lead the way, Sméagol.	Frodo: Guíanos, Sméagol.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En la primera rèplica de Frodo, s'elimina la verbalització indirecta "Are you saying", una supressió que contribueix al dinamisme i l'oralitat. Excepte aquest cas, en la resta d'intervencions del doblatge es reproduceix el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gollum combina agressivitat en respondre a Sam amb un deix enigmàtic quan descriu el camí. El de Frodo transmet bonhomia i contrasta amb el de Sam, que mostra desconfiança. - Codi de col·locació del so: Frodo i Sam parlen dins de camp, mentre que Gollum ho fa dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es desenvolupa bàsicament en plans mitjans i primers plans. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo, Sam i Gollum són adequades per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació bucal quan els personatges parlen en primers plans. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. Alhora, la sincronia fonètica que comporta l'articulació bucal es conserva gràcies a mantenir termes de l'original ("Mordor", "Sméagol") i la proximitat de certes paraules en les dues llengües: "tunnel" – "túnel"; "secret" – "secreto".</p>		

F44	Las dos torres (llargmetratge)	
Context: A Ithilien, Gollum neda per un rierol. Frodo i Sam es discuteixen per la manera com aquest últim el tracta.		
0:38:09	Sam: (OFF) Hey, Stinker! (ON) Don't go getting too far.	Sam: (OFF) ¡Eh, Apestoso! (ON) ¡No te adelantes tanto!
0:38:12	Frodo: Why do you do that?	Frodo: ¿Por qué haces eso?
0:38:14	Sam: What?	Sam: ¿Qué?
0:38:15	Frodo: Call him names. Run him down all the time.	Frodo: Insultarle. Humillarle constantemente.
0:38:18	Sam: Because, because that's what he is, Mr. Frodo. There's naught left in him but (OFF) lies and deceit. It's the Ring he wants. It's all he cares about.	Sam: Porque, porque eso es lo que es, señor Frodo. No es más que un atajo de (OFF) mentiras y engaños. (ON) Solo quiere el Anillo. Es lo único que pretende.
0:38:29	Frodo: You have no idea what it did to him... what it's still doing to him. I want to help him, Sam.	Frodo: No tienes idea de lo que le hizo... de lo que aún le está haciendo. Quiero ayudarle, Sam.
0:38:39	Sam: Why?	Sam: ¿Por qué?
0:38:46	Frodo: Because I have to believe he can come back.	Frodo: Porque debo creer que se recuperará.

0:38:53	Sam: You can't save him, Mr. Frodo.	Sam: No puede salvarle, señor Frodo.
0:38:55	Frodo: What do you know about it? Nothing! (OFF) I'm sorry Sam. (ON) I don't know why I said that.	Frodo: ¡Y tú qué sabes! ¡Nada! (OFF) Lo siento, Sam. (ON) No sé por qué te he hablado así.
0:39:09	Sam: I do. / It's the Ring. You can't take your eyes off it! I've seen you. You're not eating. You barely sleep. It's taken hold of you, Mr. Frodo. You have to fight it.	Sam: Yo sí. / Es el Anillo. No le quita ojo de encima. Le he observado. No come, apenas si duerme. Le está poseyendo, señor Frodo. ¡Tiene que evitarlo!
0:39:29	Frodo: I know what I have to do Sam. The Ring was entrusted to me. It's my task. Mine! My own!	Frodo: ¡Sé lo que debo hacer, Sam! El Anillo me ha sido confiado. Es mi objetivo. ¡Mío! ¡Solo mío!
0:39:36	Sam: Can't you hear yourself? Don't you know who you sound like?	Sam: ¿No se oye? ¿Acaso no ve como se expresa?
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La cinquena rèplica conté una amplificació en traduir “lies and deceit” per “un atajo de mentiras”. A banda d'aquesta modificació, el conjunt dels enunciats del doblatge transmet el sentit del text original mitjançant la traducció literal i reflecteix l'estat d'ànim canviant de Frodo adequadament. Pel que fa a la tria lèxica, cal esmentar que el malnom “Stinker” que Sam li dedica a Gollum es va publicar en la traducció literària a l'espanyol com a “Apestoso”, amb la qual cosa el doblatge manté la coherència amb aquest text primari. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de Sam és despectiu al principi quan crida Gollum i respectuós però molest quan parla amb Frodo. El de Frodo, en canvi, oscil·la entre l'enuig i la bonhomia. - Codi de col·locació del so: En gairebé tot el fragment, els personatges parlen dins de camp, per bé que en algun moment puntual ho fan fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa bàsicament en primers plans dels tres personatges i s'intercalen plans de figura sencera de Gollum. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i Sam és adequada per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació bucal quan els personatges parlen en primers plans. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els primers plans de Frodo i Sam comporten sincronia fonètica, que es conserva gràcies a la proximitat dels termes en les dues llengües (“save him” – “salvarle”; “Nothing” – “Nada”; “Mine” – “Mío”).</p>		

F45	Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Gollum ha entrat a l'estany prohibit i els arquers tenen l'ordre de disparar a menys que Frodo ho eviti.		
0:39:45	Faramir: They wait for my command. Shall I shoot?	Faramir: Esperan mi orden. ¿Disparamos?
0:40:14	Frodo: Wait! This creature is bound to me. And I to him. He is our guide. / Please... let me go down to him.	Frodo: Espera. Esa criatura comparte mi camino. Y yo el suyo. Es nuestro guía. / Por favor... déjame bajar hasta él.
0:40:46	Frodo: Sméagol! Master is here. Come, Sméagol. Trust master. Come!	Frodo: ¡Sméagol! ¡El Amo está aquí! Ven, Sméagol. Confía en el Amo. Vamos.
0:41:01	Gollum: We must go now?	Gollum: ¿Debemos irnos ya?

0:41:06	Frodo: Sméagol, you must trust master. Follow me, come on. Come.	Frodo: Sméagol, debes confiar en el Amo. Sígueme, vamos. Ven.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduïx el sentit del text original a través de la traducció literal excepte en la segona frase de la primera intervenció de Frodo, en què la referència al lligam entre tots dos (“This creature is bound to me”) passa a ser una mera referència a la condició de guia de Gollum: “Esa criatura comparte mi camino”. D'altra banda, la pregunta de Faramir passa del singular (“Shall I shoot?”) a plural (“¿Disparamos?”). Finalment, ens sembla interessant comentar que Frodo utilitza per referir-se a si mateix el terme “master” / “amo”, amb el qual sempre se li adreça Gollum. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Faramir és incisiu, mentre que el de Frodo connota tristesa i bonhomia en la reflexió inicial i passa a ser paternalista quan interpel·la Gollum. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'intercanvi dialèctic entre Faramir i Frodo es desenvolupa en primers plans i s'hi intercalen imatges dels arquers apuntant i diferents plans de figura sencera de Gollum a l'estany pescant. A la segona part del fragment, s'enquadra en un pla general amb Gollum en primer terme i Frodo darrera seu, que dona pas a plans mitjans de Gollum i primers plans de Frodo. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Faramir, Frodo i Gollum és adequada per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació bucal quan els personatges parlen en primers plans. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, hi ha primers plans de Frodo i de Gollum que impliquen sincronia fonètica, que només es manté amb l'ús del nom propi “Sméagol”.</p>		

F46	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Pujant les escales de Cirith Ungol, Gollum intenta influir en Frodo per apartar-lo de Sam.		
0:41:17	Gollum: Come, Master. / Come to Sméagol.	Gollum: Suba, Amo. / Venga a Sméagol.
0:41:34	Sam: (OFF) Mr. Frodo! (ON) Get back you! (OFF) Don't touch him!	Sam: (OFF) ¡Señor Frodo! (ON) ¡Aparta, tú! (OFF) ¡No le toques!
0:41:45	Gollum: Why does he hates poor Smeágol? (OFF) What has Sméagol (ON) ever done to him. / Master carries heavy burden. Sméagol knows. Heavy, heavy burden. Fat one cannot know. Smeágol look after Master. He wants it. He needs it. Smeágol sees it in his eye. Very soon, he will ask you for it. You will see. The fat one will take it from you.	Gollum: ¿Por qué odia al pobre Smeágol? (OFF) ¿Qué le ha hecho (ON) Sméagol a él? / Amo lleva carga muy pesada. Sméagol sabe. Pesada, muy pesada. El seboso no entiende. Smeágol cuida del Amo. Él lo quiere. Lo necesita. Smeágol lo lee en sus ojos. Muy pronto él vendrá a pedírselo. Ya verá. El seboso se lo arrancará del cuello en cuanto pueda.
0:42:30	A les últimes paraules de Gollum, Frodo es gira cap a Sam. Frodo engrapa l'Anell i es mira Sam desconfiat.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els tres enunciats del doblatge reproduïxen el sentit del text original 		

<p>mitjançant la traducció literal.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gollum transmet malícia, mentre que el de Sam mostra hostilitat. - Codi musical i d'efectes sonors: En el pla de detall de la cadena amb l'Anell se sent un so enigmàtic que es relaciona amb l'objecte i que externalitza el seu poder d'atracció, com succeeix de manera general a la trilogia filmica. - Codi de col·locació del so: Tant Gollum com Sam parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La primera part del fragment es desenvolupa en una combinació de plans mitjans i primers plans de Gollum i Sam i plans de detall de la cadena amb l'Anell que sobresurt del coll de Frodo. L'última intervenció incorpora un pla mitjà de Gollum amb Frodo estirat a terra a la part inferior de la imatge i passa a combinar diferents primers plans de Gollum, Frodo i Sam. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): En el pla de detall de la cadena amb l'Anell, aquest objecte destaca del fons per la brillantor. - Codi de composició icònica (codi de figuració): A la part final del fragment, quan Gollum li diu a Frodo que Sam vol l'Anell, l'enquadrament dels personatges situa Frodo i Gollum en un primeríssim pla i Sam apareix al fons, en l'espai que deixen els altres dos personatges. Aquesta composició connota la proximitat actual entre el personatge i la criatura i la distància existent amb el seu amic. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Sam i Gollum són adequades per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació bucal quan els personatges parlen en primers plans. D'altra banda, tot i que Frodo no parla, l'expressió facial i corporal transmeten l'esgotament absolut que pateix el protagonista. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que l'escena requereix. Alhora, els primers plans de Sam i Gollum comporten sincronia fonètica, que en aquesta ocasió no es conserva, ja que els termes escollits en el doblatge no tenen una proximitat sonora amb els de l'original.</p>
--

F47	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Pujant les escales de Cirith Ungol, es consuma la separació entre Frodo i Sam.		
0:42:34	Sam: I'm sorry to wake you up, Mister Frodo. We have to be moving on.	Sam: Siento despertarlo señor Frodo. Tenemos que ponernos en marcha.
0:42:44	Frodo: <i>It's dark still.</i>	Frodo: <i>Aún está oscuro.</i>
0:42:46	Sam: It's always dark here. / It's gone! The Elven bread!	Sam: Aquí siempre está oscuro. / ¡No está! ¡El pan élfico!
0:42:59	Frodo: <i>What? That's all we have left!</i>	Frodo: <i>¿Qué? ¡Es todo lo que tenemos!</i>
0:43:04	Sam: (DE) He took it! (ON) He must have!	Sam: (DE) ¡Ha sido él! (ON) ¡Lo comió él!
0:43:07	Gollum: Sméagol? No, no, not poor Sméagol. (OFF) Smeágol hates (ON) nasty Elf bread.	Gollum: ¿Sméagol? No, no, no el pobre Sméagol. (OFF) Smeágol odia (ON) repugnante pan élfico.
0:43:14	Sam: (DE) You're a lying wretch! (OFF) What did you do with it?	Sam: (DE) ¡Sucio embustero! (OFF) ¡Qué has hecho con él!
0:43:17	Frodo: <i>He doesn't eat it... he can't have taken it.</i>	Frodo: <i>Él lo detesta... No puede haber sido él.</i>
0:43:20	Gollum: (OFF) What's this? (ON)	Gollum: (OFF) Mire... (ON) ¿Qué es

	Crumbs on his jacketses! He took it! He took it! I seen him, he's always stuffing his face when Master's not looking.	esto? ¡Hay migajas en su ropa! ¡Ha sido él! ¡Él lo cogió! Yo lo vi, siempre llena la boca cuando Amo ni mira.
0:43:38	Sam: That's a filthy lie! You slinky two-faced sneak!	Sam: ¡Eso es mentira! ¡Apestoso sucio embustero!
0:43:50	Frodo: Sam! No!	Frodo: ¡Sam! ¡No!
0:43:54	Sam: Allright, I'm sorry! I didn't mean for it to go so far, I was so angry... Here, let's just rest a bit.	Sam: ¡Lo siento! No pensé llegar tan lejos, me puse tan, tan furioso... Venga, ahora a descansar un poco.
0:43:38	Frodo: (DC) I'm alright.	Frodo: (DC) Yo estoy bien.
0:44:03	Sam: No, no, you're not alright. You're exhausted. It's that Gollum; it's this place; (OFF) it's that thing around your neck. (ON) I could help a bit. (OFF) I could carry it for a while.	Sam: No, no está bien. Está agotado. Es ese Gollum. Es por este lugar. (OFF) ¡Es ese Anillo que lleva al cuello! (ON) Yo podría ayudarle. (OFF) Podría llevarlo un rato.
0:44:22	Sam: (OFF) ...carry it for a while.	Sam: (OFF) ...llevarlo un rato.
0:44:25	Sam: Share the load.	Sam: Y compartir la carga.
0:44:27	Sam: (OFF) load, load, load...	Sam: (OFF) carga, carga, carga...
0:44:31	Frodo: Get away!	Frodo: ¡Déjame!
0:44:33	Sam: I don't want to keep it... I just want to help!	Sam: No quiero quedármelo... Solo por ayudar...
0:44:41	Gollum: See! See! He wants it for (OFF) himself.	Gollum: ¿Ve? ¿Ve? Lo quiere (OFF) para él.
0:44:48	Sam: Shut up, you! Go away. Get out of here.	Sam: ¡Cierra la boca, tú! ¡Lárgate! ¡Largo de aquí!
0:44:52	Frodo: (OFF) No, Sam. It's you. I'm sorry, Sam.	Frodo: (OFF) No, Sam. Eres tú. Lo siento, Sam.
0:45:03	Sam: But he's a liar. He's poisoned you against me.	Sam: Pero miente. Le ha envenenado contra mí.
0:45:09	Frodo: You can't help me anymore.	Frodo: Ya no puedes ayudarme.
0:45:12	Sam: You don't mean that.	Sam: No habla en serio.
0:45:17	Frodo: Go home.	Frodo: Vete a casa.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt de les rèpliques del doblatge transmet el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula, tot i que inclou algunes lleugeres modificacions. En el vuitè enunciat, que pronuncia Frodo, es tradueix la frase “he doesn’t eat it” per “Él lo detesta”, possiblement per mantenir la sincronia fonètica. D'altra banda, els insults que Sam li dedica a Gollum en el desè enunciat són lleugerament diferents i no mantenen la referència a les dues cares del personatge (“two-faced sneak”), per bé que la traducció sí que aconsegueix l'efecte ofensiu que ha de transmetre el contingut verbal: “sucio embustero”. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gollum transmet malícia. En el cas de Sam és agressiu quan s'adreça a Gollum i entre amable i resignat quan li parla a Frodo tot i el poc respecte que aquest li mostra. Finalment, el to de Frodo connota esgotament i preocupació en les primeres intervencions i transmet una fredor inquietant a partir del moment que fa fora a Sam. - Codi musical i d'efectes sonors: La repetició de les paraules de Sam en la ment de Frodo es reproduïx a través d'un efecte sonor d'eco. - Codi de col·locació del so: Tots tres personatges parlen dins i fora de camp. 		

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en una combinació de primers plans i plans mitjans dels tres personatges i utilitza primeríssims plans dels ulls de Frodo i dels llavis de Sam quan Frodo s'alerta amb les paraules del seu company.

- Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo, Sam i Gollum són adequades per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació bucal quan els personatges parlen en primers plans i en primeríssims plans.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els primers plans de Sam i Gollum i el primeríssim pla dels llavis de Sam comporten sincronia fonètica, que es conserva en algunes ocasions en mantenir noms propis de l'original ("Sméagol") i a la proximitat de termes en les dues llengües ("No"; "poor" – "pobre"). En canvi, en el primeríssim pla de Sam s'observa una discronia atès que l'equivalent espanyol al terme anglès no hi té semblança fonètica: "load" – "carga".

F48		<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Frodo queda atrapat dins el cau de l'Aranya, se'n desfà i posteriorment lluita amb Gollum.			
0:45:30	Gollum: (OFF) Naughty little fly, why does it cry? (ON) Caught in a web. Soon you'll be... eaten.	Gollum: (OFF) Mosca revoltosa, ¿por qué llorarà? (ON) La Araña te atrapó. Y de pronto... te engulló.	
0:45:50	<i>(Frodo s'escapoleix de l'Aranya. Apareix Gollum, que se li tira a sobre per prendre-li l'Anell. Lluiten.)</i>		
0:45:56	Gollum: (OFF) Got away did it, (ON) precious? Not this time, (OFF) not this time!	Gollum: (OFF) ¿Se te escapó, (ON) tesoro? ¡No esta vez! (OFF) ¡No esta vez!	
0:46:11	Gollum: It wasn't us! It wasn't us! (OFF) Sméagol wouldn't hurt Master. Sméagol promised. You must believe us. (ON) You must believe us. It was the precious... the precious made us do it.	Gollum: ¡No fuimos nosotros! ¡Nosotros no! (OFF) Sméagol nunca haría daño al Amo. Prometimos. (ON) Amo debe creernos. (ON) Fue el tesoro... el tesoro nos obligó a hacerlo.	
0:46:46	Frodo: I have to destroy it, Sméagol. I have to destroy it for both our sakes.	Frodo: Tengo que destruirlo, Sméagol. Por el bien de ambos debo destruirlo.	
0:47:11	<i>(Gollum es llança sobre Frodo i aquest se'l treu del damunt i el fa caure per un forat.)</i>		
Canal acústic			
- Codi lingüístic: La primera intervenció de Gollum és una cançó que parla d'un insecte atrapat en una teranyina, que és com es troba Frodo. El doblatge substitueix la rima inicial de l'anglès ("fly" – "cry") per una rima final a la intervenció en espanyol: "atrapó – engulló". En la lluita posterior entre tots dos personatges, els enunciat del doblatge reproduïxen el sentit amb la traducció literal i reflecteixen el parlar de Gollum tant amb la tria lèxica com en mantenir la seva sintaxi característica.			
- Codi paralingüístic: El to de veu de Gollum canvia en cadascuna de les tres rèpliques. Quan canta la cançó transmet entre bogeria i sadisme, a la segona és agressiva, mentre que a la tercera intenta mostrar penediment. La veu de Frodo, per la seva banda, mostra franquesa. Això es dona en totes dues llengües.			
- Codi de col·locació del so: Frodo parla dins de camp. Gollum ho fa dins i fora de camp.			

<p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La primera part del fragment combina el cos de figura sencera de Frodo atrapat a la teranyina amb plans de detall d'elements tètrics de l'entorn i amb plans mitjans i primers plans de Gollum. La lluita inicial de Gollum i Frodo es desenvolupa bàsicament en primers plans. Frodo pronuncia les seves paraules en un pla mitjà. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i Gollum és adient per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació bucal quan els personatges parlen en primers plans i en primeríssims plans.
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. Alhora, els primers plans de Sam i Gollum i el primeríssim pla dels llavis de Sam comporten sincronia fonètica, que es conserva per la proximitat de termes en les dues llengües (“destroy it” – “destruirlo”) i perquè en la traducció es mantenen noms propis de l'original (“Sméagol”).</p>

2.5 Destrucció de l'Anell

F49	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinemàtica. A l'inici del joc, es narra l'objectiu de Frodo.		
0:47:19	Narradora: Frodo Baggins and his faithful friend, Sam Gamgee, would scale the slopes of Mount Doom and cast the Ring into the fire from whence it came.	Narradora: Frodo Bolsón y su fiel amigo, Sam Gamgee, escalarían las laderas del Monte del Destino y lanzarían el Anillo al fuego del que provino.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge reproduceix a través de la traducció literal el sentit del text original. - Codi paralingüístic: El to de veu de la narradora és serè. - Codi de col·locació del so: La veu se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Mentre se sent la veu en <i>off</i>, apareixen dues imatges en pantalla que acompanyen visualment el text. La primera mostra Frodo al centre del Concili d'Elrond envoltat dels altres integrants. A la segona apareixen Frodo i Sam a punt d'arribada a la porta d'entrada a dins del volcà. - Codi gràfic – subtítols (codi lingüístic visual): L'enunciat apareix subtítulat a la pantalla i coincideix al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>El doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.</p>		

F50	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinemàtica. A l'inici de la missió de la Porta Negra, Aragorn esperona l'exèrcit.		
0:47:37	Aragorn: We can give Frodo his chance if we keep Sauron's eye fixed upon us.	Aragorn: Pero quizás así Frodo lo consiga, si mantenemos el Ojo de Sauron fijo en nosotros.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La rèplica del doblatge reproduceix el sentit del text original de manera 		

<p>gairebé literal. Aquest enunciat es correspon amb un fragment extret de la pel·lícula ERR, analitzat a les fitxes d'Aragorn A50 i A55.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: El to de l'enunciat es correspon amb el de la pel·lícula ERR, que és d'on està extret l'àudio. - Codi de col·locació del so: Aragorn parla fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla americà de figura sencera d'Aragorn de costat i d'esquena. - Moviment profílmic físic: Quan apareix en pantalla, l'expressió corporal i facial d'Aragorn s'adequa al to de veu de la sonorització. El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): La intervenció apareix subtitulada en pantalla i coincideix al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>El fragment comporta sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>

F51	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
<p>Context: Escena cinematogràfica i text en pantalla. Mentre Frodo i Sam puguen el Monte del Destino, els seus amics lluiten davant la Porta Negra per atraure l'atenció de Sauron. Les files dos i tres són text en pantalla sense àudio i s'han inclòs a la taula per mostrar que el videojoc no només utilitza el doblatge com a recurs per descriure l'episodi.</p>		
0:47:43	<p>Sam: (OFF) Sauron finally felt the Ring's presence, and his Eye turned away from the battle. But me and Mr. Frodo had already reached the foot of Mount Doom.</p> <p>All Aragorn could do now was hold on, and hope we could destroy the Ring...</p>	<p>Sam: (OFF) Sauron sintió finalmente la presencia del anillo y su ojo se apartó de la batalla. Pero el señor Frodo y yo ya habíamos llegado al pie del Monte del Destino. Aragorn solo podía resistir y esperar que consiguiéramos destruir el Anillo...</p>
0:48:03	<p>The battle raged on as Frodo approached the Crack of Doom. Aragorn had but to hold a little longer ...</p>	<p>La encarnizada batalla continuó mientras Frodo se aproximaba a las Grietas del Destino. Aragorn solo tendría que esperar un poco más ...</p>
0:48:12	<p>Frodo and Sam reached the entrance to Mount Doom. Aragorn had but to hold on a little longer...</p>	<p>Frodo y Sam alcanzaron la entrada al Monte del Destino. Aragorn solo tendría que esperar un poco más ...</p>
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat inicial reproduïx de manera literal el sentit del text original. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és animat. - Codi de col·locació del so: Sam parla fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Durant l'enunciat inicial la imatge mostra gràficament el que diu el contingut verbal: primer es centra en l'ull de Sauron i després mostra com Sam ajuda Frodo a arribar a un replà mentre puguen en direcció a l'entrada del volcà. Mentre apareix el text de les files dos i tres en pantalla, Aragorn es troba en acció de 		

<p>joc lluitant amb el que l'envolta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi gràfic (subtítols): L'enunciat inicial apareix subtítulat a la pantalla i coincideix al 100% amb el text doblat. - Codi gràfic (text): Les files dos i tres de la taula mostren el text que apareix escrit a la pantalla. Com en el cas del doblatge, es reproduïx de manera gairebé literal el sentit del text original.
<p>Sincronia</p> <p>El doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.</p>

F52	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
<p>Context: Sam acaba carregant-se Frodo a l'esquena i puja volcà amunt. Quan es troben en un punt pla, Gollum apareix darrere una roca i se'ls tira a sobre, per evitar que arribin al volcà. Frodo i Gollum lluiten.</p>		
0:48:26	Gollum: Mustn't go that way. (OFF) Mustn't hurt (ON) the precious.	Gollum: No iremos por ese camino. (OFF) No haremos daño (ON) al tesoro.
0:48:32	Frodo: You swore! You swore on the precious. / Sméagol promised!	Frodo: ¡Lo juraste! ¡Lo juraste por el tesoro! / ¡Sméagol lo prometió!
0:48:42	Gollum: Sméagol lied.	Gollum: Sméagol mintió.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les diferents intervencions de doblatge reproduïxen adequadament el sentit del text original. En el cas específic de la primera i la tercera, que les pronuncia Gollum, es mantenen tant la sintaxi característica com el tipus de lèxic propi d'aquest personatge. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gollum és sinistre i malèfic. En aquesta ocasió, el de Frodo connota lluita i dificultat, ja que parla mentre la criatura intenta escanyar-lo. Això es dona en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Frodo parla dins de camp. Gollum ho fa dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Els diàlegs, que es pronuncien durant la lluita, estan enquadrats en primers plans. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i Gollum és adient per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació bucal perquè parlen enquadrats en primers plans. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que l'escena requereix. Alhora, els plans en què es desenvolupa el fragment comporten sincronia fonètica, que es conserva amb la menció del nom propi "Sméagol" i la proximitat sonora de termes en les dues llengües ("promised" – "prometió").</p>		

F53	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
<p>Context: Frodo és al final d'un pas estret que arriba al centre del volcà. Es disposa a llançar l'Anell.</p>		
0:48:45	Frodo: I'm here, Sam.	Frodo: Estoy aquí, Sam.
0:48:54	Sam: Destroy it!	Sam: ¡Destruyalo!
0:49:00	<i>(Frodo es treu l'Anell i l'agafa de la cadena estirant el braç, però no el llança.)</i>	

0:49:17	Sam: Throw it in the fire! // What are you waiting for? Just let it go!	Sam: ¡Arrójelolo al fuego! // ¿A qué está esperando? ¡Solo tiene que soltarlo!
0:49:33	<i>(L'Anell es mou de costat, com hipnotitzant Frodo, que se'l mira fixament.)</i>	
0:50:05	Frodo: The Ring is mine.	Frodo: El Anillo es mío.
0:50:09	<i>(Frodo arrenca l'Anell de la cadena.)</i>	
0:50:12	Sam: No, no.	Sam: No, no.
0:50:20	<i>(Frodo es posa l'Anell, amb la qual cosa desapareix.)</i>	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els diferents enunciats del doblatge reproduïxen el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Frodo en la primera rèplica transmet la innocència de la fase inicial del personatge, mentre que a la segona té un to orgullós i vanitos semblant al d'Isildur. Pel que fa a Sam, en tot el fragment el seu to de veu és enèrgic. - Codi musical i d'efectes sonors: En el pla de detall de la cadena amb l'Anell se sent un so hipnòtic que es relaciona amb l'objecte i que externalitza el seu poder d'atracció. És un so més intens i agut que el que s'hi associa en el conjunt de la trilogia. - Codi de col·locació del so: Frodo i Sam parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa bàsicament en primers plans de Sam i de Frodo i es combina amb plans generals de la passarel·la i del punt on es troba Frodo. Hi ha també un pla de detall de l'Anell en la cadena que dura diversos segons en pantalla i que es combina amb un primeríssim pla dels ulls del hòbbit totalment posseït. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): En el pla de detall de la cadena amb l'Anell, l'objecte destaca del fons per la brillantor. - Codi de transcripció icònica: El moviment de l'Anell en el pla de detall recorda el d'un pèndol d'hipnosi. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i Sam són adequades per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació bucal precisa en alguns plans. - Codi sintàctic o de muntatge: Els plans en què Frodo mira fixament l'Anell i acaba quedant-se'l són molt semblants als que mostren Isildur en la mateixa situació molts anys abans i que acaba amb el mateix desenllaç. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. Alhora, alguns dels plans en què es desenvolupa el fragment comporten sincronia fonètica, que es conserva de manera precisa en una ocasió amb la proximitat dels termes de les dues llengües: “Destroy it” – “Destrúyalo” o “mine” – “mío”.</p>		

F54	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinematogràfica. De retorn a Bolsón Cerrado, Sam tanca el llibre sota la mirada dels seus fills.		
0:52:05	Sam: Well, you all know the rest. Mr. Frodo had done it. Just when we thought we'd never see the Shire or taste strawberries again, (DE) Gandalf came flying in on a great eagle and	Sam: Y el resto ya lo conocéis. El señor Frodo lo había conseguido. Justo cuando pensábamos que nunca más volveríamos a ver la Comarca o a comer fresas, (DE) Gandalf llegó volando sobre un águila y

	stole us away.	nos recogió.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge reproduceix de manera literal el sentit del text original i incorpora marques d'oralitat en la primera frase. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam és amable i animat. - Codi de col·locació del so: Sam parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla mitjà de Sam assegut en una cadira amb els seus fills seient al terra mentre l'escolten. - Codi gràfic (subtítols): L'enunciat apareix subtítulat a la pantalla i coincideix al 100% amb el text doblat. 		
<p>Sincronia</p> <p>El fragment implica sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia. La sincronia fonètica pròpiament dita es manté en la primera part de la intervenció amb l'ús del nom propi "Frodo".</p>		

2.6 Resistència

2.6.1 Ferida

F55	La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Els hòbbits són atacats pels espectres a la talaia de Cima de los Vientos.		
0:52:19	<i>(Arriben els espectres, que aparten als tres hòbbits i fan caure Frodo. Quan Frodo és a terra, es posa l'Anell, i un espectre li clava una daga. Frodo es treu l'Anell i xiscla de dolor.)</i>	
0:53:40	Sam: Strider! (OFF) Help him, Strider.	Sam: ¡Trancos! (OFF) Ayúdale, Trancos.
0:53:46	Aragorn: He's been stabbed by a Morgul blade. (DE) This is beyond my skill to heal. (SB) He needs Elvish medicine.	Aragorn: Le han herido con una hoja de Morgul. (DE) Supera mis conocimientos de curación. (SB) Necesita medicina élfica.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge reproduceixen adequadament el sentit del text original. El segon inclou una particularització en la tria lèxica en traduir "This is beyond" per "Supera". - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam i Aragorn connota preocupació en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Sam parla fora de camp, mentre que Aragorn ho fa dins de camp. - Codi musical i d'efectes sonors: L'escena va acompanyada d'una música èpica que proporciona solemnitat a l'acció. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment s'inicia amb un pla mitjà fix de Frodo i es veu com cau a terra. Després s'inclou un primer pla del hòbbit en què es treu l'Anell al qual segueix un pla de conjunt dels espectres en què un d'ells s'avança al grup. La càmera intercala una successió de primers plans de Frodo amb plans de detall de la daga de l'espectre. Després d'un breu pla de detall de l'Anell, Frodo apareix en un pla sencer estirat al terra, es posa l'Anell i desapareix de l'enquadrament. Amb l'Anell posat, l'entorn es difumina i es veuen les figures dels espectres amb precisió. En aquest entorn, hi ha un primer pla de Frodo, que veu com la mà que porta l'Anell està sent atreta cap a l'espectre, que fa el gest d'agafar-li. En una successió de primers plans, Frodo retira la mà i l'espectre reacciona clavant-li la daga, cosa que s'il·lustra amb una imatge de dolor de Frodo en un primeríssim 		

<p>pla. Després que la imatge es centri en l'enfrontament d'Aragorn i els espectres, torna el primer pla de Frodo, que es treu l'Anell i torna a la realitat xisclant de dolor enquadrat en un pla mitjà estirat al terra. Aquí és on Sam i Aragorn pronuncien els enunciats reproduïts en aquesta fitxa i ho fan enquadrats en plans mitjans.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): Quan Frodo es posa l'Anell, l'entorn es difumina i es torna de color blau gris clar i permet veure l'aspecte físic dels espectres. En el moment de treure's l'Anell, torna a la nitidesa de la realitat. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial de Sam i Aragorn s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. La primera part de l'enunciat d'Aragorn implica articulació bucal. - Codi sintàctic o de muntatge: El muntatge dels plans de l'atac a Frodo mostra a l'espectador l'evolució de l'acció.
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, l'inici de la intervenció d'Aragorn requeriria sincronia fonètica, que es conserva en mantenir el topònim de l'original ("Morgul").</p>

F56	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinemàtica i informació del joc. Aragorn fa una valoració de l'estat de Frodo després que el hòbbit hagi estat apunyalat per un espectre.		
0:53:56	Sam: (SB) Strider! (ON) Help him, Strider!	Sam: (SB) ¡Trancos! (ON) Ayúdale, Trancos!
0:54:03	Aragorn: He's been stabbed by a Morgul blade. This is beyond my skill to heal. (SB) He needs Elvish medicine.	Aragorn: Le han herido con una hoja de Morgul. Supera mis conocimientos de curación. (SB) Necesita medicina élfica.
0:54:14	QUEST UPDATED: Use your healing skills on Frodo.	MISIÓN ACTUALIZADA: Utiliza tu habilidad para curar a Frodo.
0:54:17	Frodo is mortally wounded. Find Athelas plants to save him before the time runs out.	Frodo está herido de muerte. Encuentra plantas de Athelas antes de que se agote el tiempo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos primers enunciats estan extrets de la pel·lícula LCA. Tots dos reproduïxen el sentit del text original i coincideixen al 100% amb l'opció escollida per al doblatge de la pel·lícula, que es correspon amb la taula F55. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn connota preocupació en totes dues llengües i es correspon amb el del film LCA, que és d'on està extret l'àudio. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): En les dues primeres frases de l'enunciat, Aragorn parla enquadrat en un pla de figura sencera. A l'última frase la imatge passa a un pla general que inclou Frodo al terra i Sam agenollat al seu costat. - Moviment profilmic físic: L'expressió corporal del personatge s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. - Codi gràfic (subtítols): L'enunciat apareix subtítulat a la pantalla i coincideix al 100% amb el text doblat. - Codi gràfic (text): Després dels enunciats de Sam i d'Aragorn, es donen unes instruccions que apareixen en pantalla sense àudio, que donen indicacions al jugador sobre les accions posteriors que ha de realitzar. 		

Sincronia

El doblatge requereix sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.

F57 *Las aventuras de Aragorn (videojoc)*

Context: Informació del joc i escena cinematogràfica.

0:54:24	With Arwen's help, Frodo has been brought safely to Rivendell, but he needs time to recover his health.	Con la ayuda de Arwen, Frodo ha llegado a salvo a Rivendel, pero necesita tiempo para recuperarse de sus heridas.
0:54:28	Sam: (OFF) With the Black Riders defeated, Arwen brought Frodo safely to Rivendell. But he was sorely wounded by that Morgul blade. So he was taken into the care of Elrond, who was Arwen's father and the greatest healer in all the land.	Sam: (OFF) Tras derrotar a los Jinetes Negros, Arwen llevó a Frodo a Rivendel, aunque la hoja de Morgul le había provocado graves heridas. De modo que fue puesto al cuidado de Elrond, el padre de Arwen y uno de los mejores curanderos de la tierra.

Canal acústic

- Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original amb la traducció literal i només es canvia el matís sobre la qualitat d'Elrond: el superlatiu en anglès "the greatest healer" es tradueix com "uno de los mejores curanderos".
- Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és serè i animat.
- Codi de col·locació del so: La veu del narrador se sent fora de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La informació del joc es mostra en pantalla emmarcada en un llibre vermell, que és on suposadament està escrita aquesta història. L'enunciat del doblatge posterior es desenvolupa en un pla general de Rivendel.
- Codi gràfic (text): La primera fila de la taula mostra el text que apareix escrit a la pantalla referent a la ferida de Frodo. Com en el cas de la intervenció del doblatge, es reproduceix de manera gairebé literal el sentit del text original.
- Codi gràfic (subtítols): L'enunciat de Sam apareix subtítulat a la pantalla i coincideix al 100% amb el text doblat.

Sincronia

El doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.

F58 *La comunidad del anillo (llargmetratge)*

Context: Frodo es desperta en un llit de Rivendel i es sorprèn de trobar-s'hi Gandalf.

0:54:43	Frodo: Gandalf.	Frodo: Gandalf.
0:54:44	Gandalf: (SB) Yes, I'm here, and you're lucky to be here too. A few more hours and it would have been beyond our aid. (ON) But you have some strength in you, my dear Hobbit.	Gandalf: (SB) Sí, aquí estoy. Y tu también... por suerte. Unas horas más y no habríamos podido ayudarte. (ON) Pero hay mucha fuerza en ti, mi querido hobbit.

Canal acústic

- Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge reproduïxen el sentit del text original a través de la traducció literal, si bé varien alguns matisos en la intervenció de Gandalf. La part

<p>inicial de l'enunciat incorpora un canvi sintàctic que contribueix a l'oralitat. En la frase següent, s'introdueix una modulació en convertir l'expressió "it would have been beyond our aid" en negativa: "no habríamos podido ayudarte".</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: El to de veu de Frodo connota sorpresa, mentre que el de Gandalf és reposat i amb un deix paternalista en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Tots dos personatges parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment comença amb un primer pla de Frodo estirat al llit per després quedar fixat en un pla general de l'habitació amb Gandalf assegut al llit. La part final de l'enunciat de Gandalf es desenvolupa en un pla mitjà del mag. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial de Frodo i Gandalf és adient per al to de veu de la sonorització i del doblatge. La part final de l'enunciat de Gandalf implica articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, el pla utilitzat al final del fragment comporta sincronia fonètica, que es conserva perquè es manté el terme de l'original "hobbit".</p>
--

F59		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>
Context: Elrond i Gandalf parlen sobre Frodo a Rivendel.		
0:55:02	Elrond: (OFF) His strength returns.	Elrond: (OFF) Recobra sus fuerzas.
0:55:04	Gandalf: (DC) That wound will never fully heal. He will carry it (ON) the rest of his life.	Gandalf: (DC) Esa herida nunca sanará del todo. La llevará (ON) el resto de su vida.
0:55:11	Elrond: (OFF) And yet to have come so far (ON) still bearing the Ring, the Hobbit has shown extraordinary resilience to its evil.	Elrond: (OFF) Y eso que llegar hasta aquí (ON) portando el Anillo es muestra de extraordinaria resistencia a su mal.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les tres rèpliques del doblatge reproduïxen el sentit del text original amb una traducció paraula per paraula. Tanmateix, s'inclouen alguns petits canvis de matís. La tria lèxica per al primer enunciat enriqueix el text en traduir el verb "returns" per "recobra". Finalment, en l'últim enunciat es substitueix la referència a "the Hobbit" per la forma impersonal "es muestra de...". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu d'Elrond connota reflexió. També el de Gandalf és alhora reflexiu i preocupat. - Codi de col·locació del so: Elrond parla dins i fora de camp. Gandalf, en canvi, ho fa només dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa transcorre inicialment en un pla general de Frodo i Sam a Rivendel amb un angle picat que indica la perspectiva des d'on parlen Elrond i Gandalf. Seguidament apareixen aquests dos personatges de costat en un primer pla conjunt. Elrond pronuncia l'enunciat final en un pla mitjà. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix.</p>		

F60		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Diàleg de joc. Elrond i Aragorn parlen a l'entrada de Rivendel.			
0:55:24	Elrond (PNJ): Frodo's strength will return, but the evil he carries cannot be concealed.	Elrond (PNJ): Frodo recuperará las fuerzas, pero el mal que lleva no puede ocultarse.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat reproduceix el sentit del text original. La primera part de la frase recorda una conversa que Elrond té amb Gandalf sobre Frodo, analitzada a la taula F59. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Elrond és serè. - Codi de col·locació del so: Elrond parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Elrond apareix enquadrat en un pla mitjà. - Moviment profilmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): L'enunciat apareix subtítulat i el contingut verbal coincideix al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>L'enunciat del doblatge requereix sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de videojocs.</p>			

F61		<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Molt temps després de destruir l'Anell, Frodo es troba a casa seva i reflexiona sobre el dolor que encara li provoca la ferida.			
0:55:31	Frodo: (OFF) How do you pick the threads of an old life? How do you go on, when in your heart you begin to understand there is no going back? There are some things that time cannot mend. Some hurts that go too deep. That have taken hold.	Frodo: (OFF) ¿Cómo se retoma el hilo de toda una vida? ¿Cómo seguir adelante cuando en tu corazón empiezas a entender que no hay regreso posible? ¿Que hay cosas que el tiempo no puede enmendar? Aquellas que hieren muy dentro, que dejan cicatriz.	
0:56:07	Sam: (OFF) Mr. Frodo? (ON) What is it?	Sam: (OFF) ¿Señor Frodo? (ON) ¿Qué pasa?	
0:56:15	Frodo: It's been four years to the day since Weathertop, Sam. It's never really healed.	Frodo: Hace ya cuatro años del ataque en la Cima de los Vientos. Y no ha dejado de doler.	
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: Els diferents enunciats del doblatge reproduïen el sentit del text original a través de la traducció literal però incorporen alguns petits canvis. Al final de la primera intervenció, es substitueix l'expressió “[some hurts] That have taken hold” per una imatge més gràfica: “[aquellas cosas] que dejan cicatriz”. Aquesta decisió està vinculada amb el fet que en el doblatge s'utilitza el terme “cosas” com a referent de les frases posteriors, on està elidit perquè se sobreentén. Pel que fa a la tercera rèplica, al principi s'inclou una amplificació amb el sintagma “del ataque”, que precisa la informació i s'elimina el nom del hòbbit “Sam”. Finalment, la segona frase modifica lleugerament el sentit en substituir la referència la curació de l'original (“It's never really healed”) per la referència al dolor: “Y no</p>			

<p>ha dejado de doler”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Frodo és reflexiu i melancòlic, mentre que el de Sam mostra un aire protector. - Codi de col·locació del so: Frodo parla fora de camp en la primera intervenció i dins de camp en la segona. Sam ho fa dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Coincidint amb el primer enunciat, el principi del fragment mostra un pla general de Bolsón Cerrado amb Frodo dret contemplant una finestra o assegut escrivint. Seguidament, apareix Frodo de costat en un pla mitjà i es posa la mà a l'espatlla en un primer pla al mateix moment en què arriba Sam, que parla enquadrat en un pla mitjà que inclou els dos personatges. Finalment, Frodo pronuncia l'última rèplica en un primer pla. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i Sam són adequades per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació en els primers plans. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. Alhora, el primer pla utilitzat a l'última rèplica comporta sincronia fonètica, que en aquesta ocasió no es conserva ja que els termes escollits en el doblatge, i que són els equivalents directes en la llengua d'arribada, no tenen una proximitat sonora amb els de l'original.</p>
--

2.6.2 Element artificial: cota de mithril

F62	La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: A Rivendel, Bilbo li regala una cota de <i>mithril</i> a Frodo.		
0:56:24	Bilbo: (OFF) Here's a pretty thing. (ON) Mithril! (DE) It's light as a feather, (ON) and as hard as dragon scales.	Bilbo: (OFF) Acepta esta preciosidad. (ON) ¡Mithril! (DE) Liviano como una pluma, (ON) y duro como escamas de dragón.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Tot i que manté el sentit original, l'enunciat del doblatge inclou dos canvis que cal destacar. D'una banda, la frase inicial “Here's a pretty thing” es tradueix per “Acepta esta preciosidad”. Com es pot comprovar, no és una traducció literal però funciona per al context i aporta oralitat a la intervenció. Posteriorment, es tradueix “light” per “liviano”, una decisió que contribueix a enriquir el text d'arribada. - Codi paralingüístic: El to de veu de Bilbo en totes dues llengües és animat. - Codi de col·locació del so: Bilbo parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment combina un pla mitjà de Frodo, un de Bilbo i un de la cota de <i>mithril</i>. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): La textura de l'objecte mostra la brillantor tènue del <i>mithril</i>, el material més preuat de la Terra Mitjana segons la concepció del món de ficció per part de Tolkien. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Bilbo és adient per al to de veu de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix.</p>		

F63	La comunidad del anillo (llargmetratge)
------------	--

Context: Quan entren a la mina de Moria, Gandalf parla del valor de la cota de <i>mithril</i> de Bilbo sense saber que Frodo la porta posada.		
0:56:36	Gandalf: (OFF) Bilbo had a shirt of mithril rings that Thorin gave him.	Gandalf: (OFF) Bilbo llevaba una cota de malla de mithril obsequio de Thorin.
0:56:41	Gimli: Oh! That was a kingly gift.	Gimli: ¡Oh! Era un regalo de reyes.
0:56:44	Gandalf: (OFF) Yes! I never told him, (SB) but its worth was greater than the value of the Shire.	Gandalf: (OFF) ¡Sí! Nunca se lo dije, (SB) pero su valía era mayor que la Comarca entera.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els tres enunciats reproduïen el sentit del text original però incorporen uns petits canvis de matís. El primer enunciat inclou una particularització en la tria lèxica a la traducció de “shirt of mithril rings” per “cota de malla de mithril”. D'altra banda, incorpora una transposició en traduir el verb “gave” amb el substantiu “obsequio”. Pel que fa a l'última rèplica, inclou una compressió en què la doble menció semàntica dels termes “worth” i “value” es redueix a “valía”. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és animat i el de Gimli connota admiració. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp, mentre que Gimli ho fa dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment transcorre en una successió de primers plans de Frodo, Gandalf i Gimli i un pla general de part de la companyia caminant per la mina de Moria. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial de Gandalf i Bilbo és adient per al to de veu de la sonorització i del doblatge. Cal esmentar també l'expressió facial de Frodo com a reacció a les paraules finals de Gandalf. 		
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix.</p>		

F64	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Acció de joc. El jugador mou Aragorn per les mines de Moria i interactua amb l'entorn.		
0:56:55	The king of the Dwarves has given Bilbo Baggins a shirt of mithril. Its worth was greater than the value of the Shire.	El Rey de los Enanos le entregó a Bilbo Bolsón una cota de malla de mithril. Su valor era mayor que el valor de la Comarca.
0:57:01	Gandalf: (OFF) Bilbo had a shirt of mithril rings that Thorin gave him. I never told him, but its worth was greater than the value of the Shire.	Gandalf: (OFF) Bilbo tenía una cota de malla de mithril que le había regalado Thorin. Nunca se lo dije, pero su valor era mayor que la Comarca entera.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat de Gandalf, que és el que es transmet pel canal acústic, està inspirat en les paraules que pronuncia el mag sobre la cota de <i>mithril</i> analitzades a la taula F63. A diferència de la taula anterior, en aquesta ocasió el verb “gave” és traduït per un altre verb: “había regalado”. A la segona frase de l'enunciat es substitueix de manera errònia l'autoria del comentari en vincular-lo amb Thorin en lloc de Gandalf, ja que es traduït “I never told him” per “Nunca se lo dije”. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és amable. Tanmateix, el canvi de l'actor de la 		

<p>sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Gandalf parla fora de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Aragorn està d'esquena enquadrat en un pla de figura sencera mentre es mou per l'entorn de Moria on transcorre el fragment.</p> <p>- Codi gràfic (text): La primera fila de la fitxa mostra el text que apareix escrit a la pantalla. Com en el cas del doblatge, la traducció reproduïx de manera gairebé literal el sentit del text original.</p> <p>- Codi gràfic (subtítols): L'enunciat final apareix subtítulat a la pantalla i coincideix al 100% amb el text doblat.</p>
<p>Sincronia</p> <p>La rèplica de doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.</p>

F65		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Per sorpresa dels seus companys, Frodo està viu després que l'ataqui un trol a Moria.			
0:57:15	<i>(El trol de la tomba de Balin li clava una llança a Frodo, amb la qual cosa tots els companys reaccionen amb consternació i s'hi abalancen en creure'l mort. En girar el cos de Frodo, els seus companys s'adonen que encara respira.)</i>		
0:57:38	Sam: He's alive.	Sam: Está vivo.	
0:57:42	Frodo: I'm alright, (DC) I'm not hurt.	Frodo: Estoy bien, (DC) no me ha herido.	
0:57:45	Aragorn: (SB) You should be dead! (ON) That spear would have skewered a wild boar.	Aragorn: (SB) ¡Deberías estar muerto! (ON) Eso podría atravesar a un jabalí.	
0:57:50	Gandalf: I think there's more to this hobbit than meets the eye.	Gandalf: Creo que este hobbit es más de lo que parece.	
0:57:56	<i>(Frodo s'aparta els botons de la camisa i mostra la cota de mithril.)</i>		
0:58:01	Gimli: Mithril! (OFF) You are full of surprises (ON) master Baggins.	Gimli: ¡Mithril! (OFF) Es usted una caja de sorpresas, (ON) señor Bolsón.	
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats reproduïx el sentit del text original. Cal esmentar, però, que en l'original, l'enunciat de Gandalf inclou una frase feta (“there’s more to this hobbit than meets the eye”) que es tradueix per una fórmula comunicativa: “este hobbit es más de lo que parece”. D'altra banda, en l'enunciat final Gimli hi ha un canvi de tractament. En l'original s'adreça a Frodo com a “master” i en la traducció passa a ser de senyor i de vostè: “<u>E</u>s usted una caja de sorpresas, <u>se</u>ñor Bolsón”. Finalment, en aquest enunciat s'opta per una frase feta en traduir “full of surprises” per “una caja de sorpresas”, possiblement com a compensació en no poder reproduir l'anterior.</p> <p>- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Sam, Aragorn i Gimli connota sorpresa, i el de Gandalf mostra una certa complicitat. Tots ells contrasten amb el to de Frodo, que intenta transmetre normalitat.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp, excepte Gimli, que ho fa dins i fora de camp.</p>			
<p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en una successió de primers plans i plans mitjans dels personatges i inclou un pla de detall de la cota de <i>mithril</i></p>			

<p>quan Frodo s'aparta els botons de la camisa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): La textura de l'objecte mostra la brillantor del <i>mithril</i>, que contrasta amb el to més fosc de l'entorn. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges és adequada per al to de veu de la sonorització i del doblatge. Tot i que bona part del fragment es desenvolupa en primers plans, no implica articulació bucal perquè o no es veuen els llavis per la barba o no mouen els llavis de manera ostensible en parlar.
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que l'escena requereix.</p>

F66	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
<p>Context: Diàleg de joc i acció de joc. Aragorn parla amb Bilbo a Rivendel, qui li demana que dugui a terme una missió secundària i recuperi la cota de <i>mithril</i>. El fragment inclou el moment en què la troba i el que li diu Bilbo quan li retorna.</p>		
0:58:09	Bilbo (PNJ): Thank you for looking after my nephew Frodo. He's very dear to me, you know.	Bilbo (PNJ): Gracias por cuidar de mi sobrino Frodo. Le quiero mucho, ¿sabes?
0:58:14	Bilbo (PNJ): I wanted to give him my old sword and chain shirt, but I can't seem to find them.	Bilbo (PNJ): Quería darle mi vieja espada y mi cota de malla, pero no las encuentro.
0:58:20	Bilbo (PNJ): If you come across them, could you bring them back to me?	Bilbo (PNJ): Si las ves, ¿me las traerás?
0:58:25	LORE ITEM FOUND: Bilbo's Mithril Shirt.	OBJETO DE SABIDURÍA ENCONTRADO: Cota de malla de mithril de Bilbo.
0:58:30	A glittering mithril shirt lay amongst the reeds. Goblin arrows were scattered all around, but of the Elf there was no sign.	Entre los juncos yacía una resplandeciente cota de mithril. A su alrededor se encontraban esparcidas varias flechas trasgo, pero ni rastro del elfo.
0:58:35	Bilbo (PNJ): My mithril shirt! I wish I'd given this to Frodo before I left the Shire.	Bilbo (PNJ): ¡Mi cota de malla! Tendría que habérsela dado a Frodo antes de abandonar la Comarca.
0:58:42	Bilbo (PNJ): I fancy it might have turned even the blade of that Ringwraith at Weathertop.	Bilbo (PNJ): Habría evitado incluso la hoja de aquel Espectro del Anillo en la Cima de los Vientos.
0:58:47	Bilbo (PNJ): Light as a feather, but it would stop a Troll. That reminds me, I have something here...	Bilbo (PNJ): Ligera como una pluma, però capaç de detener a un troll. Eso me recuerda que aquí tengo algo...
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els sis enunciats del doblatge, que es corresponen amb les tres primeres files i les tres últimes de la fitxa, reproduïxen el sentit del text original per mitjà de la traducció literal. Totes sis són contingut de nova creació, però que s'inspira en l'escena analitzada a la fitxa F62. Tanmateix, a diferència de la fitxa esmentada, en aquesta ocasió el terme "light" es tradueix com "ligera", en comptes de "liviana". - Codi paralingüístic: El to de veu de Bilbo és animat en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): En els enunciats inicials i finals, Bilbo parla 		

<p>enquadrat en un pla de figura sencera. Durant l'acció de joc en què apareix el text en pantalla, que es correspon amb les files quatre i cinc de la fitxa, Aragorn està d'esquena i es mou per l'entorn de Rivendel.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Moviment profílmic físic: En els enunciats de doblatge, Bilbo mou els llavis com si parlés, però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emulen l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Les rèpliques del doblatge apareixen també subtítolades i coincideixen al 100% amb el text doblat. - Codi gràfic (text): El text en pantalla traduït de les files quatre i cinc reproduceix el sentit del text original de manera gairebé literal.
<p>Sincronia</p> <p>El fragment implica sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de videojocs.</p>

2.6.3 Element artificial: daga

F67	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Previ a l'acció de la fitxa F62 que té lloc a Rivendel, l'escena comença amb Bilbo regalant-li una daga a Frodo.		
0:58:55	Bilbo: (OFF) My old sword, "Sting". (ON) Here, take it, take it!	Bilbo: (OFF) Mi vieja espada "Dardo". (ON) Toma, ¡cógela!, ¡cógela!
0:59:04	Frodo: It's so light!	Frodo: ¡Es muy ligera!
0:59:05	Bilbo: Yes, yes, made by the Elves, you know? (OFF) The blade glows blue when (DE) Orcs are close. (ON) And it's times like that, my lad, when you have to be extra careful.	Bilbo: Sí, sí, hecha por elfos, ¿sabes? (OFF) La hoja brilla cuando hay orcos cerca. (ON) Y es en esos momentos, muchacho, cuando has de tener extremo cuidado.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Tot i que en els diferents enunciats es manté globalment el sentit original, el doblatge inclou un canvi destacable en el tercer enunciat, on s'elimina la referència original al color de què es torna la fulla de la daga en una situació de perill: "The blade glows blue" es tradueix com "La hoja brilla". Entenem que aquesta elisió és inadequada ja que aquesta característica cromàtica de la daga té un ús significatiu en la trilogia. D'altra banda, cal destacar que la traducció del nom de la daga ("Sting" – "Dardo") es correspon amb la publicada en la traducció de l'obra literària i és, per tant, coherent amb el text primari. - Codi paralingüístic: El to de veu de Bilbo en totes dues llengües és animat mentre que el de Frodo indica sorpresa. - Codi de col·locació del so: Frodo parla dins de camp. Per la seva banda, Bilbo ho fa dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment comença amb un pla centrat en la daga, que Bilbo treu de dins d'una manta. Seguidament, la càmera queda fixada en un pla general de la sala i després es centra en un pla mitjà de Frodo i finalment combina plans mitjans de Bilbo, Frodo i un pla centrat en l'objecte. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): La textura de l'objecte mostra la brillantor de la fulla i s'aprecien les inscripcions que hi estan gravades. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Bilbo i Frodo s'adiu amb el to de veu de la sonorització i del doblatge. Els plans en què es desenvolupa el fragment comporten articulació bucal. 		
Sincronia		

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, alguns dels plans utilitzats en el fragment comportarien sincronia fonètica, que es conserva en utilitzar termes que tenen proximitat sonora en les dues llengües (“Elves” – “elfos”; “extra” – “extremo”).

F68		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Diàleg de joc i acció de joc. Aragorn parla amb Bilbo a Rivendel, que li demana que dugui a terme una missió secundària i recuperi la cota de <i>mithril</i> . El fragment inclou el moment en què la troba i el que li diu Bilbo quan li retorna.			
0:59:18	Bilbo (PNJ): Thank you for looking after my nephew Frodo. He's very dear to me, you know.	Bilbo (PNJ): Gracias por cuidar de mi sobrino Frodo. Le quiero mucho, ¿sabes?	
0:59:23	Bilbo (PNJ): I wanted to give him my old sword and chain shirt, but I can't seem to find them.	Bilbo (PNJ): Quería darle mi vieja espada y mi cota de malla, pero no las encuentro.	
0:59:29	Bilbo (PNJ): If you come across them, could you bring them back to me?	Bilbo (PNJ): Si las ves, ¿me las traerás?	
0:59:33	LORE ITEM FOUND: Bilbo's Sword, Sting.	OBJETO DE SABIDURÍA ENCONTRADO: Espada de Bilbo, Dardo.	
0:59:39	Despite its age, the Elven blade was still sharp... and it was glowing blue.	A pesar de su tiempo, la espada élfica seguía afilada, y brillaba de color azul.	
0:59:42	Bilbo (PNJ): My old sword! Sting, I called it. The blade glows blue when Orcs are close, you know.	Bilbo (PNJ): ¡Mi vieja espada! Dardo la llamé. La hoja brilla de color azul cuando se acercan los Orcos.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els quatre enunciats del doblatge, que es corresponen amb les tres primeres files i l'última de la fitxa, reproduïxen de manera literal el sentit del text original. Totes quatre són contingut de nova creació que s'inspira en l'escena analitzada a la fitxa F67. Tanmateix, a diferència de la pel·lícula, el doblatge de l'últim enunciat sí que manté la referència al color de l'original: “The blade glows blue” – “La hoja brilla de color azul”. - Codi paralingüístic: La veu de Bilbo és animada en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): En els enunciats inicials i finals, Bilbo parla enquadrat en un pla de figura sencera. Durant l'acció de joc en què apareix el text en pantalla, que es correspon amb les files quatre i cinc, Aragorn està d'esquena i es mou per l'entorn de Rivendel. - Moviment profílmic físic: En els enunciats de doblatge, Bilbo mou els llavis fent com si parlés, però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emulen l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Les rèpliques del doblatge apareixen també subtítolades i coincideixen al 100% amb el text doblat. - Codi gràfic (text): El text en pantalla traduït de les files quatre i cinc reproduïx el sentit del text original de manera gairebé literal. <p>Sincronia</p> <p>Els enunciats del doblatge requereixen sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de videojocs.</p>			

F69	Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Frodo amenaça Gollum amb la daga Dardo quan lluiten a Emyn Muil.		
0:59:52	Frodo: This is Sting. You've seen it before... Haven't you... Gollum?	Frodo: Esta es Dardo. Ya la has visto antes... ¿Me equivoco... Gollum?
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge conserva el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. Com en les taules anteriors referides a l'objecte, l'ús del terme "Dardo" com a traducció de "Sting" és coherent amb la traducció literària a l'espanyol. - Codi paralingüístic: El to de veu de Frodo és amenaçador en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Frodo està enquadrat en un pla mitjà i un primer pla. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo és adient per al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. Alhora, el pla en què es desenvolupa el fragment comporta sincronia fonètica, que es manté amb la repetició del nom propi "Gollum".</p>		

2.6.4 Element artificial: phial de Galadriel

F70	La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Dins una barca baixant el riu Anduin, Frodo recorda les paraules que li diu Galadriel quan li regala el <i>phial</i> .		
0:59:59	Galadriel: (OFF) Farewell, Frodo Baggins. I give you the light of Eärendil, our most beloved star. May it be a light for you in the dark places, when all other lights go out.	Galadriel: (OFF) Adiós, Frodo Bolsón. Te entrego la luz de Eärendil, nuestra más preciada estrella. Que ella te ilumine en los lugares oscuros, cuando las demás luces se apaguen.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La rèplica del doblatge reproduïx el sentit del text original de manera literal i incorpora una modulació amb la traducció de "May it be a light for you" per "Que ella te illumine", que funciona adequadament pel context. - Codi paralingüístic: El to de veu de Galadriel és amable en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: El personatge parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La càmera combina plans mitjans de Frodo pensatiu dins la barca amb un pla de detall de l'ampolla i amb un pla americà i un pla mitjà de Galadriel acomiadant-se des de la llera del riu. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): El pla de detall de l'objecte permet copsar la textura brillant de l'aigua que conté i contrasta amb l'entorn. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		

F71		<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Dins el cau de l'Aranya, Frodo està enganxat a una teranyina. Busca l'ampolla de llum mentre recorda les paraules de Galadriel i s'enfronta a l'aranya.			
1:00:28	Galadriel: (OFF) And to you, Frodo Baggins, I give you the light of Eärendil. Our most beloved star. May it be a light for you in dark places when all other lights go out.	Galadriel: (OFF) Y a ti, Frodo Bolsón, te entrego la luz de Eärendil. Nuestra más preciada estrella. Que ella te ilumine en los oscuros lugares, cuando las demás luces se apaguen.	
1:00:44	Frodo: <i>Aiya Earendil Elenion Ancalyma!</i>	Frodo: <i>¡Aiya Earendil Elenion Ancalyma!</i>	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La rèplica de la sonorització i del doblatge repeteix exactament el contingut verbal de la intervenció de Galadriel analitzada a la fitxa F70. D'aquesta manera, s'interpreta que les paraules de la reina elfa ara tenen sentit. El segon enunciat són unes paraules èlfiques que pronuncia Frodo en utilitzar l'objecte, que tanmateix no es tradueixen, ni en la versió anglesa ni en l'espanyola. - Codi paralingüístic: El to de veu de Galadriel és amable en totes dues llengües però no és el mateix que el de la taula F70. El de Frodo és enèrgic, com si invoqués alguna cosa. - Codi d'efectes sonors: Les paraules de Galadriel incorporen un efecte d'eco, fet que permet associar la intervenció amb un pensament o amb un record. - Codi de col·locació del so: La veu de Galadriel se sent fora de camp, mentre que Frodo parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Frodo apareix en un primer pla mentre se sent la veu de Galadriel quan busca alguna cosa en les butxaques. Seguidament la càmera enfoca l'objecte, que és una ampolla amb un líquid transparent, i finalment es centra en un primer pla de Frodo després que s'hagi encès la llum de l'ampolla. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): El pla de detall de l'ampolla permet copsar la textura brillant de l'aigua que conté i contrasta amb l'entorn. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>			

2.7 Intel·ligència i enginy

F72		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Aragorn s'emporta els hobbits al bosc. Tot i que no el coneix, Frodo se'n refia.			
1:00:52	Merry: How do we know that this Strider is a friend of Gandalf?	Merry: ¿Cómo sabemos que este montaraz es amigo de Gandalf?	
1:00:56	Frodo: <i>I think a servant of the enemy (DE) would look fairer (ON) and feel fouler.</i>	Frodo: <i>Un siervo del enemigo (DE) tendría mejor aspecto y parecería (ON) más insensato.</i>	
1:01:00	Merry: He's foul enough.	Merry: ¿Más insensato aún?	
1:01:03	Frodo: <i>We have no choice but to trust him.</i>	Frodo: <i>No tenemos más remedio que confiar en él.</i>	
Canal acústic			

- Codi lingüístic: En el primer enunciat es substitueix el sobrenom d'Aragorn que apareix en l'original anglès ("Strider") per la seva ocupació ("montaraz"). En el segon enunciat es reproduïx el joc de paraules original ("would look fairer and feel fouler") mantenint una estructura sintàctica equivalent entre els dos elements de comparació: "tendría mejor aspecto" i "parecería más insensato".
- Codi paralingüístic: El to de veu de Merry indica desconfiança, que contrasta amb la bondat que transmet el to de Frodo.
- Codi de col·locació del so: Tots dos personatges parlen bàsicament dins de camp, per bé que la primera rèplica de Frodo és temporalment fora de camp a la meitat de la frase.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Merry i Frodo estan enquadrats en primers plans i en plans mitjans. Al final del fragment, Aragorn apareix en un primer pla, que contribueix que l'espectador centri l'atenció en la seva expressió facial.
- Moviment profilmic físic: L'expressió facial de Frodo i Merry és adequada pel to de les seves paraules i s'adiu amb les decisions traductològiques. L'expressió facial d'Aragorn entre la tercera i la quarta intervencions mostra el personatge amb un posat seriós i preocupat i dóna a entendre que reacciona a les paraules dels hòbbits.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.

F73	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Després que Gandalf intenti obrir la porta de Moria sense sort, Frodo troba la solució a l'enigma.		
1:01:08	Gandalf: (OFF) It's useless.	Gandalf: (OFF) No sé qué será.
1:01:10	Frodo: It's a riddle. (OFF) Speak, friend, (ON) and enter. (DE) What's the Elvish word for friend?	Frodo: Es un acertijo. (OFF) Di amigo, (ON) y entra. (DE) ¿Cómo se dice amigo en élfico?
1:01:23	Gandalf: Mellon!	Gandalf: Mellon!
Canal acústic <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El fragment comença amb un canvi de sentit en la primera intervenció en traduir "It's useless" per "No sé qué será". Tanmateix, aquest canvi no afecta al desenvolupament de l'escena, ja que el text d'arribada funciona en el context en què es pronuncia. La rèplica de Frodo, en canvi, sí que reproduïx el sentit del text original gairebé paraula per paraula. Finalment, la paraula èlfica de l'original que constitueix l'última intervenció és manté exactament igual en la traducció i no es subtitula, ja que el mateix context permet intuir-ne el significat. En general, les intervencions en èlfic de la trilogia filmica no es doblen i tan sols es subtitulen els casos que aporten una significació que el mateix context no permet intuir, com per exemple a les converses. - Codi paralingüístic: El to de veu inicial de Gandalf indica decepció, mentre que el de Frodo és més aviat animat. - Codi de col·locació del so: Els dos personatges parlen dins i fora de camp. 		
Canal visual <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en una combinació de primers plans i plans mitjans de Frodo, un pla complet de la porta i un pla de detall de la inscripció que hi ha a la part superior i un primer pla final de Gandalf. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): En els plans que estan centrats en la porta, aquesta destaca de la roca on està esculpida gràcies al contrast del material brillant amb què està elaborada. 		

- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i Gandalf és adient pel seu to tant en la sonorització com en el doblatge.
Sincronia Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, el primer pla en què es desenvolupa el fragment comporta sincronia fonètica, que es manté a través de la semblança dels termes en les diferents llengües (“enter” – “entra”).

F74	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinematogràfica. Sam és assegut en una butaca de Bolsón Cerrado i explica la història als seus quatre fills.		
1:01:30	Sam: (OFF) The Gate of Moria was hard to find, and harder still to open but Mr. Frodo found a way.	Sam: (OFF) Nos costó mucho encontrar la Puerta de Moria, pero aún más abrirla. Sin embargo, el señor Frodo encontró el camino.
Canal acústic - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge reproduïx el sentit del text original amb la traducció literal. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és amable i animat. - Codi de col·locació del so: La veu del narrador se sent fora de camp.		
Canal visual - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla general de la sala amb Sam assegut en una butaca a la dreta i els seus fills seuen al terra a l'esquerra. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Sam és adient pel to de les seves paraules tant en la sonorització com en el doblatge. - Codi gràfic – subtítols (codi lingüístic visual): L'enunciat apareix subtítulat a la pantalla i coincideix al 100% amb el text doblat.		
Sincronia El doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.		

2.8 Malenconia

F75	La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Frodo es troba amb Bilbo a Rivendel i li confessa el desig de tornar a casa.		
1:01:38	Frodo: (OFF) I miss the Shire. (ON) I spent all my childhood pretending I was off somewhere else, off with you on one of your adventures. But my own adventure turned out to be quite different. / I'm not like you, Bilbo.	Frodo: (OFF) Echo de menos la Comarca. (ON) Pasé mi infancia soñando que algún día me iría lejos contigo a una de tus aventuras. Pero mi aventura ha resultado ser muy distinta. / No soy como tú, Bilbo.
Canal acústic - Codi lingüístic: La rèplica del doblatge reproduïx el sentit del text original de manera		

<p>literal.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: El to de veu inicial de Frodo connota tristesa. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment comença amb un pla de detall d'una mapa de la Terra Mitjana enfocat en la Comarca i continua en un primer pla de Frodo, que s'intercala amb un primer pla de Bilbo. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo s'adiu amb el to de la sonorització i el doblatge.
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, el primer pla en què es desenvolupa el fragment comporta sincronia fonètica, que en aquesta ocasió es manté amb la repetició del nom propi "Bilbo" al final de l'enunciat i amb l'ús de termes similars en les dues llengües ("adventures" – "aventuras").</p>

F76	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Diàleg de joc. Aragorn parla amb Frodo a Rivendel.		
1:02:05	Frodo (PNJ): I spent all my childhood pretending I was off on some adventure, but now I miss the Shire.	Frodo (PNJ): He pasado toda mi infancia pretendiendo vivir una aventura, pero ahora añoro la Comarca.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La rèplica del doblatge reproduïx el sentit del text original a través de la traducció paraula per paraula. Tot i que es tracta de text creat de nou al videojoc, el contingut s'inspira en una escena del film LCA que hem analitzat a la taula F75. - Codi paralingüístic: El to de veu de Frodo indica tristesa. Tanmateix, el canvi de l'actor de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El personatge parla enquadrat en un pla de figura sencera. - Moviment profilmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat. 		
<p>Sincronia</p> <p>El fragment implica sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de videojocs.</p>		

3. Relació amb Sam

3.1 Protecció

F77	La comunidad del anillo (llargmetratge)
Context: Sam entra amb Pippin i Merry a l'habitació de Bree on Aragorn ha portat Frodo i	

amenança el Dúnedain.		
1:02:14	Sam: Let him go or I'll have you, Longshanks.	Sam: Suéltale o te remato, Pataslargas.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En la sonorització, Sam utilitza el terme despectiu “Longshanks” per referir-se al personatge, vinculant aquesta paraula amb el sobrenom del personatge en anglès, “Strider”. Tots dos termes procedeixen de l’obra de Tolkien, per bé que en el llibre el pronuncia un altre personatge. El doblatge utilitza el terme “Pataslargas”, publicat en la traducció literària a l’espanyol. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam és enfadat i desafiant. - Codi de col·locació del so: Sam parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La càmera enquadra el personatge en un pla mitjà que permet veure la posició corporal de Sam. - Moviment profilmic físic: L’expressió facial i la posició corporal de Sam amb els punys en guàrdia indiquen una actitud bel·ligerant. <p>Sincronia</p> <p>La tria de l’expressió “o te remato” ajuda a conservar tant la sincronia de contingut com la isocronia que requereix el fragment.</p>		

F78	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: El grup s’ha aturat en una llera del riu a fer nit i Sam s’interessa per l’estat de Frodo, que busca la soledat.		
1:02:18	Sam: (OFF) Have some food, Mr. Frodo.	Sam: (OFF) Coma algo, señor Frodo.
1:02:20	Frodo: No, Sam.	Frodo: No, Sam.
1:02:22	Sam: (OFF) You haven't eaten anything all day. You're not sleeping, either. (ON) Don't think I haven't noticed. (SB) Mr. Frodo.	Sam: (OFF) No ha comido nada en todo el día. Ni tampoco ha pegado ojo. (ON) No crea que no me he dado cuenta. (SB) Señor Frodo.
1:02:29	Frodo: I'm alright.	Frodo: Estoy bien.
1:02:31	Sam: (DC) But you're not. (ON) I'm here to help you. I promised Gandalf that I would.	Sam: (DC) No es verdad. He venido a ayudarle. Le prometí a Gandalf que lo haría.
1:02:43	Frodo: You can't help me, Sam. Not this time. Get some sleep.	Frodo: No puedes ayudarme, Sam. Esta vez no. Intenta dormir.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge reproduïx el sentit del text original a través de la traducció literal i tan sols es detecta un canvi a l’inici de la cinquena rèplica en traduir “But you’re not [alright]” per “No es verdad”. Tanmateix, l’opció escollida per al doblatge funciona per al context i contribueix a l’oralitat. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam és atent i connota preocupació. Contrasta amb el de Frodo, que transmet fredor i distanciament. - Codi de col·locació del so: Els dos personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en una combinació de 		

<p>primers plans de Frodo i de Sam junts i per separat i d'un pla més obert, que també inclou l'entorn de la llera del riu amb les barques.</p> <p>- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i Sam és adequada pel to de la sonorització i del doblatge.</p>
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, el primer pla en què es desenvolupa el fragment comporta sincronia fonètica, que es conserva gràcies a la semblança dels termes en les dues llengües (“promised” – “prometi”) i de la repetició de noms propis de l'original a la traducció: “Sam”, “Gandalf”, “Frodo”.</p>

F79	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Escena cinemàtica. Sam és assegut en una butaca de Bolsón Cerrado i explica la història als seus quatre fills.		
1:02:56	Sam: Of course you all know about Lórien and Galadriel and Celeborn and how after we left, we were set upon by Saruman's Uruk-hai. (OFF) That was when me and Mr. Frodo went off towards Mordor, with that terrible Ring.	Sam: Por supuesto ya lo sabéis todo acerca de Lórien y Galadriel y Celeborn y sobre como nos asaltaron los Uruk-hai de Saruman cuando nos fuimos. (OFF) Allí fue cuando el señor Frodo y yo partimos hacia Mordor con el terrible anillo.
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge reproduceix de manera literal el sentit del text original.</p> <p>- Codi paralingüístic: El to de veu de Sam és amable i animat.</p> <p>- Codi de col·locació del so: El personatge parla dins i fora de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla mitjà de Sam assegut en una butaca i els seus fills seuen al terra d'esquena. A la segona part de l'enunciat la imatge està fixa en la llera del riu amb les barques i apareix a la part esquerra la barca de Sam i Frodo amb els hòbbits remant.</p> <p>- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Sam és adient pel to de les seves paraules tant en la sonorització com en el doblatge.</p> <p>- Codi gràfic (subtítols): L'enunciat apareix subtítulat a la pantalla i coincideix al 100% amb el text doblat.</p>		
<p>Sincronia</p> <p>El fragment comporta sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia. La sincronia fonètica pròpiament dita es reproduceix gràcies a la repetició de noms de l'original a la traducció: “Lórien”, “Galadriel” i “Celeborn”.</p>		

F80	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Frodo puja a la barca per marxar a Mordor tot sol i Sam fa els impossibles per seguir-lo.		
1:03:10	Sam: (SB) Not alone! Frodo! Mr. Frodo!	Sam: (SB) ¡No, no, no! Frodo! ¡Señor Frodo!
1:03:16	Frodo: No, Sam. Go back, Sam. / I'm going to Mordor alone.	Frodo: No, Sam. Vuelve, Sam. / Partiré a Mordor yo solo.

1:03:25	Sam: Of course you are... and I'm coming with you!	Sam: Claro que iré... ¡y yo iré con usted!
1:03:31	Frodo: You can't swim! / Sam!	Frodo: ¡No sabes nadar! / Sam!
1:03:40	<i>(Dins l'aigua es veu un braç i apareix una mà que l'agafa i l'estira amunt. Frodo treu Sam de dins l'aigua i l'ajuda a pujar a la barca.)</i>	
1:03:57	Sam: (OFF) I made a promise, Mr. Frodo. (ON) A promise. Don't you leave him, Samwise Gamgee. And I don't mean to. I don't mean to.	Sam: (OFF) Hice una promesa, señor Frodo. (ON) Una promesa. No le abandones, Samsagaz Gamgee. Y no pienso hacerlo. No pienso hacerlo.
1:04:13	Frodo: Oh, Sam. / Come on then...	Frodo: Oh, Sam. / Vámonos...
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció paraula per paraula. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, a la part inicial del fragment els personatges criden, ja que parlen a distància. Quan Sam puja a la barca, tant Frodo com Sam parlen amb un to emotiu. - Codi de col·locació del so: Els dos personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La primera part del fragment transcorre en una successió de plans mitjans diferents de Frodo dins la barca i Sam que entra a l'aigua. A la meitat hi ha un pla de detall de la mà de Frodo dins l'aigua recollint Sam. A la part final, la càmera enquadra l'escena en plans mitjans que inclouen els dos personatges, un de cara i l'altre d'esquena mitjançant un muntatge pla-contraplà, habitual en les escenes de diàleg. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Frodo i Sam és adequada pel to de la sonorització i del doblatge. Al final del fragment, Frodo fa un gest proxèmic en abraçar Sam en senyal d'amistat. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, en alguns moments implica sincronia fonètica, que es conserva gràcies a la repetició de noms de l'original a la traducció: "Sam" i "Mordor".</p>		

F81	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: L'Aranya clava el fibló a Frodo. Apareix Sam, que s'hi enfronta i la derrota.		
1:04:36	Sam: Let him go, you filth.	Sam: Suéltale, fétida.
1:04:38	<i>(Sam s'atansa sobre Frodo després de vèncer l'Aranya.)</i>	
1:04:39	Sam: (SB) Mr. Frodo! / (ON) Oh, no. Frodo. // Mr. Frodo! Wake up! Don't leave me here alone. Don't go where I can't follow. Wake up! Not asleep. Dead.	Sam: (SB) ¡Señor Frodo! (ON) Oh, no. Frodo. // ¡Señor Frodo! Venga, despierte. No me deje aquí solo. No vaya donde no pueda seguirle. Venga, despierte. No está dormido. Está muerto.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció literal. Tan sols hem detectat un canvi en la interpel·lació despectiva inicial de Sam traduït a través d'una transposició: en l'original utilitza una forma substantivada ("you filth") i en la traducció és un adjectiu: "fétida". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, Sam té un to de veu amenaçador a la part inicial del fragment i passa a ser entre trist i desesperat en la segona intervenció. - Codi de col·locació del so: El personatge parla bàsicament dins de camp. 		

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): En la primera part del fragment, Sam parla enquadrat en un pla mitjà. En la segona, quan té el cos de Frodo en braços, s'intercalen primers plans de tots dos.
- Codi de composició icònica (codi de plasticitat): En els dos primers plans del fragment apareixen la daga i el *phial* de Galadriel, tots dos a les mans de Sam. La textura brillant dels dos objectes contrasta amb l'entorn.
- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Sam és adequada pel to de la sonorització i del doblatge.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, en alguns moments implica sincronia fonètica, que es conserva gràcies a termes amb sons labiodentals (“filth” – “fétida”) i a la repetició del nom propi “Frodo”.

F82		<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Dalt de la torre de Cirith Ungol, es discuteixen dos orcs sobre què s'ha de fer amb els objectes que Frodo duia a sobre. Frodo és a terra, i s'adona que no porta l'Anell. Amb això s'altera.			
1:05:32	Gorbag: (OFF) I'm gonna bleed you (ON) like a stuck pig.	Gorbag: (OFF) Te voy a desangrar (ON) ¡como a un gorrino ensertado!	
1:05:44	Sam: Not if I stick you first.	Sam: No si antes te ensarto a tí.	
1:05:46	Frodo: Sam! Oh, Sam... I'm so sorry. (OFF) Sorry for everything.	Frodo: ¡Sam! Oh, Sam... Cuánto lo siento. (OFF) Perdóname por todo.	
1:05:56	Sam: (OFF) Let's get you out of here.	Sam: (OFF) Voy a sacarle de aquí.	
1:05:58	Frodo: It's too late, it's over. They've taken it. (OFF) Sam, (ON) they took the Ring!	Frodo: Demasiado tarde, se acabó. Se lo han llevado. (OFF) Sam, (ON) ¡Tienen el Anillo!	
1:06:07	Sam: Begging your pardon, but they haven't. (OFF) I thought I lost you. (ON) So I took it. Only for safe-keeping.	Sam: Perdona que le diga, pero no. (OFF) Pensé que le había perdido. (ON) Así que lo cogí. Solo para ponerlo a salvo.	
1:06:31	Frodo: Give it to me. (OFF) Give me the Ring, Sam. / Sam! (OFF) Give me the Ring!	Frodo: Dámelo. (OFF) Dame el Anillo, Sam. / ¡Sam! (OFF) ¡Dame el Anillo!	
1:06:53	<i>(Sam li torna l'Anell i Frodo se'l posa al coll, alleujat.)</i>		
1:07:08	Frodo: You must understand. The Ring is my burden. (OFF) It will destroy you, Sam.	Frodo: Debes entenderlo. El Anillo es mi carga. (OFF) Te destruirá, Sam.	
1:07:21	Sam: Come on, Mr. Frodo, we'd best find you some clothes. You can't go walking through Mordor in naught but your skin.	Sam: Vamos, señor Frodo. Más vale que se ponga algo. No puede recorrer Mordor paseando en cueros.	
Canal acústic			
- Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original a través d'una traducció funcional. En la traducció del tercer enunciat s'enriqueix el text amb la tria lèxica en traduir el terme “sorry” de dues maneres diferents: “lo siento” i “Perdóname”. D'altra banda, en l'última intervenció s'opta per traduir la construcció “in naught but your skin” per una expressió pròpia de la cultura d'arribada pròpia d'un registre més baix:			

<p>“paseando en cueros”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, Sam té un to de veu amenaçador en la primera intervenció, que passa a ser amable i gentil quan s'adreça a Frodo. Pel que fa a Frodo, en aquest fragment té un to de veu canviant: expressa preocupació en els dos primers enunciats, és insistent en el tercer i alleujat en l'última intervenció. - Codi d'efectes sonors: Quan Sam es treu l'Anell de la butxaca, se sent el so que en el conjunt de la trilogia es relaciona amb l'objecte. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Al principi del fragment, s'intercalen primers plans de Frodo i un pla mitjà de l'orc que l'està amenaçant. Posteriorment, la conversa entre Sam i Frodo es desenvolupa en una successió de primers plans de tots dos, que es combina amb un pla de detall de l'Anell i la cadena i amb un pla mitjà de Sam en contrapicat com si es veiés des de la perspectiva de Frodo, fet que suggereix un enaltiment puntual de Sam respecte de Frodo pel fet de dur l'Anell. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): La fulla de l'espasa que travessa l'orc té el to blavós que s'atribueix a la daga Dardo. D'altra banda, quan Sam es treu l'Anell de la butxaca, tant l'objecte com la cadena on està penjat brillen i contrasten amb el fons. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Sam i de Frodo són adequades pel to de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. Alhora, en alguns moments implica sincronia fonètica, que es conserva amb la repetició dels noms propis “Frodo” i “Sam” de l'original.</p>
--

F83	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Pujant el volcà, l'esgotament de Frodo és tan gran que no es pot ni moure i Sam el té en braços.		
1:07:31	Sam: (OFF) And eating the first strawberries with cream. (ON) Do you remember the taste of strawberries?	Sam: (OFF) La degustación de las primeras fresas con nata. (ON) El sabor de las fresas, ¿lo recuerda?
1:07:41	Frodo: No, Sam. I can't recall the taste of food, nor the sound of water, or the touch of grass. I'm naked in the dark. There's nothing. No veil between me and the wheel of fire. I can see it with my waking eyes.	Frodo: No, Sam. No recuerdo el sabor de nada, ni el arrullo del agua, ni el tacto de la hierba. Me hundo en la oscuridad. Siento que no hay nada... entre la rueda de fuego y yo. Ahora le veo, con los ojos despiertos.
1:08:14	Sam: Then let us be rid of it, once and for all! (DE) Come on, Mister Frodo. (ON) I cant carry it for you, but I can carry you! (SB) Come on!	Sam: Entonces acabemos con él de una vez por todas. (DE) ¡Vamos señor Frodo! (ON) Cargar con el Anillo no podré, pero sí puedo cargar con usted. (SB) ¡Vamos!
Canal acústic		
<ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduïx el sentit del text original amb una traducció literal. En la tria lèxica s'enriqueix el text en els dos primers enunciats. El terme “eating” que enceta la primera intervenció de Sam es tradueix per “degustación” i en el doblatge de la intervenció de Frodo s'escull la paraula “arrullo” com a traducció de “sound”. A més, aquesta rèplica inclou un canvi de metàfora amb la traducció de l'expressió “naked in the dark” per “me hundo en la oscuridad”. Finalment, volem esmentar que malgrat el punt avançat de la història i el fort vincle amistós que hi ha entre els personatges, Sam segueix tractant Frodo de vostè, fet que mostra una relació d'amo-servent que es manté al llarg de les 		

<p>tres pel·lícules.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Sam en la primera intervenció és gentil i amable i passa a ser enèrgic en la última com a reacció a la intervenció de Frodo, que pronuncia amb un to de veu que transmet esgotament absolut. - Codi de col·locació del so: Sam parla dins i fora de camp mentre que Frodo ho fa dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa transcorre en un primer pla de Frodo combinat amb un pla general de l'entorn amb els dos hòbbits al centre de la imatge i un primer pla de Sam. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Sam i de Frodo són adequades pel to de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, en alguns moments implica sincronia fonètica, que es conserva amb la semblança de termes en les dues llengües (“No”) i la repetició del nom propi “Sam”.</p>

F84	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Frodo i Sam han sortit del volcà i parlen recolzats en una roca envoltats de lava.		
1:08:38	Frodo: <i>It's gone. / It's done.</i>	Frodo: <i>Se ha ido. / Ya está.</i>
1:08:47	Sam: (OFF) Yes, Mr. Frodo. (ON) It's over now.	Sam: (OFF) Sí, señor Frodo. (ON) Al fin se acabó.
1:08:58	Frodo: <i>I can see the Shire. And Brandywine river, (OFF) Bag End. Gandalf's fireworks. The lights of (ON) the party tree.</i>	Frodo: <i>Veo la Comarca. El río Brandivino, (OFF) Bolsón Cerrado. Los cohetes de Gandalf. Las luces de (ON) la fiesta del árbol.</i>
1:09:21	Sam: <i>Rosie Cotton dancing. (OFF) She had ribbons in her hair. (ON) If ever I was to marry someone, it would've been her. (OFF) It would've been her.</i>	Sam: <i>Rosita Coto bailando. (OFF) Llevaba cintas en el pelo. (ON) Si me hubiera podido casar, habría sido con ella. (OFF) Solo con ella.</i>
1:09:52	Frodo: <i>I'm glad to be with you, Samwise Gamgee, here, at the end of all things.</i>	Frodo: <i>Me alegro de estar contigo, Samsagaz Gamgee. Aquí, al final de todas las cosas.</i>
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge plasma el sentit del text original amb la traducció literal. Pel que fa als noms propis, s'utilitza el terme publicat en la traducció de l'obra literària en espanyol seguint les indicacions de Tolkien per a la traducció de noms, llocs i objectes (vegeu 9.1): “Comarca”, “Brandivino”, “Bolsón Cerrado” i “Rosita Coto”. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Frodo indica cansament i alleujament. El de Sam és neutre en la primera intervenció i emotiu en la segona. - Codi de col·locació del so: Els dos personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en primers plans individuals dels dos personatges i conclou amb un primer pla que els inclou tots dos, un enquadrament que coincideix amb el moment en què Frodo s'alegra que estiguin tots dos junts. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Sam i de Frodo són adequades pel 		

to de la sonorització i del doblatge.
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. Alhora, en alguns moments implica sincronia fonètica, que es conserva amb la semblança d'alguns noms en les dues llengües (“Rosie Cotton” – “Rosita Coto”).</p>

F85	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Per sorpresa dels seus amics, Frodo se'n va amb l'últim vaixell èlfic i té una última conversa breu amb Sam.		
1:10:05	Gandalf: It is time, Frodo.	Gandalf: Es la hora, Frodo.
1:10:13	Sam: (DE) What does he mean?	Sam: (DE) ¿Qué significa eso?
1:10:17	Frodo: We set out to save the Shire, Sam. (OFF) And it has been saved. (ON) But not for me.	Frodo: Quisimos salvar la Comarca, Sam. (OFF) Y la hemos salvado. (ON) Pero no para mí.
1:10:32	Sam: You don't mean that, you can't leave.	Sam: No habla en serio. No puede irse.
1:10:46	Frodo: The last pages are for you, Sam.	Frodo: Las últimas páginas son para ti, Sam.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf i el de Frodo és amable, i contrasten amb el de Sam, que transmet incredulitat i tristesa. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp excepte Frodo, que també ho fa temporalment fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment s'inicia amb un pla de figura sencera de Gandalf, que dona pas a un pla americà conjunt dels quatre hòbbits, el qual progressivament es converteix en un pla mitjà de Frodo i Sam i després en primers plans individuals de tots dos. Abans del final, la càmera es centra en un llibre amb tapes vermelles que Frodo li entrega a Sam per, finalment, tancar l'escena en un primer pla de Frodo. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Sam i de Frodo són adequades pel to de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, en alguns moments implica sincronia fonètica, que es conserva amb la proximitat sonora d'alguns termes en les dues llengües (“save” – “salvar”; “pages” – “páginas”) i la repetició del nom propi “Sam”.</p>		

3.2 Motivació

F86	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Després de deixar enrere el seus amics, Frodo i Sam contempen a la llunyania la terra de Mordor, que és on s'han de dirigir.		
1:10:53	Frodo: (OFF) Mordor. (ON) I hope the others find a safer road.	Frodo: (OFF) Mordor. (ON) Espero que el camino de los otros sea más seguro.
1:11:00	Sam: Strider will look after them.	Sam: Trancos los cuidará bien.

1:11:03	Frodo: I don't suppose we'll ever see them again.	Frodo: No creo que los volvamos a ver.
1:11:07	Sam: We may yet, Mr. Frodo. We may.	Sam: Quien sabe, señor Frodo. Quien sabe.
1:11:13	Frodo: Sam. I'm glad you're with me.	Frodo: Sam. Me alegro de que estés conmigo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les diferents rèpliques del doblatge reproduïxen de manera literal el sentit del text original. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Frodo és entre reflexiu i trist i contrasta amb el de Sam, que és animat i esperançat. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Gairebé tot el fragment transcorre en un pla mitjà que inclou tots dos personatges, que progressivament es converteix en un primer pla que també els inclou tots dos. La part final de l'últim enunciat de Frodo es mostra en un primer pla individual. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Sam i de Frodo són adequades pel to de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, en alguns moments implica sincronia fonètica, que es conserva en mantenir a la traducció els noms propis de l'original ("Frodo" i "Sam").</p>		

F87	Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Al final de la segona pel·lícula de la trilogia, Frodo, Sam i Gollum caminen pels boscos d'Ithilien després de deixar enrere Faramir.		
1:11:24	Sam: I wonder if we'll ever be put into songs or tales.	Sam: ¿Cree que compondrán canciones o versos de esto?
1:11:27	Frodo: What?	Frodo: ¿Qué?
1:11:28	Sam: (SB) I wonder if people will ever say "Let's hear about Frodo and the Ring." (ON) And they'll say, "Yes, that's one of my favourite stories. Frodo was really courageous, wasn't he, dad." "Yes, my boy, the most famous of Hobbits. And that's saying a lot."	Sam: (SB) Me pregunto si la gente me dirá algún día "Cuéntame la historia de Frodo y del Anillo." (ON) Y diré, "Sí, es una de mis historias favoritas". "Frodo era muy valiente, ¿verdad, padre?" "Sí, hijo mío, el más famoso de los hobbits. Y no es decir poco."
1:11:45	Frodo: Well, you've left out one of the chief characters: "Samwise the Brave". I want to hear more about Sam. / Frodo wouldn't have got far without Sam.	Frodo: Olvidas a un personaje fundamental: "Samsagaz el Bravo". ¡Cuéntanos más cosas de Sam! / Frodo no habría ido tan lejos sin Sam.
1:12:01	Sam: Now Mr. Frodo, you shouldn't make fun. I was being serious.	Sam: Venga, señor Frodo, ¡no se burle! Yo hablaba en serio.
1:12:07	Frodo: So was I.	Frodo: Yo también.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt de les rèpliques del doblatge reproduceix el sentit del text original 		

amb una traducció funcional que inclou algunes modificacions. La primera intervenció transforma l'afirmació del text de sortida en una interrogació al text d'arribada, fet que implica un canvi en la forma verbal: "I wonder if" – "Cree que". En la tria lèxica s'enriqueix el text amb la traducció de la forma verbal "be put into songs or tales" per "compondrán" i es substitueix la referència narrativa ("tales") per la lírica ("versos"). Al final de la tercera intervenció, la frase afirmativa de l'original "And that's saying a lot" es tradueix per una forma negativa ("Y no es decir poco") que d'altra banda contribueix a l'oralitat de la rèplica amb l'ús d'aquest modisme. Finalment, en el quart enunciat, que pronuncia Frodo, s'opta per traduir l'adjectiu "chief" per "fundamental".

- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Sam i de Frodo és animada. En el cas d'aquest últim, pronuncia l'enunciat final amb un to serè que transmet sinceritat.
- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa gairebé tot en plans mitjans de Sam i de Frodo mentre caminen pel bosc.
- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Sam i de Frodo són adequades pel to de la sonorització i del doblatge.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, alguns enunciats impliquen sincronia fonètica, que es conserva amb la proximitat sonora d'alguns termes en les dues llengües ("famous" – "famoso"; "serious" – "serio"; "Samwise" – "Samsagaz"; "Brave" – "Bravo") i la repetició del nom propi "Sam" i del terme "hobbit".

F88	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: En els boscos d'Ithilien, Frodo comparteix una sensació negativa amb Sam, que el contradia.		
1:12:13	Sam: Mr. Frodo? What is it?	Sam: ¿Señor Frodo? ¿Qué pasa?
1:12:21	Frodo: <i>It's a feeling. I don't think I'll be coming back.</i>	Frodo: <i>Es una sensación. Creo que nunca voy a volver.</i>
1:12:33	Sam: Yes, you will. Of course you will. (DE) That's just morbid thinking. (ON) We're going there and back again, just like Mr. Bilbo. You'll see.	Sam: Sí volverá. Claro que volverá. (DE) Eso es un pensamiento perverso. (ON) Iremos y volveremos, igual que el señor Bilbo. Ya verá.
Canal acústic <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les diferents rèpliques del doblatge reproduïen el sentit del text original mitjançant la traducció literal. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Frodo és entre reflexiu i trist, mentre que el de Sam connota seguretat. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp. 		
Canal visual <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es desenvolupa en plans mitjans i primers plans dels personatges, tant individuals com de conjunt. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Sam i de Frodo són adequades pel to de la sonorització i del doblatge. D'altra banda, Sam realitza dos gestos proxèmics significatius. Primer s'acosta a la posició on es troba Frodo, fet que indica una actitud activa, i després, quan ha acabat de parlar, es fa a un costat deixant que Frodo l'avanci, amb un to protector. 		

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, en alguns moments implica sincronia fonètica, que es conserva amb la repetició dels noms propis “Frodo” i “Bilbo”.

4. Expansió transmèdia per les potencialitats dels mitjans

F89	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Acció del joc. S'acaba el temps per salvar Frodo i es converteix en un espectre.		
1:12:53	Sam: (OFF) He's getting cold!	Sam: (OFF) ¡Se está enfriando!
1:13:00	Sam: (OFF) We were too slow! Mr. Frodo had passed into the shadows and become a wraith.	Sam: (OFF) ¡Tardamos mucho en reaccionar! El Señor Frodo había cruzado a las tinieblas y se había convertido en un espectro.
1:13:06	Sam: (OFF) Oh, I'm only joking! Of course Mr. Frodo survived, although he never fully healed.	Sam: (OFF) ¡Es broma! ¡El Señor Frodo sobrevivió, por supuesto, aunque su herida jamás cicatrizó del todo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els diferents enunciats del doblatge reproduïxen el sentit del text original amb la traducció literal. S'inclou una particularització en traduir el terme “shadows” per “tinieblas”. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam connota preocupació en la primera rèplica, que pronuncia quan Frodo està moribund, i és animat en les dues últimes en què parla com a narrador. - Codi de col·locació del so: La veu de Sam se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla de figura sencera d'Aragorn. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats de les files dos i tres apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text del doblatge. 		
<p>Sincronia</p> <p>Els enunciats del doblatge comporten una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.</p>		

Annex 2.2 Fitxes d'anàlisi de la representació de Gandalf

1. Trets indicials

1.1 Aspecte físic i nom

G1	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: De camí a Hobbiton, Gandalf manté una conversa amb Frodo. És la presentació del mag en la història.		
0:00:03	Frodo: You're late.	Frodo: Llegas tarde.
0:00:07	Gandalf: A wizard is never late, Frodo Baggins ... (OFF) nor is he early. (ON) He arrives precisely when he means to.	Gandalf: Un mago nunca llega tarde, Frodo Bolsón... (OFF) ni pronto. (ON) Llega exactamente cuando se lo propone.
0:00:27	Frodo: (SB) It's wonderful (OFF) to see you Gandalf.	Frodo: (SB) Cuánto me alegro (OFF) de verte, Gandalf.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El dos enunciats del doblatge reproduïxen el sentit del text original amb la traducció literal. La tria lèxica contribueix a reflectir el to alhora savi però orgullós del mag en la seva intervenció. La traducció de “It’s wonderful” per “Cuánto me alegro” en la frase final aporta oralitat a l’enunciat. Alhora, en aquest enunciat aporta el nom del personatge: “Gandalf”. - Codi paralingüístic: El to de veu de Frodo i el de Gandalf són seriosos i passen a ser alegres en el cas del hòbbit abans de la intervenció final. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp, per bé que Gandalf també ho fa fora de camp en un punt de la intervenció. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Inicialment, Frodo parla enquadrat en un pla mitjà, mentre que Gandalf ho fa en un primer pla. La part final del fragment mostra, en un pla general, com el hòbbit es llança al carro de Gandalf. - Moviment profilmic físic: L’expressió facial i corporal dels personatges s’adequa al to de veu seriós de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Les veus escollides per doblar els actors que interpreten Frodo i Gandalf permeten mantenir la sincronia de caracterització.</p>		

G2	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: En una taverna de Bree, Frodo pregunta per Gandalf i el taverner respon amb una descripció del mag.		
0:00:30	Barliman: Gandalf? ... Gandalf... (OFF) Oh, yes! I remember... elderly chap (ON) big grey beard... pointy hat?	Barliman: ¿Gandalf? ... Gandalf... (OFF) Oh, ¡sí! Ya recuerdo... el amable anciano (ON) larga barba gris ... sombrero picudo...
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L’enunciat del doblatge manté el sentit del text original i incorpora canvis de matís en la descripció del text de la sonorització en traduir “elderly chap” per “amable 		

<p>anciano” i “big (grey beard)” per “larga”. En qualsevol cas, els dos canvis són adients per al context i ajuden a il·lustrar les característiques físiques del personatge a ulls del taverner.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: El to de veu del taverner és amable. - Codi de col·locació del so: Barliman para dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El personatge parla en un primer pla, que s'intercala amb un altre primer pla de Frodo mentre escolta el taverner. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal del taverner és coherent amb el to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena implica articulació bucal perquè quan està dins de camp, la intervenció queda enquadrada en un primer pla. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté amb els noms propis de l'original que es conserven en la traducció (“Gandalf”) i la semblança de certs termes en les dues llengües (“Grey” – “Gris”).</p>

G3	Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Gandalf es troba als estables de Rohan i recorda un dels sobrenoms amb què se'l coneix a la Terra Mitjana.		
0:00:46	Gandalf: The Grey Pilgrim. That's what they used to call me. Three hundred lives of Men I've walked in this earth, and now I have no time.	Gandalf: El Peregrino Gris. Así solían llamarme. Tres mil vidas de Hombres he hollado esta tierra, y ahora me falta tiempo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge manté el sentit i el to reflexiu del text original gràcies, en part, a la tria lèxica, que per exemple tradueix la forma verbal “I've walked” per un terme que reflecteix el caràcter culte del personatge: “he hollado”. Alhora, el sobrenom “Grey Pilgrim” es tradueix de manera literal: “Peregrino Gris”. Finalment, es substitueix el nombre “three hundred” de la sonorització per “tres mil” en el doblatge, una modificació que exagera la longevitat de Gandalf però que no altera el sentit global del text. - Codi paralingüístic: El to de veu del mag sona entre reflexiu i resignat. - Codi de col·locació del so: Gandalf para dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El personatge parla enquadrat en un pla mitjà al costat del seu cavall, i s'acosta progressivament al mag fins a ser un primer pla al final de la intervenció. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Gandalf és coherent amb el to de veu de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. La part final de l'enunciat comporta sincronia fonètica, que es conserva amb la proximitat sonora dels termes “time” i “tiempo”.</p>		

G4	El retorno del rey (llargmetratge)
Context: Davant la Porta Negra, la Boca de Sauron interpel·la Gandalf amb un to despectiu.	

0:00:59	Mouth of Sauron: Old Greybeard. I have a token I was bidden to show thee.	Boca de Sauron: Viejo Barbagrís. Tengo un recuerdo que me muero por mostrarte.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge reproduïx el sentit del sobrenom i manté el to despectiu que hi està associat a través de la traducció literal, que conserva les tres referències a l'aspecte físic: "Old Greybeard" – "Viejo Barbagrís". D'altra banda, les formes verbals i gramaticals ("I was bidden to show thee") de la sonorització contenen un aire antic que aquí no es conserva en el doblatge, que opta per una fórmula més propera i informal: "me muero por mostrarte". - Codi paralingüístic: El to de veu del personatge és despectiu. - Codi de col·locació del so: Boca de Sauron parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Quan el personatge parla, queda enquadrat en un primer pla, que posteriorment passa a ser un pla de detall de la boca, l'element que dona nom al personatge. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial de Boca de Sauron és coherent amb el to de veu de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment implica.</p>		

1.2 Gandalf el Blanc

G5	<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>	
Context: Aragorn, Legolas i Gimli entren al bosc de Fangorn i es troben inesperadament amb el mag, que ha canviat d'aspecte i de nom.		
0:01:07	Legolas: The white wizard approaches.	Legolas: El mago blanco no anda muy lejos.
0:01:16	Aragorn: Do not let him speak, he will put a spell on us. / We must be quick.	Aragorn: No le dejéis hablar, o nos embrujará. / Debemos ser rápidos.
0:01:47	Gandalf: (SB) You are tracking the footsteps of two young Hobbits.	Gandalf: (SB) Estáis siguiendo el rastro de dos pequeños hobbits.
0:01:51	Aragorn: (SB) Where are they?	Aragorn: (SB) ¿Dónde están?
0:01:53	Gandalf: (SB) They passed this way the day before yesterday. They met someone they did not expect. Does that comfort you?	Gandalf: (SB) Pasaron por aquí antes de ayer. Se encontraron con alguien que no esperaban. ¿Eso te reconforta?
0:02:04	Aragorn: Who are you? (SB) Show yourself!	Aragorn: ¿Quién eres? (SB) ¡Muéstrate!
0:02:18	Aragorn: It cannot be.	Aragorn: No puede ser.
0:02:23	Legolas: Forgive me. (SB) I mistook you for Saruman.	Legolas: Perdóname. (SB) Te confundí con Saruman.
0:02:28	Gandalf: I am Saruman. Or rather, Saruman as he should have been.	Gandalf: Soy Saruman. O como Saruman debía ser.
0:02:41	Gandalf: (OFF) Darkness took me, and I strayed out of thought and time. Stars wheeled overhead and every day as long as a life age of the Earth. But it	Gandalf: (OFF) La Oscuridad me llevó, y perdí la noción del tiempo. Las estrellas hendían el firmamento y cada día era largo como una Edad en la Tierra. Pero no

	was not the end. I felt life in me again. I've been sent back. (ON) Until my task is done.	fue el fin. Sentí vida de nuevo en mí. Se me ha devuelto aquí para (ON) completar la tarea.
0:03:11	Aragorn: Gandalf.	Aragorn: Gandalf.
0:03:14	Gandalf: Gandalf? Yes. That was what they used to call me. Gandalf the Grey. That was my name. I am Gandalf the White. And I come back to you now at the turn of the tide.	Gandalf: ¿Gandalf? Sí. Así solían llamarme. Gandalf el Gris. Ese era mi nombre. Soy Gandalf el Blanco. Y en los albores de la tempestad vuelvo a vosotros.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els diferents enunciats del doblatge recullen el sentit del text original amb la traducció literal. Tan sols en el primer hi ha una petita modificació de matís en escollir “no anda muy lejos” com a expressió per traduir “approaches”. D'altra banda, la segona rèplica tradueix l'expressió “will put a spell on us” per una generalització: “nos embrujará”. Per acabar, l'enunciat de doblatge de l'última intervenció de Gandalf tradueix l'expressió “at the turn of the tide” per una expressió diferent que conserva el to poètic i èpic de l'original: “en los albores de la tempestad”. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és tens en el primer i segon enunciats, ja que s'espera trobar-se amb Saruman, en el tercer indica incredulitat, mentre que en l'últim indica complicitat. Aquests canvis en el to de veu es donen en totes dues llengües. Legolas, per la seva banda, parla amb un to de veu convincent. Finalment, el to de veu de Gandalf és amable i tranquil en totes les seves intervencions, fet que connota saviesa i pau. - Codi de col·locació del so: Aragorn i Legolas parlen dins de camp, mentre que Gandalf ho fa dins i fora de camp. - Codi d'efectes sonors: La veu de Gandalf conté un efecte sonor al principi de la seva primera intervenció, quan encara no se sap exactament qui és. Aquest efecte en la veu recorda el timbre de veu de Saruman, amb la qual cosa contribueix a mantenir el dubte. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): A la primera part del fragment, la càmera es centra en primers plans d'Aragorn, Legolas i Gimli. Quan aquests lluiten amb el mag hi ha una successió d'enquadraments diferents: plans mitjans i generals i primers plans de Gandalf. En aquesta lluita, la imatge conté un raig blanc engegador que impedeix veure la cara del mag. Després de la lluita, la càmera es centra en un primer pla del mag amb la imatge completament saturada de blanc i que progressivament baixa de llum fins que es pot veure nítidament la cara de Gandalf. Després, l'escena torna a centrar-se en primers plans d'Aragorn, Gimli i Legolas. La segona part, en què Gandalf explica la seva lluita amb el <i>balrog</i>, mostra un camp llarg d'unes muntanyes nevades, mentre la càmera s'acosta progressivament a un primer pla de Gandalf ferit i es focalitza en l'ull del mag. Això dona pas a una imatge en moviment de l'univers. La imatge retorna en Gandalf, que tot i tenir aspecte de vell fa un gest com si fos un nadó. Finalment, la càmera torna a centrar-se en un primer pla de Gandalf en el moment actual. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): La identitat del mag s'amaga sota un efecte d'un raig de llum blanc engegador, que desapareix en un primer pla de Gandalf, amb la qual cosa es descobreix de qui es tracta. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels quatre personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Alhora, alguns dels primers plans impliquen articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. En aquest fragment cal fer un èmfasi especial a la sincronia de contingut, que mostra el pas de Gandalf “el Gris” a “el Blanc”, essencial per a la caracterització. D'altra banda, alguns dels plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté en conservar</p>		

noms propis de l'original a la traducció (“Saruman” i “Gandalf”) i amb la semblança de mots en les dues llengües (“Grey” – “Gris”; “name” – “nombre”).

G6 <i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>		
Context: Escena cinemàtica. Es reproduïx el moment en què Aragorn es retroba amb Gandalf al bosc de Fangorn.		
0:03:49	Legolas: (DE) The White Wizard approaches.	Legolas: (DE) El Mago Blanco no anda muy lejos.
0:03:51	Aragorn: (DE) Do not let him speak. He will put a spell on us.	Aragorn: (DE) No le dejéis hablar o nos embrujará.
0:03:56	Aragorn: (SB) Who are you? Show yourself!	Aragorn: (SB) ¿Quién eres? ¡Muéstrate!
0:04:01	Gandalf: (DE) You are tracking the footsteps of two young Hobbits. Merry and Pippin are quite safe.	Gandalf: (DE) Estáis siguiendo el rastro de dos pequeños Hobbits. Merry y Pippin están a salvo.
0:04:06	Aragorn: (SB) It cannot be... Gandalf.	Aragorn: (SB) No puede ser... Gandalf.
0:04:11	Gandalf: (SB) Gandalf? Yes. Gandalf the Grey... that was my name. (DE) I am Gandalf the White. And I come back to you now at the turn of the tide.	Gandalf: (SB) ¿Gandalf? Sí. Gandalf el Gris ... ese era mi nombre. (DE) Soy Gandalf el Blanco. Y en los albores de la tempestad vuelvo a vosotros.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les diferents intervencions d'aquesta escena estan extretes de la pel·lícula LDT. Tots els enunciats reproduïxen, per mitjà de la traducció literal, el sentit del text original i coincideixen al 100% amb l'opció escollida per a la sonorització i el doblatge de la pel·lícula, que es correspon amb una part de la fitxa G5. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn i Legolas es correspon amb el dels actors de la sonorització i el doblatge de la pel·lícula LDT, que és d'on està extret l'àudio. En el cas de Gandalf, l'actor de doblatge del videojoc (Javier Franquelo) és diferent del de la pel·lícula (Pepe Mediavilla) i no té un timbre de veu semblant. - Codi de col·locació del so: Aragorn, Legolas i Gandalf parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Aragorn i Legolas parlen en un pla general en què apareixen juntament amb Gimli entre els arbres del bosc de Fangorn. Posteriorment, Aragorn apareix enquadrat en un pla de figura sencera amb Legolas al seu costat. Quan Gandalf parla, ho fa en un pla mitjà amb un canvi de perspectiva: primer apareix de cara i a la intervenció final, d'esquena. - Moviment profílmic físic: La posició corporal dels personatges és adequada per al to de veu de la sonorització i el doblatge. - Codi gràfic (subtítols): Les rèpliques apareixen subtítolades i coincideixen al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>El fragment comporta sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		
G7 <i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>		
Context: A Bolsón Cerrado, Sam està explicant la història als seus fills.		

0:04:33	Sam: (OFF) So there he was - Gandalf the White. This new Gandalf seemed more serious now.	Sam: (OFF) Y ahí estaba: Gandalf el Blanco. El nuevo Gandalf parecía más serio.
0:04:40	Sam: I felt he'd never wanna do those wondrous firework displays like the old Gandalf.	Sam: Sentí que nunca repetiría las maravillosas muestras de fuegos artificiales que hacía el viejo Gandalf.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge reproduïen el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és animat. - Codi de col·locació del so: Sam parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'inici de l'escena està enquadrat en un pla mitjà conjunt dels quatre fills de Sam i en el segon enunciat passa a ser un pla general del hòbbit amb els seus fills a primer terme, asseguts i d'esquena. - Moviment profílmic físic: La posició corporal del personatge quan apareix en escena és adequada per al to de veu de la sonorització i el doblatge. - Codi gràfic (subtítols): Les rèpliques apareixen subtítolades i coincideixen al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>Els enunciats del doblatge requereixen sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		

1.2.1 Vara

G8	Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Gandalf arriba a Edoras per alliberar Théoden i utilitza l'enginy per poder entrar a palau amb la vara.		
0:04:53	Hama: I cannot allow you before Théoden King so armed, Gandalf Greyhame. By order of Gríma Wormtongue. // Your staff.	Hama: No puedo llevaros ante el Rey Théoden armados, Gandalf el Gris. Órdenes de Gríma Lengua de Serpiente. // La vara.
0:05:23	Gandalf: You would not part an old man from his walking stick.	Gandalf: Oh, no querrás privar de su apoyo a un anciano.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les dues rèpliques del doblatge reproduïen el sentit del text original mitjançant la traducció literal. Es generalitza la referència a la vara en l'enunciat del doblatge en traduir "his walking stick" per "su apoyo". Aquest canvi pot estar motivat per la necessitat de mantenir la isocronia. - Codi paralingüístic: El to de veu de Hama és seriós, mentre que el de Gandalf transmet súplica. - Codi de col·locació del so: Tots dos personatges parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa bàsicament en primers plans dels diferents personatges, amb una durada superior en Gandalf i de Hama. També apareixen plans mitjans per mostrar quan Aragorn, Legolas i Gimli es desarmen. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Hama i Gandalf s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Alhora, alguns dels primers plans impliquen articulació 		

bucal. Finalment, després que Hama li deixi conservar la vara, Gandalf pica l'ullet a Aragorn, fet que suposa un gest proxèmic que connota satisfacció.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, alguns dels plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté en incorporar els noms propis de l'original a la traducció ("Gandalf" i "Gríma").

1.2.2 Cavall: Shadowfax

G9		<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>	
Context: En sortir del bosc de Fangorn, Gandalf xiula i apareix un cavall blanc que s'atansa al punt on es troben el mag i els seus companys.			
0:05:50	Legolas: That is one of the mearas, (OFF) unless my eyes are cheated by some spell.	Legolas: Es uno de los mearas, (OFF) si mis ojos no me engañan por algun hechizo.	
0:06:12	Gandalf: (OFF) Shadowfax. (DE) He is the lord (ON) of all horses... and has been my friend through many dangers.	Gandalf: (OFF) Sombragrís. (DE) El señor (ON) de todos los caballos... que se ha enfrentado conmigo a múltiples peligros.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge reproduïxen, a través de la traducció literal, el sentit del text original. En la intervenció de Gandalf es tradueix el nom del cavall "Shadowfax" per "Sombragrís", que és també el terme amb el qual es va traduir el nom d'aquest animal en la traducció literària publicada en espanyol. D'aquesta manera es preserva la coherència entre els textos. D'altra banda, s'elimina la referència explícita de l'original a l'amistat de Gandalf amb el cavall (el terme "friend"), segurament per la necessitat de mantenir la isocronia i perquè és una explicitació que es pot sobreentendre pel context. - Codi paralingüístic: El to de veu de Legolas connota admiració, mentre que el de Gandalf transmet complicitat amb l'animal. - Codi de col·locació del so: Tots dos personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment s'inicia amb un primer pla de Gandalf xiulant, que dona pas a un pla general d'un prat per on cavalca el cavall. La càmera s'enquadra breument en Legolas mentre aquest parla de l'animal, Després es torna a centrar en el prat, amb Gandalf d'esquena a primer terme i el cavall al fons, que s'acosta al punt on es troba el mag. Per acabar, la imatge queda enquadrada en un pla mitjà de Gandalf mentre descriu la seva relació amb Sombragrís. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Legolas i Gandalf s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. 			
Sincronia			
Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.			

G10		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Escena cinemàtica. En sortir del bosc de Fangorn, Gandalf xiula i apareix un cavall blanc que s'atansa al punt on es troben el mag i els seus companys.			
0:06:26	Legolas: (DE) That is one of the Mearas - unless my eyes are cheated	Legolas: (DE) Es uno de los mearas, si mis ojos no me engañan por algun	

	by some spell.	hechizo.
0:06:35	Gandalf: (SB) Shadowfax. He is the lord of all horses... and has been my friend through many dangers.	Gandalf: (SB) Sombragrís. El señor de todos los caballos... que se ha enfrentado conmigo a múltiples peligros.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les dues intervencions de l'escena estan extreptes de la pel·lícula LDT. Tots dos enunciats reproduïxen el sentit del text original amb la traducció literal i coincideixen al 100% amb l'opció escollida per a la sonorització i el doblatge de la pel·lícula, mostrats a la fitxa G9. - Codi paralingüístic: El to de veu de Legolas es correspon amb el de l'actor de la sonorització i el doblatge de la pel·lícula LDT, que és d'on està extret l'àudio. En el cas de Gandalf, hi ha un canvi de l'actor de la sonorització i el doblatge que comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: Legolas i Gandalf parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'escena s'inicia amb Legolas i Gandalf d'esquena. Seguidament, la imatge passa a centrar-se en un pla conjunt de tres cavalls que cavalquen en direcció a la càmera. Finalment, quan Gandalf parla, ho fa en una imatge conjunta d'ell i el cavall, que s'enfoca des de diferents angles. - Moviment profílmic físic: La posició corporal dels personatges és adequada per al to de veu de la sonorització i el doblatge. - Codi gràfic (subtítols): Les rèpliques apareixen subtítolades i coincideixen al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>El fragment implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.</p>		

G11	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Gandalf està a punt d'abandonar els estables de Rohan.		
0:06:46	Gandalf: (OFF) Run, Shadowfax. Show us the meaning of haste.	Gandalf: (OFF) Corre, Sombragrís. Muéstranos lo que es la premura.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La rèplica del doblatge reproduïx de manera literal el sentit del text original, i conserva el to savi de l'expressió "Show us the meaning of haste" per mitjà d'una generalització: "Muéstranos lo que es la premura". - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf transmet preocupació però també complicitat amb l'animal. - Codi de col·locació del so: El mag parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Durant el fragment s'intercalen primers plans de Gandalf i de Pippin. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial de Gandalf s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix.</p>		

G12	La batalla por la Tierra Media I (videojoc)	
Context: Acció de joc. El jugador ha seleccionat Gandalf i el mou per l'espai on es desenvolupa la missió.		
0:06:52	Gandalf: (OFF) Fly, Shadowfax!	Gandalf: (OFF) ¡Vuela, Sombragris!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat s'inspira en l'escena anterior (G11), tot i que canvia el verb "Run" – "Corre" per "Fly" – "Vuela". - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és enèrgic. El doblatge del videojoc va a càrrec de Pepe Mediavilla, que és qui també fa el doblatge del mag en la trilogia filmica, fet que contribueix a la caracterització transmèdia del personatge. - Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'acció de joc es desenvolupa en un camp llarguíssim. Això implica que el contingut relatiu al personatge en el canal visual no tingui incidència en el doblatge de l'enunciat. <p>Sincronia</p> <p>El doblatge del fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no hi ha cap mena de restricció. També es manté la sincronia de contingut.</p>		

G13	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinematègica. Gandalf, Aragorn, Legolas i Gimli estan dalt del cavall en uns prats de Rohan.		
0:06:56	Sam: (OFF) Though Éomer and his army of loyal Rohirrim were many leagues distant, Gandalf would ride to seek their aid. Only Shadowfax could be swift enough to reach them in time.	Sam: (OFF) Aunque Éomer y su ejército de leales Rohirrim se encontraban a muchas leguas de distancia, Gandalf cabalgaría en busca de su ayuda. Solo un corcel como Sombragris podía llegar a ellos a tiempo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge reproduïx el sentit del text original per mitjà de la traducció literal, però inclou una ampliació en afegir el terme "corcel" abans del nom de l'animal per aclarir que fa referència a un cavall i no a una persona, a diferència dels altres noms de l'enunciat: "Éomer" i "Gandalf". - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és animat. - Codi de col·locació del so: Sam parla fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa amb les figures d'esquena de Gandalf, Aragorn i Legolas a cavall. - Codi gràfic (subtítols): La rèplica apareix subtítolada i coincideix al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>La rèplica de doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.</p>		

2. Trets de personalitat

2.1 *Condicció de mentor*

G14		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Frodo torna a casa i Gandalf l'informa que Bilbo ha marxat i que ara és propietari de totes les seves pertinences.			
0:07:09	Frodo: Gandalf?	Frodo: ¿Gandalf?	
0:07:19	Gandalf: Bilbo's ring. (OFF) He's gone to stay with the Elves. (ON) He's left you Bag End... along with all his possessions. (OFF) The ring is yours now. Put it somewhere out of sight.	Gandalf: El anillo de Bilbo. (OFF) Se ha ido a vivir con los elfos. (ON) Te ha dejado Bolsón Cerrado... junto con todas sus pertenencias. (OFF) Ahora el anillo es tuyo. Guárdalo en lugar seguro.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les diferents intervencions del doblatge reproduïxen el sentit del text original amb la traducció literal, excepte en un canvi de matís que es dona quan Gandalf aconsella Frodo que amagui l'Anell. En l'original li indica que l'amagui ("Put it somewhere out of sight"), mentre que en la traducció s'hi afegeix el matís de la seguretat: "Guárdalo en lugar seguro". Aquest canvi no es deu a necessitats de sincronia fonètica perquè la part final de la rèplica es pronuncia fora de camp. - Codi paralingüístic: Gandalf parla amb un to entre paternalista i enigmàtic. - Codi de col·locació del so: El mag parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de transcripció icònica: Quan Frodo arriba a l'alçada de Gandalf amb l'Anell a la mà, el mag li explica la seva nova condició de propietari al mateix temps que li fa guardar l'objecte dins un sobre lacrat que ell tanca personalment. L'acció és paral·lela a les paraules finals, en què li aconsella que l'amagui en un lloc segur. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'escena està enquadrada bàsicament en plans mitjans del hòbit, primers plans de Gandalf, i plans de detall de l'Anell i del sobre. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els primers plans impliquen articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia, però no la sincronia fonètica en els plans que ho requereixen ja que els termes escollits en el doblatge, i que són els equivalents directes en la llengua d'arribada, no tenen una proximitat sonora amb els de l'original.</p>			

G15		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Després de comprovar la naturalesa de l'Anell de Frodo, el mag l'insta a marxar de la Comarca. En aquesta escena, el mag li dona instruccions al hòbit.			
0:07:42	Frodo: What must I do?	Frodo: ¿Qué debo hacer?	
0:07:45	Gandalf: (OFF) You must leave, and leave quickly.	Gandalf: (OFF) Partir, y cuanto antes.	
0:07:48	Frodo: Where? Where do I go?	Frodo: ¿Adónde? ¿Adónde voy?	
0:07:49	Gandalf: (OFF) Get out of the Shire. (ON) Make for the village of Bree.	Gandalf: (OFF) Sal de la Comarca. (ON) Ve a la aldea de Bree.	
0:07:53	Frodo: Bree. What about you?	Frodo: Bree. ¿Y qué harás tu?	

0:07:55	Gandalf: (SB) I'll be waiting for you (ON) at the inn of the Prancing Pony.	Gandalf: (SB) Te estaré esperando (ON) en la posada del Poney Pisador.
0:08:00	Frodo: And the Ring will be safe there?	Frodo: ¿El Anillo estará seguro allí?
0:08:01	Gandalf: I don't know, Frodo. I don't have any answers. / I must see the head of my order. He is both wise (OFF) and powerful. Trust me, (ON) Frodo. He'll know what to do. (OFF) You'll have to leave the name of Baggins behind you... (ON) for that name is not safe outside the Shire. (OFF) Travel only by day. (ON) And stay off the road.	Gandalf: No lo sé, Frodo. No tengo respuesta. / Debo ver al decano de mi orden. Es sabio (OFF) y poderoso. Confía en mí, (ON) Frodo. Él sabrá qué hacer. (OFF) Debes renunciar al apellido Bolsón... (ON) pues ese nombre no es seguro fuera de la Comarca. (OFF) Viaja solo de día. Y evita los caminos.
0:08:26	Frodo: I can cut across country easily enough.	Frodo: Puedo atravesar los campos fácilmente.
0:08:31	Gandalf: My dear Frodo. (DC) Hobbits really are amazing creatures. You can learn all there is to know about their ways in a month, (ON) and yet, after a hundred years, (OFF) they can still surprise you.	Gandalf: Mi querido Frodo. (DC) Los hobbits son criaturas sorprendentes. Puedes aprender todas sus costumbres en un mes, y, (ON) después de cien años (OFF) aún te sorprenden.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. A nivell de detall, el doblatge incorpora dos petits canvis de matís. D'una banda, en convertir el terme plural "answers" en singular ("respuesta"), di de l'altra, per la traducció de "stay off the road" per "evita los caminos". Cap d'aquests dos canvis modifica el sentit global dels enunciat. Finalment, la tria lèxica contribueix a mostrar el to culte del parlar de Gandalf en optar per traduir "head of my order" per "decano de mi orden". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, tant Gandalf com Frodo parlen amb un to tens al principi del fragment, que es suavitza en les dues últimes rèpliques. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'escena es desenvolupa en una successió variada de plans que combina primers plans dels dos personatges amb plans mitjans de Frodo mentre es prepara per marxar. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal de Gandalf i Frodo s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els primers plans impliquen articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es conserva la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els primers plans requereixen sincronia fonètica, que es conserva en mantenir els noms propis i topònims de l'original ("Frodo", "Bree") i la proximitat sonora de termes en les dues llengües ("order" – "orden").</p>		

G16	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>
------------	---

Context: Gandalf i Elrond parlen sobre Frodo a Rivendel.

0:08:45	Elrond: (OFF) His strength returns.	Elrond: (OFF) Recobra sus fuerzas.
---------	-------------------------------------	------------------------------------

0:08:48	Gandalf: (DC) That wound will never fully heal. He will carry it (ON) the rest of his life.	Gandalf: (DC) Esa herida nunca sanará del todo. La llevará (ON) el resto de su vida.
0:08:54	Elrond: (OFF) And yet to have come so far... (ON) still bearing the Ring, the Hobbit has shown extraordinary resilience to its evil.	Elrond: (OFF) Y eso que llegar hasta aquí... (ON) portando el Anillo es muestra de extraordinaria resistencia a su mal.
0:09:00	Gandalf: (SB) It is a burden he should never have had to bear. (ON) We can ask no more of Frodo.	Gandalf: (SB) Es una carga que jamás tendría que haber llevado. (ON) No podemos pedirle más a Frodo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt de les rèpliques del doblatge reproduceix el sentit del text original mitjançant la traducció literal. Tot i així, s'inclouen alguns petits canvis de matis. D'una banda, la tria lèxica per al primer enunciat modifica lleugerament el text en traduir el verb "returns" per "recobra". De l'altra banda, en el tercer enunciat es substitueix la referència a "the Hobbit" per la forma impersonal "llegar hasta aquí portando el Anillo es muestra de...". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu d'Elrond indica reflexió, mentre que el de Gandalf és entre reflexiu i preocupat. - Codi de col·locació del so: Elrond parla dins i fora de camp. En canvi, Gandalf ho fa només dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa transcorre inicialment en un pla general de Frodo i Sam a Rivendel amb un grau d'angulació que indica la perspectiva des d'on parlen Elrond i Gandalf. Seguidament apareixen aquests dos personatges de costat en un primer pla conjunt. Elrond pronuncia el seu últim enunciat en un pla mitjà. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.</p>		

G17	La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Abans d'entrar a Moria, Gandalf s'interessa per l'estat físic de Frodo i per l'Anell.		
0:09:08	Gandalf: How's your shoulder?	Gandalf: ¿Qué tal tu hombro?
0:09:11	Frodo: Better than it was.	Frodo: Cada vez mejor.
0:09:12	Gandalf: And the Ring? (OFF) You feel its power growing, don't you? (ON) I've felt it too. You must be careful now. (OFF) Evil will be drawn to you from outside the fellowship. (ON) And, I fear, from within.	Gandalf: ¿Y el Anillo? (OFF) Sientes como su poder crece, ¿verdad? (ON) Yo también lo siento. Debes ser muy cauto ahora. (OFF) El mal te acosará desde fuera de la compañía. Y me temo, (ON) que también desde dentro.
0:09:31	Frodo: Who then do I trust?	Frodo: ¿En quién confío entonces?
0:09:33	Gandalf: You must trust yourself. Trust your own strengths.	Gandalf: Debes confiar en tí mismo. En tus propias fuerzas.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt de les rèpliques del doblatge reproduceix el sentit del text original amb la traducció literal i conserva l'oralitat que és present en la sonorització a través de fórmules com "¿Qué tal..." i termes com "entonces". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és reflexiu, mentre que 		

<p>el de Frodo indica dubte.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Frodo parla dins de camp. Gandalf ho fa tant dins com fora de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es desenvolupa sobretot a partir de plans mitjans i primers plans.</p> <p>- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Tot i que gran part del fragment es desenvolupa en primers plans, no comporta articulació bucal perquè els personatges gairebé no mouen els llavis en parlar.</p>
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment implica.</p>

G18		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Aturats en un punt de Moria on Gandalf no sap per on avançar, Frodo alerta el mag que algú els està seguint. Així s'inicia l'última conversa que manté amb el hòbbit.			
0:09:39	Gandalf: Sméagol he was once called. Before the Ring found him, (ON) before it drove him mad.	Gandalf: Sméagol era su nombre antes de que el Anillo le encontrara... (ON) y le volviera loco.	
0:09:49	Frodo: It's a pity Bilbo didn't kill him (DC) when he had the chance.	Frodo: Lástima que Bilbo no le matara (DC) cuando pudo hacerlo.	
0:09:52	Gandalf: Pity? It was pity that stayed Bilbo's hand. (OFF) Many that live deserve death, and some that die deserve life. (ON) Can you give it to them, Frodo? (DE) Do not be too (ON) eager to deal out death in judgment... even the very wise cannot see all ends. (DE) My heart tells me that Gollum has some part to play yet, for good or ill, before this is over. The pity of Bilbo (ON) may rule the fate of many.	Gandalf: ¿Lástima? La lástima fue lo que frenó la mano de Bilbo. (OFF) Muchos vivos merecerían la muerte, y algunos que mueren merecen la vida. (ON) ¿Podrías dársela tú, Frodo? (DE) No seas ligero a la hora de adjudicar (ON) muerte o juicio... ni los sabios pueden discernir esos extremos. (DE) El corazón me dice que Gollum tiene aún un papel que cumplir para bien o para mal, antes de que todo esto acabe. La compasión de Bilbo (ON) podría regir el destino de muchos.	
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: Les diferents intervencions del doblatge reproduïxen el sentit del text original mitjançant la traducció literal. D'altra banda, el significat de la paraula "lástima" en la llengua d'arribada permet mantenir el doble sentit de l'ús del terme anglès "pity". En canvi, es tradueix com "la compasión de Bilbo" al final d'aquesta rèplica, i no es conserva completament la coherència del joc de paraules.</p> <p>- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Frodo és contundent, mentre que el de Gandalf és amable i reflexiu.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Frodo parla dins de camp, mentre que Gandalf ho fa dins i fora de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es desenvolupa sobretot en primers plans i s'intercala un pla de detall de Gollum.</p> <p>- Codi de composició icònica (codi de plasticitat): Els plans de detall de Gollum es centren en els dits d'una mà i els ulls, fet que informa l'espectador que es tracta d'un personatge no</p>			

<p>humà, però manté la incògnita sobre el seu aspecte físic.</p> <p>- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Tot i que el fragment transcorre en primers plans, no implica articulació bucal perquè els personatges pràcticament no mouen els llavis en parlar, sobretot Gandalf.</p>
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.</p>

G19	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Continua la conversa anterior, tot i que Gandalf suavitza el to per animar Frodo.		
0:10:35	Frodo: I wish the Ring had never come to me... I wish none of this had happened.	Frodo: Ojalá el Anillo nunca hubiera llegado a mi... Ojalá nada hubiera ocurrido.
0:10:43	Gandalf: So do all who live to see such times, but that is not for them to decide. (OFF) All we have to decide is (ON) what to do with the time that is given to us. (OFF) There are other forces at work in this (ON) world, Frodo, besides the will of evil. (DE) Bilbo was meant to find the Ring. (ON) In which case, you also were (OFF) meant to have it... (ON) and that is an encouraging thought.	Gandalf: Eso desean quienes viven estos tiempos, pero no les toca a ellos decidir. (OFF) Lo único que podemos decidir (ON) es qué hacer con el tiempo que se nos ha dado. (OFF) Hay otras fuerzas en este mundo, Frodo, (ON) además de la voluntad del mal. (DE) Bilbo estaba destinado a encontrar el Anillo. (ON) Y como consecuencia tú estabas (OFF) destinado a tenerlo... (ON) y eso es un pensamiento alentador.
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: Les dues rèpliques del doblatge reproduïxen el sentit del text original amb la traducció literal sense modificacions significatives a comentar.</p> <p>- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de Gandalf és reflexiu i reconfortant; el de Frodo indica resignació.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Frodo parla dins de camp, mentre que Gandalf ho fa dins i fora de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es desenvolupa bàsicament en primers plans.</p> <p>- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Tot i que el fragment transcorre en primers plans, no implica articulació bucal perquè els personatges pràcticament no mouen els llavis en parlar, sobretot Gandalf.</p>		
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.</p>		

G20	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Diàleg de joc. En una zona de Rivendel, Aragorn té una conversa amb Gandalf.		
0:11:13	Gandalf (PNJ): It cannot stay in Rivendell, and I fear we must go with it, wherever that may take us.	Gandalf (PNJ): No puede quedarse en Rivendel, y me temo que debemos ir con él, nos lleve donde nos lleve.

0:11:20	Gandalf (PNJ): Be watchful. The enemy has many spies in his service - birds, beasts...	Gandalf (PNJ): Ve con cuidado. El enemigo tiene muchos espías a su servicio: pájaros, bestias...
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El contingut verbal és genuí del videojoc, però recorda situacions de la pel·lícula LCA. Els dos enunciats del doblatge reproduïxen el sentit del text original a través de la traducció literal. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf en el videojoc és amable. Tanmateix, el canvi de l'actor de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Gandalf parla enquadrat en un pla mitjà, amb Aragorn d'esquena a la part esquerra de la imatge. - Moviment profílmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés, però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emulen l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat. 		
<p>Sincronia</p> <p>El fragment implica sincronia labial. En relació amb això, es mantenen la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de videojocs.</p>		

G21	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
<p>Context: Escena cinemàtica. De retorn a Bolsón Cerrado, Sam tanca el llibre sota la mirada dels seus fills mentre recorda el rescat de Gandalf.</p>		
0:11:28	Sam: Just when we thought we'd never see the Shire or taste strawberries again, (DE) Gandalf came flying in on a great eagle and stole us away.	Sam: Justo cuando pensábamos que nunca más volveríamos a ver la Comarca o a comer fresas, (DE) Gandalf llegó volando sobre un águila y nos recogió.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge reproduïx de manera literal el sentit del text original i incorpora marques d'oralitat en la primera frase. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam és amable i animat. - Codi de col·locació del so: Sam parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla mitjà de Sam assegut en una cadira amb els seus fills seient al terra mentre l'escolten. - Codi gràfic (subtítols): L'enunciat apareix subtítolats i coincideix al 100% amb el text doblat. 		
<p>Sincronia</p> <p>El fragment implica sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia. D'altra banda, la sincronia fonètica pròpiament dita es manté parcialment amb la proximitat sonora del terme inicial: "just" – "justo".</p>		

G22		<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>	
Context: Introducció de missió. El fragment introdueix la missió que té lloc al cau de l'Aranya.			
0:11:38	Gandalf: (OFF) Frodo Baggins has been lost in the lair of Shelob. His loyal friend Samwise Gamgee must find him if they are to continue their journey and free Middle-Earth from the dominion of Sauron.	Galadriel: (OFF) Frodo Bolsón se ha perdido en la guarida de Ella-Laraña. Su leal amigo Samsagaz Gamgee tiene que encontrarlo si pretenden continuar su viaje y liberar a la Tierra Media del dominio de Sauron.	
Canal acústic <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge reproduïx el sentit del text original per mitjà de la traducció literal sense modificacions significatives a comentar. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf en la sonorització és amable. En el doblatge, es substitueix la seva veu com a narrador per la de Galadriel. - Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp. 			
Canal visual <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa amb una imatge fixa en pantalla que es relaciona amb el contingut verbal: Sam s'enfronta a l'aranya. 			
Sincronia <p>La rèplica de doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal.</p>			

2.2 Saviesa

G23		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Bilbo es treu l'Anell i apareix a casa seva. Tot seguit Gandalf el renya per jugar amb l'objecte.			
0:12:02	Gandalf: (SB) I suppose you think that was terribly clever.	Gandalf: (SB) Te habrá parecido muy inteligente por tu parte.	
0:12:05	Bilbo: (SB) Come on, Gandalf. Did you see their faces?	Bilbo: (SB) Vamos, Gandalf. ¿Te fijaste en sus caras?	
0:12:09	Gandalf: There are many magic rings in this world, Bilbo Baggins, and none of them should be used lightly.	Gandalf: Hay muchos anillos mágicos en este mundo, Bilbo Bolsón, y ninguno debería usarse a la ligera.	
Canal acústic <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els tres enunciats del doblatge reproduïxen el sentit del text original i transmeten la saviesa de Gandalf a través de la tria lèxica amb equivalents de la llengua d'arribada en expressions com "I suppose you think that was <u>terribly clever</u>" – "Te habrá parecido <u>muy inteligente por tu parte</u>" o formes adverbials formals: "lightly" – "a la ligera". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és alhora incisiu i didàctic, mentre que el de Bilbo connota informalitat. - Codi de col·locació del so: Els dos personatges parlen dins de camp. 			
Canal visual <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Bilbo apareix del no-res amb la càmera enfocant a l'entrada de casa seva i queda enquadrat en un pla americà. Després es posa l'Anell a la butxaca i avança cap a la dreta. La càmera el segueix i apareix la figura de Gandalf. Els dos personatges parlen enquadrats en un pla americà. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): El fragment s'inicia enfocant un espai buit 			

de la casa, on apareix de sobte Bilbo Bolsón, que es treu l'Anell. A través d'aquest codi l'espectador descobreix l'atribut de la invisibilitat associat amb l'objecte. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge.
Sincronia Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.

G24	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Després que Bilbo hagi marxat, Gandalf recorda unes paraules de Bilbo i les relaciona amb fets del passat.		
0:12:17	Bilbo: (OFF) It's mine, my own, my precious.	Bilbo: (OFF) Es mío, solo mío, mi tesoro.
0:12:24	Gandalf: Riddles in the dark.	Gandalf: Acertijos en la oscuridad.
0:12:28	Frodo: (OFF) Bilbo! (DL) Bilbo!	Frodo: (OFF) ¡Bilbo! (DL) ¡Bilbo!
0:12:33	Gandalf: My precious... precious.	Gandalf: Mi tesoro... tesoro.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La tria lèxica del conjunt de les intervencions del doblatge és coherent amb la traducció a l'espanyol de l'obra literària de Tolkien. Aquesta coherència es manté tant en traduir el terme "precious" per "tesoro" per referir-se a l'Anell, com en optar per traduir "Riddles in the dark" per "Acertijos en la oscuridad". L'expressió en anglès es correspon amb el títol d'un dels capítols del llibre esmentat, i es conserva aquesta vinculació intertextual escollint la traducció d'aquest títol a la publicació a l'espanyol. La referència no és gratuïta, ja que aquest és un dels primers capítols que Tolkien va escriure i és on es detalla tota la història de l'Anell i s'enceta el conflicte de Frodo. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, la veu de Bilbo sona enigmàtica, mentre que la de Gandalf connota reflexió. - Codi de col·locació del so: La veu de Bilbo se sent fora de camp, ja que es tracta d'un record del mag. Gandalf, en canvi, parla dins de camp. - Codi d'efectes sonors: L'enunciat de Bilbo incorpora un efecte que li proporciona un aire enigmàtic. - Codi musical: Quan Gandalf pronuncia la paraula "precious" – "tesoro" a l'enunciat final, se sent de fons, amb subtilesa, la melodia relacionada amb l'Anell. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment s'inicia amb Gandalf assegut d'esquena a la càmera a Bolsón Cerrado, enquadrament que dona pas a un pla de detall del foc. Les paraules de Bilbo se senten en el transcurs d'aquestes dues imatges. Posteriorment, la càmera es centra en un primer pla de Gandalf, que parla amb la mirada fixa mentre al fons es veu com Frodo arriba a casa i recull l'Anell del terra. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial de Gandalf s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.</p>		

G25	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Gandalf torna a Bolsón Cerrado per verificar que l'anell de Frodo és l'Anell Únic.		
0:12:43	Frodo: What are you doing?	Frodo: ¿Qué estás haciendo?

0:12:57	Gandalf: (DC) Hold out your hand, Frodo...(ON) it is quite cool. What can you see? (SB) Can you see anything?	Gandalf: (DC) Extiende la mano, Frodo...(ON) está frío. ¿Qué ves? (SB) ¿Puedes ver algo?
0:13:13	Frodo: Nothing... (OFF) There's nothing. / Wait. There are markings. (ON) It's some form of Elvish. (OFF) I can't read it.	Frodo: Nada... (OFF) No hay nada. / Espera. Hay unas marcas. (ON) Algo que parece élfico. (OFF) No se leerlo.
0:13:32	Gandalf: There are few who can. The language is that of Mordor, which I will not utter here.	Gandalf: Muy pocos pueden. Es la lengua de Mordor, que no emplearé aquí.
0:13:40	Frodo: Mordor?	Frodo: ¿Mordor?
0:13:42	Gandalf: In the common tongue, it says: "One Ring to rule them all. One Ring to find them. One Ring to bring them all and in the darkness bind them."	Gandalf: En la lengua común dice: "Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos. Un Anillo para traerlos a todos y atarlos en las tinieblas."
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduceix el sentit del text original per mitjà de la traducció literal. En la traducció de la intervenció final del mag s'utilitza el text publicat en la traducció literària per a les paraules que hi ha dins l'Anell. - Codi paralingüístic: Gandalf parla amb un to protector, i contrasta amb el de Frodo, que indica innocència. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'escena es desenvolupa sobretot en primers plans de Frodo i de Gandalf i en plans de detall de l'Anell. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): En el pla de detall de l'Anell quan Frodo l'observa detingudament apareixen unes marques al voltant l'objecte en un color daurat diferent. Tot seguit, hi ha un primer pla de Frodo i les marques de l'Anell se li reflecteixen a la cara de color vermell. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'expressió facial de Gandalf passa de l'alleujament a la preocupació a partir del que li diu Frodo. Els primers plans impliquen articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els primers plans requereixen sincronia fonètica, que es preserva a través de la semblança de termes en les dues llengües ("markings" – "marcas"; "Elvish" – "élfico"), a que la traducció conserva paraules de l'original ("Mordor") i a l'ús de paraules amb sons labiodentals ("Nothing" – "Nada").</p>		

G26	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Gandalf explica a Frodo la naturalesa de l'Anell.		
0:13:58	Gandalf: (OFF) This is the One Ring, (ON) forged by the Dark Lord Sauron, (DC) (DC) in the fires of Mount Doom. Taken by Isildur (ON) from the hand of Sauron himself.	Gandalf: (OFF) Este es el Anillo Único, (ON) forjado por el Señor Oscuro Sauron, (DC) en los fuegos del Monte del Destino. Arrebatado por Isildur (ON) de las mismas manos de Sauron.
0:14:10	Frodo: Bilbo found it... in Gollum's	Frodo: Bilbo lo encontró... en la

	cave.	caverna de Gollum.
0:14:16	Gandalf: (OFF) Yes. For sixty years, the Ring (ON) lay quiet in Bilbo's keeping, (OFF) prolonging his life, delaying old age. But no longer, Frodo. (OFF) Evil is stirring in Mordor. (ON) The Ring has awoken. It's heard its master's call.	Gandalf: (OFF) Así es. Durante sesenta años, el Anillo (ON) permaneció en silencio en poder de Bilbo, (OFF) prolongando su vida, postergando su vejez. Pero ya no, Frodo. (OFF) El Mal se revuelve en Mordor. (ON) El Anillo ha despertado. Ha oído la llamada de su dueño.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original amb la traducció literal. La tria lèxica contribueix a il·lustrar la saviesa de Gandalf amb l'ús de termes com “postergando” com a traducció de “delaying”. - Codi paralingüístic: El to de veu del mag és entre amable i compungit, mentre que el de Frodo indica preocupació. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp. Frodo ho fa dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa sobretot en primers plans de Frodo i de Gandalf, en plans de detall de l'Anell i en un pla mitjà conjunt dels dos personatges de perfil asseguts a la taula. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. En aquesta ocasió, els primers plans no comporten articulació bucal perquè l'actor que interpreta Gandalf (Ian McKellen) pràcticament no obre la boca quan parla i els llavis queden amagats per la barba. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. D'altra banda, els primers plans requereixen sincronia fonètica, que es conserva en reproduir els noms propis de l'original (“Sauron”).</p>		

G27	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Continua la conversa entre Gandalf i Frodo, que deriva en la relació entre Sauron i l'Anell.		
0:14:36	Frodo: But he was destroyed... Sauron was destroyed.	Frodo: Pero le derrotaron... Sauron fue aniquilado.
0:14:45	Gandalf: (OFF) No, Frodo. (ON) The spirit of Sauron endured. His life force is bound to the Ring, (OFF) and the Ring survived.	Gandalf: (OFF) No, Frodo. (ON) El espíritu de Sauron perduró. Su fuerza vital está ligada al Anillo, (OFF) y el Anillo sobrevivió.
0:14:58	Gandalf: Sauron has returned. (OFF) His Orcs have multiplied, (ON) his fortress of Barad-dûr is rebuilt in the land of Mordor. (OFF) Sauron needs only this Ring to cover all the lands in the second darkness. (ON) He is seeking it, seeking it, (OFF) all his thought is bent on it. For the Ring yearns, above all else, to return to the hand of its master.	Gandalf: Sauron ha vuelto. (OFF) Sus Orcos se han multiplicado, (ON) su fortaleza de Barad-dûr vuelve a erguirse en la tierra de Mordor. (OFF) A Sauron le basta este Anillo para anegar las tierras de una segunda oscuridad. (ON) Lo está buscando, lo busca, (OFF) su única intención es encontrarlo. Pues el Anillo anhela por encima de todo regresar a las manos de su dueño.
0:15:25	Gandalf: They are one, (OFF) the Ring	Gandalf: Son un todo, (OFF) el Anillo y

	and the Dark Lord. Frodo, (ON) he must never find it.	el Señor Oscuro. Frodo, (ON) nunca debe encontrarlo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduceix el sentit del text original mitjançant la traducció literal. La tria lèxica contribueix a il·lustrar la saviesa de Gandalf amb l'ús de termes com “erguirse” com a traducció de “rebuilt”. D'altra banda, s'opta per traduir una forma repetida (“seeking it”) utilitzant dos temps verbals diferents per evitar aquesta repetició: “lo está buscando, lo busca”. La part final d'aquesta mateixa frase es tradueix per una descripció: “his thought is bent to it es tradueix com “su única intención es encontrarlo”. - Codi paralingüístic: El to de veu del mag és entre amable i compungit, mentre que el de Frodo indica preocupació. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp. Frodo ho fa dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment combina primers plans de Frodo i de Gandalf, en plans de detall de l'Anell. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els primers plans no comporten articulació bucal perquè Gandalf (Ian McKellen) pràcticament no obre la boca quan parla i els llavis queden amagats per la barba. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. El fragment requereix també sincronia fonètica en els primers plans, que es manté per la proximitat de certes paraules en les dues llengües (“destroyed” – “derrotaron”; “spirit” – “espíritu”, “fortress” – “fortaleza”) i perquè la traducció conserva els noms propis i topònims de l'original (“Sauron”, “Barad-dûr” o “Mordor”).</p>		

G28	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Gandalf explica com trobar la porta de Moria quan el grup arriba a un dels accessos a la mina.		
0:15:35	Gimli: Dwarf doors are invisible when closed.	Gimli: Cerradas, las puertas de los enanos son invisibles.
0:15:38	Gandalf: (OFF) Yes, Gimli. Their own masters cannot find them if their secrets are forgotten.	Gandalf: (OFF) Cierto, Gimli. Ni sus artífices pueden encontrarlas si sus secretos caen en el olvido.
0:15:45	Gandalf: (DE) Now, let's see. <i>Ithildin</i> ... (OFF) it mirrors only starlight and moonlight.	Gandalf: (DE) Ahora veamos. (ON) <i>Ithildin</i> ... (OFF) solo refleja la luz de las estrellas y de la luna.
0:16:06	Gandalf: (DE) It reads “The door of Durin, Lord of Moria. Speak, friend, and enter.”	Gandalf: (DE) Se lee “Las puertas de Durin, Señor de Moria. Habla, amigo, y entra.”
0:16:14	Merry: What do you suppose that means?	Merry: ¿Qué significa eso?
0:16:15	Gandalf: (OFF) It's simple. If you are a friend, you speak the password and the doors will open.	Gandalf: (OFF) Es muy sencillo. Si eres amigo di la contraseña y las puertas se abrirán.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduceix el sentit del text original 		

de manera gairebé literal. La tria lèxica contribueix a il·lustrar la saviesa de Gandalf a través, per exemple, de l'ampliació en traduir “are forgotten” per “caen en el olvido”. D'altra banda, la traducció del terme “speak” per “habla” és adequada per mantenir una interpretació errònia del mot per part del mag, la qual cosa li impedeix resoldre l'endevinalla per poder obrir la porta.

- Codi paralingüístic: El to de veu del mag és entre amable i didàctic. El de Gimli és orgullós, mentre que el de Merry indica interès.
- Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp. Tant Gimli com Merry ho fan dins de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La primera part del clip comença amb un primer pla de Gimli, que dona pas a un pla general de diversos membres de la companyia des d'un angle picat. La segona part s'inicia amb un pla americà de Gandalf d'esquena mentre palpa la paret i posteriorment es produeix una successió d'imatges que combinen primers plans del mag amb plans de detall de la seva mà resseguint la pedra i la Lluna. Seguidament es passa a un camp llarg de l'espai on es troba el grup mentre s'il·lumina la porta. Posteriorment, la càmera es centra en primers plans de diferents personatges i en un pla de detall de la inscripció que ha quedat il·luminada.
- Codi de composició icònica (codi de plasticitat): Arran de l'explicació de Gandalf que les portes fetes amb *mithril* brillen amb la llum de les Lluna i les estrelles, s'il·lumina la porta amb una llum blanca que contrasta amb la foscor de l'entorn.
- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.

G29		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. El jugador mou Aragorn per les mines de Moria i interactua amb l'entorn.			
0:16:21	Gandalf: (OFF) The wealth of Moria was not in gold or jewels, but mithril.	Gandalf: (OFF) La riqueza de Moria no era el oro ni las joyas.	
0:16:28	Gandalf: (OFF) Bilbo had a shirt of mithril rings that Thorin gave him. I never told him, but its worth was greater than the value of the Shire.	Gandalf: (OFF) Bilbo tenía una cota de malla de mithril que le había regalado Thorin. Nunca se lo dijo, pero su valor era mayor que la Comarca entera.	
Canal acústic			
<ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En el doblatge de la primera rèplica s'elimina la referència al <i>mithril</i> de la sonorització, un canvi important atès que és aquest terme el que justifica la inclusió de l'enunciat en el joc, ja que es relaciona amb una tasca que ha de realitzar el jugador en què ha de trobar restes d'aquest material. D'altra banda, la segona intervenció substitueix incorrectament l'autoria del comentari en vincular-lo amb Thorin enlloc de Gandalf, ja que es tradueix “I never told him” per “Nunca se lo dijo”. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és amable. Tanmateix, el canvi de l'actor de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla fora de camp. 			
Canal visual			
- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Aragorn està d'esquena enquadrat en un pla de figura sencera mentre es mou per l'entorn de Moria on transcorre el fragment.			

- Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat.
Sincronia Les rèpliques de doblatge impliquen una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.

G30	<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. El jugador ha seleccionat Gandalf i el mou per l'espai on es desenvolupa la missió de Moria.		
0:16:56	Gandalf: (OFF) <i>The wealth of Moria was not in gold or jewels, but mithril.</i>	Gandalf: (OFF) <i>La riqueza de Moria no se contaba en oro ni en joyas, sino en mithril.</i>
Canal acústic - Codi lingüístic: Tant en la sonorització com en el doblatge, l'enunciat coincideix al 100% amb una frase que Gandalf pronuncia a la pel·lícula LCA. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és didàctic. - Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp.		
Canal visual - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla general de la mina de Moria on apareixen els diferents integrants de la companyia.		
Sincronia El doblatge del fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no hi ha cap mena de restricció. També es manté la sincronia de contingut.		

G31	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: A la mina de Moria, Gandalf escull el camí que han de seguir i exposa els motius de la seva tria.		
0:17:05	Gandalf: <i>Ah! It's that way!</i>	Gandalf: <i>¡Oh! ¡Es por ahí!</i>
0:17:09	Merry: <i>He's remembered!</i>	Merry: <i>¡Se ha acordado!</i>
0:17:11	Gandalf: (OFF) <i>No. But the air doesn't smell so foul down here. If in doubt, Meriadoc, always follow your nose.</i>	Gandalf: (OFF) <i>No. Pero el aire no está tan viciado aquí abajo. En caso de duda, Meriadoc, sigue siempre tu olfato.</i>
Canal acústic - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduïx el sentit del text original amb la traducció literal. La saviesa de Gandalf es reflecteix sobretot en l'última rèplica en què es tradueix una expressió gràfica de l'original ("the air doesn't smell so foul down here") per una fórmula equivalent en la llengua d'arribada: "el aire no está tan viciado aquí abajo". - Codi paralingüístic: El to de veu del mag és entre animat i didàctic, mentre que el de Merry indica alegria. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp. Merry ho fa dins de camp.		
Canal visual - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment s'inicia amb un primer pla de Gandalf, que dona pas a primers plans d'altres personatges, entre ells el de Merry. L'última intervenció es produeix en un enfocament contrapicat de la silueta de Gandalf des de la part		

inferior de les escales que està començant a baixar el personatge. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge.
Sincronia Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix.

G32	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Diàleg de joc. Dins la sala de la tomba de Balin, Aragorn parla amb Gandalf.		
0:17:23	Gandalf (PNJ): This is the Chamber of Mazarbul, also known as the Chamber of Records.	Gandalf (PNJ): Esta es la Cámara de Mazarbul, también conocida como Cámara de los Registros.
0:17:29	Gandalf (PNJ): Balin kept a record of his time here. The pages are scattered about the floor.	Gandalf (PNJ): Balin guardaba registros de su tiempo aquí. Las páginas están esparcidas por el suelo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les dues rèpliques del doblatge reproduïxen de manera literal el sentit del text original. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és amable. Tanmateix, el canvi de l'actor de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Gandalf parla enquadrat en un pla de figura sencera. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. El personatge mou els llavis fent com si parlés, però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emulen l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Les rèpliques apareixen subtítolades i coincideixen al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia El fragment comporta sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		

G33	Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Després de retornar com a Gandalf el Blanc, el mag exposa l'estat de les coses a Aragorn, Legolas i Gimli.		
0:17:36	Gandalf: It was more than mere chance that brought Merry and Pippin to Fangorn. A great power has been sleeping here (OFF) for many long years. The coming of Merry and Pippin (ON) will be like the falling of small stones that starts (OFF) an avalanche in the mountains.	Gandalf: No fue mera casualidad lo que trajo a Merry y a Pippin a Fangorn. Un gran poder ha dormitado aquí (OFF) durante años incontables. La llegada de Merry y Pippin (ON) será la caída de los pequeños guijarros que dé paso (OFF) al derrumbe de las montañas.
0:17:52	Aragorn: In one thing you have not changed, dear friend. You still speak in	Aragorn: En algo no has cambiado, estimado amigo. Sigues hablando con

riddles.	enigmas.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge reproduïen el sentit del text original a través de la traducció literal. En el primer, es conserva el to líric de l'explicació del mag. De la intervenció final, cal esmentar la tria lèxica de traduir “riddles” per “enigmas”, una decisió que reforça la representació de Gandalf com a personatge poc transparent. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf i d'Aragorn és serè i amable. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp, mentre que Aragorn ho fa dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa bàsicament en un pla mitjà de Gandalf amb Aragorn al seu costat, combinat amb primers plans de Legolas i de Gimli. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment comporta.</p>	

G34	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
<p>Context: Després que Denethor no accepti la proposta de Gandalf, el mag i Pippin surten del palau del rei a Minas Tirith i Gandalf explica al hòbbit l'actitud orgullosa endèmica dels reis de Gondor.</p>		
0:18:00	Gandalf: (OFF) The old wisdom bourne out of the west was forsaken. Kings made made tombs more splendid than the houses of the living, and counted the old names of their descent dearer than the names of their sons.	Gandalf: (OFF) Las viejas enseñanzas del oeste cayeron en el olvido. Los reyes construyeron tumbas más espléndidas que las casas para los vivos, y atesoraban los antiguos nombres de su ascendencia más que los de sus propios hijos.
0:18:15	Gandalf: (OFF) Childless lords sat in aged halls musing on heraldry, or in high cold towers asking questions of the stars.	Gandalf: (OFF) Señores sin heredero habitaban añejos palacetes obnubilados por su heráldica, o en altas torres frías entregados a la astrología.
0:18:26	Gandalf: (OFF) And so the people of Gondor fell into ruin.	Gandalf: (OFF) Por eso el pueblo de Gondor conoció la ruina.
0:18:30	Gandalf: The line of kings failed. The white tree withered. The rule of Gondor was given over to lesser men.	Gandalf: El linaje real fracasó. El árbol blanco se secó. El gobierno de Gondor fue entregado a hombres menores.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduïx el sentit del text original mitjançant la traducció literal i manté el to formal de Gandalf amb la tria lèxica: “the old wisdom was forsaken” – “las viejas enseñanzas cayeron en el olvido”; “counted dearer” – “atesoraban”; “childless” – “sin heredero”; “aged halls” – “añejos palacetes”; “musing” – “obnubilados”. En alguna ocasió, la decisió traductològica fins i tot augmenta la formalitat i particularitza el text original, com per exemple en traduir “asking questions of the stars” per “entregados a la astrología”. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és entre didàctic i enutjat. 		

- Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp.
<p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment transcorre en un camp llarguíssim de Minas Tirith, que enfoca diferents parts de la ciutat i que dona pas a un camp llarg on es pot veure Gandalf i Pippin a la part superior de la ciutat. A la part final, la imatge es centra en un pla mitjà de Gandalf amb el hòbbit al seu costat.</p> <p>- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge.</p>
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, l'enunciat final implica sincronia fonètica, que es conserva per la proximitat de termes en les dues llengües ("line" – "linaje") i perquè la traducció manté els topònims de l'original ("Gondor").</p>

G35		<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>
Context: En una sala de Minas Tirith, Gandalf parla amb Pippin i li dona una visió de la mort que sorprèn i reconforta el hòbbit.		
0:18:42	Pippin: I didn't think it would end this way.	Pippin: Nunca pensé en este final.
0:18:45	Gandalf: End? No, the journey doesn't end here. Death is just another path, one that we all must take. (DE) The grey rain curtain of this world rolls back and all turns to silver glass. (ON) And then you see it.	Gandalf: ¿Final? No, el viaje no concluye aquí. La muerte es sólo otro sendero, que recorreremos todos. (DE) El velo gris de este mundo se levanta y todo se convierte en plateado cristal. Es entonces (ON) cuando se ve.
0:19:12	Pippin: What, Gandalf? See what?	Pippin: ¿Qué, Gandalf? ¿Qué se ve?
0:19:18	Gandalf: White shores, and beyond, a far green country (OFF) under a swift sunrise.	Gandalf: La blanca orilla, y más allá, la inmensa campiña verde (OFF) tendida ante un fugaz amanecer.
0:19:36	Pippin: Well, that isn't so bad.	Pippin: Bueno, eso no está mal.
0:19:39	Gandalf: No, no it isn't.	Gandalf: No, no desde luego.
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: Les diferents intervencions del doblatge reproduïxen el sentit del text original amb la traducció literal i preserven l'aire poètic de les paraules de Gandalf tant amb la tria lèxica ("grey rain curtain" – "velo gris"; "far green country" – "inmensa campiña verde") com en situar els adjectius davant dels substantius: "silver glass" – "plateado cristal"; "white shores" – "blanca orilla"; "swift sunrise" – "fugaz amanecer".</p> <p>- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és serè i reconfortant, mentre que el de Pippin sona relaxat i conformat.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp. Pippin ho fa sempre dins de camp.</p>		
<p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El clip es desenvolupa en un intercanvi de primers plans de Gandalf i Pippin.</p> <p>- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Alhora, el fragment implica articulació bucal perquè els dos personatges parlen enquadrats en primers plans.</p>		
Sincronia		

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, com que es desenvolupa en primers plans, el fragment també comporta sincronia fonètica, que es conserva gràcies a mantenir el nom propi "Gandalf" en la traducció i el doble ús de la negació ("No") al final de l'últim enunciat.

2.3 Lideratge com a Gandalf el Gris

G36		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Després que uns corbs espiïn l'avenç de la companyia de l'Anell, Gandalf proposa un canvi de direcció.			
0:19:49	Gandalf: Spies of Saruman. The passage south is being watched. We must take the Pass of Caradhras!	Gandalf: Espías de Saruman. El paso del sur está vigilado. ¡Tomemos el Paso de Caradhras!	
0:20:03	Saruman: So, Gandalf, you try to lead them over Caradhras. And if that fails, where then will you go? (OFF) If the mountain defeats you, will you risk a more dangerous road?	Saruman: Y bien, Gandalf, intentarás conducirlos sobre Caradhras. ¿Y si no da resultado, por dónde pasarás? (OFF) Si la montaña te derrota... ¿te arriesgarás a tomar una ruta más peligrosa?	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les dues intervencions del doblatge reproduïxen el sentit del text original a través de la traducció literal. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és alhora enèrgic i preocupat, mentre que el de Saruman és malèfic. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins de camp. Saruman ho fa dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): A la primera part del fragment, Gandalf parla en un pla americà i després en un pla mitjà. A la segona part, la càmera enquadra Saruman en un pla mitjà dins les cavernes d'Isengard, que progressivament es converteix en un primer pla. Això dona pas a una imatge de la companyia avançant amb dificultat pel pas nevat de Caradhras. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. 			
Sincronia			
Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.			

G37		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Després que el grup quedi tancat dins la mina de Moria, Gandalf dona informació sobre el lloc on es troben i consells sobre com actuar.			
0:20:23	Gandalf: (OFF) We now have but one choice. (ON) We must face the long dark of Moria. Be on your guard... there are older and fouler things than Orcs in the deep places of the world.	Gandalf: (OFF) Solo nos queda una opción ahora. (ON) Enfrentarnos a la larga oscuridad de Moria. Manteneos alerta... hay seres más antiguos y viles que los orcos en las profundidades del mundo.	
0:20:49	Gandalf: (DE) Quietly now. It's a four	Gandalf: (DE) Silencio ahora. Son	

	day journey to the other side. Let us hope our presence will go unnoticed.	cuatro jornadas de viaje hasta el otro lado. Confiemos en que nuestra presencia pase inadvertida.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge reproduïen el sentit del text original de manera gairebé literal. D'altra banda, la tria lèxica contribueix a plasmar el parlar singular del personatge amb decisions com traduir "older and fouler things" per "seres más antiguos y viles", "four day journey" per "cuatro jornadas de viaje" o "go unnoticed" per "pase inadvertida". Finalment, s'opta també pel calc sintàctic en la traducció de "Quietly now" per "Silencio ahora". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf indica resignació i cautela. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El clip s'inicia a les fosques i seguidament apareix Gandalf en un pla mitjà il·luminat per la llum de la seva vara. Més endavant, la càmera es centra en un pla general d'unes escales mentre el grup les comença a pujar. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): En un punt del fragment, l'entorn s'il·lumina amb la llum de la vara de Gandalf, que té una tonalitat blanca tènue. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. 		
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		

G38	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Escena cinemàtica. Els personatges es troben a la sala d'entrada a Moria.		
0:21:00	Gandalf: We now have but one choice. We must face the long dark of Moria.	Gandalf: Solo nos queda una opción ahora. Enfrentarnos a la larga oscuridad de Moria.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Tant en la sonorització com en el doblatge, l'enunciat coincideix al 100% amb una frase que Gandalf pronuncia a l'escena de la pel·lícula LCA analitzada a la fitxa G37. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és amable. Tanmateix, el canvi de l'actor de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla mitjà de Gandalf acompanyat de Gimli, Aragorn i Legolas. - Codi gràfic (subtítols): L'enunciat apareix subtítulat i coincideix al 100% amb el text doblat. 		
<p>Sincronia</p> <p>El doblatge implica sincronia sonora. En relació amb això, es preserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		

G39		<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>
Context: Acció de joc. El jugador mou Gandalf per l'espai on es desenvolupa la missió de Moria.		
0:21:09	Gandalf: (OFF) We have but one choice. We must face the darkness of Moria.	Gandalf: (OFF) Solo nos queda una opción ahora. Enfrentarnos a la larga oscuridad de Moria.
0:21:14	Gandalf: (OFF) Let us hope that our presence may go unnoticed.	Gandalf: (OFF) Confiemos en que nuestra presencia pase inadvertida.
0:21:18	Gandalf: (OFF) Be on your guard. There are older and fouler things than orcs in the deep places of the world.	Gandalf: (OFF) Manteneos alerta... hay seres más antiguos y viles que los orcos en las profundidades del mundo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Tant en la sonorització com en el doblatge, els diferents enunciats que componen aquest fragment coincideixen al 100% amb frases que Gandalf pronuncia en una escena de la pel·lícula LCA analitzada a la fitxa G37. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és entre resignat i esperonador. - Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla general de la mina de Moria on apareixen els diferents integrants de la companyia. 		
<p>Sincronia</p> <p>El doblatge del fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no hi ha cap mena de restricció. També es manté la sincronia de contingut.</p>		

G40		<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>
Context: Introducció de missió. El fragment es compon de diferents introduccions de missions del videojoc en què es descriu la geografia de la Terra Mitjana.		
0:21:26	Gandalf: (OFF) West Emnet, the greatest region of Rohan, where lie the largest citizen fortifications of the Riddermark. Should these cities fall, their people would become refugees.	Galadriel: (OFF) Oestemnet, la región más extensa de Rohan, contiene las ciudades y fortalezas más grandes de la Marca de los Jinetes. Si caen estas ciudades, sus habitantes se convertirán en refugiados.
0:21:38	Gandalf: (OFF) Halifirien is a fertile forest that marks the border between the lands of Rohan and Gondor. This land is rich in resources.	Galadriel: (OFF) El Bosque de Firien es un fértil bosque que marca la frontera entre las tierra de Rohan y de Gondor. Esta tierra es muy rica en todo tipo de recursos.
0:21:47	Gandalf: (OFF) Emyn Muil, a labyrinth of sharp rocks and steep hills, was long ago the northern border of Gondor's lands.	Galadriel: (OFF) Emyn Muil, un laberinto de rocas punzantes y colinas escarpadas, fue hace mucho tiempo la frontera septentrional de las tierras de Gondor.
0:21:56	Gandalf: (OFF) Near Harad, the land of the Haradrim, is a mysterious, exotic realm where Men have long feared to tread.	Galadriel: (OFF) Cercano Harad, el hogar de los Haradrim, es una tierra misteriosa y exótica, en la que los hombres hace mucho que temen internarse.

Canal acústic

- Codi lingüístic: Els diferents enunciats del doblatge conserven el sentit del text original a través de la traducció literal. La tria lèxica contribueix a plasmar el coneixement geogràfic del personatge amb la traducció, per exemple, de “northern border” per “frontera septentrional”, com el parlar singular de Gandalf: “sharp rocs and steep hills” – “rocas punzantes y colinas escarpadas”; “land” – “hogar”; “tread” – “internarse”. Finalment, cal esmentar que tot els noms de lloc del fragment es corresponen amb punts de la Terra Mitjana segons la va idear Tolkien, i en la traducció s’ha utilitzat adequadament el nom que se li va donar en la traducció literària a l’espanyol: “Halifrien” – “Bosque de Firien” o “Near Harad” – “Cercano Harad”.
- Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf en la sonorització és amable. En el doblatge, es substitueix la seva veu com a narrador per la de Galadriel.
- Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa amb una imatge fixa en pantalla diferent per cadascun dels enunciats i que il·lustra visualment l’entorn descrit per la veu en *off*.

Sincronia

Cadascun dels enunciats de doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.

2.4 Lideratge com a Gandalf el Blanc

G41	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: En veure la mida de l’exèrcit de Sauron, Denethor insta els seus homes a rendir-se. Gandalf abat Denethor i assumeix el lideratge de la defensa de Minas Tirith.		
0:22:06	Denethor: Abandon your posts! (OFF) Flee, flee (ON) for your lives!	Denethor: ¡Abandonad los puestos! (OFF) ¡Huíd si (ON) queréis vivir!
0:22:23	Gandalf: Prepare for battle! (OFF) Hold them! To the wall!	Gandalf: ¡Preparaos para la batalla! (OFF) ¡Aprisa! ¡A la muralla! ¡Defended la muralla!
0:22:32	Gandalf: (OFF) Return to your posts!	Gandalf: (OFF) ¡Retomad posiciones!
Canal acústic		
<ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt de les intervencions del doblatge reproduïx el sentit del text original. La tria lèxica ajuda a incorporar un llenguatge bèl·lic en el parlar de Gandalf amb la traducció, per exemple, de “Return to your posts” per “Retomad posiciones” i amb l’ampliació de la segona intervenció amb termes com “Aprisa” o “Defended”. D’altra banda, l’ús de formes imperatives contribueix a l’oralitat dels enunciats doblats. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Denethor indica desesperació i contrasta amb el de Gandalf, que connota fermesa i determinació. - Codi de col·locació del so: Tant Denethor com Gandalf parlen dins i fora de camp. 		
Canal visual		
<ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La primera part del fragment enquadra Denethor en un primer pla i es combina amb plans generals dels soldats visiblement espantats. Després que Gandalf l’abati amb la vara i assumeix la defensa de la ciutat, la càmera es centra en un primer pla del mag, que dona pas a una successió de diferents plans ràpids de la ciutat mentre Gandalf esperona la gent a cavall. - Moviment profílmic físic: L’expressió facial i corporal dels personatges s’adequa al to de 		

veu de la sonorització i del doblatge. D'altra banda, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal.
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els primers plans del fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté amb la semblança d'algunes paraules en les dues llengües (“Abandonad” – “Abandon”; “post” – “puestos”; “prepare” – “preparaos”; “battle” – “batalla”).</p>

G42		<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Gandalf arenga els soldats de Gondor en la defensa de Minas Tirith.			
0:22:37	Gandalf: Send these foul beasts into the abyss!	Gandalf: ¡Enviad a esas bestias al abismo!	
0:22:43	Gandalf: (SB) Hold them back! Don't give in to fear! (OFF) Stand to your posts! Fight!	Gandalf: (SB) ¡Contenedlos! ¡No cedáis al miedo! (OFF) ¡Mantenéos firmes! ¡Luchad!	
0:22:50	Gandalf: (SB) Not at the towers! Aim for the trolls! Kill the trolls! Bring them down!	Gandalf: (SB) ¡A las torres no! (DE) ¡Apuntad a los trolls! ¡Matad a los trolls! ¡Matadlos!	
0:23:00	Gandalf: (DE) Fight them back!	Gandalf: (DE) ¡Acabad con ellos!	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els enunciats del doblatge reproduïxen el sentit del text original a través de la traducció literal. La tria lèxica mostra el to bèl·lic de les instruccions que dona Gandalf als soldats: “Hold them back” – “Contenedlos”; “Stand to your posts” – “Mantenéos firmes”; “Fight” – “Luchad”; “Aim for the trolls” – “Apuntad a los trolls”; “Fight them back” – “Acabad con ellos”. D'altra banda, l'ús de formes imperatives contribueix a l'oralitat dels enunciats. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és alhora ferm, agressiu i contundent. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment combina primers plans del mag amb una successió de plans ràpids de la muralla amb els arquers executant les ordres de Gandalf. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal del mag s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. D'altra banda, el primer enunciat comporta articulació bucal, perquè es pronuncia en un primer pla. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, el primer pla inicial comporta sincronia fonètica, que es conserva gràcies a la semblança d'algunes paraules en les dues llengües: “beasts” – “bestias”; “abyss” – “abismo”.</p>			

G43		<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Continua la defensa de Minas Tirith. Gandalf dona ordres als soldats.			
0:23:04	Gandalf: (SB) Back to the gates! (OFF) Hurry!	Gandalf: (SB) ¡A las puertas! (OFF) ¡Aprisa!	
0:23:20	Gandalf: You're soldiers of Gondor! No matter what comes through that	Gandalf: ¡Sois soldados de Gondor! ¡No importa lo que atraviese esa puerta!	

	gate you will stand your ground!	¡Permaneced en el puesto!
0:23:33	Gandalf: (OFF) Retreat! The city is breached! Fall back! To the second level!	Gandalf: (OFF) ¡A replegarse! ¡Las defensas han caído! ¡Retroceded! ¡Id al segundo nivel!
0:23:45	Gandalf: (OFF) Get the women and children out. Get them out!	Gandalf: (OFF) ¡Sacad a las mujeres y a los niños! ¡Ponedlos a salvo!
0:23:52	Gandalf: (OFF) Fight! Fight to the last one! Fight for your lives!	Gandalf: (OFF) ¡Luchad! ¡Hasta el último aliento! ¡Defended vuestras vidas!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Globalment, les intervencions del doblatge reproduïxen el sentit del text original per mitjà de la traducció literal. La tria lèxica mostra el to bèl·lic de les instruccions que Gandalf dona als soldats: “Back to the gates” – “A las puertas”; “you will stand your ground” – “Permaneced en el puesto”; “Retreat!” – “A replegarse”; “Get them out” – “Ponedlos a salvo”. D'altra banda, l'ús de formes imperatives contribueix a l'oralitat dels enunciats. Finalment, la traducció incorpora canvis de matís en dues ocasions en traduir “The city is breached” per “Las defensas han caído” i “Fight to the last one” per “Hasta el último aliento”. Tanmateix, aquestes modificacions no afecten el sentit global de l'escena. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és agressiu i contundent. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es compon d'una successió de camps llargs, camps mitjans i plans generals de la batalla, que s'intercalen amb plans mitjans de Gandalf a cavall. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal del mag s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. 		
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		

G44	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinematogràfica. Durant la defensa de Minas Tirith, Gandalf dona ordres als soldats.		
0:23:58	Gandalf: (SB) You are soldiers of Gondor! No matter what comes through that gate, you will stand your ground!	Gandalf: (SB) ¡Sois soldados de Gondor! ¡No importa lo que atraviese esa puerta! ¡Permaneced firmes!
0:24:12	Gandalf: (SB) Do not give in to fear! Stand to your posts! Fight!	Gandalf: (SB); ¡No cedáis! (OFF) ¡Manteneós firmes! ¡Luchad!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Tant en la sonorització com en el doblatge, els dos enunciats del fragment coincideixen gairebé exactament amb instruccions que Gandalf dona als soldats de Gondor en escenes de la pel·lícula ERR analitzades a les fitxes G43 i G42 respectivament. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és alhora enèrgic i contundent. Tanmateix, el canvi de l'actor de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. 		

<p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla mitjà de Gandalf, en què té soldats darrera seu, que s'intercala amb un pla general de l'acció bèl·lica dins la ciutat. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal del mag és adient per al to de veu i la sonorització del doblatge. Tanmateix, no mou els llavis. - Codi gràfic (subtítols): Les rèpliques també apareixen subtítolades i coincideixen al 100% amb el text doblat.
<p>Sincronia</p> <p>El fragment comporta sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>

G45	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
<p>Context: Durant la defensa de Minas Tirith, Gandalf ha d'encarar-se amb el Rey Brujo, líder dels Nazgûl.</p>		
0:24:22	Gandalf: Go back to the abyss! Fall into the nothingness that awaits you and your master.	Gandalf: ¡Vuelve al abismo! ¡Piérdete en la nada que os espera a ti y a tu señor!
0:24:29	Witch-King: (SB) Do you not know death (OFF) when you see it, old man? (SB) This is my hour.	Rey Brujo: (SB) ¿No reconoces a la muerte (OFF) cuando la ves, anciano? (SB) Es mi hora.
0:24:41	<i>(El Rey Brujo destrueix la vara de Gandalf i el fa caure del cavall.)</i>	
0:25:00	Witch-King: (OFF) You have failed. The world of Men will fall.	Rey Brujo: (OFF) Has fracasado. El mundo de los hombres caerá.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat de Gandalf manté el to bèl·lic que ha mostrat en escenes anteriors gràcies a l'ús de l'imperatiu i a la tria lèxica: “Go back to the abyss” – “Vuelve al abismo” i “Fall into the nothingness” – “Piérdete en la nada”. En el cas de la intervenció del Rey Brujo, els enunciats del doblatge reproduïxen el sentit del text original a través de la traducció literal. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és agressiu i contundent, mentre que el del Rey Brujo sona malèfic i fantasmal. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins de camp. El Rey Brujo ho fa dins i fora de camp. - Codi d'efectes sonors: La veu del Rey Brujo conté un efecte sonor que li dóna un to profund, malèfic i fantasmal. 		
<p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es compon d'una successió de primers plans de Gandalf, del Rey Brujo i de Pippin, plans de detall de l'espasa del Nazgûl i de la cara de la bèstia alada que el porta, i plans generals de l'acció. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal del mag s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Atès que el Rey Brujo és un personatge inexpressiu, no se'n pot copsar l'expressió. 		
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		

G46		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>
Context: Escena cinemàtica. Gandalf lluita amb el Rey Brujo a Minas Tirith.		
0:25:11	Sam: Seeing the last of his Trolls fall, the Witch-King joined the battle himself.	Sam: Al ver caer al último de sus trolls, el mismísimo Rey Brujo se unió a la batalla.
0:25:20	Gandalf: Go back to the abyss! Fall into the nothingness that awaits you and your master.	Gandalf: ¡Regresa al abismo! Piérdete en la nada que os espera a ti y a tu señor.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge reproduïxen, per mitjà de la traducció literal, el sentit del text original. Tant en la sonorització com en el doblatge, la segona rèplica coincideix gairebé exactament amb les paraules que Gandalf adreça al Rey Brujo a l'escena de la pel·lícula ERR analitzada a la fitxa G45. L'únic canvi el trobem en la tria lèxica en traduir el verb "Go back" per "regresa", en lloc de "vuelve", que és l'opció escollida en el film. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és animat, mentre que el de Gandalf és alhora enèrgic i contundent. Tanmateix, el canvi de l'actor de la sonorització i el doblatge del mag comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: Sam parla fora de camp, mentre que Gandalf ho fa dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment s'inicia amb la imatge del Rey Brujo que arriba al pati de Minas Tirith volant amb una bèstia alada. Gandalf i Aragorn apareixen d'esquena i a primer terme. Després la càmera es centra en Gandalf, enquadrat en un pla mitjà. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal del mag és adient per al to de veu i la sonorització del doblatge. Tanmateix, no mou els llavis. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>El fragment comporta sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		

G47		<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>
Context: Acció de joc. El jugador ha seleccionat Gandalf i el mou per l'espai on es desenvolupa la missió.		
0:25:27	Gandalf: (OFF) Show them no mercy.	Gandalf: (OFF) No tengáis piedad.
0:25:29	Gandalf: (OFF) Do not show them fear!	Gandalf: (OFF) ¡No demostréis ningún miedo!
0:25:33	Gandalf: (OFF) We cannot falter.	Gandalf: (OFF) No podemos rezagarnos.
0:25:36	Gandalf: (OFF) We must not fail.	Gandalf: (OFF) No podemos fracasar.
0:25:38	Gandalf: (OFF) Send them back to the abyss!	Gandalf: (OFF) ¡Devolvedlos al abismo!
0:25:41	Gandalf: (OFF) Prepare yourselves!	Gandalf: (OFF) ¡Tenemos que prepararnos!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduïx el sentit del text original 		

mitjançant la traducció paraula per paraula, però sense tenir en compte cap context més enllà de la frase individual. Això funciona adequadament en les dues primeres rèpliques, que es corresponen amb enunciats nous del videojoc que no tenen cap vinculació amb la trilogia filmica. La tercera i la quarta tenen relació amb frases que apareixen de passada en la trilogia però sense una rellevància especial, amb la qual cosa també es poden considerar decisions acceptables. Tanmateix, les dues últimes es corresponen amb instruccions que Gandalf dona als soldats de Gondor en fragments tractats anteriorment, però per la tria lèxica interpretem que no s'ha tingut en compte. En concret, el cinquè enunciat es relaciona amb una frase de la fitxa G42 (“Send these foul beasts to the abyss”), però s'escull un verb diferent que en el film: “Devolved” enlloc de “Enviad”. El sisè enunciat recorda la instrucció que dona Gandalf a la fitxa G41: “Prepare for battle”. En aquesta ocasió, no només no es té en compte la referència al film, sinó que també s'inclou una modulació i es canvia fins i tot el col·lectiu a qui s'adreça: “Tenemos que prepararnos”.

- Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és enèrgic. El doblatge del videojoc va a càrrec de Pepe Mediavilla, que és qui també fa el doblatge del mag en la trilogia filmica, fet que contribueix a la connexió entre els diferents textos de la narrativa transmèdia.

- Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'acció de joc es desenvolupa en un camp llarguíssim. Això implica que el contingut relatiu al personatge en el canal visual no tingui incidència en el doblatge dels enunciats.

Sincronia

El doblatge del fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no hi ha cap mena de restricció. També es manté la sincronia de contingut.

G48	<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. El jugador ha seleccionat Gandalf i el mou per l'espai on es desenvolupa la missió.		
0:25:44	Gandalf: (OFF) You have no place on this world.	Gandalf: (OFF) En este mundo no hay lugar para tí.
0:25:47	Gandalf: (OFF) Back to the darkness!	Gandalf: (OFF) ¡Vuelve a la oscuridad!
Canal acústic <p>- Codi lingüístic: Les dues rèpliques del doblatge utilitzen la traducció literal per reproduir el sentit del text original. Pel contingut lèxic, les dues frases recorden la lluita de Gandalf amb el <i>balrog</i> que analitzarem més endavant a partir de la fitxa G88, però tot i la semblança, es tracta d'intervencions genuïnes del videojoc que no tenen cap vinculació amb la trilogia filmica però que s'associen amb el lideratge de Gandalf.</p> <p>- Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és enèrgic. El doblatge del videojoc va a càrrec de Pepe Mediavilla, que és qui també fa el doblatge del mag en la trilogia filmica, fet que contribueix a la connexió entre els textos del relat transmèdia.</p> <p>- Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp.</p>		
Canal visual <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'acció de joc es desenvolupa en un camp llarguíssim. Això implica que el contingut relatiu al personatge en el canal visual no tingui incidència en el doblatge de l'enunciat.</p>		
Sincronia <p>El doblatge del fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no hi ha cap mena de restricció. També es manté la sincronia de contingut.</p>		

G49		La batalla por la Tierra Media I (videojoc)
Context: Acció de joc. El jugador mou Gandalf per l'espai on es desenvolupa la missió.		
0:25:51	Gandalf: (OFF) Hearken to me.	Gandalf: (OFF) Prestad atención.
0:25:54	Gandalf: (OFF) We must act quickly.	Gandalf: (OFF) Debemos actuar con premura.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les dues rèpliques del doblatge reproduïxen el sentit del text original amb la traducció literal. Pel contingut lèxic, les dues frases del text original provenen de converses que Gandalf manté amb Saruman. La primera apareix a LDT quan s'hi enfronta a Meduseld, un fragment que analitzarem més endavant a la fitxa G77. La segona es pronuncia quan Gandalf visita Saruman a LCA, en una part de l'escena que no forma part d'aquesta anàlisi, traduïda com "debemos actuar con presteza". Tanmateix, aquesta vinculació no s'ha tingut en compte a l'hora de fer-ne la traducció per al doblatge del videojoc. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és enèrgic. El doblatge del videojoc va a càrrec de Pepe Mediavilla, que és qui també fa el doblatge del mag en la trilogia filmica, fet que reforça la connexió intertextual de la narrativa transmèdia. - Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'acció de joc es desenvolupa en un camp llarguíssim. Això implica que el contingut relatiu al personatge en el canal visual no tingui incidència en el doblatge dels enunciat. <p>Sincronia</p> <p>El doblatge del fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no hi ha cap mena de restricció. També es manté la sincronia de contingut.</p>		

2.5 Estratègia

G50		La comunidad del anillo (llargmetratge)
Context: Gandalf i Elrond tenen una conversa a Rivendel on tracten, entre altres qüestions, l'estratègia a seguir.		
0:25:57	Elrond: (OFF) And Saruman you tell me... (ON) has betrayed us. Our list of allies grows thin.	Elrond: Y Saruman según dices (ON) nos ha traicionado. Nuestra lista de aliados se reduce.
0:26:04	Gandalf: His treachery runs deeper than you know. (OFF) By foul craft, (ON) Saruman has crossed orcs with goblins and he's breeding an army at the caverns of Isengard. An army (DE) that can move in sunlight, (ON) and gather great distance at speed. Saruman is coming for the ring.	Gandalf: Su traición es mayor de lo que crees. (OFF) Con malas artes, (ON) Saruman ha cruzado orcos con duendes. Está criando un ejército en las cavernas de Isengard. Un ejército (DE) que puede recorrer grandes distancias a la luz del día, (ON) con rapidez. Saruman viene en busca del anillo.
0:26:21	Elrond: This evil cannot be concealed by the power of the elves. We do not have the strength to fight both Mordor and Isengard.	Elrond: Ese mal no puede combatirse con el poder de los elfos. No somos capaces de luchar contra Mordor e Isengard.

Canal acústic

- Codi lingüístic: El conjunt de les rèpliques del doblatge opta per la traducció literal per reproduir el sentit del text original. A la primera intervenció, l'expressió "grows thin" es tradueix per un terme genèric: "se reduce", una decisió semblant a la de l'expressió "runs deeper" de la resposta de Gandalf, que es tradueix per una forma genèrica: "es mayor". En aquesta mateixa intervenció, el mag defineix l'activitat de Saruman com "by foul craft", que es tradueix a l'espanyol amb una expressió equivalent: "con malas artes".
- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu tant d'Elrond com de Gandalf indica alhora preocupació i reflexió.
- Codi de col·locació del so: Tant Elrond com Gandalf parlen dins i fora de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es desenvolupa en una successió variada de primers plans dels dos personatges.
- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. D'altra banda, el fragment comporta articulació bucal en els punts de les intervencions en què els personatges parlen en primer pla.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els primers plans del fragment comporten sincronia fonètica, que també es preserva gràcies a la semblança d'algunes paraules en les dues llengües quan es parla dins de camp ("allies" – "aliados"; "treachery" – "traición"; "elves" – "elfos"; "orcs" – "orcos"; "caverns" – "cavernas") i al fet que el doblatge conserva noms antropònims i topònims de l'original: "Saruman", "Mordor", "Isengard".

G51**Las dos torres (llargmetratge)**

Context: Gandalf i Aragorn mantenen una conversa després de retrobar-se i abans de visitar el rei Théoden.

0:26:31

Gandalf: The king's mind is enslaved, it's an old device of Saruman's. His hold over King Théoden is now very strong. Sauron and Saruman are tightening the noose.

Gandalf: El rey poseído, esclavizado sirve ahora a Saruman. Su presa sobre Théoden es ahora muy poderosa. Sauron y Saruman tensan juntos el nudo.

Canal acústic

- Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge reproduïx el sentit del text original a través de la traducció literal. El doblatge de la primera frase conté una modulació en canviar l'enfocament original de "The king's mind is enslaved, it's an old device" per "El rey poseído, esclavizado".
- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és alhora ferm i reflexiu.
- Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en dos primers plans diferents de Gandalf. El segon inclou Aragorn d'esquena.
- Moviment profílmic físic: L'expressió facial del personatge s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. D'altra banda, el fragment comporta articulació bucal perquè Gandalf parla en primer pla.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, el primer pla en

què s'enquadra el fragment comporta sincronia fonètica, que es manté gràcies al fet que el doblatge conserva antropònims i topònims de l'original ("Saruman", "Mordor", "Isengard") i a la semblança d'algunes paraules en les dues llengües ("noose" – "nudo").

G52		<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>
Context: Amb el desenllaç victoriós a la batalla a l'Abismo de Helm, Gandalf parla en l'última escena de la pel·lícula amb una visió macroestratègica de la Terra Mitjana.		
0:26:43	Gandalf: Sauron's wrath will be terrible, his retribution swift. (OFF) The battle for Helm's Deep is over. (ON) The battle for Middle-Earth is about to begin. All our hopes now lie with two little Hobbits somewhere in the wilderness.	Gandalf: La ira de Sauron será terrible; su devastación, veloz. (OFF) La batalla del Abismo de Helm ha terminado. (ON) La batalla por la Tierra Media no ha hecho más que comenzar. Nuestras esperanzas residen en dos pequeños hobbits perdidos en la inmensidad.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La rèplica del doblatge utilitza la traducció literal per reproduir el sentit del text original per bé que incorpora dues modificacions que cal comentar. La primera la trobem en el canvi de temps verbal en què situa l'inici de la batalla total. En l'original parla d'un futur immediat ("is about to begin"), mentre que a la traducció ja la situa en un temps present: "no ha hecho más que comenzar". D'altra banda, a la menció final dels hòbbits, l'anglès utilitza una expressió que situa els personatges enmig de la boscúria ("somewhere in the wilderness") mentre que en espanyol s'incorpora el matís de la desorientació: "perdidos en la inmensidad". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és ferm. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment s'inicia en un pla conjunt de Gandalf, Aragorn, Legolas, Théoden i Éomer a cavall, que seguidament es focalitza en un primer pla del mag. A continuació, hi ha diversos primers plans dels personatges esmentats fins que la càmera es torna a centrar en un primer pla del mag. Finalment, la imatge es situa als boscos d'Ithilien on apareixen Frodo, Sam i Gollum caminant. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial del personatge s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. D'altra banda, el fragment comporta articulació bucal perquè en alguns punts de la intervenció Gandalf parla en primer pla. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els moments en què el fragment s'enquadra en primer pla comporten sincronia fonètica, que es manté amb la semblança d'algunes paraules en les dues llengües ("battle" – "batalla") i al fet que es conserven termes de l'original ("Hobbits" – "hobbits").</p>		

G53		<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>
Context: Informació del joc. A la pantalla del mapa de la Terra Mitjana, Gandalf fa un comentari en clau estratègica.		
0:27:16	Gandalf: (OFF) Sauron's wrath will be terrible, his retribution, swift. The battle for Rohan has ended. The battle for Gondor begins.	Galadriel: (OFF) La ira de Sauron será terrible y su castigo no tardará. La batalla por Rohan ha terminado. Ahora empieza la batalla por Gondor.

<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat original s'inspira en una observació de Gandalf del final de la pel·lícula LDT que s'ha analitzat a la fitxa G52. L'enunciat del doblatge manté el sentit de l'original, però l'enfoca de manera diferent tant a nivell sintàctic com lèxic. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf en la sonorització és amable. En el doblatge, es substitueix la seva veu com a narrador per la de Galadriel. - Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa amb el mapa de la Terra Mitjana de fons enquadrat en la part on el jugador situa el cursor, en aquest cas la zona de Gondor i Mordor.
<p>Sincronia</p> <p>L'enunciat de doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal.</p>

G54	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
<p>Context: En una reunió al palau de Meduseld, Gandalf exposa l'estratègia que creu que segueix Sauron.</p>		
0:27:28	Gandalf: (OFF) We've been strangely fortunate. (DL) Pippin saw in the Palantir was a glimpse of our enemy's plan.	Gandalf: (OFF) Hemos sido no obstante afortunados. (DL) Pippin vio en el Palantir un esbozo del plan enemigo.
0:27:36	Gandalf: Sauron moves to strike (DC) the city of Minas Tirith. (OFF) His defeat at Helm's Deep showed our enemy one thing. (ON) He knows the heir of Elendil has come forth. (OFF) Men are not as weak as he supposed. There is courage still, strength enough to challenge him.	Gandalf: Sauron avanza para atacar (DC) la ciudad de Minas Tirith. (OFF) Su derrota en el Abismo de Helm ha demostrado a nuestro enemigo una cosa. (ON) Sabe que el heredero de Elendil se ha dado a conocer. (OFF) Que los Hombres no son tan débiles. Que su coraje sigue intacto. Una fuerza tal vez suficiente para retarle.
0:27:53	Gandalf: Sauron fears this. He will not risk the peoples of Middle-Earth uniting (OFF) under one banner. He will raise Minas Tirith to the ground (OFF) before he sees a king returned to the throne of Men.	Gandalf: Sauron teme esto. No se arriesgará ante los pueblos de la Tierra Media (OFF) unidos bajo una bandera. Reducirá Minas Tirith a escombros (OFF) antes de ver a un rey recuperar el trono de los Hombres.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt de les rèpliques del doblatge reproduïx el sentit del text original mitjançant la traducció literal. El doblatge afegeix marques d'oralitat, com per exemple la incorporació de la conjunció a inici de frase: "Que los Hombres no son tan débiles"; "Que su coraje sigue intacto". D'altra banda, la tria lèxica en l'última frase inclou una lleugera modificació de matís en traduir el verb "returned" ("before he sees a king returned to the throne") per "recuperar" ("antes de ver a un rey recuperar el trono"). - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és ferm i reflexiu. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa bàsicament en una combinació de primers plans de Gandalf, d'Aragorn i de Théoden, juntament amb un camp 		

llarg breu, i un pla de figura sencera conjunt de diversos personatges. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial del personatge s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge.
Sincronia Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.

G55		<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Gandalf i Pippin parlen en un balcó de Minas Tirith esperant que comenci la batalla.			
0:28:07	Pippin: There's no more stars. Is it time?	Pippin: Ya no se ven estrellas. ¿Es el momento?	
0:28:12	Gandalf: Yes.	Gandalf: Sí.	
0:28:17	Pippin: It's so quiet.	Pippin: Cuánto silencio.	
0:28:20	Gandalf: It's the deep breath before the plunge.	Gandalf: Es la calma que precede a la tempestad.	
0:28:26	Gandalf: (OFF) Our enemy is ready, his full strength gathered. Not only orcs, but men as well. Legions of Haradrim from the south. Mercenaries from the coast. All will answer to Mordor's call.	Gandalf: (OFF) Nuestro enemigo está listo, con todo su poder reunido. No solo orcos, sino Hombres también. Legiones de Haradrim del sur. Mercenarios de la costa. Todos acudirán a la llamada de Mordor.	
0:28:47	Gandalf: This will be the end of Gondor as we know it. Here the hammerstroke will fall hardest. (OFF) If the river is taken, if the garrison at Osgiliath falls (SB) the last defense of this city will be gone.	Gandalf: Será el fin del Gondor que conocemos. Aquí el mazazo será más contundente. (OFF) Si toman el río, si la guarnición de Osgiliath cae (SB) la última defensa de esta ciudad habrá caído.	
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: Les diferents intervencions del doblatge utilitzen la traducció literal per reproduir el sentit del text original. En el quart enunciat de l'original, Gandalf utilitza una expressió il·lustrativa (“It’s the deep breath before the plunge”) que es substitueix per una frase feta de la llengua d’arribada: “Es la calma que precede la tempestad”. En l’última intervenció de l’original, s’utilitza una expressió gràfica per indicar la duresa de l’atac: “here the hammerstroke will fall hardest”. En la traducció es manté la referència al martell però s’opta per una generalització: “aquí el mazazo será más contundente”. Finalment, voldríem esmentar que el doblatge incorpora marques d’oralitat, com per exemple en la traducció del comentari de Pippin: “It’s so quiet” – “cuánto silencio”.</p> <p>- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf indica serenor i resignació, mentre que el de Pippin sona relaxat i conformat.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp. Pippin ho fa sempre dins de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment combina primers plans de Pippin i de Gandalf amb un pla general de l’espai on es troben, una imatge dels elefants del sud i dels vaixells dels corsaris quan el mag els menciona, i camps llarguíssims de Mordor i Osgiliath quan Gandalf els esmenta.</p> <p>- Moviment profílmic físic: L’expressió facial i corporal dels personatges s’adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Alhora, el fragment implica articulació bucal en algun</p>			

dels primers plans, especialment en els de Pippin.
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. D'altra banda, en els primers plans que requereixen articulació bucal, també comporta sincronia fonètica, que es conserva gràcies a la semblança de termes en les dues llengües (“stars” – “estrellas”) i a que la traducció manté els topònims de l'original (“Gondor”).</p>

G56		<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Situats en el balcó de Minas Tirith, Gandalf dóna per iniciada la batalla en veure un raig de llum a la llunyania de Mordor.			
0:29:05	Gandalf: We come to it at last... the great battle of our time.	Gandalf: Y al fin llegó la hora. La gran batalla de nuestro tiempo.	
0:29:13	Gandalf: The board is set, the pieces are moving.	Gandalf: El tablero está listo. Las piezas se mueven.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge reproduïen el sentit del text original amb la traducció literal i plasmen la metàfora de joc estratègic de les intervencions del mag amb la tria lèxica relacionada amb el joc, especialment en la segona rèplica: “The board is set, the pieces are moving” – “El tablero está listo. Las piezas se mueven”. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf indica serenor. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment s'inicia amb una visió des de dalt de les tropes de Sauron quan surten de Minas Morgul. Això dóna pas a un primer pla de Gandalf, des d'on es desenvolupa la resta de l'escena, a excepció d'un primer pla ràpid de Pippin. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal del mag s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Alhora, el fragment implica articulació bucal en algun dels primers plans. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. D'altra banda, en els primers plans que requereixen articulació bucal, també hi ha sincronia fonètica, que es conserva gràcies a la semblança de termes en les dues llengües (“great” – “gran”; “battle” – “batalla”; “moving” – “mueven”).</p>			

G57		<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: A la sala del rei de Minas Tirith, Gandalf es mostra negatiu sobre el desenllaç, però Aragorn exposa una estratègia per derrotar Sauron.			
0:29:18	Gandalf: Frodo has passed beyond my sight. (DC) The darkness is deepening.	Gandalf: Frodo ha pasado el umbral de mi visión. (DC) La oscuridad es más profunda.	
0:29:26	Aragorn: If Sauron had the Ring we would know it.	Aragorn: Si Sauron tuviera el Anillo ya lo sabríamos.	
0:29:28	Gandalf: It's only a matter of time. (OFF) He's suffered a defeat, yes (ON) but behind the wall of Mordor our	Gandalf: Es solo cuestión de tiempo. (OFF) Ha sufrido una derrota, sí, pero (ON) tras los muros de Mordor el	

	<i>enemy is regrouping.</i>	<i>enemigo se reagrupa.</i>
0:29:40	Gimli: Let him stay there. (OFF) Let him rot. Why should we care?	Gimli: Que no salga de ahí. (OFF) Que se pudra. ¿Por qué preocuparse?
0:29:45	<i>Gandalf: Because ten thousand orcs now stand between Frodo and Mount Doom. / I've sent him to his death.</i>	<i>Gandalf: Porque diez mil orcos ahora se apostan entre Frodo y el Monte del Destino. / Le he enviado a su muerte.</i>
0:30:01	Aragorn: No. (OFF) There is still hope for Frodo.	Aragorn: No. (OFF) Aún queda esperanza para Frodo.
	<i>(Aragorn proposa un pla arriscat.)</i>	
0:30:06	<i>Gandalf: Sauron will suspect a trap. He will not take the bait.</i>	<i>Gandalf: Sauron sospechará de una trampa. No morderá el cebo.</i>
0:30:13	Aragorn: No, I think he will.	Aragorn: Yo creo que sí.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original mitjançant la traducció literal. Respecte de la tria lèxica, s'utilitza la particularització en traduir el verb "stand" per "se apostan". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf indica preocupació i resignació, el d'Aragorn és amable i el de Gimli conté un punt còmic. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa bàsicament en primers plans i plans mitjans de Gandalf, Aragorn i Gimli, i inclou plans mitjans de Legolas i Éomer. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització. Els enunciat que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, els enunciat que es pronuncien en primers plans comporten sincronia fonètica, que es manté a través dels sons vocàlics i de la proximitat d'algunes paraules en les dues llengües ("time" – "tiempo"; "trap" – "trampa").</p>		

G58	<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>	
Context: Informació del joc. A la pantalla del mapa de la Terra Mitjana, Gandalf fa un comentari en clau estratègica.		
0:30:17	<i>Gandalf: (OFF) The army of Mordor stands between the Ring-bearer and the fires of Mount Doom. If they are not drawn out, Sauron will find the hobbits and reclaim his prize.</i>	Galadriel: (OFF) El ejército de Mordor se interpone entre el portador del Anillo y los fuegos del Monte del Destino. Debe ser atraído fuera de allí, o si no, Sauron encontrará a los hobbits y conseguirá su premio.
0:30:31	<i>Gandalf: (OFF) Sauron's army has been pushed back into Mordor, but Middle-Earth is not safe until the One Ring is destroyed. Sauron's forces must be drawn out of Mordor so that the Ringbearer may finish his quest.</i>	Galadriel: (OFF) El ejército de Mordor se interpone entre el portador del Anillo y los fuegos del Monte del Destino. Debe ser atraído fuera de allí, o si no, Sauron encontrará a los hobbits y conseguirá su premio.
Canal acústic		

<ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El primer enunciat del doblatge manté el sentit de l'original amb la traducció literal. En el segon, que hauria de precedir la missió final a la Porta Negra, el doblatge repeteix el text del primer. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf en la sonorització és serè. En el doblatge, es substitueix la seva veu com a narrador per la de Galadriel. - Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa amb el mapa de la Terra Mitjana de fons enquadrat en la part on el jugador situa el cursor, en aquest cas la zona de Gondor i Mordor. <p>Sincronia</p> <p>L'enunciat de doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.</p>
--

G59	La batalla por la Tierra Media I (videojoc)	
Context: Introducció de missió. El fragment es compon de diferents introduccions de missions en què es descriu amb clau estratègica l'espai on tindrà lloc la següent acció.		
0:30:43	Gandalf: (OFF) The Westfold of Rohan has great importance to the defense of Rohan. It must be protected.	Galadriel: (OFF) El Folde Oeste ha sido durante mucho tiempo un lugar estratégico para el pueblo de Rohan. Debe ser protegido.
0:30:50	Gandalf: (OFF) The great fortress of Helm's Deep is the last refuge for the people of Rohan. Its defenses must hold, or all is lost.	Galadriel: (OFF) La gran fortaleza del Abismo de Helm es el último refugio del pueblo de Rohan. Sus defensas tienen que aguantar, o todo se habrá perdido.
0:31:00	Gandalf: (OFF) Cair Andros was a key strategic forthold for the people of Gondor. From this island fortress they guarded the fords of the Great River.	Galadriel: (OFF) Cair Andros era una posición estratégica para el pueblo de Gondor. Desde la fortaleza de la isla se guardan los vados del Gran Río.
0:31:12	Gandalf: (OFF) The army of Minas Morgul has been unleashed. Osgiliath is now the last defense between Mordor and Minas Tirith.	Galadriel: (OFF) El ejército de Minas Morgul ha partido al combate. Osgiliath es la única defensa que queda entre Mordor y Minas Tirith.
0:31:23	Gandalf: (OFF) Eryn Arnem's rolling hills provide a view across the Anduin and on to the white city of Minas Tirith. A strategic vantage point in Gondor for any who reside there.	Galadriel: (OFF) Las colinas de Eryn Arnem dominan el Anduin y Minas Tirith, la ciudad blanca. Un lugar de importancia estratégica para los habitantes de Gondor.
0:31:36	Gandalf: (OFF) Nurn is a dark land inhabited by Sauron's slaves. They labor endlessly by the Sea of Nurnen gathering resources for the dark lord's forces.	Galadriel: (OFF) Nurn es una tierra oscura y traicionera en la que los esclavos de Sauron se ven obligados a trabajar en los alrededores del mar de Nurnen, para garantizar los suministros que necesitan los grandes ejércitos de Sauron.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduïx el sentit del text original per mitjà de la traducció literal. La tria lèxica contribueix a plasmar el to estratègic de les introduccions a les missions: “a key strategic forthold” – “una posición estratégica”; “From 		

this island fortress they guarded the fords” – “Desde la fortaleza de la isla se guardan los vados”; “A strategic vantage point” – “Un lugar de importancia estratégica”; “gathering resources” – “para garantizar los suministros”. D'altra banda, el segon enunciat conté una referència a una escena d'LDT en què Gandalf dóna instruccions a Aragorn sobre l'Abismo de Helm: “Its defenses must hold”. En el doblatge del videojoc es tradueix per la mateixa opció escollida per al doblatge de la pel·lícula: “Sus defensas tienen que aguantar”.

- Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf en la sonorització és amable. En el doblatge, es substitueix la seva veu com a narrador per la de Galadriel.

- Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa amb una imatge fixa en pantalla diferent per cadascun dels enunciats i que il·lustra visualment l'entorn descrit per la veu en *off*. En el quart enunciat, la imatge mostra un mapa de la Terra Mitjana centrat en la zona que descriu el text.

Sincronia

Cadascun dels enunciats de doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.

G60		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>
Context: Diàleg de joc. En una zona de Rivendel, Aragorn té una conversa amb Gandalf.		
0:31:49	Gandalf (PNJ): Evil is stirring in Mordor. The Ring has awoken. It has heard it's master's call.	Gandalf (PNJ): El mal crece en Mordor. El Anillo se ha despertado. Ha escuchado la llamada de su dueño.
0:32:00	Gandalf (PNJ): Sauron seeks the Ring. All his thought is bent to it. He must never find it.	Gandalf (PNJ): Sauron busca el Anillo. Todos sus pensamientos están volcados en él. No debe encontrarlo.
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: El contingut verbal dels dos enunciats està relacionat amb una escena de la pel·lícula LCA analitzada a la fitxa G26. Els dos enunciats del doblatge reproduïxen el sentit del text original mitjançant la traducció literal.</p> <p>- Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf en el videojoc és amable. Tanmateix, el canvi de l'actor de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films.</p> <p>- Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Gandalf parla enquadrat en un pla mitjà, amb Aragorn d'esquena a la part esquerra de la imatge.</p> <p>- Moviment profílmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés, però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emulen l'acció de parlar.</p> <p>- Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen en gran part amb el text doblat tot i que hi ha dues modificacions: “is stirring” traduït com a “se cuece” en lloc de “crece”, i la inclusió del terme “nunca” com a ampliació en la traducció de “He must never find it” – “No debe encontrarlo (nunca)”.</p> <p>Sincronia</p> <p>Les rèpliques del doblatge requereixen sincronia labial. En relació amb això, es conserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de videojocs.</p>		

2.6 Diplomàcia

2.6.1 Amb Théoden

G61		<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>	
Context: Gandalf, Aragorn, Legolas i Gimli entren al palau del rei Théoden.			
0:32:11	Gandalf: (SB) The courtesy of your hall is somewhat lessened of late, (DE) Théoden King.	Gandalf: (SB) La cortesía de tu castillo ha disminuído últimamente, (DE) Rey Théoden.	
0:32:18	Gríma: He's not welcome.	Gríma: No es bienvenido.	
0:32:22	Théoden: (SB) Why should I (OFF) welcome you, Gandalf (ON) Stormcrow?	Théoden: (SB) ¿Por qué habría de (OFF) darte la bienvenida, Gandalf (ON) Cuervo de la Tempestad?	
0:32:31	Gríma: (DC) A just question, my liege.	Gríma: (DC) Una justa cuestión, mi rey.	
<i>(Gandalf allibera Théoden del control de Saruman.)</i>			
0:32:36	Théoden: I know your face. Éowyn. (OFF) Éowyn. / Gandalf?	Théoden: Reconozco tu rostro. Éowyn. (OFF) Éowyn. / ¿Gandalf?	
0:32:59	Gandalf: Breathe the free air again, my friend.	Gandalf: Vuelve a respirar aire libre, amigo.	
0:33:14	Théoden: Dark have been my dreams of late.	Théoden: Sombríos han sido mis últimos sueños.	
0:33:20	Gandalf: (OFF) Your fingers would remember (ON) their own strength better if they grasped your sword.	Gandalf: (OFF) Vuestros dedos recordarían (ON) mejor su fuerza si empuñaran una espada.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció literal. La tria lèxica ajuda a conservar el to diplomàtic de Gandalf a l'inici del fragment: “The courtesy of your hall is somewhat lessened of late” – “La cortesía de tu castillo ha disminuído últimamente”. Després d’alliberar Théoden, en el doblatge Gandalf s’hi adreça primer amb tractament de tu (“Vuelve”) i després de vós (“Vuestros dedos recordarían”). Entenem que es tracta d’una incoherència, ja que si hi hagués un canvi en el tracte hauria de ser invers, tot i que pel context es podria mantenir com a tracte de vós. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf indica respecte, i contrasta amb el to malèfic de Gríma. Théoden té un to de veu inicial que connota patiment i somnolència i passa a ser neutre després de ser alliberat per Gandalf. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment transcorre inicialment amb un pla general de Gandalf i els seus companys que caminen en direcció a la càmera. La frase del mag s’acaba amb la càmera darrera del grup i enfocada en direcció al final de la sala. Seguidament, la imatge es centra en un primer pla conjunt de Gríma i Théoden, que s’intercala amb un pla mitjà del rei assegut al tron. Després que Gandalf alliberi el rei, la càmera es centra en un intercanvi de primers plans d’Éowyn i Théoden, que després inclouen un primer pla del mag quan aquest parla amb el rei. - Codi de transcripció icònica: L’aspecte físic de Théoden quan està sota el domini de Saruman connota degradació. Després que Gandalf l’alliberi, recupera un aspecte saludable i noble. - Moviment profílmic físic: L’expressió facial i corporal dels personatges s’adequa al to de veu de la sonorització. Els enunciat que es pronuncien en primers plans comporten 			

articulació bucal.
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten sincronia fonètica, que es manté a través de la proximitat d'algunes paraules en les dues llengües (“just” – “just”; “question” – “cuestión”; “air” – “aire”).</p>

G62	Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Gimli, Aragorn, Legolas i Gandalf van cap als estables de Rohan mentre comenten la decisió de Théoden de refugiar el poble a l'Abisme de Helm.		
0:33:30	Aragorn: He's only doing what he thinks is best for his people. Helm's Deep has saved them in the past.	Aragorn: Solo obra pensando en el bien de su pueblo. El Abismo de Helm les salvó en el pasado.
0:33:35	Gandalf: There is no way out of that ravine. (OFF) Théoden is walking into a trap. He thinks he's leading them to safety. (ON) What they will get is a massacre.	Gandalf: Es una ratonera sin salida. (OFF) Théoden los lleva a una trampa en la creencia de que allí estarán a salvo. (ON) Solo conseguirán una masacre.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats transmeten el sentit del text original, però incorporen diversos canvis amb la tria lèxica. En el primer, s'eleva el to formal d'Aragorn en traduir “He's only doing what he thinks is best for his people” per “Solo obra pensando en el bien de su pueblo”. L'inici de la rèplica de Gandalf es tradueix per una adaptació cultural en substituir el referent anglès (“ravine”) per un de propi de la cultura d'arribada adequat per aquest context: “Es una ratonera sin salida”. En la traducció, les dues frases següents es fusionen en una de sola. Al mateix temps, es tradueix el verb “think” per un recurs lingüístic d'un registre més formal: “en la creencia”. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu d'Aragorn és amable i indica diplomàcia. El de Gandalf transmet preocupació. - Codi de col·locació del so: Aragorn parla dins de camp, mentre que Gandalf ho fa dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La càmera es mou de manera lateral i segueix els personatges mentre caminen i els enquadra en un pla mitja. A la part final, els personatges s'han aturat en arribar on es troba el cavall del mag i queden enquadrats en un pla americà. - Moviment perfilmic físic: L'expressió facial i corporal d'Aragorn i Gandalf s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. 		
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		

G63	El retorno del rey (llargmetratge)	
Context: En una reunió al palau de Meduseld, Gandalf a Théoden que ajudi Gondor en cas que aquest regne ho reclami.		
0:33:45	Gandalf: If the beacons of Gondor are lit, Rohan must be ready for war.	Gandalf: Si las almenaras de Gondor se encienden, que Rohan se prepare para la guerra.

0:33:50	Théoden: Tell me. Why should we ride to the aid of those who did not come to ours? / What do we owe Gondor?	Théoden: Dime. ¿Por qué cabalgar en ayuda de aquellos que no nos la prestaron? / ¿Qué debemos a Gondor?
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les dues intervencions del doblatge reproduïxen el sentit del text original a través de la traducció literal. La traducció incorpora marques d'oralitat amb l'estructura d'imperatiu indirecte de la frase següent: "que Rohan se prepare para la guerra". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és ferm, mentre que el de Théoden és orgullós i altiu. - Codi de col·locació del so: Gandalf i Théoden parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en una combinació de primers plans de Gandalf i de Théoden. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. Alhora, els primers plans en què transcorre el fragment comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten sincronia fonètica, que es conserva gràcies a que la traducció manté els topònims de l'original ("Gondor").</p>		

2.6.2 Amb Denethor

G64	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Gandalf arriba a la sala del rei de Minas Tirith, on el rep el senescal Denethor.		
0:34:06	Gandalf: (DL) Hail Denethor, (SB) son of Ecthelion, Lord and Steward of Gondor. / (ON) I come with tidings in this dark hour, and with counsel.	Gandalf: (DL) Salve Denethor, (SB) hijo de Ecthelion, Señor y Senescal de Gondor. / (ON) Traigo nuevas en esta hora sombría, y también consejo.
0:34:23	Denethor: Perhaps you come (SB) to explain this. (ON) Perhaps you come to tell me why my son is dead.	Denethor: Tal vez vengas a (SB) explicarme esto. (ON) Tal vez tu llegada me aclare por qué mi hijo ha muerto.
0:34:42	<i>(Pippin recorda Boromir quan els defensa a ell i a Merry a LCA.)</i>	
0:34:52	Pippin: Boromir died to save us, (OFF) my kinsman and me. He fell defending us (SB) from many foes.	Pippin: Boromir murió por salvarnos, (OFF) a mi gente y a mi. Cayó defendiéndonos (SB) de innumerables enemigos.
0:34:58	Gandalf: (SB) Pippin.	Gandalf: (SB) Pippin.
0:35:06	Pippin: I offer you my service, (OFF) such as it is, in payment of this debt.	Pippin: Os ofrezco mi servicio (OFF) por pobre que sea en pago de esa deuda.
0:35:14	<i>(Denethor comanda a Pippin que li expliqui la mort de Boromir i aquest la descriu com a heroica.)</i>	
0:35:34	Gandalf: (SB) Get up.	Gandalf: (SB) Levanta.
0:35:36	Gandalf: (SB) My Lord, there will be time to grieve for Boromir, (ON) but it is not now. (OFF) War is coming. The Enemy is on our doorstep. (ON) As	Gandalf: (SB) Mi señor, habrá tiempo para dolerse por Boromir, (ON) pero no ahora. (OFF) La guerra es inminente. El enemigo está a vuestras puertas. (ON)

	steward, you are charged with the defense of this city. Where are Gondor (OFF) armies?	Como senescal debéis defender esta ciudad. ¿Dónde están (OFF) los ejércitos de Gondor?
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció paraula per paraula. La tria lèxica ajuda a conservar el to diplomàtic i formal de Gandalf a l'inici: "I come with tidings in this dark hour, and with counsel" – "Traigo nuevas en esta hora sombría, y también consejo"; "grieve for" – "dolerse por". En tot moment, Gandalf s'adreça a Denethor amb el tractament de vós. També la parla de Pippin intenta reflectir un respecte cap a Denethor i força un to formal: "I offer you my service, such as it is, in payment of this debt" – "Os ofrezco mi servicio por pobre que sea en pago de esa deuda". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf i de Pippin és respectuós, mentre que el de Denethor és dur i altiu. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa bàsicament en primers plans i plans mitjans dels tres personatges i un pla de detall del corn trencat. D'altra banda, incorpora un <i>flashback</i> d'LCA del moment en què Boromir cau abatut per nombroses fletxes davant la mirada de Pippin i Merry. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. Alhora, els primers plans del fragment comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, els enunciat que es pronuncien en primers plans comporten sincronia fonètica, que es conserva gràcies al fet que en la traducció es mantenen termes de l'original ("Boromir") i a la semblança de termes en les dues llengües ("offer" – "ofrezco"; "service" – "servicio"; "not" – "no").</p>		

G65	El retorno del rey (llargmetratge)	
Context: Continua la conversa amb Denethor a Minas Tirith.		
0:35:56	Gandalf: (OFF) You still have friends. (ON) You are not alone in this fight. Send word to Théoden of Rohan. Light the beacons.	Gandalf: (OFF) Aún contáis con amigos. (ON) No estáis solo en esta contienda. Avisad a Théoden de Rohan. Encended las almenaras.
0:36:08	Denethor: You think you are wise, Mithrandir, you for all your subtleties you have not wisdom. Do you think the eyes of the White Tower are blind? I have seen more than you know. (OFF) With your left hand you would use me as a shield against Mordor (ON) and with your right you would seek to supplant me. (OFF) I know (ON) Oh, yes. Word has reached my ears of this Aragorn, (OFF) son of Arathorn, and I tell you now, (ON) I will not bow to this Ranger from the North - last of a ragged house, long	Denethor: Te crees sabio, Mithrandir. Y entre tanta sutileza no hay sabiduría. ¿Crees que los ojos de la Torre Blanca no ven nada? He visto más de lo que sabes. (OFF) Con tu mano siniestra me usarías como escudo contra Mordor (ON) mientras tu diestra intentaría suplantarme. (OFF) Sé quién cabalga con Théoden de Rohan. (ON) Oh, sí. Ha llegado a mis oídos ese tal Aragorn, (OFF) hijo de Arathorn, y te digo desde ahora (ON) que no rendiré pleitesía a ese montaraz del norte, el último de un linaje hace tiempo privado de su señorío.

	bereft of lordship.	
0:36:50	Gandalf: Authority is not given to you to deny the return of the king (OFF) steward.	Gandalf: No te ha sido otorgada la autoridad de negar el retorno del rey (OFF) senescal.
0:36:56	Denethor: The rule of Gondor is mine! (SB) And no others.	Denethor: ¡El gobierno de Gondor es mío! (SB) Y de nadie más.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els quatre enunciats del doblatge utilitzen la traducció literal per reproduir el sentit del text original. La tria lèxica ajuda a conservar la parla formal de Gandalf (“fight” – “contienda”; “steward” – “senescal”) i fins i tot fer-la més present amb les decisions traductològiques, com en cas de la traducció de la forma verbal “Authority is not given to you” per “no te ha sido otorgada”. Respecte d’aquesta última intervenció, cal fer notar que passa a tractar-lo de tu, probablement per rebaixar el respecte cap a Denethor. Pel que fa a aquest últim, la seva parla transmet alhora saviesa i duresa en les paraules, fet que es reflecteix en la traducció: “subtleties” – “sutileza”; “left hand” – “mano siniestra”; “right” – “diestra”; “supplant me” – “suplantarme”; “I will not bow” – “no rendiré pleitesía”; “a ragged house long bereft of lordship” – “un linaje hace tiempo privado de su señorío”. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és inicialment respectuós però passa a ser incisiu i contundent després que Denethor li parla amb un to sarcàstic i dur. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La discussió transcorre bàsicament en un intercanvi de primers plans i plans mitjans de Gandalf i Denethor en què s’intercala també un breu primer pla de Pippin. - Moviment profilmic físic: L’expressió facial i corporal dels personatges s’adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. Alhora, els primers plans del fragment comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D’altra banda, els punts del fragment que es pronuncien en primers plans comporten sincronia fonètica, que es conserva gràcies al fet que en la traducció es mantenen antropònims i topònims de l’original (“Théoden”, “Rohan”, “Mithrandir”, “Aragorn”, “Gondor”) i a la semblança de termes en les dues llengües (“subtleties” – “sutileza”; “supplant me” – “suplantarme”; “return” – “retorno”).</p>		

G66	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Gandalf surt del palau de Minas Tirith enfurismat i seguit per Pippin, amb qui comparteix la ràbia i frustració per la resposta de Denethor.		
0:37:02	Gandalf: All has turned to vain ambition. (SB) He would even use his grief as a cloak. (DE) A thousand years this city has stood. (OFF) And now at the whim of a madman will fall. The White Tree, the Tree of the King will never bloom again.	Gandalf: Todo se ha tornado en vana ambición. (SB) Utilizaría su dolor como excusa. (DE) Mil años lleva en pie esta ciudad. (OFF) Y ahora, a capricho de un demente está a punto de caer. El árbol blanco, el árbol del rey, no volverá a florecer.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La rèplica del doblatge reproduïx el sentit del text original amb la traducció literal, i transmet l’enuig de Gandalf en traduir expressions com “at the whim of a 		

madman” per “a capricho de un demente”. D'altra banda, es modifica lleugerament el sentit en dues ocasions. Primer, amb l'ús de la generalització en traduir “would even use his grief as a cloak” per “Utilizaría su dolor como excusa”. Després, amb la traducció de la forma verbal “will fall” per “está a punto de caer”.

- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és dur.

- Codi de col·locació del so: El personatge parla dins i fora de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment comença amb un primer pla de Gandalf, que dona pas a un pla general de la porta del palau oberta amb el mag i Pippin d'esquena. Posteriorment, la càmera mostra un camp llarg del pati del palau i acaba per enfocar els dos personatges en un pla general.

- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. Alhora, els primers plans del fragment comporten articulació bucal.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, els punts del fragment que es pronuncien en primers plans comporten sincronia fonètica, que es conserva per la semblança de termes en les dues llengües (“turned” – “tornado”; “vain” – “vana”; “ambition” – ambición”).

2.7 Mal caràcter

G67		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Gandalf és incapaç d'obrir la porta de Moria i reacciona amb males paraules a una observació que li fa Pippin.			
0:37:24	Pippin: Nothing's happening.	Pippin: No se mueve.	
0:37:31	Gandalf: (OFF) I once knew every spell in all the tongues of the Elves, Men, and Orcs.	Gandalf: (OFF) Hubo un tiempo en que conocía cada fórmula en todas las lenguas de Elfos, Hombres y Orcos.	
0:37:39	Pippin: What are you going to do, then?	Pippin: ¿Qué vas a hacer entonces?	
0:37:41	Gandalf: (OFF) Knock your head against these doors, Peregrin Took! And if that does not shatter them, (ON) and I am allowed a little peace from foolish questions, I will try to find the opening words.	Gandalf: (OFF) ¡Aporrear estas puertas con tu cabeza, Peregrin Took! Y si eso no las derriba (ON) y consigo algo de paz sin preguntas vanas, intentaré encontrar las palabras adecuadas.	
Canal acústic - Codi lingüístic: El conjunt de les intervencions del doblatge reproduïx el sentit del text original amb la traducció literal, i transmet tant el comentari i la pregunta innocents de Pippin com la resposta enfurismada de Gandalf. En el primer enunciat, es tradueix la frase “Nothing’s happening” per una descripció equivalent de la situació: “No se mueve”. En la segona intervenció, el terme “spell” es tradueix per una generalització: “fórmula”. El tercer enunciat es tradueix per una pregunta equivalent que conté les marques d'oralitat corresponents. Finalment, en l'últim enunciat es plasma l'enuig de Gandalf a través de la tria lèxica en traduir la frase “Knock your head against these doors” per “Aporrear estas puertas con tu cabeza” o el substantiu adjectivat “foolish questions” per “preguntas vanas”, amb el canvi de registre més formal que comporta la selecció de l'adjectiu. Finalment, s'inclou una modulació en la traducció de “the opening words” per “las palabras adecuadas”.			

<p>- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf inicialment connota frustració i passa a ser mostrar enuig en l'última rèplica. El to de Pippin transmet innocència.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa combinant una successió de primers plans de Pippin, Gimli, Gandalf, Sam i Frodo amb un enquadrament del mag d'esquena resseguint les línies de la porta. Finalment, la càmera es centra en un pla mitjà de Gandalf.</p> <p>- Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. Alhora, els primers plans de Pippin comporten articulació bucal.</p>
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, les intervencions de Pippin, que es pronuncien en primer pla, comporten sincronia fonètica, que es conserva parcialment gràcies a l'ús de termes amb sons nasals ("Nothing" – "No se").</p>

G68	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Dins la sala de la tomba de Balin, Gandalf renya Pippin.		
0:37:53	<i>(Peregrin Took toca lleugerament un esquelet amb armadura i el fa caure dins un pou, fet que crea un terrabastall que avisa tots els orcs i criatures de Moria de la ubicació de la companyia. Això enfurisma Gandalf.)</i>	
0:38:36	Gandalf: Fool (SB) of a Took! Throw yourself in next time, and rid us of your stupidity!	Gandalf: ¡Took (SB) insensato! ¡Tírate tu la próxima vez y líbranos de tu estupidez!
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: La intervenció del doblatge utilitza la traducció literal per reproduir el sentit del text original i plasma la reacció irada de Gandalf amb la tria lèxica: "Fool of a Took" – "Took insentato"; "Throw yourself in next time" – "Tírate tu la próxima vez"; "rid us of your stupidity" – "y líbranos de tu estupidez".</p> <p>- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf transmet mal humor.</p> <p>- Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp.</p> <p>- Codi d'efectes sonors: La caiguda de l'objecte crea un so metàl·lic que es repeteix en forma d'eco. Aquesta informació sonora connota la gravetat del gest de Pippin.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment intercala plans de detall de la mà de Pippin tocant l'esquelet, la caiguda de l'objecte des de dins del pou o la cadena i el pes final que també cauen, amb una successió de plans mitjans de Gandalf i Pippin, un primer pla del hòbbit amb cara de circumstàncies, diversos primers plans i plans mitjans dels altres companys, i camps llargs de les mines de Moria que permet copsar les conseqüències de l'acció. Finalment, la càmera es centra en Gandalf, que fa el seu comentari a Pippin des d'un pla mitjà.</p> <p>- Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal enutjada de Gandalf s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge.</p>		
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix.</p>		

G69 <i>Las dos torres (llargmetratge)</i>		
Context: Al palau de Meduseld, Gandalf respon als insults de Gríma amb paraules dures.		
0:38:45	Gríma: Late is the hour (OFF) in which this conjurer chooses to appear. Látspell (ON) I name him. Ill news is an ill guest.	Gríma: Tardía es la hora (OFF) en que decide aparecer el conjurador. Látspell (ON) te nombro. Malas nuevas de un indeseado.
0:38:59	Gandalf: (OFF) Be silent. (ON) Keep your forked tongue behind your teeth. (OFF) I have not passed through fire (ON) and death to bandy crooked words with a witless worm.	Gandalf: Silencio. Mantén tu lengua bífida tras tus (OFF) colmillos. No he vencido al fuego y (ON) a la muerte para intercambiar falacias con un gusano sarnoso.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La intervenció del doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció literal i plasma el to incisiu de totes dues intervencions. A la de Gríma, cal destacar que, com en la traducció literària, el terme “Látspell” no es tradueix, fet que deixa l’espectador sense conèixer el sentit d’aquest mal nom. D’altra banda, la frase feta final (“Ill news is an ill guest”) és una invenció de Tolkien. En la traducció s’opta per reproduir-ho de manera literal: “Malas nuevas de un indeseado”. En la intervenció de Gandalf es reflecteix el to incisiu a través de la tria lèxica, que manté el sentit original (“forked tongue” – “lengua bífida”; “bandy crooked words” – “intercanviar falacias”) i en alguna ocasió el precisa encara més (“tooth” – “colmillos”; “witless” – “sarnoso”). L’ús del terme “colmillos” en concret reforça la personificació de Gríma com a serp. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf i Gríma és incisiu i agressiu. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un intercanvi de primers plans de Gríma i Gandalf. - Moviment profílmic físic: L’expressió facial i corporal dels personatges s’adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.</p>		

3. Relacions

3.1 Saruman

G70 <i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>		
Context: Gandalf visita Saruman, el líder de la seva ordre, a Orthanc.		
0:39:11	Saruman: So the Ring of power has been found...	Saruman: El Anillo de Poder ha sido hallado...
0:39:13	Gandalf: (OFF) All these long years it was in the Shire. (ON) Under my very nose.	Gandalf: (OFF) Todos estos largos años ha estado en la Comarca. (ON) Delante de mis narices.
0:39:18	Saruman: And yet you did not have the wits to see it. Your love for the	Saruman: Y no tuviste ojos para verlo. Tu pasión por la hierba de los medianos

	halfling's leaf has clearly slowed your mind.	sin duda ha enturbiado tu mente.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduïx mitjançant la traducció literal el sentit del text original, però incorpora alguns canvis de matís en la intervenció final. En primer lloc, la traducció elimina la conjunció “yet”. En segon lloc, es substitueix la referència a l'habilitat (“you did not have the wits to see it”) per la vista (“Y no tuviste ojos para verlo”). Finalment, es modifica lleugerament el sentit de les últimes paraules amb la tria lèxica en traduir “Your love for the halfling's leaf <u>has clearly slowed</u> your mind” per “tu pasión por la hierba de los medianos <u>sin duda ha enturbiado</u> tu mente”. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Saruman és alhora ferm i dur, mentre que el de Gandalf és amable i respectuós. - Codi de col·locació del so: Saruman parla dins de camp, mentre que Gandalf ho fa dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un intercanvi de primers plans i plans mitjans de Saruman i Gandalf mentre caminen. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.</p>		

G71	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: La conversa entre Gandalf i Saruman continua dins la torre d'Orthanc.		
0:39:27	Saruman: (OFF) He's gathering all evil to him. (ON) Very soon he will march an army ready enough to launch an assault upon Middle-Earth.	Saruman: (OFF) Está atrayendo todo el mal hacia él. (ON) Muy pronto habrá reclutado un ejército suficiente para atacar la Tierra Media.
0:39:35	Gandalf: You know this? How?	Gandalf: ¿Y tu lo sabes? ¿Cómo?
0:39:40	Saruman: I have seen it.	Saruman: Lo he visto.
0:39:42	Gandalf: (SB) A palantir is a dangerous tool, Saruman.	Gandalf: (SB) Un palantir es arma peligrosa, Saruman.
0:39:46	Saruman: (SB) Why? (ON) Why should we fear to use it?	Saruman: (SB) ¿Por qué? (ON) ¿Por qué hemos de temer usarlo?
0:39:54	Gandalf: They are not all accounted for, the lost seeing stones. We do not know who else may be watching.	Gandalf: No todas las piedras videntes corrieron la misma suerte. No sabemos quién más podría estar mirando.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els diferents enunciats del doblatge utilitza la traducció literal per reproduir el sentit del text original. En el quart enunciat es tradueix el terme “tool” com a referència al <i>palantir</i> per “arma”, fet que modifica el sentit del text original i hi aporta una connotació bèl·lica. D'altra banda, en l'última rèplica s'inclou una amplificació (“las piedras videntes”) que aporta més informació sobre l'objecte. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Saruman té un aire malèfic, mentre que el de Gandalf és amable i respectuós. - Codi de col·locació del so: Saruman parla dins i fora de camp, mentre que Gandalf ho fa dins de camp. - Codi d'efectes sonors: Quan Gandalf amaga el <i>palantir</i> amb un mantell, se sent un so de 		

dolor, com si algú reaccionés a l'acció del mag.
<p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment s'inicia amb un intercanvi de primers plans i plans mitjans de Saruman i Gandalf. Posteriorment, la càmera es situa en un pla general de la sala del <i>palantir</i>, on es dirigeixen els mags per després centrar-se de nou en els dos mags amb primers plans i plans mitjans, i amb plans de detall de la pedra. A la part final hi ha una breu imatge de l'Ull de Sauron.</p> <p>- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge.</p>
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix.</p>

G72		La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: En adonar-se de la traïció de Saruman, Gandalf intenta fugir per avisar Frodo, però el mag li tanca les portes. Es veu obligat a enfrontar-s'hi i perd la lluita.			
0:40:04	<i>(Gandalf fa el gest de fugir d'Orthanc, però Saruman li va tancant les portes progressivament.)</i>		
0:40:17	Saruman: You did not seriously think a hobbit could contend with the will of Sauron? (OFF) There are none who can. (ON) Against the power of Mordor, there can be no victory. We must join with him, Gandalf. We must join with Sauron. It would be wise my friend.	Saruman: ¿No creerás en serio que un hobbit pueda torcer la voluntad de Sauron? (OFF) Nadie puede hacerlo. (ON) Contra el poder de Mordor no hay victoria posible. Debemos unirnos a él, Gandalf. Debemos unirnos a Sauron. Sería lo más sabio, amigo mío.	
0:40:47	Gandalf: Tell me, friend. (OFF) When did Saruman the Wise (ON) abandon reason for madness?	Gandalf: Dime, amigo. (OFF) ¿Cuándo abandonó Saruman el (ON) Sabio la razón por la locura?	
0:40:56	<i>(Es produeix una lluita entre els dos mags, que guanya Saruman.)</i>		
0:41:35	Saruman: (SB) I gave you the chance of aiding me willingly, but you have elected the way of (ON) pain!	Saruman: (SB) Te he dado la oportunidad de ayudarme libremente, pero tú has elegido la senda ¡del (ON) dolor!	
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduïx el sentit del text original a través de la traducció literal. La tria lèxica de l'últim enunciat aporta un to poètic al llenguatge de Saruman en escollir el terme “senda” com a traducció de “way”.</p> <p>- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Saruman té un aire malèfic, i el de Gandalf és incisiu.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Tant Saruman com Gandalf parlen dins i fora de camp.</p>			
<p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'inici del fragment intercala plans mitjans de Gandalf acostant-se a les portes, primers plans de Saruman, i plans de detall de les portes. Quan Saruman comença a parlar, s'intercalen primers plans i primeríssims plans de Saruman amb primers plans i plans mitjans de Gandalf. Això dona pas a la lluita entre els dos mags, que es desenvolupa en una successió de plans diferents que combinen primers plans i plans generals fins al final.</p> <p>- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el to</p>			

de veu de la sonorització i el doblatge. Alguns dels primers plans impliquen articulació bucal.
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, els punts del fragment que es pronuncien en primers plans comporten sincronia fonètica, que es conserva gràcies al fet que en la traducció es mantenen els topònims i antropònims de l'original ("Sauron", "Mordor", "Gandalf") i a la semblança de termes en les dues llengües ("power" – "poder").</p>

G73		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Saruman tortura Gandalf dalt de la torre, però aquest últim acaba fugint amb l'ajuda d'una àguila.			
0:41:52	Saruman: (OFF) The friendship of Saruman is not lightly thrown aside. One ill turn deserves another. It is over. Embrace the power of the Ring. (ON) Or embrace your own destruction.	Saruman: (OFF) La amistad de Saruman no se desprecia a la ligera. El tiempo de ser siervo de otros se ha terminado. Doblégate al poder del Anillo. (ON) O afronta tu propia destrucción.	
0:42:14	Gandalf: (OFF) There is only one (SB) lord of the rings. (OFF) Only one who can bend it to his will. (ON) And he does not share power.	Gandalf: (OFF) Solo hay un (SB) señor del anillo. (OFF) Solo uno puede doblégarlo a su voluntad. (ON) Y él no cede su poder.	
0:42:41	Saruman: So you have chosen death.	Saruman: La muerte ha sido tu elección.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En el primer enunciat es modifica el sentit en les frases "One ill turn deserves another" i "It is over", que es tradueixen conjuntament com "El tiempo de ser siervo de otros se ha terminado". D'altra banda, el verb "embrace" que apareix en les dues frases posteriors es tradueix per "doblégate" i "afronta" respectivament. Finalment, en la intervenció de Gandalf d'una banda es canvia del plural de l'original ("one lord of the rings") al singular de la traducció ("un señor del anillo") i, de l'altra, s'introdueix un canvi de matís en el verb final, en què es tradueix "he <u>does not share power</u>" per "él <u>no cede su poder</u>". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Saruman té un aire malèfic, i el de Gandalf és incisiu. - Codi de col·locació del so: Tant Saruman com Gandalf parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa dalt de la torre d'Orthanc en una successió de primers plans diversos de Gandalf i de Saruman, i de plans generals que mostren com Saruman tortura Gandalf. A la part final del fragment, quan Gandalf descobreix que l'han vingut a rescatar, Saruman queda enquadrat en un pla mitjà amb el cel i la lluna al fons, imatge que s'intercala amb un primer pla de Gandalf. Quan aquest últim acaba de parlar, un pla general mostra com es llança pel buit. Finalment, la càmera es centra en un nou primer pla de Saruman, que sentència el destí de Gandalf. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. Alguns dels primers plans impliquen articulació bucal. 			
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, alguns dels punts del fragment que es pronuncien en primers plans</p>			

comporten sincronia fonètica, que es conserva gràcies a la semblança de termes en les dues llengües (“destruction” – “destrucción”; “power” – “poder”).

G74 <i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>		
Context: Diàleg de joc. En una zona de Rivendel, Aragorn té una conversa amb Gandalf.		
0:42:47	Gandalf (PNJ): I had hoped to meet Frodo in Bree myself, but I was delayed by the White Wizard, Saruman.	Gandalf (PNJ): Tenía intención de reunirme con Frodo en Bree, pero me entretuvo el Mago Blanco Saruman.
0:42:54	Gandalf (PNJ): He has betrayed us, and raised an army of Orcs to send against us. He is coming for the Ring.	Gandalf (PNJ): Nos ha traicionado y ha levantado un ejército de Orcos para luchar contra nosotros. Viene a por el Anillo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El contingut verbal és de nova creació per al videojoc, però recorda situacions de la pel·lícula LCA. Els dos enunciats del doblatge reproduïen el sentit del text original amb la traducció literal, però incorporen dos canvis de matís a la tria lèxica en traduir “I had hoped” per “Tenía intención” i “I was delayed” per “me entretuvo”. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf en el videojoc és serè. Tanmateix, el canvi de l'actor de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Gandalf parla enquadrat en un pla mitjà, amb Aragorn d'esquena a la part esquerra de la imatge. - Moviment profílmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés, però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emulen l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>El fragment implica sincronia labial. En relació amb això, es preserven la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.</p>		

G75 <i>Las dos torres (llargmetratge)</i>		
Context: Dins del palau de Meduseld, Gandalf allibera Théoden del control físic de Saruman.		
0:43:02	Gríma: His staff. I told you (OFF) to take the wizard's staff.	Gríma: La vara. Os dije (OFF) que le quitárais la vara.
0:43:12	Gandalf: Théoden, son of Thengel. Too long have you sat in the shadows.	Gandalf: Théoden, hijo de Thengel. Mucho has vivido en las sombras.
0:43:21	Gandalf: Hearken to me.	Gandalf: Escúchame.
0:43:29	Gandalf: I release you from the spell.	Gandalf: Del hechizo, yo te libero.
0:43:44	Théoden/Saruman: You have no power	Théoden/Saruman: No tienes poder aquí

	here (OFF) Gandalf the Grey.	(OFF) Gandalf el Gris.
0:43:57	Gandalf: I will draw you, Saruman, as poison is drawn from a wound.	Gandalf: Te sacaré, Saruman, como se saca el veneno de la mordedura.
0:44:06	Théoden/Saruman: If I go, Théoden dies.	Théoden/Saruman: Si salgo, Théoden caerá.
0:44:12	Gandalf: You did not kill me, you will not kill him.	Gandalf: No me mataste, ni le matarás a él.
0:43:20	Théoden/Saruman: Rohan is mine.	Théoden/Saruman: Rohan es mío.
0:44:23	Gandalf: Be gone.	Gandalf: Sal de él.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original mitjançant la traducció literal. En la sisena rèplica, la tria lèxica del doblatge utilitza una particularització en traduir el terme genèric "wound" per un de més específic que es pot atribuir a la ferida d'una serp: "mordedura". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gríma connota ràbia. La veu que surt del cos de Théoden és la de Saruman, i té un aire malèfic i reptador. El to de veu de Gandalf és ferm i enèrgic. - Codi de col·locació del so: Els tres personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment s'inicia amb un pla de detall de la vara de Gandalf, mentre Gríma es lamenta que la tingui. A això li segueix una successió de plans ràpids que mostren una batussa entre Aragorn, Legolas, Gimli i els homes de Gríma. Seguidament, la càmera intercala un pla americà de Gandalf mentre avança i un pla mitjà de Théoden assegut al tron. Aquests plans es tanquen fins a convertir-se en primers plans de tots dos personatges, que s'intercalen durant l'intercanvi de frases que mantenen tots dos. Posteriorment, quan Gandalf amenaça Saruman dins Théoden, la imatge els enquadra en un pla americà conjunt amb Gandalf d'esquena i Théoden de cara. A continuació, s'intercalen diversos primers plans dels dos personatges fins que Théoden ataca Gandalf i aquest contraataca amb la vara. El cop ja no el rep Théoden, sinó només Saruman dins la torre d'Orthanc, que aixeca el cap enquadrat en un primer pla. - Codi de plasticitat: Quan el mag es treu l'abric gris i mostra la seva esplendor com a Gandalf el Blanc, la tonalitat del que l'envolta rep aquesta brillantor, com un raig de llum. - Codi de transcripció icònica: La cara de Théoden quan està sota el domini de Saruman connota degradació, que es mostra en pantalla amb un aspecte envellit i blanc. D'altra banda, quan Saruman rep l'impacte de l'atac final, l'entorn deixa de ser el de Rohan i passa a ser el d'Orthanc, fet que il·lustra que Saruman exercia el domini sobre Théoden a la distància. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. Alguns dels primers plans impliquen articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. D'altra banda, els punts del fragment que es pronuncien en primers plans comporten sincronia fonètica, que es conserva gràcies al fet que en la traducció es mantenen noms propis i topònims de l'original ("Saruman", "Rohan") i a la semblança de la pronúncia de la frase "If I go" – "Si salgo".</p>		

G76

Las aventuras de Aragorn (videojoc)

Context: Escena cinemàtica. Dins el palau de Meduseld, Gandalf i els seus companys estan d'esquena a la imatge, mirant el tron on seu el rei Théoden.

0:44:37	Sam: (OFF) Gríma had helped Saruman control the King of Rohan. The last thing he wanted was for old Gandalf to poke his nose in.	Sam: (OFF) Gríma había ayudado a Saruman a controlar al Rey de Rohan. Lo último que quería es que el viejo Gandalf se entrometiese.
0:44:46	Gríma: (SB) Late is the hour in which this conjurer chooses to appear.	Gríma: Tardía es la hora en que decide aparecer el conjurador.
0:44:53	Gandalf: (SB) Be silent. Keep your forked tongue behind your teeth. I have not passed through fire and death to bandy crooked words with a witless worm.	Gandalf: Silencio. Mantén tu lengua bífida tras tus colmillos. No he vencido al fuego y a la muerte para intercambiar falacias con un gusano sarnoso.
0:45:06	Gandalf: I will draw you, Saruman, as poison is drawn from a wound.	Gandalf: Te sacaré, Saruman, como se saca el veneno de la mordedura.
0:45:14	<i>(Després que Gandalf digui les últimes paraules, Théoden seu al seu tron i una d'aura de color de foc surt del seu cos.)</i>	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge opta per la traducció literal per reproduir el sentit del text original. Excepte la primera, que pronuncia Sam com a narrador, la resta d'intervencions provenen de l'escena de la pel·lícula LDT analitzada entre les fitxes G69 i G75. Així doncs, en aquest fragment del videojoc també hi són d'aplicació els canvis lingüístics analitzats en aquestes fitxes per aquestes rèpliques. D'aquesta manera, el tercer i quart enunciats reflecteixen el to incisiu de Gandalf a través de la tria lèxica, que manté el sentit original (“forked tongue” – “lengua bífida”; “bandy crooked words” – “intercanviar falacias”) i es decanta, en algun cas, per la particularització: “tooth” – “colmillos”; “witless” – “sarnoso”; “wound” – “mordedura”. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és animat, mentre que el de Gríma té un aire malèfic. Finalment, el de Gandalf connota fermesa i serenor. Tanmateix, el canvi de l'actor de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: Sam parla fora de camp, mentre que Gandalf i Gríma ho fan dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La primera part del fragment transcorre en un camp llarg del pati de Meduseld abans que Gandalf i els seus companys s'enfrontin amb els homes de Gríma. La segona part s'inicia amb la càmera centrada en Gríma i el rei Théoden. Seguidament, s'enquadra en un pla mitjà de Gandalf amb els seus companys darrera seu, que s'intercala amb un pla mitjà del mag d'esquena amb el tron al fons. Finalment, el fragment s'acaba amb un pla sencer de Théoden assegut al tron. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal del mag i de Gríma és adient per al to de veu i la sonorització del doblatge. Tanmateix, el personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>Les intervencions del doblatge impliquen sincronia sonora. En relació amb això, es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		

Context: Introducció de missió. El fragment es compon de diferents introduccions de missions en què es descriu amb clau estratègica l'espai on tindrà lloc la següent acció.		
0:45:21	Gandalf: (OFF) Isengard desires the One Ring. A fierce attack has been plotted to destroy the Fellowship and take back Sauron's prize.	Galadriel: (OFF) Isengard codicia el Anillo Único. Se ha planeado un gran ataque para destruir la compañía y hacerse con el premio de Sauron.
0:45:31	Gandalf: (OFF) The power of Isengard has not waned. Its armies still swarm across Rohan.	Galadriel: (OFF) El poder de Isengard no ha menguado. Sus ejércitos siguen asolando Rohan.
0:45:39	Gandalf: (OFF) Much of Isengard's army has been destroyed, but Saruman and his remaining forces must be brought to reckoning.	Galadriel: (OFF) Buena parte del ejército de Isengard ha sido destruido, pero Saruman y lo que queda de sus tropas tienen que responder por lo que han hecho.
0:45:47	Gandalf: (OFF) Isengard, an ancient fortress of Gondor. It was entrusted to the wizard Saruman, who betrayed that trust and joined the enemy.	Galadriel: (OFF) Isengard, una antigua fortaleza de Gondor, ha sido confiada al mago Saruman. Este ha traicionado esa confianza y ahora es un servidor de Sauron.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció literal. Al final de l'última rèplica s'introdueix una creació discursiva en traduir "and joined the army" per "y ahora es un servidor de Sauron", un canvi que s'allunya dels termes de l'original, però que funciona en el context en què es produeix. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf en la sonorització és amable. En el doblatge, es substitueix la seva veu com a narrador per la de Galadriel. - Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa amb la imatge de fons del mapa de la Terra Mitjana. L'últim enunciat se sent amb la imatge fixa de la torre d'Orthanc, un punt emblemàtic d'Isengard. <p>Sincronia</p> <p>Cadascun dels enunciats de doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.</p>		

G78	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Gandalf i els seus companys arriben a Isengard i parlen amb un derrotat Saruman.		
0:46:00	Saruman: (OFF) What do you want, Gandalf Greyhame? Let me guess. The key of Orthanc? Or perhaps the keys of Barad-Dur itself? Along with the crowns of the seven kings and the rods of the five wizards?	Saruman: (OFF) ¿Qué buscas tú, Gandalf el Gris? A ver si adivino. ¿La llave de Orthanc? ¿O tal vez la de Barad-Dur, junto con las coronas de los siete reyes y las varas de los cinco magos?
0:46:14	Gandalf: Your treachery has already cost many lives. Thousands more are now at risk. (OFF) But you can save them, Saruman. You were deep in the enemy's counsel.	Gandalf: Tu villanía se ha cobrado ya demasiadas vidas. Millares corren aún ese riesgo. (OFF) En tus manos está salvarlas, Saruman. Conoces bien la intención del enemigo.

0:46:26	Saruman: (OFF) Gandalf does not (SB) hesitate to sacrifice those closest to him. (ON) Those he professes to love. (OFF) Tell me... what words of comfort did you give the halfling before you sent him to his doom? (ON) The path that you have set him on can only lead to death.	Saruman: (OFF) Gandalf no tiene (SB) reparos en sacrificar a sus allegados. (ON) A esos por quienes profesa amor. (OFF) Dime, ¿qué palabras de consuelo ofreciste al mediano antes de enviarle a su perdición? (ON) El cometido que le has asignado solo conduce a la muerte.
0:46:50	Gimli: I have heard enough. Shoot him. Stick an arrow in his gob.	Gimli: ¡He oído suficiente! Mátale, atraviésale la garganta.
0:46:54	Gandalf: (OFF) No! (ON) Come down, Saruman. (OFF) And your life will be spared.	Gandalf: (OFF) ¡No! (ON) Baja ahora, Saruman. (OFF) Y se te perdonará la vida
0:47:01	Saruman: Save your pity and your mercy; I have no use for it!	Saruman: Ahórrate tu piedad y tu perdón. ¡De nada me sirven!
0:47:13	Gandalf: Saruman! Your staff is broken.	Gandalf: ¡Saruman! Tu vara está quebrada.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduceix de manera gairebé literal el sentit del text original. Tot i així, el text doblat incorpora algunes modificacions. En la segona intervenció, la frase “you were deep in the enemy’s counsel” es tradueix per una generalització: “Conoces bien la intención del enemigo”. En la rèplica següent, s'utilitza la particularització en dues ocasions: “those closest to him” – “sus allegados” i “The <u>path</u> that you have set him on” – “El <u>cometido</u> que le has asignado”. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Saruman conté un aire malèfic i reptador. El to de veu de Gandalf és ferm i enèrgic. Finalment, el de Gimli transmet enuig. - Codi de col·locació del so: Saruman i Gandalf parlen dins i fora de camp. Gimli ho fa dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment comença amb un camp llarg al voltant de la torre d'Orthanc, des d'on parla Saruman. Posteriorment, s'intercalen diversos tipus de plans: primers plans de Saruman, de Gandalf, de Gimli, d'Aragorn i de Legolas; un enquadrament des de l'esquena de Saruman, que enfoca l'escena des de la perspectiva de la torre amb un angle picat; un pla de figura sencera de Saruman des d'un angle contrapicat; i un pla general de la part inferior de la torre que inclou Gandalf i els seus companys. La part final del fragment, quan Gandalf trenca la vara de Saruman, es desenvolupa en un intercanvi de primers plans dels dos mags. - Codi de plasticitat: Quan Saruman llança un encanteri a Gandalf, aquest queda envoltat de foc. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adiu amb el to de veu de la sonorització i el doblatge. Alguns dels primers plans impliquen articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, els punts del fragment que es pronuncien en primers plans comporten sincronia fonètica, que es conserva gràcies al fet que en la traducció es mantenen els noms propis de l'original (“Saruman”) i a la semblança d'algunes paraules en les dues llengües (“risk” – “riesgo”; “piety” – “piedad”).</p>		

3.2 Aragorn

G79 <i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>		
Context: Gandalf i Elrond parlen a Rivendel sobre el futur immediat de la història i acaben parlant d'Aragorn.		
0:47:22	Gandalf: It is in Men that we must place our hope.	Gandalf: Es en los Hombres en quien hay que poner esperanza.
0:47:25	Elrond: Men?	Elrond: ¿Hombres?
0:47:26	Gandalf: There is one who could unite them, one who could reclaim the throne of Gondor.	Gandalf: Hay alguien que podría unirlos, alguien que podría reclamar el trono de Gondor.
0:47:34	Elrond: He turned from that path a long time ago. He's chosen exile.	Elrond: Dejó ese camino hace largo tiempo. Ha elegido el exilio.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els enunciats reproduïen el sentit del text original a través de la traducció literal. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf i Elrond és consistent i enèrgic. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Durant la conversa els dos personatges apareixen enquadrats sobretot en primers plans i plans mitjans. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté, especialment perquè en el doblatge es conserven els topònims de l'original ("Gondor") i per la semblança d'algunes paraules en les dues llengües ("unite" – "unirlos"; "reclaim" – "reclamar"; "throne" – "trono"; "exile" – "exilio").</p>		

G80 <i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>		
Context: En el Concili d'Elrond, Gandalf dona suport a la negativa d'Aragorn d'utilitzar l'Anell.		
0:47:44	Gandalf: (OFF) Aragorn is right, (ON) we cannot use it.	Gandalf: (OFF) Aragorn está en lo cierto, (ON) no podemos usarlo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La rèplica del doblatge reproduïx, mitjançant la traducció literal, el sentit del text original. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf i Elrond és convincent. - Codi de col·locació del so: El personatge parla fora i dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): A la primera part de l'enunciat l'enquadrament està fixat en Aragorn, mentre que a la part final passa a centrar-se en un pla mitjà de Gandalf, que està flanquejat per Frodo i un elf desconegut. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial de Gandalf s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p>		

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.

G81		Las dos torres (llargmetratge)
Context: Després de tornar com a Gandalf el Blanc, el mag té una conversa amb Aragorn, on parla, entre altres qüestions, de la por que té Sauron sobre el retorn de l'hereu al tron.		
0:47:50	Gandalf: Doubt ever gnaws at him. The rumour has reached him. The heir of Númenor still lives. Sauron fears you, Aragorn. He fears what you may become.	Gandalf: La duda le carcome. El rumor le ha llegado. El heredero de Númenor aún vive. Sauron te teme, Aragorn. Teme en lo que puedas convertirte.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge escull la traducció literal per reproduir el sentit del text original. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és reflexiu en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es produeix en diferents primers plans conjunts de Gandalf i Aragorn. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge de les intervencions d'Aragorn no coincideix. Tot i que el fragment es desenvolupi en primers plans, Ian McKellen gairebé no obre la boca en parlar, amb la qual cosa no es requereix articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, els primers plans en què es desenvolupa el fragment comporten sincronia fonètica, que es conserva en mantenir els topònims i antropònims de l'original ("Númenor", "Sauron", "Aragorn") i per la proximitat sonora de termes en les dues llengües ("rumour").</p>		

G82		Las dos torres (llargmetratge)
Context: Als estables de Rohan, Gandalf dona indicacions a Aragorn sobre la defensa de l'Abismo de Helm. El mag es compromet a retornar abans de la matinada del cinquè dia amb reforços.		
0:48:23	Gandalf: Théoden has a strong will, but I fear for him. (OFF) I fear for the survival of Rohan. (ON) He will need you before the end, Aragorn. (OFF) The people of Rohan need you. The defenses have to hold.	Gandalf: Théoden es de recio carácter, pero temo por él. (OFF) Temo por la supervivencia de Rohan. (ON) Te necesitará llegado el momento, Aragorn. (OFF) El pueblo de Rohan te necesitará. (ON) Sus defensas deben resistir.
0:48:42	Aragorn: They will hold.	Aragorn: Resistirán.
0:48:48	Gandalf: The Grey Pilgrim. That's what they used to call me. Three hundred lives of Men I've walked in this earth, and now I have no time.	Gandalf: El Peregrino Gris. Así solían llamarme. Tres mil vidas de Hombres he hollado esta tierra, y ahora me falta tiempo.
0:48:59	Gandalf: (OFF) With luck, my search will not be in vain. (ON) Look to my coming at first light on the fifth day. (OFF) At dawn, (ON) look to the east.	Gandalf: (OFF) Con suerte, mi búsqueda no será en vano. (ON) Espera mi llegada con la primera luz del quinto día. (OFF) Al alba, (ON) mira al este.

Canal acústic

- Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduceix el sentit del text original amb la traducció literal. La tria lèxica contribueix a reflectir la parla de Gandalf amb decisions traductològiques com les següents: “strong will” – “carácter recio”; “I’ve walked” – “he hollado”. El primer enunciat inclou una modulació en traduir “before the end” per “llegado el momento”. D’altra banda, es substitueix el nombre “three hundred” de la sonorització per “tres mil” en el doblatge, una modificació que exagera la longevitat de Gandalf però que no altera el sentit global del text. Finalment, la segona frase de l’última intervenció incorpora una modulació amb la traducció de “Look to my coming” per “Espera mi llegada”.

- Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és alhora ferm, reflexiu i un part resignat en totes dues llengües. El d’Aragorn és decidit.

- Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp, mentre que Aragorn ho fa dins de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La primera part del fragment es desenvolupa en un intercanvi de primers plans de Gandalf i Aragorn. A continuació, Gandalf parla enquadrat en un pla mitjà al costat del seu cavall, i s’acosta progressivament al mag fins mostrar-se en un primer pla al final de la rèplica. Gandalf pronuncia l’últim enunciat enquadrat en un pla mitjà dalt del cavall, que s’intercala amb un pla mitjà d’Aragorn.

- Moviment profílmic físic: L’expressió facial i corporal dels personatges s’adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Alhora, alguns dels primers plans impliquen articulació bucal.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els primers plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté, especialment perquè en el doblatge es conserven els noms propis de l’original (“Théoden” i “Aragorn”) i per la semblança d’algunes paraules en les dues llengües (“defenses” – “defensas”; “day” – “día”; “east” – “este”).

G83		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>
Context: Escena cinematogràfica. Gandalf arriba a l’Abisme de Helm acompanyat dels reforços promesos.		
0:49:11	Sam: (OFF) But Aragorn remembered the words of Gandalf, and still held onto hope.	Sam: (OFF) Pero Aragorn recordó las palabras de Gandalf y se aferró a la esperanza.
0:49:15	Gandalf: (OFF) Look to my coming at first light on the fifth day. At dawn, look to the east.	Gandalf: (OFF) Espera mi llegada con la primera luz del quinto día. Al alba, mira al este.
Canal acústic		
- Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge reproduceixen de manera gairebé literal el sentit del text original. Tant en la sonorització com en el doblatge, la segona rèplica coincideix amb les paraules que Gandalf adreça a Aragorn l’escena de la pel·lícula LDT analitzada a la fitxa G82.		
- Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és animat, mentre que el de Gandalf és amable. Tanmateix, el canvi de l’actor de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films.		
- Codi de col·locació del so: Tant Sam com Gandalf parlen fora de camp.		

<p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Gandalf apareix a cavall dalt d'un turó i el segueixen altres genets. A l'inici de l'enunciat en què se senten les seves paraules, el mag queda enquadrat en un pla de figura sencera dalt del cavall, i a continuació avança cap a la dreta per iniciar el descens a l'Abismo de Helm. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat.
<p>Sincronia</p> <p>El fragment implica sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>

G84	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Diàleg del joc. Aragorn parla amb Gandalf a Rivendel.		
0:49:26	Gandalf (PNJ): You have done well. Few men could face the Nazgûl and live to tell the tale.	Gandalf (PNJ): Lo has hecho muy bien. Pocos hombres se han enfrentado a los Nazgûl y han vivido para contarlo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge reproduïx el sentit del text original de manera gairebé literal. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf és amable. Tanmateix, el canvi de l'actor de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El personatge parla enquadrat en un pla mitjà. - Moviment profílmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar. - Codi gràfic (text): La rèplica apareix transcrita en pantalla i coincideix al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>El fragment implica sincronia labial. En relació amb això, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.</p>		

G85	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. El jugador examina una ploma i obté una pàgina d'un llibre que explica un fragment de la història d'Aragorn que menciona la seva amistat amb Gandalf.		
0:49:34	Sam: (OFF) Aragorn's friendship with Gandalf led him to track down and capture the creature called Gollum, whose word confirmed Gandalf's fears that Mr. Bilbo's ring really was the One Ring lost so long ago.	Sam: (OFF) La amistad de Aragorn con Gandalf le llevó a perseguir y capturar a criatura llamada Gollum, cuyo testimonio confirmó el temor de Gandalf de que el anillo del señor Bilbo era realmente el Anillo Único, que tanto llevaba perdido.
Canal acústic		

- Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge opta per la traducció literal per plasmar el sentit del text original.
- Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és amable.
- Codi de col·locació del so: La veu del narrador se sent fora de camp.

Canal visual

No hi ha presència de codis visuals en relació amb aquest fragment.

Sincronia

El doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.

G86		<i>La caza de Gollum (curtmetratge)</i>
Context: Gandalf i Aragorn tenen una conversa a Bree en què el mag encarrega a Aragorn la captura de Gollum.		
0:49:53	Aragorn: The Rangers have doubled their watch, as you instructed. (OFF) Is it still safe?	Aragorn: Los montaraces han doblado su vigilancia, como aconsejaste. (OFF) ¿Sigue siendo seguro?
0:49:58	Gandalf: Yes, for the time being. // The enemy does not yet know that the Ring has been found.	Gandalf: Sí, por el momento. // El enemigo todavía no sabe que ha sido encontrado, el Anillo.
0:50:14	Aragorn: That is well.	Aragorn: Eso espero.
0:50:18	Gandalf: (OFF) The matter (ON) is more complicated. I have made a grave error. I overlooked something important, something dangerous. / It concerns the former owner of the Ring.	Gandalf: El asunto es más complicado. He cometido un grave error. Pasé por alto algo muy importante, algo peligroso. Está relacionado con el anterior propietario del Anillo.
0:50:30	Aragorn: Gollum.	Aragorn: Gollum.
0:50:33	Gandalf: How he came by it I do not know, but he's murderously protected by it, and now he has left his cave, his mind bent on recovering it.	Gandalf: Desconozco cómo llegó a él, pero lo defendía celosamente, ahora ha salido de su cueva y solo piensa en recuperarlo.
0:50:44	Aragorn: Gollum knows, doesn't he Gandalf? He knows the location of the Ring.	Aragorn: Gollum lo sabe, ¿verdad Gandalf? ¿Conoce el paradero del Anillo?
0:50:51	Gandalf: Yes. Unfortunately our secret is no longer safe. The foolish hobbit revealed his name.	Gandalf: Sí. Por desgracia nuestro secreto ya no está a salvo. Un hobbít insensato reveló su nombre.
0:51:02	Aragorn: It should have been destroyed.	Aragorn: Debió ser destruido.
0:51:04	Gandalf: But it was not.	Gandalf: Pero no fue así.
0:51:09	Aragorn: I will go. I will find him.	Aragorn: Yo lo haré. Lo encontraré.
0:51:15	Gandalf: Thank you, Aragorn. The road will not be easy but you have the foresight of your people. If you can't find him (OFF) no one can.	Gandalf: Gracias, Aragorn. El camino no será fácil, pero posees la cautela que caracteriza a tu gente. Si tú no puedes encontrarle, (OFF) nadie puede.
Canal acústic		
- Codi lingüístic: En general, els enunciats reproduïxen el sentit del text original mitjançant la traducció literal. El doblatge, però, incorpora alguns canvis de matís amb la tria lèxica en		

<p>traduir “murderously” per “celosamente” i “foresight” per “cautela”. D'altra banda, l'expressió “his mind is bent on” es tradueix per “solo piensa”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf i Aragorn és entre amable i reflexiu en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Tots dos personatges parlen gairebé sempre dins de camp, per bé que en algun punt ho fan fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa amb un intercanvi de primers plans i plans mitjans dels dos personatges. - Codi de transcripció icònica: L'aspecte físic dels actors Adrian Webster i Patrick O'Connor i la seva caracterització s'assembla al de Viggo Mortensen i d'Ian McKellen, els actors que interpreten Aragorn i Gandalf a la trilogia de Jackson respectivament. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia. Alhora, el fragment implica sincronia fonètica en els primers plans, que es manté parcialment gràcies a la semblança de certes paraules en les dues llengües (“recovering” – “recuperarlo”; “destroyed” – “destruido”) i el manteniment d'antropònims de l'original (“Gollum”, “Gandalf”, “Aragorn”).</p>
--

G87		La caza de Gollum (curtmetratge)	
Context: Conversa final entre Gandalf i Aragorn que situa el curt abans que Frodo marxi de Bag End.			
0:51:33	Aragorn: What did you learn, Gandalf?	Aragorn: ¿Qué has averiguado, Gandalf?	
0:51:37	Gandalf: The creature is pitiful, wretched, but I now know how the Ring came to him. He possessed it long, many lives of his small kind. / There's no possible doubt. He made his low sneaky way, mile by mile, step by step south. Down at last to Mordor.	Gandalf: La criatura es lamentablemente desdichada, pero ahora sé cómo llegó el Anillo hasta él. Lo poseyó durante mucho tiempo, muchas vidas de su pequeña gente. / No hay duda sobre eso. Hizo su lento camino, día a día, paso a paso hacia el sur, llegando hasta Mordor.	
0:52:10	Aragorn: So the Shire is at the forefront of our enemy's thoughts? We must protect it. / Gandalf, riders in black have crossed the river. I fear the nine have returned.	Aragorn: Por lo tanto los pensamientos del enemigo se centran en la Comarca. Debemos protegerla. / Gandalf, jinetes de negro han cruzado el río. Tengo miedo de que los nueve hayan regresado.	
0:52:30	Gandalf: Then the Ring must leave the Shire. (SB) I must go at once. (ON) The shadow of the past once more returns. (OFF) Nevertheless (ON) by Gollum's capture we know the enemy's next move. Frodo must be protected at all costs.	Gandalf: Entonces el Anillo debe dejar la Comarca. (SB) Debo partir de inmediato. (ON) La sombra del pasado vuelve una vez más. Sin embargo, gracias a la captura de Gollum, conoceremos el próximo movimiento del enemigo. Frodo debe ser protegido a toda costa.	
0:52:55	Aragorn: Send the hobbit to Bree. I shall watch over the Ring until you	Aragorn: Envía al hobbit a Bree. Yo	

	return.	vigilaré el Anillo hasta que regreses.
0:53:05	Gandalf: Very well.	Gandalf: De acuerdo.
0:53:09	Aragorn: And Gollum?	Aragorn: ¿Y Gollum?
0:53:12	Gandalf: Gollum's wretchedness is beyond our help. (OFF) He will never be free.	Gandalf: La desgracia de Gollum nos supera. (OFF) Nunca podrá ser libre.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciatos reproduïx el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. - Codi paralingüístic: El to de veu dels dos personatges és entre serè i reflexiu en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Aragorn i Gandalf parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa enquadrat en primers plans i plans mitjans. - Codi de transcripció icònica: L'aspecte físic dels actors Adrian Webster i Patrick O'Connor i la seva caracterització s'assembla al de Viggo Mortensen i d'Ian McKellen, els actors que interpreten Aragorn i Gandalf a la trilogia de Jackson respectivament. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els enunciatos que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia. Alhora, el fragment implica sincronia fonètica en els primers plans, que es manté parcialment gràcies a la semblança de certes paraules en les dues llengües ("criatura" – "creature"; "protected" – "protegido"; "costs" – "costa") i el manteniment de noms propis ("Gandalf", "Mordor", "Bree", "Gollum") i termes ("hobbit") de l'original.</p>		

4. Tractament independent: la lluita amb el *balrog*

G88	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: La companyia es troba sota la neu del pas de Caradhras i cal buscar una via alternativa per avançar. Gandalf sap que l'opció de passar per la mina de Moria pot ser arriscada.		
0:53:18	Gimli: (OFF) If we cannot pass over the mountain, let us go under it. (SB) Let us go through the mines of Moria.	Gimli: (OFF) Si no podemos pasar sobre la montaña, pasemos bajo ella. (SB) Atravesemos las minas de Moria.
0:53:27	Saruman: (OFF) Moria... You fear to go into those mines. (ON) The dwarves (OFF) delved too greedily and too deep. You know what they all woke in the darkness of Khazad-dûm. (ON) Shadow (OFF) and flame.	Saruman: (OFF) Moria... Temes entrar en esas minas. (ON) Los enanos (OFF) cavaron con gran ambición y muy profundo. Ya sabes lo que despertaron en la oscuridad de Khazad-dûm. (ON) La sombra (OFF) y la llama.
0:53:50	Gandalf: Let the Ring-bearer decide.	Gandalf: Que el portador del Anillo decida.
0:53:58	Boromir: We cannot stay here! (OFF) This will be the death (ON) of the Hobbits!	Boromir: No podemos quedarnos aquí. (OFF) ¡Sería la muerte (ON) para los hobbits!
0:54:03	Gandalf: Frodo?	Gandalf: ¿Frodo?

0:54:07	Frodo: We will go through the mines.	Frodo: Atravesaremos las minas.
0:54:11	Gandalf: So be it.	Gandalf: Sea así.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt de les intervencions del doblatge reproduceix el sentit del text original de manera gairebé literal. La de Saruman incorpora una transposició en traduir una forma adverbial (“too greedily”) per una substantivada: “con gran ambición”. La rèplica següent incorpora una marca d’oralitat amb la forma imperativa següent: “Que el portador del Anillo decida”. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és reposat, i el de Saruman és malèfic. Tant Gimli com Boromir tenen un to enèrgic. Finalment, el de Frodo transmet temor. - Codi de col·locació del so: Gandalf i Frodo parlen dins de camp. Gimli, Saruman i Boromir ho fan dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment comença amb un primer pla de Gimli, Frodo i Gandalf. En aquest últim, el mag té una expressió reflexiva fruit de l’última paraula que Gimli pronuncia: “Moria”. Això dona pas a un primer pla de Saruman a Orthanc, que s’intercala amb plans de detall del llibre que està fullejant i on apareixen elements que menciona en la seva rèplica. L’atenció torna a centrar-se en un primer pla de Gandalf, que s’intercala amb primers plans de Boromir, Sam i Frodo fins que el hòbit pren una decisió. L’última imatge del fragment és, de nou, el primer pla de Gandalf. - Moviment profílmic físic: L’expressió facial i corporal dels personatges s’adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Alhora, alguns dels primers plans impliquen articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D’altra banda, el fragment implica sincronia fonètica en alguns dels primers plans, que es manté parcialment gràcies a la semblança de certes paraules (“mines” – “minas”; “decide” – “decida”) i construccions (“So be it” – “Sea así”) en les dues llengües i el manteniment de termes (“hobbit”) i noms propis (“Frodo”) de l’original.</p>		

G89	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: En la conversa que Gandalf té amb Frodo abans d’entrar a Moria, verbalitza el convenciment que haurà d’afrontar un repte aviat.		
0:54:14	Gandalf: There are many powers in this world for good or for evil. (OFF) Some are greater than I am. (ON) And against some I have not yet been tested.	Gandalf: Hay muchos poderes en este mundo para el bien y para el mal. (OFF) Algunos más grandes que yo (ON) contra los cuales aún no he sido puesto a prueba.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L’enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció literal. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf connota reflexió i saviesa. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un intercanvi de primers plans de Gandalf i Frodo. 		

- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Tot i que gran part del fragment es desenvolupa en primers plans, no comporta articulació bucal perquè els personatges gairebé no mouen els llavis en parlar.
Sincronia Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.

G90		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>
Context: Quan la companyia es troba a la gran sala de les columnes de Moria, els orcs que els rodegen fugen, i el fons de la sala s'il·lumina amb tons rogencs. La cara de Gandalf indica que es troben davant d'un greu problema.		
0:54:26	Boromir: What is this new devilry?	Boromir: ¿Qué nueva criatura es esta?
0:54:45	Gandalf: A balrog... a demon of the ancient world. This foe is beyond any of you. Run!	Gandalf: El balrog... un demonio del mundo antiguo. Este rival os supera a todos. ¡Corred!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge reproduïen el sentit del text original a través de la traducció literal. En la tria lèxica de la primera rèplica s'utilitza la generalització en traduir el terme “devilry” per “criatura”. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Boromir i de Gandalf connota preocupació. - Codi de col·locació del so: Tant Gandalf com Boromir parlen dins de camp. - Codi d'efectes sonors: Just abans de la intervenció del mag, se sent un so de cadenes que caldrà associar amb el <i>balrog</i>. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en una successió de primers plans dels diferents personatges de la companyia amb una durada superior de l'inicial de Boromir i el final de Gandalf. S'intercala una imatge de la sala de les columnes de Moria il·luminada al fons amb tons rogencs. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Alhora, alguns dels primers plans impliquen articulació bucal. <p>Sincronia Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, el fragment implica sincronia fonètica en alguns dels primers plans, que es manté gràcies a la semblança de certes paraules en les dues llengües (“demons” – “demonio”) i el manteniment de termes de l'original (“balrog”).</p>		

G91		<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>
Context: Acció de joc. El jugador mou Gandalf per l'espai on es desenvolupa la missió just abans d'enfrontar-se al <i>balrog</i> .		
0:55:01	Boromir: (OFF) What is this new devilry?	Boromir: (OFF) ¿Qué nueva criatura es esta?
0:55:04	Gandalf: (OFF) A Balrog of Morgoth, a demon of the ancient world.	Gandalf: (OFF) Un balrog de Morgoth, un demonio del mundo antiguo.
0:55:10	Gandalf: (OFF) This foe is beyond any	Gandalf: (OFF) Este rival os supera a

	of you. Run!	todos. ¡Corred!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Tant en la sonorització com en el doblatge, els tres enunciats coincideixen al 100% amb les rèpliques que Boromir i Gandalf pronuncien a la pel·lícula LCA, analitzades a la fitxa G90. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Boromir és neutre, mentre que el Gandalf és enèrgic. - Codi de col·locació del so: La veu dels personatges se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla general de la mina de Moria on apareixen els diferents integrants de la companyia. <p>Sincronia</p> <p>El doblatge del fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no hi ha cap mena de restricció. També es manté la sincronia de contingut.</p>		

G92	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Gandalf lluita amb el <i>balrog</i> de Moria.		
0:55:18	Gandalf: You cannot pass!	Gandalf: ¡No puedes pasar!
0:55:20	Frodo: Gandalf!	Frodo: ¡Gandalf!
0:55:26	Gandalf: I am a servant of the Secret Fire, wielder of the flame of Anor. (DE) The dark fire will not avail you... (ON) flame of Údun.	Gandalf: Soy siervo del fuego secreto, administrador de la llama de Anor. (DE) Tu fuego oscuro es en vano... (ON) llama de Údun.
0:55:45	Gandalf: Go back to the shadow!	Gandalf: ¡Regresa a la sombra!
0:55:55	Gandalf: You shall not pass!	Gandalf: ¡No puedes pasar!
0:56:28	Frodo: Gandalf!	Frodo: ¡Gandalf!
0:56:38	Gandalf: Fly, you fools.	Gandalf: Corred, insensatos.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge reproduïen el sentit del text original a través de la traducció literal. En la tercera rèplica s'inclou una modulació en la traducció de "The dark fire <u>will not avail you</u>" per "Tu fuego oscuro <u>es en vano</u>". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és enèrgic i contundent. A la intervenció final, la veu del mag sona desesperada. - Codi de col·locació del so: Gandalf parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La primera part de l'escena combina un camp llarg del pont de Khazad-Dûm des de la posició de Frodo, on es pot veure Gandalf al centre, un pla americà del hòbbit i un primer pla del mag. Seguidament, el <i>balrog</i> entra al pont enquadrat en un pla general contrapicat amb el mag d'esquena i torna el primer pla de Gandalf. L'escena s'inicia amb un primer pla. La lluita es produeix amb una successió de plans ràpids del <i>balrog</i>, un pla general amb el mag d'esquena, i un primer pla diferent de Gandalf. A continuació hi ha diversos primers plans del <i>balrog</i>, que salta just davant del mag, un pla general del pont amb angle picat, i un pla mitjà del mag en què trenca el pont. Això dona pas a una successió de primers plans de Gandalf i del <i>balrog</i> caient pel buit. El mag apareix en un pla sencer des d'un grau d'angulació picat que inclou el buit que queda sota el pont. Hi ha una ràpida successió de primers plans que mostren com el <i>balrog</i> enreda 		

la cama de Gandalf amb un fuet de foc i torna el pla de figura sencera anterior, però ara es veu el mag com cau. Seguidament hi ha diversos primers plans dels membres de la companyia que fan el gest d'acostar-s'hi. Finalment, la càmera s'enquadra en un primer pla de Gandalf agafat al límit del pont i tot seguit cau al buit.

- Codi de composició icònica (codi de plasticitat): Part del cos del *balrog* està fet de foc i és la textura d'aquest element la que el defineix. Quan Gandalf menciona la seva condició de “siervo del fuego secreto”, la seva vara s'il·lumina amb un to blanc i l'aura d'aquesta llum envolta el mag en la topada amb el *balrog*. El xoc es produeix entre dos tipus de llum i foc.

- Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal de Gandalf s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Ahora, alguns dels primers plans impliquen articulació bucal.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, el fragment implica sincronia fonètica en alguns dels primers plans, que es manté gràcies a la semblança de certes paraules en les dues llengües (“pass” – “pasar”; “servant” – “siervo”) i el manteniment de topònims de l'original (“Anor”, “Ûdun”).

G93		<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. El jugador mou Gandalf mentre s'enfronta al <i>balrog</i> a Moria.			
0:56:45	Gandalf: (OFF) You shall not pass.	Gandalf: (OFF) ¡No puedes pasar!	
0:56:51	Gandalf: (OFF) I am a servant of the secret fire, wielder of the flame of Arnor.	Gandalf: (OFF) Soy siervo del fuego secreto, administrador de la llama de Anor.	
0:56:59	Gandalf: (OFF) Go back to the shadow!	Gandalf: (OFF) ¡Vuelve a la oscuridad!	
0:57:05	Gandalf: (OFF) The balrog of Moria is no more.	Gandalf: (OFF) Es el fin del balrog de Moria.	
0:57:09	Gandalf: (OFF) With the balrog defeated, the fellowship continued their perilous journey.	Galadriel: (OFF) Después de derrotar al balrog, la comunidad continúa su peligroso viaje.	
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: En el conjunt dels enunciats del doblatge es reproduïx el sentit del text amb la traducció literal. Tant en la sonorització com en el doblatge, els dos primers enunciats coincideixen al 100% amb les rèpliques que Gandalf pronuncia a la pel·lícula LCA, analitzades a la fitxa G92. La traducció de la tercera intervenció (“Vuelve a la oscuridad”) s'allunya de la del doblatge del film (“Regresa a la sombra”) i dona a entendre que s'ha traduït la cadena textual fora de context. Tot i que no és una traducció incorrecta, es perd la coherència amb els enunciats precedents pel fet de mantenir la semblança entre traduccions només en alguns casos. Finalment, l'última enunciat conté una modulació en traduir “With the balrog defeated” per “Después de derrotar al balrog”.</p> <p>- Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és enèrgic. En l'última rèplica es substitueix la seva veu del mag com a narrador per la de Galadriel.</p> <p>- Codi de col·locació del so: La veu dels personatges se sent fora de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla general en un espai ampli de la mina de Moria on lluiten els dos personatges.</p> <p>- Codi iconogràfic: A la part inferior esquerra de la pantalla hi ha un cercle en què es apareixen fragments de l'escena entre Gandalf i el <i>balrog</i> a la pel·lícula LCA que mostren visualment l'acció.</p>			

Sincronia

El fragment comporta sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.

G94		Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinematogràfica. A la sala de les columnes, els orcs que rodejaven als personatges fugen. Al fons de la imatge es va acostant el <i>balrog</i> .			
0:57:22	Boromir: (DE) What is this new devilry.	Boromir: (DE) ¿Qué nueva criatura es esta?	
0:57:26	Gandalf: (SB) A balrog. A demon of the ancient world. This foe is beyond any of you. Run!	Gandalf: (SB) El balrog. Un demonio del mundo antiguo. Este rival os supera a todos. ¡Corred!	
0:57:49	Gandalf: (SB) You cannot pass!	Gandalf: (SB) ¡No puedes pasar!	
0:58:02	Gandalf: (SB) You shall not pass!	Gandalf: (SB) ¡No podrás pasar!	
0:57:22	<i>(Quan Gandalf acaba de parlar, trenca el terra i el balrog cau al buit.)</i>		
0:57:22	<i>(Pla de cos sencer de Gandalf, al límit del pont, que comença a caminar cap a la càmera. Del buit surt un fuet de foc que l'agafa i se l'emporta. Pla superior del pont, amb Gandalf i el balrog caient pel buit.)</i>		
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les diferents intervencions d'aquesta escena estan extretes de la pel·lícula LCA. Tots els enunciats utilitzen la traducció literal per reproduir el sentit del text original i coincideixen amb l'opció escollida per a la sonorització i el doblatge de la pel·lícula, que es correspon amb fragments analitzats a les fitxes G90 i G92. L'excepció, la trobem en l'últim enunciat que es tradueix per un temps verbal de futur: "No podrás pasar". - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Boromir és neutre, mentre que el Gandalf és enèrgic. Tanmateix, el canvi de l'actor de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte de les pel·lícules. - Codi de col·locació del so: Boromir i Gandalf parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment s'inicia a la sala de les columnes, amb els membres de la companyia a primer terme i el <i>balrog</i> al fons. Seguidament, Boromir i Gandalf parlen enquadrats en plans de figura sencera, primer d'esquena, després de costat per finalment situar-se en un pla mitjà del mag. La segona part del fragment és la de la lluita. Comença amb el salt del <i>balrog</i> al pont, que va seguit d'un pla general del pont amb el <i>balrog</i> a l'esquerra i Gandalf a la dreta. A continuació, la càmera es centra en un pla de figura sencera de Gandalf, que parla per primera vegada. Això dóna pas a un pla superior del pont que mostra l'intent del <i>balrog</i> de colpejar el mag, que va seguit de diferents plans de l'acció. L'atenció torna a centrar-se en el pla de figura sencera de Gandalf, que parla per última vegada i trenca el pont, fet que es mostra en un pla general. Finalment, hi ha un pla de figura sencera de Gandalf, que cau estirat pel fuet de foc. L'escena acaba amb un pla superior del pont, amb Gandalf i el <i>balrog</i> caient pel buit. - Moviment profilmic físic: La posició facial i corporal dels personatges és adequada per al to de veu de la sonorització i el doblatge. - Codi gràfic (subtítols): Les rèpliques apareixen subtítolades i coincideixen al 100% amb el text doblat. 			
Sincronia			
Els diferents enunciats del doblatge impliquen sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.			

G95 <i>Las dos torres (llargmetratge)</i>		
Context: Al bosc de Fangorn, Gandalf explica el final de la seva lluita amb el <i>balrog</i> .		
0:58:17	Aragorn: You fell.	Aragorn: Tú caíste.
0:58:20	Gandalf: Through fire and water. (OFF) From the lowest dungeon to the highest peak, I fought with the Balrog of Morgoth. / Until at last, I threw down my enemy and smote his ruin upon the mountainside.	Gandalf: Entre fuego y agua. (OFF) Desde la abismal mazmorra hasta la más alta cumbre hice frente al balrog de Morgoth. / Hasta que, al final, abatí a mi enemigo y esparcí sus restos por la ladera de la montaña.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduceix, per mitjà de la traducció literal, el sentit del text original. Tanmateix, la tria lèxica incorpora la particularització en traduir “lowest dungeon” per “abismal mazmorra”. D'altra banda, es modifica el significat de la sonorització en traduir “smote his ruin” per “esparcí sus restos”. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu d'Aragorn transmet incredulitat, mentre que el de Gandalf és amable. - Codi de col·locació del so: Aragorn parla dins de camp, mentre que Gandalf ho fa dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment comença amb un pla mitjà d'Aragorn i dona pas a un primer pla de Gandalf, que explica el final de la seva lluita amb el <i>balrog</i>. La imatge es centra en un camp llarg d'una torre nevada que progressivament queda enquadrada en un pla general on es veure la lluita des de diversos plans. Això inclou primers plans i plans mitjans de Gandalf i del dimoni. Finalment, la càmera es torna a centrar en un pla general de la torre i segueix la caiguda de la <i>balrog</i> mort. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges quan apareixen en pantalla s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		

5. Expansió transmèdia per les potencialitats dels mitjans

G96 <i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>		
Context: En la conversa inicial amb Frodo en arribar a la Comarca, s'esmenta la presència de Gandalf com a instigador de Bilbo a les aventures que donen lloc al llibre <i>El Hobbit</i> .		
0:58:56	Frodo: Before you came along, we Bagginses were very well thought of.	Frodo: Antes de tu llegada, los Bolsón gozábamos de buena fama.
0:58:59	Gandalf: Indeed?	Gandalf: Sin duda.
0:59:00	Frodo: Never had any adventures or did anything unexpected.	Frodo: Ni teníamos aventuras ni hacíamos nada inesperado.
0:59:03	Gandalf: If you're referring to the incident with the dragon, I was barely involved. All I did was give your uncle a little nudge out the door.	Gandalf: Si te refieres al incidente con el dragón, yo no tuve nada que ver. Únicamente le dí un empujoncito para que saliera.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduceix el sentit del text original 		

però s'incorporen alguns canvis en la traducció. El primer enunciat comença amb una transposició en traduir la forma verbal “you came along” per una de substantivada (“tu llegada”). Al final d'aquesta rèplica es canvia la frase feta amb la traducció de “were very well thought of” per “gozábamos de buena fama”, una decisió que funciona adequadament en el text d'arribada. A l'enunciat final, en què el mag fa referència a la història d'*El hobbit*, es modifica el nivell d'implicació de Gandalf: el “barely involved” de la sonorització passa a ser “no tuve nada que ver” en el doblatge. D'altra banda, la menció de Bilbo de l'original (“give your uncle”) es condensa en un pronom: “le dí”. L'última expressió del fragment (“out the door”) es tradueix per una generalització: “para que saliera”.

- Codi paralingüístic: El to de veu de Frodo i de Gandalf és animat.
- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment s'inicia amb un intercanvi de primers plans de Frodo i de Gandalf, que finalment donen pas a un pla mitjà conjunt de tots dos personatges dalt del carro.
- Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Alhora, el contingut pronunciat en primers plans implica articulació bucal.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els primers plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté, especialment amb la semblança de mots en les dues llengües (“adventures” – “aventuras”; “unexpected” – “inesperado”; “referring” – “refieres”; “incident” – “incidente”; “dragon” – “dragón”).

G97	La batalla por la Tierra Media I (videojoc)	
Context: Escena cinemàtica. La companyia arriba corrent a les terres de Lórien.		
0:59:15	Gandalf: (OFF) We must get to Lothlórien.	Gandalf: (OFF) ¡Hay que llegar a Lothlórien!
Canal acústic <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La rèplica del doblatge es reproduïx el sentit del text original a través de la traducció literal. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües, el to de veu de Gandalf és enèrgic. - Codi de col·locació del so: La veu del mag se sent fora de camp. 		
Canal visual <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment transcorre en un pla general d'un bosc, on es veuen, al fons, unes figures que corren cap a la dreta. 		
Sincronia <p>La rèplica de doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.</p>		

Annex 2.3 Fitxes d'anàlisi de la representació d'Aragorn

1. Trets indicials

1.1 Els noms del personatge

A1		La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Frodo i Sam són en una taverna de Bree i demanen al taverner qui és el personatge que els està observant.			
0:00:09	Barliman: He's one of them Rangers. (OFF) They're dangerous folk they are. Wandering the wilds.	Barliman: Es un montaraz. (OFF) Gente peligrosa que vaga por los bosques.	
0:00:13	Barliman: (OFF) What his right name is, I never heard, but round here... (ON) he's known as Strider.	Barliman: (OFF) Su nombre no lo sé, nunca lo he oído, pero por estas tierras... (ON) se le conoce como Trancos.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El sobrenom del personatge en anglès ("Strider") procedeix de l'obra de Tolkien. En el doblatge s'opta pel terme que van utilitzar Domènech, Hornos i Masera en la traducció de l'obra literària a l'espanyol: "Trancos". - Codi paralingüístic: el taverner utilitza un to de veu baix per mantenir la discreció. - Codi de col·locació del so: el taverner parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El personatge està enquadrat en un pla mitjà. - Codi de figuració: Quan el taverner acaba de parlar, la imatge es centra breument en un primeríssim pla d'una pipa que s'encén i després en els ulls d'home que estan amagats sota una caputxa. Pel codi sintàctic s'interpreta que estan relacionats amb el personatge de qui estan parlant. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial del personatge s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. La veu escollida per doblar l'actor que interpreta el taverner permet mantenir també la sincronia de caracterització.</p>			

A2		La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Sam Gamgee entra a l'habitació on Trancos s'ha endut a Frodo i l'amenaça.			
0:00:21	Sam: Let him go or I'll have you, Longshanks.	Sam: Suéltale o te remato, Pataslargas.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En la sonorització, Sam utilitza el terme despectiu "Longshanks" per referir-se al personatge, vinculant aquesta paraula amb el sobrenom del personatge en anglès, "Strider". De manera anàloga a la fitxa A1, el doblatge utilitza el terme emprat en la traducció de l'obra literària a l'espanyol, en aquest cas "Pataslargas". Tanmateix, en el llibre aquest malnom el pronuncia un altre personatge. - Codi paralingüístic: Sam té un to de veu enfadat i desafiant. - Codi de col·locació del so: Sam parla dins de camp. 			

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Sam apareix enquadrat en un pla mitjà que permet veure la seva posició corporal amb actitud desafiant.
- Moviment profilmic físic: La posició corporal de Sam amb els punys en guàrdia i la seva expressió facial indiquen una actitud bel·ligerant.

Sincronia

La tria de l'expressió "o te remato" ajuda a conservar tant la sincronia de contingut com la isocronia. La veu escollida per doblar a l'actor que interpreta a Sam permet mantenir també la sincronia de caracterització.

A3	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Escena cinematògica. Sam seu a la butaca de casa seva mentre explica la història d'Aragorn als seus fills.		
0:00:25	Fill 1: Why's he called King Elessar? Wasn't his name Aragorn?	Fill 1: ¿Por qué le llaman Rey Elessar? ¿No se llama Aragorn?
0:00:28	Sam: Elessar is what the Elves call him. My gaffer used to say that you can't trust those who don't stick to one name, but Strider proved him wrong.	Sam: Elessar es como le llaman los elfos. Mi señor solía decir que no se puede confiar en alguien con más de un nombre, pero Trancos le demostró que se equivocaba.
0:00:37	Fill 2: (OFF) Who's Strider?	Fill 2: (OFF) ¿Quién es Trancos?
0:00:39	Fill 1: Aragorn, silly. Strider's what he called himself when he was disguised as a Ranger.	Fill 1: Aragorn, tonto. Trancos es el nombre que utilizaba cuando iba disfrazado de montaraz.
Canal acústic <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els diferents enunciats del doblatge reproduïen el sentit del text original mitjançant la traducció paraula per paraula. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam és amable mentre que el dels fills és insistent en les preguntes i confiat en l'enunciat final. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp; tan sols el cinquè enunciat es produeix fora de camp. 		
Canal visual <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Durant la conversa es combinen plans mitjans de Sam, plans de figura sencera dels fills i un pla de conjunt, que inclou la disposició dels personatges, amb Sam en una butaca i els fills asseguts al terra. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització. Els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat. 		
Sincronia <p>El fragment implica sincronia labial. En relació amb això, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.</p>		

A4	La caza de Gollum (curtmetratge)	
Context: Conversa entre Aragorn i un muntaner que es troba al bosc.		
0:00:44	Aragorn: Your name and your purpose.	Aragorn: Quién eres y qué buscas.
0:00:46	Muntaner: I'm a Ranger of Arnor, I sweat allegiance to the seven stars and seven stones.	Muntaner: Soy un montaraz de Arnor, juré fidelidad a las siete estrellas y las siete piedras.
0:00:52	Aragorn: And the one white tree? / You're a long way from Arnor, Ranger. You speak the password of the Dunedain yet I know you not.	Aragorn: Y el árbol blanco. / Estás lejos de Arnor, montaraz. Y aunque hablas la lengua de los Dunedain no te conozco.
0:01:02	Muntaner: I'm Arithir (OFF) son of Argenathon, (ON) sent to gather news of the East.	Muntaner: Soy Arithir (OFF) hijo de Argonathen, (ON) enviado a recoger noticias del este.
0:01:10	Aragorn: Then we are kinsmen from afar. I'm Strider.	Aragorn: Entonces somos parientes lejanos. Soy Trancos.
0:01:16	Muntaner: I've heard your name, friend.	Muntaner: Había oído tu nombre, amigo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt de les rèpliques del doblatge recull el sentit del text original. Tot i així, les decisions traductològiques incorporen una transposició en la primera intervenció, en convertir els substantius en formes d'interrogació indirecta i un canvi en la tria lèxica en el tercer enunciat en traduir “password” per “lengua”. - Codi paralingüístic: El to de veu de tots personatges és tens al principi i passa a ser amable a mesura que avança la conversa. Això es dona tant en la sonorització com en el doblatge. - Codi de col·locació del so: La veu d'Aragorn és sempre dins de camp mentre que la del muntaner parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de denominació i reconeixement icònic: L'aspecte físic de l'actor del curtmetratge que interpreta Aragorn recorda el de Viggo Mortensen. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'escena comença amb un primer pla dels dos personatges i dona pas a una successió de plans mitjans, quan Aragorn deixa anar el muntaner a la meitat de la tercera intervenció. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. 		
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. La veu escollida per doblar els actors que interpreten Aragorn i el muntaner permet mantenir també la sincronia de caracterització, ja que té similitud amb el timbre de veu de la sonorització (Viggo Mortensen) i del doblatge (Juan Antonio Bernal) respectivament.</p>		

A5		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. El jugador examina una ploma i obté una pàgina d'un llibre que explica un fragment de la història d'Aragorn.			
0:01:19	Sam: (OFF) Strider's father was slain by orcs when he was two years old. His mother brought him to Rivendell, where Elrond raised him and gave him the name Estel, which means hope.	Sam: (OFF) El padre de Trancos fue asesinado por orcos cuando él tenía dos años. Su madre lo llevó a Rivendel, donde Elrond lo crió y le dio el nombre de Estel, que significa esperanza.	
Canal acústic - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció paraula per paraula. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és amable. - Codi de col·locació del so: La veu del narrador se sent fora de camp.			
Canal visual No hi ha presència de codis visuals en relació amb aquest fragment.			
Sincronia En no haver-hi cap restricció, el requisit de sincronia del fragment es correspon amb el tipus lliure. En qualsevol cas, es manté la sincronia de contingut.			

A6		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. El jugador examina una ploma i obté una pàgina d'un llibre que explica un fragment de la història d'Aragorn.			
0:01:35	Sam: (OFF) The boy called Estel was not told his true name Aragorn until he was twenty years old and had come of age. That was when he was given the shards of Narsil, the broken sword that had belonged to his ancestor Elendil.	Sam: (OFF) El muchacho al que llamaban Estel no supo de su verdadero nombre Aragorn hasta que cumplió los veinte años y se hizo adulto. Fue entonces cuando recibió los fragmentos de Narsil, la espada rota que perteneció a Elendil, su antepasado.	
Canal acústic - Codi lingüístic: El doblatge reproduceix el sentit del text original mitjançant la traducció literal. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és amable. - Codi de col·locació del so: La veu del narrador se sent fora de camp.			
Canal visual - No hi ha presència de codis del canal visual.			
Sincronia S'aplica el tipus lliure, ja que no hi ha cap restricció, però es manté la sincronia de contingut.			

1.2 Aspecte físic i raça

A7		La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Aragorn s'emporta els hobbits al bosc, però aquests no se'n refien, sobretot per l'aspecte.			
0:01:51	Merry: How do we know that this Strider is a friend of Gandalf?	Merry: ¿Cómo sabemos que este montaraz es amigo de Gandalf?	
0:01:55	Frodo: I think a servant of the enemy (DE) would look fairer (ON) and feel fouler.	Frodo: Un siervo del enemigo (DE) tendría mejor aspecto y parecería (ON) más insensato.	
0:01:59	Merry: He's foul enough.	Merry: ¿Más insensato aún?	
0:02:00	<i>(Primer pla d'Aragorn amb un posat seriós.)</i>		
0:02:02	Frodo: We have no choice but to trust him.	Frodo: No tenemos más remedio que confiar en él.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En el primer enunciat, el doblatge substitueix el sobrenom del personatge present en la sonorització (“Strider”) per la seva ocupació (“montaraz”). El doblatge del segon enunciat reproduïx el lleuger joc del llenguatge traduint “tendría mejor aspecto” per “would look fairer” i “parecería más insensato” per “feel fouler”. - Codi paralingüístic: El to de veu de Merry connota desconfiança, mentre que el de Frodo indica innocència i bonhomia. - Codi de col·locació del so: Tots dos personatges parlen inicialment dins de camp, per bé que la intervenció de Frodo és temporalment fora de camp a la meitat de la frase. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Merry i Frodo estan enquadrats en primers plans i en plans mitjans. Al final del fragment, Aragorn apareix en un primer pla, que contribueix a que l'espectador centri l'atenció en la seva expressió facial. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial de Merry i Frodo acompanya el to de les seves intervencions i s'adiu amb les decisions traductològiques. Després de l'última intervenció de Merry, la càmera s'enquadra en un primer pla d'Aragorn, que té una expressió facial alhora seriosa i preocupada. Això ens porta a deduir que és la seva reacció a les paraules dels hobbits. 			
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia.</p>			

A8		Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinemàtica. Sam seu a la butaca de casa seva mentre explica la història d'Aragorn als seus fills.			
0:02:09	Sam: It's true all right, but King Elessar wouldn't mind a bit of honest dirt.	Sam: Es verdad, pero al Rey Elessar no le importará un poco de suciedad.	
0:02:13	Sam: Why the first time I met him, he was the scruffiest-looking feller you ever laid eyes on!	Sam: Fíjate que la primera vez que lo vi tenía un aspecto totalmente desaliñado.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En el primer enunciat s'elimina el qualificatiu “honest” de l'original en relació amb el terme “suciedad”, possiblement per causa dels requisits d'isocronia. D'altra 			

<p>banda, el doblatge conté marques d'oralitat, com ara “Fíjate que” en la segona rèplica com a traducció de la interlocució “Why”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam és amable. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Les intervencions es desenvolupen amb el personatge enquadrat en un pla mitjà de Sam assegut en una butaca i els fills asseguts al terra. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal del personatge s'adequa al to de veu de la sonorització. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat.
<p>Sincronia</p> <p>Les rèpliques del doblatge comporten sincronia labial. En relació amb això, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.</p>

A9	<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>	
Context: Gríma retorna a Isengard i descriu breument Aragorn quan parla amb Saruman.		
0:02:21	Saruman: The Man... was he from Gondor?	Saruman: El hombre ... ¿era de Gondor?
0:02:27	Gríma: No, from the North. One of the Dúnedain Rangers, I thought he was.	Gríma: No, del norte. Un Dúnedain montaraz, diría yo que era.
0:02:33	Gríma: (OFF) His cloth was poor.	Gríma: (OFF) Pobre de vestiduras.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduceix el sentit del text original mitjançant la traducció paraula per paraula. L'última intervenció enriqueix el text a través de la tria lèxica (“cloth” – “vestiduras”). - Codi paralingüístic: El to de veu dels dos personatges té un aire malèfic, associat amb el seu rol en la història. - Codi de col·locació del so: Tots dos personatges parlen bàsicament dins de camp, excepte en l'última intervenció de Gríma, que és fora de camp. Això contribueix a reduir el nivell de restricció quant a sincronia fonètica. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Els dos personatges estan enquadrats en plans mitjans. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges coincideix amb el to de les seves intervencions. 		
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté, especialment perquè en el doblatge es conserven termes de l'original (Gondor i Dúnedain), per la semblança d'algunes paraules en les dues llengües (“North” – “Norte”) i pel canvi sintàctic que acosta l'ordre de les paraules a l'original: “Un Dúnedain montaraz, diría yo que era.”</p>		

A10		<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>	
Context: Éowyn s'adreça a Aragorn per verificar-ne l'edat.			
0:02:38	Éowyn: (DE) My uncle told me a strange thing. (ON) He said that you rode to war with Thengel, my grandfather. (OFF) But he must be mistaken.	Éowyn: (DE) Mi tío me contó algo extraño. (ON) Dice que fuiste a la guerra con Thengel, mi abuelo. (OFF) Pero debía de estar equivocado.	
0:02:50	Aragorn: King Théoden has a good memory. He was only a small child at the time.	Aragorn: El rey Théoden tiene buena memoria. Era solo un infante por entonces.	
0:02:56	Éowyn: Then you must be at least sixty.	Éowyn: Tú debes tener entonces sesenta.	
0:03:01	Éowyn: (OFF) Seventy?	Éowyn: (OFF) ¿Setenta?	
0:03:03	Éowyn: You cannot be eighty?	Éowyn: ¿Ochenta no puede ser?	
0:03:08	Aragorn: Eighty-seven.	Aragorn: Ochenta y siete.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La tria lèxica connota un to aristocràtic d'Aragorn amb la incorporació del terme "infante" com a traducció de "small child". - Codi paralingüístic: el to de veu d'Aragorn és amable i en el cas d'Éowyn indica sorpresa. - Codi de col·locació del so: els personatges parlen dins i fora de camp. Aragorn només ho fa dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Els dos personatges apareixen enquadrats en primers plans i plans mitjans. Aragorn està assegut i Éowyn està dreta. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització. Els enunciatos que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut. La isocronia es manté en totes les intervencions excepte en l'última. D'altra banda, els plans en què s'enquadra el fragment (primers plans i plans mitjans) impliquen sincronia fonètica, que es preserva amb la proximitat sonora d'alguns termes en les dues llengües ("memory" – "memoria"; "sixty" – "sesenta") i perquè es conserven noms propis de l'original ("Thengel", "Théoden").</p>			

A11		<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>	
Context: Éowyn reacciona en saber l'edat d'Aragorn i confirma la raça del personatge.			
0:03:13	Éowyn: You are one of the Dúnedain.	Éowyn: Así que eres un Dúnedain.	
0:03:16	Éowyn: A descendant of Númenor, blessed with long life. (OFF) It was said that your race (ON) had passed into legend.	Éowyn: Un descendiente de Númenor con el don de la larga vida. (OFF) Se contaba que tu raza (ON) pasó a ser leyenda.	
0:03:23	Aragorn: There are few of us left. The Northern Kingdom was destroyed long ago.	Aragorn: Quedamos muy pocos. Hace ya tiempo que se extinguió el Reino del Norte.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciatos del doblatge reproduceix el sentit del text original mitjançant la traducció literal. 			

- Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn indica tristesa, mentre que el d'Éowyn és neutre.
- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. Aragorn només ho fa dins de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Els dos personatges apareixen enquadrats en plans mitjans. Aragorn està assegut i Éowyn està dreta.
- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització. Els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté per la semblança d'algunes paraules en les dues llengües (“legend” – “leyenda”) i perquè en el doblatge es conserven termes de l'original: “Dúnedain”.

2. Trets de personalitat

2.1 Montaraz (discreció)

A12	La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Aragorn intervé per primera vegada en la història interrogant Frodo. Es mostra com un personatge enigmàtic.		
0:03:29	Frodo: What do you want?	Frodo: ¿Qué quiere usted?
0:03:30	Aragorn: (SB) A little caution from you... (ON) that is no trinket you carry.	Aragorn: (SB) Más cautela... (ON) no llevas precisamente una baratija.
0:03:33	Frodo: I carry nothing.	Frodo: No llevo nada.
0:03:34	Aragorn: (DE) Indeed. (OFF) I can avoid being seen if I wish, but to disappear entirely... (ON) that is a rare gift.	Aragorn: (DE) Ya. (OFF) Yo puedo evitar ser visto si lo deseo, pero... ¿desaparecer del todo? (ON) Un curioso don.
0:03:43	Frodo: Who are you?	Frodo: ¿Quién es usted?
0:03:44	Aragorn: Are you frightened?	Aragorn: ¿Estás asustado?
0:03:47	Frodo: Yes.	Frodo: Sí.
0:03:48	Aragorn: Not nearly frightened enough. I know what hunts you.	Aragorn: No lo suficiente. Se quién te persigue.
Canal acústic		
<ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt d'intervencions del doblatge conté marques d'oralitat, com ara “Ya” en la segona intervenció d'Aragorn. La tria lèxica contribueix a mostrar el sarcasme del personatge en les seves observacions. Això queda palès amb l'ús del terme “precisamente” com a addició en la primera rèplica d'Aragorn i amb la traducció de “rare” per “curioso” al final de la segona intervenció d'aquest mateix personatge. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és incisiu en l'anglès, però és més neutre en el doblatge a l'espanyol. El de Frodo indica por en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp, per bé que Aragorn també parla fora de camp en el segon enunciat i en el quart. 		

Canal visual

- Codi de denominació i reconeixement icònic: Aragorn comença parlant encaputxat i es treu la caputxa en el transcurs de la conversa. Alhora, mentre parla apaga les espelmes de la sala amb els dits. La suma de les dues accions indueix l'espectador a pensar que aquest personatge, encara desconegut, pot tenir un paper rellevant en la història.
- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Durant la conversa els dos personatges apareixen enquadrats sobretot en primers plans.
- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització. Tanmateix, en el doblatge de les intervencions d'Aragorn aquesta expressió no coincideix. D'altra banda, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal.

Sincronia

Es mantenen la sincronia de contingut i la isocronia, però no la sincronia cinèsica, ja que el to de veu del doblatge no es correspon amb l'expressió corporal i facial del personatge. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que en aquesta ocasió no es conserva ja que els termes escollits en el doblatge, i que són els equivalents directes en la llengua d'arribada, no tenen una proximitat sonora amb els de l'original.

A13	La caza de Gollum (curtmetratge)	
Context: Bree. Conversa entre Aragorn i Gandalf		
0:03:53	<i>(Primer pla d'Aragorn, que porta caputxa i fuma amb pipa.)</i>	
0:03:55	Aragorn: The Rangers have doubled their watch, as you instructed. (OFF) Is it still safe?	Aragorn: Los montaraces han doblado su vigilancia, como aconsejaste. (OFF) ¿Sigue siendo seguro?
0:04:00	Gandalf: Yes, for the time being. // The enemy does not yet know that the Ring has been found.	Gandalf: Sí, por el momento. // El enemigo todavía no sabe que ha sido encontrado, (OFF) el Anillo.
0:04:17	Aragorn: That is well.	Aragorn: Eso espero.
0:04:20	Gandalf: (OFF) The matter (ON) is more complicated. I have made a grave error. I overlooked (OFF) something important, (ON) something dangerous. / It concerns the former owner of the Ring.	Gandalf: El asunto es más complicado. He cometido un grave error. Pasé por alto (OFF) algo muy importante, (ON) algo peligroso. / Está relacionado con el anterior propietario del Anillo.
0:04:32	Aragorn: Gollum.	Aragorn: Gollum.
0:04:34	Gandalf: How he came by it I do not know, but he's murderously protected by it, and now he has left his cave, his mind bent on recovering it.	Gandalf: Desconozco cómo llegó a él, pero lo defendía celosamente, ahora ha salido de su cueva y solo piensa en recuperarlo.
0:04:46	Aragorn: Gollum knows, doesn't he Gandalf? He knows the location of the Ring.	Aragorn: Gollum lo sabe, ¿verdad Gandalf? ¿Conoce el paradero del Anillo?
0:04:54	Gandalf: Yes. Unfortunately our secret is no longer safe. The foolish hobbit revealed his name.	Gandalf: Sí. Por desgracia nuestro secreto ya no está a salvo. Un hobbít insensato reveló su nombre.
0:05:03	Aragorn: It should have been destroyed.	Aragorn: Debió ser destruido.
0:05:06	Gandalf: But it was not.	Gandalf: Pero no fue así.

0:05:10	Aragorn: I will go. I will find him.	Aragorn: Yo lo haré. Lo encontraré.
0:05:17	Gandalf: Thank you, Aragorn. The road will not be easy but you have the foresight of your people. If you can't find him (OFF) no one can.	Gandalf: Gracias, Aragorn. El camino no será fácil, pero posees la cautela que caracteriza a tu gente. Si tu no puedes encontrarle, (OFF) nadie puede.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En general, els enunciats reproduïen el sentit del text original amb la traducció literal. Tanmateix, el doblatge incorpora alguns canvis de matís amb la tria lèxica en traduir “murderously” per “celosamente” i “foresight” per “cautela”. D'altra banda, l'expressió “his mind is bent on” es tradueix per “solo piensa”. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn i Gandalf és entre amable i reflexiu en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Tots dos personatges parlen gairebé sempre dins de camp, per bé que en algun instant ho fan fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa enquadrat en primers plans i plans mitjans. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia. Alhora, el fragment implica sincronia fonètica en els primers plans, que es manté parcialment gràcies a la semblança de certes paraules en les dues llengües (“recovering” – “recuperarlo”; “destroyed” – “destruido”) i el manteniment de termes de l'original (“Gollum”, “Gandalf”, “Aragorn”).</p>		

A14	La caza de Gollum (curtmetratge)	
Context: Conversa final entre Aragorn i Gandalf que situa el curtmetratge cronològicament abans que Frodo marxi de la Comarca.		
0:05:33	Aragorn: What did you learn, Gandalf?	Aragorn: ¿Qué has averiguado, Gandalf?
0:05:37	Gandalf: The creature is pitiful, wretched, but I now know how the ring came to him. He possessed it long, many lives of his small kind. (OFF) There's no possible doubt. (ON) He made his low sneaky way, mile by mile, step by step south. Down at last to Mordor.	Gandalf: La criatura es lamentablemente desdichada, pero ahora sé cómo llegó el Anillo hasta él. Lo poseyó durante mucho tiempo, muchas vidas de su pequeña gente. (OFF) No hay duda sobre eso. (ON) Hizo su lento camino, día a día, paso a paso hacia el sur, llegando hasta Mordor.
0:06:09	Aragorn: So the Shire is at the forefront of our enemy's thoughts? We must protect it. / Gandalf, riders in black have crossed the river. I fear the nine have returned.	Aragorn: Por lo tanto los pensamientos del enemigo se centran en la Comarca. Debemos protegerla. / Gandalf, jinetes de negro han cruzado el río. Tengo miedo de que los nueve hayan regresado.
0:06:29	Gandalf: Then the Ring must leave the Shire. (SB) I must go at once. (ON) The shadow of the past once more returns. (OFF) Nevertheless (ON) by Gollum's capture we know the	Gandalf: Entonces el Anillo debe dejar la Comarca. (SB) Debo partir de inmediato. (ON) La sombra del pasado vuelve una vez más. Sin embargo, gracias a la captura de Gollum,

	enemy's next move. Frodo must be protected at all costs.	conoceremos el próximo movimiento del enemigo. Frodo debe ser protegido a toda costa.
0:06:54	<i>Aragorn: Send the hobbit to Bree. I shall watch over the ring until you return.</i>	<i>Aragorn: Envía al hobbit a Bree. Yo vigilaré el anillo hasta que regreses.</i>
0:07:04	Gandalf: (OFF) Very well.	Gandalf: (OFF) De acuerdo.
0:07:08	<i>Aragorn: (OFF) And Gollum?</i>	<i>Aragorn: (OFF) ¿Y Gollum?</i>
0:07:09	Gandalf: Gollum's wretchedness is beyond our help. (OFF) He will never be free.	Gandalf: La desgracia de Gollum nos supera. (OFF) Nunca podrá ser libre.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats reproduceix el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. - Codi paralingüístic: El to de veu dels dos personatges és entre serè i reflexiu en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Aragorn i Gandalf parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa enquadrat en primers plans i plans mitjans. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia. Alhora, el fragment implica sincronia fonètica en els primers plans, que es manté parcialment gràcies a la semblança de certes paraules en les dues llengües ("protected" – "protegido"; "costs" – "costa") i el manteniment de termes ("hobbit") i noms propis ("Gandalf", "Mordor", "Bree", "Gollum") de l'original.</p>		

A15	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Aragorn lidera el grup després de la baixa de Gandalf. Boromir li exigeix que canviï de ruta i Aragorn s'hi nega. Boromir li retreu a Aragorn la falta de valentia.		
0:07:18	Boromir: You are afraid! (OFF) All your life you have hidden in the shadows. (ON) Scared of who you are, (DE) of what you are.	Boromir: ¡Tienes miedo! (OFF) Te has pasado tu vida oculto en las sombras. (ON) Asustado de quien eres, (DE) de lo que eres.
0:07:28	<i>Aragorn: I will not lead the Ring within a hundred leagues of your city.</i>	<i>Aragorn: No acercaré el anillo a menos de cien leguas de tu ciudad.</i>
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge escullen la traducció literal per reproduir el sentit del text original. - Codi paralingüístic: El to de veu de Boromir és incisiu i el d'Aragorn mostra determinació, ja que reacciona a les paraules del seu interlocutor. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. Aragorn només ho fa dins de camp. 		

<p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment combina diferents plans mitjans dels dos personatges. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial de tots dos personatges es correspon amb el to de veu. Alhora, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal.
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. D'altra banda, els plans en què s'enquadra el fragment impliquen sincronia fonètica, que també es manté a través de la semblança de termes en les dues llengües: "leagues" – "leguas" i "city" – "ciudad".</p>

2.1.1 Relació amb Boromir

A16	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Aragorn es troba a la sala dels fragments de l'espasa de Rivendel i hi apareix Boromir, amb el qual té una breu primera conversa.		
0:07:35	Boromir: You are no Elf?	Boromir: ¿Tu no eres elfo?
0:07:37	Aragorn: <i>The Men of the South are welcome here.</i>	Aragorn: <i>Los hombres del sur son bienvenidos aquí.</i>
0:07:40	Boromir: Who are you?	Boromir: ¿Quién eres?
0:07:41	Aragorn: <i>I'm a friend to Gandalf the Grey.</i>	Aragorn: <i>Un amigo de Gandalf el Gris.</i>
0:07:45	Boromir: Then we are here on common purpose... friend.	Boromir: Entonces nuestro propósito es común... amigo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats reproduceix el sentit del text original a través de la traducció literal. - Codi paralingüístic: El to de veu de Boromir i Aragorn és amable tant en la sonorització com en el doblatge. - Codi de col·locació del so: Tots dos personatges parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es desenvolupa amb els personatges enquadrats en primers plans. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial de Boromir i Aragorn s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Quan els personatges parlen ho fan en primer pla, amb la qual cosa els enunciats comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es conserva gràcies a la repetició de noms propis de l'original ("Gandalf") i per la semblança d'alguns mots en les dues llengües ("Elf" – "elfo"; "Grey" – "Gris").</p>		

A17	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Al Concili d'Elrond, hi ha un primer enfrontament entre Aragorn i Boromir quan es descobreix que Aragorn és l'hereu al tron de Gondor.		
0:07:50	Boromir: Give Gondor the weapon of	Boromir: Entregad a Gondor el arma del

	the enemy. Let us use it against him!	enemigo. ¡Usémoslo contra él!
0:07:55	Aragorn: You cannot wield it, (DE) none of us can. (ON) The One Ring answers to Sauron alone. It has no other master.	Aragorn: (ON) No puedes dominarlo, (DE) ninguno de nosotros puede. (ON) El Anillo Único solo responde ante Sauron. No tiene otro señor.
0:08:04	Boromir: ¿And what would a Ranger know of this matter?	Boromir: ¿Qué sabe un montaraz de estos asuntos?
0:08:07	Legolas: (SB) This is no mere Ranger. (ON) He is Aragorn, (OFF) son of Arathorn. (ON) You owe him your allegiance.	Legolas: (SB) No es un simple montaraz. (ON) Es Aragorn, (OFF) hijo de Arathorn. (ON) Le debes lealtad.
0:08:21	Boromir: Aragorn? This is Isildur's heir?	Boromir: ¿Aragorn? ¿El heredero de Isildur?
0:08:30	Legolas: And heir to the throne of Gondor.	Legolas: Y heredero al trono de Gondor.
0:08:40	Boromir: Gondor has no king. Gondor needs no king.	Boromir: Gondor no tiene rey. Gondor no necesita rey.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les diferents intervencions de doblatge reproduïxen el sentit del text original per mitjà de la traducció literal. - Codi paralingüístic: El to de veu de Boromir, Aragorn i Legolas és contundent tant en la sonorització com en el doblatge. - Codi de col·locació del so: Tots tres personatges parlen dins de camp, tot i que Legolas també ho fa fora de camp en la seva primera rèplica. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Els personatges parlen bàsicament enquadrats en primers plans. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial dels tres personatges s'adiu amb el to de veu de la sonorització i del doblatge. Quan els personatges parlen ho fan en primer pla, amb la qual cosa els enunciats comporten articulació bucal. D'altra banda, quan acaben de parlar, Boromir i Aragorn es creuen les mirades amb una expressió plena d'hostilitat. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, el fragment requereix sincronia fonètica atès que gairebé tot transcorre en primer pla. Aquesta sincronia es conserva a través de la repetició de topònims i antropònims de l'original ("Gondor", "Sauron", "Aragorn") i de la semblança d'alguns mots en les dues llengües ("throne" – "trono"; "needs" – "necesita").</p>		

A18	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Escena cinemàtica. Al Concili d'Elrond, hi ha un intercanvi dialèctic entre Boromir i Aragorn.		
0:08:53	Boromir: It is a gift, a gift to the foes of Mordor!	Boromir: Es un privilegio. Un regalo para los rivales de Mordor.
0:08:58	Aragorn: You cannot wield it. None of us can.	Aragorn: No puedes dominarlo. Ninguno de nosotros puede.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats reproduïxen el sentit del text original amb la traducció 		

<p>literal i coincideixen al 100% amb l'opció escollida per al doblatge de la pel·lícula LCA.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn i de Boromir transmet contundència en totes dues llengües i es correspon amb el del film LCA, que és d'on està extret l'àudio. - Codi de col·locació del so: Aragorn i Boromir parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Aragorn i Boromir estan asseguts i cadascun d'ells parla en un pla de figura sencera. - Moviment profilmic físic: La posició corporal dels personatges és adequada per al to de veu de la sonorització i el doblatge. Els personatges mouen els llavis fent com si parlessin però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emulen l'acció de parlar. Aquesta és una característica habitual en el doblatge de videojocs. - Codi gràfic (subtítols): L'enunciat apareix subtítulat a la pantalla i coincideix al 100% amb el text doblat.
<p>Sincronia</p> <p>Els enunciats del doblatge requereixen sincronia labial. En relació amb això, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.</p>

A19	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Diàleg del joc. Quan Aragorn està de camí a Rivendel es troba Boromir i el defensa de l'atac d'uns orcs. Quan acaba, la reacció de Boromir és hostil.		
0:09:03	Boromir (PNJ): It seems Rangers have no use for manners in the wild.	Boromir (PNJ): Parece que los montaraces no tienen muy buenos modos.
0:09:08	Boromir (PNJ): I need no man's aid, much less that of a Ranger.	Boromir (PNJ): No necesito la ayuda de nadie, y menos de un montaraz.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les intervencions del doblatge reproduïxen el sentit del text original. En la primera rèplica s'elideix el sintagma adverbial "in the wild", possiblement per causa dels requisits d'isocronia. - Codi paralingüístic: El to de veu de Boromir indica mal humor. Tanmateix, el canvi dels actors de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: Boromir parla fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El personatge parla enquadrat en un pla mitjà. - Moviment profilmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítulats i coincideixen al 100% amb el text doblat. 		
<p>Sincronia</p> <p>El fragment comporta sincronia labial. Com en el cas anterior, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals de l'animació de videojocs en relació amb l'articulació bucal.</p>		

A20		Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Diàleg del joc. Aragorn ha rebut l'espasa Andúril i la prova lluitant amb Boromir per aconseguir que li sigui fidel.			
0:09:13	Elrond (PNJ): Take the sword and talk to Boromir. Earn his allegiance.	Elrond (PNJ): Toma la espada y habla con Boromir. Gánate su lealtad.	
0:09:19	Boromir (PNJ): It seems we are here on common purpose, Ranger.	Boromir (PNJ): Estamos aquí con un mismo objetivo, montaraz.	
0:09:26	Boromir (PNJ): The road to Rivendell was long, and I fear my blade has grown dull.	Boromir (PNJ): El camino a Rivendel ha sido largo y creo que mi hoja se ha apagado.	
0:09:28	Boromir (PNJ): Spar with me a while, so I can test its steel... and yours, Ranger.	Boromir (PNJ): Lucha conmigo para que pueda probar su acero... y el tuyo, montaraz.	
0:09:33	Sam: (OFF) Boromir was no match for Strider and his sword Andúril.	Sam: (OFF) Boromir no estaba a la altura de Trancos y su espada Andúril.	
0:09:38	Boromir (PNJ): So you are Isildur's heir.	Boromir (PNJ): Así que tú eres el heredero de Isildur.	
0:09:41	Boromir (PNJ): You fought well. Perhaps the blood of the Kings of old is not entirely spent.	Boromir (PNJ): Has luchado bien. Puede que la sangre de los antiguos reyes no esté del todo apagada.	
0:09:47	Boromir (PNJ): It takes more than a sword to make a King. But if you wish my aid, you have it.	Boromir (PNJ): Se necesita algo más que una espada para ser Rey. Pero si quieres mi ayuda, la tendrás.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les intervencions del doblatge reproduïxen el sentit del text original amb una traducció paraula per paraula. Els enunciats contenen referències lèxiques a fragments de la pel·lícula vinculats amb la relació entre els dos personatges. D'una banda, el terme "allegiance" – "lealtad", que pronuncia Legolas al fragment del Concili d'Elrond a Rivendel, tractat a la fitxa A84. De l'altra, el segon enunciat està relacionat amb el fragment reproduït a la fitxa A83, en què Boromir diu "We are here on common purpose". Tanmateix, la traducció no conserva les decisions reproduïdes a la fitxa A83, sinó que opta per traduir-ho com "Estamos aquí con un mismo objetivo.". Per acabar, l'última intervenció recorda les paraules que li dedica Boca de Sauron a Aragorn a la pel·lícula ERR, i en aquesta ocasió sí que coincideixen les decisions traductològiques. - Codi paralingüístic: Elrond i Boromir tenen un to de veu amable en totes dues llengües, tot i que en el cas de Boromir aquest to amable contradiu el sentit d'algunes de les seves intervencions. D'altra banda, el canvi dels actors de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: Boromir i Elrond parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El personatge parla enquadrat en un pla mitjà. - Moviment profilmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar. - Codis gràfics (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat a excepció del quart, en què el subtítol tradueix el text original de manera literal ("Lucha conmigo un rato...") però en el doblatge s'elideix la referència temporal. <p>Sincronia</p> <p>Les rèpliques del doblatge impliquen sincronia labial. De nou, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les</p>			

limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.

A21 <i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>		
Context: Boromir està moribund després de l'atac dels Uruk-hai i té la seva última conversa amb Aragorn, on admet l'error d'haver volgut robar-li l'Anell a Frodo.		
0:09:53	Boromir: Frodo... Where is Frodo?	Boromir: Frodo... ¿Dónde está Frodo?
0:09:57	Aragorn: I let Frodo go.	Aragorn: Deje que se fuera.
0:10:00	Boromir: Then you did what I could not. I tried to take the Ring from him.	Boromir: Hiciste lo que yo no pude hacer. Intenté arrebatarle el Anillo.
0:10:07	Aragorn: The Ring is beyond our reach now.	Aragorn: El Anillo ya está fuera de nuestro alcance.
0:10:10	Boromir: Forgive me, I did not see it. I have failed you all.	Boromir: Perdóname, no lo vi venir. Os he fallado a todos.
0:10:16	Aragorn: (OFF) No, Boromir, (ON) you fought bravely. You kept your honour.	Aragorn: (OFF) No, Boromir, (ON) has luchado con valentía. Has conservado tu honor.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt de les rèpliques de doblatge reproduceix el sentit del text original mitjançant la traducció literal. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües el to de veu de Boromir indica penediment i dificultat de parla, ja que està ferit de mort. El d'Aragorn, per la seva banda, és amable tant en l'anglès com en espanyol. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp, per bé que Aragorn també parla fora de camp en l'últim enunciat. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (grau d'angulació): Per tal d'emular la posició en què es troben els dos personatges en la conversa, el grau d'angulació és contrapicat quan la càmera enfoca Aragorn (perquè és des de la posició de Boromir) i és picat quan es centra en Boromir perquè és de de la perspectiva d'Aragorn. Aquesta angulació contribueix a la caracterització dels personatges: el contrapicat enalteix Aragorn i el picat empeteix Boromir. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es desenvolupa en un intercanvi de primers plans dels dos personatges. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena comporta articulació bucal perquè les intervencions es pronuncien en primers plans i dins de camp. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que es manté gràcies a que es conserva un terme de l'original en la primera intervenció ("Frodo") i a la proximitat sonora d'alguns termes de les dues llengües, com ara "honour" – "honor" en l'última rèplica.</p>		

A22 <i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>		
Context: Continua la conversa final entre Boromir, moribund, i Aragorn.		
0:10:25	Aragorn intenta treure les fletxes del pit de Boromir, però aquest li atura la mà.	
0:10:26	Boromir: Leave it. It is over. The	Boromir: Déjalo. Es el fin. El mundo de

	world of Men will fall. (OFF) And all will come to darkness... (ON) and my city to ruin.	los Hombres se deshace. (OFF) Sucumbirá a la oscuridad ... (ON) y mi ciudad a la destrucción.
0:10:42	Aragorn: I do not know what strength is in my blood, but I swear to you I will not let the white city fall... nor our people fail.	Aragorn: No sé cuanta fuerza corre ahora por mis venas, pero te juro que no permitiré que caiga la ciudad blanca... ni nuestro pueblo tampoco.
0:10:53	Boromir: Our people... our people.	Boromir: Nuestro pueblo... nuestro pueblo.
0:11:00	<i>(Aragorn ajuda Boromir a agafar una espasa i aquest se la posa sobre el pit, amb la intenció de morir amb honor.)</i>	
0:11:22	Boromir: I would have followed you my brother... my captain... my king.	Boromir: Te habría seguido, mi hermano... mi capitán... mi rey.
0:11:53	Aragorn: Be at peace, son of Gondor.	Aragorn: Ve en paz, hijo de Gondor.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: A la primera rèplica, la tria lèxica genera dos petits canvis de matisos en la traducció, d'una banda, de “will fall” per “se deshace” i, de l'altra, de “ruin” per “destrucción”. La traducció de la resposta d'Aragorn comença amb la traducció de “is in my blood” per un equivalent en la llengua d'arribada: “corre ahora por mis venas”. A la part final de la intervenció en anglès apareixen dos verbs “fall” i “fail”. En la traducció és manté la traducció del primer (“caiga”), però s'elideix el segon amb bon criteri per economia del llenguatge, una decisió que contribueix a l'oralitat. És possible també que aquesta elisió estigui motivada pels requisits d'isocronia. La resta del fragment reproduceix gairebé paraula per paraula el sentit del text original. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües el to de veu de Boromir indica penediment i dificultat de parla, ja que està ferit de mort. Això contrasta amb el d'Aragorn, que és enèrgic en la primera intervenció i amable en la última tant en l'anglès com en espanyol. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp, tot i que en el primer enunciat Boromir combina dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codis fotogràfics (grau d'angulació): Per tal d'emular la posició en què es troben els dos personatges en la conversa, el grau d'angulació és contrapicat quan la càmera enfoca Aragorn (perquè és des de la posició de Boromir) i és picat quan es centra en Boromir perquè és de de la perspectiva d'Aragorn. Com a la fitxa anterior (vegeu A21), l'angulació contribueix a la caracterització contrastada dels personatges. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa es desenvolupa en un intercanvi de primers plans dels dos personatges. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. L'escena comporta articulació bucal perquè les intervencions es pronuncien en primers plans. Quan Boromir mor al final del fragment, Aragorn fa un gest proxèmic amb la mà en senyal de respecte abans de pronunciar l'última frase i li fa un petó al front. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. D'altra banda, la sincronia fonètica que requereix el fragment pels primers plans en què es desenvolupa es conserva en les dues últimes intervencions amb la repetició de topònims de l'original (“Gondor”) i la proximitat sonora d'alguns termes de l'anglès i l'espanyol (“captain” – “capitán”; “peace” – “paz”).</p>		

A23		<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>
Context: Acció de joc. El jugador ha seleccionat Aragorn i el mou per l'espai on es desenvolupa la missió.		
0:12:03	Aragorn: (OFF) The white tower shall rise!	Aragorn: (OFF) ¡La torre blanca renacerá!
0:12:05	Aragorn: (OFF) I will not let our people fail.	Aragorn: (OFF) No dejaré que nuestro pueblo caiga.
0:12:08	Aragorn: (OFF) I will not let the White City fall!	Aragorn: (OFF) ¡La ciudad blanca no caerá!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El doblatge reproduceix el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és esperonador i contundent. - Codi de col·locació del so: La veu d'Aragorn se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'acció de joc es desenvolupa en un camp llarguíssim. Això implica que el contingut relatiu al personatge en el canal visual no tingui incidència en el doblatge dels enunciats. 		
<p>Sincronia</p> <p>El doblatge del fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no hi ha cap mena de restricció. En qualsevol cas, es manté la sincronia de contingut.</p>		

2.2 Herència al tron

A24		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>
Context: Gandalf i Elrond parlen a Rivendel sobre el futur immediat de la història i acaben parlant d'Aragorn.		
0:12:12	Gandalf: It is in Men that we must place our hope.	Gandalf: Es en los Hombres en quien hay que poner esperanza.
0:12:16	Elrond: Men?	Elrond: ¿Hombres?
0:12:18	Elrond: There is no strength left in the world of Men. They're scattered, divided, leaderless.	Elrond: No quedó poder en el mundo de los Hombres. Desechos, perdidos, sin dirección.
0:12:24	Gandalf: There is one who could unite them, one who could reclaim the throne of Gondor.	Gandalf: Hay alguien que podría unirlos, alguien que podría reclamar el trono de Gondor.
0:12:31	Elrond: He turned from that path a long time ago. He's chosen exile.	Elrond: Dejé ese camino hace largo tiempo. Ha elegido el exilio.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els enunciats reproduïxen el sentit del text original mitjançant la traducció literal. - Codi paralingüístic: El to de veu de Gandalf i Elrond és consistent i enèrgic. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Durant la conversa els dos personatges apareixen enquadrats sobretot en primers plans i plans mitjans. 		

- Moviment profílmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal.
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté perquè en el doblatge es conserven termes de l'original (“Gondor” i “Dúnedain”) i per la semblança d'algunes paraules en les dues llengües (“unite” – “unirlos”; “reclaim” – “reclamar”; “throne” – “trono”; “exile” – “exilio”).</p>

A25	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Conversa entre Aragorn i Arwen a Rivendel.		
0:12:41	<i>(Aragorn recull del terra l'empunyadura trencada de l'espasa Narsil i la torna al seu lloc amb delicadesa.)</i>	
0:13:00	Arwen: (SB) Why do you fear the past? (DL) You are Isildur's heir, not Isildur himself. You are not bound to his fate.	Arwen: (SB) ¿Por qué temes al pasado? (DL) Eres el heredero de Isildur, no Isildur en persona. Tú no compartes su destino.
0:13:14	<i>Aragorn: The same blood flows in my veins. The same weakness.</i>	<i>Aragorn: La misma sangre corre por mis venas. La misma debilidad.</i>
0:13:28	Arwen: Your time will come. (OFF) You will face the same evil. (ON) And you will defeat it.	Arwen: Tu tiempo llegará. (OFF) Te enfrentarás al mismo mal. (ON) Y lo derrotarás.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció literal. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn indica un punt de ràbia, mentre que el d'Arwen és amable. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. Aragorn només ho fa dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de composició icònica (codi de figuració): A l'inici de la conversa, en la primera intervenció i al principi de la segona, Arwen està situada darrera Aragorn. Visualment indica que ens trobem davant d'una acció interna, com si Arwen verbalitzés el subconscient d'Aragorn. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La conversa comença enquadrada en un pla mitjà d'Aragorn i Arwen es troba darrera seu. Després dona pas a un intercanvi de primers plans dels dos personatges. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització. D'altra banda, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que en aquesta ocasió no es manté ja que els termes escollits en el doblatge, i que són els equivalents directes en la llengua d'arribada, no tenen una proximitat sonora amb els de l'original.</p>		

A26		La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Conversa entre Aragorn i Elrond a Rivendel.			
0:13:37	<i>(Aragorn està agenollat davant la tomba de la seva mare, a Rivendel. Apareix Elrond, que parla en èl·fic. Aquestes paraules es subtitulen tant en anglès com en espanyol.)</i>		
0:13:48	Elrond: (OFF) In her heart your mother knew you'd be hunted all your life. (SB) That you'd never escape your fate. (OFF) The skill of the Elves can reforge the sword of kings, but only you have the power to wield it.	Elrond: (OFF) Pero en su corazón tu madre sabía que serías perseguido toda tu vida. (SB) Que nunca escaparías a tu destino. (OFF) La maestría de los elfos puede volver a forjar la espada de reyes, pero solo tú tienes el poder para empuñarla.	
0:14:03	Aragorn: I do not want that power, I've never wanted it.	Aragorn: No quiero ese poder. Nunca lo he querido.	
0:14:10	Elrond: You are the last of that bloodline, there is no other.	Elrond: Eres el último de tu linaje, no hay otro.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original amb la traducció literal. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn indica sobrietat, mentre que el d'Elrond és neutre. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins i fora de camp. Aragorn només ho fa dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment combina diferents enquadraments de l'estàtua de la mare d'Aragorn, que inclouen un pla de detall de la mà d'ell acariciant el marbre, amb primers i primeríssims plans d'Aragorn. També hi ha un pla mitjà d'Elrond a la part final del fragment. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial dels personatges coincideix amb el to de veu. D'altra banda, els enunciat que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. 			
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que es manté per la proximitat dels termes en les dues llengües: "power" – "poder".</p>			

A27		Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Gríma parla amb Saruman després de retornar a Isengard i descriu l'anell d'Aragorn.			
0:14:14	Gríma: (OFF) His cloth was poor. (ON) And yet he bore a strange ring. Two serpents with emerald eyes. One devouring, the other (OFF) crowned with golden flowers.	Gríma: (OFF) Pobre de vestiduras. (ON) Y aún y así llevaba un extraño anillo. Dos serpientes de ojos esmeralda. Una devorando, y otra (OFF) coronada con guirnaldas doradas.	
0:14:33	Saruman: (OFF) The Ring of Barahir. (ON) So Gandalf Greyhame thinks he has found Isildur's heir. The lost king of Gondor. He's a fool. The line was	Saruman: (OFF) El Anillo de Barahir. Veo que (ON) Gandalf el Gris cree haber encontrado al heredero de Isildur, al perdido rey de Gondor. El muy necio.	

	broken years ago.	El linaje se interrumpió hace años.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les dues intervencions del doblatge reproduïen el sentit del text original a través de la traducció literal. La primera enriqueix el text a través de la tria lèxica amb la traducció de “cloth” per “vestiduras” i de “flowers” per “guirnaldas”. - Codi paralingüístic: El to de veu de tots dos personatges té un aire malèfic, associat amb el seu rol en la història. - Codi de col·locació del so: Tots dos personatges parlen dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de transcripció icònica: Saruman obre un llibre on apareix dibuixat l'anell que descriu Gríma. El dibuix coincideix amb la descripció. D'altra banda, quan Saruman parla d'un llinatge trencat al final de la seva intervenció coincideix visualment amb què tanca el llibre de cop. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Els dos personatges apareixen enquadrats en primers plans i en plans mitjans. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Alhora, els enunciats comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, alguns dels plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que es preserva per la semblança d'algunes paraules en les dues llengües (“serpents” – “serpientes”, “devouring” – “devorando”; “line” – “linaje”) i perquè es mantenen topònims i antropònims de l'original (“Gandalf”; “Gondor”).</p>		

A28	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Diàleg del joc. A Rivendel, Arwen li entrega l'anell de Barahir a Aragorn després que aquest hagi completat una tasca secundària.		
0:14:48	Arwen (PNJ): Rivendell is in debt with you, Aragorn.	Arwen (PNJ): Rivendel está en deuda contigo, Aragorn.
0:14:50	Arwen (PNJ): Our lookouts have spoken of your bravery in defeating the Goblins.	Arwen (PNJ): Nuestros vigilantes han hablado de tu coraje a la hora de luchar contrar los Trasgos.
0:14:55	Arwen (PNJ): This Ring was a symbol of the courage of your ancestors. It is fitting that you should carry it now.	Arwen (PNJ): Este Anillo era un símbolo del coraje de tus antepasados. Lo propio es que ahora lo lleves tú.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les intervencions del doblatge escullen la traducció paraula per paraula per reproduir el sentit del text original. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Arwen és amable en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Arwen parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El personatge parla enquadrat en un pla mitjà. - Moviment profílmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar. - Codis gràfics (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat a excepció del primer, en què el subtítol inclou el nom d'Aragorn, però s'elideix 		

a l'àudio.
<p>Sincronia</p> <p>Es requereix sincronia labial. En relació amb això, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.</p>

2.3 Lideratge

A29	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: En sortir de Moria després que Gandalf hagi desaparegut, Aragorn assumeix el lideratge del grup.		
0:15:04	Aragorn: Legolas! Get them up.	Aragorn: ¡Legolas! Que se muevan.
0:15:12	Boromir: Give them a moment, for pity's sake.	Boromir: Dales un momento, por piedad.
0:15:14	Aragorn: By nightfall these hills will be swarming with orcs. (SB) We must reach the woods of Lothlórien.	Aragorn: Al anochecer estas colinas serán un hervidero de orcos. (SB) Debemos llegar a los bosques de Lothlórien.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciatos reproduïx el sentit del text original. En el primer enunciat s'opta per l'expressió "que se muevan" com a traducció de "Get them up" que conté una marca d'oralitat. La tercera intervenció conté una transposició: la forma verbal "swarming" es tradueix pel substantiu "hervidero". - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn mostra determinació, una característica rellevant perquè està assumint el lideratge, i contrasta amb el to de súplica de Boromir. El contrast contribueix a destacar el to d'Aragorn. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp, per bé que l'última intervenció d'Aragorn és sense boca. - Codi musical: De fons se sent un cor de veus femenines que aporta un component tràgic al fragment. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment combina diferents plans mitjans d'Aragorn i Boromir quan parlen amb un pla general de l'escena que permet copsar la tristesa que senten els membres de la companyia. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial de tots dos personatges es correspon amb el to de veu que utilitzen en les intervencions. D'altra banda, els enunciatos que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. Alhora, alguns dels plans en què s'enquadra el fragment impliquen sincronia fonètica, que es manté per mitjà de la repetició d'antropònims ("Legolas") i de la proximitat entre mots ("moment" – "momento"; "orcs" – "orcos") i expressions ("for pity's sake" – "por piedad") en les dues llengües.</p>		

A30	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Després que Frodo hagi marxat cap a Mordor, Aragorn explica a Gimli i Legolas el canvi d'objectiu.		
0:15:21	Aragorn: Frodo's fate is no longer in	Aragorn: Frodo y su destino ya no son

	our hands.	asunto nuestro.
0:15:29	Gimli: Then it has all been in vain, the Fellowship has failed.	Gimli: Entonces todo ha sido en vano. La Compañía ha fracasado.
0:15:44	Aragorn: Not if we hold true to each other. We will not abandon (OFF) Merry and Pippin to torment and death. (ON) Not while we have strength left. (SB) Leave all that can be spared behind. We travel light. (ON) Let's hunt some orc.	Aragorn: No si nosotros seguimos unidos. No abandonaremos a Merry (OFF) y a Pippin al tormento y a la muerte. (ON) No mientras nos queden fuerzas. (SB) Dejad lo que no sea indispensable. Viajaremos de día. (ON) Vamos a cazar orcos.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El primer enunciat conté una doble modulació: d'una banda, pluralitza el subjecte (“Frodo y su destino”) i, de l'altra, utilitza un enfocament diferent amb l'ús de l'expressió “ya no son asunto nuestro” com a equivalent de “no longer in our hands”. En la tercera intervenció hi ha un canvi de matís quan es tradueix la frase “We travel light.” de la part final de la intervenció per “Viajaremos de día”. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn mostra determinació i contrasta amb la de Gimli, que indica decepció. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp per bé que en l'última intervenció Aragorn està fora de camp durant un breu instant. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment combina diferents plans mitjans d'Aragorn, Legolas i Gimli. L'última intervenció comença amb un pla conjunt de tots tres que dona pas a diferents primers plans i finalment la càmera s'enquadra en un pla americà d'Aragorn coincidint amb les indicacions finals. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial de tots tres personatges es correspon amb el to de veu que utilitzen en les intervencions. Alhora, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. D'altra banda, els plans en què s'enquadra el fragment impliquen sincronia fonètica, que també es conserva en mantenir els antropònims (“Frodo”) i per la semblança d'alguns termes en les dues llengües (“Not” – “No”; “orc” – “orcos”).</p>		

A31	Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Aragorn organitza la defensa de Helm's Deep.		
0:16:07	Aragorn: We'll place the reserves along the wall. They can support (SB) the archers from above the gate.	Aragorn: Situaremos a la reserva a lo largo del muro. Que apoyen (SB) a los arqueros desde lo alto del portón.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat reproduïx el sentit del text original i incorpora una marca d'oralitat a l'inici de la segona frase: “Que apoyen...”. Per altra banda, la tria lèxica aporta un matís arcaïtzant a la intervenció amb l'ús del terme “portón” com a traducció de “gate”. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn mostra determinació. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es produeix en un pla mitjà 		

d'Aragorn, que parla amb Legolas mentre camina i es gira de costat i d'esquena. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial del personatge es correspon amb el to de veu de la intervenció. D'altra banda, la primera part de la intervenció implica articulació bucal.
Sincronia Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. Alhora, la part inicial de l'enunciat implica sincronia fonètica, que no es conserva.

A32	Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Abans de l'inici de la batalla de Helm's Deep, Aragorn aixeca els ànims d'un jove soldat.		
0:16:15	Haleth: The men are saying that we will not live out the night. They say that it is hopeless.	Haleth: Los hombres dicen que no pasaremos de esta noche. Dicen que no hay esperanza.
0:16:39	Aragorn: This is a good sword.	Aragorn: Tienes buena espada.
0:16:43	Aragorn: (DE) Haleth, son of Háma... (ON) There is always hope.	Aragorn: (DE) Haleth, hijo de Háma... (ON) Siempre hay esperanza.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats reproduïx el sentit del text original. Al final de l'última intervenció original, Aragorn juga amb els recursos de la llengua i vincula la seva resposta ("There is always hope.") amb l'expressió que utilitza Haleth ("... it is hopeless."). En el doblatge el paral·lelisme passa al nivell sintàctic. Aragorn respon a la frase "no hay esperanza" de Haleth amb la inclusió d'un adverbi de freqüència però mantenint l'estructura: "siempre hay esperanza"). D'aquesta manera, es reforça el paral·lelisme entre les rèpliques de tots dos personatges. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és amable i convincent en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de transcripció icònica: Quan Aragorn analitza l'espasa del jove, es pot apreciar l'estat precari de l'objecte, que contrasta amb l'observació positiva que en fa el personatge. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Durant la conversa els dos personatges apareixen enquadrats en un pla de figura sencera, pla mitjà i finalment un primer pla d'Aragorn. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització. Alhora, l'enunciat final comporta articulació bucal perquè es pronuncia en part en un pla mitjà i un primer pla. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. Alhora, el tercer enunciat implica sincronia fonètica, que no es conserva ja que els termes escollits en el doblatge, i que són els equivalents directes en la llengua d'arribada, no tenen una proximitat sonora amb els de l'original.</p>		

A33	La batalla por la Tierra Media I (videojoc)	
Context: Acció de joc. El jugador mou Aragorn per l'espai on es desenvolupa la missió.		
0:16:52	Aragorn: (OFF) There is always hope.	Aragorn: (OFF) Siempre hay esperanza.
0:16:56	Aragorn: (OFF) Show them no mercy for you shall receive none.	Aragorn: (OFF) No mostréis piedad alguna porque ninguna habéis de recibir.

0:17:01	Aragorn: (OFF) We must fight with courage!	Aragorn: (OFF) ¡Tenemos que luchar con valor!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El doblatge reproduceix el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és esperonador. - Codi de col·locació del so: La veu d'Aragorn se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'acció de joc es desenvolupa en un camp llarguíssim. Això implica que el contingut relatiu al personatge en el canal visual no tingui incidència en el doblatge dels enunciats. 		
<p>Sincronia</p> <p>El doblatge del fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no hi ha cap mena de restricció. En qualsevol cas, es manté la sincronia de contingut.</p>		

2.3.1 Relació amb Théoden

A34	Las dos torres (llargmetratge)	
<p>Context: Després que Théoden hagi estat alliberat per Gandalf, hi ha una conversa estratègica sobre les properes accions en què Théoden deixa clar a Aragorn qui mana a Rohan.</p>		
0:17:04	Théoden: I will not risk open war.	Théoden: (OFF) No me arriesgaré (ON) a una guerra abierta.
0:17:08	Aragorn: Open war is upon you, whether you would risk it or not.	Aragorn: Ya os ha sido declarada, arriesguéis o no.
0:17:14	Théoden: (DE) When last I looked, (ON) Théoden, not Aragorn, was king of Rohan.	Théoden: (DE) Si mal no recuerdo, (ON) Théoden, y no Aragorn, es el rey de Rohan.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats reproduceix el sentit del text original mitjançant la traducció literal. Tan sols hi ha un petit canvi en la tria de l'adjectiu "declarada" que evita la repetició del terme "open" que apareix en les dues primeres rèpliques. Aquesta segona intervenció del doblatge incorpora una marca d'oralitat amb l'adverbi "Ya". Finalment, l'inici de l'últim enunciat opta per traduir "When last I looked" per una expressió equivalent en llengua d'arribada ("Si mal no recuerdo") que inclou una consonant bilabial absent al text original però que no comporta problemes de sincronia perquè el personatge està d'esquena. - Codi paralingüístic: En totes dues llengües el to de veu de Théoden és altiu i orgullós, mentre que el d'Aragorn és sobri. - Codi de col·locació del so: Tots dos personatges parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de composició icònica (codis de figuració): Théoden està situat en una posició central en la càmera, la qual cosa indica que el pes del lideratge recau sobre ell. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Durant la conversa els dos personatges apareixen enquadrats en plans mitjans i primers plans. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. D'altra banda, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. 		

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Atès que una part del fragment està enquadrada en primers plans, també es requereix sincronia fonètica, que es manté perquè es conserven noms propis de l'original: “Théoden”, Aragorn” i “Rohan”.

A35 Las dos torres (llargmetratge)		
Context: Gimli, Aragorn, Legolas i Gandalf van cap als estables de Rohan mentre comenten la decisió de Théoden de refugiar el poble a l'Abisme de Helm.		
0:17:23	Gimli: (OFF) Who will defend them if not their king?	Gimli: (OFF) ¿Quién los ha de defender si no es su rey?
0:17:25	Aragorn: (DC) He's only doing what he thinks is best for his people. Helm's Deep has saved them in the past.	Aragorn: (DC) Solo obra pensando en el bien de su pueblo. El Abismo de Helm les salvó en el pasado.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats transmeten el sentit del text original a través de la traducció paraula per paraula. La tria lèxica de la segona rèplica incorpora un registre més elevat en traduir “<u>He's only doing</u> what he thinks is best for his people” per “<u>Solo obra pensando</u> en el bien de su pueblo”. - Codi paralingüístic: Pel to de veu, Gimli sembla enfadat en totes dues llengües, mentre que el d'Aragorn és amable i indica diplomàcia. - Codi de col·locació del so: Gimli parla fora de camp. En canvi, Aragorn ho fa dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La càmera es mou de manera lateral i segueix els personatges mentre caminen i els enquadra en un pla mitja. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal d'Aragorn s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Atès que Gimli no apareix en pantalla quan parla, no té associat cap moviment profilmic amb la seva intervenció. 		
Sincronia		
Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix.		

A36 Las aventuras de Aragorn (videojoc)		
Context: Diàleg del joc. Després que Théoden hagi estat alliberat de la influència de Saruman, Aragorn hi té una conversa fora del palau de Meduseld.		
0:17:32	Théoden (PNJ): You have freed me from Saruman's poisoned grasp, but still he infects my city.	Théoden (PNJ): Me has liberado del veneno de Saruman, pero mi ciudad sigue infectada.
0:17:39	Théoden (PNJ): Head to the gates. Let us free the city once and for all.	Théoden (PNJ): Dirígete a las puertas y libera a la ciudad de una vez por todas.
0:17:44	Théoden (PNJ): I must see to the needs of my people, but first I shall reward your heroism.	Théoden (PNJ): Debo atender las necesidades de mi gente, pero primero recompensaré tu heroismo.
0:17:50	Théoden (PNJ): Take this Rohirrim spear, and use it well. Its length should prove decisive against cavalry.	Théoden (PNJ): Toma esta lanza Rohirrim y úsala bien. Su longitud puede ser decisiva cuando te enfrentes a un ejército de caballería.

Canal acústic

- Codi lingüístic: El conjunt de intervencions del doblatge reproduceix el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula excepte al final de l'última rèplica que inclou una ampliació en traduir “can prove decisive against cavalry” per “puede ser decisiva cuando te enfrentes a un ejército de caballería”.

- Codi paralingüístic: El to de veu de Théoden és amable.

- Codi de col·locació del so: Théoden parla dins de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El personatge parla enquadrat en un pla mitjà.

- Moviment profílmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar.

- Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat.

Sincronia

El fragment requereix una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.

A37	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Diàleg del joc. Aragorn parla amb Théoden abans que el poble de Rohan marxi cap a l'Abisme de Helm i durant el trajecte.		
0:17:58	Théoden (PNJ): You must aid the captain in escorting the second caravan across the river.	Théoden (PNJ): Debes ayudar al capitán a escoltar la segunda caravana mientras cruza el río.
0:18:02	Théoden (PNJ): Aragorn, you have a knack for timing. The wolves of Isengard block our path to Helm's Deep.	Théoden (PNJ): Aragorn, siempre llegas a tiempo. Los lobos de Isengard bloquean el camino al Abismo de Helm.
0:18:09	Théoden (PNJ): They have hindered us long enough. With your aid we will clear the road.	Théoden (PNJ): Ya nos han entorpecido suficiente la marcha. Con tu ayuda, allanaremos el camino.
0:18:14	Théoden (PNJ): My people shall be brought safely to the fortress and there we will weather this storm!	Théoden (PNJ): Mi gente debe llegar sana y salva a la fortaleza; allí ya nos las arreglaremos.
Canal acústic <p>- Codi lingüístic: Les diferents rèpliques del doblatge reproduceixen el sentit del text original mitjançant la traducció literal excepte en la part final de l'última intervenció, en què en el doblatge a l'espanyol es tradueix la frase feta de l'anglès (“there we will weather the storm”) per una traducció comunicativa que no conserva el to metafòric èpic de l'original: “allí ya nos las arreglaremos”.</p> <p>- Codi paralingüístic: El to de veu de Théoden és amable.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Théoden parla dins de camp.</p>		
Canal visual <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El personatge parla enquadrat en un pla mitjà.</p> <p>- Moviment profílmic físic: Théoden mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar.</p>		

- Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat.

Sincronia

El doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.

A38	<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>	
Context: Cap al final de la batalla de l'Abisme de Helm, Aragorn i Théoden estan tancats a la ciutadella de la fortalesa en l'últim espai no conquerit pels Uruk-hai. Aragorn li proposa a Théoden de sortir cavalcant junts fent un últim atac èpic.		
0:18:21	Théoden: So much death. What can Men do against such reckless hate?	Théoden: Demasiada muerte. ¿Qué pueden los hombres ante tan aciago destino?
0:18:33	Aragorn: Ride out with me. Ride out and meet them.	Aragorn: Cabalgad conmigo. Resistid y enfrentadlos.
0:18:41	Théoden: For death and glory.	Théoden: Por la muerte y la gloria.
0:18:44	Aragorn: For Rohan, (DE) for your people.	Aragorn: Por Rohan, (DE) por vuestro pueblo.
0:18:48	<i>(Gimli observa que està sortint el sol i això els recorda que Gandalf va prometre que arribaria amb reforços en aquest moment concret. Théoden reacciona amb una actitud enèrgica.)</i>	
0:19:05	Théoden: Yes. Yes. The horn of Helm Hammerhand shall sound in the Deep one last time!	Théoden: Sí, sí. ¡El cuerno de Helm resonará en el abismo una última vez!
0:19:25	Théoden: Let this be the hour when we draw swords together.	Théoden: Ha llegado la hora de empuñar juntos el acero.
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats reproduceix el sentit del text original. Tanmateix, hi ha diversos canvis en la tria lèxica. El primer el trobem en la part final de la primera rèplica en traduir “reckless hate” per “aciago destino”. Tot i que la traducció s'allunya del sentit estricte de l'original, la decisió traductològica és adequada per al context en què es produeix i el to filosòfic que transmet la intervenció de Théoden. En la segona intervenció s'evita la repetició dels imperatius inicials (“Ride out”) i s'opta per un verb diferent que funciona per al context (“Resistid”) i que contribueix a l'ajust per la similitud fonètica amb l'original. Finalment, l'últim enunciat opta per traduir el terme “sword” pel material de què està fet l'objecte (“acero”), fet que aporta un matís èpic a la frase.</p> <p>- Codi paralingüístic: El to de veu inicial de Théoden és reflexiu i melancòlic i passa a ser enèrgic en el tercer i cinquè enunciats. El d'Aragorn és enèrgic en totes dues rèpliques. Aquests diferents tons de veu es mantenen en les dues llengües.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Tots dos personatges parlen dins de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Els dos personatges apareixen enquadrats en primers plans.</p> <p>- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. D'altra banda, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal.</p>		
Sincronia		
Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Atès que gairebé totes les		

intervencions es produeixen el primers plans, el fragment també requereix sincronia fonètica, que es manté gràcies a que es conserven els topònims de l'original ("Rohan"). Tanmateix, l'efecte de l'ajust correcte, el proporciona sobretot la isocronia.

A39		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Escena cinemàtica. Cap al final de la batalla de l'Abisme de Helm, Aragorn i Théoden estan tancats a la ciutadella de la fortalesa en l'últim espai no conquerit pels Uruk-hai. Aragorn li proposa a Théoden de sortir cavalcant junts fent un últim atac èpic.			
0:19:32	Sam: (OFF) Théoden despaired, for it seemed that all was lost.	Sam: (OFF) Théoden se desesperaba al ver que todo estaba perdido.	
0:19:38	Théoden: What can Men do against such reckless hate?	Théoden: ¿Qué pueden los hombres ante tan aciago destino?	
0:19:44	Aragorn: Ride out with me. For Rohan. For your people.	Aragorn: Resistid y enfrentadlos. Por Rohan. Por vuestro pueblo.	
0:19:51	Théoden: Yes... yes! Let this be the hour when we draw swords together.	Théoden: Sí, ¡sí! Ha llegado la hora de empuñar juntos el acero.	
0:20:10	Sam: (OFF) It was almost dawn as the two men rode out against impossible odds.	Sam: (OFF) Casi estaba amaneciendo cuando los dos hombres partien, pese a tenerlo todo en contra.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les diferents rèpliques reproduïxen el sentit del text original amb la traducció literal. El segon, el tercer i el quart coincideixen al 100% amb l'opció escollida per al doblatge de la pel·lícula LDT. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn i Théoden es correspon amb el del film LDT, que és d'on està extret l'àudio: la veu de Théoden al segon enunciat transmet reflexió i malenconia i passa a ser enèrgica en el quart. Al seu torn, la d'Aragorn és enèrgica. Aquests diferents tons de veu es mantenen en les dues llengües. La veu de Sam com a narrador és amable tant al principi com al final. - Codi de col·locació del so: Aragorn parla dins de camp, Théoden combina dins i fora, mentre que Sam ho fa fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment combina diferents tipus de plans. La introducció de Sam es pronuncia en un pla general de la sala. La imatge passa a centrar-se en un pla americà de Théoden i quan Aragorn li respon ho fa en un pla mitjà. A la següent intervenció de Théoden apareix Aragorn d'esquena al mig de la imatge amb Théoden a mig terme i la sala al fons. La rèplica final de Sam es produeix en un camp llarg on es veuen els dos personatges com surten de la fortalesa cavalcant. - Moviment profilmic físic: La posició corporal dels personatges és adequada per al to de veu de la sonorització i el doblatge. Els personatges mouen els llavis fent com si parlessin però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emulen l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat. 			
<p>Sincronia</p> <p>El fragment implica sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>			

2.4 Reialesa

2.4.1 Element artificial: espasa

A40	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Arwen camina pels passadissos de Rivendel mentre recita versos relacionats amb Aragorn i l'espasa.		
0:20:18	Arwen: (OFF) From the ashes a fire shall be woken. A light from the shadow shall spring. Renewed shall be blade that was broken. The crownless again shall be king.	Arwen: (OFF) De las cenizas despertará el fuego. La luz brotará de la sombra. Forjada será de nuevo la espada de sus pedazos. El destronado retornará para ser rey.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les dues intervencions reproduïxen exactament les paraules utilitzades en la traducció d'aquests versos en l'obra literària de Tolkien a l'espanyol. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Arwen és suau i serè, i la cadència indica que les paraules s'estan recitant. - Codi de col·locació del so: El personatge parla fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Mentre es reciten les paraules, la càmera intercala plans mitjans d'Arwen encaputxada amb imatges relacionades amb l'espasa, com per exemple els fragments abans de forjar-se o un flashback del moment en què es trenca. Aragorn no apareix en cap d'aquestes imatges per bé que les paraules sí que hi fan referència. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen els dos tipus de sincronia que requereix el fragment: la de contingut i la isocronia.</p>		

A41	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Elrond porta a Aragorn l'espasa reforjada Andúril i li diu que amb aquest objecte pot convocar l'exèrcit dels morts, tot i que Aragorn és reticent perquè està compost per traïdors.		
0:20:42	Elrond: There are those who dwell in the mountain.	Elrond: Quedan aquellos que moran en la montaña.
0:20:55	Aragorn: Murderers... traitors. You would call upon them to fight? They believe in nothing. They answer to no one.	Aragorn: Malhechores... traidores. ¿Los llamarías para luchar? No respetan nada. No responden ante nadie.
0:21:09	Elrond: They will answer to the King of Gondor.	Elrond: Responderán ante el rey de Gondor.
0:21:19	Elrond: Andúril, flame of the West... (OFF) forged from the shards of Narsil.	Elrond: Andúril, la Llama del Oeste (OFF) ... forjada de los fragmentos de Narsil.
0:21:39	Aragorn: Sauron will not have forgotten (SB) the sword of Elendil.	Aragorn: Sauron no habrá olvidado (SB) la espada de Elendil.

0:21:57	Aragorn: The blade that was broken shall return to Minas Tirith.	Aragorn: La que fue quebrada retornará a Minas Tirith.
0:22:03	Elrond: The man who can wield the power of this sword can summon to him an army more deadly than any that walks this earth.	Elrond: El hombre que la empuñe con poder logrará mandar una tropa más letal que cualquiera que holle la tierra.
0:22:10	Elrond: Put aside the Ranger... become who you were born to be. Take the Dimholt Road.	Elrond: Olvida al montaraz. Ocupa el lugar que te corresponde. Entra en el Bosque Sombrío.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats conserva el sentit del text original a través de la traducció literal. Tanmateix, hi ha algunes modificacions. Al cinquè enunciat es substitueix la referència a l'espasa de l'original "blade" pel pronom "La". En el següent enunciat, es produeix un canvi sintàctic que comporta un petit canvi de matís: "The man who can wield the power of this sword" es tradueix per "El hombre que la empuñe con poder". En aquest mateix enunciat la tria lèxica produeix canvis de matís en traduir "summon" per "mandar", "army" per "tropa" i "walks" per "holle". Entenem que aquestes decisions contribueixen a plasmar l'idiòlecte noble del personatge a través del doblatge. Per acabar, la frase final de l'última intervenció és totalment diferent, per bé que des del punt de vista de contingut funciona, ja que l'element geogràfic del text original ("Dimholt Road") està ubicat en el que s'utilitza en el doblatge ("el Bosque Sombrío"). - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn i Elrond és neutre en alguns enunciats i contundent en altres. - Codi de col·locació del so: Gairebé tot el fragment es produeix dins de camp. - Codi musical i d'efectes sonors: Al final de la primera intervenció, se sent un efecte sonor fantasmagòric combinat amb el so d'un vent gèlid. Tots dos sons es relacionen amb l'exèrcit dels morts. Després, quan Elrond mostra l'espasa i esmenta el rei de Gondor, comença una melodia vinculada amb l'objecte, que serà present fins al final del fragment i que adquireix intensitat en els plans en què la càmera es centra en l'espasa. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): Quan la càmera es centra en l'espasa, l'objecte destaca per sobre del fons especialment per la brillantor. Això es confirma en un pla de detall de la llargada de la fulla de l'espasa. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Durant la conversa tots dos personatges apareixen enquadrats sobretot en un primers plans i plans mitjans. El fragment també inclou plans de detall de l'espasa. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització. D'altra banda, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté perquè en el doblatge es conserven termes de l'original ("Gondor", "Sauron" i "Minas Tirith"), per la proximitat d'alguns termes de les dues llengües ("return" i "retornará") i per la selecció de termes que contenen sons bilabials ("power" – "empuñe"; "summon" – "mandar").</p>		
A42	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinematogràfica. Aragorn parla amb Elrond a Rivendel.		
0:22:20	Elrond: Andúril, the Flame of the	Elrond: Andúril, la Llama del Oeste

	West. Forged from the shards of Narsil.	forjada de los fragmentos de Narsil.
0:22:24	Elrond: (DE) Put aside the ranger. Become who you were born to be.	Elrond: (DE) Olvida al montaraz. Ocupa el lugar que te corresponde.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les dues intervencions reproduïxen el sentit del text original i coincideixen al 100% amb el doblatge de les pel·lícules a l'espanyol. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Elrond és amable. - Codi de col·locació del so: Elrond parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Elrond i Aragorn apareixen enquadrats en plans mitjans. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització. Tanmateix, el personatge no mou els llavis, tot i que està dins de camp i en ON. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>El fragment comporta sincronia labial. En relació amb això, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.</p>		

2.4.2 L'exèrcit dels morts

A43	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinematogràfica. Sam narra de manera resumida l'episodi en què Aragorn invoca l'exèrcit dels morts.		
0:22:28	Sam: (OFF) And so, while the Rohirrim rode to Gondor, (SB) Strider traveled to a cursed place and called up ghosts to help him. They had been men who had sworn in the days of Elendil to fight against Sauron but had broken their promise. (DE) Now they agreed to join Strider so they could fulfil their oaths and finally rest in peace.	Sam: (OFF) Así pues, mientras los Rohirrim cabalgaban hacia Gondor, (SB) Trancos viajó a un lugar maldito e invocó a un ejército fantasma para que le ayudara. Se trataba de un nutrido grupo de hombres que, en días de Elendil, había jurado luchar contra Sauron y no había cumplido su palabra. (DE) En esta ocasión aceptaron unirse a Trancos para cumplir su juramento y poder descansar en paz.
0:22:49	Sam: (OFF) With their help, Strider took over the ships of the Corsairs and sailed to the battle in their stead.	Sam: (OFF) Con su ayuda, Trancos se hizo con los barcos de los corsarios y navegó hacia el campo de batalla en su lugar.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les dues intervencions reproduïxen el sentit del text original amb la traducció literal. En la primera intervenció hi ha dues ampliacions en traduir "ghosts" per "un ejército fantasma" i "men" per "un nutrido grupo de hombres". D'altra banda, l'expressió "had broken their promise" es tradueix per una expressió equivalent en llengua d'arribada: "no había cumplido su palabra". La segona intervenció conté una altra ampliació en traduir "battle" per "campo de batalla". 		

<p>- Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és amable.</p> <p>- Codi de col·locació del so: Sam parla dins i fora de camp.</p> <p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Es combinen dos plans de conjunt de Sam assegut en una butaca i els fills asseguts al terra amb una imatge estàtica en sèpia dels vaixells dels corsaris, que plasma gràficament la informació que dona el doblatge.</p> <p>- Moviment profílmic físic: Quan apareix en pantalla, l'expressió corporal i facial de Sam s'adequa al to de veu de la sonorització. El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar.</p> <p>- Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat.</p>
<p>Sincronia</p> <p>El fragment implica sincronia labial. Com en el cas anterior, es preserven la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de videojocs respecte de conservar l'articulació bucal.</p>

A44	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Aragorn entra a la muntanya que habita l'exèrcit dels morts i els invoca.		
0:22:57	Aragorn: I do not fear death.	Aragorn: No temo a la muerte.
0:23:04	King of the Dead: (OFF) Who enters my domain?	Rey de los muertos: (OFF) ¿Quién osa entrar en mis dominios?
0:23:12	Aragorn: One who will have your allegiance.	Aragorn: Aquél a quien seréis leal.
0:23:18	King of the Dead: The dead do not suffer the living to pass.	Rey de los muertos: Los muertos no permiten el paso a los vivos.
0:23:24	Aragorn: You will suffer me!	Aragorn: Permitiréis el mío.
0:23:27	Aragorn: I summon you to fulfill your oath!	Aragorn: ¡Te conmino a cumplir tu juramento!
0:23:31	King of the Dead: (SB) None but the (ON) King of Gondor (OFF) may command me!	Rey de los muertos: (SB) ¡Nadie sino el (ON) rey de Gondor (OFF) puede darme órdenes!
0:23:42	King of the Dead: That blade was broken!	Rey de los muertos: ¡La espada se quebró!
0:23:46	Aragorn: It has been remade! / Fight for us and regain your honour!	Aragorn: ¡La han vuelto a forjar! / ¡Luchad por nosotros! ¡Recuperad vuestro honor!
0:24:01	Aragorn: I am Isildur's heir. (SB) Fight for me (ON) and I will hold your oath fulfilled. / What say you?	Aragorn: Soy heredero de Isildur. (SB) ¡Luchad para mí (ON) y haré que se cumpla el juramento! / ¿Qué decís?
0:24:19	Aragorn: You have my word! (SB) Fight, and I will release you from this living death! What say you?	Aragorn: ¡Tenéis mi palabra! (SB) ¡Luchad, y yo os liberaré de esta vida en la muerte! ¿Qué decís?
Canal acústic		
- Codi lingüístic: En general, els enunciats mantenen el sentit del text original per bé que hi ha alguns petits canvis de matís. El segon enunciat incorpora una ampliació en la traducció		

del verb “enters” per “osa entrar”. A la quarta intervenció, el terme “suffer” es tradueix per “permiten”, que aparentment provoca un canvi de sentit per bé que en el context funciona adequadament. Aquest canvi es manté en l'enunciat següent, fet que contribueix a la cohesió i la coherència de la decisió traductològica. Finalment, a l'últim enunciat, s'opta per un joc de paraules que permet mantenir l'oximoron: “this living death” es tradueix per “esta vida en la muerte”.

- Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és segur i contundent tant en anglès com en espanyol i en alguns punts eleva el volum. El del Rey de los muertos té un aire fantasmal.
- Codi de col·locació del so: Aragorn parla sempre dins de camp i el rei dels morts en general també, tot i que al principi ho fa fora de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Tots dos personatges apareixen enquadrats sobretot en primers plans i plans mitjans.
- Moviment profilmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que es conserva gràcies a la semblança d'algunes paraules en les dues llengües (“me” – “mío”; “honour” – “honor”).

A45	<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. El jugador ha seleccionat Aragorn i el mou per l'espai on es desenvolupa la missió.		
0:24:28	Aragorn: (OFF) I do not fear death.	Aragorn: (OFF) No temo a la muerte.
Canal acústic		
- Codi lingüístic: El doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció literal.		
- Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn indica sobrietat.		
- Codi de col·locació del so: La veu d'Aragorn se sent fora de camp.		
Canal visual		
- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'acció de joc es desenvolupa en un camp llarguíssim. Això implica que el contingut relatiu al personatge en el canal visual no tingui incidència en el doblatge de l'enunciat.		
Sincronia		
El fragment es correspon amb el tipus lliure, ja que no hi ha cap restricció. D'altra banda, es manté la sincronia de contingut.		

A46	<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. El jugador mou Aragorn per l'espai on es desenvolupa la missió.		
0:24:32	Aragorn: (OFF) Awaken army of the Dead!	Aragorn: (OFF) ¡Te conmino a cumplir tu juramento!
Canal acústic		
- Codi lingüístic: El doblatge opta per una creació discursiva que funciona pel context en què es produeix l'enunciat.		

<ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn indica contundència. - Codi de col·locació del so: La veu del personatge se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi iconogràfic: A la part inferior esquerra de la pantalla hi ha un cercle en què es reproduïx el fragment de la pel·lícula ERR, en què Aragorn desembarca a Minas Tirith amb l'exèrcit dels morts i que es relaciona amb el contingut de l'enunciat, tant el de l'opció de la sonorització com el del doblatge.
<p>Sincronia</p> <p>Atès que en el fragment no comporta cap restricció, estem davant del tipus lliure. D'altra banda, es manté la sincronia de contingut.</p>

A47	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Diàleg de joc. Aragorn parla amb el rei dels morts en arribar al port de Minas Tirith.		
0:24:36	King of the Dead (PNJ): Heir of Isildur!	Rey de los muertos (PNJ): Heredero de Isildur!
0:24:41	King of the Dead (PNJ): You are the last of that line of Kings. You have the power to release us.	Rey de los muertos (PNJ): Eres el último de este linaje de reyes. Tienes el poder para liberarnos.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els enunciats reproduïxen el sentit del text anglès a través de la traducció literal. - Codi paralingüístic: El to de veu del Rey de los muertos és amable. - Codi de col·locació del so: El Rey de los muertos parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El personatge parla enquadrat en un pla mitjà. - Moviment profílmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat. 		
<p>Sincronia</p> <p>El doblatge del fragment comporta sincronia labial. En relació amb això, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.</p>		

A48	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Després de guanyar la batalla, Aragorn allibera l'exèrcit dels morts.		
0:24:52	King of the Dead: (SB) Release us.	Rey de los muertos: (SB) Libéranos.
0:25:03	King of the Dead: You gave us your word.	Rey de los muertos: Nos diste tu palabra.
0:25:06	Aragorn: I hold your oath fulfilled... (OFF) Go. (ON) Be at peace.	Aragorn: Doy vuestro voto por cumplido... (OFF) Id. (ON) Id en paz.

<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els diferents enunciats del doblatge conserven el sentit del text original per mitjà de la traducció literal. En la intervenció d'Aragorn es manté el registre literari de l'original amb la tria lèxica en traduir "I hold your oath fulfilled" per "Doy vuestro voto por cumplido". - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és pausat i serè, mentre que el del rei dels morts té un aire fantasmal. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen sobretot dins de camp, per bé que Aragorn també parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de composició icònica (codis de figuració): Aragorn, el rei dels morts i Gimli es troben al centre d'una rotllana que configuren els membres de l'exèrcit dels morts. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla sencer en el primer enunciat i en primer pla per al segon i tercer enunciats. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització. Els enunciats que es pronuncien en primers plans impliquen articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté parcialment gràcies a la proximitat d'alguns termes en les dues llengües ("peace" – "paz").</p>

A49	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinemàtica. Després de guanyar la batalla, Aragorn allibera l'exèrcit dels morts.		
0:25:16	Sam: (OFF) Maybe they would regret it later, but Aragorn was a man to keep his promises.	Sam: (OFF) Pero la guerra aún no había terminado y quedaba por tomar una difícil decisión.
0:25:23	King of the Dead: Release us! You gave us your word!	Rey de los muertos: ¡Libéranos! ¡Nos diste tu palabra!
0:25:35	Aragorn: I hold your oath fulfilled. Be at peace.	Aragorn: Doy vuestro voto por cumplido. Id. Id en paz.
0:25:41	Sam: (OFF) Maybe they would regret it later, but Aragorn was a man to keep his promises.	Sam: (OFF) Puede que más adelante se arrepintieran, pero Aragorn era un hombre de palabra.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En el conjunt dels enunciats del doblatge s'escull la traducció literal per reproduir el sentit del text original. Com a la fitxa anterior (vegeu A48), es manté el registre literari de la rèplica d'Aragorn amb la tria lèxica en traduir "I hold your oath fulfilled" per "Doy vuestro voto por cumplido". - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és pausat i amable, mentre que el del Rey de los muertos té un aire fantasmal. - Codi de col·locació del so: Aragorn i el rei dels morts parlen dins de camp, mentre que Sam ho fa fora de camp perquè és el narrador de l'escena. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de composició icònica (codis de figuració): Aragorn, el rei dels morts i Gimli es troben al centre d'una rotllana que configuren els membres de l'exèrcit dels morts. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla sencer de 		

<p>Sam en el primer enunciat i en primer pla del Rey de los Muertos i d'Aragorn per al segon i tercer enunciats respectivament.</p> <p>- Moviment profílmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització. Tanmateix, els personatges que estan dins de camp no mouen els llavis, fet que invalida l'articulació bucal que pertocaria per l'enquadrament en què parlen.</p> <p>- Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat excepte la tercera, en què s'elimina un dels imperatius "Id".</p>
<p>Sincronia</p> <p>El fragment requereix sincronia labial. En aquest sentit, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.</p>

2.5 Autoritat real

A50		<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: A la sala del rei de Minas Tirith, Aragorn exposa una estratègia per derrotar Sauron.			
0:25:46	Gandalf: I've sent him to his death.	Gandalf: Le he enviado a su muerte.	
0:25:51	Aragorn: No. (OFF) There is still hope for Frodo. He needs time and safe passage across the plains of Gorgoroth. (ON) We can give him that.	Aragorn: No. (OFF) Aún queda esperanza para Frodo. Necesita tiempo y un paso seguro a través del llano de Gorgoroth. (ON) Eso podemos dárselo.	
0:26:03	Gimli: How?	Gimli: ¿Cómo?	
0:26:04	Aragorn: Throw out Sauron's armies. Empty his lands. Then we gather our full strength and march on the Black Gate.	Aragorn: Haciendo que Sauron saque a sus tropas. Vaciando su tierra. Reuniremos a nuestros ejércitos frente a la Puerta Negra.	
0:26:12	Éomer: (SB) We cannot achieve victory through strength of arms.	Éomer: (SB) No alcanzaremos la victoria con la fuerza de las armas.	
0:26:17	Aragorn: (DE) Not for ourselves. (ON) But we can give Frodo his chance if we keep Sauron's Eye fixed upon us. / Keep him blind to all else that moves.	Aragorn: (DE) No para nosotros. (ON) Pero quizás así Frodo lo consiga si mantenemos el Ojo de Sauron fijo en nosotros. / Evitar que vea cualquier otro movimiento.	
0:26:29	Legolas: A diversion.	Legolas: Distraerle.	
0:26:32	Gimli: Certainty of death. Small chance of success. What are we waiting for?	Gimli: Certeza de muerte, mínima esperanza de éxito... ¿A qué esperamos?	
0:26:39	Gandalf: Sauron will suspect a trap. He will not take the bait.	Gandalf: Sauron sospechará de una trampa. No morderá el cebo.	
0:26:46	Aragorn: No, I think he will.	Aragorn: Yo creo que sí.	
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: En global, els enunciats del fragment reproduïxen el sentit del text original mitjançant la traducció literal, per bé que hi ha alguns canvis de matis. En el quart enunciat, s'opta per una generalització traduint "our full strength" per "nuestros ejércitos", amb el qual es redueix la potència del terme original. En la següent intervenció d'Aragorn, al sisè enunciat, hi ha dos canvis a comentar. D'una banda, una modulació en traduir "we can give Frodo his chance" per "quizás así Frodo lo consiga" amb un canvi de punt de vista.</p>			

De l'altra, l'expressió “keep him blind” es tradueix per una altra generalització, “evitar que vea”. Al següent enunciat, l'observació de Legolas es tradueix a través d'una transposició: el substantiu de l'original (“A diversion”) passa a forma verbal (“Distraerle”). Finalment, en la traducció de l'últim enunciat es suprimeix l'adverbi negatiu, però aquesta eliminació no té conseqüències, en mantenir el sentit.

- Codi paralingüístic: El to de veu dels diferents personatges és neutre tant en l'anglès com en espanyol, excepte el de Gimli, que té un punt còmic.
- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp, si bé al principi del segon enunciat Aragorn ho fa fora de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa bàsicament en plans mitjans i primers plans.
- Moviment profilmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització. Els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten sincronia fonètica, que es manté a través de conservar noms propis de l'original (“Frodo”, “Sauron”), la semblança d'algunes paraules en les dues llengües (“fixed” – “fijo”; “trap” – “trampa”) i la proximitat sonora d'altres que tenen significats diferents (“diversion” – “Distraerle”).

A51	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Escena cinemàtica. Sam narra de manera resumida l'estratègia d'Aragorn per a la batalla final.		
0:26:51	Sam: (OFF) At any second, Sauron could have spied us out, and Strider knew it. So he came up with a plan to distract him. Then and there, he marched the army forth - Elves, Men, Dwarves and Hobbits, right up to the Black Gate itself ... To challenge Sauron to one final battle for Middle-Earth.	Sam: (OFF) Sauron podía descubrirnos en cualquier momento, y Trancos lo sabía. Así que urdió un plan para distraerle. Marchó con un ejército formado por elfos, hombres, enanos y hobbits hasta la mismísima Puerta Negra con la intención de enfrentarse a Sauron en la batalla definitiva por la Tierra Media.
Canal acústic <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat reproduïx el sentit del text original de manera gairebé literal. L'únic canvi destacable, el trobem a la tercera frase amb l'elisió de l'expressió “Then and there”, que no es trasllada al doblatge en espanyol, possiblement per conservar la isocronia. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és amable. - Codi de col·locació del so: Sam parla fora de camp. 		
Canal visual <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): En el decurs de l'enunciat apareixen dues imatges estàtiques en sèpia de la torre de Barad-Dûr i de la porta negra respectivament, que són l'escenari on té lloc l'escena que descriu l'enunciat. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat. 		
Sincronia <p>La rèplica del doblatge requereix sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		

A52		<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: A la sala del rei de Minas Tirith, Aragorn agafa el <i>palantir</i> on observa Sauron i s'hi encara.			
0:27:11	Aragorn: Long have you hunted me. Long have I eluded you. No more. Behold the sword of Elendil.	Aragorn: Tiempo llevas buscándome. Tanto como yo eludiéndote. No más. He aquí la espada de Elendil.	
0:27:24	<i>(Dins el palantir, Aragorn veu el cadàver d'Arwen. Cau el penjoll de l'Estrella de la Tarda i s'esmicola al terra de Minas Tirith, amb la qual cosa es compleix un somni que Aragorn havia tingut al Sagrari abans de rebre l'espasa.)</i>		
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat doblat reproduceix el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. Tot i que en la traducció no es manté la repetició sintàctica de les dues primeres frases de l'original, l'opció escollida aporta oralitat a l'enunciat. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és incisiu i contundent tant en l'anglès com en espanyol. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de composició icònica (codis de plasticitat): Els diferents objectes presents en l'escena destaquen a través del codi de plasticitat. En primer lloc, el <i>palantir</i>, on Aragorn veu el que Sauron vol que vegi, en segon lloc tant l'espasa Andúril com el penjoll Estrella de la Tarda destaquen per una brillantor platejada. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Aragorn parla en un primer pla. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial del personatge s'adequa al to de veu de la sonorització. Al mateix temps, el fragment implica articulació bucal perquè es pronuncia en un primer pla. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, el primer pla en què es desenvolupa el fragment comporta sincronia fonètica, que es manté a través de la proximitat de certes paraules en les dues llengües (“eluded” – “eludiéndote”), del manteniment d'estructures sintàctiques amb termes fonèticament propers (“No more.” – “No más.”) i per la repetició de paraules, com ara “Elendil”.</p>			

A53		<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Aragorn fa de portaveu dels pobles lliures davant la Porta Negra.			
0:27:50	Aragorn: Let the lord of the Black Land come forth. (DL) Let justice be done upon him.	Aragorn: ¡Convocamos al señor de la Tierra Negra! (DL) ¡El peso de la justicia debe caer sobre él!	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat reproduceix el sentit del text original. La traducció de la segona frase es fa per mitjà d'una ampliació: “Let justice be done upon him” es tradueix a l'espanyol com “El peso de la justicia debe caer sobre él.” - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és contundent tant en l'anglès com en espanyol. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p>			

<p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): A la primera part de l'enunciat, el personatge està enquadrat en un primer pla. Posteriorment la càmera passa a un pla general.</p> <p>- Moviment profílmic físic: L'expressió facial del personatge quan apareix en pantalla s'adequa al to de veu de la sonorització. D'altra banda, la primera part de l'enunciat requereix articulació bucal perquè es produeix en un primer pla.</p>
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. Alhora, la part inicial de l'enunciat implica sincronia fonètica, que tanmateix no es conserva ja que els termes escollits en el doblatge, i que són els equivalents directes en la llengua d'arribada, no tenen una proximitat sonora amb els de l'original.</p>

A54 <i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Davant la Porta Negra, Aragorn esperona l'exèrcit dels pobles lliures fent la funcions de rei.	
0:27:59	Aragorn: (SB) Hold your ground! Hold your ground! Sons of Gondor... of Rohan... my brothers!
	Aragorn: (SB) ¡Seguid en posición! ¡Hacedles frente! Hijos de Gondor... y de Rohan... ¡mis hermanos!
0:28:10	Aragorn: (SB) I see in your eyes the same fear that would take the heart of me.
	Aragorn: (SB) Veo en vuestros ojos el mismo miedo que encogería mi propio corazón.
0:28:18	Aragorn: (OFF) A day may come when the courage of men fails, when we forsake our friends and break all bonds of fellowship. (ON) But it is not this day.
	Aragorn: (OFF) Pudiera llegar el día en que el valor de los hombres decayera, en que olvidáramos a nuestros compañeros y se rompieran los lazos de nuestra comunidad. (ON) Pero hoy no es ese día.
0:28:29	Aragorn: (OFF) An hour of wolves and shattered shields, when the Age of Men comes crashing down. But it is not this day!
	Aragorn: (OFF) En que una hora de lobos y escudos rotos rubricara la consumación de la Edad de los Hombres. (ON) ¡Pero hoy no es ese día!
0:28:38	Aragorn: This day we fight!
	Aragorn: ¡En este día lucharemos!
0:28:42	Aragorn: (OFF) By all that you hold dear on this good earth, (ON) I bid you stand! Men of the West!
	Aragorn: (OFF) Por todo aquello que vuestro corazón ama de esta buena tierra, (ON) ¡Os llamo a luchar, hombres del oeste!
0:29:02	Aragorn: For Frodo.
	Aragorn: Por Frodo.
<p>Canal acústic</p> <p>- Codi lingüístic: En conjunt, els enunciats del doblatge reproduïxen el sentit del text original. El fragment doblat incorpora dos canvis a comentar. Al primer enunciat, s'opta per no repetir l'expressió inicial i s'inclou una expressió nova: "¡Hacedles frente!". La tria lèxica del quart enunciat reforça el to èpic del fragment en traduir "when the Age of Men comes crashing down" per "rubricará la consumación de la Edad de los Hombres".</p> <p>- Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és contundent en totes dues llengües.</p> <p>- Codi de col·locació del so: El personatge parla dins i fora de camp.</p>	
<p>Canal visual</p> <p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La càmera intercala plans mitjans d'Aragorn dalt del cavall movent-se davant de les tropes amb primers plans de soldats, que reaccionen visualment a les seves paraules.</p>	

- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal d'Aragorn s'adequa al to de veu de la sonorització.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix.

A55		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Escena cinematògica. A l'inici de la missió de la Porta Negra, Aragorn esperona l'exèrcit.			
0:29:07	Aragorn: (DL) Hold your ground! Hold your ground! (ON) A day may come when the courage of Men fails. But it is not this day. (DL) This day we fight!	Aragorn: (DL) ¡Seguid en posición! ¡Seguid en posición! (ON) Pudiera llegar el día en que el valor de los hombres decayera. Pero hoy no es ese día. (DL) ¡En este día lucharemos!	
0:29:21	Aragorn: (DC) We can give Frodo (DE) his chance if we keep Sauron's eye fixed upon us.	Aragorn: (DC) Pero quizás así Frodo (DE) lo consiga, si mantenemos el Ojo de Sauron fijo en nosotros.	
0:29:30	Aragorn: For Frodo.	Aragorn: Por Frodo.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciatos reproduïx el sentit del text original a través de la traducció literal. Tots tres enunciatos es corresponen amb fragments extrets del film ERR. Tanmateix, a diferència del doblatge per a la pel·lícula analitzat a la fitxa A54, la traducció de la segona frase del primer enunciat repeteix la primera (“¡Seguid en posición!”) i no incorpora el canvi (“¡Hacedles frente!”). - Codi paralingüístic: El to en tots tres enunciatos es correspon amb el de la pel·lícula ERR, que és d'on està extret l'àudio. - Codi de col·locació del so: Aragorn parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment combina un pla general del grup amb un pla de figura sencera d'Aragorn de cara, de costat i d'esquena. - Moviment profílmic físic: Quan apareix en pantalla, l'expressió corporal i facial d'Aragorn s'adequa al to de veu de la sonorització. El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciatos apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat. <p>Sincronia</p> <p>El fragment implica sincronia labial. En relació amb això, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.</p>			

A56		<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. A l'inici de la missió de la Porta Negra, Aragorn esperona l'exèrcit.			
0:29:34	Aragorn: (OFF) A day may come when the courage of Men fails, when we forsake our friends, and break all calls of fellowship. But it is not this	Aragorn: (OFF) Llegará un día en el que falle el valor de los hombres, en que traicionemos a nuestros amigos y rompamos los vínculos de la comunidad.	

	day. This day, we fight! By all that you hold dear on this good earth, I bid you, stand Men of the West!	¡Pero hoy no es ese día! Por todo lo que amáis en esta buena tierra, os imploro, hombres del oeste, ¡resistid!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El doblatge reproduceix el sentit del text original. Les paraules coincideixen exactament amb el doblatge d'aquest fragment a la pel·lícula ERR. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn indica contundència en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: La veu d'Aragorn se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La disposició dels personatges a la pantalla es correspondria amb un camp llarg. Aquest enquadrament permet veure Aragorn movent-se entre les tropes i es pot relacionar visualment amb el fragment de la pel·lícula ERR amb el qual es correspon. <p>Sincronia</p> <p>El fragment implica sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		

A57	<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. Aragorn està actiu al mig de la missió.		
0:29:52	Aragorn: (OFF) This day we fight!	Aragorn: (OFF) ¡Hoy lucharemos!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El doblatge conserva el sentit del text original amb la traducció literal de l'enunciat, per bé que no té en compte que aquesta rèplica prové de l'escena del film ERR analitzada a la fitxa A54 i que s'havia traduït com "¡En este día lucharemos!". - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn indica contundència en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: La veu d'Aragorn se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <p>No hi ha presència de codis del canal visual. La informació visual no té vinculació amb la pronúncia de l'enunciat, que es produeix de manera aleatòria.</p> <p>Sincronia</p> <p>El doblatge del fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no comporta cap mena de restricció. En qualsevol cas, es manté la sincronia de contingut.</p>		

A58	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Aragorn és coronat rei i s'adreça primer al poble i després als hobbits.		
0:29:56	Aragorn: This day does not belong to one man, but to all. Let us together rebuild this world, that we may share in the days of peace.	Aragorn: Este día no pertenece a un solo hombre, sino a todos. Entre todos reconstruyamos este mundo, para compartirlo en tiempos de paz.
0:30:10	Aragorn: My friends... You bow to no one.	Aragorn: Vosotros, amigos... no debéis inclinaros.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Totes dues intervencions del doblatge reflecteixen el sentit del text original. En el segon enunciat hi ha un petit canvi de matís produït per una reformulació de 		

la frase i la compressió de l'expressió final. Tot i que la traducció d'aquest segon enunciat elimina la referència a tercers persones, la tria lèxica i l'ordre de les paraules contribueix a tant a la sincronia fonètica ("you bow to no one" – "no debéis inclinaros") com a la isocronia.

- Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és amable i gentil en totes dues llengües i per tots dos enunciat.

- Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en plans mitjans i primers plans.

- Moviment profílmic físic: L'expressió facial del personatge s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. D'altra banda, tots dos enunciat comporten articulació bucal pel pla en què es pronuncien. L'escena inclou també un gest proxèmic quan Aragorn s'agenolla en senyal de respecte i admiració.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans en què es desenvolupa el fragment comporten sincronia fonètica, que es manté per la proximitat de certes paraules en les dues llengües: "día" – "day"; "peace" – "paz".

A59	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Escena cinemàtica. Al final del videojoc, el rei Aragorn arriba a Hobbiton i s'agenolla davant l'alcalde Sam Gamgee.		
0:30:32	Fill 1: Come on, what's he saying?	Fill 1: Va, ¿qué está diciendo?
0:30:36	Aragorn: You bow to no one.	Aragorn: No debéis inclinaros.
0:30:40	Fill 2: He said "I owe you one."	Fill 2: Ha dicho "te debo una."
0:30:43	Fill 1: That's true. He wouldn't be King without Dad's help.	Fill 1: Es verdad. No habría sido coronado rey sin la ayuda de padre.
0:30:46	Fill 2: And now he's kneeling.	Fill 2: Y ahora se está arrodillando.
0:30:50	Fill 1: What? You're making that up.	Fill 1: ¿Cómo? Te lo estás inventando.
Canal acústic		
- Codi lingüístic: En conjunt les diferents intervencions del doblatge reproduïxen el sentit del text original. En aquesta ocasió, però, la transmissió individual de cada enunciat provoca que es perdi el joc de paraules original entre els enunciat dos i tres ("You bow to no one"/ "I owe you one."). L'enunciat que pronuncia Aragorn és una frase extreta de la pel·lícula ERR, però la resta de la conversa és una contribució del videojoc. Observem que en la traducció s'ha intentat mantenir el joc de paraules a partir del doble sentit del verb "deber" ("No <u>debéis</u> inclinaros" i "Te <u>debo</u> una") tot i que no s'aconsegueix el mateix efecte que a l'original.		
- Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és amable, mentre que el dels fills de Sam té l'entonació i el to que s'associa amb veus infantils.		
- Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp.		
Canal visual		
- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en plans mitjans i primers plans.		
- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. D'altra banda, tots els enunciat comporten articulació bucal pel pla en què es pronuncien. Els cops de veu dels personatges es corresponen amb la		

sonorització però no amb el doblatge. Finalment, hi ha un moviment proxèmic quan Aragorn s'agenolla en senyal de respecte i admiració. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat.
<p>Sincronia</p> <p>El conjunt dels enunciats implica sincronia labial. Atès que no s'ha traduït el joc de paraules esmentat en el codi lingüístic, cal afirmar que en aquest fragment no es dona una sincronia de contingut completa. D'altra banda, tampoc es preserva la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs ja esmentades en casos anteriors. Tot i així, sí que es manté la sincronia cinèsica i la isocronia.</p>

2.6 Exploració

A60	La caza de Gollum (curtmetratge)	
Context: Conversa entre Aragorn i un “montaraz” que es troba al bosc.		
0:30:53	Ranger: What of your journey?	Montaraz: ¿Qué tal tu viaje?
0:30:58	Aragorn: I track a creature. A spy of sorts. Small in size yet cunning.	Aragorn: Busco una criatura. Un espía, si se puede llamar así. Pequeña, pero astuta.
0:31:09	Ranger: I have seen new breeds of orc, but they were larger and stronger, not smaller.	Montaraz: He visto nuevos tipos de orcos, pero crezcan mucho o poco no son más fuertes.
0:31:15	Aragorn: This is no orc. Its tracks are like those of a hobbit. It must not fall into wrong hands.	Aragorn: No es un orco. Sus huellas son como las de un hobbit. No debe caer en malas manos.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats del doblatge reproduceix el sentit del text original amb la traducció literal. - Codi paralingüístic: El to de veu dels dos personatges és amable tant en la sonorització com en el doblatge. - Codi de col·locació del so: Aragorn i el muntaner parlen sempre dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'escena es desenvolupa en primers plans de tots dos personatges. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia. D'altra banda, el fragment implica sincronia fonètica en alguns punts, que es manté per la proximitat de certes paraules en les dues llengües (“creature” – “criatura”; “spy” – “espía”; “orc” – “orco”) i perquè es conserven termes de l'original: “hobbit”.</p>		

A61	La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Aragorn s'endú els hòbbits de Bree i els porta cap al bosc, des d'on els guiarà fins a Rivendel.		
0:32:05	Frodo: (DL) Where are you taking us?	Frodo: (DL) ¿Adónde nos llevas?

0:32:06	Aragorn: (SB) Into the wild.	Aragorn: (SB) A la espesura.
0:32:08	(Pla de detall de les botes.)	
0:32:13	Sam: Where's he leading us?	Sam: ¿Pero adónde nos lleva?
0:32:14	Aragorn: To Rivendell, Master Gamgee. To the House of Elrond.	Aragorn: A Rivendel, Señor Gamgee. A la Casa de Elrond.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El fragment doblat conté marques d'oralitat, com ara "Pero" en la tercera intervenció. A la segona rèplica s'utilitza la particularització amb la tria lèxica en traduir "Into the wild" per "A la espesura". D'altra banda, els verbs "taking" i "leading" que apareixen en el primer i el tercer enunciat es tradueixen per "llevas" i "lleva" respectivament, amb la qual cosa es perd puntualment el matís i la riquesa lèxica. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és amable en l'anglès, mentre que en espanyol connota fermesa. El de Frodo i Sam es correspon amb la interrogació. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de transcripció icònica: Després del segon enunciat apareix breument un pla centrat en les botes d'Aragorn. És una informació visual no verbal, però aporta contingut sobre el personatge i es relaciona amb la seva condició d'home dels boscos i el seu sobrenom "Strider" / "Trancos". - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Durant la conversa els personatges caminen enquadrats en plans mitjans i en primers plans. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Alhora, l'enunciat final, que es pronuncia en un primer pla, comporta articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, la de contingut i la isocronia que el fragment requereix. Alhora, l'últim enunciat implica sincronia fonètica, que es conserva perquè el doblatge repeteix termes de l'original ("Rivendell", "Gamgee" i "Elrond").</p>		

A62	Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Aragorn, Legolas i Gimli persegueixen el grup d'uruk-hais que ha segrestat Pippin i Merry. Aragorn analitza els rastres que troba pel camí.		
0:32:21	Aragorn: Their pace has quickened. They must have caught our scent. (DE) Hurry!	Aragorn: Aprietan el paso. Habrán captado nuestro olor. (DE) ¡Aprisa!
0:32:33	Aragorn: Not idly do the leaves of Lórien fall.	Aragorn: Las hojas de Lórien no caen sin razón.
0:32:38	Legolas: They may still be alive.	Legolas: Podrían seguir con vida.
0:32:40	Aragorn: Less than a day ahead of us. Come.	Aragorn: A menos de un día de nosotros. Vamos.
0:32:45	Aragorn: There is something strange at work here. Some evil gives speed to these creatures. Sets its will against us.	Aragorn: Algo muy extraño hay en esto. Algo malvado espolea a estas criaturas. Y juega en nuestra contra.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els diferents enunciats que componen aquesta fitxa reproduïen el sentit del text original a través de la traducció literal. La tria lèxica contribueix a enriquir el text d'arribada en escollir el verb "espolea" com a traducció de "gives speed". En l'última frase 		

<p>de l'última intervenció, s'opta per una expressió pròpia de la cultura d'arribada que és equivalent del sentit del text anglès: “Y juega en nuestra contra.”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és neutre en alguns enunciats i reflexiu en altres. Això és dóna en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de transcripció icònica: El segon enunciat es pronuncia després que Aragorn reculli un objecte que subjectava la capa d'un dels hòbbits. La forma i el color de l'objecte en forma de fulla donen peu a que Aragorn digui les paraules d'aquest segon enunciat. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Els dos personatges apareixen enquadrats sobretot en primers plans i plans mitjans. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu tant de la sonorització com del doblatge. Alhora, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, els enunciats que es pronuncien en primer pla comporten sincronia fonètica, que es conserva gràcies a la proximitat d'alguns termes en totes dues, com ara “creatures” – “criaturas”.</p>

A63	<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>	
<p>Context: Aragorn, Legolas i Gimli persegueixen el grup d'uruk-hais que ha segrestat Pippin i Merry. Aragorn analitza els rastres que troba en una esplanada i que condueixen al bosc de Fangorn.</p>		
0:32:55	Aragorn: A hobbit lay here. (OFF) And the other.	Aragorn: Un hobbit yació aquí. (OFF) Y otro aquí.
0:33:13	Aragorn: They crawled. / (OFF) Their hands were bound.	Aragorn: Gatearon. / (OFF) Estaban maniatados.
0:33:33	Aragorn: Their bonds were cut. // (SB) They ran over here. (OFF) They were followed.	Aragorn: Cortaron sus ataduras. // (SB) Corrieron por aquí. (OFF) Los persiguieron.
0:34:11	Aragorn: (SB) The tracks lead away from the battle. / (ON) Into Fangorn Forest.	Aragorn: (SB) Las huellas se alejan de la batalla. / (ON) Hacia el bosque de Fangorn.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats opta per la traducció literal per reproduir el sentit del text original. De les decisions traductològiques cal destacar que al tercer enunciat es passa l'estructura de dues de les frases de passiva a activa, la qual cosa fomenta l'oralitat. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn en totes dues llengües comença neutre i passa a transmetre nerviosisme i reflexió a mesura que avança el fragment. - Codi de col·locació del so: El personatge parla gairebé sempre dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): S'utilitzen diferents tipus de plans en el transcurs del fragment. L'explicació del relat va combinant les imatges de dia d'Aragorn i els seus companys amb imatges de nit, que reproduïxen visualment les accions dels hòbbits segons Aragorn ho va deduït. Quan el personatge parla, la càmera l'enquadra sobretot en primers plans. 		

- Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal d'Aragorn s'adequa al to de veu tant de la sonorització com del doblatge. Alhora, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal.
Sincronia Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, els enunciats que es pronuncien en primer pla comporten sincronia fonètica, que es conserva en part perquè es mantenen paraules de l'original, com ara "hobbit".

A64	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinematogràfica. Aragorn i els hòbbits travessen les portes de Bree i marxen del poble.		
0:34:21	Aragorn: (OFF) Gentlemen, we do not stop 'til nightfall.	Aragorn: (OFF) Caballeros. No pararemos hasta el anochecer.
Canal acústic <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Aquesta intervenció està extreta de la pel·lícula LCA. L'enunciat reproduceix el sentit del text original a través de la traducció literal i coincideix al 100% amb l'opció escollida per al doblatge de la pel·lícula. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és segur en totes dues llengües i es correspon amb el de la pel·lícula LCA, que és d'on està extret l'àudio. - Codi de col·locació del so: Aragorn parla fora de camp. Canal visual <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'enunciat es pronuncia en un camp llarg que reflecteix el moment en què Aragorn i els hòbbits travessen les portes de Bree per endinsar-se al bosc. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat. 		
Sincronia El fragment requereix una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.		

A65	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinematogràfica. Aragorn i els hòbbits arriben a Amon Sûl, on Frodo rebrà la punyalada de l'espectre.		
0:33:26	Aragorn: (DE) This was the great watchtower of Amon Sûl. We shall rest here tonight.	Aragorn: (DE) Esta era la atalaya de Amon Sûl. Pasaremos la noche aquí.
Canal acústic <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Aquesta intervenció està extreta del film LCA. L'enunciat transmet de el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula i coincideix al 100% amb l'opció escollida per al doblatge del film. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és ferm en totes dues llengües i es correspon amb el de la pel·lícula LCA, que és d'on està extret l'àudio. - Codi de col·locació del so: Aragorn parla dins de camp. Canal visual <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Aragorn parla d'esquena, enquadrat en un pla 		

sencer que l'inclou a ell a primer terme i al fons el lloc de què parla en l'enunciat. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat.
Sincronia El fragment comporta sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.

A66	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinemàtica. Aragorn analitza els rastres que troba en una esplanada per trobar Pippin i Merry, que condueixen al bosc de Fangorn.		
0:34:34	Aragorn: Tracks lead away from the battle... into Fangorn Forest.	Aragorn: Las huellas se alejan de la batalla. Hacia el bosque de Fangorn.
Canal acústic - Codi lingüístic: Aquesta intervenció està extreta de la pel·lícula LDT. L'enunciat reproduceix el sentit del text original a través de la traducció paraula per paraula i coincideix al 100% amb l'opció escollida per al doblatge de la pel·lícula en el fragment analitzat a la fitxa A63. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és entre animat i preocupat en totes dues llengües i es correspon amb el de la pel·lícula LDT, que és d'on està extret l'àudio. - Codi de col·locació del so: Aragorn parla dins de camp.		
Canal visual - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'enunciat es pronuncia en un pla sencer amb Aragorn de costat i ajupit mentre observa el rastre. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats en pantalla i coincideixen al 100% amb el text doblat.		
Sincronia La rèplica del doblatge requereix sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.		

2.7 Curació

A67	La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Frodo ha estat apunyalat per un espectre i Aragorn en fa una valoració.		
0:34:59	Aragorn: He's been stabbed by a Morgul blade. (DE) This is beyond my skill to heal. He needs Elvish medicine.	Aragorn: Le han herido con una hoja de Morgul. (DE) Supera mis conocimientos de curación. Necesita medicina élfica.
Canal acústic - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge plasma el sentit del text original a través de la traducció literal, però inclou una particularització en la tria lèxica en traduir "This is beyond" per "Supera". - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn mostra preocupació en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp.		
Canal visual - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Al principi del fragment Aragorn parla		

enquadrat en un pla mitjà i després la càmera es centra en Frodo i Aragorn apareix en pantalla d'esquena.

- Moviment profílmic físic: L'expressió facial del personatge s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. La primera part de l'enunciat implica articulació bucal.

Sincronia

Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, el pla mitjà utilitzat al principi del fragment hauria de comportar sincronia fonètica, que tanmateix no es conserva ja que la sintaxi de les dues llengües implica que l'ordre de les paraules no permeti la sincronia: "He's been stabbed by a Morgul blade" – "Le han herido con una hoja de Morgul".

A68		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Escena cinematogràfica. Aragorn fa una valoració de l'estat de Frodo després que el hòbbit hagi estat apunyalat per un espectre.			
0:35:10	Aragorn: (SB) He's been stabbed by a Morgul blade. This is beyond my skill to heal. He needs Elvish medicine.	Strider: (SB) Le han herido con una hoja de Morgul. Supera mis conocimientos de curación. Necesita medicina élfica.	
0:35:22	QUEST UPDATED: Use your healing skills on Frodo.	MISIÓN ACTUALIZADA: Utiliza tu habilidad para curar a Frodo.	
0:35:25	Press and hold X to heal fallen allies.	Pulsa y mantén pulsado X para curar a los aliados caídos.	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: La rèplica inicial està extreta del film LCA. El doblatge d'aquest enunciat reproduïx el sentit del text original i coincideix al 100% amb l'opció escollida per al doblatge de la pel·lícula, un fragment que ha estat analitzat a la fitxa A67. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn mostra preocupació en totes dues llengües i es correspon amb el de la pel·lícula LCA, que és d'on està extret l'àudio. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): En les dues primeres frases de l'enunciat, Aragorn parla enquadrat en un pla sencer. A l'última frase la imatge passa a ser un pla general que inclou Frodo al terra i Sam agenollat al seu costat. - Moviment profílmic físic: L'expressió corporal del personatge s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. - Codi gràfic (subtítols): L'enunciat apareix subtítulat i coincideix al 100% amb el text doblat. - Codis gràfics (text): Després de sentir l'enunciat, es donen unes instruccions en pantalla però sense àudio sobre com ha d'actuar el jugador. <p>Canal tàctil i cinètic</p> <p>Quan l'usuari realitza l'acció que li indiquen les instruccions es reflecteix visualment a través d'una barra horitzontal que apareix en pantalla i que indica si s'ha completat l'acció o en quin punt es troba.</p>			
Sincronia			
El fragment comporta sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.			

A69		<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>
Context: Aragorn demana a Sam que l'ajudi a trobar una herba que pot ajudar en la curació de Frodo.		
0:35:31	Aragorn: Sam. (OFF) Do you know (ON) the athelas plant?	Aragorn: Sam. (OFF) ¿Conoces (ON) la athelas, la planta?
0:35:34	Sam: Athelas?	Sam: ¿Athelas?
0:35:35	Aragorn: Kingsfoil.	Aragorn: La hoja de reyes.
0:35:36	Sam: Kingsfoil, that's a weed.	Sam: Athelas, sí es una hierba.
0:35:37	Aragorn: It may help slow down the poison. Hurry!	Aragorn: Ralentiza el envenenamiento. ¡Rápido!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En el primer enunciat s'inclou un canvi d'ordre dels elements que augmenta l'oralitat de la intervenció. "Hoja de reyes" és tal com la paraula "kingsfoil" apareix en la traducció a l'espanyol de l'obra literària de Tolkien, amb la qual cosa, que s'utilitzi en el doblatge de la pel·lícula contribueix a la cohesió amb el text literari. En el quart enunciat del doblatge, en canvi, el terme "kingsfoil" es tradueix per "athelas" i no per "hoja de reyes", que és el que correspondria. Això es pot interpretar de dues maneres. O bé com a error de coherència en la traducció, o bé com una manera de visualitzar el coneixement botànic de Sam a través de la sinonímia d'aquesta planta. Aquesta última possibilitat funciona per a la caracterització de Sam, que és un gran aficionat i coneixedor de la jardineria. Finalment, entenem que la tria lèxica per traduir l'última intervenció enriqueix el text i dota al personatge d'un to culte escaient. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és neutre en gairebé tot el fragment en totes dues llengües i només puja de volum en la instrucció final tant en anglès com en espanyol. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp, per bé que Aragorn també parla fora de camp momentàniament en el primer enunciat. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de transcripció icònica: Al final de l'escena, la càmera es centra en una planta concreta, fet que permet deduir que és precisament la que estan buscant. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Durant la conversa tots dos personatges apareixen enquadrats sobretot en primers plans. Al final del fragment s'inclou un pla de detall de la planta. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Alhora, els enunciats que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté, especialment perquè en el doblatge es conserven termes de l'original (Sam, athelas), per la semblança d'algunes paraules en les dues llengües ("plant" – "planta") i pel canvi sintàctic que acosta l'ordre de les paraules a l'original: "la athelas, la planta."</p>		

A70		<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>
Context: Escena cinematogràfica. Amb Frodo mortalment ferit, Aragorn demana a Sam que l'ajudi a trobar una herba que pugui ajudar a curar-lo.		
0:35:51	Aragorn: Sam, do you know the athelas plant?	Aragorn: (DE) Sam. ¿Conoces la athelas, la planta?
0:35:55	Sam: (OFF) Aye, it's a weed.	Sam: (OFF) Athelas, sí es una hierba.

0:35:56	Aragorn: (DE) It may help to slow the poison. Hurry!	Aragorn: (DE) Ralentiza el envenenamiento. ¡Rápido!
0:35:59	Frodo is mortally wounded. Find Athelas plants to save him before the time runs out.	Frodo está herido de muerte. Encuentra plantas de Athelas antes de que se agote el tiempo.
0:36:05	QUEST UPDATED: Search for Athelas on the way to Rivendell.	MISIÓN ACTUALIZADA: Busca Athelas de camino a Rivendel.
0:36:10	Hold L1 to find Athelas and other herbs using Ranger's Eye.	Mantén pulsado L1 para buscar Athelas y otras hierbas con el Ojo de Montaraz.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les tres primeres rèpliques provenen de la pel·lícula LCA. Aquests tres enunciatos reproduïxen el sentit del text original amb la traducció literal i coincideixen al 100% amb l'opció escollida per al doblatge de la pel·lícula, que es correspon amb la fitxa A69. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és neutre en totes dues llengües i es correspon amb el de la pel·lícula LCA, que és d'on està extret l'àudio. - Codi de col·locació del so: Aragorn parla dins de camp, mentre que Sam ho fa fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): Quan Sam esmenta la planta, aquesta apareix en pantalla i destaca clarament del fons. Aquesta imatge és important per a l'usuari, ja que l'haurà de trobar i recollir per superar la missió. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Aragorn parla enquadrat en un pla de figura sencera d'esquena que inclou també a Sam, que està de cara. Quan Sam parla, la imatge es centra en la planta que és motiu de la conversa. - Moviment profilmic físic: El personatge està immòbil i d'esquena. Aquesta posició corporal no permet apreciar si l'expressió corporal i facial s'adeqüen al to de veu de la sonorització i del doblatge. - Codi gràfic (subtítols): Els tres primers enunciatos apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat. - Codi gràfic (text): Després de sentir el tercer enunciat, es donen unes instruccions en pantalla però sense àudio sobre com ha d'actuar el jugador. Es corresponen amb les files quatre, cinc i sis de la fitxa. <p>Canal tàctil i cinètic</p> <p>Quan l'usuari realitza l'acció que li indiquen les instruccions es reflecteix visualment a través d'una barra horitzontal que apareix en pantalla i que indica si s'ha completat l'acció o en quin punt es troba.</p>		
<p>Sincronia</p> <p>El doblatge del fragment implica sincronia sonora. En relació amb això, es conserven la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.</p>		

A71	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Diàleg de joc. A Minas Tirith, un soldat demana a Aragorn que curi els soldats ferits.		
0:36:20	Soldat de Gondor (PNJ): It is said that the hands of a King are the hands of a healer. My lord, will you help these	Soldat de Gondor (PNJ): Se dice que las manos de un rey son manos curativas. Mi señor, ayúdame con estos hombres.

	men?	
0:36:27	NEW SIDE QUEST: Heal the wounded soldiers.	NUEVA MISIÓN SECUNDARIA: Cura a los soldados heridos.
0:36:30	Hold X To Heal.	Mantener X Curar.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat inicial reproduceix el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula i coincideix al 100% amb el text que apareix en pantalla. - Codi paralingüístic: El to de veu del soldat és neutre. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El personatge parla enquadrat en un pla mitjà. - Moviment profílmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): L'enunciat apareix subtítulat i coincideix al 100% amb el text doblat. - Codi gràfic (text): Després de sentir la rèplica inicial, es donen unes instruccions en pantalla però sense àudio sobre com ha d'actuar el jugador. Es corresponen amb les files dos i tres de la fitxa. <p>Canal tàctil i cinètic</p> <p>Quan l'usuari, a través del comandament, realitza l'acció que li indiquen les instruccions, es reflecteix visualment a través d'una barra horitzontal que apareix en pantalla i que indica si s'ha completat l'acció o en quin punt es troba.</p> <p>Sincronia</p> <p>Es requereix sincronia labial. En relació amb això, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.</p>		

2.8 Coneixement

A72	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: En una habitació de la taverna de Bree, Aragorn fa guàrdia mentre explica als hòbbits la naturalesa dels espectres de l'Anell.		
0:37:11	Frodo: What are they?	Frodo: ¿Qué son?
0:37:16	Aragorn: They were once men. (OFF) Great kings of Men.	Aragorn: Antaño fueron hombres. (OFF) Grandes reyes de los Hombres.
0:37:20	Aragorn: Then Sauron the Deceiver gave to them nine rings of power.	Aragorn: Luego Sauron el Impostor les entregó los nueve anillos de poder.
0:37:25	Aragorn: (OFF) Blinded by their greed, they took them without question, (ON) one by one falling into darkness.	Aragorn: (OFF) Cegados por su codicia, los aceptaron sin dudar. (ON) Han sucumbido uno a uno en la oscuridad.
0:37:30	Aragorn: (OFF) Now they are slaves to his will.	Aragorn: (OFF) Ahora son esclavos de su voluntad.
0:37:36	Aragorn: They are the Nazgûl, Ringwraiths, neither living nor dead.	Aragorn: Son los Nazgûl. Espectros, ni vivos ni muertos.

0:37:41	Aragorn: (OFF) At all times they feel the presence of the Ring. Drawn to the power of the One. They will never stop hunting you.	Aragorn: (OFF) En todo momento sienten la presencia del Anillo, son atraídos por su poder. Nunca dejarán de perseguirte.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciatos reproduïx el sentit del text original a través de la traducció literal. De les diferents decisions traductològiques, en comentarem dues relacionades amb la tria lèxica. En primer lloc, s'opta per traduir encertadament el sobrenom de Sauron "the Deceiver" per "el Impostor". Tot i que pugui canviar lleugerament el matis, el terme escollit conserva l'aspecte negatiu del sobrenom. En segon lloc, es tradueix "Ringwraiths" per una generalització ("Espectros") que no inclou la referència a l'Anell, segurament pel requisit d'isocronia. Tot i així, entenem que no es perd la vinculació d'aquests personatges amb l'Anell, ja que el seu nom es menciona en altres intervencions. D'aquesta manera s'aconsegueix que l'exposició d'Aragorn no caigui en la redundància. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és sobri i amable tant en la sonorització com en el doblatge. - Codi de col·locació del so: Aragorn parla tant dins com fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de denominació i reconeixement icònic: Aragorn està assegut en una butaca que li dona un aspecte reial. Aquesta sensació, sumada a les paraules sàvies que pronuncia en aquest fragment, indiquen a l'espectador, , que aquest personatge segurament serà important. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment combina primers plans i plans mitjans d'Aragorn amb plans conjunts dels hòbbits asseguts al llit amb Frodo a primer terme, que l'escolta amb atenció. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal d'Aragorn s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. D'altra banda, els enunciatos que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. D'altra banda, els primers plans i plans mitjans del fragment comporten sincronia fonètica, que es manté perquè en el doblatge es conserven termes de l'original ("Nazgûl") i per la semblança d'algunes paraules en les dues llengües ("power" – "poder").</p>		

A73	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinematogràfica. En una habitació de la taverna de Bree, Aragorn fa guàrdia mentre explica, entre altres coses, la naturalesa dels espectres de l'Anell.		
0:37:50	Frodo: What are they?	Frodo: ¿Qué son?
0:37:53	Aragorn: They are the Nazgûl, Ringwraiths, neither living nor dead. At all times they feel the presence of the Ring.	Aragorn: Son los Nazgûl. Espectros, ni vivos ni muertos. En todo momento sienten la presencia del Anillo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Les dues rèpliques reproduïxen el sentit del text original amb la traducció literal i coincideixen al 100% amb l'opció escollida per al doblatge de la pel·lícula, que s'ha analitzat a la fitxa A72. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn indica sobrietat. Es correspon amb el de la pel·lícula LCA, que és d'on està extret l'àudio. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. 		

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla mitjà i el personatge de costat.
- Moviment profílmic físic: L'expressió corporal d'Aragorn s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els cops de veu del personatge es corresponen amb la sonorització i el doblatge.
- Codi gràfic (subtítols): L'enunciat apareix subtítulat i coincideix al 100% amb el text doblat.

Sincronia

El fragment implica sincronia labial. Com en altres casos anteriors amb aquest requisit d'ajust, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.

A74 <i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>		
Context: Frodo ha estat apunyalat per un espectre. Aragorn respon a una pregunta de Pippin.		
0:38:03	Pippin: Is he going to die?	Pippin: ¿Se va a morir?
0:38:04	Strider: He's passing into the Shadow. He'll soon become a wraith like them.	Strider: Se hunde en el mundo de la Sombra. Pronto será un espectro como ellos.
Canal acústic <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En conjunt, el doblatge escull la traducció literal per plasmar el sentit del text original. El segon enunciat incorpora un to literari amb la tria lèxica de “Se hunde” com a traducció de “He’s passing” i després opta per una amplificació en la traducció del terme “Shadow” per “el mundo de la sombra”. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és amable tant en la sonorització com en el doblatge. - Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp. 		
Canal visual <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Els dos enunciats es pronuncien en plans mitjans. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. 		
Sincronia <p>Es mantenen tant la sincronia cinèsica i de contingut com la isocronia.</p>		

A75 <i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>		
Context: Escena cinematogràfica. Frodo ha estat ferit per un espectre. Aragorn i els hòbbits corren per portar-lo a Rivendel.		
0:38:09	Aragorn: (DC) He's passing into the Shadow world.	Aragorn: (DC) Se hunde en el mundo de la sombra.
Canal acústic <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Aquesta intervenció està extreta de la pel·lícula LCA. L'enunciat reproduïx el sentit del text original amb la traducció literal i coincideix al 100% amb 		

l'opció escollida per al doblatge de la pel·lícula, que es correspon amb la fitxa A74. Així doncs, conté els dos canvis comentats anteriorment: d'una banda, la tria lèxica enriqueix el text en traduir "He's passing" per "Se hunde"; de l'altra, es produeix una amplificació en la traducció de la paraula "Shadow" per "el mundo de la sombra".

- Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és serè i es correspon amb el del film LCA, que és d'on està extret l'àudio.

- Codi de col·locació del so: El personatge parla dins de camp.

Canal visual

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en una pla de figura sencera que inclou tant Aragorn com Arwen, agenollats mentre observen Frodo estirat al terra.

- Moviment profilmic físic: L'expressió corporal d'Aragorn s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge.

- Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat. Convé apuntar l'ús de majúscula en la traducció dels termes "Mundo" i "Sombra".

Sincronia

El fragment comporta sincronia labial. També en aquesta ocasió es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.

3. Relació amorosa

3.1 Arwen

A76	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context:	Aragorn i els hòbbits s'aturen a dormir al bosc. Mentre Aragorn fa guàrdia, canta una cançó que parla de Lúthien, una elfa que va escollir la mortalitat per amor.	
0:38:13	<i>(Aragorn està cantant una cançó amb una melodia melancòlica.)</i>	
0:38:33	Frodo: Who is she? This woman you sing of.	Frodo: ¿Quién es ella? La dama de la canción.
0:38:41	Aragorn: It's the Lady of Lúthien, the Elf maiden who gave her love to Beren, a mortal.	Aragorn: Es la Dama de Lúthien, la doncella elfo que entregó su amor a Beren, un mortal.
0:38:51	Frodo: (OFF) What happened to her?	Frodo: (OFF) ¿Qué le pasó?
0:38:55	Aragorn: She died.	Aragorn: Murió.
Canal acústic	<p>- Codi lingüístic: Els diferents enunciats reproduïen el sentit del text original mitjançant la traducció paraula per paraula. L'únic canvi significatiu, el trobem en el segon enunciat, en què es tradueix "woman" per "dama", una tria lèxica adequada pel context pseudomedieval del món de ficció d'aquesta història.</p> <p>- Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és trist en totes dues llengües, mentre que el de Frodo és reflexiu.</p> <p>- Codi de col·locació del so: El personatges parlen gairebé sempre dins de camp; només Frodo ho fa fora de camp en el quart enunciat.</p>	
Canal visual	<p>- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): S'utilitza bàsicament el primer pla.</p>	

- Moviment profílmic físic: L'expressió facial d'Aragorn i Frodo s'adequa al to de veu tant de la sonorització com del doblatge. Atès que gairebé tots els enunciats es pronuncien en primer pla, requereixen articulació bucal.
Sincronia Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia que el fragment requereix. D'altra banda, els enunciats que es pronuncien en primer pla comporten sincronia fonètica, que es conserva gràcies a que el text espanyol conserva paraules del text anglès, com ara "Lúthien" o "Beren".

A77	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Acció de joc. El jugador examina una ploma i obté una pàgina d'un llibre que explica un fragment de la història d'Aragorn.		
0:38:57	Sam: (OFF) Soon after learning his true name, Aragorn met Elrond's daughter Arwen in Rivendell and he fell in love with her at once. Before then, he had lived with her mother's kin in Lothlórien, though he had never laid eyes upon her.	Sam: (OFF) Al poco de conocer su nombre real, Aragorn conoció en Rivendel a Arwen, la hija de Elrond, y se enamoró de ella al instante. Hasta entonces, la joven había vivido con su familia materna en Lothlórien, por lo que nunca la había visto.
Canal acústic - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció paraula per paraula. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és amable. - Codi de col·locació del so: La veu del narrador se sent fora de camp.		
Canal visual No hi ha presència de codis visuals en relació amb aquest fragment.		
Sincronia No hi ha cap restricció, amb la qual cosa es correspon amb el tipus lliure. En qualsevol cas, es manté la sincronia de contingut.		

A78	La comunidad del anillo (llargmetratge)	
Context: Conversa entre Arwen i Aragorn a Rivendel.		
0:39:18	<i>(Arwen i Aragorn parlen en èl·fic i rememoren el moment en què es van conèixer. Aquestes paraules es subtitulen tant en anglès com en espanyol.)</i>	
0:40:02	<i>(La càmera es centra en el penjoll que Arwen porta al coll mentre Aragorn acaricia l'objecte.)</i>	
0:40:06	Aragorn: You said you'd bind yourself to me. (OFF) Forsaking (ON) the immortal life of your people.	Aragorn: Dijiste que acabarías uniéndote a mí. (OFF) Renunciando (ON) a la vida inmortal propia de tu pueblo.
0:40:16	Arwen: And to that I hold. (OFF) I would rather share one lifetime with you (ON) than face all the ages of this world alone.	Arwen: Y lo sigo diciendo. (OFF) Antes compartiría una vida contigo (ON) que enfrentarme a todas las edades de este mundo sola.
0:40:27	<i>(Les mans de tots dos personatges estan unides. Arwen li deixa el penjoll dins la mà a Aragorn.)</i>	
0:40:34	Arwen: I choose a mortal life.	Arwen: Elijo una vida mortal.

0:40:40	Aragorn: (SB) You cannot give me this.	Aragorn: (SB) No puedes darme esto.
0:40:42	Arwen: It is mine to give to whom I will. Like my heart.	Arwen: Dárselo a quien quiero es mi privilegio. Como mi corazón.
0:40:49	<i>(Arwen tanca la mà d'Aragorn amb el penjoll a dins.)</i>	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt d'intervencions del doblatge reproduceix el sentit del text original mitjançant la traducció literal. Tanmateix, en el primer enunciat s'utilitza el terme "propio" aparentment redundant, però que contribueix a reproduir el so labial del terme "life" present a l'original. La traducció de la primera frase del segon enunciat opta per traduir "And to that I hold" per "Y lo sigo diciendo", la qual cosa vincula aquesta intervenció amb la primera. Finalment, a la traducció de la primera frase de l'últim enunciat ("It is mine to give to whom I will."), es reformula la frase i s'escull una traducció equivalent que en manté el sentit: "Dárselo a quien quiero es mi privilegio". En aquest cas, l'hipèrbaton contribueix també al to arcaïtzant del text. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn i Arwen és suau i gentil en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp, per bé que en algun moment ho fan fora de camp a causa de l'intercanvi de plans. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de transcripció icònica: Abans i després de les intervencions, la càmera es centra en un objecte brillant en forma d'àngel. Al principi perquè Aragorn l'acaricia i després perquè Arwen li dona. La textura que transmet el contingut visual permet deduir que es tracta d'un objecte rellevant. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): En relació amb el codi anterior, el to brillant de l'objecte destaca clarament per sobre de la tonalitat més fosca de l'escena i ajuda que l'espectador hi centri l'atenció. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa bàsicament en primers plans dels personatges i en plans de detall del penjoll. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Atès que els enunciats es pronuncien en primers plans, es requereix articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. D'altra banda, els primers plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es conserva gràcies a la proximitat fonètica d'algunes paraules en les dues llengües: "me" – "mi"; "people" – "pueblo".</p>		

A79	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Diàleg de joc i informació de joc. Conversa entre Arwen i Aragorn a Rivendel.		
0:40:57	Arwen (PNJ): Do you remember when we first met?	Arwen (PNJ): ¿Te acuerdas del día que nos conocimos?
0:41:01	Arwen (PNJ): I told you that I would bind myself to your fate, forsaking the immortal life of my people.	Arwen (PNJ): Te dije que uniría mi destino al tuyo, renunciando a la vida inmortal de mi pueblo.
0:41:05	Arwen (PNJ): And to that I hold. I would rather share one lifetime with you than face all the ages of this world alone.	Arwen (PNJ): Y lo mantengo. Antes compartiría una vida contigo que enfrentarme a todas las edades de este mundo sola.

0:41:15	You received the EVENSTAR: your defense against all enemies has increased!	Has recibido la ESTRELLA DE LA TARDE: ¡Tu nivel de defensa contra todos los enemigos ha aumentado!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els enunciats reproduïen amb la traducció paraula per paraula el sentit del text anglès. Alhora, aquest fragment es correspon amb una escena del film LCA, analitzada a la fitxa A78. Ara bé, no està extret directament de la pel·lícula, sinó que l'emula. A la pel·lícula, el primer enunciat se sent en èlfic, mentre que en el videojoc es diu en anglès i espanyol respectivament. A diferència del film, és Arwen qui pronuncia el segon enunciat la qual cosa implica canvis en el punt de vista de la frase i de matís, amb l'eliminació de la redundància del terme "propio". Aquesta elisió també pot ser motivada pel fet que en aquesta ocasió no hi ha el requisit de sincronia fonètica. Finalment, la tria lèxica del tercer enunciat per traduir "And to that I hold" és "Y lo mantengo". - Codi paralingüístic: El to de veu d'Arwen és suau. - Codi de col·locació del so: Arwen parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Arwen està enquadrada en un pla mitjà. - Moviment profilmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat excepte el segon, en què la frase és més llarga en pantalla: "Te dije que uniría mi destino al tuyo, renunciando a la vida inmortal de mi pueblo." - Codi gràfic (text): La informació del joc a què correspon la cadena textual final apareix transcrita en pantalla. <p>Sincronia</p> <p>El fragment requereix sincronia labial. En relació amb això, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.</p>		

A80	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Escena cinemàtica. A Rivendel, Arwen dona a Aragorn el penjoll Estrella de la Tarde.		
0:41:19	Aragorn: You cannot give me this.	Aragorn: No puedes darme esto.
0:41:22	Arwen: It is mine to give to whom I will... like my heart.	Arwen: Dárselo a quien quiero es mi privilegio... como mi corazón.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els enunciats provenen de la pel·lícula LCA. Tots dos reproduïen el sentit del text original amb la traducció literal i coincideixen al 100% amb l'opció escollida per al doblatge de la pel·lícula en el fragment analitzat a la fitxa A78. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn i Arwen és suau i gentil en totes dues llengües i es correspon amb el de la pel·lícula LCA, que és d'on prové l'àudio. - Codi de col·locació del so: Aragorn parla dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Els dos enunciats es pronuncien en un pla de figura sencera d'Aragorn i Arwen de costat. 		

- Moviment profílmic físic: L'expressió corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge.
- Codi gràfic (subtítols): Els dos enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat.
Sincronia El fragment comporta sincronia labial. Com en les altres escenes cinemàtiques analitzades, es conserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.

A81		Las aventuras de Aragorn (videojoc)
Context: Diàleg de joc. Conversa entre Arwen i Aragorn a Rivendel.		
0:41:31	Arwen (PNJ): Long years have passed since we first met. You did not have the cares you carry now.	Arwen (PNJ): Largos años han pasado desde que nos conocimos. No tenías las preocupaciones que soportas ahora.
0:41:38	Arwen (PNJ): The shadow does not hold sway yet, Aragorn. Not over you, and not over me.	Arwen (PNJ): La Sombra no se ha cernido aún, Aragorn. Ni sobre ti, ni sobre mí.
0:41:47	Arwen (PNJ): The Ring cannot stay in Rivendell, and your part in its story is not yet over.	Arwen (PNJ): El Anillo no puede permanecer en Rivendel, y tu participación en esta historia todavía no ha acabado.
0:41:56	Arwen (PNJ): You are Isildur's heir, not Isildur himself. You are not bound to his fate.	Arwen (PNJ): Eres el heredero de Isildur, y no Isildur. Tú no compartes su destino.
0:42:03	Arwen (PNJ): The blade that was broken is reforged. The crownless shall be King.	Arwen (PNJ): La espada que se rompió ha vuelto a ser forjada. La corona volverá a tener un Rey.
0:42:10	Arwen (PNJ): You will face the same evil as your forefathers, and you shall defeat it.	Arwen (PNJ): Te enfrentarás al mismo mal que tus antecesores y lo derrotarás.
0:42:18	Arwen (PNJ): The light of the Evenstar does not wane. I hold to my promise.	Arwen (PNJ): La luz de la Estrella de la Tarde no sufre antibajos. Te lo prometo.
0:42:27	Arwen (PNJ): I choose a mortal life.	Arwen (PNJ): Elijo una vida mortal.
0:42:33	Arwen (PNJ): May the grace of the Valar protect you.	Arwen (PNJ): Que la gracia de los Valar te proteja.
0:42:36	Arwen (PNJ): Your path will be hard, but you will return. If you trust nothing else, trust in this.	Arwen (PNJ): Tu camino será difícil pero volverás. Si no confías en nada, confía en esto.
Canal acústic - Codi lingüístic: Els enunciats reproduïen, mitjançant la traducció paraula per paraula, el sentit del text anglès. Totes les intervencions emulen frases que pronuncia Arwen en la trilogia fílmica: no són exactes, però s'hi assemblen. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Arwen és suau. - Codi de col·locació del so: Arwen parla dins de camp.		
Canal visual		

- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Arwen està enquadrada en un pla mitjà.
- Moviment profílmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar.
- Codi gràfic (subtítols): Tots els enunciats del fragment apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat.

Sincronia

Les diferents intervencions del doblatge requereixen sincronia labial. En relació amb això, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.

A82		<i>La caza de Gollum (curtmetratge)</i>	
Context: Ferit per una fletxa enverinada, Aragorn recorda una trobada amb Arwen a Rivendel.			
0:42:47	<i>(Arwen parla en èlfic, com si curés Aragorn. Quan es troben, ella segueix parlant en èlfic.)</i>		
0:43:15	Arwen: (OFF) You are the heir of Elendil. You have the strength of your fore fathers... and you have my heart.	Arwen: (OFF) Tú eres el heredero de Elendil. Tienes la fuerza de tus antepasados y... tienes mi corazón.	
Canal acústic			
- Codi lingüístic: La rèplica del doblatge reproduïx el sentit del text original a través de la paraula per paraula.			
- Codi paralingüístic: El to de veu d'Arwen és amable i emotiu.			
- Codi de col·locació del so: El personatge parla fora de camp.			
Canal visual			
- Codi de transcripció icònica: Quan Arwen i Aragorn uneixen les mans, ella li deixa uns pètals de rosa com a senyal d'amor.			
- Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un intercanvi de primers plans i amb un pla de detall de les mans unides dels personatges.			
- Codi sintàctic: El muntatge de l'escena recorda el fragment del film LCA analitzat a la taula A78.			
Sincronia			
Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia.			

A83		<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>	
Context: En el trajecte cap al refugi de l'Abisme de Helm, Éowyn li pregunta a Aragorn pel penjoll que porta al coll i això el porta a recordar el moment en què es veu obligat a dir-li a Arwen que se'n vagi amb la seva gent i s'oblidi de la mortalitat.			
0:43:36	Éowyn: (OFF) Where is she? (ON) The woman who gave you that jewel.	Éowyn: (OFF) ¿Dónde está? (ON) La mujer que os regaló esa joya.	
0:43:46	<i>(Arwen i Aragorn parlen en èlfic i ell li diu que se'n vagi amb la seva gent. El text es subtitula tant en anglès com en espanyol. A meitat de la conversa passen a parlar en anglès i espanyol.)</i>		
0:44:04	Arwen: Why are you saying this?	Arwen: ¿Por qué dices eso?	

0:44:06	Aragorn: I am mortal. You are Elf-kind. It was a dream, Arwen. Nothing more.	Aragorn: Soy mortal. Tu eres elfa. Ha sido un sueño, Arwen. Nada más.
0:44:17	Arwen: I don't believe you.	Arwen: No puedo creerte.
0:44:29	Aragorn: This belongs to you.	Aragorn: Esto te pertenece.
0:44:34	Arwen: It was a gift. Keep it.	Arwen: Eso fue un regalo. Consévalo.
0:44:40	<i>(Fi del record.)</i>	
0:44:42	Éowyn: (OFF) My lord?	Éowyn: (OFF) ¿Mi señor?
0:44:46	Aragorn: She's sailing to the Undying Lands with all that is left of her kin.	Aragorn: Cruza las aguas hacia el Occidente con los restos de su linaje.
0:44:52	<i>(Éowyn deixa de mirar-lo i es gira cap endavant, pensativa.)</i>	
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciat del doblatge reproduceix el sentit del text original a través de la traducció literal excepte en l'últim enunciat, en què hi ha diversos canvis. En primer lloc, el verb anglès "sailing" es tradueix per una amplificació: "cruza las aguas". En segon lloc, hi ha un canvi lèxic destacat en traduir "Undying Lands" per "Occidente". Atès que en el món imaginat per Tolkien aquest lloc es va traduir a l'espanyol com "Tierras Imperecederas", entenem que cal considerar-ho un error de precisió i de coherència amb l'imaginari del món de ficció. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn connota tristor. El d'Arwen és suau i també trist, mentre que el d'Éowyn és més aviat neutre i interrogatiu, tal com reclama el fet que formuli una pregunta. - Codi de col·locació del so: Aragorn i Arwen parlen dins de camp, mentre que Éowyn combina dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de transcripció icònica: En l'escena es mostra visualment que el penjoll és una indicació de la relació amorosa entre Arwen i Aragorn. El fragment s'origina quan Éowyn li demana a Aragorn pel penjoll que porta al coll. Més endavant, a meitat del record, Aragorn fa l'intent de retornar-li el penjoll a Arwen, però ella no l'accepta i fa que se'l quedi. - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): Com en el fragment de la fitxa A78, en què també apareix l'objecte, el to brillant del penjoll ajuda que l'espectador hi centri l'atenció i en dedueixi la importància. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa bàsicament en primers plans i plans mitjans dels personatges i en plans de detall del penjoll. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els enunciat que es pronuncien en primers plans impliquen la necessitat d'articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté al fet que el doblatge conserva antropònims de l'original ("Arwen"), a la semblança d'algunes paraules en les dues llengües ("mortal" – "mortal") o a la proximitat sonora d'algunes frases ("Nothing more." – "Nada más.").</p>		

A84	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Elrond va al Sagrari a portar l'espasa a Aragorn mentre li explica que Arwen ha renunciat a la immortalitat.		
0:44:54	Elrond: Arwen is dying. She will not long survive the evil that now spreads	Elrond: Arwen se muere. No logrará sobrevivir al mal que se propaga en

	from Mordor.	Mordor.
0:45:05	Elrond: (OFF) The light of the Evenstar is failing. As Sauron's power grows, our strength wanes. (ON) Arwen's life is now tied (SB) to the fate of the Ring.	Elrond: (OFF) El brillo de la Estrella de la Tarde se apaga. Tanto como el poder de Sauron crece, mengua su fuerza. (ON) La vida de Arwen está ligada ahora (SB) al destino del Anillo.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els dos enunciats del doblatge utilitzen la traducció literal per reproduir el sentit del text original. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Elrond és alhora amable, trist i sever. - Codi de col·locació del so: Elrond parla dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): Coincidint amb les paraules del segon enunciat, la càmera es centra un moment en el penjoll i es pot apreciar que la brillantor de l'objecte ha desaparegut. Segons es pot deduir dels mots d'Elrond, la brillantor del penjoll indica la immortalitat d'Arwen. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment transcorre sobretot bàsicament en primers plans i plans mitjans dels personatges i en un pla de detall del penjoll. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial d'Elrond s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Els enunciats que es pronuncien en primers plans impliquen la necessitat d'articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es reproduïx, especialment perquè el doblatge manté alguns termes de l'original ("Arwen", "Mordor").</p>		

3.2 Éowyn

A85	Las dos torres (llargmetratge)	
Context: Éowyn està practicant amb l'espasa dins el palau. Aragorn l'atura i hi té una conversa.		
0:45:26	Aragorn: You have some skill with a blade.	Aragorn: Sois hábil con la espada.
0:45:36	Éowyn: Women of this country learned long ago. Those without swords can still die upon them. I fear neither death nor pain.	Éowyn: Las mujeres de esta tierra aprendieron hace tiempo. Las que no las empuñan mueren a su merced. No temo al dolor ni a la muerte.
0:45:44	Aragorn: What do you fear, my Lady?	Aragorn: ¿A qué teme entonces, mi señora?
0:45:50	Éowyn: A cage. To stay behind bars until use and old age accept them. And all chance of valor has gone beyond recall or desire.	Éowyn: A una jaula. A empuñar sus barrotes hasta que la edad y la costumbre los acepten. Y toda opción al valor ceda al recuerdo y al deseo.
0:46:04	Aragorn: You're a daughter of kings, (OFF) a shieldmaiden of Rohan. (ON) I do not think that would be your fate.	Aragorn: Sois hija de reyes, (OFF) escudera de Rohan. (ON) No creo que ese sea vuestro destino.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats reproduïx el sentit del text original per mitjà de la traducció literal. El doblatge de la primera intervenció incorpora una sinèdoque en 		

<p>utilitzar el tot (“espada”) com a traducció de la part (“blade”). D'altra banda, el tercer enunciat incorpora una marca d'oralitat amb la inclusió del terme “entonces”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és serè en totes dues llengües i contrasta amb la contundència d'Éowyn, que també es dona tant en l'anglès com en espanyol. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp, per bé que Aragorn també parla fora de camp en l'última intervenció. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Durant la conversa els dos personatges apareixen enquadrats sobretot en primers plans i plans mitjans. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Les intervencions que es pronuncien en primers plans comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, alguns dels plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que es conserva gràcies a la proximitat sonora d'alguns termes de les dues llengües (“recall” – “recuerdo”; “desire” – “deseo”).</p>

A86	<i>Las aventuras de Aragorn (videojoc)</i>	
Context: Diàleg de joc. Aragorn parla amb Éowyn fora del palau de Meduseld.		
0:46:20	Éowyn (PNJ): My uncle says you were the Dúnedain who rode to war with Thengel decades ago. How can this be?	Éowyn (PNJ): Dice mi tío que tú fuiste el Dúnedain que cabalgó a la batalla con Thengel hace décadas. ¿Cómo es posible?
0:46:26	Éowyn (PNJ): The women of this country learned long ago: those without swords can still die upon them.	Éowyn (PNJ): Las mujeres aprendimos que las mujeres sin espada también pueden morir atravesadas por el acero.
0:46:31	Éowyn (PNJ): You carry a bow, why not use it? Hunt down these spying creatures that plague our skies.	Éowyn (PNJ): Tú, que llevas un arco, ¿por qué no lo usas? Acaba con estos espías que infestan nuestros cielos.
0:46:39	Éowyn (PNJ): When I was a child, my grandfather Thengel gave me this brooch, a keepsake from his own youth.	Éowyn (PNJ): Cuando era niña, mi abuelo Thengel me dio este broche. Era un recuerdo de su juventud.
0:46:45	Éowyn (PNJ): He told me one of the Dúnedain would return to claim it, but I fear its owner must long since be dead.	Éowyn (PNJ): Me dijo que un Dúnedain volvería a reclamarlo pero me temo que su propietario debe llevar mucho tiempo muerto.
0:46:51	You received the STAR OF THE DÚNEDAIN: the price of items has been reduced!	Has recibido la ESTRELLA DE LOS DÚNEDAIN ¡Se ha reducido el precio de compra!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els enunciats reproduïxen de manera gairebé literal el sentit del text anglès. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Éowyn és serè. Tanmateix, el canvi de les actrius de la sonorització i el doblatge comporta un canvi del timbre de veu respecte dels films. - Codi de col·locació del so: Éowyn parla dins de camp. <p>Canal visual</p>		

<ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El personatge parla enquadrat en un pla mitjà. - Moviment profílmic físic: El personatge mou els llavis fent com si parlés però els cops de veu no es corresponen ni amb la sonorització ni amb el doblatge; tan sols emula l'acció de parlar. - Codi gràfic (subtítols): Els enunciats apareixen subtítolats i coincideixen al 100% amb el text doblat.
<p>Sincronia</p> <p>El fragment requereix sincronia labial. En relació amb això, es preserven la sincronia de contingut, la cinèsica i la isocronia però no la sincronia fonètica pròpiament dita per les limitacions tècniques visuals associades amb l'animació de l'articulació bucal en els videojocs.</p>

A87	<i>Las dos torres (llargmetratge)</i>	
Context: Mentre s'organitza la defensa de l'Abisme de Helm, hi ha una conversa entre Éowyn i Aragorn.		
0:46:56	Éowyn: I'm to be sent with the women into the caves.	Éowyn: Me envían con las mujeres en las cuevas.
0:46:59	Aragorn: That is an honorable charge.	Aragorn: Honorable carga.
0:47:01	Éowyn: To mind the children, to find food and bedding when the men return. What renown (DE) is there in that?	Éowyn: Proteger a los niños, dar comida y camas a los hombres que vuelven. ¿Qué reconocimiento (DE) hay en eso?
0:47:06	Aragorn: My lady, a time may come for valor without renown. (DE) Who then will your people look to in the last defense?	Aragorn: Mi señora, llegará el momento del valor reconocido. (DE) ¿A quién mirará tu pueblo en la última defensa?
0:47:13	Éowyn: Let me stand at your side.	Éowyn: Dejadme a vuestro lado.
0:47:15	Aragorn: It is not in my power to command it.	Aragorn: No está en mi mano disponerlo.
0:47:19	Éowyn: (OFF) You do not (ON) command (OFF) the others to stay! (ON) They fight beside you because they would not be parted from you. Because they love you! / I'm sorry.	Éowyn: (OFF) ¡No se lo (ON) habéis ordenado (OFF) a los demás! (ON) Luchan a vuestro lado porque nadie los apartaría de vos. Porque os quieren. / Perdonadme.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats conserva el sentit del text original mitjançant la traducció literal. La tria lèxica incorpora un to formal en les rèpliques d'Aragorn, com per exemple en el sisè enunciat amb la traducció del terme “command it” per “disponerlo” i enriqueix el text, ja que en la rèplica final d'Éowyn ella també utilitza el mot “command”, però en aquesta ocasió es tradueix per “ordenado”, que n'és el sentit més comú. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és gentil, mentre que el d'Éowyn és insistent. Això es dona en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp, per bé que l'última intervenció d'Éowyn es pronuncia dins i fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Durant la conversa tots dos personatges apareixen enquadrats sobretot en primers plans. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la 		

sonorització i del doblatge. Atès que els enunciats es pronuncien bàsicament en primers plans, comporten articulació bucal.
<p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que es manté per la semblança d'algunes paraules en les dues llengües: “cuevas” – “caves”; “honorable charge” – “honorable carga”. En el segon cas, la sincronia fonètica és possible pel fet que l'adjectiu precedeix el substantiu.</p>

A88	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Quan l'exèrcit de Rohan surt cap a Gondor es produeix una breu conversa entre Éowyn i Aragorn.		
0:47:46	Aragorn: You ride with us?	Aragorn: ¿Nos acompañas?
0:47:48	Éowyn: Just to the encampment. (SB) It's tradition for the women of the court to farewell the men.	Éowyn: Solo hasta el campamento. (SB) Es tradición que las mujeres de la corte despidan a los soldados.
0:47:55	<i>(Aragorn aixeca la muntura del cavall d'Éowyn i veu que hi té amagada l'espasa. En adonar-se'n, ella ho tapa ràpidament.)</i>	
0:47:59	Éowyn: (OFF) The men have (ON) found their captain. (OFF) They will follow (ON) you into battle, even to death. You have given us hope.	Éowyn: (OFF) Los hombres han (ON) encontrado a su capitán. (OFF) Te seguirán (ON) a la batalla, incluso a la muerte. Nos has traído esperanza.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: A la pregunta inicial d'Aragorn el verb es tradueix per mitjà d'una generalització en traduir “You <u>ride</u> with us?” per “¿Nos <u>acompañas</u>?”. En un sentit invers, en el segon enunciat s'opta per una particularització en traduir “Men” per “soldados”. La resta de decisions reproduïxen el sentit del text original de manera gairebé literal. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn i Éowyn és bastant neutre en el conjunt del fragment. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen bàsicament dins de camp, per bé que Éowyn també parla fora de camp en l'última rèplica. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de transcripció icònica: Quan Aragorn aixeca la muntura del cavall i deixa a la vista l'empunyadura de l'espasa d'Éowyn, ella la tapa ràpidament. Així, el simple fet que l'objecte sigui descobert mostra unes intencions d'ella que no es corresponen amb les seves paraules prèvies. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Els dos personatges apareixen enquadrats sobretot en primers plans. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Atès que els enunciats es pronuncien en primers plans, comporten articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que també es manté amb la semblança d'algunes paraules en les dues llengües (“encampment” – “campamento”; “battle” – “batalla”).</p>		

A89	<i>El retorno del rey (llargmetratge)</i>	
Context: Al campament del Sagrari, Aragorn està a punt de marxar i ella el vol aturar. En el		

diàleg es produeix el desenllaç de la seva relació.		
0:48:11	Éowyn: (SB) Why are you doing this? (DE) The war lies to the east; (ON) you cannot leave on the eve of battle. You cannot abandon the Men.	Éowyn: (SB) Por qué haces esto. (DE) La guerra será en el este; (ON) no puedes irte antes de la batalla. No abandones a los hombres.
0:48:22	Aragorn: Éowyn...	Aragorn: Éowyn...
0:48:25	Éowyn: We need you here...	Éowyn: Te necesitamos.
0:48:28	Aragorn: Why have you come?	Aragorn: ¿Por qué has venido?
0:48:31	Éowyn: Do you not know?	Éowyn: ¿Tengo que decirlo?
0:48:42	Aragorn: It is but a shadow and a thought that you love... I cannot give you what you seek.	Aragorn: No es sino la sombra de una ilusión lo que amas... No puedo darte lo que anhelas.
0:49:05	Aragorn: I have wished you joy since first I saw you.	Aragorn: He deseado tu dicha desde el día en que te vi.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Tot i que el conjunt de les rèpliques del doblatge reproduïx per mitjà de la traducció literal el sentit del text original, hi ha dos canvis de matís que volem comentar. La tercera intervenció d'Éowyn reproduïx el sentit utilitzant una expressió equivalent que s'allunya de la literalitat: "Do you not know?" es tradueix com "¿Tengo que decirlo?", en què la pregunta es formula des de la perspectiva d'ella. D'altra banda, la tercera rèplica d'Aragorn reforça el to arcaïtzant en traduir el verb "seek" com "anhelas". - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn i Éowyn és emotiu en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El conjunt de l'escena es desenvolupa bàsicament en primers plans. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial i corporal dels personatges s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. Alhora, aquest fragment inclou un moviment proxèmic quan Éowyn s'aparta d'Aragorn en sentir el que ell li diu i Aragorn reacciona acostant-s'hi. D'altra banda, atès que els enunciats es pronuncien en primers plans, impliquen articulació bucal. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que es manté en conservar els antropònims de l'original ("Éowyn") i per la proximitat sonora de termes en les dues llengües ("battle" – "batalla"; "abandon" – "abandones").</p>		

4. Relació amb Frodo

A90	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Quan Frodo es converteix en portador de l'Anell a Rivendel, Aragorn li jura fidelitat.		
0:49:21	Aragorn: If by my life or (OFF) death I can protect you, (ON) I will. You have my sword.	Aragorn: Si con mi vida o mi muerte (OFF) puedo protegerte, (ON) lo haré. Cuenta con mi espada.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat reproduïx el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. A la tria lèxica de la segona frase s'opta per traduir "You have" per un terme 		

<p>més formal: “cuenta con”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és amable i gentil en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: Aragorn parla sobretot dins de camp però en un punt de l'enunciat també ho fa fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El personatge parla sobretot en primer pla. - Moviment profilmic físic: L'expressió facial i corporal d'Aragorn s'adequa al to de veu de la sonorització i del doblatge. D'altra banda, l'enunciat comporta articulació bucal perquè es pronuncia en un primer pla. Finalment, el fragment inclou un moviment proxèmic quan Aragorn s'agenolla davant de Frodo en acabar de parlar en senyal de lleialtat. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, el primer pla en què es desenvolupa el fragment comporta sincronia fonètica, que tanmateix aquesta vegada no es conserva ja que els termes escollits en el doblatge, i que són els equivalents directes en la llengua d'arribada, no tenen una proximitat sonora amb els de l'original.</p>

A91	<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>	
Context: Acció de joc. El jugador mou Aragorn per l'espai on es desenvolupa la missió.		
0:49:33	Aragorn: (OFF) <i>By my life or death I will protect you, Frodo.</i>	Aragorn: (OFF) <i>Si con mi vida o mi muerte puedo protegerte, Frodo, lo haré.</i>
0:49:37	Aragorn: (OFF) <i>We must protect Frodo!</i>	Aragorn: (OFF) <i>Hay que proteger a Frodo!</i>
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El primer enunciat del doblatge té una gran semblança amb la primera part de la rèplica del fragment analitzat a la fitxa anterior (A90), fet que ens porta a pensar que en aquest cas s'ha tingut en compte el doblatge del film per traduir aquesta intervenció. En el segon enunciat, que és de nova creació per al videojoc, s'ha optat per la traducció literal. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn conté emotivitat. - Codi de col·locació del so: La veu d'Aragorn se sent fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): L'acció de joc es desenvolupa en un camp llarguíssim. Això implica que el contingut relatiu al personatge en el canal visual no tingui incidència en el doblatge dels enunciat. <p>Sincronia</p> <p>Atès que el fragment no comporta cap restricció, es correspon amb el tipus lliure. D'altra banda, es manté la sincronia de contingut.</p>		

A92	<i>La comunidad del anillo (llargmetratge)</i>	
Context: Després que Frodo fugi de Boromir es troba Aragorn dalt del turó d'Amon Hen, on tenen la seva última conversa.		
0:49:42	Aragorn: <i>I swore to protect you.</i>	Aragorn: <i>Juré protegerte.</i>
0:49:43	Frodo: <i>Can you protect me from yourself?</i>	Frodo: <i>¿Incluso protegerme de ti mismo?</i>

0:49:55	Frodo: Would you destroy it?	Frodo: ¿Tú lo destruirías?
0:50:01	<i>(Se sent una veu dins l'Anell que crida Aragorn pel seu nom, temptant-lo. Aragorn tanca la mà de Frodo amb l'Anell a dins, renunciant-hi.)</i>	
0:50:21	Aragorn: I would have gone with you to the end... into the very fires of Mordor.	Aragorn: Habría ido contigo hasta el final... hasta el fuego de Mordor.
0:50:31	Frodo: I know.	Frodo: Lo sé.
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: El conjunt dels enunciats reproduceix el sentit del text original a través de la traducció paraula per paraula. La traducció de la primera intervenció de Frodo conté una marca d'oralitat amb la inclusió del connector “Incluso” al principi de la pregunta. D'altra banda, l'enunciat final d'Aragorn converteix el plural “fires” en un singular genèric: “fuego”. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és incisiu en l'anglès, però és més neutre en el doblatge a l'espanyol. El de Frodo indica por en totes dues llengües. - Codi musical i d'efectes sonors: En el moment en què l'Anell reclama Aragorn, se senten veus i una música que col·laboren a suggerir un ambient de temptació. - Codi de col·locació del so: Els personatges parlen dins de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi de composició icònica (codi de plasticitat): L'Anell brilla en la mà de Frodo. Quan la mà d'Aragorn li tanca la mà a Frodo, l'anell de Barahir ressalta en la mà d'Aragorn. - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): Tots dos personatges apareixen enquadrats en primers plans i plans mitjans. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial d'Aragorn i Frodo s'adequa amb el to de veu de la sonorització i del doblatge. D'altra banda, les intervencions comporten articulació bucal quan es pronuncien en primers plans. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. Alhora, els plans utilitzats en el fragment comporten sincronia fonètica, que es manté tan sols en l'última rèplica gràcies a l'ús de termes amb sons labiodentals (“fires” – “fuego”) i al fet que en la traducció es conserva el terme “Mordor” de l'original.</p>		

5. Expansió transmèdia per les potencialitats dels mitjans

A93	<i>La caza de Gollum (curtmetratge)</i>	
Context: Conversa entre Aragorn i Gollum després que hagi capturat la criatura.		
0:50:33	Aragorn: Be still. You are not to escape. // Do you understand, Gollum.	Aragorn: Estate quieto. No podrás escapar. // Entiendes, Gollum.
0:50:51	Gollum: (OFF) He knows our names.	Gollum: (OFF) Sssabe nuestro nombre.
0:50:59	Aragorn: Yes, I know your name. / You're coming with me to the North.	Aragorn: Sí, sé tu nombre. / Vendrás conmigo.
0:51:13	Gollum: (OFF) We'll put out his eyes. We will squeeze its filthy throats. Wouldn't hurt a fly. We promise to be very nice, we. ¡Let us out! ¡Let us out!	Gollum: (OFF) Le sacaremos los ojos. Le apretaremos su cuello mugriento. No haríamos daño ni a una mosca. Prometemos, prometemos ser buenos. ¡Déjanos salir, déjanos salir!
0:51:39	Aragorn: (OFF) Gollum, I need you to answer me trustfully. (ON) I know you	Aragorn: (OFF) Gollum, necesito que respondas sinceramente. (ON) Sé que

	were looking for something.	estás buscando algo.
0:51:45	Gollum: (OFF) No, doesn't.	Gollum: (OFF) No, nosotros no.
0:51:47	Aragorn: Something you lost.	Aragorn: Algo que perdiste.
0:51:50	Gollum: (OFF) No.	Gollum: (OFF) No.
0:51:52	Aragorn: A ring.	Aragorn: Un anillo.
0:51:55	Gollum: (OFF) Orcsesss.	Gollum: (OFF) Mi tesoro.
0:52:04	Aragorn: I will not hurt you. I give you my word.	Aragorn: No te haré daño. Te doy mi palabra.
0:52:09	Gollum: (OFF) Ye precious word preciousss.	Gollum: (OFF) Guárdate tus preciosas palabras. Tessoro.
0:52:15	Aragorn: Then you're staying in the sack.	Aragorn: Entonces te quedas en el saco.
0:52:19	Gollum: (OFF) No! Let us out!	Gollum: (OFF) No! ¡Déjanos, déjanos salir!
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: En general, els enunciats del doblatge reproduïxen el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. En la traducció de la tercera intervenció s'elideix la part final de la frase. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn és amable tant en la sonorització com en el doblatge. - Codi de col·locació del so: Aragorn parla dins de camp, mentre que Gollum ho fa fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): La càmera combina plans general d'Aragorn caminant pel bosc fins a primers plans i plans de detall del sac on es troba Gollum. - Moviment profílmic físic: L'expressió facial d'Aragorn és adequada amb el to de veu de la sonorització i del doblatge. <p>Sincronia</p> <p>Es mantenen la sincronia cinèsica, de contingut i la isocronia. D'altra banda, per reproduir la parla singular de Gollum, basada en les pel·lícules de Jackson, el doblatge manté la parla utilitza que contenen consonants sibilants com ara "sabe" o "sacaremos".</p>		

A94	Las aventuras de Aragorn (videojoc)	
Context: Escena cinemàtica. Després que Aragorn mori a mans d'un enemic, se sent la veu de Sam que ho explica i torna a començar la història.		
0:52:28	Sam: (OFF) Aragorn was overwhelmed by the enemy, and... Wait, that can't be right. Let me tell you what really happened.	Sam: (OFF) El enemigo arrolló a Aragorn y... a ver, un momento, esto no puede estar bien. Os contaré lo que pasó realmente...
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: L'enunciat del doblatge reproduïx el sentit del text original amb la traducció paraula per paraula. - Codi paralingüístic: El to de veu de Sam com a narrador és animat. - Codi de col·locació del so: La veu del narrador se sent fora de camp. <p>Canal visual</p>		

<ul style="list-style-type: none"> - Codi fotogràfic (escala de camps i plans): El fragment es desenvolupa en un pla general amb el cos d'Aragorn mort a primer terme. - Codi gràfic (subtítols): L'enunciat apareix subtítulat i coincideix al 100% amb el text doblat.
<p>Sincronia</p> <p>El doblatge implica una restricció del tipus limitació temporal. En relació amb aquesta, es mantenen tant la isocronia com la sincronia de contingut.</p>

A95	<i>La batalla por la Tierra Media I (videojoc)</i>	
<p>Context: Acció de joc. El jugador mou Aragorn per l'espai on es desenvolupa la missió. L'acció del jugador acaba comportant la mort del personatge. Posteriorment, el jugador el fa renéixer en tornar-lo a activar.</p>		
0:52:36	Aragorn: (OFF) <i>It is too much for me!</i>	Aragorn: (OFF) <i>¡Necesito ayuda!</i>
0:52:40	Anònim: (OFF) <i>The heir of Gondor is no longer among us.</i>	Anònim: (OFF) <i>El heredero de Gondor ya no está entre nosotros.</i>
0:52:43	Aragorn: (OFF) <i>I return to fulfill my destiny.</i>	Aragorn: (OFF) <i>He vuelto para cumplir mi destino.</i>
<p>Canal acústic</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi lingüístic: Els diferents enunciats del doblatge reproduïxen el sentit del text original per mitjà de la traducció literal. - Codi paralingüístic: El to de veu d'Aragorn indica preocupació en totes dues llengües. - Codi de col·locació del so: El personatge parla fora de camp. <p>Canal visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codi iconogràfic: A la part inferior de la imatge s'hi troben les icones dels diferents personatges representades per la cara de l'actor que l'interpreta en la trilogia de Jackson. Sota la imatge hi ha una barra de color verd que indica el nivell de vida del personatge en qüestió. Quan el nivell baixa, passa a ser groc i finalment vermell en cas que aquest nivell estigui gairebé exhaurit. En aquest fragment, la barra de vida del personatge està de color vermell, és a dir, pràcticament exhaurida. 		
<p>Sincronia</p> <p>El fragment es correspon amb el tipus lliure perquè no comporta cap restricció. D'altra banda, es manté la sincronia de contingut.</p>		

Annex 3: DVD

El DVD consta de tres documents audiovisuals, un per cada personatge, que es corresponen amb la unió dels fragments analitzats segons l'ordre que se'ls ha assignat en l'anàlisi. Aquests arxius són el complement audiovisual per als continguts dels capítols 6, 7 i 8:

1-Frodo_audiovisual.mp4

2-Gandalf_audiovisual.mp4

3-Aragorn_audiovisual.mp4