

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
ESCUELA DE CIENCIAS LINGÜÍSTICAS**



**TÉCNICO EN TRADUCCIÓN Y CORRESPONDENCIA INTERNACIONAL**

**Guatemala, Junio de 2016**

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
ESCUELA DE CIENCIAS LINGÜÍSTICAS**

**EL PROCESO DEL DOBLAJE EN EL CINE**



**Asesorada por:**

**Licda. M.A. María Alejandra Muñoz Leiva**

**Al conferírsele el Título de**

**TÉCNICO EN TRADUCCIÓN Y CORRESPONDENCIA INTERNACIONAL**

**Guatemala, Junio 2016.**

Universidad de San Carlos  
de Guatemala



Escuela de Ciencias  
Lingüísticas  
SECRETARÍA ACADÉMICA

Ref. Sec. Académica  
TEC/ECCL No. 005-2016

Guatemala, 7 de julio de 2016

TESINA TITULADA :

"EL PROCESO DEL DOBLAJE EN  
EL CINE"

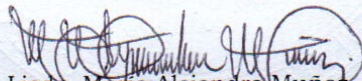
DESARROLLADO POR LA ESTUDIANTE:

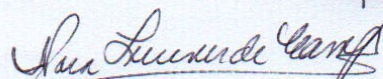
MICHELLE ANDREA  
ROSANNELORRAINE ROJAS  
CASTILLO  
Carné: 201119496

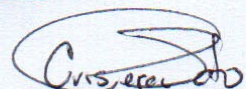
EVALUADO POR LOS PROFESIONALES:

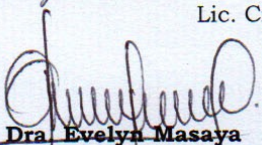
Licda. María Alejandra Muñoz  
(Asesora)  
Licda. Nora Loesener  
Lic. Christopher Pérez Soto

Las Autoridades y los examinadores de la Carrera de Técnico en Traducción y Correspondencia Internacional de la Escuela de Ciencias Lingüísticas, hacen constar que ha cumplido con las Normas y Reglamentos de la Escuela No Facultativa de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

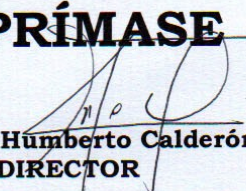
  
Licda. María Alejandra Muñoz  
**ASESORA/EXAMINADORA**

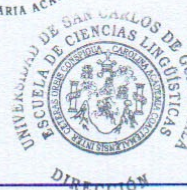
  
Licda. Nora Loesener  
**EXAMINADORA**

  
Lic. Christopher Pérez Soto  
**EXAMINADOR**

  
Dra. Evelyn Masaya  
**SECRETARIA ACADÉMICA**

**IMPRÍMASE**

  
Ing. Agr. José Humberto Calderón Díaz  
**DIRECTOR**



**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**  
**ESCUELA DE CIENCIAS LINGÜÍSTICAS**



**Rector**

Dr. Carlos Guillermo Alvarado Cerezo

**Consejo Directivo**

DIRECTOR:	Ing. José Humberto Calderón Díaz
SECRETARIA ACADÉMICA:	Dra. Evelyn Carolina Masaya Anleu
REPRESENTANTE DOCENTE:	Lic. Christopher Alberto Pérez Soto
REPRESENTANTE DOCENTE:	Licda. María Argelia Estrada Vázquez
REPRESENTANTE ESTUDIANTIL:	Téc. Carla María Archila León
REPRESENTANTE ESTUDIANTIL:	Téc. José Fernando Bonilla Franco

## AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIAS

***A Dios :***

Por darme las fuerzas todos los días para poder enfrentar y llevar a cabo todos sus planes de la mejor manera, además de su infinito e incondicional amor y bondad.

***A mi Padre Mario Ricardo Rojas:***

Por siempre motivarme a ser mejor y luchar por lo que quiero, por brindarme su apoyo y amor incondicional durante cada una de las diferentes etapas de mi vida, además de sus innumerables consejos que se quedan guardados en mi mente y corazón.

***A mi Madre Gladys Elena Castillo:***

Por motivarme constantemente y nunca dejarme rendir y, por su incondicional amor y apoyo durante cada una de las etapas en mi desarrollo personal y profesional además, de todas las palabras de sabiduría

***A mis hermanos Gabriela y***

Por brindarme siempre un buen ejemplo.

***Ricardo Rojas:***

***A la Licda. M.A. América Acevedo:***

Por siempre brindarme su apoyo de forma incondicional en todas las etapas de mi carrera universitaria.

***A mi asesora Licda. M.A.***

***Alejandra Muñoz:***

Por todo su apoyo y consejos durante la realización de esta tesina, además de todos los conocimientos compartidos en clase que permitieron el inicio de esta tesina.

***A todos mis Docentes de la  
Escuela de Ciencias Lingüísticas en  
especial a: Licda. Nora Loesner,  
Licda. Diana Girard,  
Licda. Magdalena Chávez,  
Licda. Johanna Vega, Licda. Vaglia  
Linares, Licda Mabel Silva  
e Ing. Raúl Ovalle:***

Agradezco a cada uno de los docentes que me han acompañado a lo largo de mi carrera universitaria y que nunca han dudado en compartir todas sus experiencias e invaluable conocimiento. Por siempre esperar lo mejor de cada uno y ayudarnos a ser mejores profesionales y personas.

***A mis amigas Andrea Mendoza,  
Rina López, Kimberly Sánchez  
y Sara Ávila:***

Por compartir la pasión y el amor por esta profesión, por estar conmigo en los momentos más difíciles y no permitirme rendir, además de siempre brindarme su amistad y consejos sinceros.

***Al Coordinador de Extensión  
y Vinculación, Lic. Cristopher Pérez:***

Por siempre brindarme su ayuda y apoyo en la Escuela para poder participar en actividades que contribuyeron de forma inmensa en mi desarrollo profesional y personal.

***A la Coordinadora de Investigación,  
Arquitecta Zoila Elisa Dardón:***

Por brindarme su apoyo en el proceso de elaboración de esta tesina.

***A la Escuela de Ciencias Lingüísticas,  
en especial al Ing. Jose  
Humberto Calderón  
y a la Dra. Evelyn Masaya:***

Por siempre demostrar un interés genuino por cada uno de los estudiantes, además de buscar una continua mejora dentro de la Escuela de Ciencias Lingüísticas.

***A la Universidad de San Carlos  
de Guatemala, mi casa de estudios:***

Por haberme permitido vivir una de las experiencias más enriquecedoras y especiales que me han formado en lo personal y lo profesional.

## ÍNDICE

<b>Contenido</b>	<b>Págs.</b>
Resumen.....	ii
Abstract	
Introducción.....	I
Objetivos	
General.....	II
Específico.....	II
Planteamiento del Problema.....	IV
Justificación.....	V
Metodología.....	VII

### Capítulo I

#### Comunicación audiovisual

1.1 Medio audiovisuales.....	1
1.1.1 Radio.....	2
1.1.1.1 Elementos de la radio.....	2
1.2.1 Televisión.....	3
1.2.1.1 Elementos de la televisión.....	4
1.3.1 Cine.....	5
1.3.1 .1 Elementos del cine.....	5
1.4.1 Internet.....	7
1.4.1.1 Elementos del Internet.....	8
1.5.1 Videojuegos.....	10
1.5.1.1 Elementos de los videojuegos.....	11



Capítulo II  
Películas de cine

2.1 Localización de Películas en el cine.....	13
2.2 Globalización.....	14
2.2.1 Internacionalización.....	14
2.2.2 Localización.....	15

Capítulo III  
Traducción Audiovisual

3.1 Historia de la traducción - Traducción audiovisual.....	18
3.2 Técnicas de la traducción audiovisual.....	20
3.2.1 Técnicas que agregan un código textual gráfico a la imagen.....	21
3.2.2 Técnicas que reemplazan un código lingüístico en el canal auditivo.....	25
3.2.2.1 Historia del cine y doblaje.....	28
3.2.2.2 Historia del cine y doblaje en Guatemala.....	32

Capítulo IV  
Proceso del doblaje en el cine

4.1 Técnicas y proceso del doblaje en el cine.....	40
4.2 Guión.....	40
4.3 Montaje.....	42
4.4 Producción.....	44
4.5 Traducción.....	45
4.5.1 Papel del traductor en el doblaje.....	45

4.5.2 Técnicas de traducción para doblaje.....	46
4.6 Adaptación de diálogos.....	48
4.7 Reparto de voces.....	51
4.8 Dirección de sala.....	52
4.9 Grabación de voces en sala.....	53
4.10 Mezcla.....	54
4.11 Control de doblaje.....	56
4.12 Entrega del sonido en la versión doblada.....	57
4.13 Tiraje de la primera copia.....	57

## Capítulo V

### Aspectos culturales y lingüísticos en el doblaje

5.1 Factores externos que influyen en la traducción de referentes culturales y variantes lingüísticas.....	58
5.2 Variantes lingüísticas – traducción de las variantes lingüísticas.....	62
5.3 Variantes lingüístico-geográficas del Español.....	67
5.4 Cultura-traducción de referentes culturales.....	68
Conclusiones.....	74
Recomendaciones.....	76
Bibliografía.....	77

### ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1: Tabla comparativa de internacionlización y Localización .....	16
Tabla 2: Domesticación en el doblaje .....	73

## RESUMEN

Esta tesina desarrolla el proceso técnico que se sigue para realizar el doblaje de una obra cinematográfica. A su vez, demuestra qué existen elementos externos que afectan el proceso de globalización de una obra. Los referentes culturales y las variantes lingüísticas llegan a jugar un gran papel en el desarrollo del doblaje, que de forma simultánea afectan de forma directa las decisiones sobre la internacionalización o localización de una película, que tiene como finalidad ser un producto en el mercado internacional.

Los medios audiovisuales permiten la comunicación entre diferentes culturas y países, gracias a los avances tecnológicos, hoy en día, la transferencia de las barreras lingüísticas y los retos que esto genera. El medio audiovisual en el cual esta investigación se enfoca es el cine, ya que, a través de él, podemos viajar a diferentes países y conocer diferentes culturas. En pocas palabras, el cine es un producto rico en cultura, la cual puede ser transmitida por medio de imágenes y el lenguaje.

El segundo país con mayor producción cinematográfica es Estados Unidos, y, usualmente, estas películas tienen como finalidad ingresar a mercados internacionales, en especial los de habla hispana. El ingreso a estos nuevos mercados representa diferencias lingüísticas y culturales, para que una película tenga éxito en cada uno de los diferentes países de habla hispana, en los cuales será lanzado, se debe llevar a cabo un riguroso proceso de internacionalización y localización.

En algunas ocasiones el análisis deberá ser más profundo, pero esto depende de la región en la que se promoció la película, además, la cultura del país meta juega un gran papel en la aceptación de un producto cultural internacional. Para lograr esto de forma exitosa se han aplicado diferentes técnicas de traducción audiovisual, entre ellas el subtitulado y el doblaje. Sin embargo, esta investigación se enfoca en el doblaje, ya que, el proceso técnico e interdisciplinario que conlleva esta técnica debe tomar en cuenta el valor lingüístico y cultural que representa la obra en la cultura de origen y el impacto que se desea lograr en la cultura meta.

A pesar, que el idioma español se comparte en al menos 22 países diferentes, las variantes geográficas del español y las diferentes culturas entre todos los países hispanoparlantes representan un gran reto para el doblaje en el cine. Es importante mencionar que no solamente los aspectos lingüísticos y culturales juegan un papel importante en el doblaje. Factores políticos, sociales, económicos, entre otros, ejercen una gran influencia en la toma de decisiones sobre el proceso de internacionalización y localización de una película.

Palabras Claves: Cine, doblaje, localización, internacionalización, cultura, variante lingüística, variante diatópica del español.

## **ABSTRACT**

This thesis explains the technical process that is carried out to dub a cinematographical work. As well, it is intended to demonstrate that there are external elements that affect the globalization process of a film. Cultural references and the linguistic variations have an important role when it comes to dubbing, while, directly affecting the decisions made regarding the internationalization and localization of a movie, which final purpose is to be a new product released in an international market.

The audio-visual media allows a communication among different cultures and countries, thanks to the technological improvements, nowadays, sharing information between different countries is a lot easier, however, the linguistic barriers and challenges that come with it, can not be overlooked. The audio-visual media in which this research is focused is the cinema, given that, through the films we can transport ourselves to different countries and learn new cultures. In other words, the movies are products rich in culture, which can be transmitted through images and language.

The second country with highest rates on films production is the United States, these movies are often made with the main purpose to be released in international markets, specially those Spanish speaking markets. The arrival to new markets represent linguistic and cultural differences, in order, for a movie to be successful in each of the different Spanish-speaking countries, in which it will be released, a meticulous process of internationalization and localization has to be carried out. In some cases, the analysis will need to be more profound, but this will depend on the region in which the movie is intended to be promoted.

The culture of the target country plays an important role in the approval of an international cultural product. To successfully achieve, different techniques for audiovisual translation have been used, among those we have subtitling and dubbing. However, this investigation is focused in dubbing since the technical and interdisciplinary process that this technique requires has to take into consideration the linguistic and cultural value that the films represent in the culture of origin and the impact that is desired to achieve in the target culture.

Despite, Spanish is shared, at least, among 22 different countries, the geographical variations of Spanish and the different cultures between all the Spanish-speaking countries, represent a big challenge for the dubbing process. Lastly, it must be highlighted, that not only the linguistic and cultural aspects play an important role in dubbing , but also the political, social, and economic factors, among others, have a great influence on the decisions made for the internationalization and localization of a movie.

Keywords : Movies, dubbing, localization, internationalization, culture, linguistic variation, diatopic variation in Spanish.

## INTRODUCCIÓN

Esta investigación tiene como finalidad incentivar a futuros traductores audiovisuales en Guatemala. Aunque es un ámbito poco experimentado en el país, debido a la falta de recursos económicos en el sector privado y público, se estableció que la labor del traductor es uno de los pilares en el proceso de doblaje, por lo que se considera de suma importancia que los graduados de la Escuela de Ciencias Lingüísticas, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en las carreras de Técnico en Traducción y Correspondencia Internacional y Licenciatura en Ciencias Lingüísticas con énfasis en Traducción e Interpretación, empiecen a incursionar en esta actividad económica que se encuentra en constante crecimiento y ofrece oportunidades de desarrollo profesional. Asimismo se pretende dar a conocer la importancia del desarrollo del doblaje de cine en Guatemala.

El cine es uno de los principales medios de comunicación audiovisual que tiene la capacidad de transmitir información a diferentes partes del mundo, a través del doblaje. La aceptación de una película en una cultura distinta a la original depende del proceso de localización lingüístico y cultural realizado por los traductores, ajustadores y demás equipo que lleva a cabo el proceso técnico que conlleva el doblaje de una película. El crecimiento exponencial del internet y la tecnología dan lugar a una producción y expansión masiva de obras cinematográficas a nivel mundial. Por lo tanto, el proceso del doblaje toma mayor relevancia cada vez.

## OBJETIVOS

### a. Objetivo General

- Explicar el proceso del doblaje en el cine resaltando la importancia que asumen los aspectos culturales y lingüísticos en el Proceso de globalización de un producto audiovisual doblado.

### b. Objetivos Específicos

- Comprender las diferentes modalidades de Traducción Audiovisual, específicamente la modalidad de Doblaje.
- Explicar el proceso interdisciplinario y técnico del doblaje de películas de cine, y la función del traductor dentro del mismo.
- Entender que un producto audiovisual es internacionalizado o localizado de forma Lingüístico-Cultural para tener éxito en el mercado cinematográfico Internacional.



## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La comunicación social se da a través de los medios audiovisuales, los cuales transmiten el mensaje por medio del canal visual y sonoro. Estos medios consiguen captar y mantener la atención del público, debido a que, la transmisión del mensaje es directa. Hoy en día, como resultado de los avances tecnológicos, los medios audiovisuales han evolucionado. Años atrás, los medios de comunicación audiovisual tradicionales eran: radio, fotografía y televisión; más adelante se incorporó el “Séptimo Arte” conocido como cine mudo. No fue hasta los años 20 que se incorpora el sonido y da como resultado el cine que conocemos hoy en día. En la actualidad, se han incorporado a la lista de medios audiovisuales el internet y los videojuegos.

Durante la historia, el cine ha evolucionado de forma drástica, en sus inicios el cine era simples fotografías estáticas acompañadas de una sinfonía y un narrador. Luego de la incorporación de sonido a los largometrajes, surgen las primeras películas habladas y con ellas nuevos problemas técnico e idiomáticos. Es así como surgen nuevas técnicas cinematográficas como el doblaje y subtítulaje. Siendo el doblaje el dominante debido a factores culturales, políticos y sociales.

Durante estas últimas tres décadas, países de Sur América, Norte América, El Caribe y América Central como: México, Venezuela, Argentina, Chile, Colombia, España, Cuba, Puerto Rico, Estados Unidos y recientemente el Salvador han trabajado en el doblaje;

llegando a ser reconocidos por sus adaptaciones al español de materiales extranjeros y sus estudios de doblaje.

El problema del Doblaje en Guatemala radica en el poco o nulo conocimiento del papel de los traductores de doblaje y sobre el proceso de esta técnica cinematográfica que sin duda beneficiaría el crecimiento y desarrollo de estudios de doblaje y cine guatemalteco. Debido a esto es de suma importancia que el estudiante, de la Escuela de Ciencias Lingüísticas, cursando el Técnico en Traducción y Correspondencia Internacional y la Licenciatura en Ciencias Lingüísticas con énfasis en traducción e interpretación, comprendan la importancia del desarrollo profesional en este ámbito poco incursionado en Guatemala, actualmente.

## JUSTIFICACIÓN

Hoy en día cientos de películas son dobladas a varios idiomas, entre ellos: Español, Inglés, Alemán, Francés e Italiano entre muchos más. Todos estos productos audiovisuales al ingresar a un mercado internacional deben ser localizados y doblados. Países de habla hispana como España, Venezuela, Chile, Colombia, Argentina y recientemente El Salvador se han incursionado en este ámbito. Sin embargo, Guatemala ha tenido un escaso o casi nulo desarrollo y crecimiento en en el doblaje de obras cinematográficas nacionales e internacionales.

El problema actual, es que muchos traductores no tienen el interés o conocimiento suficiente para emprender en esta área que cada vez tiene más campo en el mercado nacional e internacional. Debido al poco o nulo conocimiento sobre el proceso técnico e interdisciplinario del doblaje en el cine ,y , sobre la importancia de los traductores en este proceso, es necesario realizar esta investigación. Con el deseo de motivar a profesionales de la traducción y estudiantes de la Escuela de Ciencias Lingüísticas a emprender en el doblaje para beneficiar el cine guatemalteco y, a los estudiantes de la Escuela de Ciencias Lingüística con el emprendimiento de nuevos proyectos con casas productoras que permitan al estudiante aplicar las técnicas aprendidas, promover y aportar al desarrollo del doblaje en Guatemala. De esta forma, no solamente los estudiantes de la escuela serán beneficiados, sino también, las casas productoras en Guatemala que podrán llevar sus obras cinematográficas a mercados internacionales.

## METODOLOGÍA

Para el desarrollo de esta tesina se utilizaron diferentes métodos de investigación con el propósito de cumplir los objetivos establecidos. La investigación inicia con el desarrollo de una breve descripción de los medios de comunicación audiovisual, para luego continuar con el proceso de globalización y traducción audiovisual. Seguido de esto, se enfoca en el doblaje, una técnica de traducción audiovisual, y en el proceso del doblaje en el cine tomando en consideración los elementos culturales y lingüísticos que afectan de forma directa el doblaje. Es decir, que durante toda la investigación se aplica el método deductivo, en el cual se realiza un estudio partiendo de los temas generales para luego enfocar el estudio en un tema en particular.

Sin embargo, este no es el único método que se utiliza en la investigación. En el primer capítulo se aplica la metodología descriptiva, esto quiere decir, que no existe manipulación alguna en las variables, al contrario, se limita a observar y describir la naturaleza del fenómeno. En este primer capítulo se procede a describir cada uno de los diferentes medios de comunicación audiovisual, a su vez, los elementos que los integran son descritos de forma breve.

En la segunda etapa de esta investigación la metodología descriptiva se vuelve a aplicar, sin embargo, también se utiliza el método inductivo, ya que, a lo largo del capítulo se analiza un caso en particular de localización e internacionalización, y este, como resultado, genera ideas y conclusiones de carácter general.

En la tercera etapa de la investigación, el tema central es la traducción audiovisual y las diferentes técnicas de traducción. El uso del método deductivo permite avanzar desde el tema general de todas las técnicas de traducción hasta el tema específico del doblaje en el cine. Además, para obtener un amplio conocimiento sobre el inicio y desarrollo del cine y el doblaje en el cine también se utiliza el método histórico, el cual, permite exponer el desarrollo cronológico del doblaje y la cinematografía.

La cuarta etapa de la investigación se enfoca en describir cada una de las etapas que conforman el proceso técnico e interdisciplinario del doblaje en el cine, para lograr esto se hace uso del método cualitativo y descriptivo. El método cualitativo permite describir procesos en su medio natural.

Por último, la quinta etapa de la investigación, utiliza el método ex post facto, ya que, analiza eventos o fenómenos ya ocurridos de manera natural. Al analizar estos eventos y describirlos se utiliza el método descriptivo e inductivo, ya que, a partir del análisis de un caso en particular, se generan conclusiones que pueden ser aplicadas a diferentes doblajes realizados.

Para la recopilación de toda la información de esta investigación se utilizó el método bibliográfico. Tesis doctorales y de maestrías fueron las fuentes principales para la recopilación de la información, la visualización de productos audiovisuales, es decir, fragmentos de películas localizadas para diferentes regiones hispanohablantes, también fue necesario para comprender de forma más profunda el impacto de los aspectos lingüísticos y culturales sobre los productos doblados en el cine.

# CAPITULO I

## 1. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

### 1.1 Medios Audiovisuales

La palabra Comunicación se deriva del latín “*communicare*” (Definición. De. 2008-2016) que significa “compartir algo”. La comunicación es una actividad social que permite a los seres humanos intercambiar y compartir ideas, pensamientos y sentimientos de forma verbal o no verbal a través de señales y signos. Los elementos del acto comunicativo, en la transmisión de un mensaje exitoso, deben ser:

- Emisor, quien codifica el mensaje
- Receptor, quien decodifica el mensaje y lo interpreta
- Código, sistema de signos y reglas combinados con la intención de transmitir un mensaje
- Canal, medio por el cual se transmite el mensaje

La comunicación puede ser verbal, gestual, audiovisual y escrita. Este capítulo se enfocará en la Comunicación Audiovisual. Según Chaume el lenguaje audiovisual transmite el mensaje valiéndose de la relación simultánea del sonido e imagen, el mensaje es claro y preciso, multisensorial y simula la realidad. Hoy en día, un gran porcentaje de la información recibida e interpretada por las personas es a través del lenguaje audiovisual, que a su vez, es transmitido por los medios de comunicación audiovisual.

Los medios de comunicación audiovisual tradicionales son: radio, televisión y cine. En las últimas décadas el internet y los videojuegos se han incorporado a esta lista, debido al avance tecnológico. A continuación, esta autora, con le motivo de esclarecer cualquier duda, procede a presentar de forma breve cada uno de los medios audiovisuales y los elementos que lo conforman. No obstante, es necesario recalcar que los estudios realizados por Muñoz sobre la prensa, radio, televisión y cine en la sociedad ha sido la base para que esta autora pueda establecer los elementos e información de los medios de comunicación audiovisual que se proceden a describir. Sin embargo, es necesario recalcar que el cine será el tema central.

### **1.1.1 Radio**

La radio es un medio de comunicación masivo, rápido y personal. Ondas electromagnéticas sonoras son enviadas a través de un sistema de transmisión. Estas ondas sonoras se dispersan en el aire y espacio, es así como llegan al radio-escucha. A diferencia de otros medios de comunicación, la radio es el medio con el mayor alcance, ya que logra llegar a todas las diferentes clases sociales. (Muñoz,2012)

A pesar que la radio se vale solamente de la voz del locutor y la música, se le considera un medio audiovisual; debido a que es capaz de crear imágenes mentales. La radio, por medio de las inflexiones, tonos y pausas de la voz, estimula la imaginación, motiva al oyente a visualizar lo que escucha e imaginar al locutor. Debido a que las imágenes y los sonidos son procesos internos pueden llegar a tener un mayor impacto en el oyente.

### **1.1.1.1 Elementos de la Radio**

Según Muñoz (2012) para que la comunicación tenga éxito, la radio consta de cuatro elementos, los cuales se describen de forma breve:

**a) Estudio de Radio o Locutorio:** Espacio físico con condiciones óptimas sonoras e insonorización, lo cual elimina todo tipo de sonido que no debe ser captado por los micrófonos.

**b) Compresores:** Su función es controlar el volumen de una señal.

**c) Antena:** Dispositivo a cargo de emitir o recibir señales llamadas ondas electromagnéticas, estas ondas se encuentran en el espacio libre.

**d) Ondas:** Difusión de señales o radiación por medio del aire.

Para su difusión no necesitan un medio material, es decir, que se da en el vacío. El oído del ser humano es capaz de captar únicamente aquellas ondas en frecuencia de 20 a 20.000 HZ.

**e) Radiotransmisor:** Dispositivo eléctrico que por medio de una antena expande las ondas electromagnéticas al vacío, con información.

### **1.2.1 Televisión**

La Televisión es uno de los medios de comunicación masivo más conocido y con mayor alcance a nivel mundial, eso se debe a su fácil acceso y el lenguaje sencillo e informal que presenta (Muñoz,2012). La televisión transmite imágenes en movimiento acompañadas de sonido a distancia, a través de ondas o una red especializada. Este sistema de transmisión ha sufrido una gran evolución desde la primera aparición de la versión rudimentaria y la invención del disco Nipkow en 1870.



Pocos años después, Constanin Perskyi, durante el Congreso de Electricidad en París, Francia, en el año 1900, da a conocer por primera vez el término TV y la función de la televisión.

Las primeras transmisiones eran en blanco y negro. Posteriormente, la imagen adquiere color al igual que en el cine; estos avances son posibles debido a la teoría tricromática. El televisor, también llamado “Caja tonta”, llegó a evolucionar debido a la invención del iconoscopio, que dió lugar a la televisión electrónica.

### **1.2.1.1 Elementos de la Televisión**

Según Muñoz (2012) los elementos esenciales de la televisión son:

- a) Tubo de Imagen:** Inventado en Alemania en 1897 por Ferdinand Braum. Es una válvula de vacío deformada, este sistema permite convertir señales y ondas eléctricas en imágenes. Posibilita la primera TV.
- b) Tubo de Cámara:** De igual forma que el tubo de imagen, este sistema permite convertir en imágenes las señales eléctricas, fue inventado en Inglaterra, y también es una válvula de vacío deformada.
- c) Sistema de Barrido Electrónico:** Reconstruye imágenes con su respectivo audio y permite el despliegue de la imagen en la pantalla de forma efectiva. Señal que genera el voltaje necesario para que funcione el tubo de imagen y en sus inicios como fuente de poder.
- d) Pantalla de Cristal Líquido y de Plasma:** Pantallas de alta definición con

píxeles de 1920\*1080, los cuales hacen uso de tecnología Cristal líquido, en este estado la materia, el cristal, tiene propiedades tanto líquidas como sólidas y permiten hacer televisiones mucho más delgadas con ángulos estrechos.

### **1.3.1 Cine**

El cine, además de ser un medio de comunicación masivo, extenso y de gran alcance debido a la diversidad de temas que presenta a su audiencia, también es considerado uno de los seis artes del mundo clásico y se le denomina "El Séptimo Arte". A inicios del siglo XX, el cine surge gracias a la evolución del kinescopio; este se convirtió en una técnica que presentaba fotogramas a gran velocidad, con la intención de crear la idea de un movimiento continuo. El cual era representado en forma de filme, película o video. Los fotogramas son imágenes impresas de forma química en la tira de celuloide o película fotográfica. Es importante recalcar que éste arte evolucionó debido a los avances tecnológicos. Los fotogramas fueron reemplazados por los primeros cortometrajes mudos en blanco y negro de Charles Chaplin filmados en celuloide. Posteriormente, surge el cine sonoro, a color y digital como el que vemos hoy en día. Algunos de los géneros que se trabajan en el cine son: Documental, biográfico, histórico, bélico, comedia, infantil, del oeste, drama, suspenso, terror y pornográfico.

#### **1.3.1 .1 Elementos del Cine**

Según Muñoz (2012) los elementos del cine son:

**a) Lenguaje Cinematográfico.** Está conformado por la unión del sonido y la imagen. El plano, elemento primordial del lenguaje cinematográfico, es la perspectiva

en la que se observa a un personaje, objeto o lugar; en la antigüedad se filmaba desde un mismo plano con diferentes ángulos, posteriormente, esto cambió y hoy en día existen seis diferentes planos, que se citan a continuación:

**a.1) Plano General:** Se utiliza para mostrar la relación entre los personajes el ambiente y la situación. Brinda un sentido dramático y de soledad.

**a. 2) Plano Medio Corto:** Muestra al actor desde el pecho hacia arriba.

**a.3) Plano medio Largo:** Muestra al actor desde la cintura hacia arriba.

**a.4) Plano Americano:** Muestra al actor desde las rodillas hacia arriba, esta técnica es utilizada cuando se desea disimular la corta estatura del personaje.

**a.5) Primer Plano:** Su objetivo es captar las expresiones, esto quiere decir está lleno de contenido psicológico.

**b) Luz:** La luz puede ser natural o artificial, y esta puede ser condicionada por el movimiento, sucesión de planos y la rapidez de la sucesión de los planos.

**c) Sonido:** Se puede presentar por medio de la palabra, voice en off y efectos.

**d) Espacio filmico:** El espacio puede ser geográfico, lugar donde se realiza la filmación, y , el dramático, el cual localiza el ambiente psicológico de los actores.

**e) Ángulos:** Diferentes niveles de filmación. Puede ser Inclinado, contrapicado, zenital, picado y normal

**f) Guión:** Contiene la secuencia de las imágenes y la narrativa, el cual contiene, un inicio, desarrollo y desenlace.

## 1.4.1 Internet

El internet es una red internacional de ordenadores interconectados que comparten información, toda esta información es compartida por medio del lenguaje informático, conocido por sus siglas TCP/IP, Internet Protocol. Este tipo de lenguaje es reconocido por todos los ordenadores y fue creado por ARPANET.(Pérez, 2012) Es importante mencionar que este es sólo el inicio de esta gran red, la cual se expande hasta un 20% cada mes. Debido a este exponencial crecimiento, en el año 1983 surge el internet con miles de millones de usuarios. El crecimiento de esta red se debe a la unión de universidades, países y organizaciones a la misma; como resultado de esta unión, el sistema de nombres de dominio cambió. Hoy en día podemos saber con facilidad qué fuente provee la información, ya que el dominio puede variar según la fuente de origen. Dominios como: .gov, .org, .arg, .edu, .gt son algunos ejemplos de las diferentes fuentes de las cuales se deriva la información en la red. Hoy en día la red llamada ARPANET, es una de las redes más importantes y rápidas de todo este sistema; en segundos es capaz de compartir con otros servidores grandes cantidades de información. Esta contiene información en texto, sonido, video, imágenes, libros, documentales, noticias, etc.

### 1.4.1.1 Elementos del Internet

**a) Ordenador:** El ordenador también se conoce como computador o computadora. La expresión proviene del latín "*Computare*" que a su vez significa calcular. Un ordenador puede calcular, acumular, procesar y transmitir información conveniente y

útil de forma lógica rápida (Pérez, 2012). El ordenador es una máquina electrónica capaz de realizar una diversidad de tareas bajo el control de un programa o un software.

**b) Protocolo de Control de Transmisión:** Es un sistema que permite la conexión y desconexión entre dos o más ordenadores que comparten información. El protocolo localiza e identifica ordenadores en diferentes áreas geográficas y permite el intercambio seguro, ordenado y simultáneo de información entre diferentes direcciones protocolo (IP), es la base de la comunicación entre los ordenadores.

**c) Dirección IP:** Todo dispositivo conectado a una red posee una dirección IP. Este es un número único que identifica, organiza de forma lógica y jerárquica a un ordenador en una red. La dirección IP es una secuencia de números de 32 bits separados en 4 segmentos de 8 bits cada uno siguiendo este formato: " xxx.xxx.xxx.xxx." Cada grupo puede variar con números de 0 a 225, cada segmento cumple una diferente finalidad. Usualmente, los primeros dos segmentos tienen como función indicar el lugar y el tipo de red. Las direcciones IP pueden ser estáticas o dinámicas. Las direcciones estáticas son números fijos asignados a un ordenador, hoy en día estas son rara vez asignadas ya que presentan riesgos de seguridad de información. (Pérez, 2012). Por otro lado, la dirección IP dinámica es un número que se asigna de forma aleatoria; esto significa que cada vez que un dispositivo se conecte a la red tendrá una diferente dirección IP.

**d) Nombre del Dominio:** El sistema de Nombre de Dominio, conocido como: “*DNS*” por sus siglas en inglés. Es el sistema encargado de traducir las direcciones IP en nombres y términos fáciles de recordar. Los dominios se dividen en dos grupos. El primer grupo abarca los dominios territoriales, también conocidos como: Dominio de Nivel Superior Geográfico o por sus siglas en inglés “*ccTLD*”. Por ejemplo: .gt, Guatemala; .mx, México; .fr, Francia; .cn, China; entre otros. Estos dominios designan el territorio. El segundo grupo abarca los Dominios de Nivel Superior Genérico que se da a conocer por sus siglas en inglés “*gTLD*.” Estos dominios representan múltiples entidades u organizaciones. Algunos ejemplos son: com., .edu., org, .gov, entre otros.

**e) Navegador:** Los Navegadores son softwares, programas o aplicaciones que permiten al usuario acceder a la información en la red. Estos softwares deben poseer determinadas características y herramientas que permiten descifrar la información recibida en código HTML. (Pérez, 2012). El navegador interpreta y presenta el Código de programación, Código HTML, a los usuarios en forma de texto, videos, imágenes, entre otros.

### **1.5.1 Videojuegos**

Los videojuegos son juegos electrónicos que se desarrollan y experimentan en una plataforma. Para su desarrollo es necesaria la interacción de un usuario con la plataforma por medio de controles, consola y la pantalla de un televisor u ordenador (Albajes, Contreras & Gómez, 2013). Las principales características de un juego de

video son: imágenes en movimiento; el texto, que narra una historia o el dialogo entre los personajes del videojuego y el audio. Los videojuegos empiezan a surgir en la historia en la década de los años 50. Durante la Segunda Guerra Mundial se lleva a cabo varias investigaciones que dan como resultado las primeras técnicas y algoritmos necesarios para la creación de un programa de juego de ajedrez en un ordenador comercial. En 1952, se realiza la primera simulación del juego. Es importante mencionar que éste no es considerado el primer videojuego, pero da lugar a nuevas invenciones tales como OXO, el primer juego que hace uso de una pantalla digital. No es hasta 1958 que surge el primer videojuego oficial llamado “*Tennis for Two*” (Albajes, Contreras & Gómez, 2013). Posteriormente, surgen nuevas invenciones como las máquinas arcade y videoconsolas como: *PlayStation, Xbox, Ps3, Ps4*, entre otros.

#### **1.5.1.1 Elementos de los Videojuegos**

Según un análisis realizado por Albajes, Contreras y Gómez en el 2013, los elementos de los videojuegos son:

**a) Concepción:** Ideas generales sobre cómo debe lucir el videojuego, el género al que pertenecerá y el desarrollo de los personajes.

**b) Diseño:** Las ideas generadas en el proceso de concepción se plasman. Los artistas de diseño se encargan de desarrollar la historia de los personajes, criaturas y animales interactuando en el mundo o plataforma diseñada para el juego. Las voces, los sonidos, los efectos y las reglas que el juego implementará.

**c) Planificación:** El desarrollo y producción de un videojuego es una tarea multidisciplinaria. En esta etapa se planifica y dividen las diferentes tareas a realizar por parte del grupo de diseño, ingenieros, programadores, localizadores, entre otros.

**d) Producción:** La programación, Ilustración, sonido de voces, interfaz, animación y modelado 3D se fusionan para dar como resultado un producto.

**e) Prueba:** Todo videojuego antes de llegar al público, para ser comercializado, debe pasar dos rigurosas pruebas. La Prueba Alpha la realiza un pequeño grupo de personas involucradas en el proceso de creación del videojuego. Todo error o detalle de programación, animación o sonido debe ser corregido para dar paso a la Prueba Beta, la cual es llevada a cabo por un grupo de personas externas al proceso de producción y desarrollo del videojuego.



## **CAPÍTULO II**

### **2. PELÍCULAS DE CINE**

#### **2.1 Localización de Películas en el cine**

Una película es una obra de arte cinematográfica que narra una historia. El inicio de una película es el guión, el cual contiene el dialogo de los personajes y la secuencia de los hechos que conforman la historia. Los actores y actrices le dan vida a los personajes del guión. (Freijo & Torres, 2000-2016)

Una película es la secuencia de imágenes fotográficas tomadas con una cámara y reproducidas a una alta velocidad por un proyector cinematográfico; para crear la sensación de movimiento continuo es necesario sustituir 18 fotogramas o más por segundo, algunas películas llegan a sustituir hasta 38 fotogramas por segundo. Sin duda alguna la actuación, dirección, producción y aspectos técnicos de una película son importantes en el desarrollo de la misma; pero no debemos olvidar que aspectos como la musicalización, vestuario, edición, sonido, creación del ambiente y efectos especiales son vitales para que la comercialización del producto audiovisual sea exitosa. De igual forma, es importante recalcar que los productos audiovisuales, como lo son las películas, son dirigidos a diferentes mercados meta. Cada mercado posee características propias que resaltan e individualizan una cultura.

El proceso de Localización de una película no se refiere únicamente al área geográfica donde se llevará a cabo la grabación, éste proceso también toma en cuenta aspectos lingüísticos, culturales y sociales del mercado al que se dirige; ya que tiene como finalidad adaptar un producto de tal forma que éste cree la sensación que el producto fue diseñado solamente para cumplir las necesidades especiales del mercado meta. La localización no es un paso postproducción, en cambio, es parte importante y crucial de la producción. El éxito o fracaso de un producto audiovisual, en el mercado internacional, dependerá de la localización.

## **2.2 Globalización**

En las primeras fases de desarrollo de un producto audiovisual se lleva a cabo la Globalización. Este proceso pretende estudiar y analizar aspectos del mercado que puedan llegar a afectar la comercialización de un producto internacional o multicultural. Crea estrategias, planes y diseños para resolver problemas técnicos, administrativos, mercadotécnicos o de cualquier índole. En pocas palabras, este proceso ahorra tiempo, costo, problemas de calidad y facilita la localización. La Globalización se divide en dos fases técnicas según Fernández. Las cuales se detallan en el siguiente párrafo.

### **2.2.1 Internacionalización**

“Esta fase consiste en diseñar un producto “genérico”, es decir, un producto que No toma en cuenta referencias culturales y lingüísticas, con el propósito de poder abarcar un mercado a nivel mundial.” La Fase de Internacionalización facilita la localización o regionalización de un producto.

### **2.2.2 Localización**

“ La Localización es la segunda fase, también conocida como regionalización. Esta fase pretende tomar todos los aspectos culturales, sociales y lingüísticos de un producto y adaptarlos a una región o país determinado.” Esta fase pretende tener el mismo impacto en la audiencia del mercado extranjero y del local. Detalles que individualizan a un país tales como: Connotaciones lingüísticas, colores, fechas, tradiciones y acontecimientos sociales e históricos que representan la cultura del mismo, juegan un gran papel.

A continuación, con la intención de establecer la diferencia entre internacionalización y localización de un producto Audiovisual, se presenta una tabla que detalla diversas frases utilizadas en un episodio de la serie animada “*Los Simpson*.” (Brooks, James, L. & Jean, Al (productores), & Groening, Kirkland, Polcino, Reardon, Silverman (directores) (1989). *The Simpsons*. [Serie de televisión animada] Estados Unidos: Gracie Films.)

**Tabla 1** Tabla Comparativa de internacionalización y localización.

<b>Los Simpson</b>	
<b>Internacionalización Lingüística</b>	<b>Localización Lingüística</b>
1. - “ <u>Homero, el señor es del premio, Hombre del año.</u> “	1. - “ <u>Homer, éste señor es de los galardones, buen tipo.</u> ”
2. - “ <u>Reconocemos a gente que ayuda a la comunidad, como usted con su hermosa guardería.</u> “	2. - “ <u>Premiamos a las personas que hacen un bien a la comunidad, como usted con su guardería.</u> “
3. - “ <u>Yo cooperé no quejándome mucho. ¡Esa es mi nena!</u> “	3. - “ <u>Yo he contribuido no poniendo muchas piedras. ¡Hay mi mujercita!</u> “
4. - “ <u>En fin, mi equipo va a filmar algunas imágenes, de la intimidad de su hermoso trabajo.</u> “	4. - “ <u>Bien. Este equipo de rodaje tomará algunas imágenes, de su asombrosa labor.</u> “
5. -” <u>¿Habrá bocadillos?, Allí está la mesa.</u> “	5. - “ <u>¿Habrá merendola? , Ya está preparada.</u> “
6. - “ <u>Este es un set de filmación, no se admiten visitas. - Esta es mi habitación.</u> “	6. - “ <u>Disculpa esta es la sala de montaje, no puedes entrar. - Éste es mi dormitorio.</u> “
7. - “ <u>En el mío hay sindicalistas</u> “	7. - “ <u>Los pipas están durmiendo en el mío.</u> “
8. -“ <u>Yo siempre digo que no hay niños malos. [Homero lastima el brazo de Bart] – Hay! Fíjate, me pisaste!</u>	8. -“ <u>El caso es que no existen niños malos. [Homero lastima el brazo de</u>

*Perdón, papi te confundió con algunos cables.*

9. - *“De toda las cosas que pudieron golpearme en el trasero, esta es la peor.”*

Referencia : Id. Temporada 12 Capitulo 20 (2001), “ Hijos de segunda clase” -Los Simpson.

*Bart] Hay! Me has pisado el brazo.  
[Homero] Perdon, papi te ha confundido con un rollo de cables.*

9. - *“ De todas las cosas que han vuelto para morderme el culo, esta es la peor.”*

Referencia: Id. Temporada 12 Capitulo 20 (2001), “Hijos de un bruto menor. “- Los Simpson.

Fuente: Elaboración propia. Enero (2016).

Como se puede observar en la tabla, en ambas columnas se utilizó el idioma Español. La diferencia recae en la variante del idioma que se utilizó. La columna izquierda, denominada “Internacionalización Lingüística”, hace uso de la variante del Español Internacional o Neutro. Por otro lado, la columna derecha, denominada “Localización Lingüística”, utiliza el español ibérico. Esta variante del español es propia de la región de España.

La diferencia de términos entre la versión internacionalizada y la regionalizada se puede observar en todas las frases. Pero vale la pena mencionar que los términos “*trasero*” y “*culo*”, citadas en la frase 9, tienen la misma denotación; esto quiere decir que ambos designan una parte del cuerpo. Sin embargo, el término “*culo*” tiene una connotación más fuerte y ofensiva para los hispanohablantes que no utilizan el español ibérico.

Este es un ejemplo que abarca únicamente el área lingüística del proceso de Globalización, de un producto audiovisual internacional y localizado. No todos los productos audiovisuales internacionalizados son localizados. Pero el éxito o fracaso del producto audiovisual recae en la correcta ejecución del proceso de Globalización.

## CAPÍTULO III

### 3. TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

#### 3.1 Historia de la Traducción-Traducción Audiovisual

Cuando hablamos de traducción nos referimos a la interpretación y transferencia de un mensaje escrito de la Lengua A a Lengua B. Aspectos lingüísticos como la gramática, semántica y sintaxis son vitales para la traducción. De igual forma, la cultura juega un importante rol en la transferencia del mensaje. Es decir, la Traducción es una actividad creativa que involucra aspectos lingüístico-culturales que tienen como finalidad crear un mismo efecto en la audiencia de origen y meta.

El inicio de la Traducción se remonta a miles de años atrás en la historia. Cuando la escritura surge, la necesidad y el deseo de comunicar incrementa. La traducción es una actividad que se ha llevado a cabo por diferentes culturas en diferentes épocas. La Biblia y las escrituras son los primeros textos traducidos del hebreo a otras lenguas, las cuales más adelante dan lugar a más traducciones. Hasta este momento en la historia, y por muchos años, todos los documentos eran escritos a mano por monjes, una tarea ardua y lenta. No es hasta el año 1440 que el Alemán Johannes Gutenberg inventa la imprenta de tipos metálicos y móviles. Con la creación de la imprenta y la expansión de la literatura, la traducción toma un papel más relevante. Es importante mencionar que la traducción se expande a nuevas y diferentes áreas; la sed y el deseo de conocimiento del ser humano le abre nuevas puertas a la traducción. Como resultado surgen diferentes especialidades o campos de la misma; entre ellas la Traducción Literaria, Científica, Técnica, Libre y Legal.

En los siguientes años, a inicios del siglo XX, debido a la necesidad de dar a conocer una nueva forma de expresión artística surge el cine. Como se mencionó en el primer capítulo, el cine inició con la sustitución rápida de imágenes que creaban la sensación de movimiento continuo. A estas imágenes se les incorporó textos, entre escenas, llamados intertítulos, los textos pretendían explicar de forma breve las imágenes o sonidos. Es esta época, también era común la figura del explicador; su función era narrar de forma libre lo que sucedía en las imágenes. Según Chaume los intertítulos y la figura del explicador son los antecesores, de las nuevas técnicas de traducción audiovisual, desarrolladas con el propósito de eliminar las barreras lingüísticas que surgen con la llegada del cine sonoro. La Traducción Audiovisual (TAV) surge como resultado del empleo de estas nuevas técnicas en el cine. Como Carillo establece en sus estudios los productos audiovisuales transmiten el mensaje por medio de dos canales, el auditivo y el visual. El canal auditivo abarca los sonidos, música y el dialogo entre los personajes, entonación y ritmo. Por otro lado Gallego agrega que, el canal visual abarca todos los signos, señales e imágenes. De esta forma esta autora establece que, ambos canales expresan diferentes mensajes pero al unirse se complementan y transfieren un único mensaje. Es importante mencionar, que la traducción audiovisual surge de la necesidad de transferir el mensaje del texto audiovisual, es decir, el guión. Los diálogos del guión son interpretados por los actores y estos deben percibirse de forma natural y espontánea para crear sensación de realidad. A esta oralidad intencionada (Gallego,2007) se le suman los elementos paralingüísticos y extralingüísticos de la comunicación no verbal.



A continuación, se procede a describir cada una de las diferentes modalidades de la Traducción Audiovisual: Subtitulaje y Doblaje, que son las dos más utilizadas en la cinematografía. No obstante, ésta investigación enfoca su estudio en Doblaje cinematográfico, debido a la importancia de la participación del traductor.

### **3.2 Técnicas de la Traducción Audiovisual.**

Las diferentes técnicas de Traducción Audiovisual pueden ampliar o remplazar a uno de los dos canales, ya sea, el sonoro o el visual. La técnica de subtitulaje amplía el canal visual, esto se logra agregando un código textual gráfico a la imagen. En cambio, el doblaje, reemplaza el código lingüístico en el canal auditivo. (Orrego, 2013) La elección de la técnica depende de diferentes factores; estos pueden ser económicos, culturales, políticos o la satisfacción de las necesidades de su audiencia. Es importante mencionar la necesidad de la audiencia como uno de los factores que afecta la decisión, ya que, los países tienden a inclinarse más por una de las dos técnicas. Por ejemplo, los países nórdicos, tienen una mayor inclinación al subtitulado; esto se debe a su facilidad por aprender otros idiomas. El audio original permite al público relacionarse con el acento y pronunciación del idioma extranjero, de esta forma, se facilita el aprendizaje. Por otro lado, países como Francia, Italia, Alemania y España tienen una mayor inclinación al doblaje (Vives, 2013). Esto se debe a legislaciones que protegen el idioma nativo o razones culturales. Por último, en algunos países predominan ambas técnicas, este es el caso de Latinoamérica.

### **3.2.1 Técnicas que agregan un código textual gráfico a la imagen.**

La Subtitulación es una técnica de traducción intersemiótica, y ésta, a la vez, puede ser interlingüística o intralingüística. (Orrego, 2013) Entendemos por intersemiótica el traspaso del sentido de un mensaje de un sistema de códigos específico a un sistema de códigos diferente al de origen. En la subtitulación el sistema de códigos lingüístico - Oral (Auditivo) es el punto de origen y el sistema de código Lingüístico - Escrito (Visual) es el punto meta. Los subtítulos tienen como finalidad complementar el mensaje audiovisual. Sin embargo, estos son limitados de forma temporal y espacial.

La limitación temporal y espacial es uno de los mayores retos que enfrenta el traductor audiovisual (Carillo. 2014). El problema radica en el corto tiempo que el texto aparece en pantalla y el limitado espacio que ocupa. Los subtítulos no pueden ocupar más de dos líneas, cada una con aproximadamente 30 a 32 caracteres, en total, 70 caracteres tomando en cuenta los espacios. El tiempo promedio para leer 70 caracteres es de 6 a 7 segundos, esto quiere decir, que la audiencia debe leer 12 caracteres por segundo. Además, se debe tomar en consideración las diferentes situaciones y condiciones de la audiencia. Por ejemplo, personas con problemas de visión y niños, leen a un ritmo menor. Personas adultas de diferentes estratos sociales, con un mayor o menor contacto con la lectura, pueden llegar a leer a un ritmo mayor o menor; dependiendo del caso. A pesar, que se ha establecido un tiempo promedio de lectura es imposible homogeneizar un grupo con necesidades y condiciones diferentes. Por último, es importante mencionar que el espacio que ocupan los subtítulos varía según el soporte físico. Este capítulo ha utilizado como

base la subtitulación en el cine, la cual cuenta con un mayor espacio debido al amplio tamaño de la pantalla. Cabe mencionar, que la televisión y los dispositivos móviles cuentan con un espacio más reducido para el subtítulaje.

**a) Subtítulos Interlingüísticos:** Como ya se mencionó, la subtitulación es una técnica intersemiótica y a la vez interlingüística. (Orrego, 2013) Una traducción interlingüística es aquella que traspasa un mensaje de la Lengua A a la Lengua B. Por ejemplo, de Inglés- Español, Inglés -Alemán, Inglés Chino, Inglés-Francés, entre otras variaciones. Se toma como referencia para la Lengua A el idioma Inglés, ya que, un alto porcentaje del material audiovisual reproducido es en Inglés.

Los subtítulos Interlingüísticos son los más utilizados en el mercado audiovisual internacional, ya que, permiten el ingreso de productos extranjeros, a diferentes mercados, en países con diferentes idiomas. Además, promueve el aprendizaje de idiomas, ya que, permite al espectador tener un contacto directo con el acento y expresiones del idioma. Esta experiencia promueve la mejora y el desarrollo de habilidades auditivas.

**b) Subtítulos Intralingüísticos:** A diferencia de los interlingüísticos; no transfieren un mensaje de un idioma a otro. En cambio, estos transcriben de forma literal lo que el canal auditivo transmite. Como resultado, no hace uso de la omisión y condensación, técnicas de uso común en la subtitulación interlingüística (Carillo. 2014). Este tipo de subtítulos son utilizados de igual forma en películas, series de televisión y programas de música, como el karaoke. Tienen la intención de

satisfacer las necesidades, de personas con un bajo grado de deficiencia auditiva. De la misma forma, que los subtítulos interlingüísticos ayudan a la enseñanza de un idioma, los intralingüísticos facilitan el desarrollo y mejora de las habilidades lingüísticas orales y escritas, de un idioma en específico y promueve la adquisición de nuevos términos.

### **c) Subtitulación para Sordos o personas con deficiencia auditiva:**

Estos subtítulos buscan integrar a un grupo minoritario, altamente heterogéneo, al mercado de los productos audiovisuales; tienen la intención de satisfacer las necesidades específicas de su audiencia. La traducción puede ser interlingüística o intralingüística, esto depende del idioma de origen de los diálogos y la audiencia. La dificultad de esta técnica radica en satisfacer las diferentes necesidades dentro de un mismo grupo minoritario. La subtitulación para sordos es una transcripción parcialmente exacta de los diálogos. En contraste, con los subtítulos intralingüísticos, que es literal y exacta. Esto no es necesario, ya que, también se transcriben los ruidos de fondo, acentos, entonación y música ambiental; como resultado el texto puede llegar a ocupar más de dos líneas y puede ser situado en diferentes áreas de la imagen. Otra característica, es el color de los subtítulos, el cual varía de acuerdo a cada personaje. Es común en productos audiovisuales, que aplican esta técnica de traducción para sordos, dar la sensación de una imagen contaminada por el exceso de texto.

**d) Subtitulación en vivo:** Estos subtítulos son grabados en tiempo real, es decir, en vivo. Requieren de un gran esfuerzo mental del traductor por el escaso tiempo para reproducirlos. La técnica más común para la reproducción de estos subtítulos es el uso de un software de reconocimiento de voz. Para esto, una copia del guión se le confiere al subtitulador, durante la transmisión del programa, este se encarga de repetir cada diálogo para que el software lo reconozca y genere los subtítulos. La participación del subtitulador en el proceso es esencial, ya que, la calidad de los subtítulos se ve afectada, si el software falla en reconocer las voces en la pista. Esto puede suceder por las interferencias sonoras y diferentes acentos. El uso de una sola voz disminuye el riesgo de errores y mejora la calidad. En la mayor parte de los casos, la subtitulación en vivo, es una traducción intralingüística.

### **3.2.2 Técnicas que reemplazan un código lingüístico en el canal auditivo.**

En el cine antiguo, era común observar un hombre al lado de las imágenes en movimiento, narrando la película. Este nuevo elemento, que incorporó una forma de audio al cine, se le llamó “ explicador ” o “lector”. La actividad realizada por el explicador fue nombrada “ traducción *Gravrilov* ”. (Chaume,2013, citado por Orrego, 2013,p.305) Su nombre se tomó de, Andrey Gravrilov, uno de los narradores de películas más importantes de la época. La traducción Gravrilov es la antecesora, de las técnicas de traducción audiovisual que modifican el canal auditivo.

El doblaje, las voces superpuestas, la audiodescripción y la Interpretación son técnicas de traducción que remplazan el sistema de códigos lingüístico-oral (Auditivo) por otro sistema de códigos lingüístico- oral (Auditivo) con características diferentes. Estas técnicas son traducciones isosemióticas e interlingüísticas. Esto quiere decir, que el mensaje traspasa de un idioma a otro pero conserva el mismo sistema de códigos, el auditivo. El traductor juega un rol importante en la traducción del texto audiovisual, sin embargo, este no puede realizar la labor sólo. El reemplazo de la banda de sonido, con los nuevos diálogos, se debe realizar de forma conjunta con los directores, actores de doblaje, ajustadores y sincronizadores. La ejecución de estas técnicas es un proceso largo, laborioso y costoso. De todas las técnicas, el doblaje, es la más conocida por el público, debido su alta demanda en la cinematografía y altas tasas de analfabetismo (Chaume,2013) que la establecen como la modalidad de traducción más adecuada para emplear.

**a) Voces Superpuestas:** Esta técnica no reemplaza de forma total la banda sonora con los diálogos en el idioma original, en cambio, sobrepone una grabación con los diálogos, en el idioma meta. La musicalización, los ruidos de fondo y las voces de los personajes pueden ser percibidos en el producto final, ya que, en lugar de ser reemplazados totalmente su volumen solamente se reduce.

**b) Audiodescripción:** Esta técnica busca la inclusión de personas con alguna discapacidad visual o ceguera, al mercado de consumo de productos audiovisuales. Esta técnica consiste en la descripción oral de todos los elementos visuales. Las expresiones de los personajes, el vestuario, la escenografía, y la ambientación son

algunos de los elementos visuales que se describen en los espacios sin diálogos. Esta traducción puede ser interlingüística o intralingüística pero siempre es intersemiótica.

**c) Doblaje:** Esta técnica de traducción isosemiótica e interlingüística es la más conocida y empleada de todas. En contraste, con la técnica de voces superpuestas, esta elimina por completo la banda sonora del idioma original y la reemplaza por una nueva banda sonora en el idioma meta (Orrego,2013). El reemplazo de la banda sonora es sólo un paso de todo el proceso del doblaje. Esta técnica es una actividad creativa interdisciplinaria. El éxito o fracaso de una obra cinematográfica, en el mercado extranjero, depende del trabajo en equipo, de diferentes disciplinas; cada una de ellas con una diferente tarea a lo largo del proceso. El proceso inicia con la labor del traductor, a este se le entrega la película y el texto audiovisual (guión) para la traducción de doblaje. Es importante mencionar, la diferencia entre la traducción de doblaje y de subtitulación. El subtítulaje se inclina más por una traducción extranjerizada, es decir más cercana a la cultura de origen. En cambio, el doblaje se inclina más por la domesticación, es decir, busca acercarse a la cultura meta. (Gallego,2007) En esta técnica, la cultura meta, juega un papel importante en el éxito o fracaso de una obra cinematográfica. La domesticación del producto permite que la audiencia se relacione y se identifique con los personajes. Además, una obra cinematográfica, busca ofrecer una realidad temporal y ficticia que cause emociones en el público. La comunicación por medio de los sonidos, la entonación, el ritmo y las palabras; generan emociones con mayor rapidez que los textos. Por último, la dificultad de la traducción para doblaje radica en la coherencia que debe mantener el sentido del mensaje y la sincronización visual (Carrillo,2013).

### 3.2.2.1 Historia del Cine y Doblaje

A mediados del siglo XXI, las pantallas HD (*High Definition*), 2D, 3D y hasta 4XD, filas de butacas con asientos cómodos, pantallas de 20m\*28m, 22m\*16m y 260 m<sup>2</sup>; grandes salas y sonido de calidad, son elementos comunes en una sala de cine. Esto es lo que hoy en día conocemos como *Cine D*, abreviación de Cine Digital. Sin duda la tecnología y la comercialización de la industria cinematográfica han promovido y fomentado el desarrollo de la cinematografía. Regresemos al pasado, al siglo XIX, cuando los primeros inventos de diferentes disciplinas se unen y años después dan origen al Cine mudo y posteriormente al sonoro. La fotografía y la persistencia retiniana son los dos factores que dan inicio al cine. En 1839, el daguerrotipo es inventado por Louis Daguerre. (Gutiérrez, 2004). Este artefacto permitía formar una imagen en una superficie de plata pulida, como un espejo. La primera fotografía producida por el daguerrotipo fue *Boulevard Du temple*. Esta curiosa invención no fue patentada, fue comprada por el gobierno Francés, lo que permitió su divulgación y libre uso por diversos países como: Portugal, España, Brasil, Estados Unidos, México y Uruguay.

En 1824, John Ayrton Paris inventó el taumatropo. Una base circular con dos imágenes diferentes en cada cara, la cual al girar da la sensación de movimiento. Esta invención surge con la intención de probar la teoría de la Persistencia Retinaria. (Alvar, 2013). Esta teoría intenta comprobar que el ojo del ser humano es capaz de



mantener una imagen en la retina por una décima de segundo antes de desaparecer. La retina percibe la realidad como imágenes que retiene por una décima de segundo, es decir, diez imágenes por segundo, al captar varias imágenes de forma continua el cerebro las enlaza y crea una sola imagen continua. El fenaquistiscopio, Inventado por Joseph-Antoine Ferdinand Plateau en 1829, es una placa circular lisa con imágenes en posiciones ligeramente diferentes que al girar crea el efecto de movimiento. Esta invención también intentaba comprobar la teoría de la persistencia retinaria. Como resultado, de esta invención, Plateau descubre que el número perfecto de imágenes continuas que crean movimiento óptimo es 16. Número que más adelante se emplea en el cine, 16 fotogramas por segundo.

Luego, en 1834, William George Homer inventa el zootropo. Este es un tambor con tiras de imágenes detalladas y en secuencia, que al girar generan sensación de movimiento continuo y el espectador puede verlo a través de cortes o espacios en el tambor. Por último, el zoopraxiscopio, creado por Eduard Muybridge, en 1879, un invento similar al zootropo. (Alvar, 2013). Todas estas invenciones carecían de audio, su canal de comunicación eran los elementos visuales, pero marcan el inicio del surgimiento del cine.

Por otro lado, el campo de la acústica, no se quedó atrás en el siglo XIX. En 1857, el Francés Edouard-León Scott de Martinville, da a conocer el fonógrafo. Este es un sistema que transcribía las transmisiones de vibraciones y permitía escuchar el sonido en vivo, pero no permitía la reproducción del sonido después. Seis años más tarde, en 1863-1868, John Wesley Hyatt, descubre el Nitrato de celulosa.

Un componente altamente flamable, flexible y transparente. A esta materia se le dió usos diferentes, entre ellos la película fotográfica y cinematográfica. Es importante mencionar las tiras de celuloide ya que estas marcan un nuevo rumbo en las siguientes invenciones.

En la siguiente década, en 1876, la acústica da a conocer su nueva invención, el fonógrafo, un aparato capaz de transcribir las vibraciones y reproducir sonidos, pero no fue hasta 1877 que Thomas Alba Edison patentó el fonógrafo. Hasta este momento en la historia, a finales del siglo XIX, el soporte físico para una película, la reproducción rápida y continua de imágenes y el sonido ya estaban en marcha. El siguiente paso era la unión de todos estos elementos. En 1888, William Kennedy Lauste y Thomas Alba Edison inventan el quinetoscopio. (Alvar, 2013). Su modelo se inspiró en el zoopraxiscopio. Este sistema tenía como finalidad, agregar sonido a las imágenes, uniendo en un sólo sistema el zoopraxiscopio y el fonograma. Esta invención, es la antecesora del cinematógrafo creado por los hermanos Lumiere, en 1895, la primera máquina con la capacidad de tomar y proyectar imágenes. El 28 de Diciembre de 1895, los hermanos Lumiere, presentan la invención al público. Hacen rodar 10 películas, de 2 minutos cada una en películas de 15-20 metros. Algunos de los títulos de las películas son: *La salida de los obreros de la fábrica Lumiere*, *La llegada del tren*, *Un Regimiento*, *El Mar*, *Derribo de un Muro*, entre otras (Gutiérrez, 2004).

El fin del siglo XIX se marca con el surgimiento del cine mudo. Es importante recalcar, que hasta este momento, los intentos por agregar sonido a la imagen no han tenido mucho éxito. La banda sonora y sus tres divisiones (música, diálogos, efectos),

como la conocemos hoy en día, surge hasta el siglo XX, aproximadamente 35 años después. El cine mudo intenta resolver la falta de sonido y aparece la figura del explicador o narrador acompañado de sinfonías o instrumentos al lado de la pantalla. En algunos casos estos se posicionaban detrás de la pantalla, e interpretaban los diálogos de la forma más sincronizada posible. En 1904, a inicios del siglo XX, surge el cine sonoro cuando E.A. Laustre, logra incorporar sonidos fotográficos en una película. El sonido en las películas es un gran avance, sin embargo, éste nuevo factor trae consigo nuevos obstáculos impuestos por las barreras lingüísticas. La falta de sonido y diálogos permitía que el cine fuera universal. La audiencia deseaba poder escuchar a los personajes en su idioma y entender (Chaume, 2013), los subtítulos no eran una solución viable debido a las altas tasas de analfabetismo. Para solucionar el problema lingüístico, se optó por las dobles versiones. Método excesivamente caro, ya que debía filmarse una misma película en varios idiomas diferentes, con actores diferentes cada producción.

En 1907, Jacob Karol, crea un sistema que permite grabar los diálogos y sincronizar las imágenes con las voces grabadas en el estudio, así nace el doblaje (Vives, 2013). La banda sonora es paralela a la banda fotográfica y por medio del contacto de la cinta, con la luz, crea impulsos eléctricos y esto amplifica el sonido. El diseño de este sistema era complicado, por eso tardó en comercializarse 20 años. Para el año 1925 muchas películas sonoras habían sido filmadas y reproducidas pero hasta 1927 se reproduce la primera película hablada. De 1935, en adelante, el diálogo, la música y los efectos tienen grandes avances y mejoras. A pesar de poseer un sistema de grabación capaz de sincronizar, el resultado final no era el mejor.

### **3.2.2.2 Historia del Cine y Doblaje en Guatemala**

En el año 1895 los Hermanos Lumiere dan a conocer al público su nueva invención, el cinematógrafo, la primera máquina que proyecta y reproduce imágenes. Los hermanos inician una gira para llevar esta innovación a diferentes países, entre ellos, Guatemala. Un año después, en 1896, los hermanos Lumiere llegan al país de la eterna primavera. Según los registros, el 6 de Septiembre de 1896, el periódico “América Central” publica una invitación a la audiencia guatemalteca para asistir al local N°11 en el Paisaje Aycinena para las diversas funciones del cinematógrafo. (Gutiérrez, 2004). Estas fueron las primeras películas rodadas en Guatemala. En 1897, en la 8va avenida y 10ma Calle de la Capital, se abre la nueva sala de cine “Salón Valenti”; su nombre hace mención a Carlos Valenti Sorie, dueño de una de las más prestigiosas peluquerías de la ciudad. El Salón Valenti fue la primera sala de cine inaugurada con propósitos comerciales. El cine hasta ese momento era mudo y las presentaciones eran acompañadas con marimba. Cortometrajes fueron producidos en las siguientes décadas pero nunca fueron presentados como “El hacendado” y “El hijo del patrón” esto se debía a su baja calidad o escasos recursos económicos. Los cortometrajes producidos en esta época muestran la ciudad y forma de vida en esos tiempos. Las procesiones, viajes oficiales y las fiestas de Minerva fueron algunos de los temas en las antiguas películas.

El terremoto de 1917 deja innumerables pérdidas para el país, es entonces cuando el cine es utilizado como una forma de distracción y de diversión en medio de la crisis. Nuevas salas de cine aparecen, entre ellas, el cine teatro “Variedades” propiedad de Ramiro Fernández Xatruc; “Cine Teatro Abril”, “Salón Excélsior”, “Teatro Palacio” , “El Rex” , “El Renacimiento”, “La Venise” y “Cine Nueva York”. El siguiente año, 1918, Doña Amelia Sánchez, solicita al Ministerio de Fomento la autorización para la construcción de un nuevo teatro cine. Este nuevo cine tiene como propósito reducir hasta un 25% el valor de las entradas y el dinero recaudado sería donado a casas hogar. En 1919, el Gobierno de Estrada Cabrera Autoriza la construcción del Cine Doña Amelia. (Gutiérrez, 2004).

Es importante mencionar que en las primeras dos décadas del siglo XX surgen los primeros cineastas en Guatemala. Entre ellos, Ramiro Fernández Xatruc y Mario Estrada, quienes filmaron los primeros cortometrajes de las procesiones y ferias de la época; y Alberto de la Riva con su cortometraje “El agente N° 13”. Estos fueron algunos de los primeros cineastas de origen guatemalteco.

El cine mudo prevalece hasta 1945, a pesar que el cine sonoro hace sus primeras apariciones en 1930. Pero no es hasta el año 1942 cuando se presenta la primera película sonora llamada “Danza y Ritmo”. La década de los 30 en Guatemala fue muy pobre en expresión artística. Esto se debe a la represión social, política y militar ejercida por el gobernante, Jorge Ubico (1931-1944) un gobierno que no permitía la libre expresión ,ya que, Ubico veía como amenaza de propaganda

cualquier tipo de expresión artística. Durante su gobierno él decidió darle un uso personal al cine, haciendo cortometrajes de los viajes oficiales, fiestas de cumpleaños y reuniones que llevaba a cabo con sus amigos. El cine no era más una forma de recreación y diversión como lo había sido después del terremoto, durante el gobierno de Ubico, se convirtió en una forma más para controlar al pueblo, un pueblo hostil y en constante represión. No obstante, es importante recalcar, que los cineastas no dejaron de trabajar en el tiempo de la Revolución de 1944 y durante el Conflicto interno armado de Guatemala (1960-1996). Los esfuerzos de los cineastas Eduardo Fleishman y Guillermo Andréu dan resultados y en el año 1950, "El Sombrerón", la primera película cien por ciento guatemalteca es presentada en los cines. En los siguientes años, durante el gobierno de Jacob Arbenz (1951-1954), el cine disminuyó. El rodaje de "Cristo Negro" y "El deber de Vivir" fueron obligados a parar debido a la revolución.

Posterior a la revolución, inició la guerra civil interna que duró 36 años, desde 1960 a 1996. En la época de los 70, muchos de los cortometrajes eran documentales que daban a conocer los conflictos sociales y, estos eran rodados por estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala. En 1972, se abre el primer estudio de doblaje fundado por Hilda Pinto de Bonilla, el cual se localizó en la 8va calle 3-81 de la zona 1, cerca de la estación de radio "Voces de la Eterna Primavera", el nombre del estudio era "Doblajes y Producciones". Este estudio realizó entre 42-52 doblajes de películas en inglés, francés, italiano y alemán al español. Las películas eran enviadas, desde México, con el Libreto ya traducido, la película original y los loops. Se le llama loop a una grabación de diálogos cortada que dura de 10-40 segundos. El loop se coloca en un proyector y este corre una y otra vez hasta que la interpretación

realizada por el actor de doblaje esté sincronizada con la imagen. Las personas que doblaban eran locutores o actores de teatro que debían saber moldear, modular y entonar la voz para interpretar el personaje. Lamentablemente, este estudio fue clausurado en 1973. Su fundadora, Hilda Pinto de Bonilla, menciona que una de las razones de la clausura del estudio es debido a la falta de equipo profesional que les permitiera cumplir con las altas demandas de doblajes. (Gutiérrez, 2004) El estudio contaba con un espacio reducido, micrófonos de alta sensibilidad, 2 proyectores, grabadoras sincrónicas y cintas de ¼ de pulgada para grabar el audio.

En las siguientes décadas el doblaje en Guatemala disminuye constantemente y otros países lideran este campo. Durante los siguientes 20 años las producciones se detuvieron hasta 1994 cuando el productor Luis Argueta y el guionista Justo Chang presentan la película "El Silencio de Neto", una película que narra la historia de un niño que intenta romper el silencio durante el Gobierno de Jacob Arbenz. Esta película representa la evolución del Cine Nacional, coloca a Guatemala en el plano Internacional cinematográfico, y se hace acreedora del premio a la mejor película y diseño del II Festival de Cine Latinoamericano en Nueva York, El premio Quijote del Festival de Cine en España, Premio Especial del Jurado en Biarritz Francia y el Premio en el Festival del Cine Latinoamericano en Inglaterra, entre otros importantes reconocimientos internacionales.

La presentación de la película " El Silencio de Neto", en 1994, marcó una nueva época en el cine guatemalteco. Una nueva generación de cineastas empieza a producir nuevas películas con diferentes enfoques con el fin de dar a conocer la

cultura guatemalteca. En la siguiente década, las películas producidas transmiten mensajes de concientización social e identidad nacional. El cine guatemalteco en crecimiento no es comercial, en cambio, es artístico e intenta mostrar al público la realidad guatemalteca. Logra su cometido al mostrar los efectos del conflicto interno armado y la represión de sus gobernantes, en la nueva generación, por medio de largometrajes. Desde el año 2000 hasta el 2015 se han producido varias películas nacionales de gran éxito internacional. Es importante mencionar que uno de los estudios de producción más conocidos en Guatemala es *Casa Comal*, fundada en el año 2000 con el apoyo de cooperación internacional y el aval de la Escuela de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños en Cuba. Después de la inauguración de este centro de formación y producción la creación de largometrajes aumenta, pero, no es hasta el año 2002 y 2004 que los nuevos filmes de ficción marcan de forma definitiva el inicio de una nueva era cinematográfica en Guatemala. *Lo que soñó Sebastián*, *Donde acaban los caminos* (2004), y *La Casa de Enfrente* (2003) son los primeros largometrajes nacionales con reconocimientos internacionales que presentan una mejor edición, producción y valor artístico, en cuanto a los actores. Por otro lado, es importante mencionar que el cine guatemalteco se caracteriza por producir cine de comedia, el cual es bien recibido por la audiencia nacional. Como resultado, la productora *Moralejas Producciones* decide expandir su show televisivo “*Nito y Neto*” y, empieza a rodar y producir películas de género cómico.

Según Teresa Jiménez (2007), fundadora de la plataforma digital “*Hacer Cine en Guatemala*”, desde el 2004, se producen en promedio de 7 a 9 películas por año, las cuales muchas veces no son producidas en las salas de cine de Guatemala pero,



si llegan a tener un alcance internacional. Esto se debe al poco interés y apoyo que recibe la industria y arte cinematográfico en Guatemala, por parte del estado. El problema actual del cine guatemalteco es la carencia de reformas legislativas que regulen y protejan la cinematografía y productos audiovisuales producidos en Guatemala. Como resultado de esta carencia, se consolida AGAcine, una asociación guatemalteca, fundada en el 2007 con el propósito de promover el interés por el cine nacional y contribuir a la industria cinematográfica con la presentación de la iniciativa de ley llamada “Ley de la industria cinematográfica y audiovisual” (Jiménez,2007). Esta asociación pretende proteger y conservar el patrimonio audiovisual de Guatemala, que a su vez, es un fuerte ingreso económico debido a la alta demanda que esta industria representa. Sin embargo, a pesar de la falta de leyes reguladoras, los cineastas no dejaron de producir largometrajes ricos en cultura y representativos del arte guatemalteco. Un gran número de películas nacionales producidas del 2006 al 2015 se han hecho acreedoras de premios internacionales. La película “*Las Cruces poblado próximo*” (2006), ganó el premio al mejor largometraje de ficción en Madrid, España (Jiménez,2007); “*Gasolina*” (2007) ganó el premio a la mejor película latinoamericana en el festival de San Sebastián, España; “*Puro Mula*” (2009), premio a la mejor copia latinoamericana en el festival de la Habana Cuba (Jiménez,2007); “*Marimbas del Infierno*” (2010) ganó el premio a mejor película en el festival internacional de Chile, Morelia y San Antonio, Texas (Jiménez,2007); además, ganó el premio al mejor director y actor en el festival Ícaro. En el año 2011, las películas “*Toque de queda*”, “*Fe*” y “*Distancia*” también fueron galardonadas en Chile, Argentina, Estados Unidos y Cuba. Por último, el largometraje nacional más reciente es “*Ixcanul*” (2015), producida por Jayro Bustamante y el estudio de producción *Tu*

*Vas Voir Productions*. Una película grabada en Kaqchiquel que narra la historia de María, una joven indígena, atrapada en una sociedad machista. La historia, el folklor y la simbología maya logran cautivar e impresionar el cine internacional y, de esta forma, se hace acreedora del Oso de plata de Alfred Bauer en Berlín; mejor película en Italia, Noruega, Bélgica, Estados Unidos, Eslovaquia, Armenia y Ucrania. Como resultado, *Ixcanul* se convierte en la primera película nacional más galardonada en la historia del cine guatemalteco con 40 premios y galardones (Mendizábal, 2015). Sin duda alguna la industria cinematográfica en Guatemala tiene un largo camino por recorrer, pero, los avances tecnológicos y artísticos se siguen mostrando cada vez más en los nuevos largometraje producidos.

## CAPÍTULO IV

### 4. PROCESO DE DOBLAJE EN EL CINE

#### 4.1 Técnica y Proceso del Doblaje en el cine

En este capítulo se procede a describir el proceso del doblaje cinematográfico. A lo largo del mismo se encuentran entre paréntesis ( ) los términos técnicos de algunos procesos. El uso de anglicismos es muy común en la cinematografía. Hoy en día, muchos de los términos técnicos ya tienen una traducción o equivalencia en el español, esto se debe a los avances tecnológicos de las últimas décadas, lo que ha permitido la adquisición de nuevos términos técnicos cinematográficos en español. Sin embargo, el uso de anglicismos impera en el campo.

Según estudios realizados por Freijo y Torre, el proceso del doblaje inicia con la entrega del material de doblaje:

Guión (*Script*): Libro con Diálogos.

Copia de trabajo ( *Workprint* ) : La película en la versión original.

Banda Internacional : Copia positiva del sonido de la película, la música y efectos de sonido, sin diálogos. A menos, que una tercera lengua exótica aparezca en la película y ésta se debe mantener en el formato original, en tal caso, se procede únicamente a subtitular.

#### 4.2 Guión.

Es el libro que contiene los diálogos de la película. Existen tres diferentes clasificaciones de guiones, las cuales son:

**a) Guión de Producción o Rodaje:** (*Script o Continuity*) Este libro contiene los diálogos de la película antes de ser rodada, es decir, es la base de la película. Estos guiones están incompletos y no son el mejor material para un doblaje. Durante la grabación de una película se agregan, eliminan o alteran diálogos de los personajes y estos cambios no son transcritos en el guión de rodaje. Por lo tanto, si este tipo de guión se le entrega al estudio de doblaje, el traductor debe “sacar de oído” los nuevos diálogos y eliminar lo necesario.

**b) Guión de diálogos:** (*Dialogue List o Continuity*) Este libro contiene todos los diálogos finales. Es decir, la película ya ha sido grabada y los cambios del diálogo, realizados por los actores, ya se encuentran transcritos en el guión. Además, este tipo de guión es acompañado por una lista de instrucciones (*Instructions list*) en la cual se explican expresiones coloquiales y jerga que contiene la película. Esto se realiza con el propósito de evitar la mala interpretación del mensaje que el director cinematográfico desea comunicar.

**c) Guión de Diálogos combinado con lista de subtítulos:** (*Combined Dialogue List*) Este libro se divide en dos columnas. En la primera columna presenta los diálogos finales de la película y en la segunda columna el diálogo para subtítulos, para los países que no requieren doblaje. Además, se agrega la lista de instrucciones que explica expresiones coloquiales y jerga en la película. Este tipo de Guión es el más idóneo para el doblaje. En algunos casos la distribuidora no envía ningún tipo de guión. En ese caso el traductor deberá “sacar de oído” toda la película.

### 4.3 Montaje.

El equipo de montaje debe cumplir con varias labores. Inicia, registrando la entrada del material para el doblaje (Guión, Copia de Trabajo y Banda Internacional), abre una carpeta con la información de la película, principalmente el título y la distribuidora. La nueva carpeta con información es transferida al equipo de producción con el material de doblaje, aunque usualmente, producción ya cuenta con el material. El siguiente paso es el proceso de pautado, marcaje o takeo. Se le denomina takeo también ya que se procede a dividir los diálogos en “*takes*” o en su vos en español “*tomas*”. Las tomas o *takes* son las unidades de trabajo del estudio de doblaje. Un *take* equivale a 8 líneas de diálogos cuando varios personajes intervienen y 5 líneas de diálogo cuando interviene un sólo personaje (Vives, 2013). Cada línea posee 60 caracteres contando los espacios. Los actores son remunerados por la cantidad de *takes* que graben y por la convocatoria al estudio. Una película de 90 minutos, es decir, una hora y media, tiene alrededor de 200 – 300 *takes* (Freijo & Torre, 2000-2016). Es importante mencionar que durante el proceso de pautado cada *take* es identificado con un número correlativo e indica a qué tiempo de la cinta corresponde. Por ejemplo, *take* 2, 1:56:62-2:48:13. Esto quiere decir, que el *take* número dos inicia en el minuto uno con cincuenta y seis segundos y sesenta y dos milésimas de segundo y finaliza en el minuto dos con cuarenta y ocho segundos y trece milésimas de segundo.

Este orden con numeración correlativa permite que el equipo de producción sepa qué actores de doblaje intervienen en los *takes* y así poder convocarlos. Gracias a la tecnología el takeo o proceso de pautado se ha facilitado, años atrás, antes de

los años 90, la persona encargada de realizar el montaje debía colocar los rollos de la película en la maviola, la cual reproducía la película y procedían a marcar con lápiz grasoso, en la copia de trabajo, la numeración, inicio y fin del *take*; de igual forma numeraban el guión original para que todo cuadrara. Hoy en día todo este proceso se puede realizar de forma digital y ya no se hace uso del guión original, en cambio, se utiliza la lista de subtítulos.

Por último, el equipo de montaje, realiza el proceso de control de la Banda Internacional. Como ya se mencionó la B.I es únicamente la música y los efectos de sonido. Una copia positiva se le envía al estudio y se trabaja con ella, por lo regular, a esta banda no se le realiza ningún tipo de cambio ,ya que, este no varía en cada país. Pero si es necesario comparar la copia de trabajo sincronizada con la Banda Internacional para asegurar que no hay espacios en blanco y todos los sonidos de efecto y música estén completos. En caso que falte música o algún sonido de efecto, el equipo de montaje procede a realizarlo. Ya sea copiando y creando un mosaico (Freijo & Torre, 2000-2016) con los sonidos de la copia de trabajo que no estén traslapados (overlapped) con algún diálogo y luego agregándolos a la banda internacional. Si algún efecto de sonido falta, el efectista trabaja en ello para luego poder agregarlo a la Banda de la misma forma. Son pocos los casos, en que la distribuidora no provee la B.I y el equipo de montaje se encarga de la creación total de la banda, un proceso largo, difícil y costoso.

#### **4.4 Producción**

El equipo de producción es el encargado de transmitir todas las órdenes y decisiones de gerencia al traductor, director de doblaje, equipo de montaje, mezclador y ajustador. Se encarga que todos los diferentes equipos trabajen en cohesión (Freijo & Torre, 2000-2016) . Producción se encarga de escoger el director de doblaje y el traductor, la elección de ambos se puede basar en el género de la película. El trabajo de algunos directores y traductores se facilita dependiendo del género de la película. En algunos casos, producción y el director de doblaje eligen los posibles actores de doblaje que participarán en la película, pero la decisión final la toma la distribuidora o el autor. Además, se encarga de realizar los gráficos, que consiste en planificar las convocatorias de los actores dependiendo de la información en los *takes*.

#### **4.5 Traducción**

La traducción consiste en transferir un mensaje escrito en un idioma original a otro idioma meta. Toma en cuenta aspectos culturales y lingüísticos en el proceso de transferencia. La traducción es uno de los pilares más importantes del proceso del doblaje; aunque muchas veces no es apreciada la labor del traductor. La traducción del guión debe estar en sincronía con la imagen y el sonido para que los tres canales comuniquen un mismo mensaje (Vives, 2013). Esta debe apegarse al sentido original pero no debe ser literal, ya que, esta busca acercarse a la cultura meta. La traducción debe ser equivalente en los términos que seleccione. Para iniciar el proceso de traducción el traductor debe visionar el producto, es decir, mirar la película para

adquirir una idea general y global del mensaje. Luego, debe volver a verla con el guión en mano, con el propósito de comparar y encontrar diálogos faltantes o insertos que sean importantes. Los insertos son letreros con información que aparecen en la imagen, pero no en el guión, y es importante su traducción para complementar el mensaje.

#### **4.5.1 Papel del Traductor en el Doblaje**

Para lograr el doblaje de una película es necesario contar con el apoyo de diversas personas, el traductor es una de ellas. El proceso inicia con el traductor transfiriendo el mensaje del guión al idioma meta, pero el proceso de traducción no finaliza hasta que se llega a mezclar. La traducción es un proyecto abierto, a diferencia de otros campos de la traducción, como la literaria, científica o legal, esta traducción sufre constantes cambios durante todo el proceso. Cambios que pueden incluso ser realizados por personas que no ejercen como traductores profesionales. Los cambios y ajustes se realizan por razones de mercadeo, políticas, culturales, entre otros. Cuando la traducción llega a los espectadores es difícil para el traductor reconocer su traducción, ya que, esta ha sido alterada durante todo el proceso. El traductor audiovisual debe aprender y aceptar que su traducción se encuentra sujeta a una diversidad de cambios. Por lo tanto, un amplio conocimiento de la industria cinematográfica es necesario para que pueda tener un mayor papel en el proceso. Hoy en día, es común encontrar traductores que no solamente traducen el guión pero también son los ajustadores del mismo y esto les permite tener un mayor poder o influencia en las decisiones que se toman sobre el guión traducido.



#### 4.5.2 Técnicas de Traducción para doblaje

Una de las principales limitaciones del doblaje es la sincronía que debe lograr con la imagen y efectos de sonido. Para esto, el traductor emplea diversas técnicas de traducción en el texto audiovisual (Carrillo, 2014). Es importante mencionar que existe una variedad de técnicas para traducir; pero no todas pueden ser aplicadas a los diferentes campos de traducción. Las técnicas que se aplican a un texto dependen del género del mismo y de la decisión del traductor. Varios teóricos especializados en traducción han presentado propuestas sobre las técnicas que se emplean al traducir un texto, las mismas se pueden aplicar a los textos audiovisuales. En el caso de la traducción para doblaje estas son algunas de las técnicas más empleadas según, Martí Ferriol (2006), la lista de técnicas que presenta en su estudio se basa en la clasificación de técnicas presentada por Hurtado en el año 2001. En el estudio realizado por Martí Ferriol el propone varias estrategias que se pueden emplear para la traducción de un guión, sin embargo, este estudio menciona únicamente a las técnicas más empleadas específicamente en el doblaje de una obra cinematográfica.

**a) Traducción Literal:** La traducción es idéntica al original, puede variar en el número de palabras pero es fiel al texto original.

**b) Reducción:** Suprimir en el texto meta la información del texto original.

**c) Generalización:** Utilizar un término más general o neutro.

**d) Equivalente Acuñaado:** Utilizar un término o frase equivalente reconocida por la audiencia.

**e) Compresión:** Sintetizar elementos lingüísticos.

- f) Omisión:** Eliminar información que no cambia o modifica el mensaje original.
- g) Adaptación:** Reemplazar un elemento cultural por otro elemento cultural.
- h) Variación:** Cambio de elementos lingüísticos por elementos paralingüísticos, entonaciones y gestos, que afectan las variantes lingüísticas.
- l) Particularización:** Uso de un término más preciso y concreto.
- j) Ampliación:** Añadir elementos lingüísticos con función fática y de escaso o nulo valor informativo con el propósito de prolongar el mensaje.
- k) Traducción Palabra por Palabra.** Se traduce palabra por palabra, como lo indica, manteniendo la gramática, orden y significado del texto original.
- l) Transposición:** El cambio de la voz del verbo, voz activa y voz pasiva.
- m) Préstamo:** Integrar un término de la lengua extranjera al doblaje. El préstamo puede ser puro, no presentar ningún cambio; o ser naturalizado, es decir, se adecúa a la escritura de la lengua meta.

#### **4.6 Adaptación de Diálogos**

La Adaptación de los diálogos también recibe el nombre de “ajuste”. Este es el siguiente paso seguido de la traducción (Freijo & Torre, 2000-2016). El ajustador se basa en la traducción literal del guión para adaptar cada diálogo al personaje correspondiente. El proceso de ajuste algunas veces es realizado antes que el pautado, sin embargo, no es recomendado realizarlo en ese orden. El ajuste de los diálogos consiste en lograr sincronía visual, es decir, que los diálogos en el idioma

extranjero estén sincronizados con las imágenes y la banda internacional. Para tener éxito en la sincronización visual el adaptador debe tomar en cuenta los diferentes planos (Caprara & Sisti, 2011) que se presentan en la película, los gestos y el entorno de los personajes. Los planos juegan un importante papel, ya que, la pantalla del cine es más grande, los planos y el movimiento de la boca de los actores son más evidentes (Caprara & Sisti, 2011). El ajustador realiza su trabajo cuando empieza a leer los diálogos de los personajes, en voz alta, poniendo especial atención a las labiales (B-M-P), la métrica y pausas realizadas. Se memoriza las frases y las repite al mismo tiempo que los actores originales, respetando el movimiento y pausas de la versión original. En caso que la versión traducida sea más larga que la versión original el ajustador debe sintetizar la frase buscando sinónimos o eliminando información de tal forma que no afecte el sentido del mensaje. La sincronía, es sólo una de las tareas del ajustador, éste también debe adaptar el texto. La adaptación consiste en mantener el mismo registro del personaje original, en la versión doblada.

No todos los personajes poseen el mismo registro, por eso, el adaptador debe saber reconocer los diferentes registros en el idioma extranjero y debe poseer un amplio acervo de expresiones coloquiales, jerga, argot, entre otros. La idiosincrasia de cada personaje varía según el sexo, edad, estatus social y nivel de educación; el ajustador, debe reconocer estos diferentes registros y adaptarlos a cada personaje. Por ejemplo, en una película doblada, sería extraño para la audiencia escuchar hablar a un campesino de la misma forma que habla un empresario o un científico. El adaptador tiene la tarea de reconocer y mantener un registro culto para el empresario, argot técnico para el científico y un registro más vulgar o coloquial para el campesino.

Mediante la adaptación el doblaje debe sentirse real y natural, no plano y fingido. Al mismo tiempo, el ajustador debe facilitar la labor de los actores de doblaje y de los técnicos de sonido. Esto lo logra agregando anotaciones al guión que sirven de guía al momento de grabar en sala y mezclar. (Freijo & Torre, 2000-2016)

Algunos de los signos que el adaptador utiliza en el guión para los actores según Freijo & Torre (2000-2016) son:

- a) / - Pausa de hasta 5 segundos de un personaje.
- b) // - Pausa larga de 5 -15 segundos de un personaje.
- c)... - Pausa breve entre el discurso de un personaje, puede significar duda.
- d) **G** - Gesto sonoro, es decir, algún estornudo, gemido o respiración audible.
- e) **R** - El diálogo doblado debe ser dicho con mayor rapidez ya que el plano lo permite. Algunos adaptadores usan la R para indicar risa pero lo común para risa es **RIE**
- f) **CP** - Cambio de plano. Este puede encontrarse en cualquier parte del diálogo.
- g) **OFF**– El diálogo está fuera de la imagen del plano.
- h) **ON** – El diálogo está en la imagen del plano.
- l) **A** – Le indica al actor que empiece su diálogo antes para aprovechar los gestos y respiraciones de los actores.
- j) **DE** – Actor está de espaldas
- k) **LLORA** – Es necesario llorar

- l) **TAP**- La boca del personaje está tapada, el sonido cambia.
- m) **SS** – Sin Sonido, el personaje mueve la boca pero no se escucha nada.
- n) **P** – Indica que una interpretación se traslapa con otro personaje.

Algunas de los signos que el adaptador utiliza para el técnico de sonido son:

- a) **ATT** – El personaje habla a través del teléfono.
- b) **ATR** – El personaje habla por la radio.
- c) **ATTv** – El personaje habla por la televisión.
- d) **REVER** – Efecto de reverberación.

Por último, el ajustador también trabaja con los ambientes (*crowds o Ad-Libs*). Se refiere al ruido realizado por grupos en espacios públicos y grandes como escuelas, aeropuertos, centros comerciales, calles, etc. En estos ambientes las conversaciones tienden a no poder distinguir claramente el idioma. Sin embargo, hay casos en los cuales algunos diálogos son reconocibles y el adaptador debe asegurarse también de adaptar estos diálogos en los ambientes. Para esto, procede a crear diálogos adaptados, que más adelante, en el proceso de mezcla, serán reemplazados al reducir el volumen de la versión original y sobreponer los nuevos cambios, estos son realizados en la Banda Internacional y de esta forma se logra homogeneidad sonora.

#### **4.7 Reparto de Voces**

El reparto de voces o Casting, tiene como finalidad encontrar la voz más apropiada para representar el personaje original en la versión doblada. Mediante la correcta elección, de los actores de doblaje, se logra la sincronía de caracterización. Es decir, que la nueva voz, del personaje original, transmite y se identifica con el mensaje de la imagen transmitida. En algunos casos, los directores y productores de películas, ya tienen en mente al actor que doblará el personaje principal u otros personajes y no necesitan pruebas de voz. Sin embargo, esto no es muy común, y el director y productor de la película piden una prueba de voces, con una lista de los diálogos que deben ser utilizados para el casting (Freijo & Torres, 2000-2016). Luego, durante el visionado de la película, el gerente del estudio y el director de doblaje, generan una lista de posibles voces para los personajes. Para la prueba de voz se necesita la intervención del traductor, ajustador, director y mezclador. El traductor traduce los diálogos seleccionados, estos son adaptados por el ajustador y luego grabados en sala bajo las direcciones del director de doblaje. Por último, el mezclador, hace una copia positiva de la copia de trabajo, con los diálogos originales, seguido de los diálogos doblados por las diferentes voces seleccionadas. El disco adjunto con el curriculum de los actores y la opinión del estudio se envían al director y productor de la película y ellos toman la decisión final.

#### **4.8 Dirección de Sala**

El Director de Doblaje es el encargado de guiar la caracterización de los actores de doblaje, durante la grabación de voces en el estudio de grabación (recording room) (Freijo & Torres, 2000-2016) . Este debe indicar el tono de voz, el ritmo, la rapidez, las pausas, inflexiones, matices de voz y las labiales que debe respetar el actor cuando esté grabando. Sin duda, en el director recae la responsabilidad de lograr la sincronización visual y de caracterización en el producto final.

#### **4.9 Grabación de Voces en Sala**

Luego de haber seleccionado las voces que darán vida a los personajes en pantalla, se procede a grabar. La Grabación de las voces se lleva a cabo en una habitación insonorizada. El estudio de grabación, usualmente está interconectado a dos habitaciones más, es decir, 3 habitaciones, en total, interconectadas por ventanillas. En la primera habitación, se encuentra el atril con los diálogos ya adaptados y un monitor; en la segunda habitación, se encuentra un escritorio y micrófono para uso del director de doblaje; en la tercera habitación, un proyector y la mesa de mezclas (mixer), manejado por el técnico de sonido (Freijo & Torres, 2000-2016). Al iniciar la grabación, el director le indica al técnico de sonido con cual take se trabajará en ese momento, se proyecta el take en el monitor con la imagen y el audio original para que el actor pueda escuchar los diálogos y reconocer el tono e inflexión de la voz. La película puede ser reproducida en el salón de grabación, donde se

encuentra el actor, si el formato de la cinta es de 16mm o 35mm. En caso que el formato de la película sea en disco, se reproducirá en el monitor del salón de mezcla. Seguido de la reproducción de los diálogos originales, el director le indica al actor que es lo que desea que haga con su voz para lograr sincronización entre el audio y la imagen. La versión original con los diálogos sigue reproduciéndose una y otra vez para que el actor pueda practicar sobre la voz original, las pausas, entonaciones y labiales que debe realizar.

Cuando el director considera pertinente le indica al técnico de sonido que elimine el sonido. En este momento, el actor sigue practicando bajo las instrucciones del director, pero, sin el sonido original. En el siguiente paso, el técnico de sonido y el actor se preparan para grabar cuando el director lo indique. Una vez hecha la grabación el director rebobina el diálogo y la imagen para verificar que la sincronización sea la correcta, si la grabación es aprobada se continúa con el siguiente take (Freijo & Torres, 2000-2016). Este proceso se continúa hasta grabar todos los takes que conformen la película.

#### **4.10 Mezcla**

Después que la grabación de las voces en sala y del proceso de control de la Banda Internacional se ha llevado a cabo, el proceso de mezcla inicia. El técnico de sonido es el encargado de realizar esta meticulosa tarea que requiere de habilidades técnicas y auditivas. El propósito de la mezcla es agregar a los elementos de la Banda Internacional, la música y los efectos de sonido, los diálogos doblados. El proceso



inicia en la sala de mezclas (Mixing room) con el técnico de sonido trabajando en la mesa de mezclas (mixer) (Freijo & Torre, 2000-2016). En una cabina adjunta, la copia del trabajo, la Banda Internacional y los diálogos doblados están listos para ser reproducidos en las bobinas. El técnico comienza a reproducir la copia del trabajo, que es, la imagen con el audio original, para poder captar a través del oído, todos los efectos de postproducción utilizados, si alguna voz debe resaltar más cuando interactúa con otros personajes, si el volumen de la música varía según las escenas. El técnico debe percatarse de todos los detalles que recaigan en el audio de los diálogos.

Es importante recordar, que previo a mezclar la Banda Internacional, los diálogos doblados y la copia del trabajo; el equipo de montaje llevó a cabo el proceso de control de Banda Internacional, para asegurar la sincronización de la música y efectos de sonido con la imagen. Además, la Banda Internacional entregada al estudio de doblaje, es el producto final de postproducción y no se espera que sea alterada o modificada durante el doblaje. Por eso mismo, cuando la mezcla se realiza, se trabaja únicamente en los diálogos doblados, para que estos cumplan con los efectos de postproducción ya utilizados en la Banda Internacional. Una vez el técnico de audio ha localizado los detalles de la Banda, rebobina la copia del trabajo, y procede a reproducir la imagen, pero esta vez sin sonido. Luego, reemplaza el audio original con la Banda Internacional y los diálogos doblados y empieza a mezclar. Al finalizar la mezcla, los diálogos, la música y los efectos de sonidos se transfieren a un disco duro que será presentado al cliente.

Hoy en día, la digitalización facilita este proceso y permite que el doblaje de un gran paso. En las décadas antes de los cincuenta, la mezcla se realizaba en cintas de soporte óptico o fotográfico (Freijo & Torres, 2000-2016). Estas cintas no permitían borrar y volver a grabar en caso que se cometiera algún error y esto dió lugar a cintas de baja calidad como producto final de la mezcla. Luego, a partir de la década de los cincuenta hasta los noventa se usó la cinta magnética. Esta cinta permitía regresar, borrar y volver a grabar. Pero con los avances tecnológicos del siglo XXI, una era digital, se puede regresar, borrar y grabar cuantas veces sea necesario. Esta facilidad ha permitido que la calidad de los doblajes mejore de forma exponencial.

#### **4.11 Control de Doblaje**

Después de la mezcla viene el control de doblaje (dubbing control-dubbing check) en “*interlock*”. El *interlock* es la proyección simultánea de la copia del trabajo sin sonido y el resultado final de la mezcla (Freijo & Torre, 2000-2016). Esta proyección se realiza frente a todo el equipo de producción, dirección, montaje, actores de doblaje, técnicos de sonido y aún más importante, frente al productor y autor cinematográfico. La proyección simultánea tiene como finalidad obtener el visto bueno del productor y autor o encontrar posibles errores de sincronización o adaptación para corregirlos. Estas correcciones se llaman retakes. En caso, de haber errores, estos se adaptan, graban de nuevo y finalmente se mezclan. En caso de no haber errores y recibir el visto bueno, se procede a entregar el sonido de la versión doblada en el formato indicado.

#### **4.12 Entrega del Sonido en la Versión Doblada**

Una vez pasado el control de doblaje, se produce el negativo del sonido y el negativo de la copia de trabajo. El equipo de montaje escribe sobre la copia de sonido las marcas de sincronía. Agrega: Primer fotograma (first frame), segundo fotograma (second frame), primer cambio de imagen (first cut scene change) y último fotograma (last frame) (Freijo & Torres, 2000-2016). Estas indicaciones ayudan al laboratorio que se encargará del tiraje a sincronizar ambos negativos.

#### **4.13 Tiraje de la Primera Copia**

Por último, los negativos son enviados al laboratorio y ellos se encargan de sincronizar la copia negativa del audio y la copia negativa de la imagen usando las guías de sincronización. Una vez sincronizada, se produce el primer tiraje, es decir, la copia positiva en soporte de cassette o disco de la imagen y sonido ya sincronizados (Freijo & Torre, 2000-2016). El disco se envía al cliente y él lo visiona. Una vez visionado y aprobado por el cliente el laboratorio procede a realizar las copias del tiraje de la película para que pueda ser proyectado en las salas de cine. El número de copias de tiraje depende de la cantidad de salas de cine en las cuales se proyectará la película. Por último, cuando el cine ha terminado de proyectar una película, la envía de nuevo a la distribuidora y ella se encarga de archivar todas las películas y arreglar cualquier deterioro en la cinta.

## CAPÍTULO V

### 5. ASPECTOS LINGÜÍSTICO-CULTURALES EN EL DOBLAJE DE CINE

#### 5.1 Factores externos que influyen en la traducción de referentes culturales y variantes lingüísticas.

En el siglo XIX, cuando el cine era mudo tenía un alcance a nivel mundial (Mayoral, 1996) El cine Europeo podía disfrutarse en el continente Americano y las producciones de Estados Unidos podían disfrutarse en Europa, África y otros continentes, incluida América Latina. Las diferencias lingüísticas geográficas no eran un tema de preocupación y el cine promovía homogeneidad y unidad. Pero con la llegada del cine sonoro en el Siglo XX, la idea de un cine que podía alcanzar niveles mundiales se quebrantó. Los diferentes idiomas de cada región y continente se convirtieron en un obstáculo. Estas nuevas barreras lingüísticas imponen nuevos retos para el proceso comunicativo internacional.

Sin embargo, el humano se ha caracterizado por su naturaleza social, es decir, busca una continua comunicación. Como resultado, el doblaje surge para solventar la problemática lingüística, y de nuevo, permite el ingreso a mercados internacionales. Es importante mencionar, que el doblaje es una solución parcial, claro, no se puede negar que soluciona en gran parte las diferencias lingüísticas, pero para lograrlo sacrifica elementos culturales. La lengua y la cultura siempre están estrechamente relacionados. (Gallego, 2007).

La lengua es cultura y la cultura de una región se puede determinar a través de su idioma. En pocas palabras, la lengua, es la máxima expresión cultural que individualiza y marca las diferencias entre los diferentes países.

El doblaje promovió y facilitó el crecimiento de la industria cinematográfica en Estados Unidos. Hollywood, empieza a producir varias películas que buscan ingresar al mercado local y extranjero por medio del doblaje (Bravo & Fernández, 2005). Se estima que desde el año 1995 al 2015, Estados Unidos produce en promedio 550-600 películas por año; con esta cifra, se posiciona como el segundo país con mayor producción cinematográfica. Al menos tres cuartas partes, de las 600 películas filmadas y producidas en el idioma inglés, ingresan al mercado hispanohablante.

Como se mencionó en el capítulo cuarto, el doblaje es un proceso laborioso, largo y de alto costo. Debido a ello, no todos los productos audiovisuales pueden ser doblados. Si la exportación de una película al mercado hispanohablante, representa el ingreso de altas cifras en ganancias, para la productora, el producto es doblable. Para poder cubrir el costo que implica doblar una película, se debe vender el producto audiovisual doblado, por lo menos a 8 países diferentes. Como resultado, los países hispanohablantes, se convierten en un mercado internacional importante para la industria cinematográfica de Estados Unidos (Vivez, 2013), ya que, las estadísticas indican el crecimiento exponente del idioma español en diferentes áreas geográficas. Las cifras incrementan cada año hasta un 7%. En el año 2013, según el reporte de “El Español, una Lengua Viva” del Instituto de Cervantes, en España; indica que más de 500 millones de personas hablan Español y estima que para el año 2030, 535 millones de personas hablarían Español. Esta cifra representa el 7,5% de la población mundial. Sin embargo, en el año 2015, el Instituto de Cervantes, publica su reporte

anual más reciente y establece que más de 560 millones de personas hablan el español. En las estadísticas toma en cuenta a los hablantes de dominio nativo, dominio limitado y estudiantes del español como lengua extranjera.

En la actualidad, según los registros, el Español es el idioma oficial en parte de Europa, es decir, en España; América Latina, en países como: Guatemala, Salvador, México, Chile, Perú, Uruguay, entre otros; y se expande hacia África, en Guinea Ecuatorial y llega a rincones inesperados como Israel, Rusia y las Filipinas, en Asia. En pocas palabras, el español se ha extendido de tal manera que se hace presente en cuatro continentes y 22 países. Estas cifras, colocan al español como el segundo idioma más hablado en el mundo. (Hammond, 2012)

Otro factor que se debe tomar en cuenta al doblar un producto audiovisual es la cultura de la audiencia meta. Las películas son productos audiovisuales que están llenos de elementos representativos de la cultura de origen. La forma de vida, tradiciones, e ideología de una nación se pueden transmitir a través de un filme cinematográfico, por esta razón, la Economía Creativa, una nueva rama de la Economía, los denomina productos creativos-culturales (Naciones Unidas,2010). Es importante mencionar qué es la economía creativa, ya que, la unión de un mercado con alto valor económico, como los países de habla hispana; y una industria cultural en constante crecimiento, responsable de la exportación masiva de productos culturales que generan ingresos de miles de millones, causa un impacto en la economía. Tal es el impacto que genera una nueva rama en dicha disciplina. El término “economía creativa”, aparece por primera vez en el año 2011. John Kowkins habla sobre cómo la relación entre la creatividad y la economía pueden generar crecimiento y desarrollo

económico. A su vez, puede promover la inclusión social, diversidad cultural, desarrollo humano y generación de empleos, debido a que se extiende desde las artes hasta la ciencia y tecnología. Esta rama de la economía se conforma por las 15 industrias creativas que producen distintos productos culturales. Una industria creativa puede generar productos y servicios tangibles e intangibles con valor artístico, creativo, intelectual y económico. Algunas de las industrias creativas son: Artes Visuales, Editorial y Medios, Diseños, Servicios Creativos, Nuevos Medios, Artes Interpretativas, sitios culturales, expresiones culturales tradicionales y audiovisuales, en esta última industria, entra el cine.

Se considera importante conocer de forma más profunda, los aspectos culturales y económicos que influyen en la decisión de doblar una obra cinematográfica (Vivez,2013). Ya que, al comprender la importancia del mercado hispanohablante para esta industria. Se puede tener una mayor comprensión sobre las decisiones que se toman al localizar un producto. Previamente, se mencionó que la localización se realiza de forma simultánea al proceso técnico y de ella depende la aceptación del producto en el mercado extranjero.

Este capítulo, expone las diferentes variantes lingüísticas y socioculturales que afectan el proceso de localización de una obra cinematográfica doblada al Español. Sin duda alguna, todas las variantes lingüísticas tienen un impacto en la localización del producto cultural, sin embargo, se debe señalar que el estudio se enfocará en la variante diatópica del Español.

## **5.2 Variantes Lingüísticas – Traducción de las Variantes Lingüísticas.**

Una de las disciplinas que se ha encargado del estudio de las variantes lingüísticas, es la Sociolingüística. Esta ciencia estudia la relación que tiene el lenguaje y la organización social. La sociedad influye la forma en la que se expresan las personas. Cada individuo posee una forma particular de comunicarse, dependiendo de su edad, sexo, estatus social, nivel académico y área geográfica, a esto se le llama idiolecto. El habla representa la forma en la que percibimos la vida y lo que nos rodea; la percepción de cada individuo es diferente, y como resultado, dentro de un mismo idioma pueden convivir diferentes formas de expresión. Por ejemplo, El idioma Español, se habla en 22 países. Todos los países hispanoparlantes son unificados dentro de un mismo grupo porque hablan el español, pero, a la vez, son individualizados y diferenciados unos de otros por el léxico y la fonética (acento). A este fenómeno también se le puede llamar: Dialecto, la cultura, historia y localización geográfica de cada país hispanohablante los caracteriza como únicos, y, cabe mencionar, que dentro de cada país existen más variaciones lingüísticas afectadas por la edad, época, sexo, estatus social y nivel de educación, también llamados sociolectos, cronolectos e idiolectos. De esta forma, se podría decir, que un idioma además de unificar es multiforme, variado y brinda sentido de identidad y nacionalidad.

Las variaciones Lingüísticas han sido tema de estudio en la traducción, en vista que, la transferencia del mensaje no solamente recae en el cambio de términos de un idioma a otro. El traductor debe analizar y tomar en cuenta las variantes de la cultura meta, en caso de ignorarlas tendrá una traducción vacía. Estos aspectos son importantes en la traducción



de cualquier tipo de texto, pero implican una mayor dificultad en la traducción audiovisual. Los estudios realizados y la práctica, como tal, proponen posibles soluciones para la traducción de variantes lingüísticas en un producto cultural. A continuación, se procede a exponer las variantes:

**a) Variante Funcional o Diafásica:** (registros) Esta variante representa la elección que toma el emisor para comunicarse dependiendo de la situación en la que se encuentre, la relación con los receptores y la función del mensaje. Esto quiere decir que el emisor puede expresarse en un registro coloquial, formal, vulgar, culto, familiar, especializado, en argot o jerga.

**b) Variante Sociocultural o Diastrática:** (niveles de la lengua) Esta variante representa la forma en la que se expresa un hablante en función a la pertenencia de un grupo socio-económico en particular. El modo en el que el locutor se comunique depende del conocimiento que este posea del idioma. El nivel lingüístico de un hablante puede ser culto, alto conocimiento y manejo del idioma; coloquial o estándar, conocimiento y manejo medio del idioma; y vulgar, bajo conocimiento y manejo del idioma. El nivel de lenguaje que posea una persona depende de la edad, sexo, estatus socio-económico y nivel de educación. Un hablante con un nivel culto es capaz de cambiar de registros con facilidad. A diferencia, de un hablante con nivel vulgar o bajo, que se mantendrá en el mismo nivel.

**c) Variante Histórica o Diacrónica:** Esta variante representa el cambio en la expresión del hablante en función a la época y el tiempo. Todos los lenguajes se encuentran en evolución y cambio constante. Nuevas palabras surgen como resultado de los avances tecnológicos; pero también muchas palabras quedan en desuso. Las palabras y expresiones de 1,000 años atrás, no son las mismas que utilizamos hoy en día para comunicarnos. La historia del español se clasifica de siguiente forma: Español arcaico, medieval, clásico, moderno y el actual. En cada época de la historia el español ha sufrido cambios ortográficos, semánticos, fonológicos y sintácticos.

**d) Variante Geográfica o Diatópica:** (dialectos y acentos) Esta variante representa los diferentes usos que se le da al lenguaje en referencia a la localización geográfica del hablante. Esta variante se ve representada en los acentos de los hablantes. En la actualidad 560 millones de personas comparten el idioma español; pero su localización geográfica los individualiza y nacionaliza.

Una vez expuestas las diferencias entre las variantes, se puede proceder a desarrollar las propuestas de traducción que tienen como propósito ofrecer una solución a los traductores audiovisuales. En el caso de subtítulaje las propuestas no son variadas. Las limitaciones temporales y espaciales no permiten generar muchas soluciones. En este caso, el traductor reconocerá las variantes en el contexto lingüístico original; pero al momento de transferir el mensaje se usa un español estándar y se hacen ligeros cambios en el léxico para representar la diferencia entre personajes de diferente sexo, edad, nivel de educación y

económico (Caprara & Sisti, 2011). Es decir, las expresiones soeces, sociolectos, dialectos y elementos populares son sacrificados para homogeneizar el producto. Esta solución busca acercarse más a la audiencia y ofrecer claridad para un mejor entendimiento e interpretación del mensaje. En cuanto al doblaje, las soluciones son un poco más variadas, debido a que, las limitaciones temporales y espaciales no afectan del mismo modo que lo hacen en el subtitulaje; esto permite una mayor libertad en la traducción. La variación lingüística puede representar un elemento decisivo en la caracterización de un personaje y en caso de ignorar el idiolecto, se corre el riesgo de perder la esencia y el mensaje que el autor desea transmitir (Caprara & Sisti, 2011). La solución que se ha planteado para la traducción de las variantes Diafásica y Diastrática es la búsqueda de equivalentes lexicales para crear un efecto similar a la original en la cultura meta, estas variantes no presentan gran problemática en la traducción. En cambio, las variantes diatópicas son las que presentan mayor dificultad. Ya que, los acentos y los dialectos, son elementos muy peculiares del habla de un individuo. Los acentos representan el sentimiento de pertenencia a un grupo o nación, nos individualizan como guatemaltecos, cubanos, puertorriqueños, argentinos, hondureños y bolivianos. Pero encontrar una equivalencia de dialectos y acentos entre dos culturas es sumamente difícil, además, mientras las culturas sean más lejanas mayor será la dificultad. A pesar, de las limitaciones que impone la variante geográfica, los escasos estudios realizados plantean 2 posibles estrategias de traducción según Martín Fernández (2009).

- Optar por una estrategia que neutralice o estandarice el producto. De esta forma se abarca un mayor mercado y la aceptación del producto puede variar.
- Optar por una estrategia que adapta o busca equivalencias de dialectos y acentos en

la cultura meta. Utiliza de forma sutil o más pronunciada los acentos regionales, como resultado, ofrece un producto más atractivo pero que segmenta el mercado.

Sin embargo, la decisión sobre la estrategia de traducción que se usa depende no solamente de la dimensión lingüística del cine, sino también, de su dimensión comercial. Lastimosamente, en una industria como el cine, la remuneración económica que se espera del producto desplaza la importancia lingüística.

### **5.3 Variantes Lingüístico-Geográficas del Español.**

En la búsqueda de la estandarización del idioma en los productos audiovisuales surge el español internacional, también conocido como: Español Global y Español Neutro. La constante globalización da como resultado productos y medios menos locales y más internacionales. Esto lo logran al utilizar una variante del español que sea comprendida por cualquier hispanohablante sin importar su localización geográfica (Vivez, 2013). Intenta eliminar frases y expresiones locales o nacionales y reemplazarlas por términos que sean fáciles de comprender por una mayor cantidad de hispanohablantes. De igual forma, elimina los acentos característicos de las diferentes zonas, y ofrece un español plano y vacío. Las industrias productoras de material audiovisual, como el cine, utilizan el español neutro con el propósito de solventar las necesidades comerciales y económicas, para que no se vean afectadas, por la variedad lingüística que segmenta el mercado. Sin embargo, la idea de un español global, que pueda ser comprendido por todos los hispanohablantes, es irreal y lejana. La constante evolución del idioma es inevitable y, por lo tanto, se reconocen 3

variantes del español divididas por zonas: La primera variante es el Español Ibérico o Europeo y abarca España; la segunda variante es el Español Rio Platense y este cubre las necesidades lingüísticas de Argentina, Uruguay y Paraguay ; por último, el Español Mexicano, esta variante representa a todos los países en Centro América ( Guatemala, Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica y Panamá), México, Estados Unidos y Canadá.

#### **5.4 Cultura-Traducción de Referentes Culturales**

La cultura es la ideología, religión, tradición, costumbres, arte y formas de vida compartidas y transmitidas de generación en generación dentro de un determinado grupo o región. La presencia de elementos culturales en el cine no se puede obviar. Hoy en día, gracias al cine, la audiencia se transporta por medio de los sentidos, a diferentes lugares y épocas, cada una de ellas, con una cultura que la representa. La carga cultural de las películas dificulta la traducción de los productos audiovisuales y el traductor se convierte en un mediador entre dos culturas. La lengua se considera como la máxima expresión cultural del ser humano, ya que, por medio de la misma es posible comunicar todas las ideas que reflejan la idiosincrasia de la región.

La cultura se ve reflejada en los diferentes idiomas y, por lo tanto, el traductor audiovisual no solamente debe ser bilingüe, sino, también, bicultural (Gallego, 2007). La traducción de los referentes culturales de un texto audiovisual ha sido materia de estudio y se han propuesto soluciones que permiten abordar la transferencia intercultural de la mejor forma posible. Las dos técnicas propuestas son la domesticación y la extranjerización. (Martín Fernández, 2009). En un apartado anterior se explicó la diferencia entre ambas

técnicas. La primera, tiene la finalidad de acercar el producto audiovisual a la audiencia meta, es decir, a la cultura meta y; la segunda técnica, intenta acercar la audiencia meta a la cultura de origen. Algunos estudios también presentan la posibilidad de la neutralización (Martín Fernández, 2009). Esta técnica pretende eliminar todo rasgo cultural presente en el texto audiovisual, tanto en la versión original como la meta. En la antigüedad, por razones políticas e ideológicas, el doblaje debía ser orientado a la domesticación. Esto obstaculizaba la relación entre diferentes culturas y hasta cierto grado fomentada un sentido de no tolerancia ante otras culturas. En cambio, hoy en día, debido a la constante globalización de los medios audiovisuales y la rapidez con la cual se puede tener contacto con otras culturas, la extranjerización se convierte en la técnica más empleada por los estudios de doblaje.

Otro aspecto que influye en el uso de esta técnica se debe a que un alto porcentaje de las producciones cinematográficas proceden de Estados Unidos. Las cuales son recargadas con aspectos culturales propios del país, como resultado, los mercados hispanohablantes se ven forzados a recibir y aceptar la exposición masiva de la cultura norte americana.

Por otro lado, es importante mencionar, que el uso de ambas técnicas también es común para la traducción, dependiendo del tipo de referente cultural que se presente, se puede optar por una u otra técnica. La clasificación de los referentes culturales es la siguiente:

**a) Ecología:** Flora, Fauna, llanuras, colinas, montañas.

**b) Cultura Material:** (Objetos, artefactos): gastronomía, vestimenta, arquitectura, transporte.

**c) Cultura Social:** Trabajo y ocio.

**d) Ideología:** Costumbres, tradiciones, leyes, religión, arte, procedimientos.

**e) Gestos y hábitos.**

No obstante, el género del texto audiovisual influye la forma en la que se abordará la traducción. Por ejemplo, películas de humor tienden a ser domesticadas, ya que, lo chistes representan la cultura. Lo que puede causar gracia o diversión en un país puede ser un insulto en otro. Para demostrar lo anterior, en la siguiente tabla se procede a transcribir la versión original y el doblaje oficial en español ibérico (domesticación) de la película "Ted 2." (Clarke, Jacobs, Macfarlane y Stuber (productores), & Mcfarlane, Seth (director). (2015). Ted 2, thunder buddies for life. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Media Rights Capital & Fuzzy Door Productions.)

**Tabla 2 Domesticación en el doblaje**

DIALOGO ORIGINAL	DOBLAJE EN ESPAÑOL
<p>1.- <b>Happily ever afters only exist in Fairy Tales</b> and yet a talking teddy bear is about to marry his girlfriend. ( Id. Seg. 35-53.)</p>	<p>1- <b>Lo de vivir felices y comer perdices sólo existe en los cuentos de hadas.</b> Y aún así un oso parlante está a punto de casarse con su novia. ( Id. Seg. 35-53.)</p>
<p>2.- <b>What is that?</b> What are you doing? - <b>Getting ready dude.</b> -What are you doing with your hand? This is for you. So when I get there I can just buzz it out. -<b>What you think you are a red lobster or what?</b> (Id. Min. 26:33-26:49)</p>	<p>2.- <b>¿De qué vas?</b> ¿Pero qué haces? - <b>Calentar tío.</b> -¿Calentar?,¿qué haces con la manita?- Lo hago por ti tío. Así cuando entre ya sólo tengo que depositarlo. <b>¿Qué crees que esto es una gasolinera?</b> (Id. Min. 26:33-26:49)</p>
<p>3.- Wait, wait. <b>I'm going to take a picture and post in on Facebook.</b> - What?? - <b>Hashtag grrrmonday( #grrrmonday)</b> (Id. Min. 30-05-30:11 )</p>	<p>3.- Espera, Espera! <b>Voy a tomar una foto para el Facebook. Hashtag Rimel natural (#rimel natural)</b> (Id. Min. 30-05-30:11 )</p>
<p>4. - Ted, do you believe you have a <b>soul?</b> (<b>Ted sings a blue's song.</b>) (Id. Min. 1:01:01-1:01:20. )</p>	<p>4 Ted, ¿Usted cree que tiene <b>alma?</b> – (<b>Ted canta una canción católica.</b>) (Id. Min. 1:01:01-1:01:20. )</p>

Fuente: Elaboración propia. Febrero (2016).



En la anterior tabla se exponen 4 diferentes escenas de la película Ted 2. En la columna izquierda se encuentra la transcripción de la versión original, en inglés. En la columna derecha, la transcripción del doblaje en español. El doblaje muestra el uso de las dos técnicas en referencia a diferentes referentes culturales. Como se puede notar la traducción utilizada no es literal, al contrario, es una adaptación pero mantiene el sentido del mensaje. Se considera que el uso de la técnica de domesticación es más evidente en el ejemplo número 4. En la versión en inglés, Samantha, la abogada de Ted, le pregunta frente al Juez si él considera que tiene alma (soul) - “*Ted, do you believe you have a soul?”* a lo que Ted responde cantando la canción “At this Moment” de Billy and The Beaters. Se hace especial énfasis en el término soul, ya que, la canción que Ted interpreta es significativa en la cultura norteamericana. Es una canción que rompe el record en las listas, además, la canción pertenece al género de música soul. Este tipo de música es conocida como “la música del alma”. Un estilo de música que surge de la combinación de música africana, gospel y rock y, que sus mensajes van enfocados al dolor, la tristeza, melancolía, deseos y necesidades del hombre. Además, se toma en cuenta que esta música surge después de la guerra civil, un hecho icónico en la historia por la lucha de igualdad de derechos entre personas blancas y de color.

Ahora bien, en la versión en español, se realiza la misma pregunta. - “ Ted, ¿Usted cree que tiene alma? Y Ted responde cantando “Te presentamos el vino y el pan”, una canción católica. Se vuelve a hacer énfasis en la palabra “**alma**” pero en este caso la denotación y connotación de este término es más espiritual. Por ello, Ted responde con un canto católico. Además, la religión católica tiene una mayor influencia o importancia en la cultura latinoamericana. Este ejemplo demuestra de forma clara el uso de la técnica que

intenta acercarse a la cultura meta. No obstante, el traductor puede utilizar las tres técnicas en un sólo producto. Por lo que se procede a explicar el ejemplo número 3. En esta escena John y Ted se encuentran en una clínica de tratamientos de fertilidad. Luego, de causar un desastre Ted le dice a John : “ *Wait, wait. I'm going to take a picture and post it on **Facebook**. - What?? - **Hashtag grrrmonday ( #grrrmonday)*** “ en la versión original. En la versión doblada al español el diálogo es: “*Espera, Espera! Voy a tomar una foto para el **Facebook**. **Hashtag Rimel natural (#rimelnatural)***. En esta ocasión se quiere hacer un mayor énfasis en las palabras “ *Facebook*” y “ *Hashtag*”. Los términos no cambian en la versión doblada, son préstamos lingüísticos puros. Estos son términos que surgen a raíz de los avances tecnológicos. A pesar, que el término Hashtag tiene equivalencia en el Español, signo numeral, se mantiene la versión en inglés ya que en este contexto hace referencia al uso del símbolo (#) en las redes sociales. En resumen, lo que se pretende comprobar con estos ejemplos es que no existe una solución definitiva para la traducción de referentes culturales. La cultura de la audiencia meta, los factores económicos y comerciales son aspectos que afectan de forma directa e indirecta las elecciones del traductor y ajustador en cuanto a los culturemas.

## Conclusiones

- La estrategia de globalización de una obra cinematográfica debe ser establecida y planificada antes de iniciar el proceso de producción. Dicha estrategia define el éxito o fracaso de un producto cultural en un mercado extranjero. El género de la película, la cultura de origen y meta, y los factores económicos influyen en la decisión de internacionalizar o regionalizar un producto.
- La Traducción Audiovisual surge de la necesidad de solucionar las barreras lingüísticas que emergen con el surgimiento del cine sonoro en el siglo XX. El subtítulaje y doblaje, son técnicas que brindan una solución parcial, por verse limitadas de forma temporal y espacial. Sin embargo, cabe resaltar, que el doblaje ha sido utilizado de forma amplia y extensa con la finalidad de acercar el producto a la audiencia y, crear un sentimiento de identificación por medio del canal sonoro.
- El doblaje de una obra cinematográfica es un proceso técnico largo, laborioso y minucioso que requiere de la participación y trabajo en equipo de varias disciplinas. La labor del traductor es uno de los pilares del doblaje, a pesar, que su labor no es reconocida como se debe, este debe involucrarse en todo el proceso para garantizar su labor como mediador entre dos culturas.
- La traducción de variantes lingüísticas y referentes culturales es una de las mayores dificultades que se presentan en el proceso de localización o internacionalización de una obra cinematográfica. A pesar, que estos elementos son detalles cruciales en la transmisión del mensaje, en algunas ocasiones, quedan relevadas por el interés en la remuneración económica que representa una película; dando como resultado doblajes planos y vacíos.

## Recomendaciones

1. Brindar herramientas y capacitaciones para el manejo de equipo técnico que se usa en el proceso de doblaje, para que, los estudiantes de la Escuela de Ciencias Lingüísticas puedan adquirir mayor conocimiento teórico y práctico y, de esta forma, agregar un valor adicional a su labor como traductor audiovisual.
2. Iniciar y fomentar una relación de trabajo con la Escuela de Ciencias de la Comunicación para llevar a cabo proyectos de doblaje. En los cuales los alumnos de la Escuela de Ciencias Lingüísticas se encarguen de la elaboración de estrategias de globalización, traducción y ajuste de un texto audiovisual y, este sea doblado en el estudio de doblaje de la escuela de comunicación por los alumnos de Locución.
3. Fomentar el estudio de elementos culturales y lingüísticos que interfieren en el proceso de localización e internacionalización y doblaje de una obra cinematográfica, de forma más profunda.
4. Establecer y promover la importancia de la traducción de variantes lingüísticas y culturales, como elementos cruciales en la internacionalización o localización de una obra cinematográfica, y, de esta forma, lograr obtener productos doblados de calidad y ricos en cultura que permitan a la audiencia identificarse con los personajes y la historia y, a la vez, generar altos ingresos económicos a las productoras.

## Referencia bibliográfica

1. Albajes, L. ; Contreras Espinoza, R. & Gómez J. (2013) Video Juegos: Concepto, Historia y su potencial como herramientas para la educación. [Revista de Investigación] *³Ciencias*. Recuperado el 1 de Febrero del 2016 de: <http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
2. Alvar, C. (Septiembre, 2013). La imagen en movimiento: *El juguete óptico como instrumento crítico. Juguetes Ópticos*. Tesis de Maestría. Facultad de Bellas Artes. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, España.
3. Amido Lozano, M. (2014) *La traducción de Referencias Culturales en la película Das Wunder Von Bern. El estudio de referencias culturales en traductología*. Tesis de Maestría en Traducción Profesional e Institucional. Facultad de Traducción e Interpretación. Universidad de Valladolid. Soria, España.
4. Barillas, E. (Septiembre 27, 2013) Cine guatemalteco. Recuperado el 3 de Febrero del 2016 de: <http://cineguatemalteco.blogspot.com/>
5. Bravo, J. & Fernández, N. (2005). *Las interferencias Lingüísticas en el doblaje de Cine Hollywood. Edición II AIETI. Actas del II Congreso Internacional de la Asociación Ibérica de Estudios de Traducción e Interpretación*. Madrid, 9-11 Febrero 2005. Madrid. Versión electrónica disponible en la Web de la AETI. Recuperado el 1 de Febrero del 2016 de: [http://www.aieti.eu/pubs/actas/II/AIETI\\_2\\_JMB\\_PFN\\_Interferencias.pdf](http://www.aieti.eu/pubs/actas/II/AIETI_2_JMB_PFN_Interferencias.pdf)
6. Brooks, J. & Jean, A. (productores), & Groening, Kirkland, Polcino, Reardon, Silverman (directores) (1989-2016). The Simpsons. [Serie de televisión animada] Estados Unidos: Gracie Films.

7. Caprara, G. & Sisti A. (2011) *Variación Lingüísticas y Traducción Audiovisual. El doblaje y Subtitulaje en Gomorra. Variación Lingüística y Traducción Audiovisual*. Adversus. III. University of Maine at Augusta. Augusta, Nueva Inglaterra. Recuperado el 28 de Enero del 2016 de : <http://www.adversus.org/indice/nro-21/articulos/07-VIII-21.pdf>
8. Carrillo Darancet, J. (2014) *Del original al sobre titulado: La adaptación y la traducción audiovisual en el teatro contemporáneo*. Tesis Doctoral. Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España.
9. Carvajal Sánchez, J. (2011) *Doblaje y Subtitulación del Multilingüismo. La traducción Audiovisual*. Facultad de Traducción e Interpretación. Universitat Pompeu Fabra. Barcelona, Catalonia, España. Recuperado el 30 de Enero del 2016 de: [https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/16096/Carvajal\\_Sanchez\\_Julia\\_TA.pdf?sequence=1](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/16096/Carvajal_Sanchez_Julia_TA.pdf?sequence=1)
10. Chaume, F. (Enero, 2013). Panorámica de la investigación en traducción para el doblaje. *TRANS: Revista de Traductología*. Vol. (17), 13-34. Recuperado el 8 de Febrero del 2016: [http://www.trans.uma.es/trans\\_17/Trans17\\_013-034.pdf](http://www.trans.uma.es/trans_17/Trans17_013-034.pdf)
11. Clarke, Jacobs, Macfarlane y Stuber (productores), & Mcfarlane, S. (Director). (2015). Ted 2, Thunder buddies for life. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Media Rights Capital & Fuzzy Door Productions.
12. Comunicación/ *Communicar*. (2008-2016) Definición.De. Recuperado el 18 de Enero del 2016 de :<http://definicion.de/comunicacion/>

13. *Español: Segundo Idioma más hablado.* (Agosto 16,2013).  
Recuperado el 5 de Febrero del 2016 de:  
<http://noticias.universia.es/en-portada/noticia/2013/08/16/1042740/espanol-segundo-idioma-mas-hablado-mundo.html>
14. Fernández, N. (Octubre, 2002) *Traducción y Tecnologías de la Información y Comunicación: Localización e Internacionalización de sitios web.* [Revista de Investigación] . Volumen: 1. Recuperado el 30 de Enero del 2016  
de : <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articulos/ncorte/ncorte.PDF>
15. Freijo, E. & Torre, I. (2000-2016) *El proceso del doblaje. Centro de recursos para el doblaje en España.* Recuperado el 31 de Enero, 2016 de :  
<http://www.eldoblaje.com/varios/proceso.asp>.
16. Gallego, C. (2007) *La traducción para el doblaje de películas multilingües: Babel.* Tesis de Maestría en Traducción Audiovisual, subtítulo para sordos y Audiodescripción. Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad de las Palmas de Gran Canaria. España.
17. Gutiérrez, P. (2004) *Inicio, desarrollo y decadencia del doblaje de películas cinematográficas en Guatemala de 1972-1973. Aspectos Históricos.* Tesis para la obtención del grado de Licenciatura. Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad San Carlos de Guatemala. Guatemala.
18. Hammond, A. (Enero 2, 2012) *Los idiomas más hablados en el mundo. A world of Languages.* Recuperado el 29 de Febrero del 2016 de : <http://blog.esl-idiomas.com/blog/esl-es/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>

19. *“Ixcanul”, la intensa película guatemalteca que suma casi cuarenta premios.* (Diciembre 15, 2015). PrensaLibre/Lifestyle. Recuperado el 13 de Febrero de 2016 :  
<http://lifestyle.americaeconomia.com/articulos/ixcanul-la-intensa-pelicula-guatemalteca-que-suma-casi-cuarenta-premios>
20. Jiménez, T. (2007) *Hacer Cine en Guatemala. Listado de Películas.* Recuperado el 28 de Enero del 2016 de: <http://www.hacercineenguatemala.net/p/peliculas-guatemaltecas.html>
21. Jiménez, T. (2007) *Hacer Cine en Guatemala. Historia del Cine.* Recuperado 28 de Enero del 2016 de:  
<http://www.hacercineenguatemala.net/p/historia-del-cine-guatemalteco.html>
22. Jiménez, T. (2007) *Hacer Cine en Guatemala. Ley de Cine Guatemalteca.* . Recuperado el 28 de Enero del 2016 de: <http://www.hacercineenguatemala.net/p/ley-de-cine.html>
23. Lucas Cajas, C. (2013) *Razón y Palabra. Perfil del Cine Nacional en Guatemala.* Edición 82. Recuperado el 5 de Febrero del 2016 de: <http://razonypalabra.org.mx>
24. Martí Ferriol, J. (2006) *Estudio Empírico y Descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación.* Tesis Doctoral. Departamento de Traducción y Comunicación de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales. Universitat Jaume I. Castelló de la Plana, Valencia, España.
25. Martín Fernández, C. (2009) *Traducción de los Referentes Culturales en el doblaje de la serie “Erase una vez...El hombre” al español.* Edición Número 1. Universidad de Málaga. Recuperado el 9 de Enero del 2016 de:  
<http://www.entreculturas.uma.es/n1pdf/articulo13.pdf>



26. Mayoral Asencio, R. (1996) *La traducción para doblaje de películas, traducción impura*. En Eva María IÑESTA, ed. *Perspectivas hispanas y rusas sobre la traducción, Actas del II Seminario Hispano-Ruso de Traducción e Interpretación*. Granada, 3- 7 de abril de 1995, Sendebarr. Granada: Facultad de Traducción e Interpretación, Universidad de Granada.
27. Mendizábal, A. (Noviembre 29, 2015) *Ixcanul Conquista cinco premios en el Festival Ícaro*. Recuperado el 29 de Enero del 2016 de :  
<http://www.s21.com.gt/vida/2015/11/29/ixcanul-conquista-cinco-premios-festival-icaro>
28. Muñoz Corvalán, J. (Noviembre, 2012) *Prensa, radio, televisión y cine en la sociedad*. *Eumed.net*. Recuperado el 15 de Enero del 2016 de:  
<http://www.eumed.net/rev/cccss/22/prensa-tv-radio-cine.html>
29. *Economía Creativa: Una opción factible de desarrollo*. (2012)  
Recuperado 17 de Enero del 2016 de: [http://unctad.org/es/Docs/ditctab20103\\_sp.pdf](http://unctad.org/es/Docs/ditctab20103_sp.pdf)
30. Orrego Carmona, D. (2013) *Avances de la Traducción Audiovisual: desde los inicios hasta la era digital*. *Mutatis Mutandis*. Vol. 6, No. 2. pp 297-320. Estudios Interculturales. Universitat Rovira I Virgili. Recuperado el 20 de Enero del 2016 de:  
[file:///C:/Users/Michelle%20Andrea/Downloads/Dialnet AvanceDeLaTraduccionAudiovisual-5012656%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Michelle%20Andrea/Downloads/Dialnet%20AvanceDeLaTraduccionAudiovisual-5012656%20(2).pdf)
31. Pérez Chavarría, M. (1997) *Dimensiones Internacionales de la Comunicación. Variables Dialectales del Español: valor agregado o descuento cultural en el flujo de productos audiovisuales*. Edición Número 7. Recuperado el 10 de Enero del 2016 de:  
<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n7/marie.htm>.

32. Pérez Isaías, V. (Diciembre 2,2012) *Usos y Elementos del Internet*. [Mensaje de Blog]  
Recuperado el 11 de Enero del 2016 de: <http://arcadiablogs.blogspot.com/>
33. *Los Medios de Comunicación*. (2015) Recuperado el 6 de Enero del 2016 de:  
[http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/  
comunicacion/los\\_medios de comunicación](http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/comunicacion/los_medios_de_comunicación)
34. Tello Fons, I. (2011) *La traducción del dialecto: análisis descriptivo del dialecto geográfico y social en un corpus en novelas en lengua inglesa y su traducción al español*. Tesis Doctoral. Departamento de Traducción y Comunicación. Facultad de Ciencias Humanas y Sociales. Universidad de Jaume I. Castelló de la Plana, Valencia, España.
35. Vidal, M. (2013) *La traducción de términos culturales en el medio audiovisual: Análisis de ejemplos extraídos del subtítulo de The Big Bang Theory*. Tesis para la obtención de la Maestría en Traducción Especializada. Universidad de Geneva. (Université de Gêneve). Suiza.
36. Villa Palencia, R. (2002) *La influencia del doblaje audiovisual en la percepción de los personajes*. Tesis Doctoral en Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Facultad de Traducción e Interpretación. Universidad de Granada. España.
37. Vives Xumet, M. (2013) *Análisis para la traducción de referentes culturales en España e Hispanoamérica, en películas infantiles: el caso de Madagascar*. Tesis para la obtención de Licenciatura en Traducción e Interpretación. Facultad de Educación y Ciencias Humanas. Universitat de Vic. Vic, Barcelona.